



hochschule aschaffenburg
university of applied sciences

Game Studies

Game Design, SoSe18, H-AB

Computerspiele

Interdisziplinär

- Soziologie
- Psychologie
- Phänomenologie
- Pädagogik
- Ethik
- Anthropologie

Zentrale Fragen

- Charakterisierung
 - Was ist „Spiel“?
 - Warum spielen wir?
- Kategorisierung
- Taxonomie

Was ist Spiel?

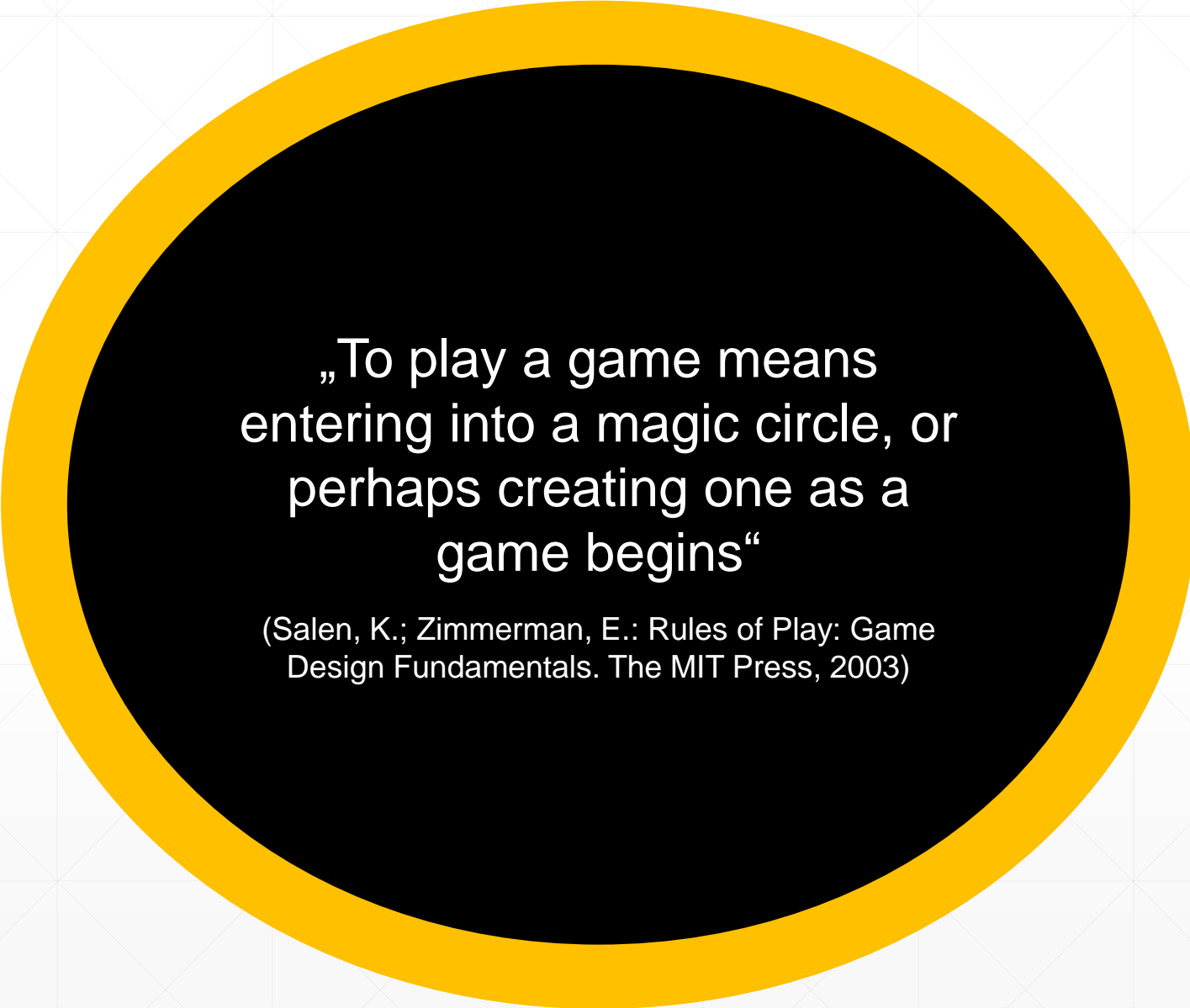
Konzepte

Was ist Spiel?

