

homo e ludens 2014  
**Der Mensch als spielendes Wesen**

Konzepte aus Forschung und Lehre



Warum Menschen spielen

# Weil es Spaß macht!

Score  
8,374  
X3  
Multi

Player  
8,374

L: 4  
XP: 229/252

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 expansum, 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:

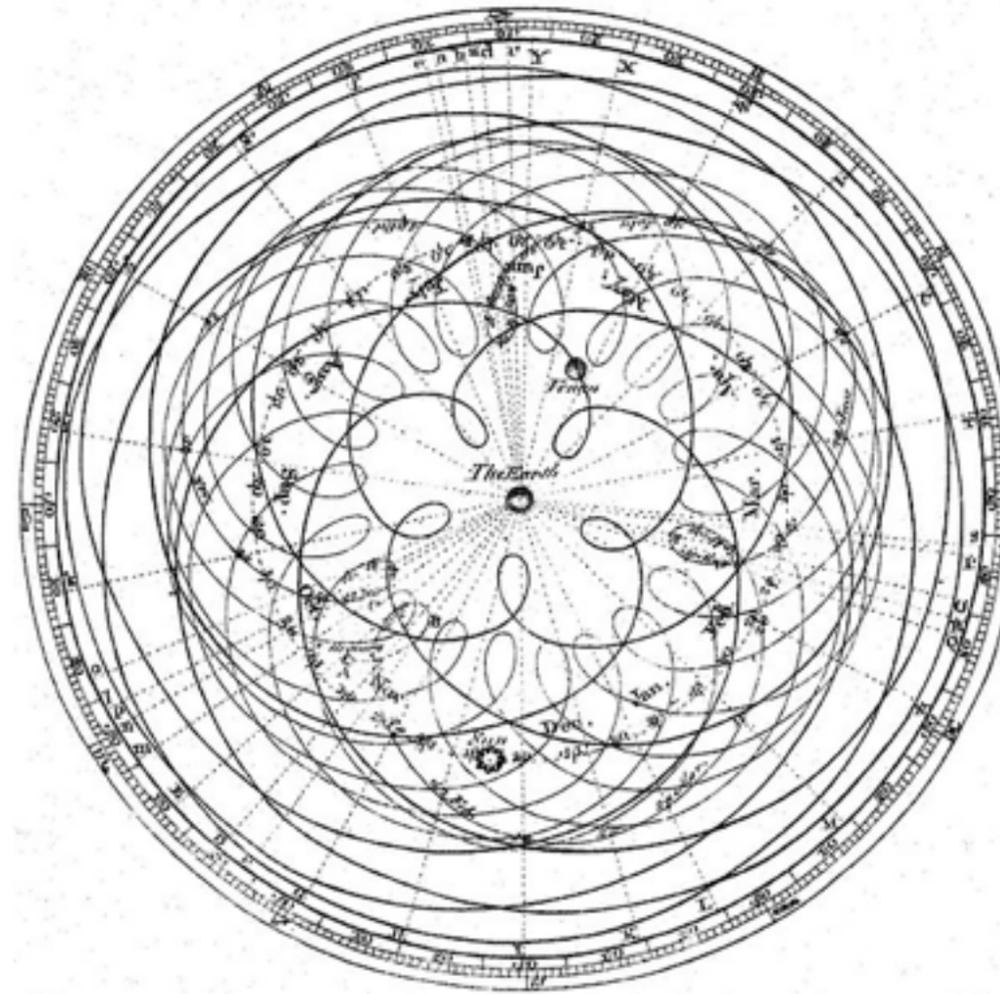
- Alberei, Hanswurstiade, Harlekinade, Neckerei, Schabernack, Scherz, Ulk; (österreichisch) Hetz; (gehoben) Gaukelei, Narretei; (umgangssprachlich) Fez, Flachs, Jokus, Jux, Uz[erei]; (österreichisch umgangssprachlich) Spaßbetteln; (oft abwertend) Fopperei; (landschaftlich umgangssprachlich) Wippchen; (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)

