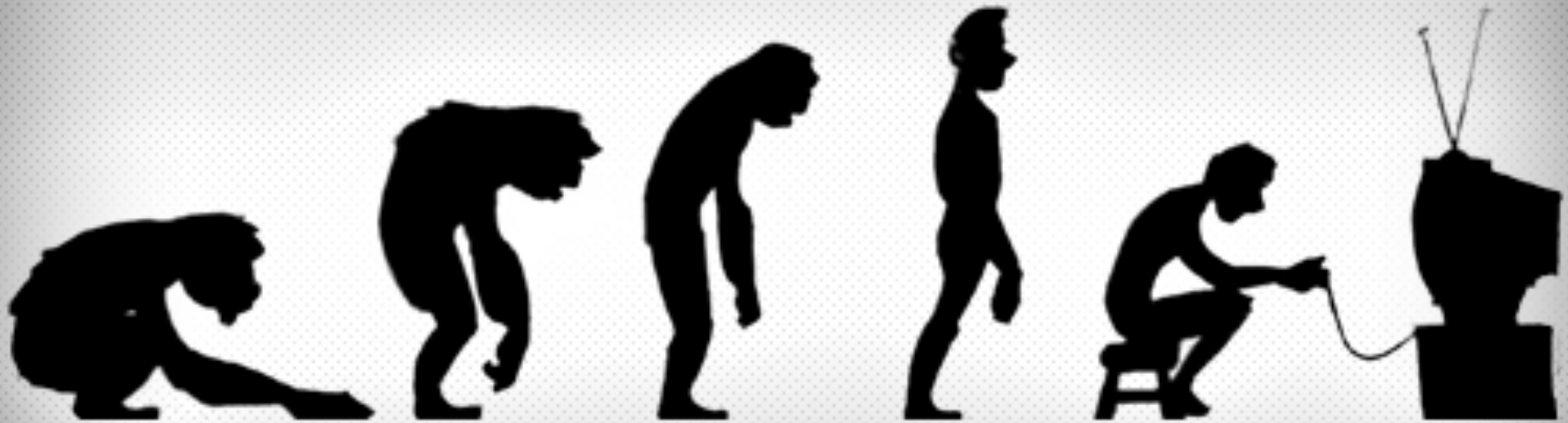


# The Game-Universe for Non-Gamer

– Das 21. Jahrhundert voller Spielkinder –



Spielexperiment 1

Einführung

Stadtplanung und Gamification

Pervasive Games

Immersive Social Media

Auflösung Spiel 1/ Spielexperiment 2

Gaming: Zahlen und Trends

Spielertypen und ihre Emotionen

Buchvorstellung

Spielergebnis

▶ LET'S PLAY  
A GAME!







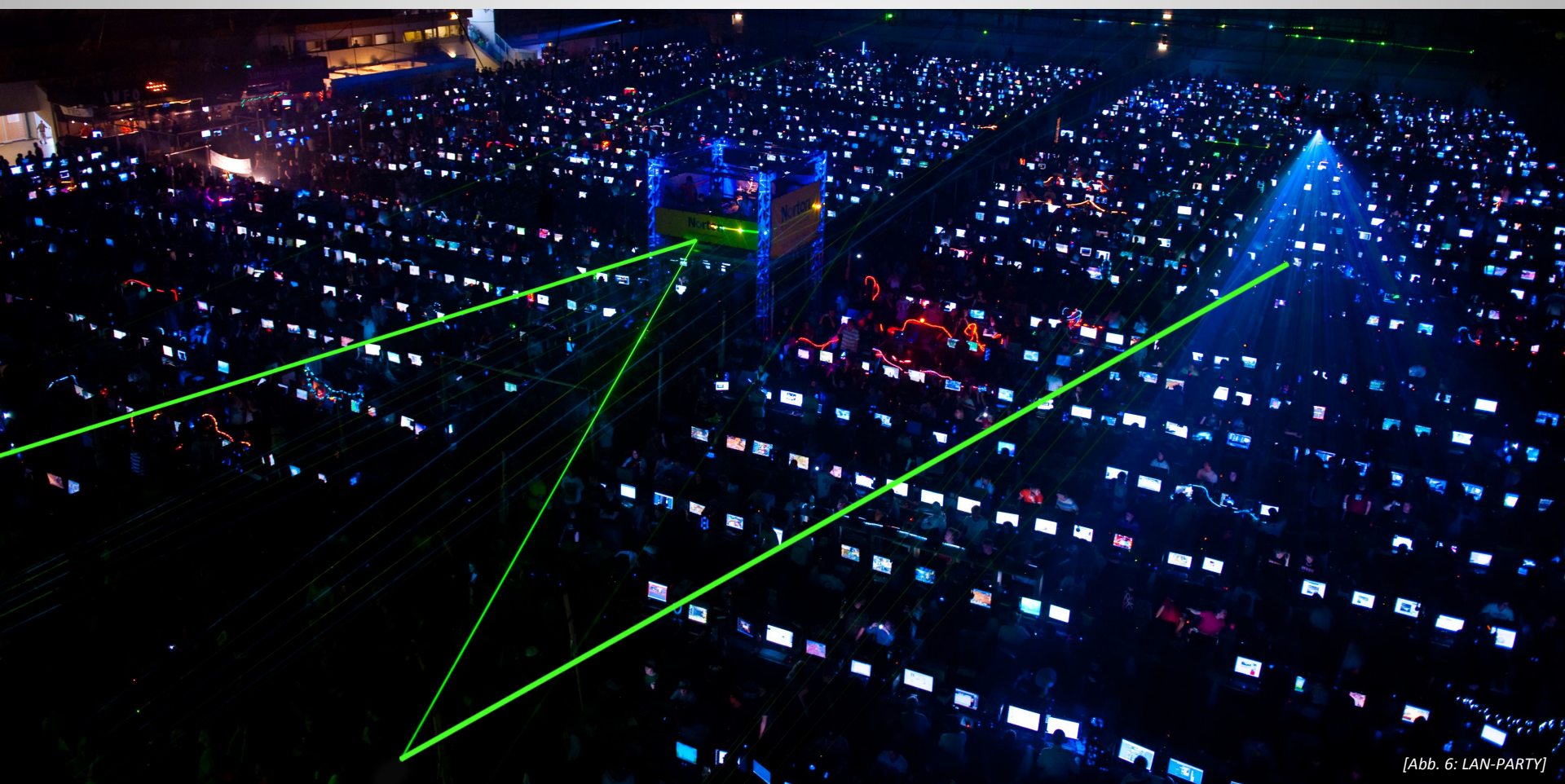
[Abb. 3: TECHNIK]



