

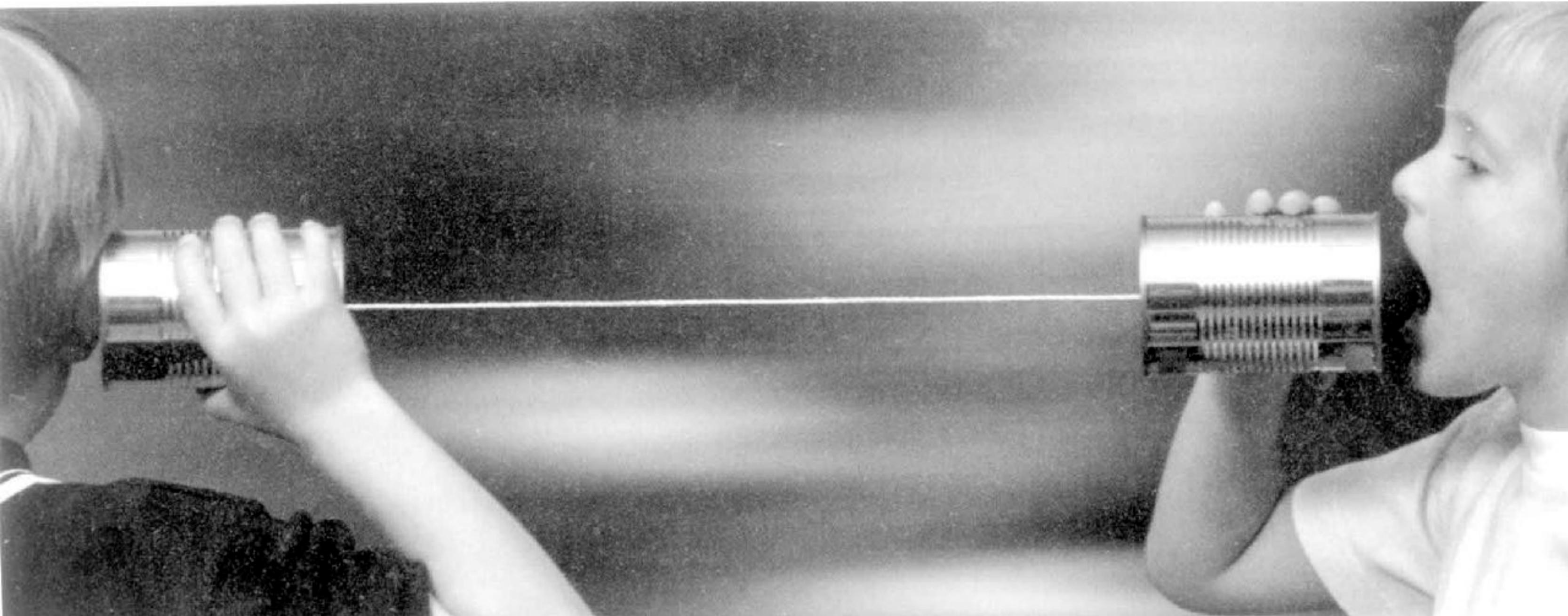
# Zur Medialität des Spiels

Spielkulturen

15. Februar 2013

# Medium

Naiver Medienbegriff: Medien übermitteln eine Botschaft zwischen Sender und Empfänger



Aber: Das Medium beeinflusst den Inhalt und die Form der Nachricht sowie das Rezeptionsverhalten des Empfängers.