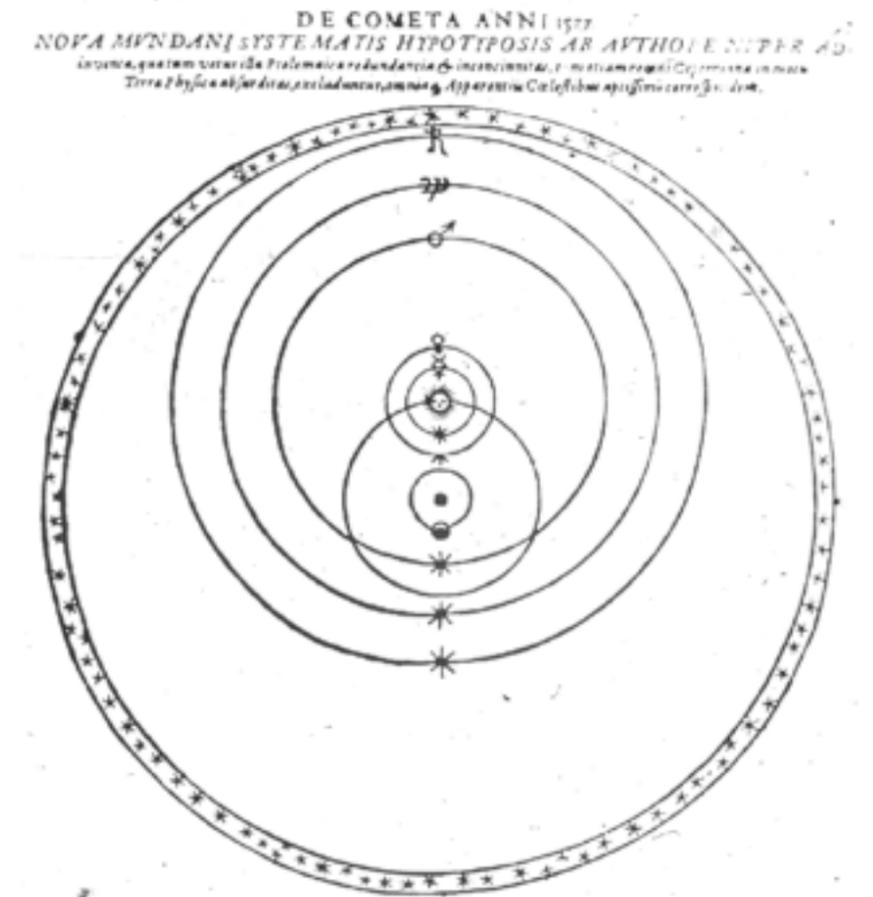
# Das geozentrische Weltbild



Aristoteles

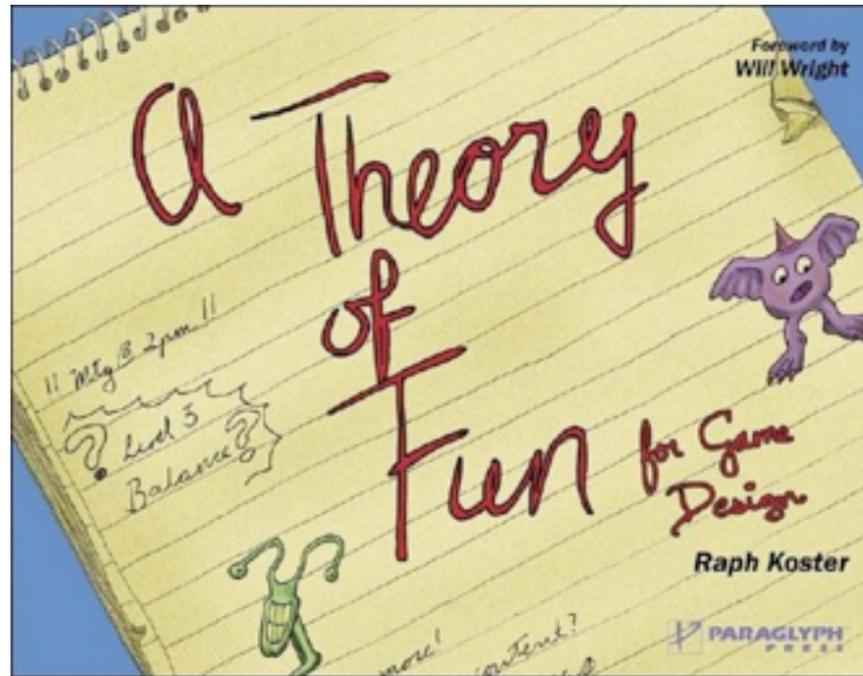


Giovanni Domenico Cassini

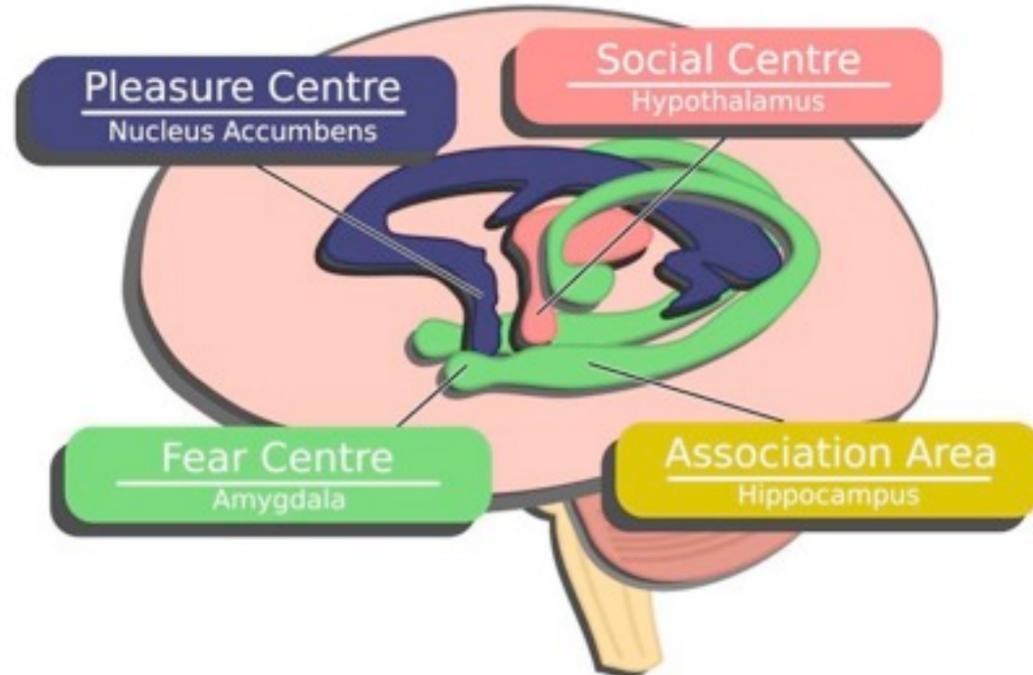


Tycho Brahe

# Das iocuzentrische Spielbild



Raph Koster 2005



Dopamin

Endorphin

Adrenalin

Oxytocin

Chris Bateman 2009

## 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.

Nicole Lazzaro, 2004

# locuzentrische Fehlannahmen

„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)

Spielen macht immer Spaß

Spielen muss immer Spaß machen

Spielen darf nur Spaß machen

# Ausschluss anderer Erfahrungen



„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)

