

Game Experience Design

Kommunikation

Prof. Dr. Jochen Koubek

23.05.2017





Kommunikation

„Communication occurs when humans manipulate symbols to stimulate meaning in other humans.“

Infante, Rancer & Womack (1997): Building Communication Theory

Man kann nicht nicht kommunizieren



Sprachfunktionen

Eine Aussage hat eine oder mehrere Funktionen, indem sie sich auf verschiedene Faktoren des Kommunikationsprozesses bezieht

Gegenstand (Kontext): Referentiell

Sender: Emotiv, Expressiv ——— Mitteilung: Poetisch ——— Empfänger: Appellativ, Konativ

Kontakt: Phatisch

Kode: Metasprachlich

Roman Jakobson: Linguistik und Poetik (1960)

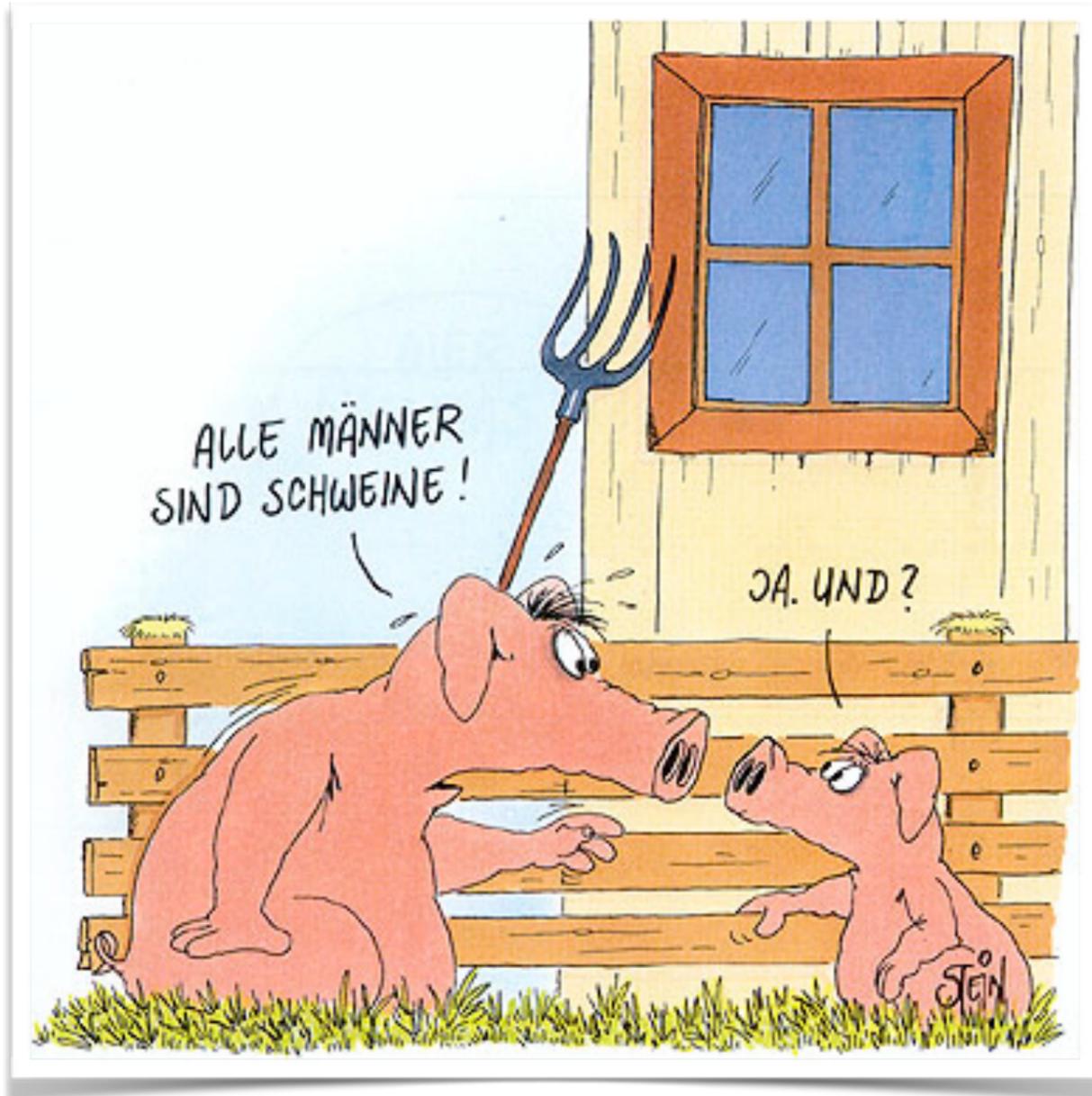
Sprachfunktionen



Bezugspunkt	Bühler	Jakobson	Schulz von Thun
Gegenstand	Darstellung, Bezeichnung	referentielle Funktion	Sachseite
Sender	Ausdruck, Kundgabe	expressive, emotive Funktion	Selbstkundgabe
Empfänger	Appell	appellative (konative) Funktion	Appellseite
Kontaktmedium	---	phatische Funktion	Beziehungsseite
Kode	---	metasprachliche Funktion	---
Botschaft	---	poetische Funktion	---