# Spiel als Medium

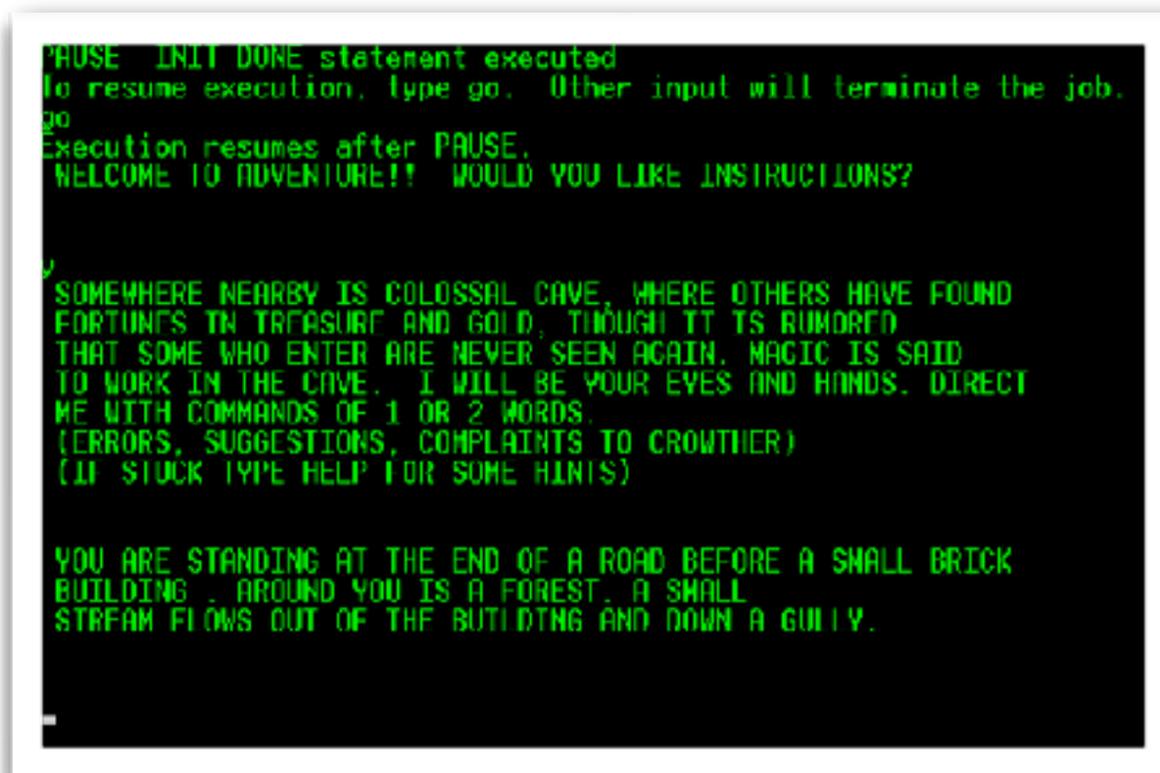
Minecraft (2009)

Wie kein anderes Medium stellen Spiele die Trennung von Sender und Empfänger in Frage – der Spielinhalt entsteht erst in der aktiven Handlung des Spielers, bei offenen Spielen ist dieser Inhalt zunächst einmal unbestimmt.

Dennoch haben auch Spiele eine Mittlerfunktion. Was aber ist die Botschaft von Spielen?

# Spiel als erzählendes Medium

Spiele erzählen Geschichten



Colossal Cave Adventure (1976)



Uncharted 3 (2011)

# Spiel als interaktives Medium



Spielen ist (kollektives) Problemlösen in dynamischen Systemen unter Randbedingungen.



