

Dit is een versie van <http://www.apa-it.at/cms/it/DE/news.html?rangeCount=0&doc=CMS1181736966473> zoals opgeslagen in het [cachegeheugen](#) van [Google](#) op 4 juli 2007 14:54:30 GMT.
Google's cache is de momentopname die we van deze pagina hebben gemaakt toen we het web doorzochten.
 De pagina kan ondertussen gewijzigd zijn. Klik hier voor de [huidige pagina](#) zonder selectie
 Deze in cache opgeslagen pagina bevat mogelijk koppelingen naar afbeeldingen die niet meer beschikbaar zijn. Klik hier voor de [in cache opgeslagen tekst](#).
 Gebruik de volgende URL om deze pagina aan je Favorieten toe te voegen of ernaar te linken: <http://www.google.com/search?q=cache:mOZYxMu5RIUJ:www.apa-it.at/cms/it/DE/news.html%3FrangeCount%3D0%26doc%3DCMS1181736966473+Anton+Nijholt&hl=nl&ct=clnk&cd=321&gl=nl>

Google heeft geen banden met de auteurs van deze pagina en is niet verantwoordelijk voor de inhoud ervan

Deze zoektermen werden geselecteerd: **anton nijholt**

AND IT WORKS

APA IT

ENGLISH VERSION

WIR ÜBER UNS
 LÖSUNGEN
 INNOVATION
 REFERENZEN
 PRESSEMELDUNGEN
 VERANSTALTUNGEN
 IT-GLOSSAR

SITEMAP
 KONTAKT
 IMPRESSUM


SUCHBEGRIFF »

IT-NEWS

Home < APA-IT News

← →

13.06.2007 14:06 - Computerspiele künftig per Gehirnwellen steuerbar

 Medizinische Anwendungen ebenfalls in Planung (APA)

APA

Salzburg (APA) - Die Computerkonsolen für Videospiele könnten in ein paar Jahren Konkurrenz bekommen. Wissenschaftler entwickeln derzeit Spiele, bei denen einzelne Funktionen über Gehirnaktivitäten gesteuert werden können. **Anton Nijholt**, Professor für Computerwissenschaft der Universität Twente in Holland, berichtete bei einer Konferenz in Salzburg über den Stand der Entwicklungen auf diesem Gebiet.

Die Spieler müssen dabei Spezialhelme tragen. Diese nehmen Gehirnaktivitäten - beispielsweise den gedachten Befehl "Gehe vorwärts!" auf - und steuern damit Figuren in künstlichen Spielwelten. Noch funktionieren solche Möglichkeiten allerdings nur im Labor. Für **Nijholt** könnte diese Form der spielerischen Kommunikation vielleicht auch in einem ganz anderen Zusammenhang eingesetzt werden - beispielsweise beim Training von Schlaganfallpatienten, um geschädigte Gehirnareale zu regenerieren.

Die Gehirnaktivitäten als zusätzliches Steuerungselement in Spielen einzubauen, ist nur ein Trend im Bereich der Unterhaltungselektronik. Über die Spiele der Zukunft denken derzeit rund 150 Wissenschaftler aus aller Welt bei der Konferenz "Advances in Computer Entertainment Technology" (ACE 2007) an der Universität Salzburg nach.

Die Tagung, die noch bis Freitag (15. Juni) dauert, verstehe sich als Plattform für Experten aus Industrie und Forschung, die sich mit neuen Formen des Spielens beschäftigen, berichtete Manfred Tscheligi, Professor für Human-Computer Interaction & Usability an der **Universität Salzburg**. Es gehe um Entwicklungen, die vielleicht in zehn bis 15 Jahren am Spielmarkt zu kaufen sein werden.

Neue Anwendungsgebiete in Erprobung

Neben der Suche nach neuen und zusätzlichen Steuerungsmöglichkeiten für Computerspiele geht es vor allem um flexiblere Anwendungen. Die Anwendungen werden mobiler, neue Spielumgebungen - wie etwa die Einrichtung im Wohnzimmer - würden integriert, berichtete Regina Bernhaupt, Assistenzprofessorin für Human-Computer Interaction & Usability an der Universität Salzburg.

Die spielerische Interaktion mit Robotern ist für die Forscher ebenso interessant wie haptische Elemente, die über Sensoren funktionieren. Auch der Einsatz von Musik in Spielen ist ein Schwerpunkt der Tagung. So werden Entwicklungen gezeigt, bei denen Biordaten wie Herzschlag oder Gehirnströme verwendet werden, um daraus Musikstücke zu generieren.

Jesper Juul, Assistenzprofessor für Spieltheorie und Design am Zentrum für Computerspielforschung an der IT-Universität Kopenhagen, ortet einen starken Trend zu einfacheren Spielen. Die immer komplexeren Spielwelten im Video- und Computerbereich würden viele potenzielle Spieler abschrecken, erklärte er. Die Frage, was ein Spiel spannend und interessant macht, wollen Forscher am **ICT&S Center** in Salzburg ergründen. Dazu würde über neue Methoden, um diese Form der "Usability" zu messen, nachgedacht, erläuterte Bernhaupt.

← →