[Abb. 4: VERPFLEGUNG]



[Abb. 5: KELLER]



[Abb. 6: LAN-PARTY]



# Stadtplanung und Gamification

[Keller: 2013]

## Stadtplanung

- 50er: mehr Spielplätze für Kinder
- 70er: **bespielbare Städte**  
(keine abgeschotteten, standartisierten Spielplätze)
- Günter Beltzig (Spielplatz-Designer): "**feel risky, play safe**"
- 90er: **Urban Health**

## Gamification

- Ursprung in Verhaltenstherapie der 1960er Jahre  
(„**Token Economy**“ belohnt positives/gewünschtes Verhalten)
- Bekannt: **Rabattmarken und Vielfliegermeilen**



*Play will be to the 21st century what work was to the industrial age – our dominant way of knowing, doing, and creating value. [Pat Kane, 2005]*

# *Pervasive Game*

Durchdringendes Spiel



# Kriterien für Pervasive Games

[STENROS: 2011]

- Öffentlicher Raum
- Kein stationäres Computerspiel
- Mix aus real und fiktiv
- Erfahrung hängt **von Kontext und Interaktionsrahmen**
- **Soziale Interaktion** durch Nicht-Spieler und Mitspieler
- Regeln



*Pervasive Games are a ludic form of mixed reality entertainment with goals, rules, competition, and attacks, based on the utilization of Mobile Computing and/or Pervasive Computing technologies.*

*[Hinske et al., 2007]*



# *Entwicklung von Pervasive Games*

[STENROS: 2011]

- **Mobilität**
- **Durchgängige Praxis Tests, Anpassung**
- **Privatsphäre**
- **Persistenz**
- **duales Denken**
- **Transmedialität**



# *Immersive Social Media*

[SNIBBE, RAFFLE: 2009]

*Interaktion in sozial geteilten Räumen, wo Personen sich selbst als “input-Devices” fern ab von Elektronik verstehen*

- Emotionale Reaktionen, soziales Handeln und Interaktion
- Technik: interaktive Kamera-Projektoren, hintergründig
- „Viszerale Wahrnehmung“
- Motto: „I hear. I forget. I see, i remember. I do, i understand...”

# *Elemente von ISM*

[SNIBBE, RAFFLE: 2009]

- **Viszeral: körperlich und emotional**
- **Responsive**
- **continously variable**
- **social scalable**
- **social familiar**
- **social balance**