# Randbedingungen

**Zeitkritisch**  
Actionspiele

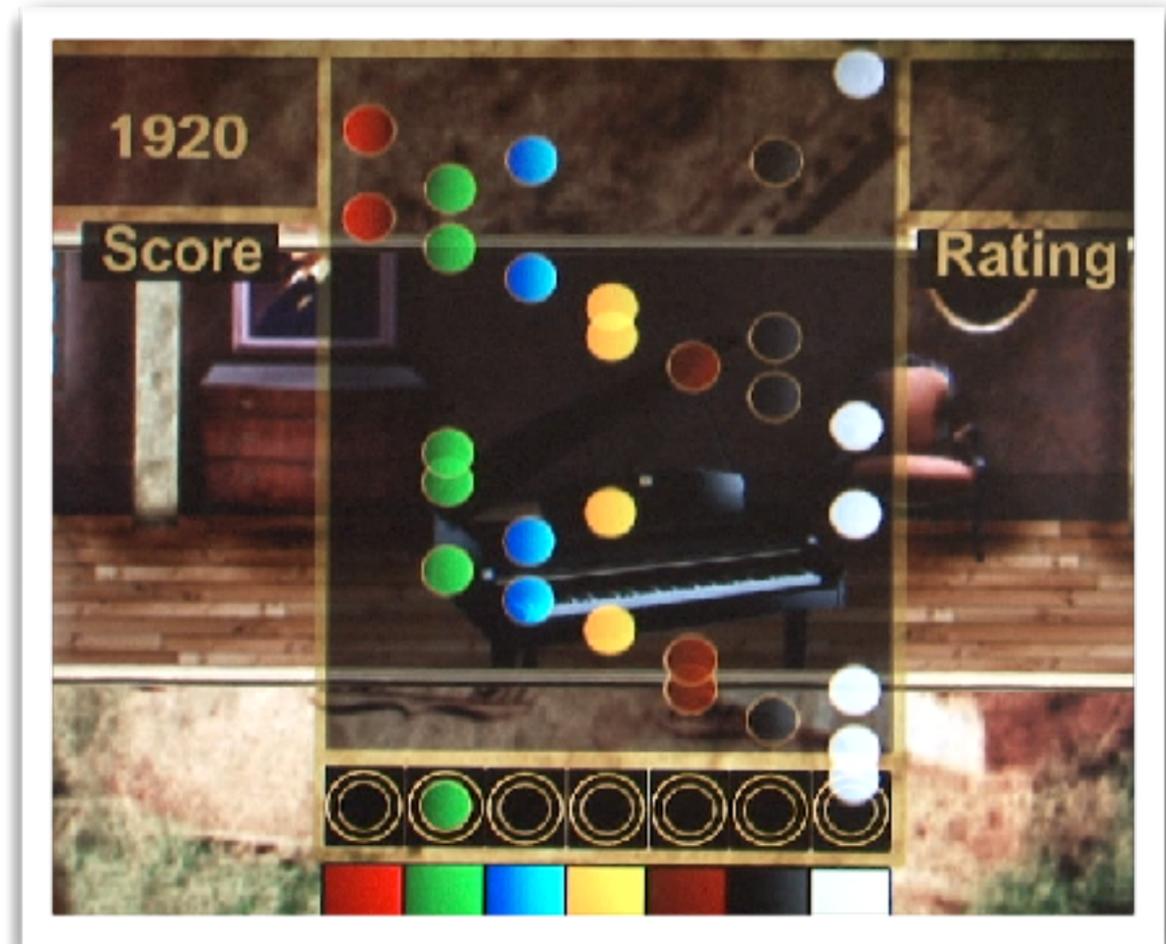
**Entscheidungskritisch**  
Adventures

**Ressourcenkritisch**  
Strategiespiele

**Beziehungskritisch**  
Multiplayer-Spiele

# Spiel als performatives Medium

Spielen ist Einüben und Anwenden von Fertigkeiten und Fähigkeiten



Piano Legends (2012)

# Spiel als soziales Medium

Spielen ist Selbstdarstellung in einer Gruppe



Singstar (2004)



Wii Bowling (2006)

