

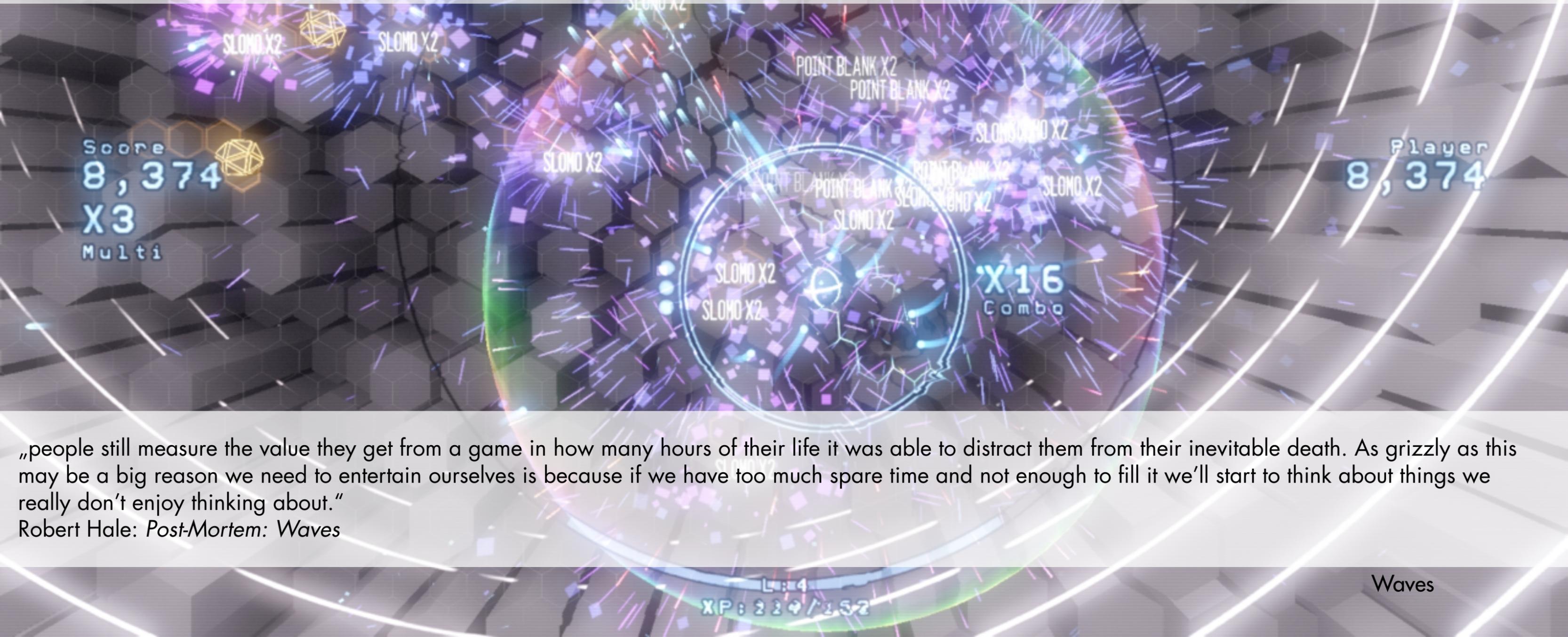
Computerspiel und Spaß

Über die künstliche Beschränkung eines Mediums

Warum Menschen spielen

„Jedes Mal, wenn sich eine neue Mediengattung massenhaft verbreitete, wurde in den ersten Jahren nicht nur in der Fachöffentlichkeit leidenschaftlich diskutiert, (a) wer dieses Medium warum nutzt und (b) welche negativen Folgen diese Nutzung wohl nach sich ziehen mag.“ (W. Schweiger)

Weil es Spaß macht!



„people still measure the value they get from a game in how many hours of their life it was able to distract them from their inevitable death. As grizzly as this may be a big reason we need to entertain ourselves is because if we have too much spare time and not enough to fill it we'll start to think about things we really don't enjoy thinking about.“

Robert Hale: *Post-Mortem: Waves*

Spaß im Wortfeld

<http://www.duden.de/rechtschreibung/Spasz>

Konnotationen von Spaß:

Sinnlos, kindisch, angenehm, oberflächlich, Zeitvertreib, Vergnügen, Freude, Lachen, Humor, ausgelassen, Scherz

Herkunft

älter: Spasso < italienisch spasso = Zeitvertreib, Vergnügen, zu: spassare = zerstreuen, unterhalten, über das Vulgärlateinische zu lateinisch expassum, 2. Partizip von: expandere = auseinanderspannen, ausbreiten, aus: ex = aus und pandere = ausspannen, ausbreiten, ausspreizen

Redewendungen mit Spaß:

Spaß beiseite, soviel Spaß für wenig Geld

Synonyme:

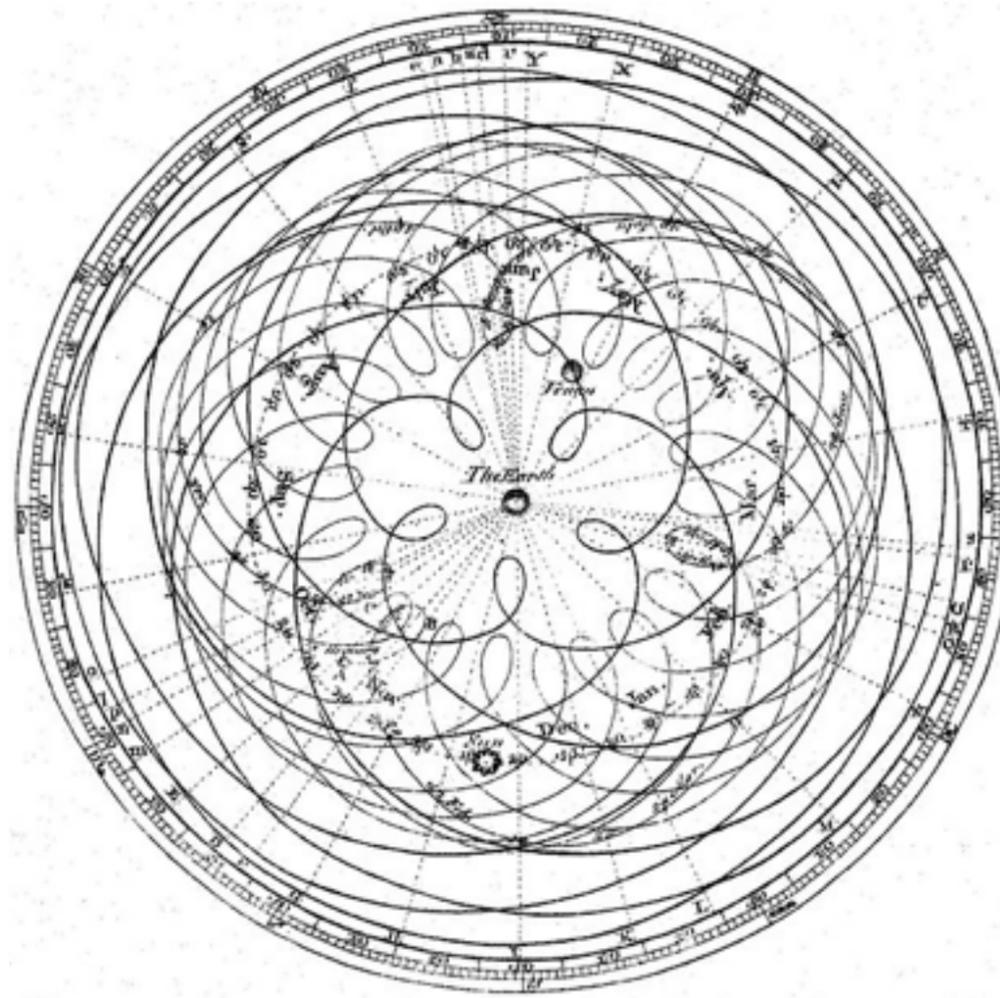
- Alberei, Hanswurstiade, Harlekinade, Neckerei, Schabernack, Scherz, Ulk; (österreichisch) Hetz; (gehoben) Gaukelei, Narretei; (umgangssprachlich) Fez, Flachs, Jokus, Jux, Uz[erei]; (österreichisch umgangssprachlich) Spaßbetteln; (oft abwertend) Fopperei; (landschaftlich umgangssprachlich) Wippchen; (bayrisch, österreichisch umgangssprachlich) Gspaß; (gehoben veraltend) Narrenposse; (veraltet) Pläsanterie, Raillerie
- Freude, Fun, Vergnügen; (schweizerisch) Plausch; (gehoben) Entzücken, Ergötzen, Ergötzlichkeit, Wonne; (umgangssprachlich) Gaudi; (österreichisch umgangssprachlich) Hetz; (umgangssprachlich emotional verstärkend) Heidenspaß, Mordsspaß, Riesenspaß; (landschaftlich umgangssprachlich) Spaßvergnügen; (bayrisch, österreichisch umgangssprachlich) Gspaß; (bildungssprachlich veraltend) Gaudium; (landschaftlich, sonst veraltend) Pläsier

