CCP Games und Universität Island: Friendship Machine, Pressemitteilung vom 26. Mai 2021

Archivierte Textfassung einer offiziellen Pressemitteilung. Inhalt aus der damaligen Pressezustellung, neu gesetztes PDF ohne private Kontaktdaten.

CCP Games bietet gemeinsam mit der Universität Island einen neuen Studienkurs an Der Online-Kurs steht jetzt auf edX.org zur Verfügung und ist für alle zugänglich, die interessiert, wie Videospiele eine neue Art zwischenmenschlicher Bindung geschaffen haben. Reykjavík, Island · 26. Mai 2021 · CCP Games hat heute Friendship Machine: Forming a New Type of Human Connection veröffentlicht, einen Online-Kurs, bei dem das spielergesteuerte Weltraum-MMO EVE Online im Mittelpunkt steht. Entstanden in einer Partnerschaft mit der Universität Island erforscht der Kurs die ·Freundschafts-Maschine·, d. h. die wissenschaftlichen Hintergründe der Art und Weise, in der Menschen für sie wichtige Beziehungen eingehen, sowie die Tatsache, dass Videospiele einen neuen Typ zwischenmenschlicher Bindung geschaffen haben. Der Kurs steht jetzt auf edX.org zur Verfügung. Die ersten drei Wochen sind für jeden, der sich registrieren möchte, kostenlos. Unbeschränkter Zugang einschließlich des Abschlussexamens und des Kurszertifikats kann für 40,91 · erworben werden. Friendship Machine: Forming a New Type of Human Connection betrachtet die wissenschaftlichen Hintergründe von Freundschaft, der Entwicklung von Videospielen als einer Art der Unterhaltung, und der positiven und negativen Einflüsse von Videospielen auf zwischenmenschliche Beziehungen. Der Kurs verschafft spannende Einsichten in die Freundschaften und Bindungen, die Spielerinnen und Spieler durch Videospiele schließen, das Risiko der Einsamkeit und sozialen Isolation in der Gesellschaft und anderes mehr, indem wahre Geschichten der EVE Online-Community analysiert werden. Die Teilnehmenden können sich in ihrem eigenen Tempo dem Kurs beschäftigen. Alle Kursmaterialien werden unmittelbar nach der Registrierung bereitgestellt. ·Soziale Isolation und Einsamkeit scheinen in der heutigen industrialisierten Welt epidemische Ausmaße anzunehmen. Gleichzeitig erreicht die Bedeutung von Videospielen als Kulturbildner und zwischenmenschliche Verbindungsmaschinen immer größere Dimensionen·, so Tryggvi Hjaltason, Senior Strategist für EVE Online bei CCP Games. ·CCP hat festgestellt, dass 73% der User, die unser Spiel spielen, dabei einen Freund oder eine Freundin gefunden haben. Wir verstehen inzwischen, dass das Design eines Videospiels im Hinblick auf seine sozialen Elemente sehr wichtig ist und dass die Variablen, die nötig sind, um bedeutsame menschliche Verbindungen aufzubauen, mit eingerechnet werden müssen. Videospiele fördern in steigendem Maße das Knüpfen wichtiger Beziehungen, doch auch die soziale Isolation. Man muss den Unterschied verstehen, um die potenziellen positiven und negativen Einflüsse zu begreifen, die Videospiele auf unser Leben haben können.· ·In den letzten Jahren ist die Sorge gewachsen, dass Computerspiele sich sehr nachteilig auf das geistige Wohlbefinden und die sozialen Fähigkeiten der Spielenden auswirken könnten·, so Ársæll Arnarsson, Professor für Freizeitforschung am pädagogischen Institut der Universität Island. ·In Ausnahmefällen stimmt das wohl. Doch für die überwiegende Mehrheit weisen die Ergebnisse von Studien darauf hin, dass Spieleplattformen effektiv als Mittel zur Entstehung von Freundschaften fungieren können. Die Kommunikations- und Informationstechnologie kann für sonst nicht miteinander verbundene Individuen einen alternativen Raum schaffen, in dem sie sich jenseits aller geografischen und sozioökonomischen Barrieren begegnen können.· ·Wir sind begeistert, diesen Kurs zusammen mit der Universität Island und CCP einem globalen Netzwerk von über 38 Millionen edX-Lernenden anbieten zu können·, sagt Anant Agarwal, edX Gründer und CEO. ·Das Online- Lernen bietet die außerordentliche Möglichkeit, Verbindungen zu schaffen und die Zusammenarbeit zwischen Lernenden auf der ganzen Welt zu fördern. Dieser Kurs ist ein fantastisches Beispiel dafür, wie die Vorteile einer solchen Zusammenarbeit in der Umsetzung aussehen. ·