

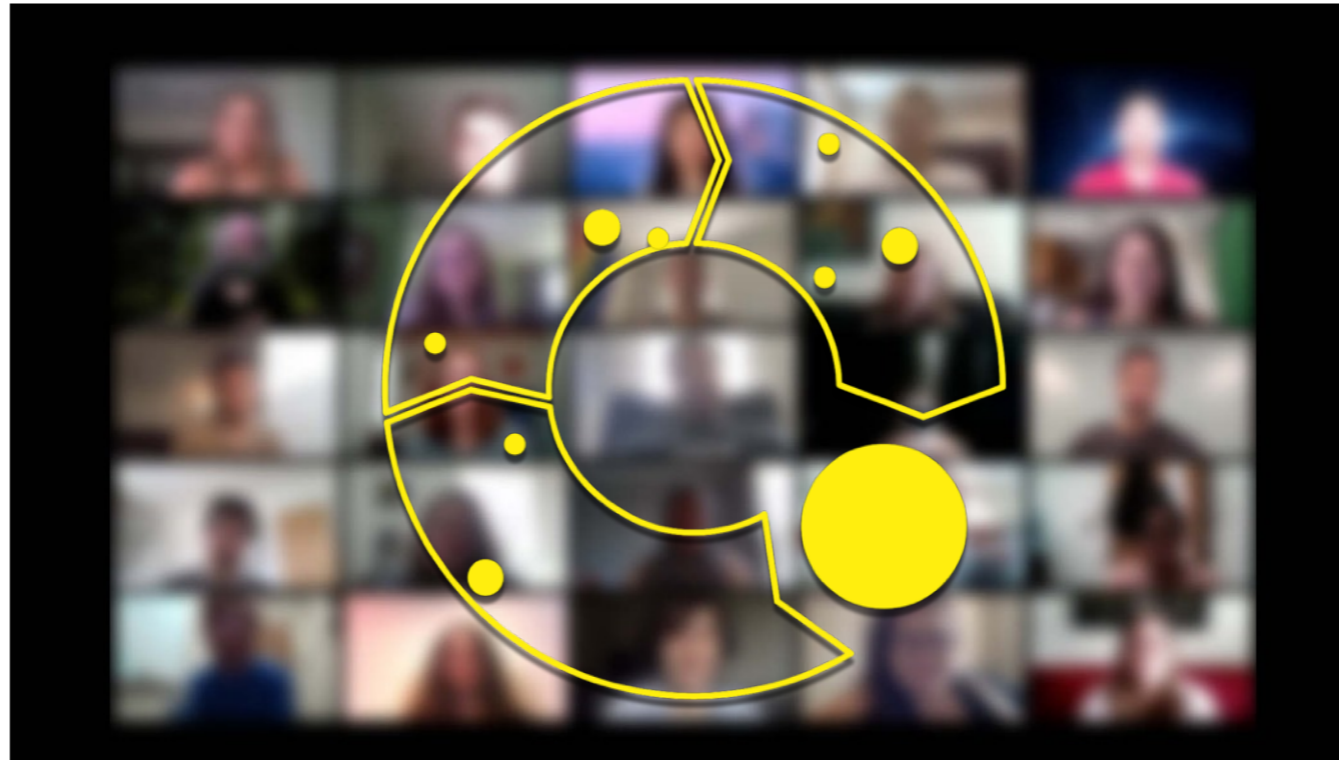
[Koordinationsleiter]

Kennt jemand zufällig diese Gerätschaft?

Gaming the System

 forschungs- &
innovationslabor
digitale lehre

2 Varianten der Auslegung ...



Arbeitskreis:



Kreativität spielt sich auf schmalem Grat ab

- es bedarf einer Grundkenntnis der Möglichkeiten
- aber es besteht auch die Gefahr (aufgrund von Erfahrungen) einfach immer die alten (bekannten) Wege zu gehen

Es ist der Unterschied mit einem System spielen zu können
oder sich von ihm einzwängen zu lassen.