Johan Huizinga (1872 – 1945), „Homo Ludens“

Anthropologie

- Spiel ist freies Handeln
- Spiel steht außerhalb der gewöhnlichen Lebensbedingungen
- Spiel findet zeitlich und räumlich begrenzt statt
- Spiel ist wiederholbar
- Spiel enthält Spannung, verbindliche Regeln und Geheimnis
- Spiel ist anders als das gewöhnliche Leben



„To play a game means
entering into a magic circle, or
perhaps creating one as a
game begins“

(Salen, K.; Zimmerman, E.: Rules of Play: Game
Design Fundamentals. The MIT Press, 2003)

Was ist Spiel?

Motivationspsychologie

Aktivierungszirkel nach Heckhausen (1964)
(intrinsische Motivation)

- Neuigkeit
- Überraschungsgehalt
- Verwickeltheit
- Ungewissheit

Spannungserzeugung und Spannungslösung
Pendeln um mittleren Spannungswert



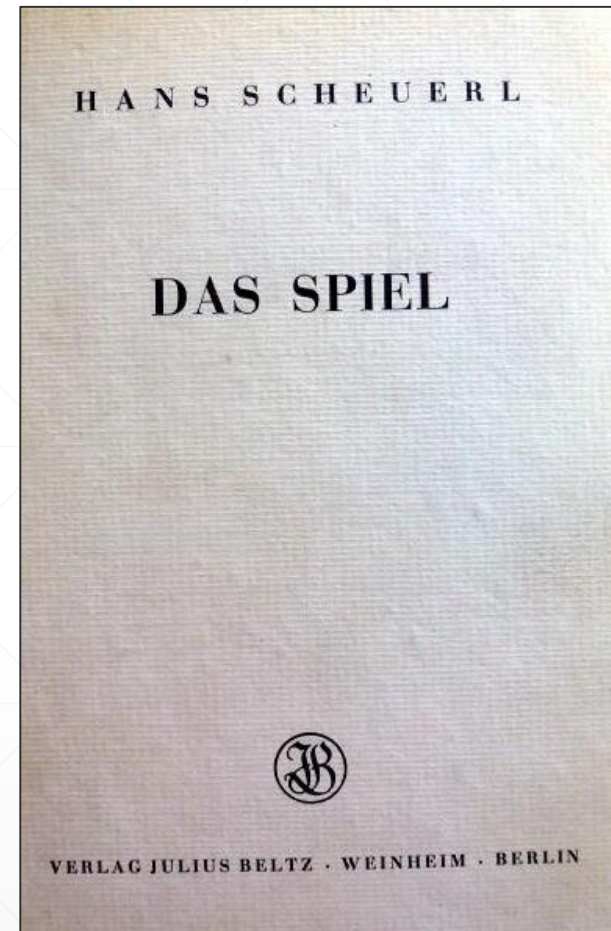
(Quelle: Springer)

Was ist Spiel?

Phänomenologie

Wesen des Spiels nach Scheuerl (1952) (Momente des Spielt)

- Moment der Freiheit
- Moment der inneren Unendlichkeit (Ungesättigt)
- Scheinhaftigkeit
- Ambivalenz (Spannungsaufbau)
- Moment der Geschlossenheit (ausgrenzen der Realität)
- Moment der Gegenwärtigkeit (herausgelöste Zeitstruktur)



- Aspekte, die erfolgreiche Spiele bedienen

Warum spielen wir?

Definitionen

Warum spielen wir?

Soziologie

Sozialisationstheoretische Spieltheorien

- Das Spiel führt Menschen zusammen (gegen Isolation), soziale Kompetenz
- Das Spiel fördert Sozialverhalten (gegen Egoismus), Empathie
- Das Spiel ist eine aktive Freizeitgestaltung (gegen Passivität)
- Das Spiel unterhält (gegen Langeweile)
- Das Spiel baut Stress und Aggressionen ab, Rollendistanz, Ambiguitätstoleranz
- Das Spiel fördert indem es fordert (gegen Perspektivlosigkeit)

Kategorisierung: Sinn des Spiels (Warwitz und Rudolf)

- Spielend Kontakte knüpfen (Kennenlernspiele)
- Spielend sich bewegen (Bewegungsspiele)
- Spielend seine Sinne erproben (Wahrnehmungsspiele)
- Spielend sich messen (Wettspiele)
- Spielend Abenteuer erleben (Abenteuerspiele)
- Spielend Probleme lösen (Denkspiele)
- Spielend sich entspannen (Entspannungsspiele)