1. ausgelassen-scherzhafte, lustige Äußerung, Handlung o. Ä., die auf Heiterkeit, Gelächter abzielt; Scherz **Beispiele**
 - ein gelungener, harmloser, alberner, schlechter Spaß
 - das war doch nur [ein] Spaß
 - dieser Spaß ging zu weit
 - sie macht gern Spaß, Späße
 - hier, da hört [für mich] der Spaß auf (*das geht [mir] zu weit*)
 - er hat doch nur Spaß gemacht (umgangssprachlich; *hat es nicht [so] ernst gemeint*)
 - keinen Spaß verstehen (*humorlos sein*)
 - er versteht in Geldangelegenheiten keinen Spaß (*ist darin ziemlich genau, wenig großzügig*)
 - etwas aus, im, zum Spaß sagen (*nicht ernst meinen*)
2. **Wendungen, Redensarten, Sprichwörter**
 - Spaß muss sein! (kommentierend zu etwas, was nur als Scherz gedacht war)
 - Spaß beiseite (nach einer Reihe scherzhafter Bemerkungen als [Selbst]aufforderung, nun das zu sagen, was man im Ernst meint)
 - mach keinen Spaß, keine Späße (*umgangssprachlich*; als Ausruf ungläubigen Staunens)
 - [ganz] ohne Spaß ([ganz] im Ernst)
3. Freude, Vergnügen, das man an einem bestimmten Tun hat **Grammatik**
ohne Plural
Beispiele
 - jemandem ist der Spaß vergangen (*jemand hat die Freude an etwas verloren*)
 - etwas ist ein teurer Spaß (*ein kostspieliges Vergnügen 2*)
 - etwas macht großen, richtigen, viel, keinen Spaß
 - die Arbeit, das Autofahren macht ihm Spaß
 - es macht ihm offenbar Spaß, sie zu ärgern
 - [ich wünsche dir für heute Abend] viel Spaß!
 - lass ihm doch seinen Spaß!
 - Spaß an etwas finden, haben
 - jemandem den Spaß verderben
 - etwas aus, zum Spaß tun
4. **Wendungen, Redensarten, Sprichwörter**
 - aus Spaß an der Freude (*scherzhaft*; zum Spaß, zum Vergnügen)
 - aus [lauter] Spaß und Tollerei (*umgangssprachlich*; nur so zum Spaß; aus lauter Übermut)
 - [na,] du machst mir [vielleicht] Spaß! (*ironisch*; als Ausdruck unangenehmen Überraschtseins, ärgerlichen Erstaunens über jemandes Verhalten)