Weil Menschen durch ihre Kreativität ganz neue, nie beschrittene Wege gehen können
+ auf individuelle Situationen und Rahmenbedingungen anpassen können

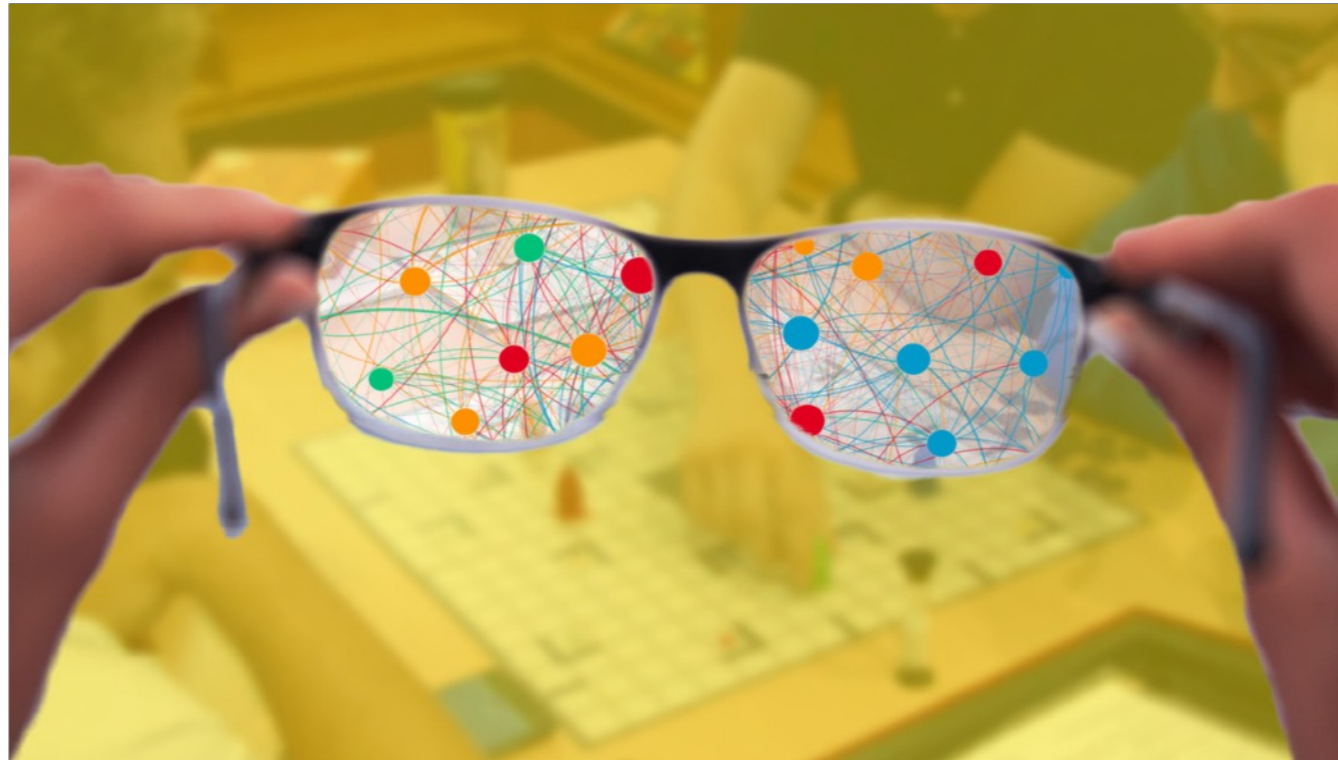


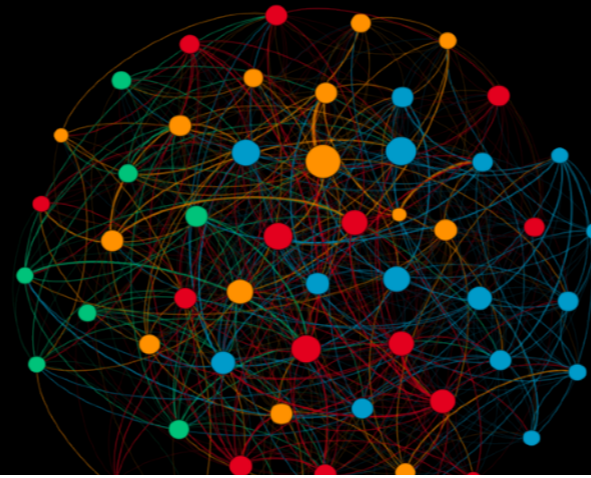
Foto: Elena Taranenko auf Unsplash

Mit der Brille eines Spielentwicklers
auf das System des Lehrens und Lernens schauen