Kategorisierung: Sinn des Spiels (Warwitz und Rudolf)

- Spielend ein anderer sein (Rollenspiele)
- Spielend lernen (Lernspiele)
- Spielend sein Glück versuchen (Glücksspiele)
- Spielend bauen und konstruieren (Konstruktionsspiele)
- Spielend in virtuelle Welten eintauchen (Elektronikspiele)
- Spielend früheren Zeiten begegnen (Historische Spiele)
- Spielend anderen Völkern begegnen (Kulturanthropologische Spiele)

Definitionen (Wikipedia)

- **Spielmechanik**

Als Spielmechanik wird der Ablauf eines Spiels bezeichnet, also die Art, auf die aus definierten Ausgangssituationen, den Spielregeln und den Aktionen des Spielers ein Spielerlebnis entsteht.

- **Gameplay (unscharf)**

Mit Gameplay (engl. „Spielen des Spiels“) wird die Erfahrung des Spielers während des Spielens bezeichnet. (Spielerlebnis)

- **Spielregeln**

Die Spielregel definiert Teilnehmerzahl, Voraussetzungen und Ablauf von Spielen.

Definitionen (Wikipedia)

- Genre

Unter Genre französisch für „Gattung“, Mehrzahl: Genres) versteht man eine Klassifikation, mit der verschiedene Ausprägungen (...) eingeteilt werden.

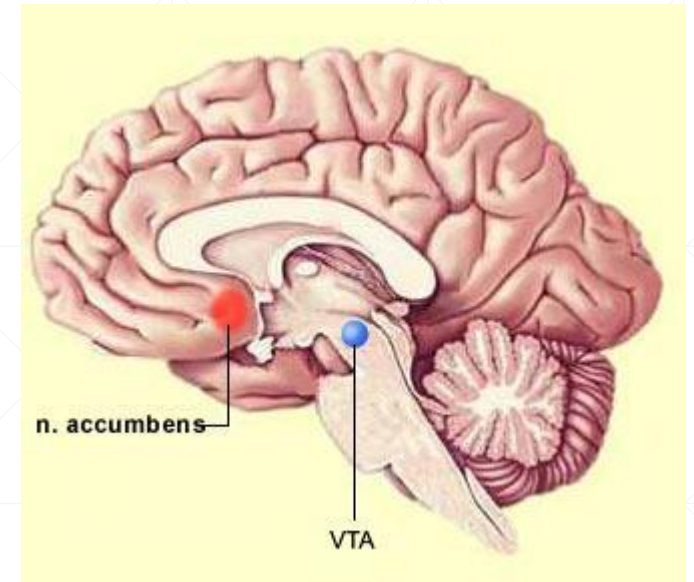
- Neurologie
- Evolution
- Kategorisierung (Fortsetzung)

Basics

Spielmotivation

Warum machen Spiele Spaß?

- Neurobiologie: Nucleus accumbens (Belohnungszentrum)
- Ausgelöst durch ...
 - die verschwindenden Bauklötzchen in Tetris
 - das epische gear
 - das virtuelle Einkommen
 - Oder Elektroden, die entsprechend platziert werden. (Olds, Milner, 1954)
- **Auf dem neurobiologischen Level wirkt die Belohnung durch Computerspiele (bspw. Dopaminausstoß) ebenso wie bei jeder realen belohnenden Tätigkeit.**



(Quelle: Wikipedia)

<https://www.spiegel.de/fotostrecke/fotos-forscher-untersuchen-warum-tiere-spielen-fotostrecke-122732.html>