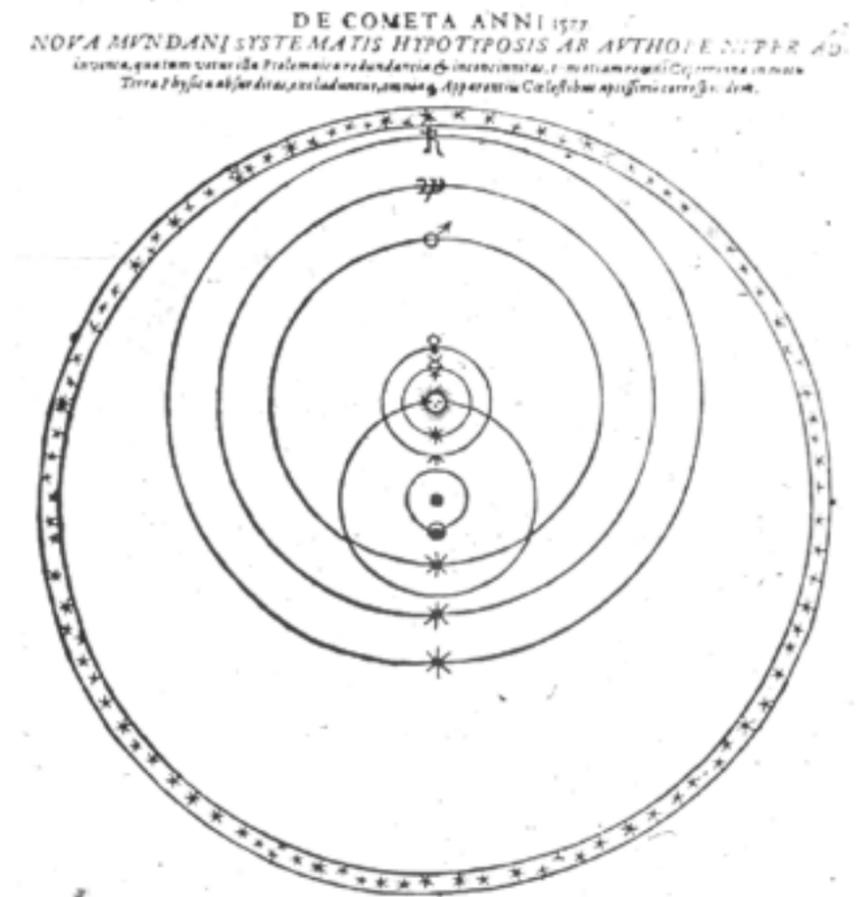
Das geozentrische Weltbild



Aristoteles



Giovanni Domenico Cassini

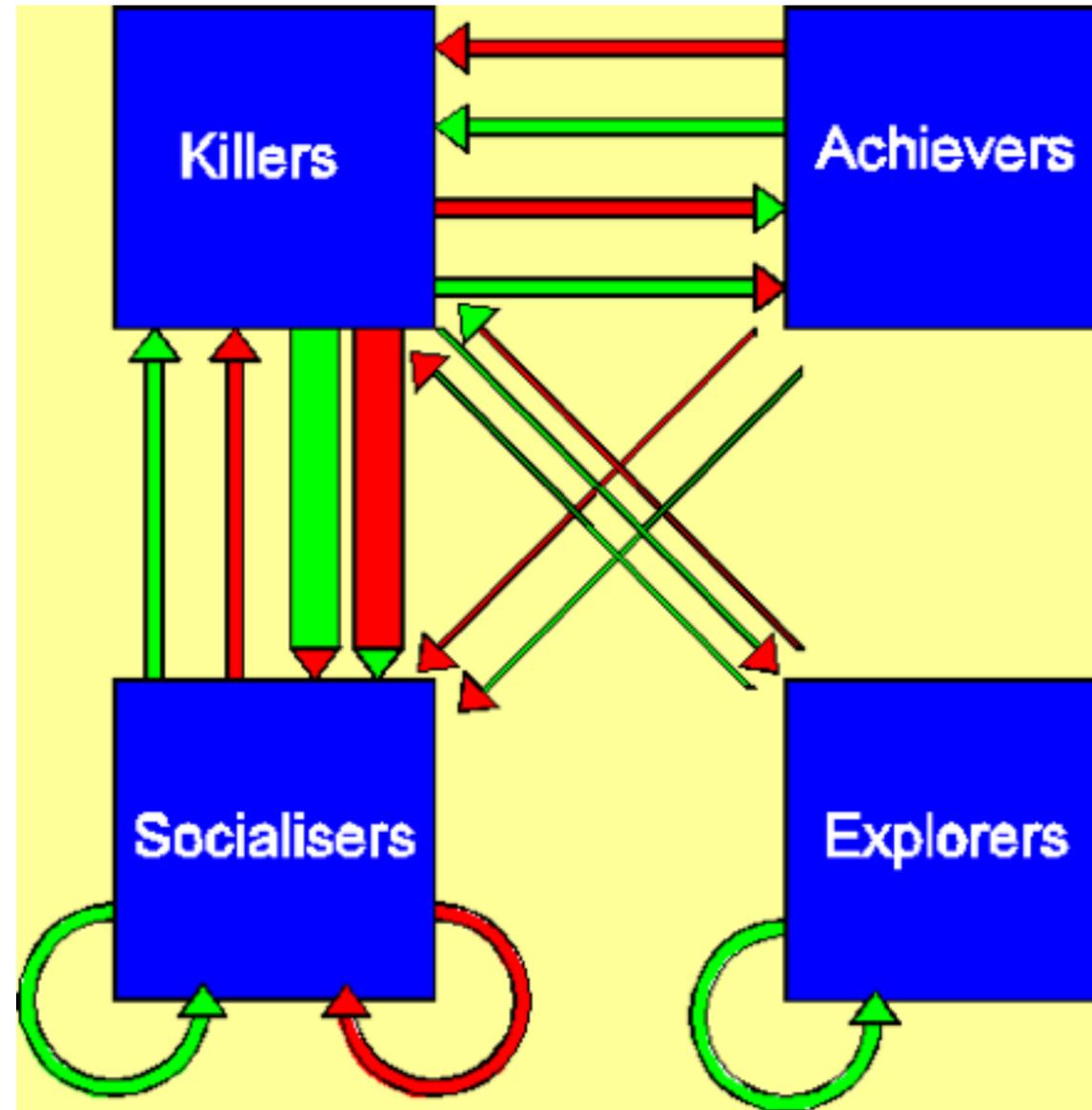


Tycho Brahe

Das iocuzentrische Spielbild

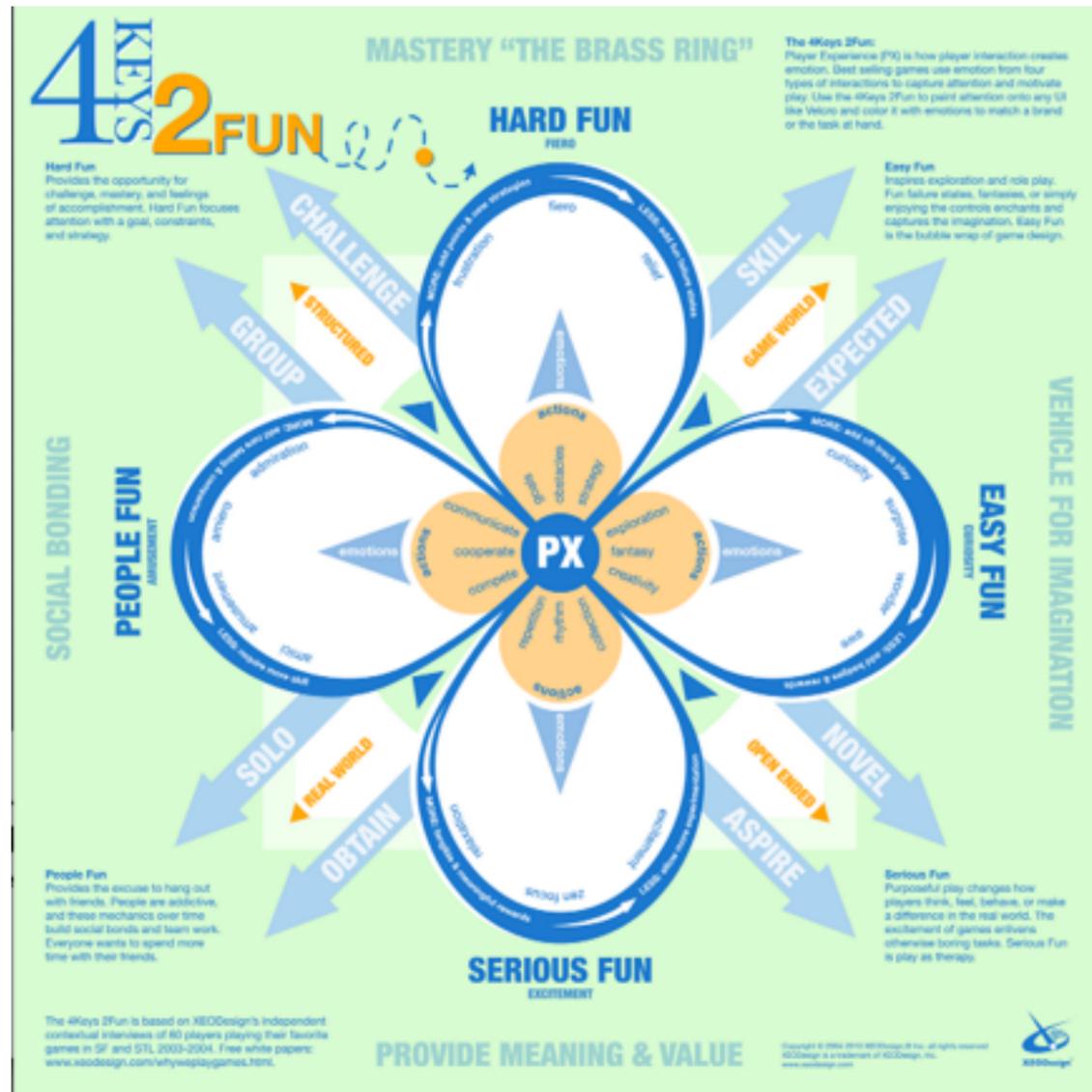
„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat **und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude** und einem Bewusstsein des ‚Anderseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘“ (Johan Huizinga)

Players who suit MUDs



Richard Bartle, 1996

Why we play games



1. Hard Fun

Players like the opportunities for challenge, strategy, and problem solving. Their comments focus on the game's challenge and strategic thinking and problem solving. This "Hard Fun" frequently generates emotions and experiences of Frustration, and Fiero.

2. Easy Fun

Players enjoy intrigue and curiosity. Players become immersed in games when it absorbs their complete attention, or when it takes them on an exciting adventure. These Immersive game aspects are "Easy Fun" and generate emotions and experiences of Wonder, Awe, and Mystery.