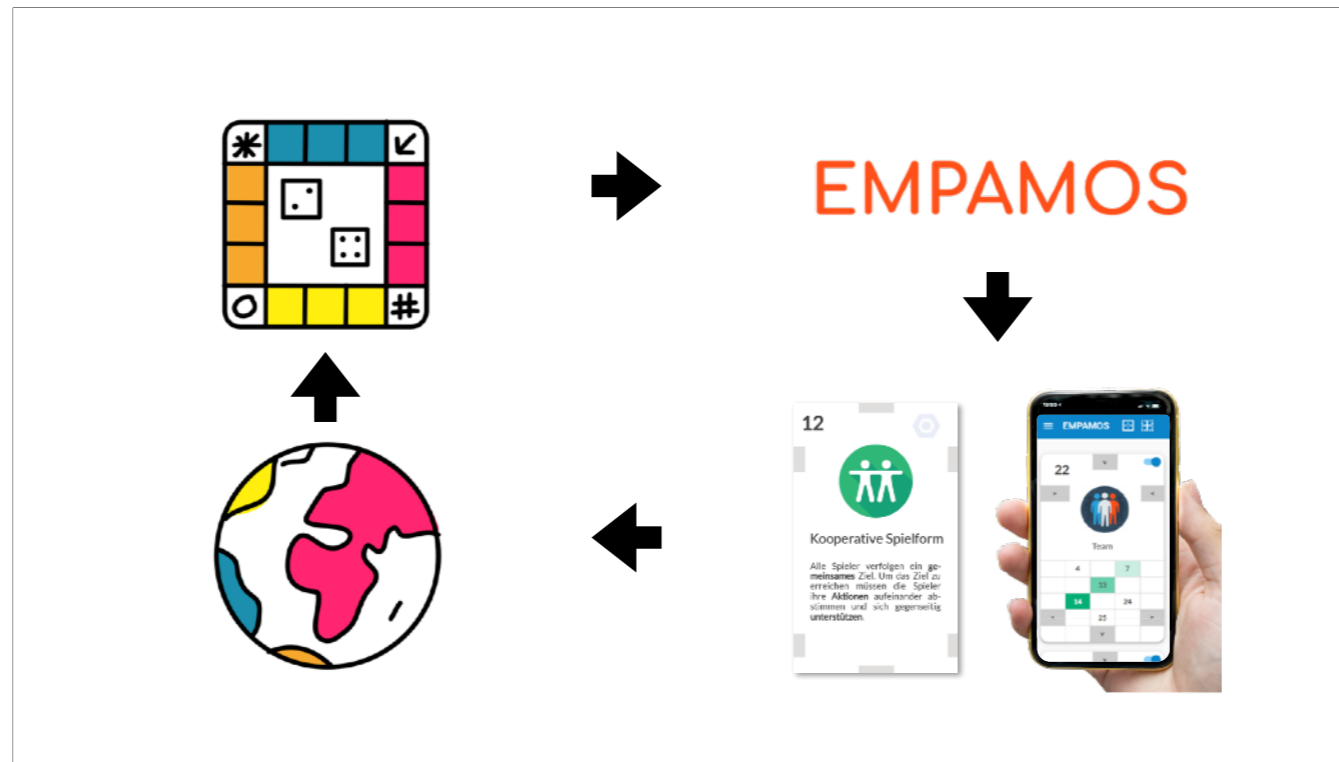
Klaus Teuber bei der Spiel 2017 in Essen (Foto: Rogi Lensing)

Ihm ist es gelungen Millionen von Menschen ...



PROJEKT EMPAMOS

Empirische Analyse motivierender Spielelemente



Auf einen Blick: Worum geht es?

- Spiele bilden große Welt im Kleinen ab (so wie sie sein müsste, um Spaß Freude machen)
- Aus Spielen kann man lernen was Menschen motiviert und Freude bereitet
- Wissen aufbereiten, dass auch nicht Spiele-Expert*innen es nutzen können
- um wiederum die echte Welt zu gestalten





Ergebnis: Spielelemente und ihre Verbindungen



Ergebnis: Misfits



So sieht das Grundwerkzeug von EMPAMOS aus.

Wir arbeitet man damit? –

→ Damit kommen wir wieder zurück zur Koordinationsleiter



7



Spiel wirkt bedeutungslos

Das Spiel wirkt auf die **Spieler** bedeutungslos, da sie das **Gefühl** haben, es **geht** um nichts.