Spielerisches Verhalten im Tierreich

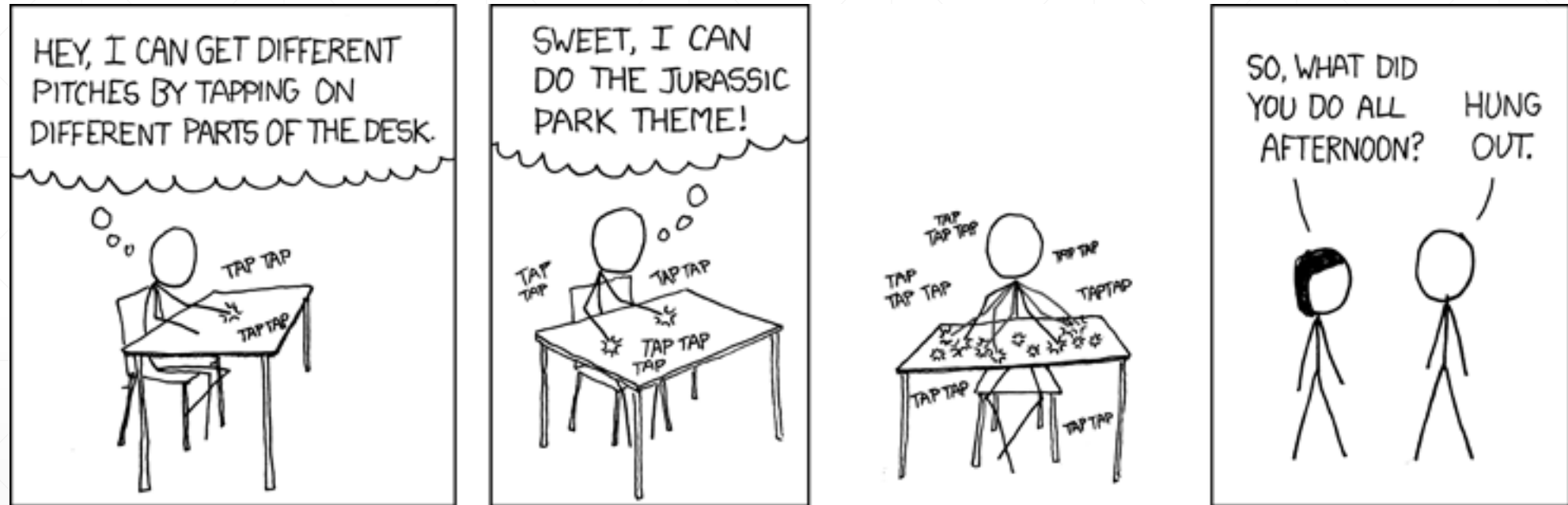
Warum spielen Tiere?

- Sich ausprobieren; auch: imaginäres Spielen
- Spiel mit Steinen, zweckfrei
- Schimpansen spielen Memory mit Touchscreen (Kawai, Matsuzawa, 2000)
- Affen spielen Ego-Shooter; single/multi player (Hosokawa, Watanabe, 2012)
- Aber: 85% der von Seelöwen getöteten Robbenjungtiere waren im Spiel (Caro, 1988)
- Aber: Keine Korrelation zwischen Spiel und Fähigkeitserwerb bei Tieren (Caro, 1980)
- Mglw. Förderung der Anpassungsfähigkeit an neue Situationen. (Fagen, 2004, 2009)

Kennzeichen von einfachem Spiel (Play)

- Johan Huizinga
- Burghardt, 2010
 - freiwillig, spontan, erfreulich, belohnend
 - Vom üblichen Verhalten verschieden
 - wiederholbar, nicht stereotyp; stressfrei
- Kategorien
 - Imaginär, So tun als ob ...
 - Narrativ (Storytelling)
 - Kreativ

Kreatives Spiel



(Quelle: xkcd.com)

Kennzeichen von komplexem Spiel (Game)

- Suits, 1967
 - Regelbasiert
 - Zielgerichtet
 - Eingeschränkte Möglichkeiten
- Salen; Zimmerman, 2004
 - Künstlicher Konflikt
 - Quantifizierbares Ergebnis → sich messen

Kategorisierung: Zweckfreies und zweckgerichtetes Spiel

Zweckfreies Spiel

- Das Spiel folgt einem spontanen Impuls nach spielerischer Betätigung.
- Das Spiel macht aus sich selbst Sinn.
- Es erwächst unmittelbar aus dem Spieltrieb und der Funktionslust (bspw. Bewegung, Fantasie, Kreativität oder Sprache) (21, Buytendijk).
- Es verfolgt keinen Zweck, wie z.B. lernen oder gesund zu werden.
- Die Wissenschaft spricht von **primär motiviertem Spielen**.

Kategorisierung: Zweckfreies und zweckgerichtetes Spiel

Zweckgerichtetes Spiel

- Das Spiel dient einem bestimmten Zweck, der von außerhalb kommt.
- Das Spiel wird ein Instrument oder ein Werkzeug von außerhalb des Spiels liegenden Interessen.
- Die Attraktivität des Spiels wird zum Beispiel für pädagogische, didaktische oder therapeutische Zwecke genutzt.
- Die Wissenschaft spricht von **sekundär motiviertem Spielen**.