# Soziale Spiele



World Cyber Games 2012



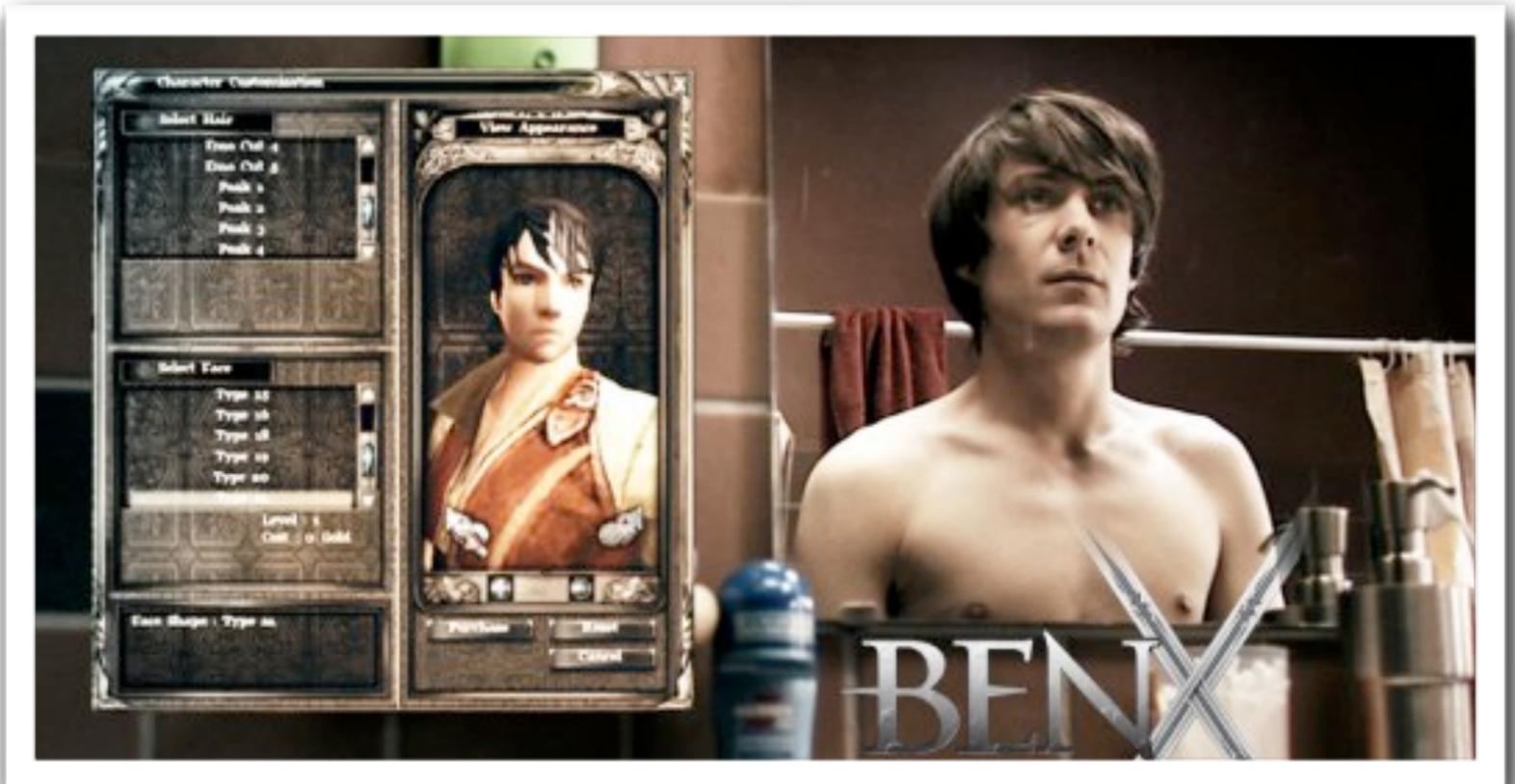
FIFA Interactive World Cup 2009

# Spiel als Medium alternativer Weltentwürfe

Spielen ist Ausdruck, Spiegel und Therapie des Spielers



Alter Ego: The Sims 3 (2009)



Escapismus und Therapie: *Ben X* (2007)  
<http://www.youtube.com/watch?v=GKdVrxQf33k>