<https://de.wikipedia.org/wiki/Sprachfunktion>

Missverständnis



Kommunikation ist nicht (nur) der Austausch von Informationen

Referentielle Funktion (Kontext)

Gegenstand (Kontext): Referentiell

Sender: Emotiv, Expressiv

Mitteilung: Poetisch

Empfänger: Appellativ, Konativ

Kontakt: Phatisch

Kode: Metasprachlich



Fiktion

Ökonomie



Farm Simulator 2017

YOU HAVE: \$196.60

CLOSE

Gesellschaft



PIZZA

PRICE: \$2.49



BUY SALAD: \$3.49



PIPE LINE
CREST

PRICE: \$1.99



Matty Hinckley's
FLYING PIZZERIA

VINNY:

DOES YOUR PIZZA ALSO
COME IN EQUILATERAL, OR
JUST ISOSCELES?



ITEMS



INVENTORY



EQUIPMENT

Cart Life



Expressive Funktion (Sender)

Gegenstand (Kontext): Referentiell

Sender: Emotiv, Expressiv

Mitteilung: Poetisch

Empfänger: Appellativ, Konativ

Kontakt: Phatisch

Kode: Metasprachlich



Art Games



A tiny bit of background about me: I turn 30 tomorrow. A close friend from our neighborhood died last month. Yep, I've been thinking about life and death a lot lately. This game is an expression of my recent thoughts and feelings.

<http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/statement.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=n3o0HFXPfc0>



Empathy Game



Anna Anthropy: Dys4ia



Will O'Neill: Actual Sunlight



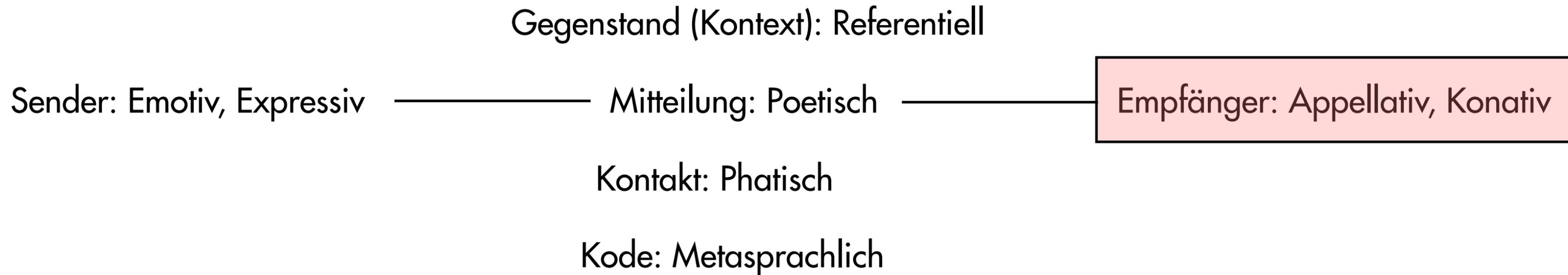
Knuckle Sandwich

Autobiographical Games



That Dragon, Cancer

Konative Funktion (Empfänger)



