Macht Spiele – Partizipative-Local-Based-Gaming

Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.

(Friedrich Schiller)

Wer bin ich?

- Jahrgang 1973
- Dipl. Instru. Mu.
- Berater und Speaker für digital-analoge Gesamtstrategien, Digital-Risk-Management und strategische Gamification
- Entwickler von Playfull Experiences
- Gründer des Netzwerkes „games4culture“
- Autor des Buches „Gaming und Bibliotheken“
- Lehraufträge an verschiedenen Hochschulen und Universitäten
- www.christoph-deeg.com

Es sind die kleinen
Dinge im Leben,
die man spielt…

Komm wir bauen uns ein Spiel…

Macht: Wer bestimmt, wie eine Stadt aussieht?

Warum lieben die Deutschen Autos mehr als Kinder? Warum verbauen wir die digital-analoge Zukunft kommender Generationen?

Christoph Deeg

Die Mutter aller Fragen: Wem gehören die Kulturinstitutionen?

Das weiße Bildungsbürgertum und seine Kulturtempel – oder warum **Electronic Arts** die bessere Kulturinstitution sein könnte…

Christoph Deeg

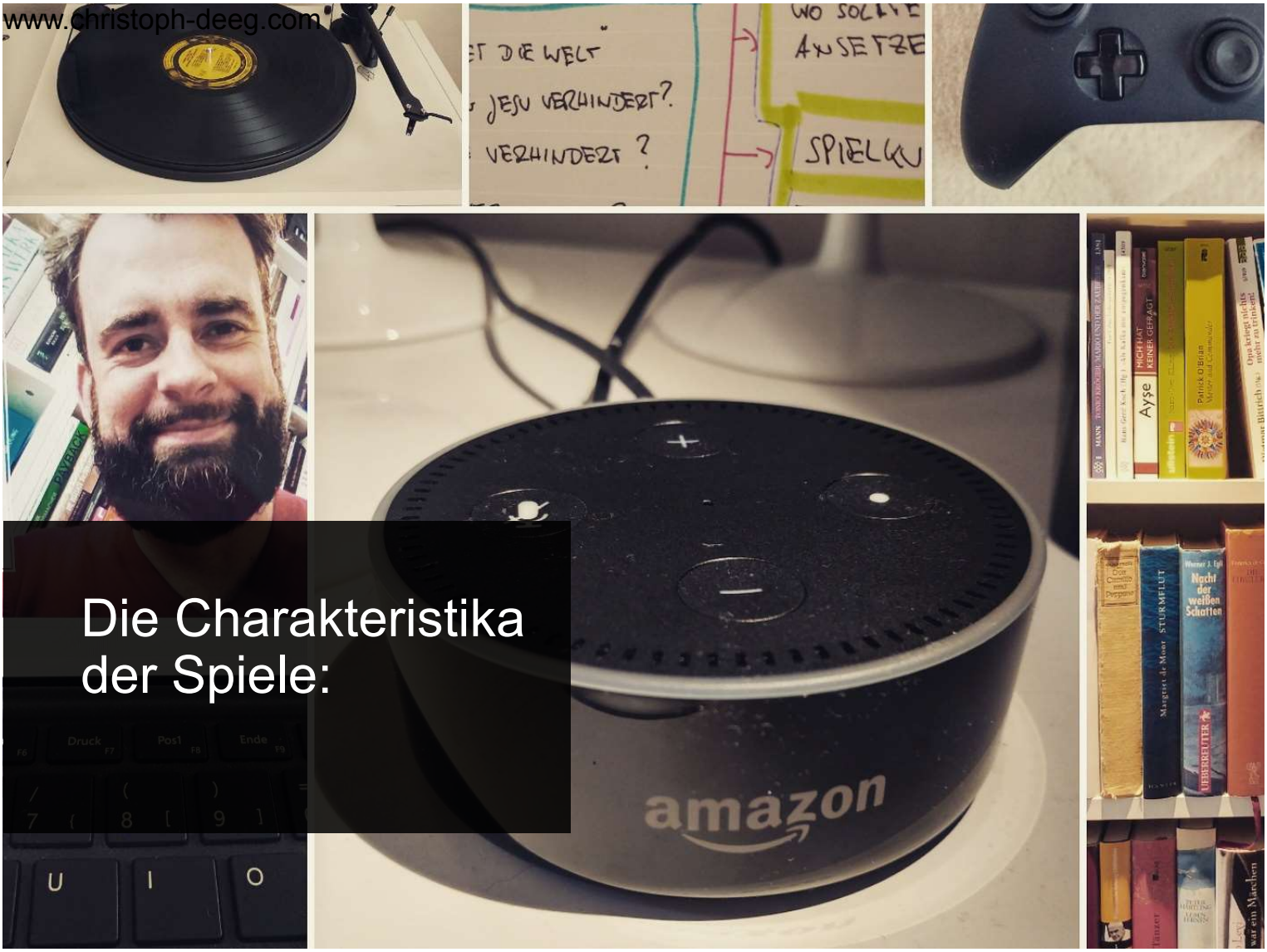
Steile These: Gaming ist die Meta-Sprache des 21. Jahrhunderts