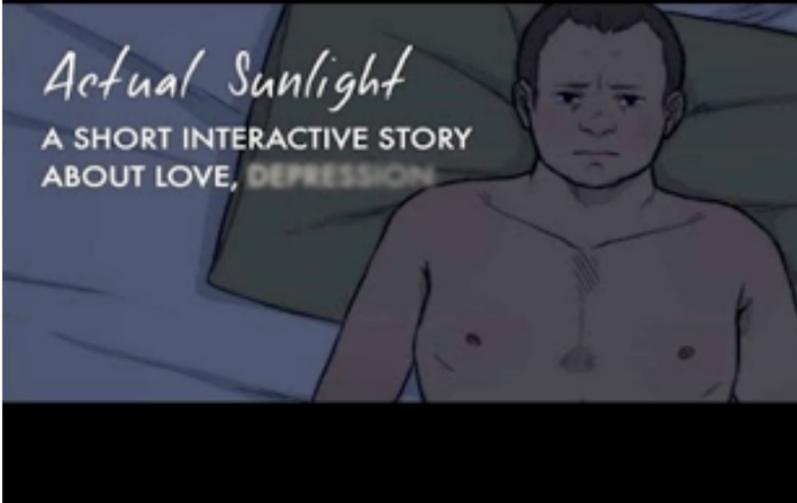


„For one, calling this game "fun" is a little misleading. COD and BF are "fun". Appropriate phrases to describe Spec ops the line are: haunting, thought provoking, cinematic, stark, jarring, traumatic, eye opening, genre defying, or even artistic achievement. Now, while many of those don't sound like 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.“

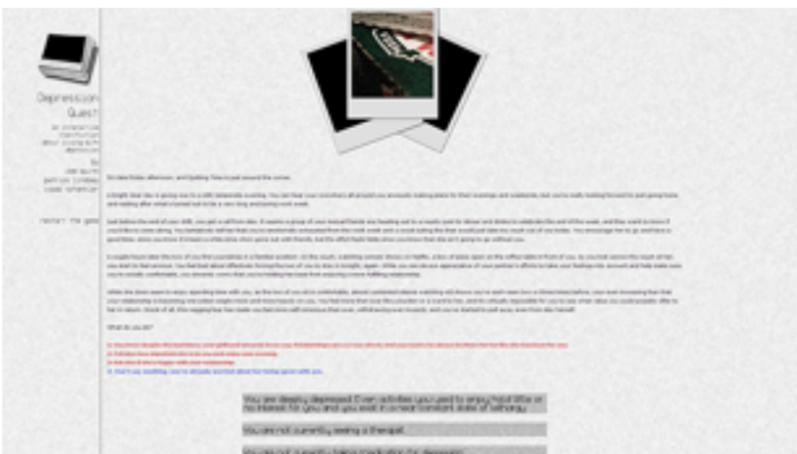
<http://theindiemine.com/market-games-fun/>



Actual Sunlight



Dys4ia



Depression Quest

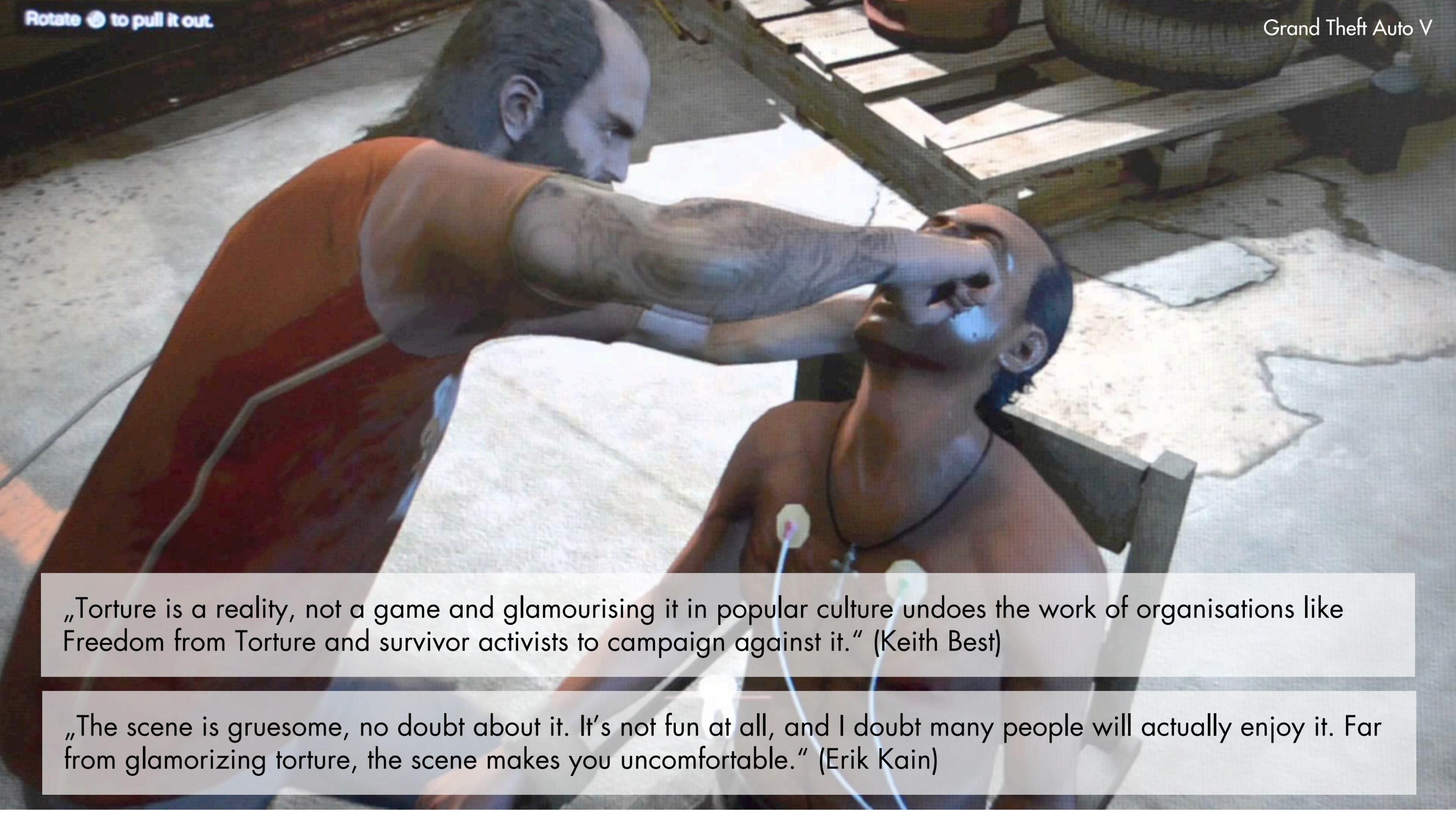
# Pervertierung anderer Erfahrungen

[ 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)