Spaß, Spaß, Spaß
Escapist



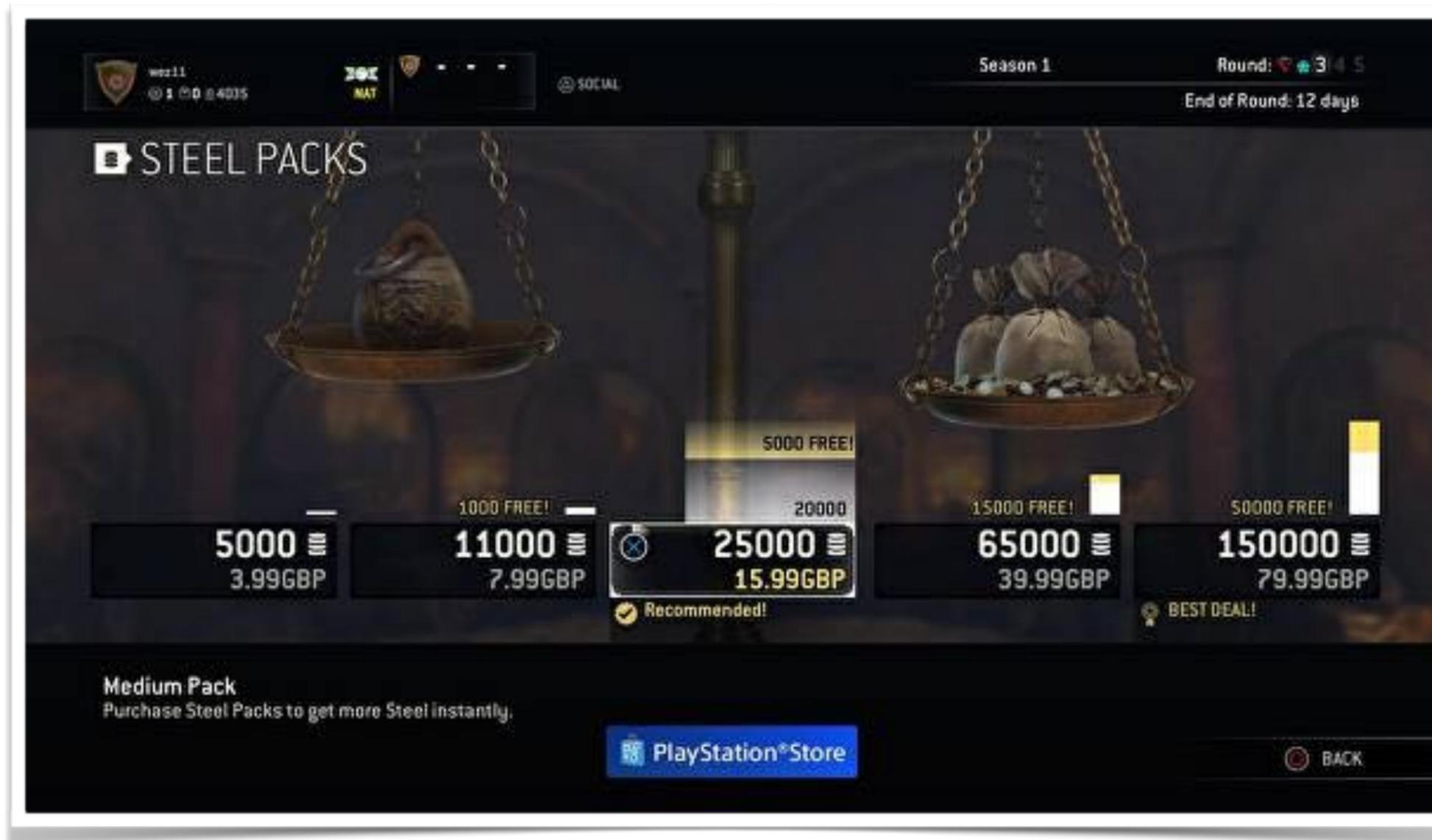
Haben, Haben, Haben Completionist



Pokémon: Gotta catch 'em all!

Money, Money, Money

Pay 2 Play



For Honour: In Game Microtransactions



Transferziele



Dragon Box

Bildungsziele



»playing video games is [a] kind of literacy ...
not one that helps us read but ... that helps us
make or critique the systems we live in«
Ian Bogost

Sim City

Handlungsziele



Phatische Funktion (Kontakt)

Gegenstand (Kontext): Referentiell

Sender: Emotiv, Expressiv

Mitteilung: Poetisch

Empfänger: Appellativ, Konativ

Kontakt: Phatisch

Kode: Metasprachlich



Parasoziale Beziehungen



Addressing the viewers directly (e.g., looking at them, saying “Good evening, ladies and gentlemen”)

Using nonverbal communication to acknowledge the viewer (e.g., facing the camera, making eye contact with the camera)

How good looking the person on camera is

The ability of the viewer to see things from the media figure’s point of view (i.e., how relatable the figure is)

we tend to like people who are attractive in one or more of three ways:

Physically attractive (they look good)

Socially attractive (they are friendly, nice to be around)

And task attractive (they are useful to us)



Friendship



Proximity: Put players in serendipitous situations where they regularly encounter other players. Allow them to recognize one another across multiple play sessions.

Similarity: Create shared identities, values, contexts, and goals that ease alignment and connection.

Reciprocity: Enable exchanges (not necessarily material) that are bi-directional with benefits to both parties. With repetition, this builds relationships.

Disclosure: Further grow trust in the relationship through disclosing vulnerability, testing boundaries, etc.

Cook: *Game design patterns for building friendships*. 2017

http://www.gamasutra.com/blogs/DanielCook/20170221/291910/Game_design_patterns_for_building_friendships.php

Kooperation



Journey (Fan Art)

FPS: 34
TMP: 65 C
PNG: 71 MS
RTT: 97 MS
IND: 57 MS

ATTACK

TEMPLE OF ANUBIS

Kompetition

WINSTON

DRAHGO

KAIVY

BACONBITS21

MZPHOENIX

MARCUS030



VS



MRTASTIX

DEXX

GHOSTFOX

TWIDGET

SAMTHELAMB99

FROG

MrTastix (Soldier: 76): I need healing!
MrTastix: Hello!
DRose has left the voice channel
Joined team voice chat - Push ``` to talk. 4 players in channel. Press P to access channels.
[Trittyyss] left the game.