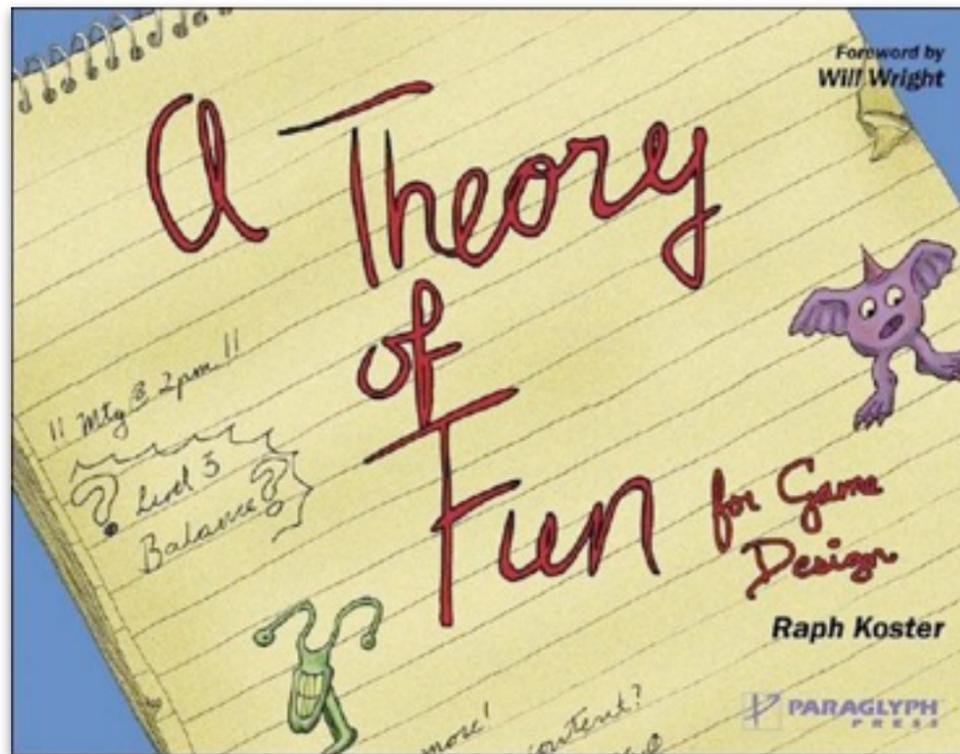
3. Serious Fun

Players treasure the enjoyment from their internal experiences in reaction to the visceral, behavior, cognitive, and social properties. These players play for internal sensations such as Excitement or Relief from their thoughts and feelings.

4. The People Factor

Players use games as mechanisms for social experiences. These players enjoy the emotions of Amusement, Schadenfreude, and Naches coming from the social experiences of competition, teamwork, as well as opportunity for social bonding and personal recognition that comes from playing with others.

A Theory of Fun

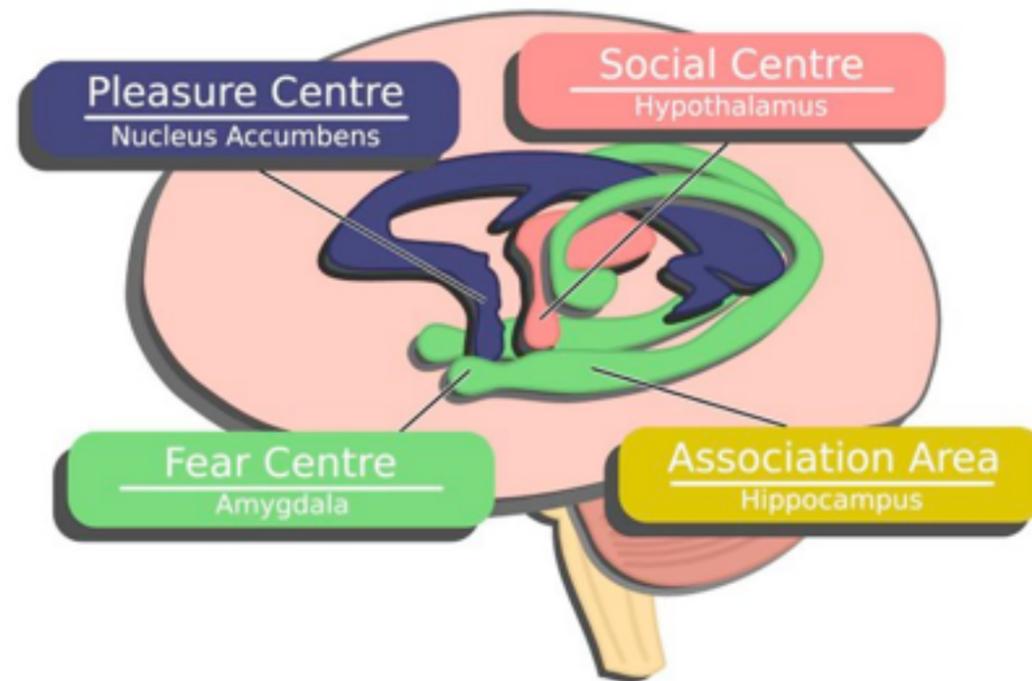


Raph Koster 2005

“The definition of a good game is therefore ‘one that teaches everything it has to offer before the player stops playing.’ That’s what games are, in the end. Teachers. Fun is just another word for learning.”