# „Not-Games“

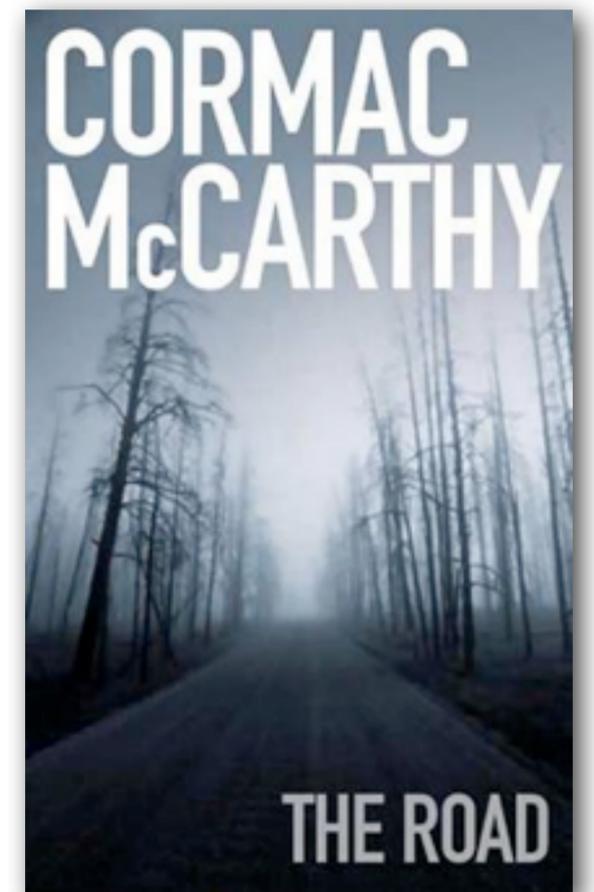
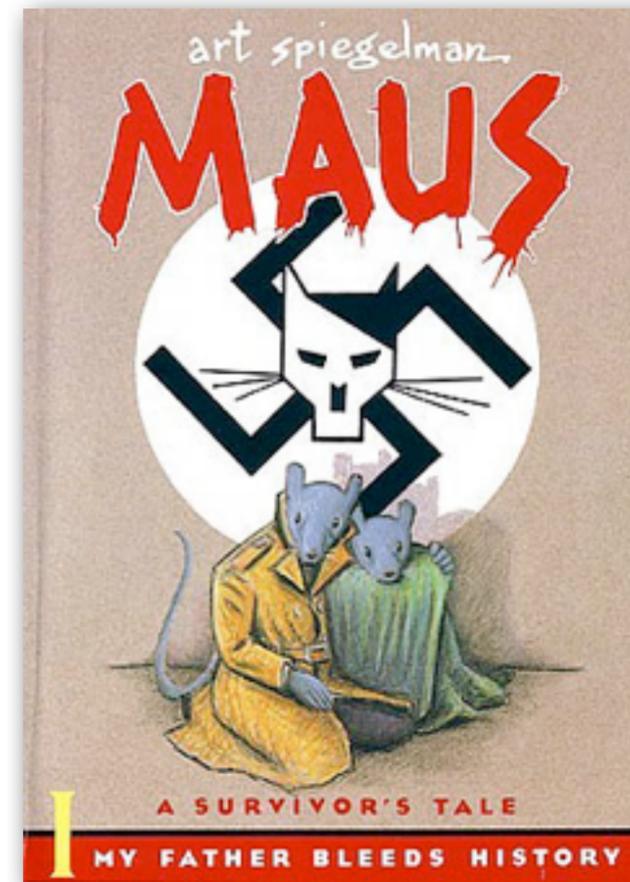
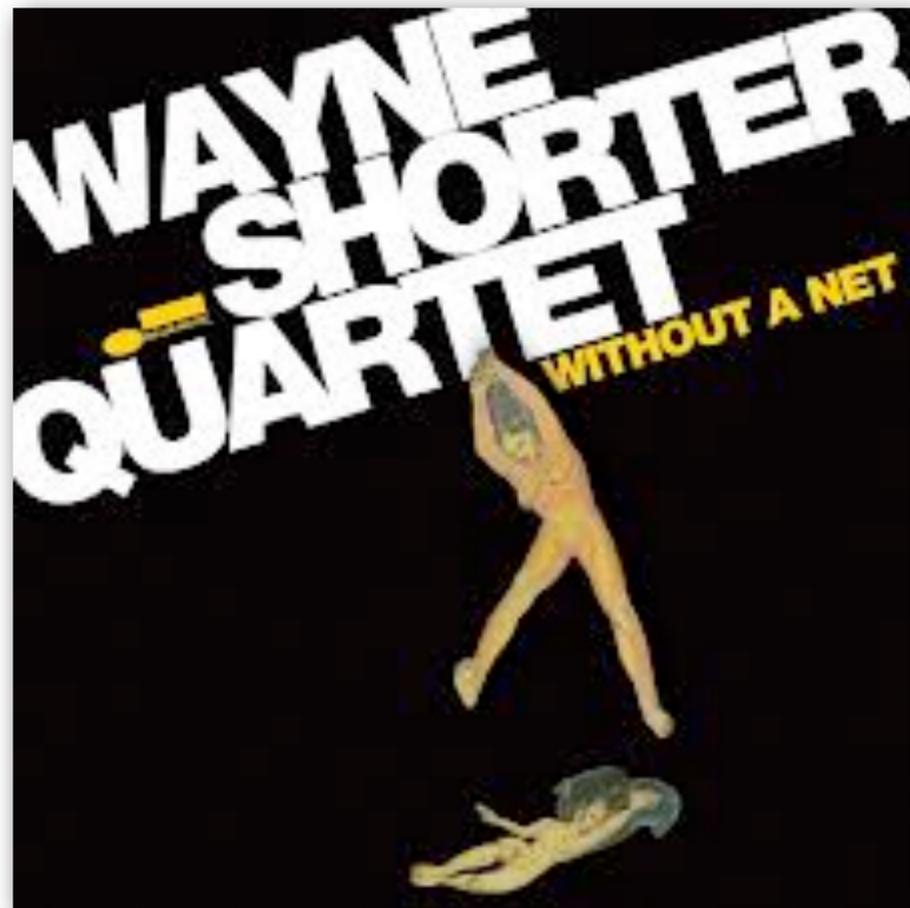