TEAM TIPS !

- TOO MANY SNIPERS
- NO SUPPORT HEROES

READY FOR BATTLE

CHANGE HERO

Subversives Spiel: Dark Souls Fight Club



<https://www.rockpapershotgun.com/2016/05/04/ridealong-the-underground-fight-clubs-of-dark-souls-iii/>

Anyone who wants to join should send a friend request to make it easier to identify a random summon sign and one for the FC.

The one who hosts this will then summon anyone who joins in and they should stay out of the fights to avoid wasting time and humanity on reverse hollowing. (He/she can of course fight, but it's easier if they don't.)

This is just for fun of course, so don't come there with some asshole strat like a buffed Falchion +15 with full Havel's and R1 spamming. Do something fun. Test something new. Do a joke build.

<http://darksouls.wikia.com/wiki/Thread:28783>

Toxische Kommunikation



Toxic Chat in LoL

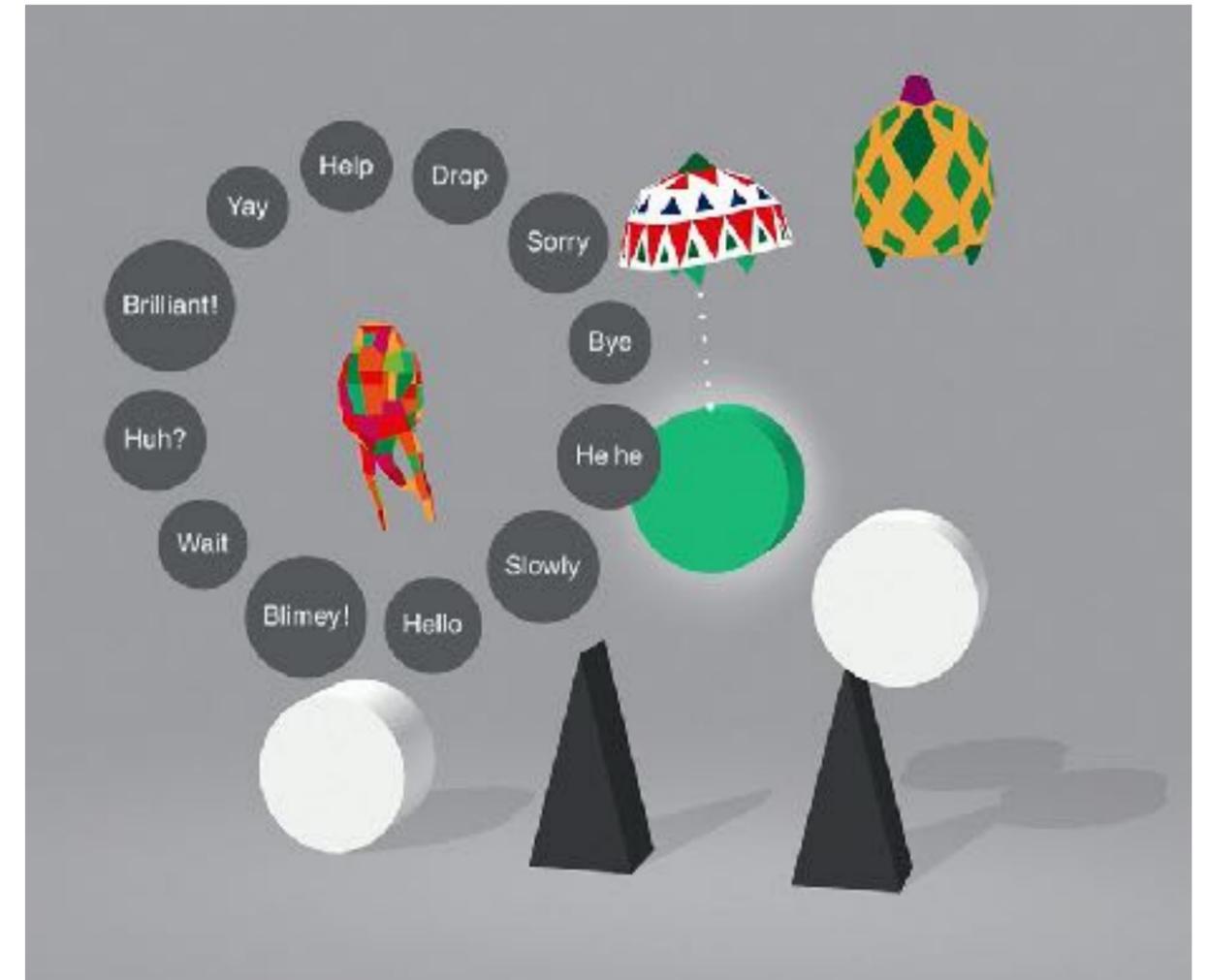


Teabagging in Halo

Reduzierte Zeichenmengen

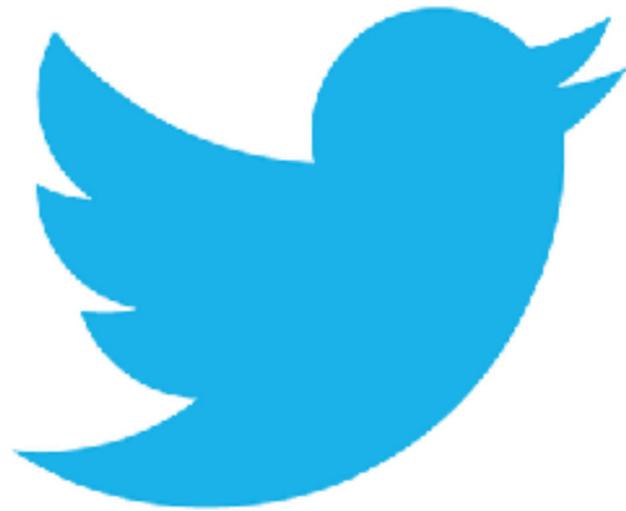


Gesten in Dark Souls



Kommunikations-Atome in Drei

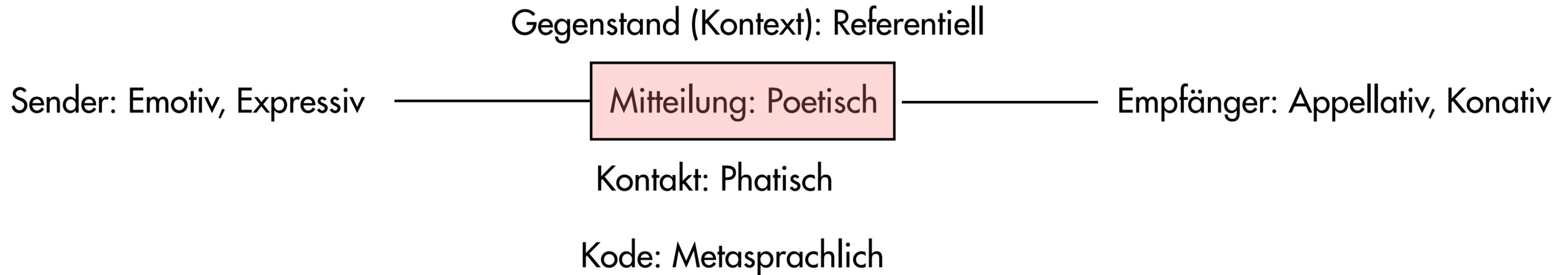
Social Networks



„Twitter is a massively multiplayer online RPG in which you choose an interesting avatar and roleplay a persona loosely based on your own, attempting to accrue followers by repeatedly pressing lettered buttons to form interesting sentences.“