Aber hören wir wirklich zu, oder sind wir **digital-analoge Analphabeten**?

Ich kann spielen und leben nicht definieren

Wie Game-Thinking Stadt und Kultur verändern und verbessern kann…

Christoph Deeg

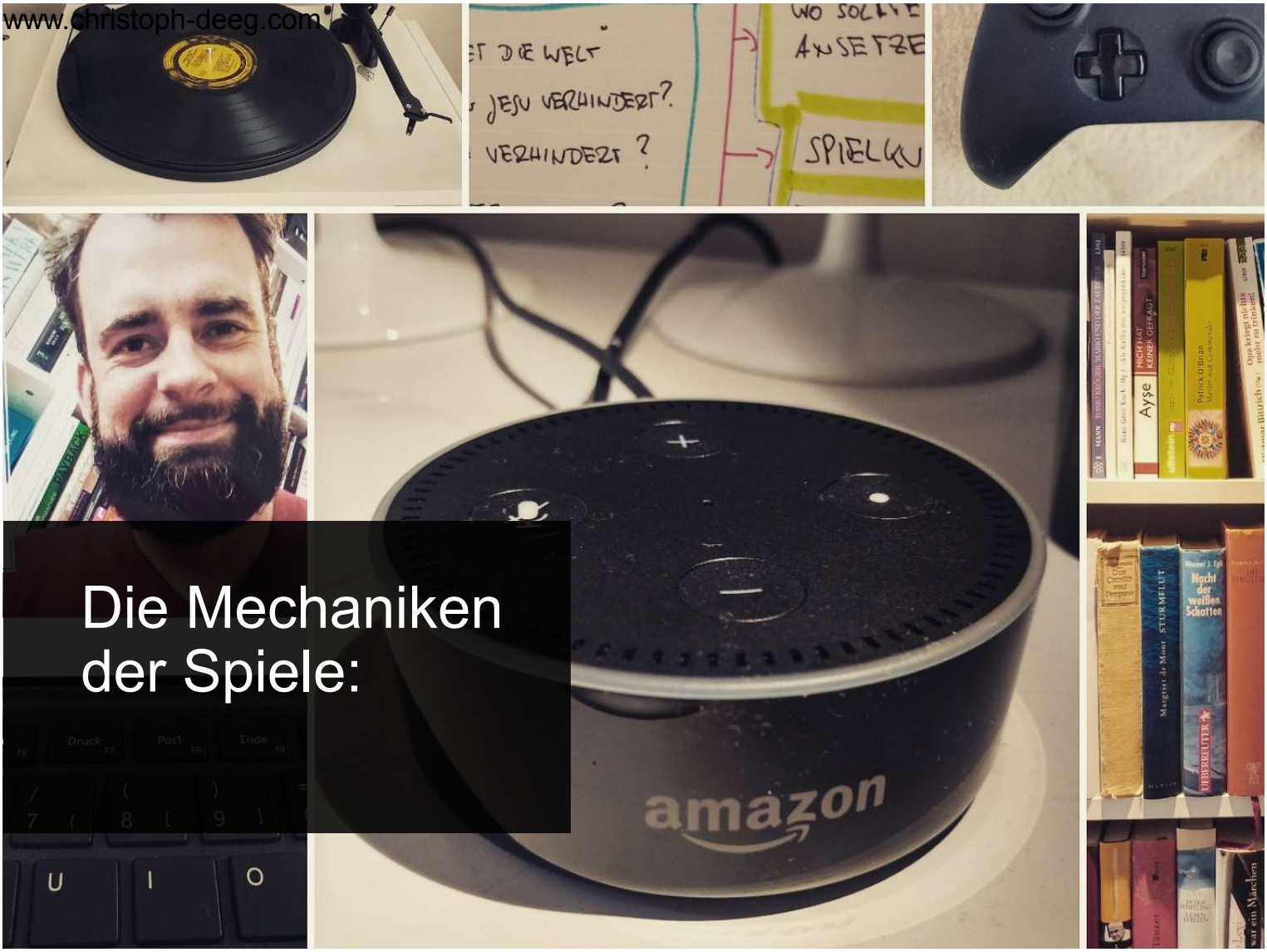


Die Charakteristika der Spiele:

Leichte Dinge schwer machen…

Schwere Dinge vereinfachen…

Als-Ob-Handlung…



Die Mechaniken der Spiele:

Klare Zielsysteme

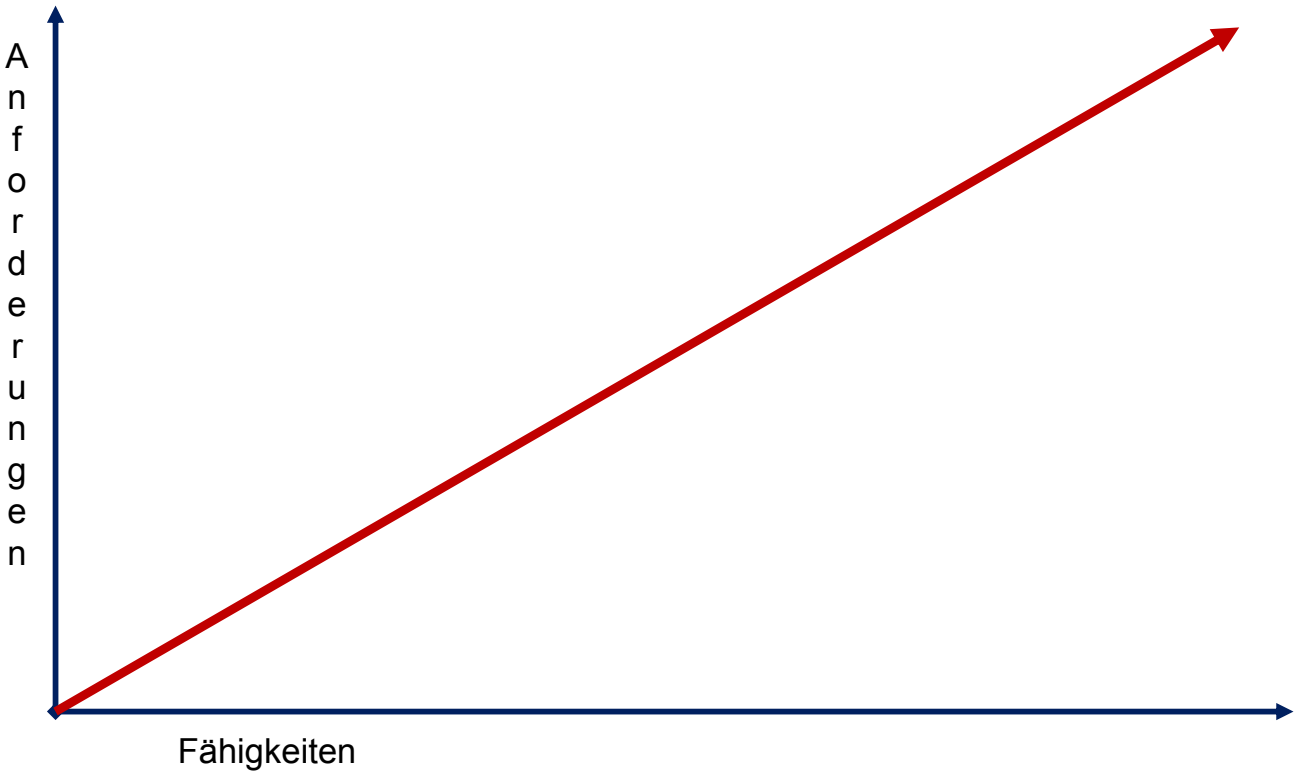
Töte den Drachen – rette die Prinzessin…

Saftiges Feedback…

path of mastery – jedes mal alles etwas schwieriger…

Christoph Deeg

Flow



Christoph Deeg

Try and fail…

Information Transparency

Christoph Deeg

Von Menschen und Maschinen

Was sind die Unterschiede zwischen digitalem und analogem Spiel?