Neurobiology of Play

<http://hci.usask.ca/uploads/181-bateman-nacke-neurobiology.pdf>

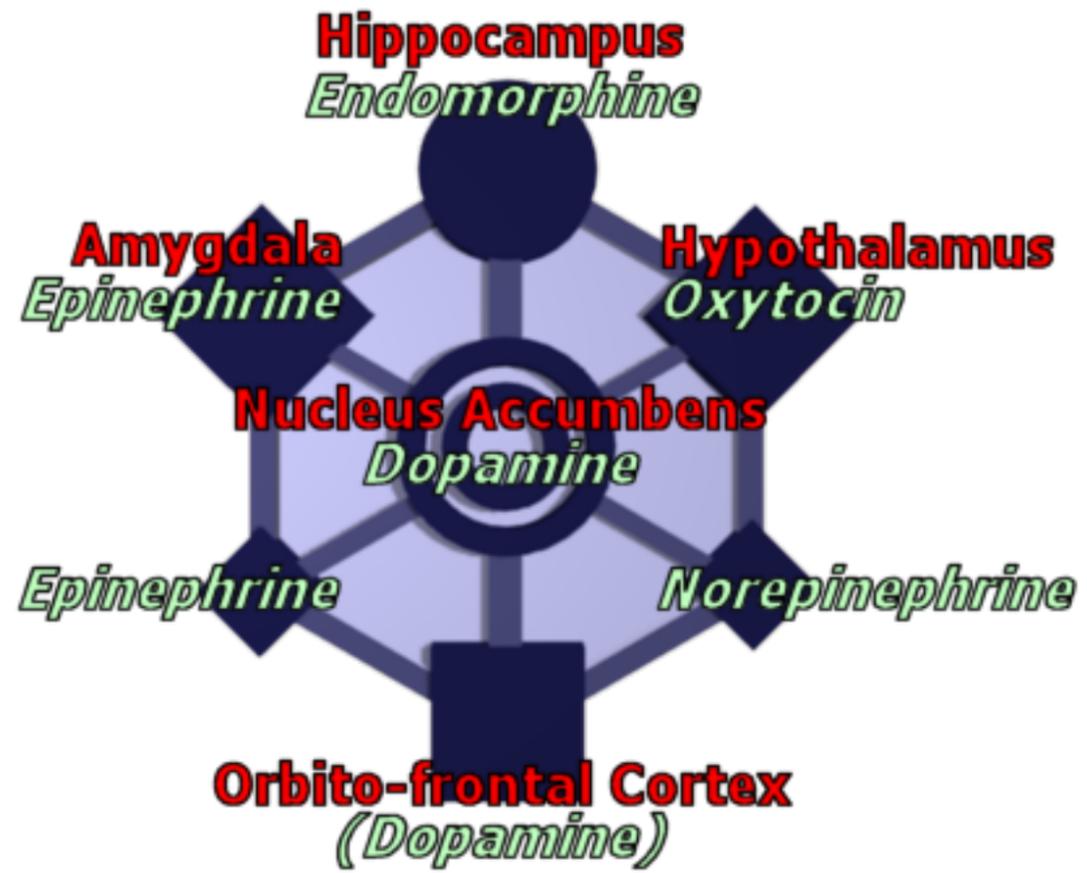


Dopamin

Endorphin

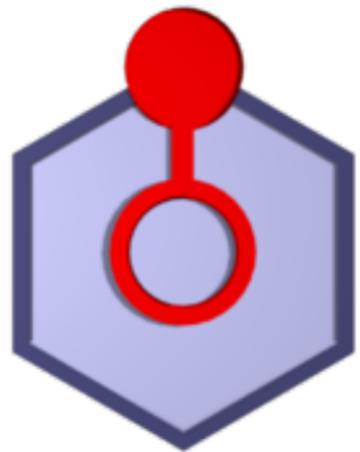
Adrenalin

Oxytocin

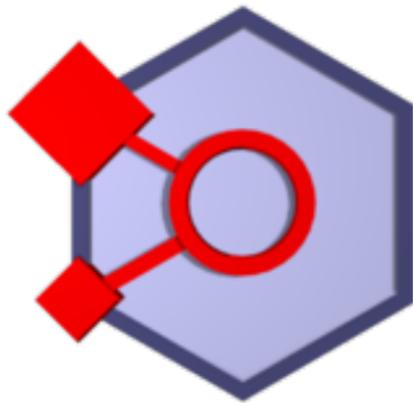


BrainHex

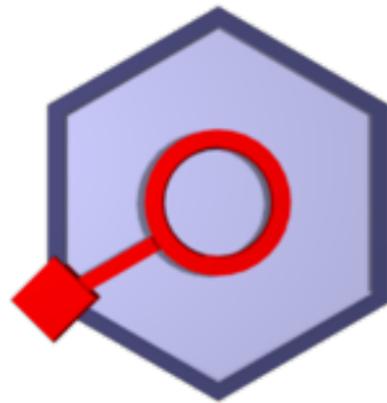
<http://blog.brainhex.com/>



Seeker



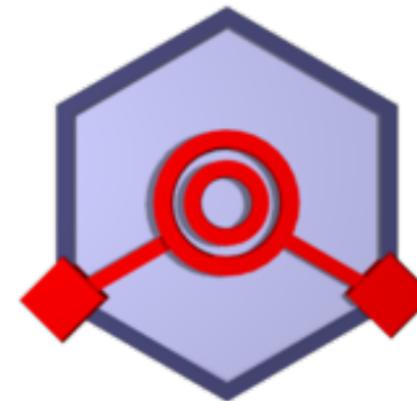
Survivor



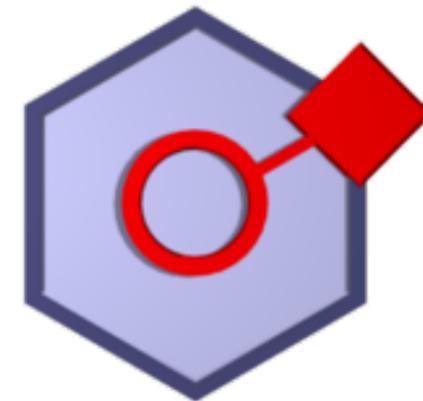
Daredevil



Mastermind



Conqueror

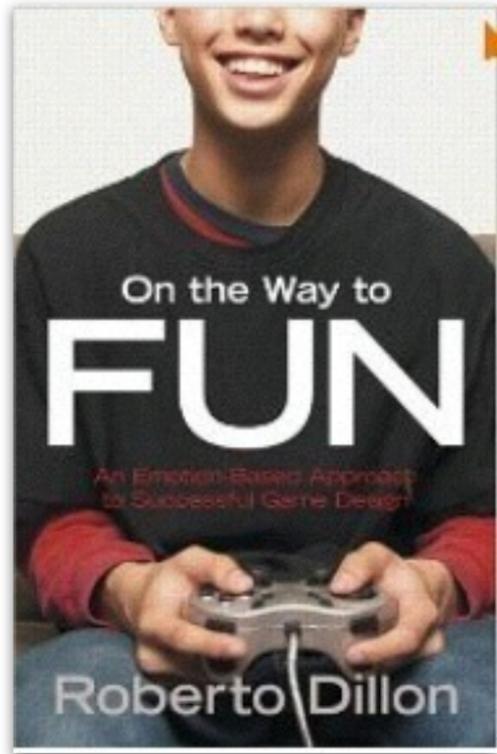


Socialiser

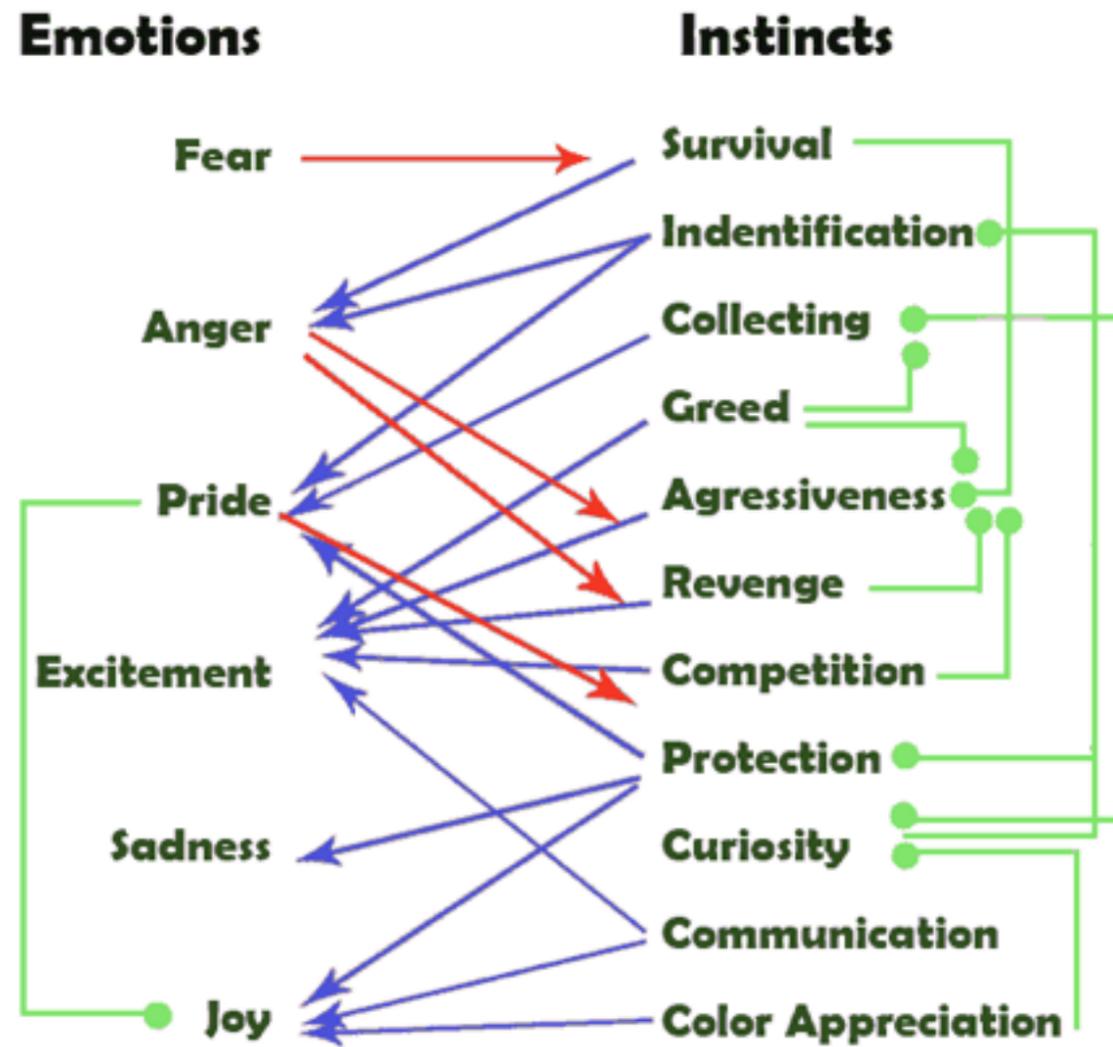


Achiever

On the Way to Fun



Roberto Dillon, 2010



Roberto Dillon. A few main relationships between basic emotions and instincts



8 Kinds of Fun

<http://8kindsoffun.com/>

Sensation

Game as sense-pleasure

Fantasy

Game as make-believe

Narrative

Game as unfolding story

Challenge

Game as obstacle course

Fellowship

Game as social framework

Discovery

Game as uncharted territory

Expression

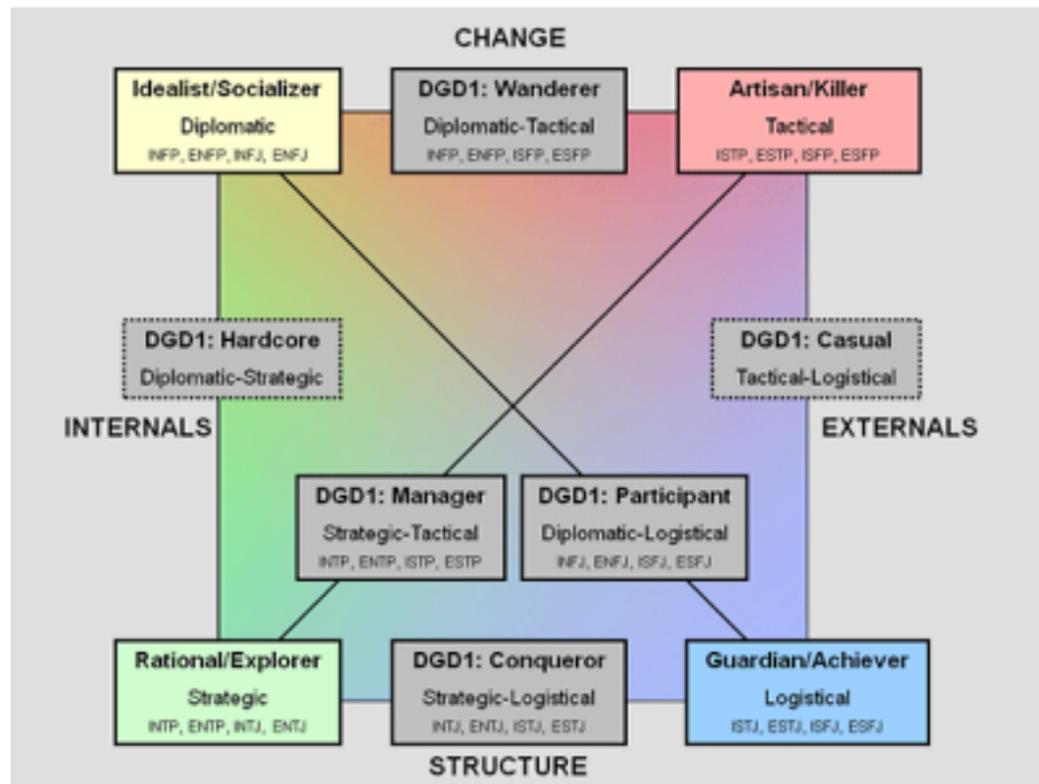
Game as soap box

Submission

Game as mindless pastime

Personality and Play Styles

Bart Stewart, 2011



<u>Keirsey</u>	<u>Bartle</u>	<u>Caillois</u>	<u>Lazzaro</u>	<u>GNS+</u>	<u>MDA+</u>	<u>Handy</u>	<u>Gallup</u>	<u>Covey</u>	Motivation	Problem-Solving	Overall Goal
Artisan (tactical)	Killer [Manipulator]	ilinx	serious fun	[Experientialist]	[Kinetics]	Power	Impacting	Power	Power (manipulative sensation)	Performance	Do
Guardian (logistical)	Achiever	agôn	hard fun ("fiero")	Gamist	Mechanics	Role	Striving	Security	Security (competitive accumulation)	Persistence	Have
Rational (strategic)	Explorer	mimesis	easy fun	Simulationist	Dynamics	Task	Thinking	Wisdom	Knowledge (logical rule-discovery)	Perception	Know
Idealist (diplomatic)	Socializer	alea	people fun	Narrativist	Aesthetics	People	Relating	Guidance	Identity (emotional relationships)	Persuasion	Become

http://www.gamasutra.com/view/feature/6474/personality_and_play_styles_a_.php?print=1

locuzentrische Fehlannahmen

Spielen macht immer Spaß

Spielen muss immer Spaß machen

Spielen darf nur Spaß machen

Ausschluss anderer Erfahrungen



Current location:

▶ B J D 4 - E

Nearest

Sovereignty > Red Alliance

Sovereignty Level > Province (3)

Constellation > I-300K

Region > Feythabolis

EVE System > Channel changed to BJD4-E Local Channel

Akoana > What are you doibng?

Akoana > guy, we don't interfere when you are here firt

a- A+ [Icons]

Akoana

Car Saladi

Frackus Division

Kaap

Kamashutra

Mr4ex

Tom Hansen

Varshyll

Your Devastator Cruise Missile hits Gist Seraphim, doing 380.7 damage.