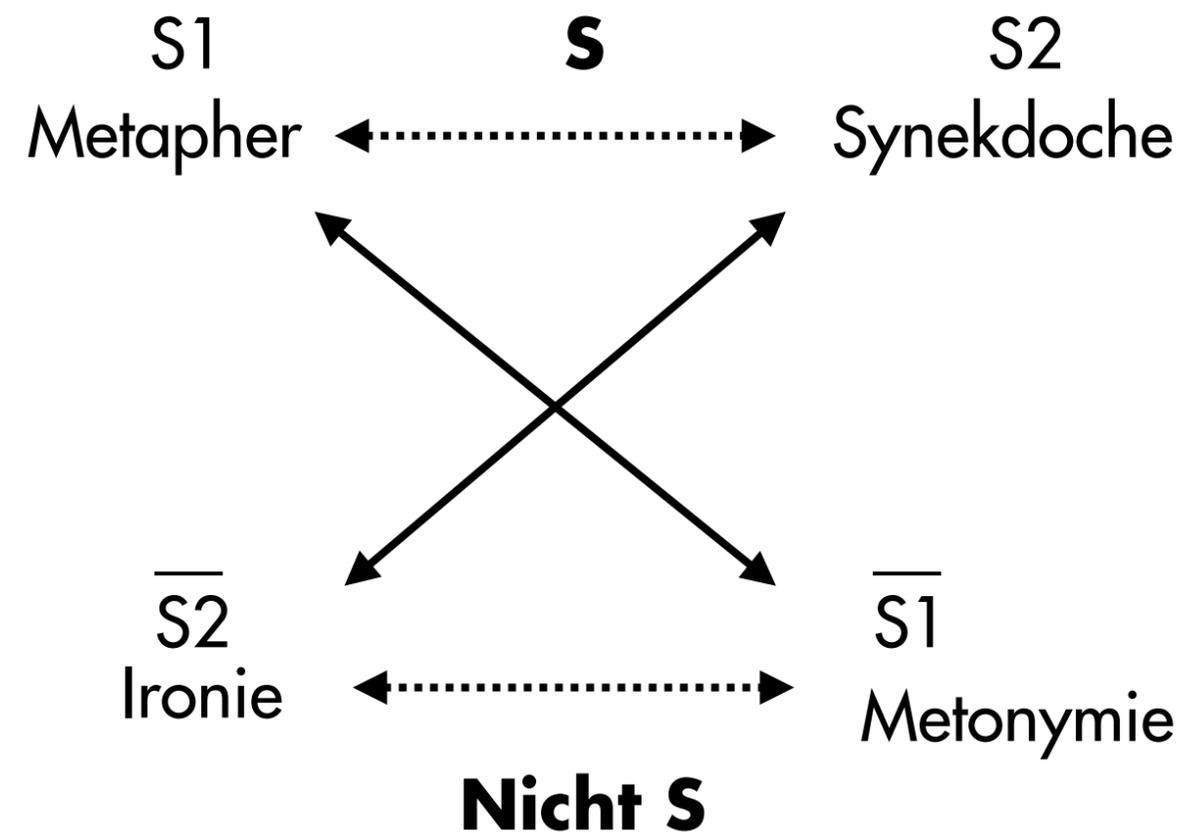
— Charlie Brooker

Poetische Funktion (Mitteilung)





Tropen: Ersetzungen



Metapher: Ersetzen von S durch S1

Synekdoche: Ersetzen von S durch einen Teil

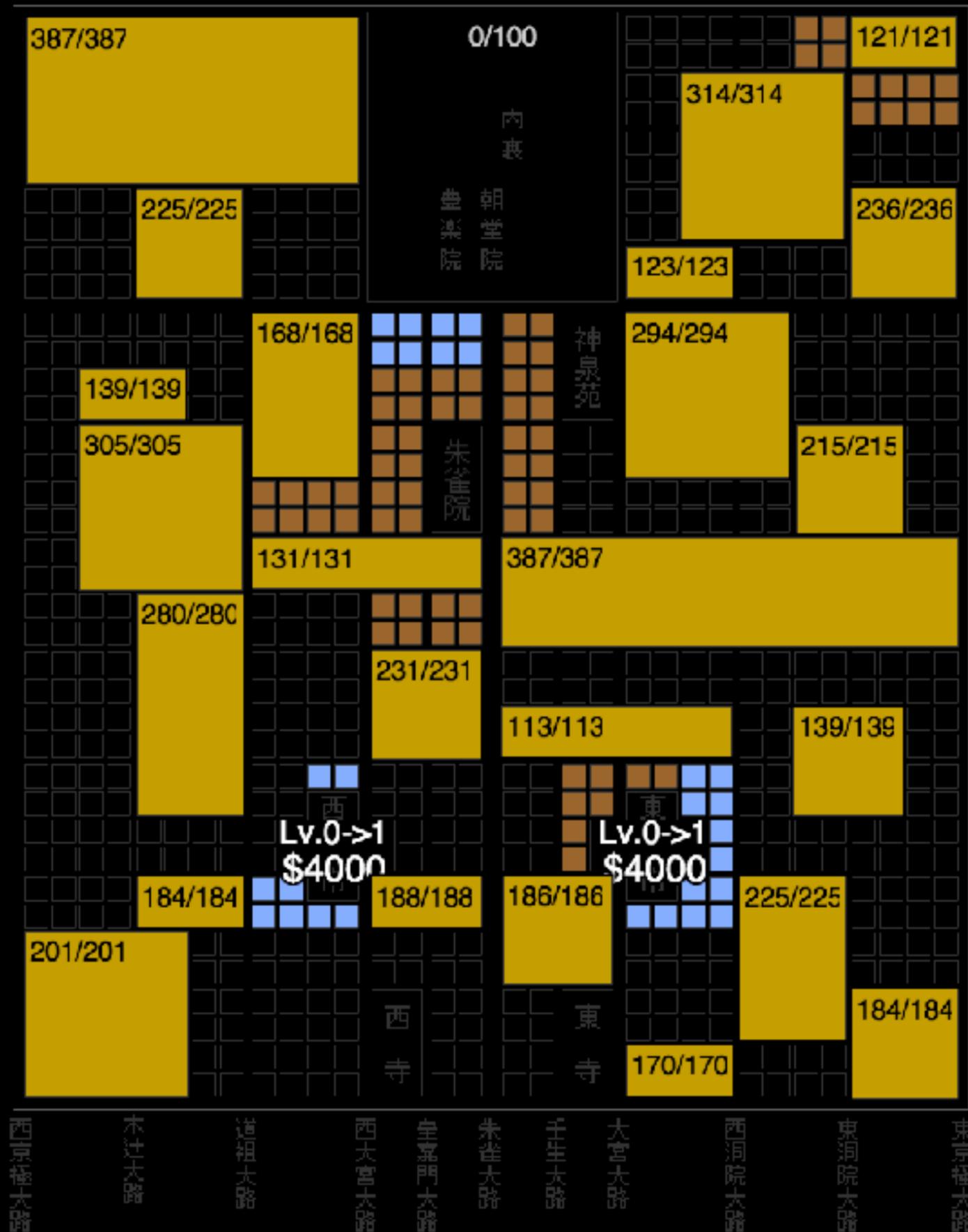
Ironie: Ersetzen von S durch sein Gegenteil