Christoph Deeg

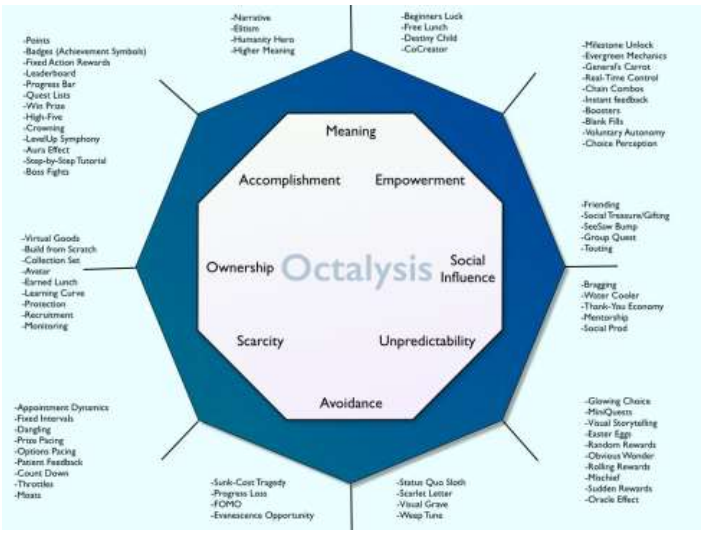
Was bedeutet das?

Christoph Deeg

Unterschiedliche Motivationsformen:

Aufgabenerfüllung **Bedeutung** **Ermächtigung**

Eigentum



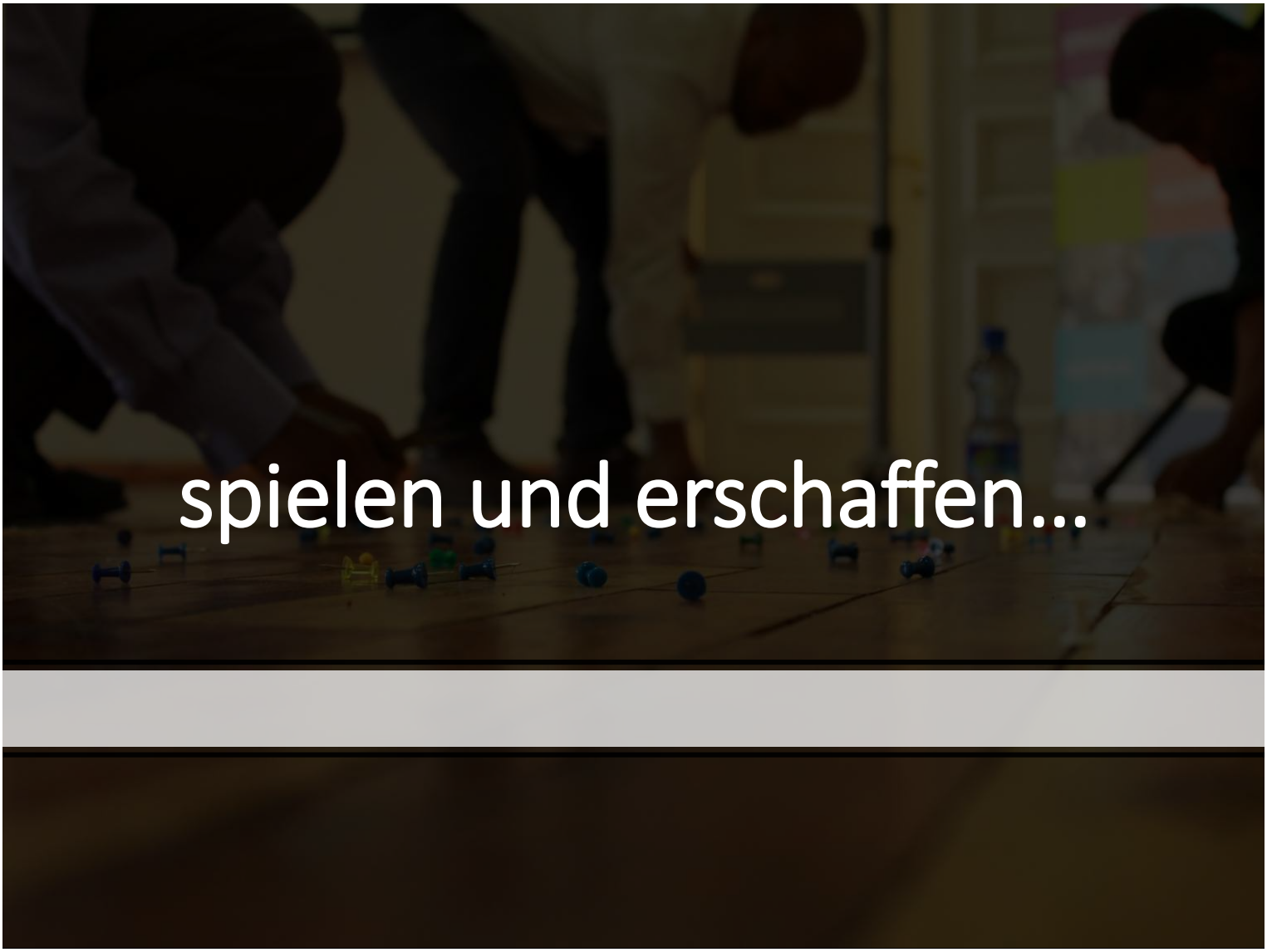
Soziale Vernetzung

Knappheit **Vermeidung** **Unberechenbarkeit**

Christoph Deeg

Macht und Spiel

Christoph Deeg


spielen und erschaffen…

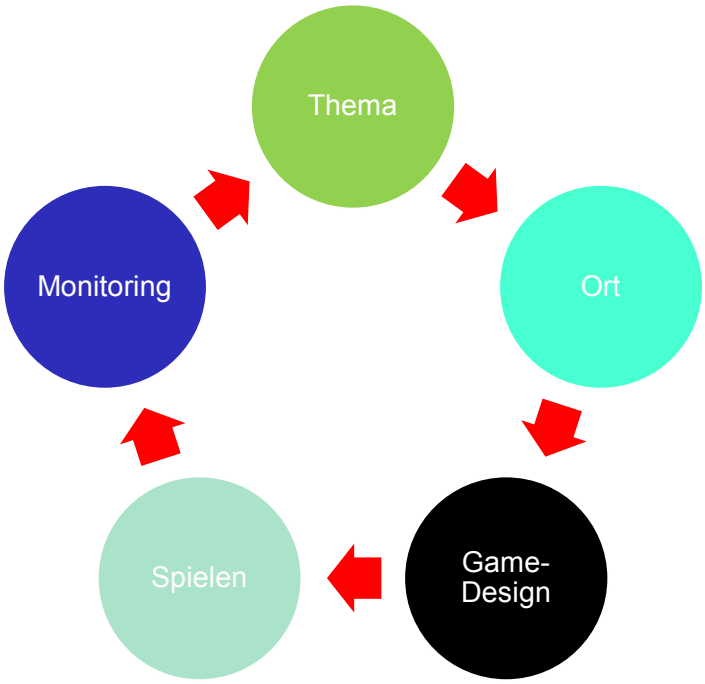
Verstehe Dein Spielfeld – dann verstehst Du den Inhalt

Transformation von Orten, Inhalten und Informationen in ein Spiel

game-mechanics,
storytelling,
interaction-
design,
gamification…

Entwickel Deine Spielumgebung – dann entwickelst Du Deinen Lebensraum

Wie transformiere ich einen Apfel in ein Spiel?


Thema
Ort
Game-
Design
Spielen
Monitoring

Spielerischer Umgang mit Inhalten

- Spiel ist ein Meta-Format, welches in allen Bildungsschichten, Altersklassen, Kulturen etc. funktioniert
- Der spielerische Umgang mit Inhalten ermöglicht den Zugang zu sowie die Reflektion und den Austausch über Kultur
- Spiel bedeutet, Kennenlernen, Entdecken, Ausprobieren, Verändern, neue Kontexte, Spass, intrinsische Motivation etc.
- „Humans have been created to play“ (Bethlehem Anteneh, Ethiopia)

Zielsetzung:

- In diesem Ansatz kommen die Teilnehmer/Zielgruppen direkt zu Wort
- Das dabei entstehende Spiel ist die Sprache, der Zugang, die Präsentation der Gedanken der Teilnehmer zu ihren Kulturräumen
- **„Der Kommunikationskanal der Teilnehmer ist ihr selbst entwickeltes Spiel“**

