Objekttyp: **Miscellaneous**

Zeitschrift: **Tec21**

Band (Jahr): **136 (2010)**

Heft 25: **Durchgespielt**

PDF erstellt am: **02.06.2024**

Nutzungsbedingungen

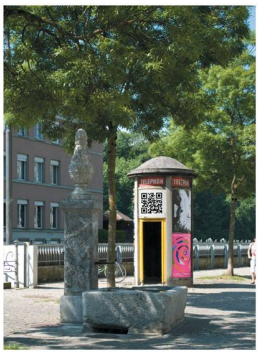
Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch



QR-Code auf einer ehemaligen Telefonzelle im Berner Mattequartier (Bildmontage). Die Codes werden heute oft in pervasiven Games zur virtuellen Schnitzeljagd eingesetzt: Wird der Code mit einem internetfähigen Mobiltelefon fotografiert, gelangt der Spielende auf eine Website, die den nächsten Hinweis bereithält
(Foto + Bearbeitung: Anna-Lena Walther/Red.)

DURCHGESPIELT

Diese zweite Ausgabe der Reihe «Digitale Tools» (Teil 1: TEC21 18/2010, «Simulanten») ist der Welt der Computerspiele gewidmet – und zwar nicht wie gewohnt nur in Text und Bild, sondern auch interaktiv. Und das sind die Spielregeln: Der Spieler/die Spielerin fotografiert mit einem Smartphone den QR-Code[1] auf dem Titelbild dieser Ausgabe. Das Spielziel ist erreicht, wenn das Bild decodiert und man zur Website von TEC21 weitergeleitet wird. Ursprünglich zur Markierung von Industriekomponenten entwickelt, werden QR-Codes zunehmend für neue Formen des urbanen Spiels eingesetzt. In diesen «Pervasive Games» vermischen sich virtueller und realer Raum: Die Spielenden bewegen sich im realen Stadtraum, erhalten aber über GPS und die Internetfunktionen ihrer Smartphones – z.B. durch das Fotografieren von gezielt erstellten und an Schlüsselstellen angebrachten Codes – Hinweise zum weiteren Spielverlauf. Kooperation der Mitspielenden untereinander ist in der Regel essenziell für den Erfolg. Aber warum sollten Architekten, Ingenieurinnen und Planer spielen?

Die Verknüpfung von Architektur und Spiel ist nicht neu – allerdings schufen in der Vergangenheit die Architekten reale Räume für die Spielenden. Mit der zunehmenden Digitalisierung änderte sich das Bild: Spielende erschaffen am Computer virtuelle Architekturen. Die Wechselwirkung zwischen beiden Welten kann heute als Inspirationsquelle für das Game-Design, vor allem aber für den architektonischen Entwurf dienen («Virtuelle Architektur», S. 20). Auch über die reine Ästhetik hinaus besteht Potenzial: Die Mechanismen beim Gamen ähneln denen beim Planen: Es werden komplexe Strategien verfolgt, «Trial-and-Error»-Methoden angewandt, und es wird Kreativität durch Kooperation freigesetzt. Als Tool bei partizipativen Planungen eingesetzt, können Spiele zu einer Demokratisierung der Verfahren beitragen – gleichberechtigter Zugang zu den nötigen Medien vorausgesetzt («Stadt spielen», S. 24).

Einen Einstieg in die nahezu grenzenlose Welt der virtuellen Games bietet die Zusammenstellung «Ausgewählte Games» auf Seite 27. Der Überblick zu Spielen, die sich mit Themen wie Bau, Stadt, Planung und Ingenieurswesen beschäftigen, ist rein subjektiv, eine Momentaufnahme, die keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt – jedoch dazu motivieren soll, sich unbekannten Welten zu öffnen, Spass zu haben und den eigenen Horizont spielerisch zu erweitern. Let's start the game.

Tina Cieslik, cieslik@tec21.ch

Anmerkung
1 Ein QR-Code (= quick response) ist ein zweidimensionaler Code, der von der japanischen Firma Denso Wave im Jahr 1994 entwickelt und ursprünglich zur Markierung von Baugruppen und Komponenten in der Automobilproduktion eingesetzt wurde (Quelle: http://de.wikipedia.org/wiki/QR-Code)

5 WETTBEWERBE
Amorphe Aarebrücke in Aarau

10 PERSÖNLICH
Hans Briner: «Man muss sich immer wieder beweisen»

12 MAGAZIN
Binding-Waldpreis an Bülach | Zürcher Westumfahrung wirkt | 11 000 Rustici dürfen umgebaut werden | Die Präzision des Zufalls | Bücher | Kurzmeldungen

20 VIRTUELLE ARCHITEKTUR
Matthias Sala, Robbert van Rooden Die virtuelle Architektur in der Gamewelt beeinflusst vermehrt die reale Welt. Architekturschaffende können die technologischen Möglichkeiten für den Entwurf von Projekten einsetzen.

24 STADT SPIELEN
Maike Lück Computerspiele sind komplexe Systeme, die dennoch Raum für Zufälligkeiten lassen. Diese Eigenschaft kann für städtebauliche Planungen genutzt werden.

27 AUSGEWÄHLTE GAMES
Matthias Sala, Robbert van Rooden Die zusammengestellten Spiele sollen anspornen, in die virtuelle Welt einzutauchen. Das Bild der Gamewelt, das düster geprägt ist, wird mit den vorgestellten Games aufgeheitert.

32 SIA
Stellungnahme zum KBOB-TU-Vertrag | Urteil der Standeskommission | Codes in Structural Engineering | 44. Sitzung der ZNO

41 WEITERBILDUNG

45 IMPRESSUM

46 VERANSTALTUNGEN