# Zwischenfazit

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

# Medialität des Spiels

# Spiel als narratives Medium

Spiele erzählen Geschichten

```
PAUSE INIT DONE statement executed
To resume execution, type go. Other input will terminate the job.
go
Execution resumes after PAUSE.
WELCOME TO ADVENTURE!! WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS?

y
SOMEWHERE NEARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND
FORTUNES IN TREASURE AND GOLD, THOUGH IT IS RUMORED
THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER SEEN AGAIN. MAGIC IS SAID
TO WORK IN THE CAVE. I WILL BE YOUR EYES AND HANDS. DIRECT
ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS.
(ERRORS, SUGGESTIONS, COMPLAINTS TO CROWTHER)
(IF STUCK TYPE HELP FOR SOME HINTS)

YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK
BUILDING . AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL
STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND DOWN A GULLY.
```

Colossal Cave Adventure



Uncharted 3

# Spiel als audiovisuelles Medium

Spiele sind interaktive Bild- und Klangwelten



Trauma



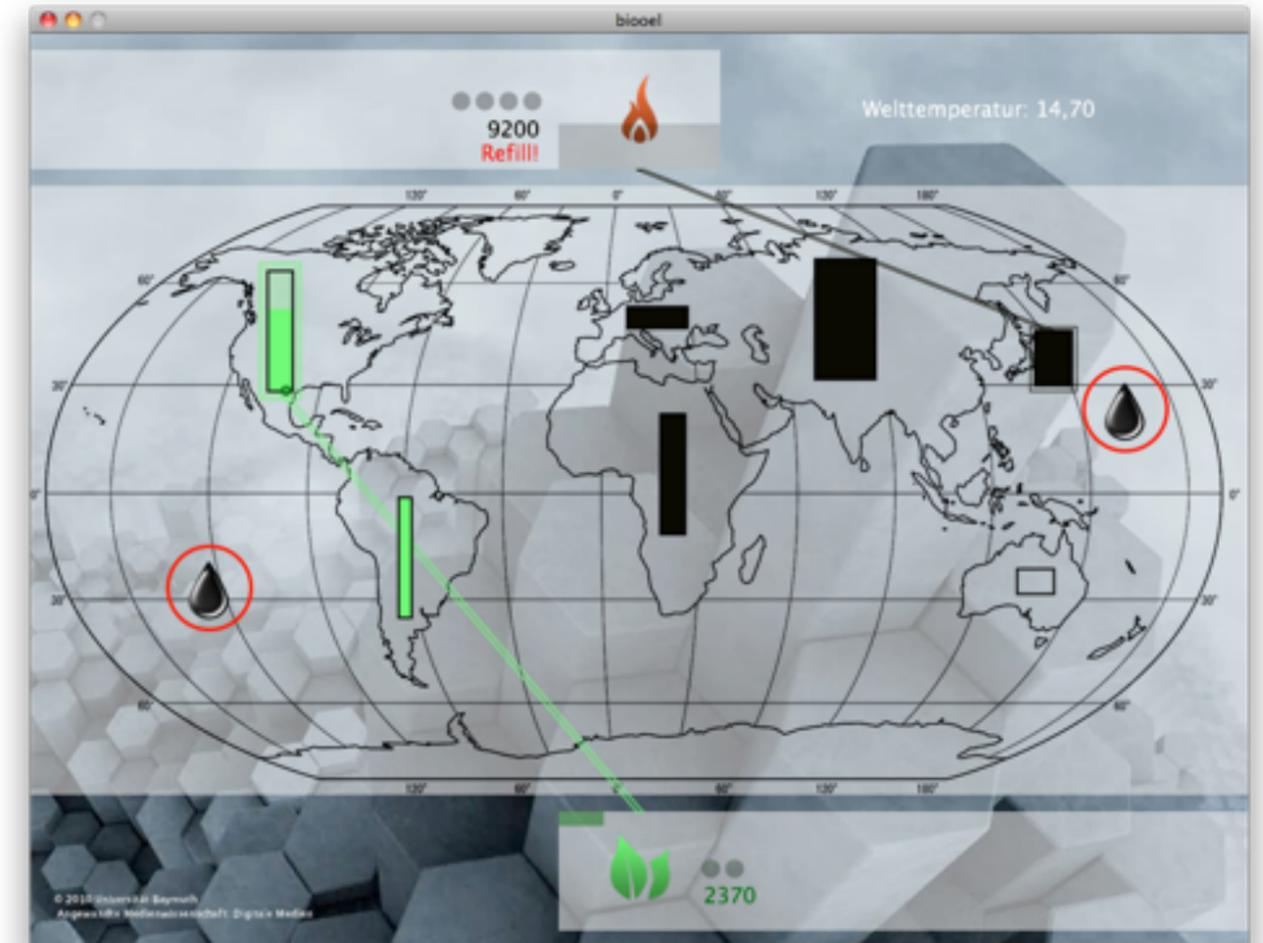
Patapon

# Spiel als systemisches Medium

Spiele interpretieren komplexe Systeme