9



Erfolg hängt zu stark von den Fähigkeiten ab

Der **Spielerfolg** hängt stark von den **Fähigkeiten** ab, die die Spieler bereits zu Beginn mitbringen. Dies kann dazu führen, dass Spieler mit unterschiedlichem Niveau und Erfahrung nicht mehr gut **zusammenspielen** können, da der Spielausgang schon vor Spielbeginn absehbar ist.

11



Spielverlauf ist zu vorhersehbar

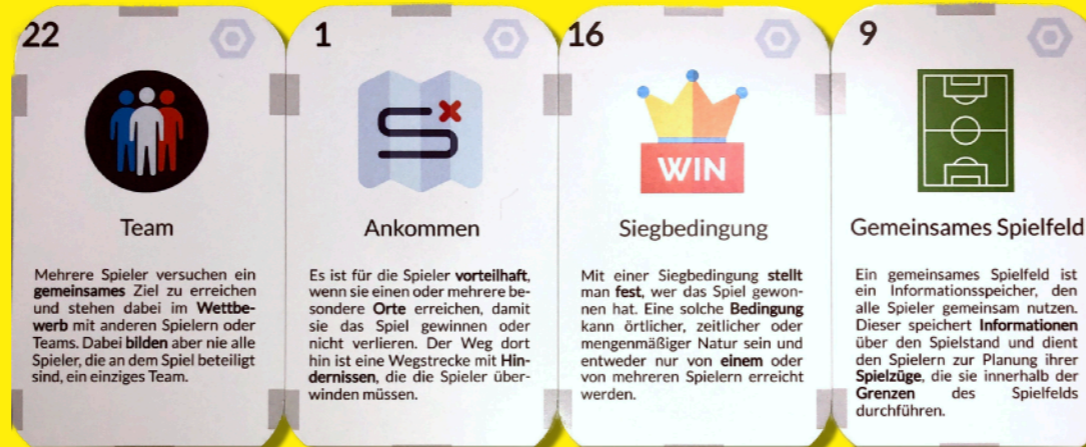
Der Spielverlauf ist für die Spieler **vorhersehbar**. Dies ist vor allem dann der Fall, wenn das Spiel zu wenig Chancen auf Abwechslung und **Überraschungen** bietet und es eine starre **Zugroutine** gibt. Das Spiel verliert dann schnell seinen Reiz.

12



Wettbewerb ist zu stark

Der **Wettbewerb** unter den Spielern ist so stark, dass dadurch das Spielerlebnis leidet. Nicht alle Spieler spielen gerne unter starkem **Druck**. Einige **Spieler** spielen dann sehr verbissen auf Sieg und eine Niederlage fühlt sich dann für den Verlierer sehr schmerzhaft an.



5



Ereignis

Ereignisse nehmen **Einfluss** auf den Verlauf des Spiels und unterbrechen die **Routine**. Ereignisse können durch Aktionen bzw. Handlungen der Spieler oder durch das Spiel **ausgelöst** werden.

25



Zufall

Der Zufall ist ein künstlich **erzeugter** Faktor, der den Spielverlauf so **beeinflusst**, dass bestimmte Ereignisse für die Spieler **unberechenbar** werden.

3



Belohnung


Spieler erhalten eine **Belohnung** für bestimmte **Leistungen**. Sie wirkt sich **positiv** auf das Spielgeschehen aus und kann ein **Anreiz** sein, riskante Handlungen durchzuführen bzw. auf bestimmte Ergebnisse gezielt hinzuarbeiten.

20




Strafe


Ein negativer **Einfluss** auf den **Spielfortschritt** eines oder mehrerer Spieler, der als Reaktion auf eine konkrete **Aktion** oder die Inaktivität der Spieler erfolgt. Anlass und Ausmaß der Strafe sind in den Spielregeln bereits zu Spielbeginn bekanntgegeben.





forschungs- &
innovationslabor
digitale lehre




Dr.-Ing Thomas Bröker

 thomas.broeker@th-nuernberg.de

 [@puzzknow](https://twitter.com/puzzknow)

 [@tbroeker](https://twitter.com/tbroeker)



2 Varianten der Auslegung

Variante 1: Begriff ist negativ belastet: betuppen, betrügen, mogeln, „Unterschleif“ (habe ich als neues Wort in Bayern kennengelernt ...

Schon vor langer Zeit wurden Systeme ausgespielt ...