Metonymie: Ersetzen von S durch eine Ähnlichkeit

Metapher



Papo & Yo



一条大路
土御門大路
近衛御門大路
中御門大路
大炊御門大路
二条大路
三条大路
四条大路
五条大路
六条大路
七条大路
八条大路
九条大路

レベル 8 進捗率 5% 説明書

05:30:01 攻撃 > 敵に 28 ダメージ!
05:30:20 攻撃 > 敵に 28 ダメージ!
05:30:21 エイリアンに敗北
05:30:21 所持金が半減した。

人口 西 160人 東 128人

所持金 \$570
経験値 975/1150
行動力 59/59
アップグレード 0

+ 体力 50/50
+ 攻撃力 59/59
+ 防御力 53/53
+ 回復力 16
+ 施工力 13

検非違使	\$20000	0/1
地頭	\$10000	0/1
鉾	\$400	0/9
胴丸	\$200	0/9
太刀	\$1200	0/9
星兜	\$1000	0/9
薙刀	\$9600	0/9
大鎧	\$10000	0/9

Synekdoche

Heiankyo Parameters

Metonymie



L1 THROW AT COUPLE

R1 THROW AT ANNOUNCER

Jeremiah Fink: Oh, looks like we've got a shy one here! Ha ha ha... We've

Ironie



Monkey Island



Space Quest

Metasprachliche Funktion (Kode)

Gegenstand (Kontext): Referentiell

Sender: Emotiv, Expressiv ——— Mitteilung: Poetisch ——— Empfänger: Appellativ, Konativ

Kontakt: Phatisch

Kode: Metasprachlich

4th Wall Game

THE STANLEY

↓ THIS YOUR SUPERIOR ↓

9327th  A dead rat is offline **3:29:22**

A dead rat is objectively ranked...
9327th out of **9328** players worldwide.

↓ THIS IS YOU ↓

9328th  Stanley[427] is online. **7:37:33**

You are objectively ranked...
9328th out of **9328** players worldwide.

PARABLE WORLDWIDE LEADERBOARD

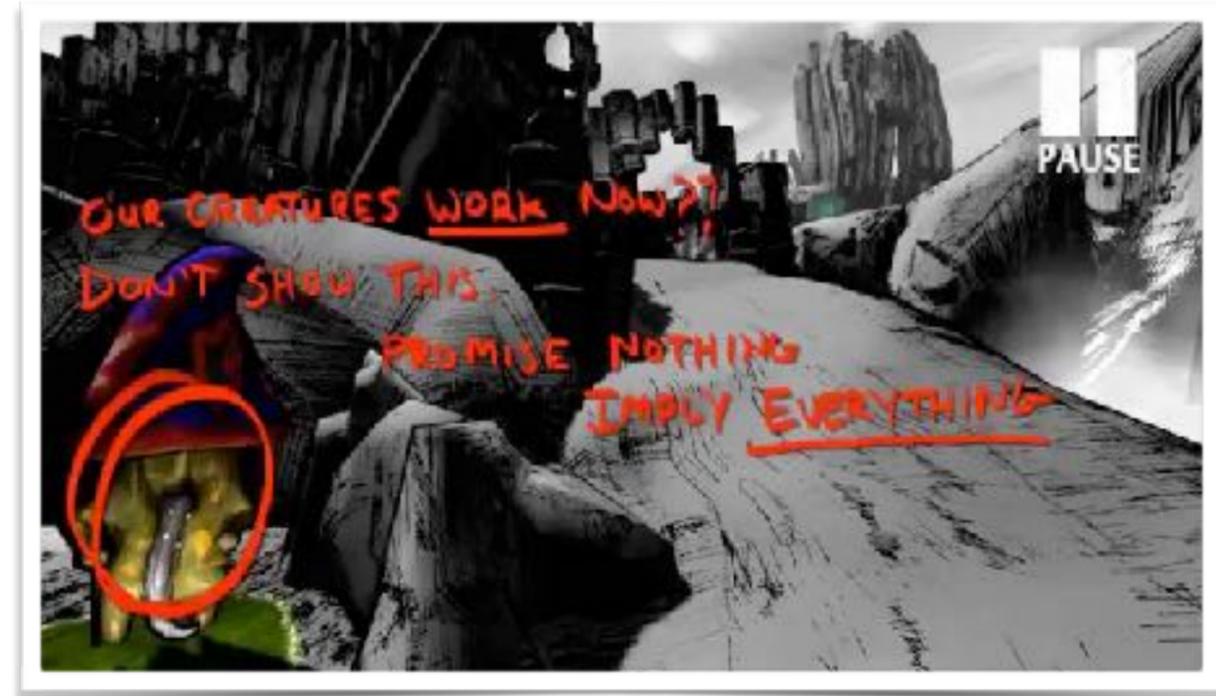
How long does it take **YOU** to get to the correct door?