Energy Racer



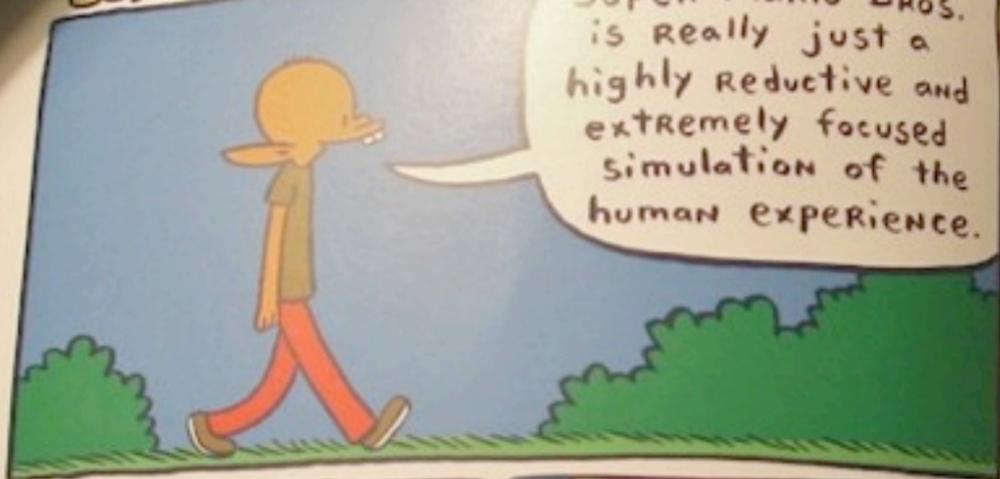
# Rhetorische Spiele

An aerial view of a city simulation game, showing a dense urban environment with various buildings, roads, and green spaces. The city is built on a grid system with several major roads and highways. The buildings are diverse in style and color, ranging from modern high-rises to older, more traditional structures. There are many trees and parks scattered throughout the city. The overall scene is vibrant and detailed, typical of a modern city-building game.

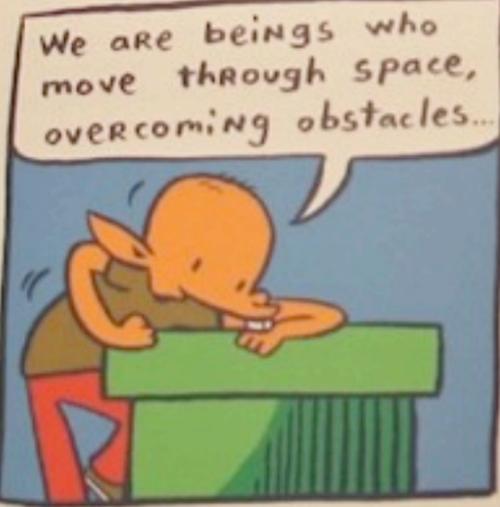
»playing video games is [a] kind of literacy ...  
not one that helps us read but ... that helps us  
make or critique the systems we live in«  
Ian Bogost

**BE, MOVE, AND DO!**

BY JAMES KOCHALKA



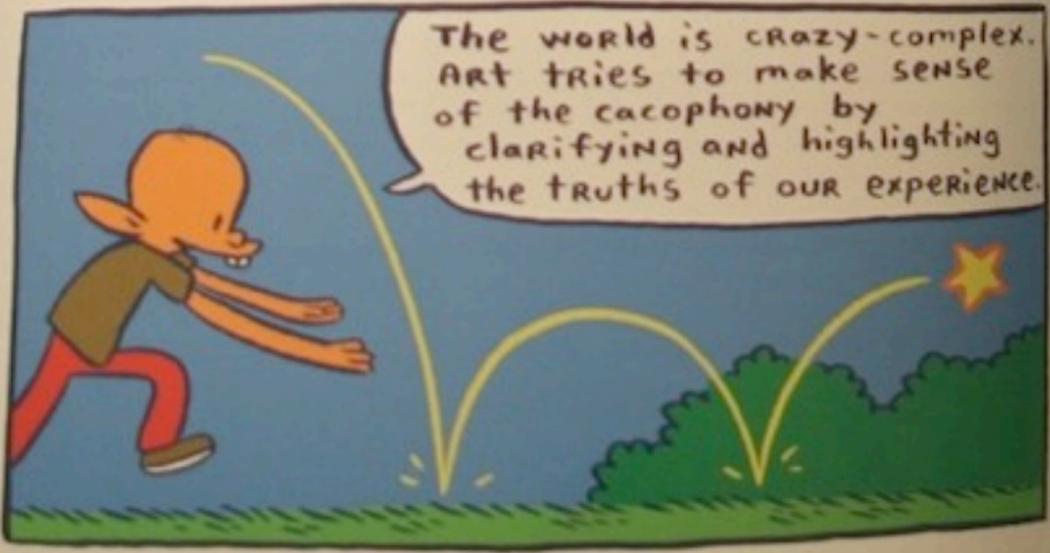
Super Mario Bros. is really just a highly reductive and extremely focused simulation of the human experience.



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



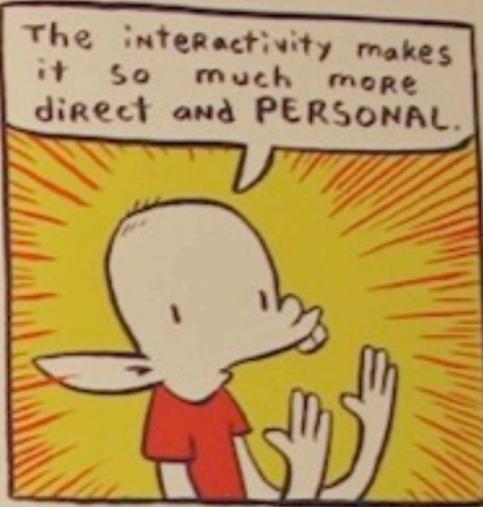
Trying to get stuff we want.



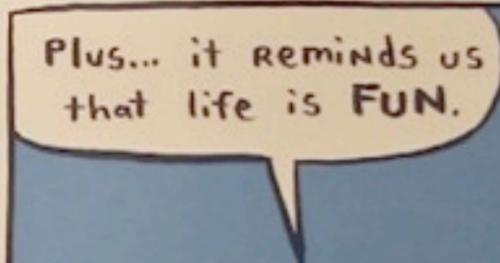
The world is crazy-complex. Art tries to make sense of the cacophony by clarifying and highlighting the truths of our experience.