Christoph Deeg

Die drei Ebenen der Partizipation

- Ebene 1 - Spielentwickler:
  - Dies ist die Gruppe der Personen/Personengruppen, die das Spiel entwickeln
  - Ihre Aufgabe ist die Transformation der (Kultur-) Räume in den Spiele-Kontext
  - Sie sind mit den Kulturräumen und anderen Spielentwicklern verbunden. So entsteht ein umfassende Kulturraum-Community
  - Zu dieser Gruppe gehören:
    - Gamer
    - Kulturinteressierte
    - Schüler/Studenten
    - Menschen die sich an der Entwicklung eines Games versuchen möchten

Die drei Ebenen der Partizipation

- Ebene 2 - Spieler: Dies sind die Personen, die das Spiel spielen
  - Durch das Spielen erfolgt eine Auseinandersetzung mit den Orten
  - Durch das Spielen können auch „Nicht-Kunden“ den Kulturraum erleben
  - Zu dieser Gruppe gehören:
    - Menschen, die gerne Spiele spielen inkl. Geo-Cacher
    - Kulturinteressierte
    - Touristen
    - Menschen aus Kulturräumen
    - Schulen
    - Familien (Austausch zwischen den Generationen)
    - Menschen, die das Spiel mitentwickelt haben

Christoph Deeg

Die drei Ebenen der Partizipation

- Ebene 3 - Das Spielumfeld:
  - Zum Umfeld des Spiels gehören zu allererst die Kulturräume
  - Ihre Aktivitäten (z.B. Veranstaltungen) können Teil des Spiels werden. Das bedeutet:
    - Menschen lernen die Kulturräume kennen, weil sie das Spiel spielen. Darüber kommen neue Zielgruppen zu den Aktivitäten, die Teil des Spiels sind.
    - Menschen lernen das Spiel kennen, weil sie die Aktivitäten des Kulturraumes besuchen, die Teil des Spiels sind.
    - Menschen können dadurch den Kulturraum sowohl aus Sicht des Spiels als auch aus ihrer „normalen“ Sicht kennenlernen. So besteht die Möglichkeit, dass sich Spieler und Nicht-Spieler miteinander austauschen
    - Die Kulturräume werden Teil dieses Diskurses - es entsteht eine interdisziplinäre Kultur-Community

Christoph Deeg

Local-Based-Gaming

Christoph Deeg

Christoph Deeg

Was bedeutet Local-Based-Gaming?

- Zentrales Element ist eine App.
- Die App. fungiert als Navigationssystem
- Die Spieler werden durch die App. zu realen Orten geführt
- Sind die Spieler an diesem Ort angekommen (Ortung erfolgt via GPS) können sie dort Aufgaben erfüllen, Rätsel lösen, Informationen bekommen etc.
- Auf diese Art und Weise erfolgt eine Interaktion mit den Inhalten des jeweiligen Ortes

Warum Local-Based-Gaming?

- Local-Based-Gaming ermöglicht die Interaktion mit realen Orten
- Die Spieler müssen die Orte im analogen Raum besuchen – man sitzt nicht einfach zu Hause vor dem Computer
- Smartphones sind extrem stark verbreitet
- Local-Based-Games können auch innerhalb von geschlossenen Räumen gespielt werden (GPS-Signal wird z.B. durch QR-Code ersetzt. Scannt man diesen ein, hat man bewiesen, dass man am Ort ist)
- Local-Based-Gaming ermöglicht neue partizipative Formen der Kulturvermittlung

Local-Based-Gaming und Partizipation

- Neben den klassischen von professionellen Studios entwickelten Games ermöglicht eine neue Form die Entwickelung von „user generated Games“
- Fertig programmierte Apps. verbunden mit einem Content-Management ermöglichen es „Jedem“ Spiele zu entwickeln.
- Benötigt wird nur die Fähigkeit, einen Computer bzw. einen Browser zu bedienen
  - Es werden keine Programmierkenntnisse benötigt
  - Um „gute“ Spiele zu entwickeln, ist dass Wissen um Game-Mechaniken bzw. Game-Design wichtig

Nichts steht geschrieben!

Gaming als Schaffensprozess von Alternativen Optionsräumen…

Christoph Deeg

Enter Africa

Local-Based-Gaming und partizipative Stadtentwicklung

Christoph Deeg

Das Shapespeare-Game

Neue Wege der Kulturpädagogik?

Christoph Deeg

Urban Futures - Astana

Kasachstan auf dem Weg in eine neue Energienutzung…

Christoph Deeg

Gaming und Gamification als strategische Querschnittsfunktion der Kulturpädagogik

Vielen Dank!!!!!
www.christoph-deeg.com
twitter.com/crocksberlin
c.deeg@christoph-deeg.com