# Rollenspiele



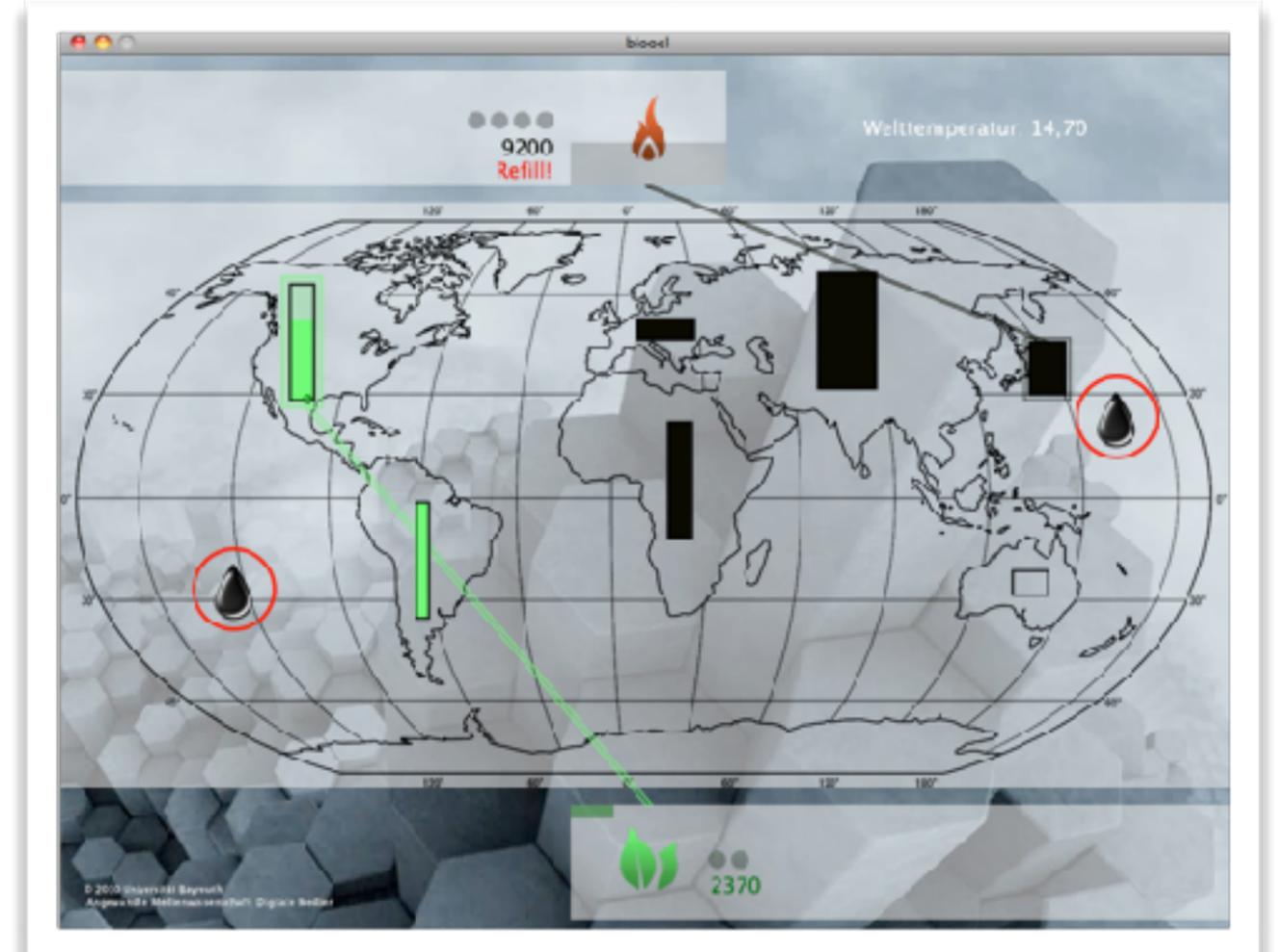
Archlord (2006)



Skyrim (2011)

# Spiel als systemisches Medium

Spiele interpretieren komplexe Systeme



Energy Racer 2011

# Simulationen



Flugsimulator A 320



Microsoft Flugsimulator

# System-Modelle

Spiele sind interaktive Simulationen komplexer Systeme, die durch Spielelemente und Regeln modelliert werden.



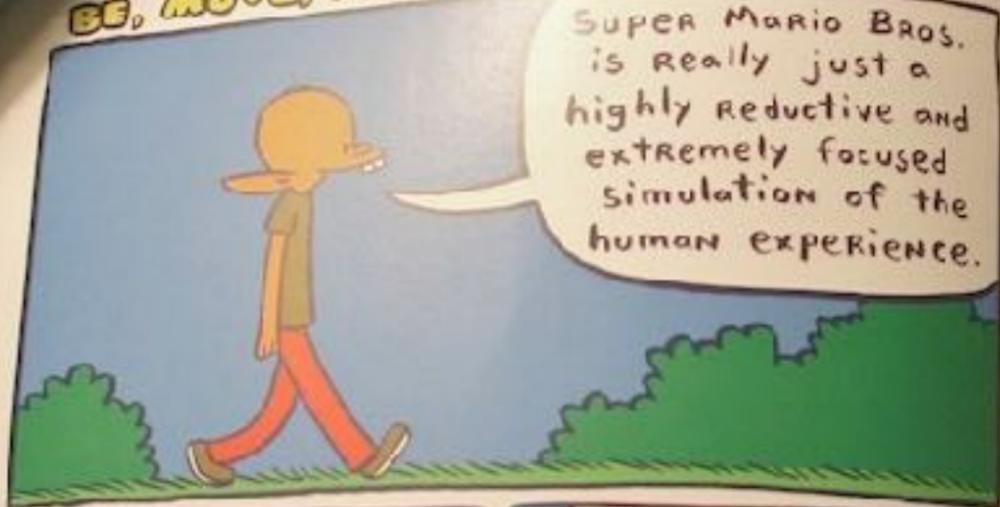
Sim City 2000 (1994)