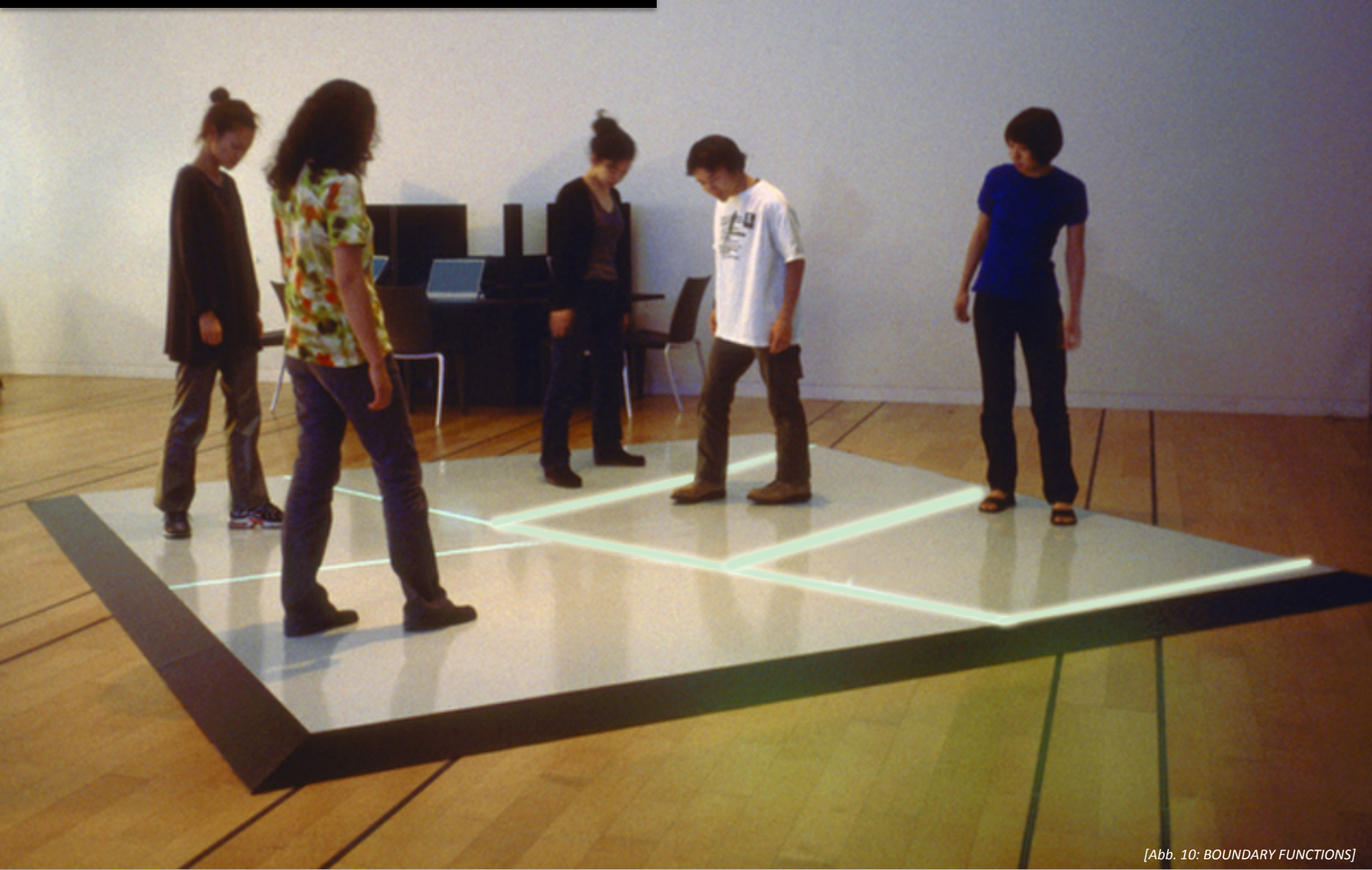


# Deep Walls





# *Boundary Functions*



# Zwerm

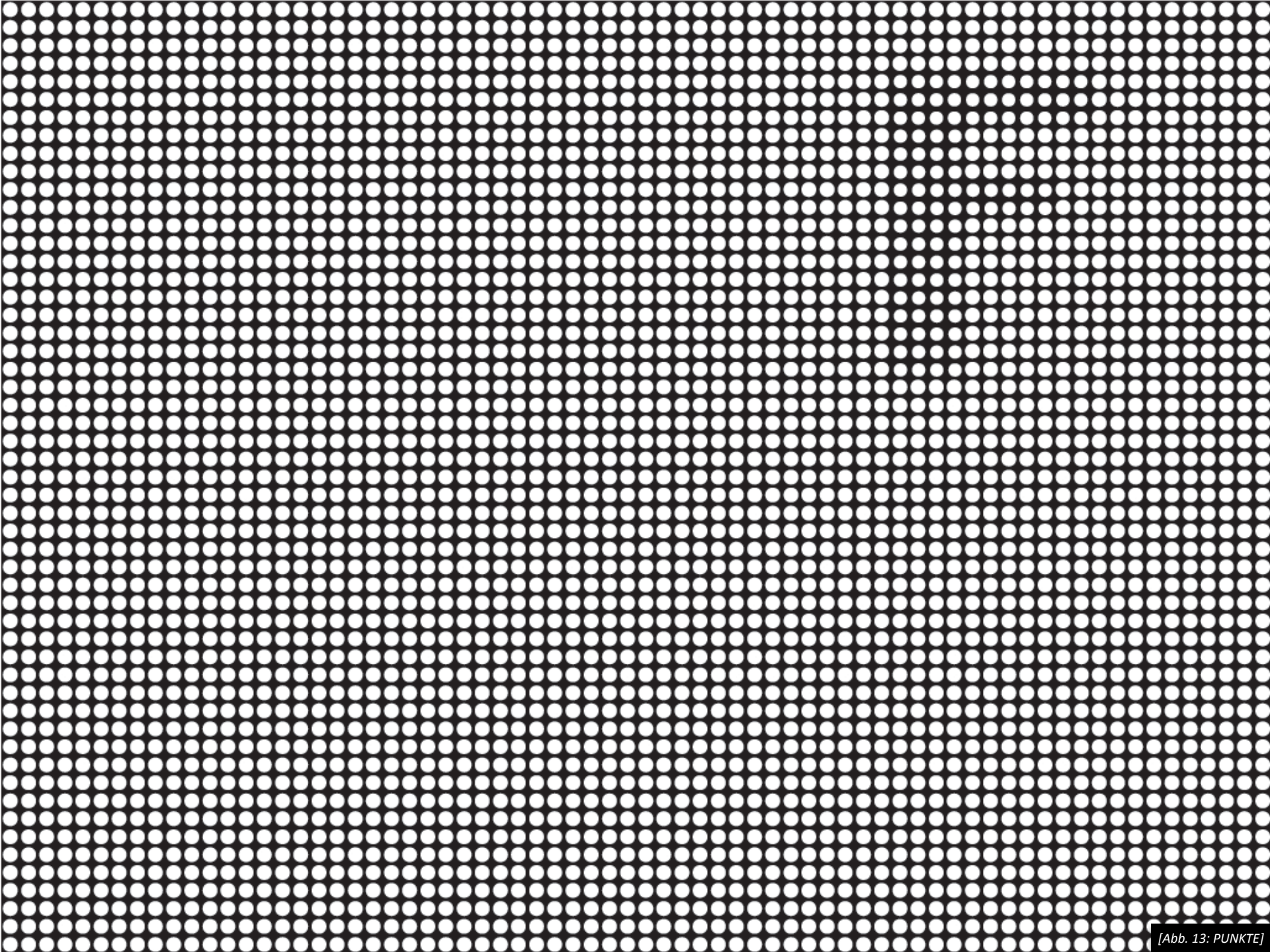
[COENEN: 2014]



