

# “Öl-Simulation” im Projekt “my own private intranet”: Grobkonzept Markus von Glasenapp & Fabian Voegeli; SNM; 2. Quartal; Jan.-Feb. 2003

## Ideen und Ziele

Im Rahmen des zweiten Quartalsprojekt mit dem Titel “my own private intranet” wollen wir eine Simulation über den Öl-Handel und eine daraus entstehende Krise entwickeln. Diese Simulation hat Spielcharakter und ist durch mehrere User gleichzeitig spielbar.

Die wichtigsten konzeptuellen Punkte in diesem Projekt sind:

### --die Kommunikation

\_\_Die Projektaufgabe mit dem Titel “my own private intranet” hängt eng mit einem lokalen Netzwerk zusammen, als welches auch unsere Klasse oder eben die TeilnehmerInnen eines Spiels gesehen werden können. Die Simulation funktioniert nur, wenn mehrere Personen daran teilnehmen und diese miteinander kommunizieren. Diese Kommunikation wird im Spiel fokussiert. Uns nimmt wunder, was für Gruppenprozesse entstehen und wie die Teilnehmenden interagieren. Um das herauszufinden, nehmen wir am Spiel teil. Wir bieten bewusst keine Möglichkeit, dies von aussen zu beobachten, da wir die Position des Beobachtenden vermeiden und eher die Selbstreflexion erzwingen wollen.

### --die Krise

\_\_Den Usern soll - soweit wie möglich - die Abhängigkeit der Menschen gegenüber von natürlichen Ressourcen bewusst gemacht werden. Rohstoffe sind nicht unendlich verfügbar und gerade Öl kann wohl als einer der grundlegendsten Ressourcen unserer kapitalistischen Gesellschaft bezeichnet werden. Dass die Reduktion auf das Öl eine krasse Vereinfachung des bestehenden Systems darstellt ist uns bewusst, aber im Rahmen eines Quartals-Projekts unumgänglich.

### --das Spiel

\_\_Ein Spiel halten wir für eine geeignete Form um etwas zu simulieren. Wir haben keine Lust auf eine trockene abstrahierung und sehen nicht zuletzt in dieser Form auch eine grosse Möglichkeit, hinzuzulernen. Das spielerische vereinfacht die Interaktion der TeilnehmerInnen, was bei trockener “Materie” schwieriger zu provozieren wäre.

## Entstehung und Realisierung

Das Projekt "Öl-Simulation" ist u.a. durch das Zusammenführen unserer beiden Projekte aus dem ersten Quartal entstanden, wovon sich das eine mit generativer Kunst und das andere mit der Vernetzung von Fichierungs-Datenbanken beschäftigte. Die Aspekte der Generierung, Kommunikation, Vernetzung und der Sicherheit werden in diesem Projekt weitergezogen und konkretisiert. Z.b. sollen in die Kommunikation zufällig auftretende Fehler oder Fehlfunktionen eingebaut werden, um den generativen Aspekt einzubringen und die Gruppenprozesse sowie das spielerische Element zu intensivieren.

Ein weiterer Grund für die Entwicklung der Simulation liegt in unserem technischen Interesse und der Annahme, dass wir uns in diesem Bereich gut gegenseitig ergänzen und so voneinander lernen können.

Zur Realisierung setzen wir Flash, PHP und eine Datenbank ein.

### Projekt-Abgabe am 14.2.03

Uns ist bewusst, dass wir die Realisierung der Simulation bis zum vorgegebenen Projektende, dem 14.2.03, nicht abschliessen können. Bis dahin werden wir mit der Realisierung soweit wie möglich weiterfahren und das noch offene nach diesem Datum zu Ende bringen.

Als Projekt-Abgabe stellen wir eine Art Preview des Simulationsspiels vor und eröffnen eine Subscription-Liste, in die sich teilnehmungswillige einschreiben können, um beim ersten Durchlauf des Spiels schon mitdabei zu sein.