Compete against others to improve your **Stanley Parable Career!**

Spiel-Entwicklung



Game Dev Tycoon



The Magic Circle

Meta-RPG



Dungeon Keeper



Shop Heroes



Visceral Cleanup Detail

Sprachfunktionen

Eine Aussage hat eine oder mehrere Funktionen, indem sie sich auf verschiedene Aspekte des Kommunikationsprozesses bezieht

Gegenstand (Kontext): Referentiell

Sender: Emotiv, Expressiv ————— Nachricht: Poetisch ————— Empfänger: Appellativ, Konativ

Kontaktmedium (Beziehung): Phatisch

Code: Metasprachlich

Roman Jakobson: Lingusitik und Poetik (1960)

Nur ein Spiel?



„At the end of the day, it's a videogame, it's an entertainment product...
There's no particularly political message with it.”
(Julian Gerighty, associate creative director)

<https://killscreen.com/articles/the-division-doesnt-want-you-to-think-about-911/>

The Division (2016)

Kommunikation

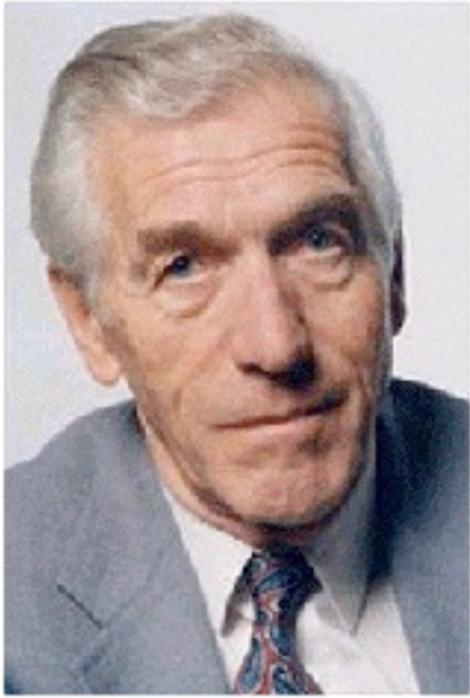
Soziales Handeln, das auf die Durchsetzung eines intersubjektiv verbindlichen Weltbilds abzielt:

- Der **Sender** hat Recht (Expressiv)
- Der **Empfänger** fühlt und handelt entsprechend (Konativ)
- Beide gehören **zusammen** (Phatisch)
- Und kennen ihre **Verständigungsmittel** (Metasprachlich)
- Die Darstellung des **Sachverhalts** ist richtig (Referentiell)



Norman Rockwell, *Gossip*

Konstruktion von Wirklichkeit



Paul Watzlawick



Ulrich Roski

Ein Mann will ein Bild aufhängen. Den Nagel hat er, nicht aber den Hammer. Der Nachbar hat einen. Also beschließt unser Mann, hinüberzugehen und ihn auszuborgen. Doch da kommt ihm ein Zweifel: Was, wenn der Nachbar mir den Hammer nicht leihen will? Gestern schon grüßte er mich nur so flüchtig. Vielleicht war er in Eile. Vielleicht hat er die Eile nur vorgeschützt, und er hat was gegen mich. Und was? Ich habe ihm nichts getan; der bildet sich da etwas ein. Wenn jemand von mir ein Werkzeug borgen wollte, ich gäbe es ihm sofort. Und warum er nicht? Wie kann man einem Mitmenschen einen so einfachen Gefallen abschlagen? Leute wie dieser Kerl vergiften einem das Leben. Und dann bildet er sich noch ein, ich sei auf ihn angewiesen. Bloß weil er einen Hammer hat. Jetzt reicht's mir wirklich. – Und so stürmt er hinüber, läutet, der Nachbar öffnet, doch bevor er „Guten Tag“ sagen kann, schreit ihn unser Mann an: „Behalten Sie Ihren Hammer, Sie Rüpel!“

Watzlawick, *Anleitung zum Unglücklichsein*