***Naches***









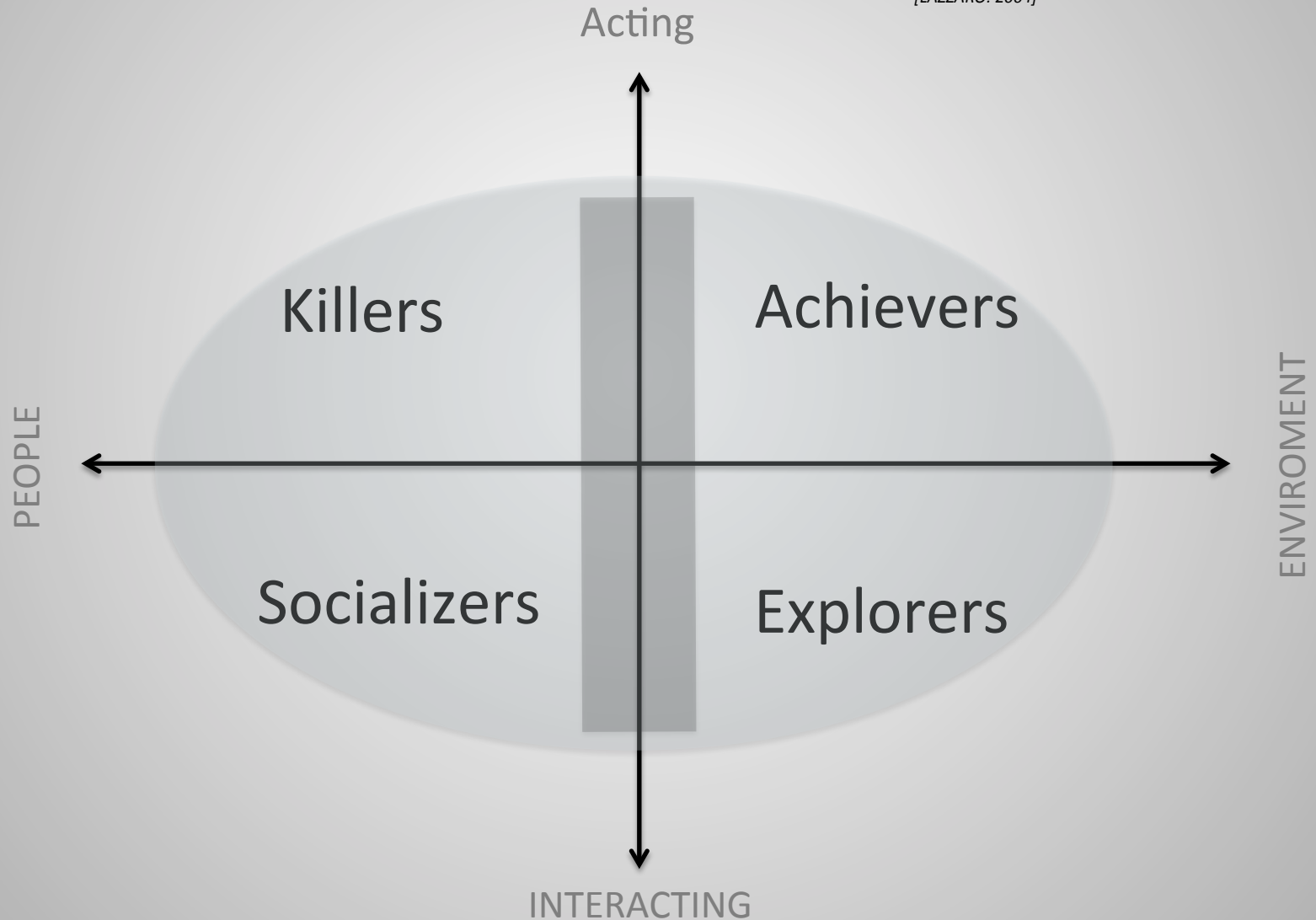
# ***Gaming in Zahlen***

- **34,3 Mio. Deutsche spielen, 48% weiblich, 52% männlich** [BIU: 2014]
- **Deutschland = 3,27 Mrd. Umsatz / weltweit 74,2 Mrd** [GBV, NEWZOO: 2014]
  1. 1,450 Mrd. Konsolen [GBV, NEWZOO: 2014]
  2. 990 Mio. PC/Mac [GBV, NEWZOO: 2014]
  3. 830 Mio. Mobile (Handgeld, Smartphone, Tablets) [GBV, NEWZOO: 2014]
- 50% der Spieler bezahlen für Games [BITKOM]
- **Massively Multiplayer Online First-Person Shooter „Destiny“**  
soll **Entwicklungskosten von 500 Mio.** (mehr als ein Kinofilm) [WIKIPEDIA]

- **Mobile Gaming**
- **Synchronisiertes Gaming (ein Spiel auf mehreren Endgeräten)**
- **Wearables wie Smartwatches**
- **Virtual-Reality-Brillen**
- **Gaming-Übertragungen via Livestream**

# *Spieltypen und ihre Emotionen*

[LAZZARO: 2004]



# Buchvorstellung

[MCGONIGAL: 2012]