Data Dealer (2012)

**BE, MOVE, AND DO!**

BY JAMES KOCHALKA



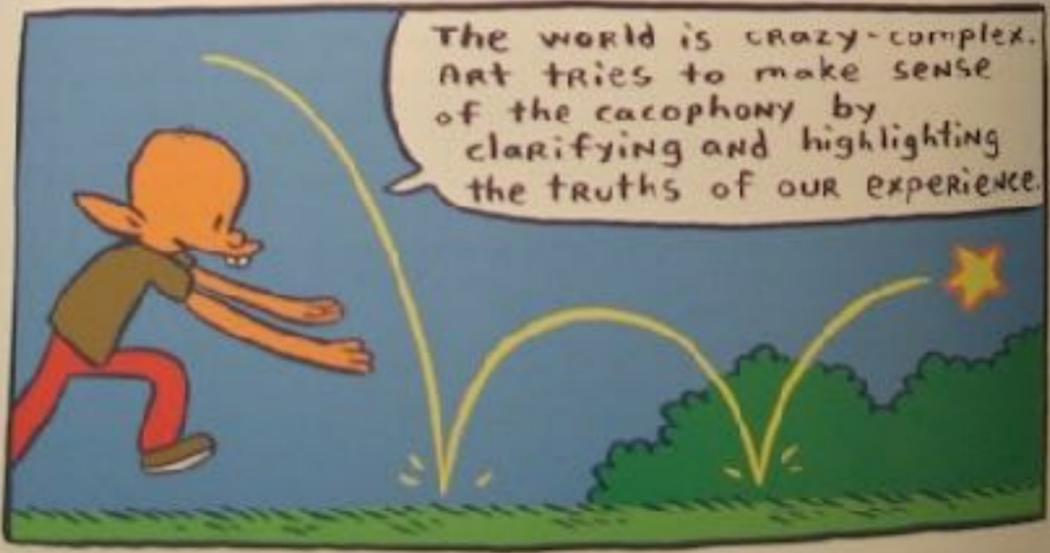
Super Mario Bros. is really just a highly reductive and extremely focused simulation of the human experience.



We are beings who move through space, overcoming obstacles...



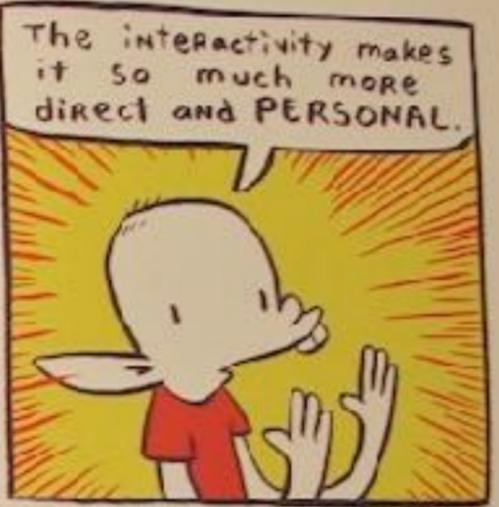
Trying to get stuff we want.



The world is crazy-complex. Art tries to make sense of the cacophony by clarifying and highlighting the truths of our experience.



Super Mario Bros. seems to accomplish this effect effortlessly!



The interactivity makes it so much more direct and PERSONAL.



Plus... it reminds us that life is FUN.

I can't come close to beating the game but I don't care. I'm happy just to replay the first few levels. Life isn't about winning anyway.

It's a JOY just to BE. To move, and to DO STUFF.

THE END

# Spiel und Gesellschaft

Im Spielen erfahren wir

Interaktive Narrationen

Systemisches Denken

Systemisches Handeln

Formen der Selbst- und Fremdwahrnehmung

Kurz: Wir erfahren etwas über uns und die Welt, in der wir leben