SELECTED ITEM

GIST NEPHILIM WRECK
DISTANCE: 30 KM
SEC.: 4.6

[Icons]

OVERVIEW (NOT SAVED)

IC	DISTANCE	NAME	TYPE
+	15 km	Arch Gistii Impaler	Arch Gistii Impa
-	15 km	Gistum Centurion Wreck	Angel Medium
-	15 km	Gistum Centurion Wreck	Angel Medium
-	19 km	Gistum Phalanx Wreck	Angel Medium
-	21 km	Gistatis Legatus Wreck	Angel Medium
-	23 km	Gistii Impaler Wreck	Angel Small Wr
+	31 km	Gist Seraphim	Gist Seraphim
-	31 km	Gist Nephilim Wreck	Angel Large Wr
+	31 km	Gist Seraphim	Gist Seraphim
-	33 km	Gistatis Tribunus Wreck	Angel Medium
-	33 km	Gist Nephilim Wreck	Angel Large Wr
-	33 km	Gistatis Tribunus Wreck	Angel Medium
-	34 km	Gist Cherubim Wreck	Angel Large Wr

DRONES (5 OF) FLEET (3) / 1 BROAD

Drones in bay (5)	
Drones in local space (5)	
Large (5)	
Berserker II (Fighting)	

ALLIA CORP ICE-CAF ICE6 ELEG6IC RG_1 PMV DIABETE EXPLI FLEET

a- A+ [Icons]

Akoana > y aun chrubim

Akoana > pres de kla gate de sortie

Akoana > je sens que c lui qui a la clé

Varshyll

„The fun stuff in *Eve* is something that most players don't get to experience until they've played the game for six months to a year” (Alex Gianturco)

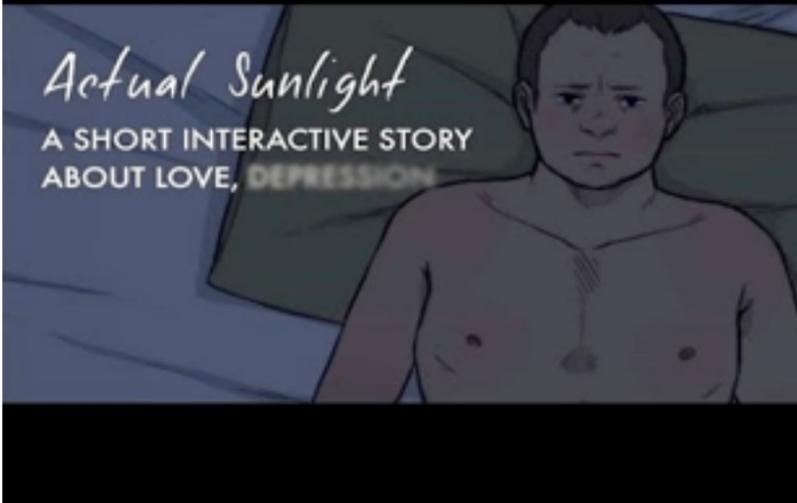


„For one, calling this game "fun" is a little misleading. COD and BF are "fun". Appropriate phrases to describe Spec ops the line are: haunting, thought provoking, cinematic, stark, jarring, traumatic, eye opening, genre defying, or even artistic achievement. Now, while many of those don't sound like fun, make no mistake, this game is still very enjoyable.“ (Tyler Johnson)

Fun vs. Engaging

„Games like *Dys4ia*, *Actual Sunlight*, and *Depression Quest* are personal works of depression and hardship. They are meant to tell a story and convey a message; being fun is not the objective. Of course, just because something isn't 'fun' doesn't mean it isn't engaging. Like reading a book with upsetting subject matter, these games are still recreational, and often enlightening.“

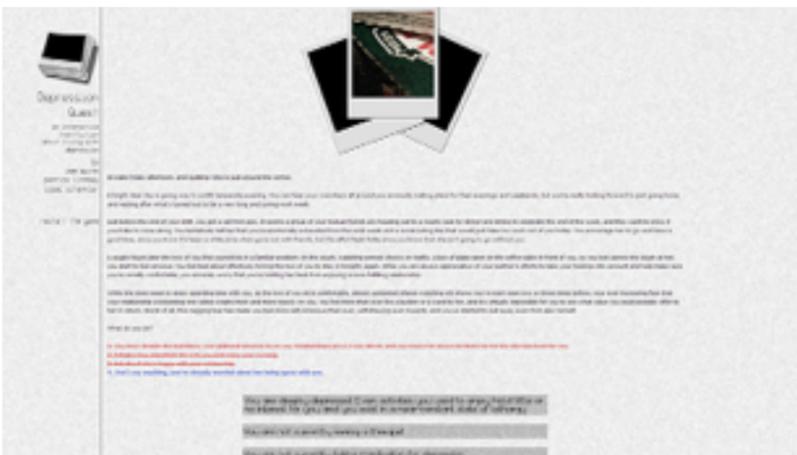
<http://theindiemine.com/market-games-fun/>



Actual Sunlight



Dys4ia



Depression Quest

Pervertierung anderer Erfahrungen



»The idea of using issues in detention for entertainment is simply sick.«

Dr Sev Ozdowski,

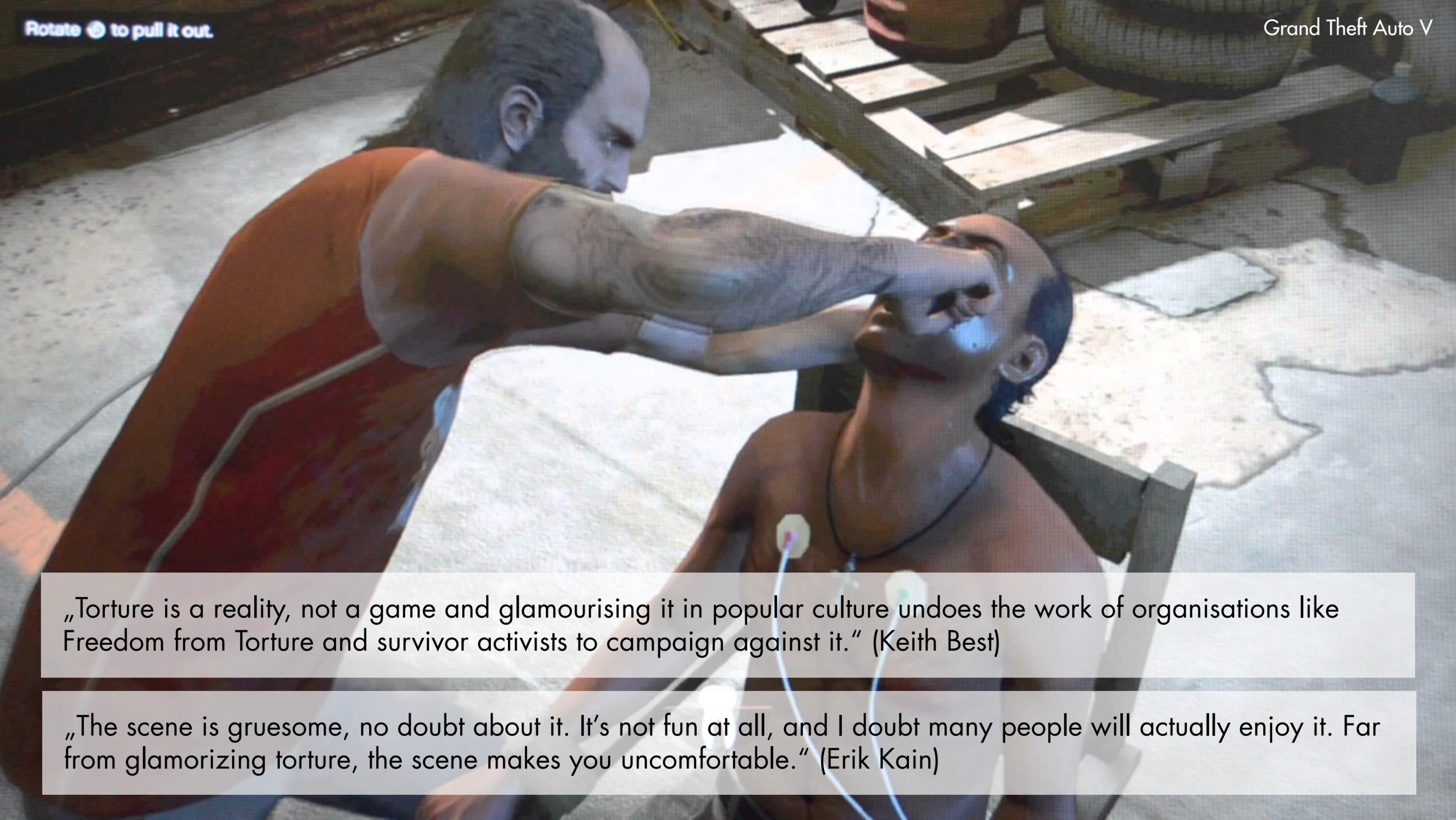
Escape from Woomera
2003–2004

[09:09]



Donna Soto, the other of teacher Vicki Soto, told Hearst Connecticut newspapers that it was "absolutely disgusting that somebody thinks this is funny."