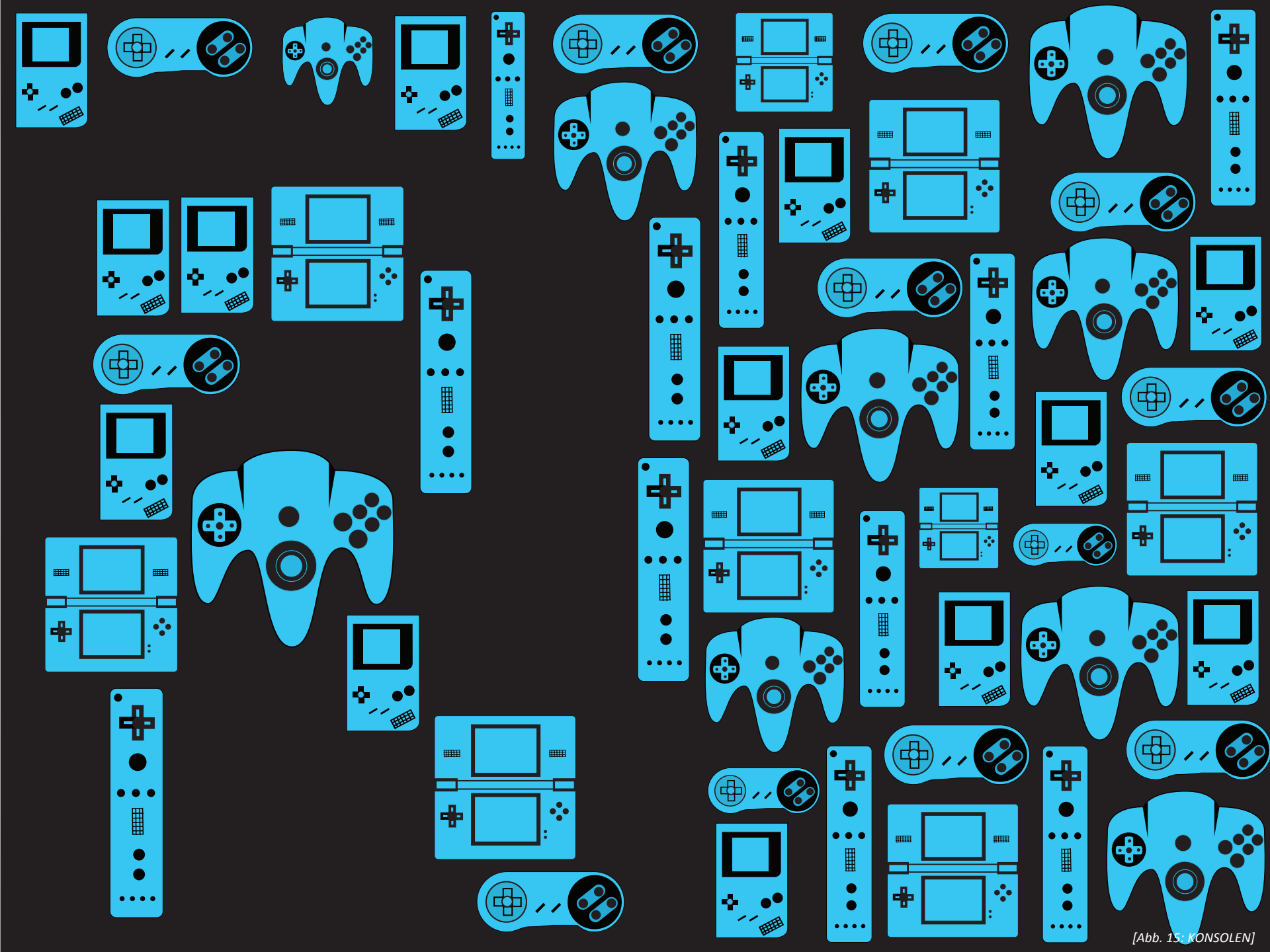
Games make us happy because they are hard work that we choose for ourselves, and it turns out that almost nothing makes us happier than good, hard work.