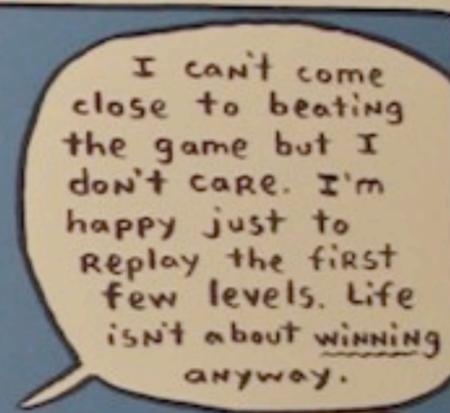
Super Mario Bros. seems to accomplish this effect effortlessly!



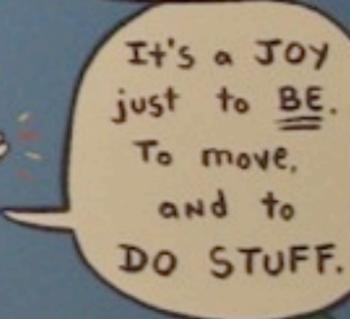
The interactivity makes it so much more direct and PERSONAL.



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.

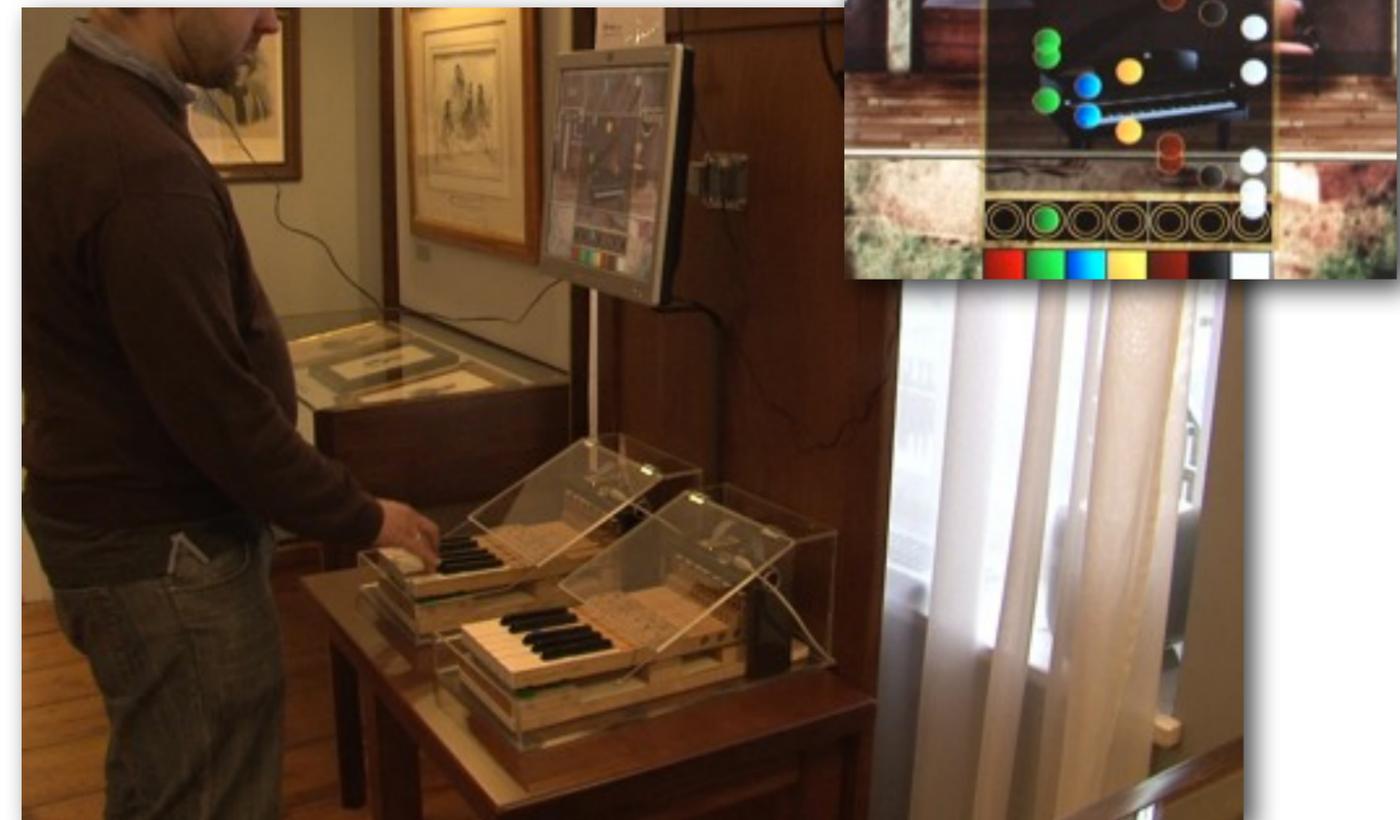
THE END

# Spiel als performatives Medium

Spielen ist Interaktion und Ausdruck der Spieler



Just Dance 4



Piano Legends

# Spiele und Medien

# BEYOND

TWO SOULS™

10.08.13



THE FIRST EXCLUSIVE PLAYSTATION TITLE  
TO BE SELECTED FOR THE TRIBECA FILM FESTIVAL



May contain content  
inappropriate for children.  
Visit [www.esrb.org](http://www.esrb.org) for  
rating information.

Only On PlayStation.