<http://newyork.cbslocal.com/2013/11/20/critics-furious-over-online-game-reenacting-sandy-hook-massacre/>



„Torture is a reality, not a game and glamourising it in popular culture undoes the work of organisations like Freedom from Torture and survivor activists to campaign against it.“ (Keith Best)

„The scene is gruesome, no doubt about it. It's not fun at all, and I doubt many people will actually enjoy it. Far from glamorizing torture, the scene makes you uncomfortable.“ (Erik Kain)

Ausschluss anderer Spiele



„No I won't plough a field. Oh my goodness, this isn't entertainment! This is work! I HATE work!“ (John Walker)



Graveyard

„Not-Games“

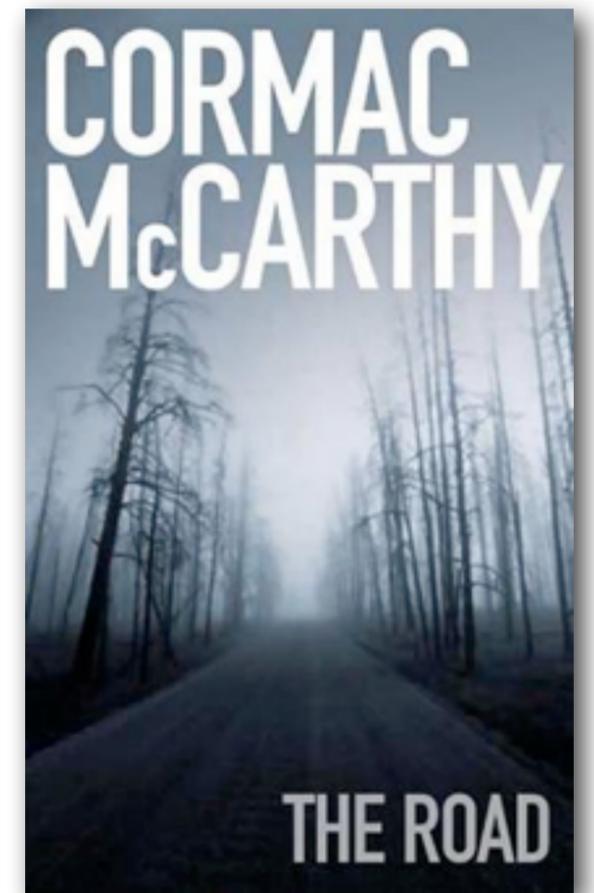
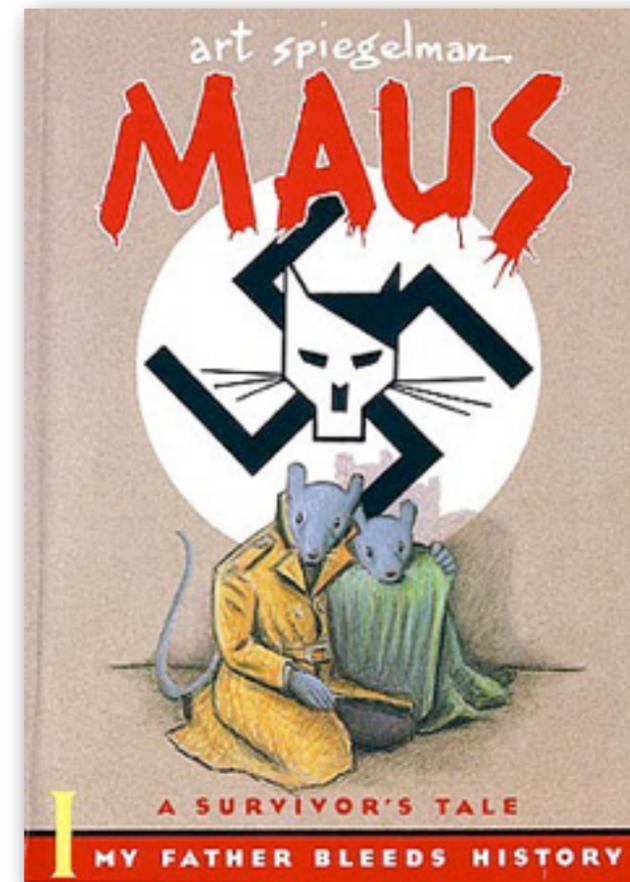
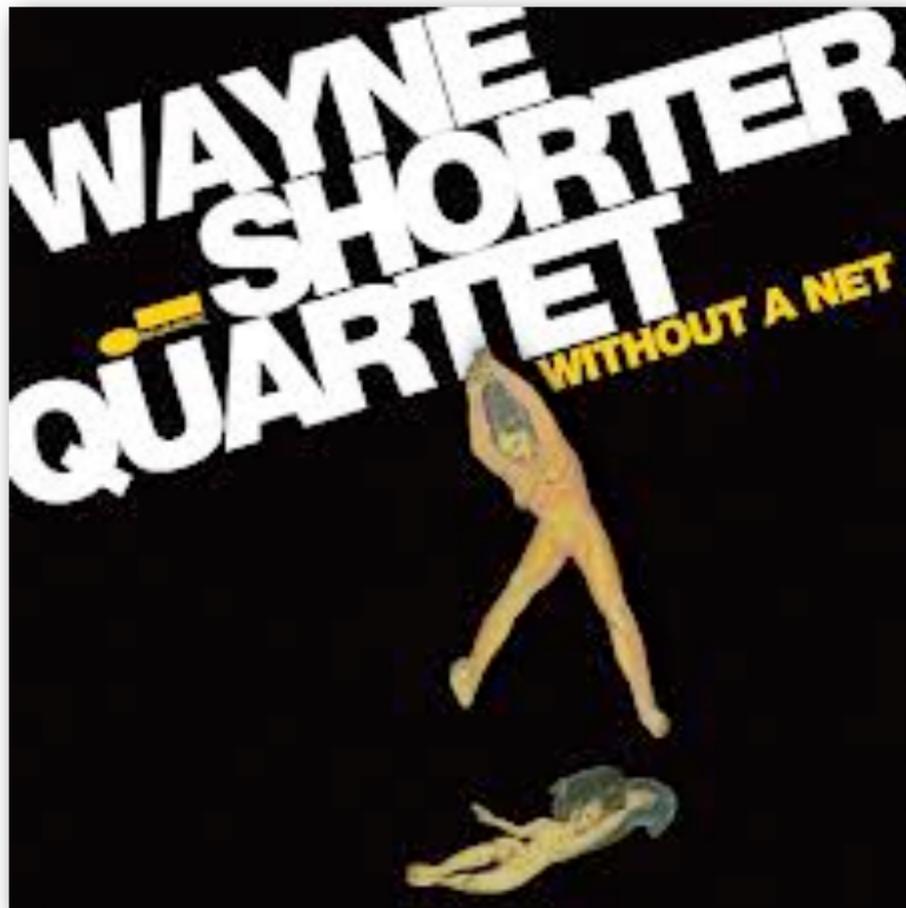


Zwischenfazit

Der weite Spaß-Begriff (Engaging) ist zu undifferenziert, um eine sinnvolle Beschreibung zu sein.

Der enge Spaß-Begriff (Fun) ist zu einschränkend, um das gesamte Medium zu umfassen.

Spiele als Medium bieten eine Vielfalt an Erfahrungen, ebenso wie andere Medien.



„Spaß“ ist keine erschöpfende Kategorie für Medienrezeptionen





Warum spielen Menschen?

Aus ähnlichen Gründen, aus denen sie andere Medien nutzen

s. W. Schweiger: *Theorien der Mediennutzung*

Kognitive Gründe

Kognitiver Stimulationshunger, zweckdienliche Orientierung, Bestätigung bestehender Orientierung, Bildung neuer Orientierung, Überblickswissen, Orientierungswissen, Faktenwissen, Aktionswissen

Affektive Gründe

Stimmungsmodulation, Erheiterung (Spaß), Spannung/Erregung, Entspannung/Erholung, Aktivität, Heile Welt, Ästhetische Erbauung, Kognitive Stimulation, Zeitvertreib, Eskapismus

Soziale Gründe

Interpersonale und Gruppenkommunikation, Suche nach Sozialkontakten, Anschlusskommunikation, soziale Integration und Distinktion, parasoziale Interaktion und Beziehung, Status

Identitätsbildende Gründe

Persönliche Entwicklungsaufgaben, Identitätsarbeit, sozialer Vergleich, Identifikation

Zeitgestaltende Gründe

Füllen, Sparen, Verdichten, Strukturieren

Pragmatische Gründe

Performanz-, Fach-, Methoden-, Lernkompetenz

Activism Games



Darfur is Dying, 2006



Gezi Jam 2013

Business / Corporate Games



Vision



Blossom Flower



iDance

Exergames

Government Games

The screenshot shows a top-down view of a factory floor with various workstations and inventory areas. The interface includes several data panels and navigation elements:

- Module 1: The Production Process** (top center)
- Reputation Score**: 0 (top center, with 4 stars)
- Goal: Complete 5 Contracts** (top right)
- Net Worth**: \$7,000.00 (top right)
- Account Balance**: \$5,000.00 (top right)
- Completed Contracts**: 0 (top left)
- Current Bids**: 0 (top left)
- Production Employees**: 5 icons (top left)
- Average Skill Score**: 4 stars (top left)
- Production Run**: Run 1 (top left)
- Advisor**: A character icon labeled 'advisor' (top right)
- Notifications**: A button (top right)
- end turn**: A button (bottom left)
- stats**: A button (bottom left)
- Kibby & Strand**: Turn 3 of 100, Jan 21st Year 1 Winter (bottom left)
- Current Contracts**: 229, 6 wk (bottom center)
- home**: A button (bottom right)
- Color palette**: A set of colored squares (bottom right)