Jane McGonigal

*Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*



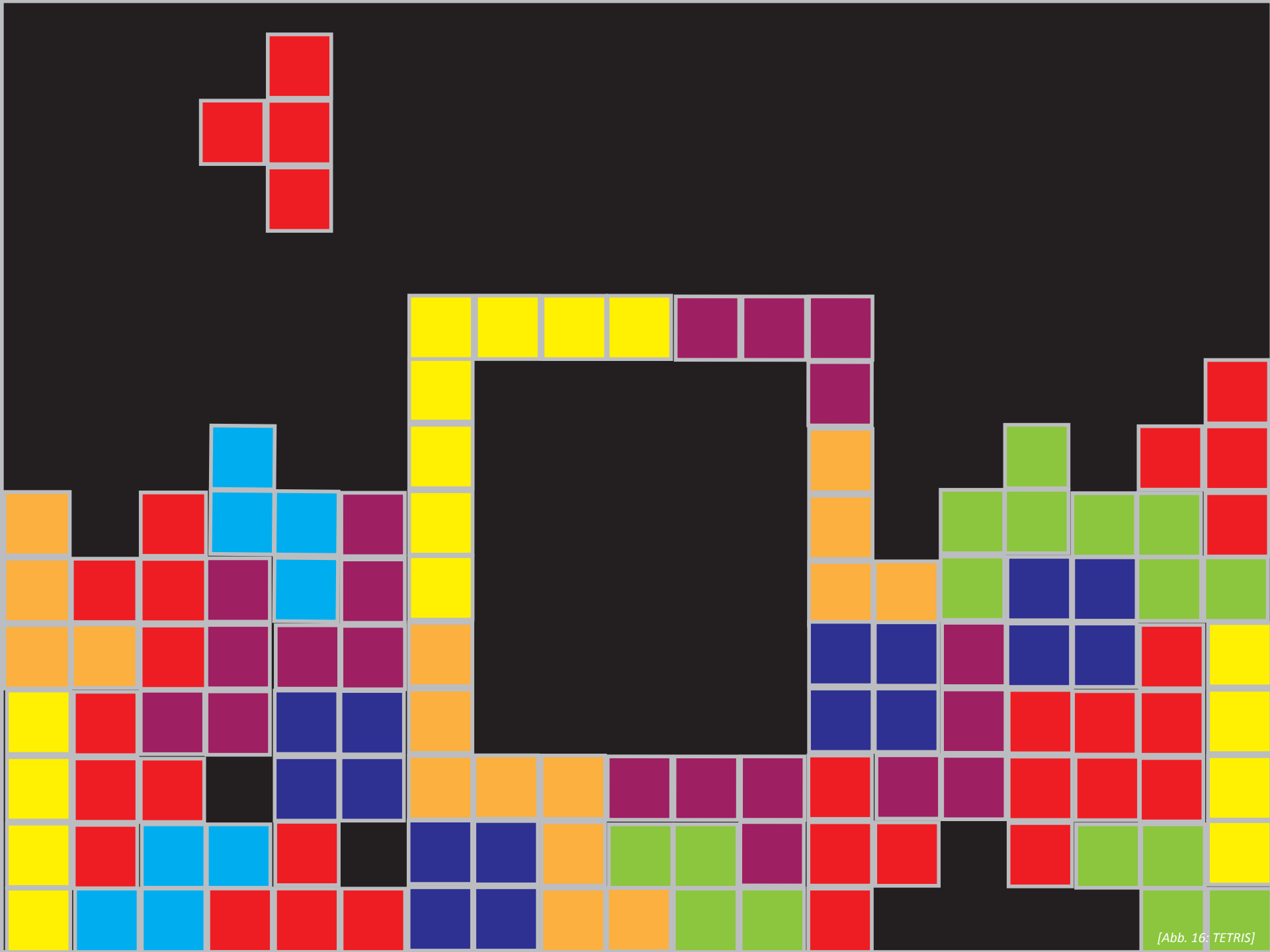




# ***Beispiele für unterschiedliche Spiele***

[MCGONIGAL: 2012]

- Spannungsgeladen: Ego-Shooter
- Fleißarbeit: Puzzle, Farmville
- Denkarbeit: Gehirnjogging
- Körperliche Arbeit: Wii
- Entdeckung: Welten und unbekannte Objekte
- Teamarbeit: World of Warcraft
- Kreativ: Sims



NEXT

LEVEL



## Konferenzen

- D.I.C.E. Summit 2016 (Design, Innovate, Communicate, Entertain)  
16.-18. Februar, Las Vegas, USA
- ICE totally Gaming  
2.-4. Februar 2016, London, England
- Chi (Conference for Human-Computer Interaction)  
Chi4good – 7-12 Mai 2016, San Jose, CA, USA
- ICEC (International Conference of Entertainment Computing)  
22.-23- August, Paris, Frankreich
- Gamification World conference  
10.-13. November 2015, Barcelona, Spanien

## Personen

- Jane McGonigal
- Jesse Schell
- Nora Stampfl
- Sebastian Deterding
- Steffen P. Walz
- Scott S. Snibbe

## Weiterführende Links

- Mobility & Trends, Blog von JCDecaux  
<http://www.mobility-trends.com/index.php/2014/11/rivers-are-the-new-urban-playground>
- Centre für digital Cultures, Gamification Lab (Leuphana Universität)  
<http://www.leuphana.de/en/research-centers/cdc/gamification-lab.html>

# Quellenverzeichnis

BEVC, Tobias; ZAPF, Holger: Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH, 2009.

BITKOM (Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V.):  
Gaming hat sich in allen Altersgruppen etabliert. Online unter:  
<https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Gaming-hat-sich-in-allen-Altersgruppen-etabliert.html>  
(abgerufen am 12.12.2015)

BIU (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware):  
Infografik: Nutzer digitaler Spiele in Deutschland. Online unter:  
<http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen-2014/infografik-nutzer-digitaler-spiele-in-deutschland.html>  
(abgerufen am 12.12.2015)

GBV (Game Bundesverband); NEWZOO: Umsatzprognose für 2015:  
Stabiler Markt mit Trend zu Smartphones und Tablets. Berlin/ Amsterdam, 2014. Online unter:  
<http://game-bundesverband.de/umsatzprognose-fuer-2015-stabiler-markt-mit-trend-zu-smartphones-und-tablets/>  
(abgerufen am 12.12.2015)

HINSKE, Steve; LAMPE, Matthias, MAGERKURTH, Carsten; RÖCKER, Carsten: Classifying Pervasive Games:  
On Pervasive Computing and Mixed Reality: Shaker Verlag, 2007. In C. Magerkurth & C. Rucker (Eds.), Concepts and  
technologies for pervasive Games: A reader for pervasive gaming research (Vol. 1 pp.11-38). Online unter:  
<http://www.vs.inf.ethz.ch/publ/papers/hinske-pg07-pervasivegames.pdf>  
(abgerufen am 5.12.2016)

COENEN, Tanguy: The design and evaluation of a pervasive engagement  
game in a city neighborhood. AcademicMindTrek '14, University of Tampere, Finland: ACM, 2014. Online unter:  
<http://dx.doi.org/10.1145/2676467.2676495>  
(abgerufen am 5.12.2015)

FUCHS, Matthias; FIZEK, Sonja; RUFFINO, Paolo; SCHRAPPE, Niklas: Rethinking Gamification. Hybrid Publishing Lab, Leuphana University of Lüneburg, Germany: Meson press, 2014. Online unter: <http://meson.press/books/rethinking-gamification/> (abgerufen am 5.12.2015)

KELLER, Maren: Die Spieltheorie. Hamburg: SPIEGEL-Verlag Rudolf Augstein GmbH & Co. KG, 2013. Online unter: <http://www.spiegel.de/spiegel/kulturspiegel/d-91740305.html> (abgerufen am 8.01.2016)

LAZZARO, Nicole: Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story. Oakland: XEODesign, 2004-2005. Online unter: <http://www.indabook.org/d/Why-We-Play-Games-Four-Keys-to-More-Emotion-Without.pdf> (abgerufen am 5.12.2015)

KANE, Pat: The Play Ethic: A Manifesto For a Different Way of Living. Kassel: Pan Verlag GmbH, 2005.