Health and Medicine Games



Surge World



Rage Control

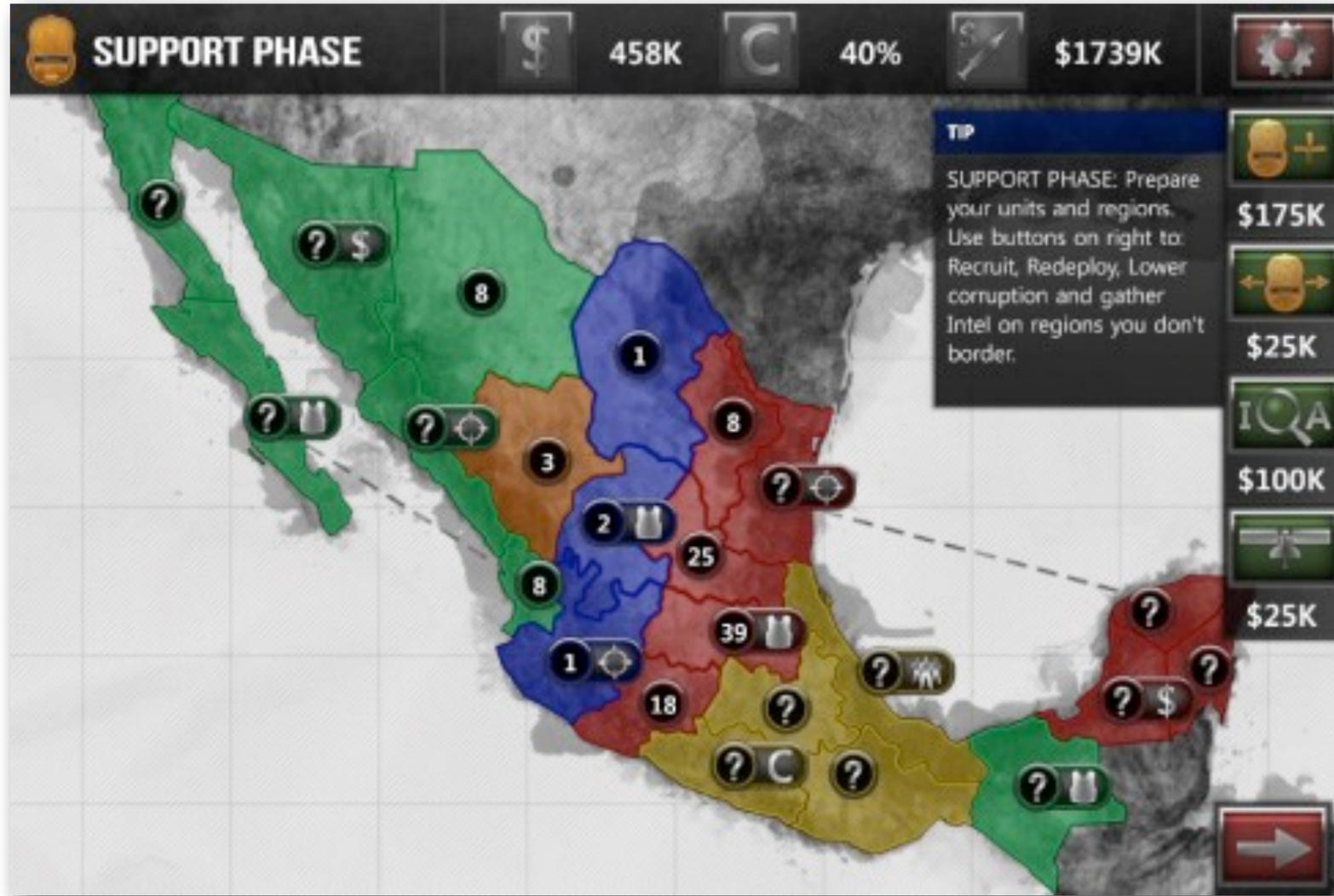


Re-Mission 2

Augmenting Anger Control Therapy with a Videogame Requiring Emotional Control: A Pilot Study on an Inpatient Psychiatric Unit
http://www.benthamdirect.org/pages/b_viewarticle.php?articleID=3182314

A Video Game Improves Behavioral Outcomes in Adolescents and Young Adults With Cancer: A Randomized Trial
<http://pediatrics.aappublications.org/content/122/2/e305.full>

News Games



Narco Guerra

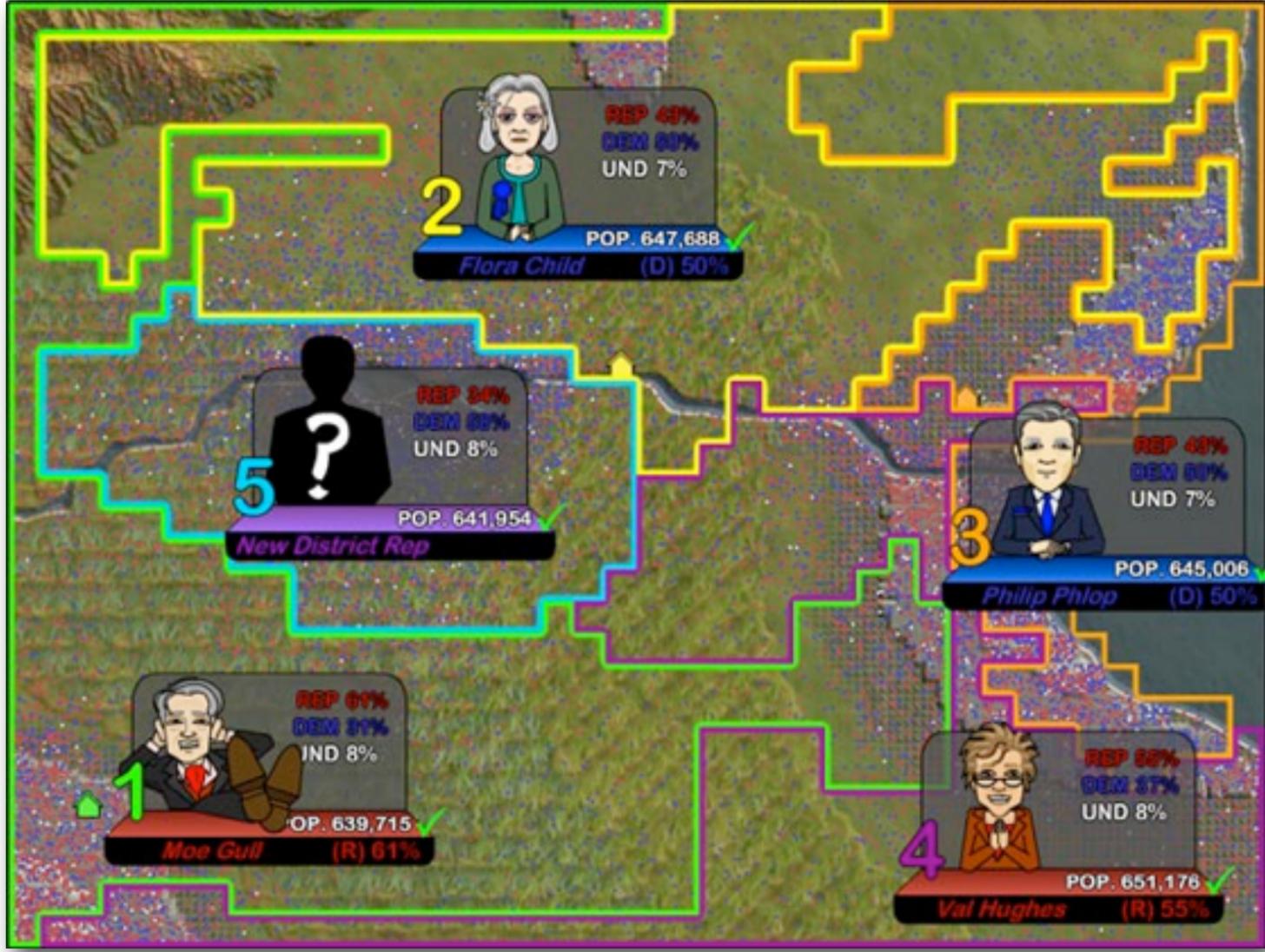


September 12th

Political Games



Peacemaker



Redistricting Game

Military Games



Operational Language and Culture Training



Virtual Cultural Awareness Trainer

Simulationen



Game Based Learning



Rocksmith

IN DER ZWISCHENZEIT ...

WER MACHTE DENN DER
MITWELT SPAS? DEN
WILL SIE DOCH UND
SOLL IHN HABEN.

DIE MASSE KOENNT IHR NUR
DURCH MASSE ZWINGEN,
EIN JEDER SUCHT SICH
ENDLICH SELBST WAS AUS.

WAS GLAENZT, IST FÜR DEN
AUGENBLICK GEBOREN, DAS
ECHTE BLEIBT DER
NACHWELT UNVERLOREN.



Faust, Vorspiel auf dem Theater