MCGONIGAL, Jane: Besser als die Wirklichkeit! Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern. München: Wilhelm Heyne Verlag, 2012.

RAESSENS, Joost; GOLDSTEIN, Jeffrey: Handbook of Computer Game Studies. First paperback edition, Cambridge, Mass. [u.a.]: [MIT Press](#), 2011.

SNIBBE, Scott S.; RAFFLE, Hayes S.: Social Immersive Media, Pursuing Best Practices for Multi-user Interactive Camera/projector Exhibits. ACM Digital Library 2009, online unter: <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1518920&picked=formats&CFID=566425370&CFTOKEN=88519084> (abgerufen am 28.11.21015)

STENROS, Jakko; WAERN, Annika; MONTOLA, Markus: Studying the Elusive Experience in Pervasive Games. Game Research Lab/Tim, University of Tampere, Finland: Sage publications, 2011. Online unter: <http://www.sagepub.com/jurnlasPermission.nav> (abgerufen am 28.11.21015)

# Abbildungsverzeichnis

*Abbildung 1:* Giga, online unter: <http://www.giga.de/smartphones/sony-walkman-nw-z1060/news/der-gamer-eine-kleine-kulturgeschichte-stinkender-teenager/>

*Abbildung 2:* Saw, online unter: <http://www.thetempestdiaries.com/wp-content/uploads/2015/07/Saw.jpg>  
(abgerufen am 2.1.2016)

*Abbildung 3:* TECHNIK,  
imgur.com oreios, online unter: <http://www.buzzfeed.com/karstenschmehl/quake-3#.hs2XyOgkQk>  
(abgerufen am 20.12.2015)

*Abbildung 4:* VERPFLEGUNG,  
imgur.com spykez, online unter: <http://www.buzzfeed.com/karstenschmehl/quake-3#.hs2XyOgkQk>  
(abgerufen am 20.12.2015)

*Abbildung 5:* KELLER,  
Flickr: lofaesofa / Via CC-BY creativecommons.org, online unter:  
<http://www.buzzfeed.com/karstenschmehl/quake-3#.hs2XyOgkQk>  
(abgerufen am 20.12.2015)

*Abbildung 6:* LAN-PARTY,  
online unter: <https://www.bonjwa.de/stories/welt-des-esports-lan-party>  
(abgerufen am 20.12.2015, grafisch bearbeitet: Quirine Philipsen)

*Abbildung 7:* HAMBURG-PACMAN,  
Quirine Philipsen

*Abbildung 8:* SPOOKY, online unter:  
<http://wearablegames.eu/about/>  
(abgerufen am 2.1.2016)

*Abbildung 9:* DEEP WALLS, online unter:  
[www.home.utah.edu/~klm6/3905/deep\\_walls.html](http://www.home.utah.edu/~klm6/3905/deep_walls.html)  
(abgerufen am 2.1.2016, grafisch bearbeitet: Quirine Philipsen)

*Abbildung 9:* BOUNDARY FUNCTIONS, online unter:  
<http://snibbe.com/projects/interactive/boundaryfunctions>  
(abgerufen am 28.12.2015, grafisch bearbeitet: Quirine Philipsen)

*Abbildung 10:* ZWERM, online unter:  
<http://www.toyfoo.com>  
(abgerufen am 28.12.2015, grafisch bearbeitet: Quirine Philipsen)

*Abbildung 11:* NACHES, online unter:  
<http://www.cinp.org/mentoring/>  
(abgerufen am 15.12.2015)

*Abbildung 12:* PUNKTE,  
Quirine Philipsen

*Abbildung 13:* SCHLÜSSELEMOTIONEN,  
Quirine Philipsen

*Abbildung 14:* BUCHTIPP, online unter:  
<http://www.amazon.de/Besser-als-die-Wirklichkeit-Computerspielen/dp/3453167813>  
(abgerufen am 15.12.2015, grafisch bearbeitet: Quirine Philipsen)

*Abbildung 15:* KONSOLEN,  
Quirine Philipsen

*Abbildung 16:* TETRIS,  
Quirine Philipsen

*Abbildung 17:* NEXT LEVEL,  
Quirine Philipsen