WATCH TRAILER



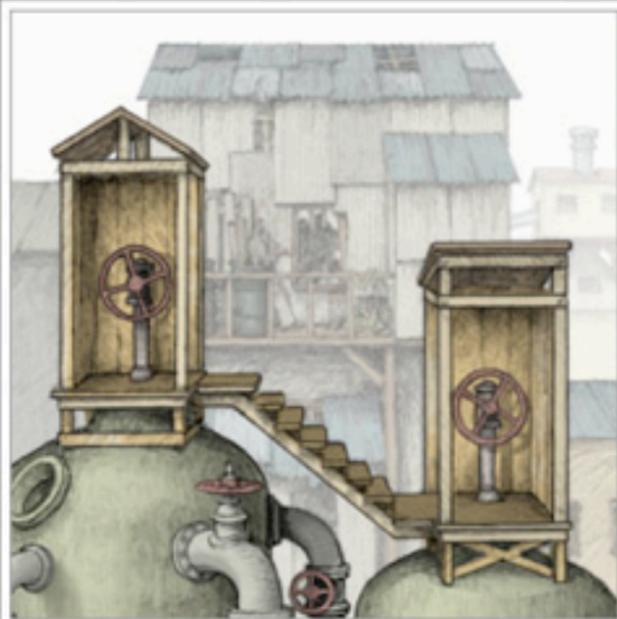
BASED ON THE VERTIGO COMIC BOOKS 'FABLES'  
BY BILL WILLINGHAM AND PUBLISHED BY DC ENTERTAINMENT

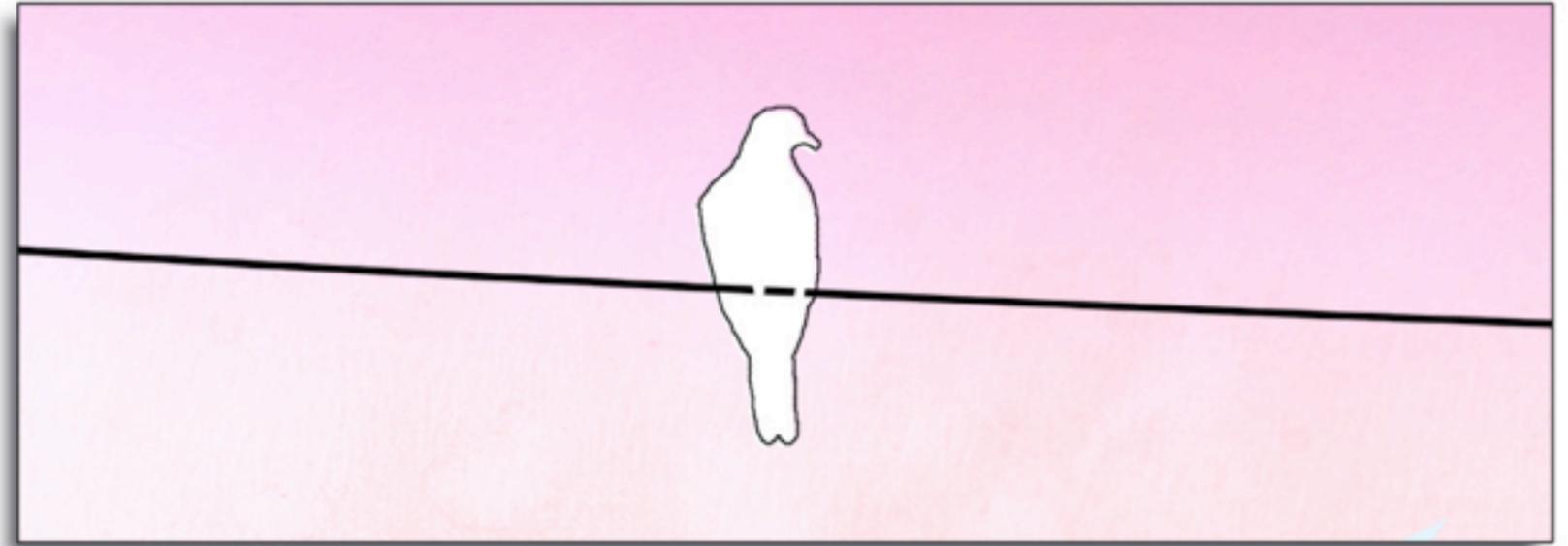
# THE WOLF AMONGUS

A TELLTALE GAMES SERIES



# Gorogoa







DEVICE6

1/2/3/4/5  
5/6/7/8/9

>



She browsed the bookshelf. It was full of books about chemistry, mechanics, physics and mathematics. They were all out of date, just like everything else in the room. A calendar on the wall claimed that it was September 1946.

—————→  
*A museum then?*

*That would explain a lot.*

● She left the room.

00476

00498

S1 S2

S1 S2

This is -- our song

We'll fight a thou -- sand le - gions

ZEIT

00:58



HAPPY

GOOD



JAZZY

OK



CRAZY

PERFECT



FUNKY

GOOD



# CRUSADER KINGS II

A GAME OF THRONES



New content is now available for purchase

Ruler Designer

Single Player

Multiplayer

Tutorial

Options

Credits

Ingame Store

Quit

CK2 v1.05f (EXOS)



Warum Menschen Spiele entwickeln

# Serious Games



Schlechtes Beispiel:  
Serious Content in beliebter (und  
beliebiger) Spielmechanik

Ein Serious Game ist ein Spiel, das eine pädagogische Aufgabe hat.

Serious Games können Spaß machen, sie müssen es aber nicht.

Sie erfordern Kompetenzen, die auch außerhalb des Spiels benötigt werden.

# Activism Games



Darfur is Dying, 2006



Gezi Jam 2013

# Advergames



Fanta – King of the Park



Froot Loops Games

# 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:

- Top Panel:** "Module 1: The Production Process" title. Reputation Score: 0 (4 stars). Goal: Complete 5 Contracts. Net Worth: \$7,000.00. Account Balance: \$5,000.00.
- Left Panel:** "Production Employees" (5 icons), "Average Skill Score" (5 stars), "Production Run" (Run 1).
- Right Panel:** "advisor" (character icon), "Notifications" button.
- Bottom Left:** "end turn" button, "stats" button, "Kibby & Strand Turn 3 of 100 Jan 21st Year 1 Winter".
- Bottom Center:** "Current Contracts" panel showing 229 (6 wk).
- Bottom Right:** "home" button and a color-coded menu.

# Health and Medicine Games



Surge World



Rage Control

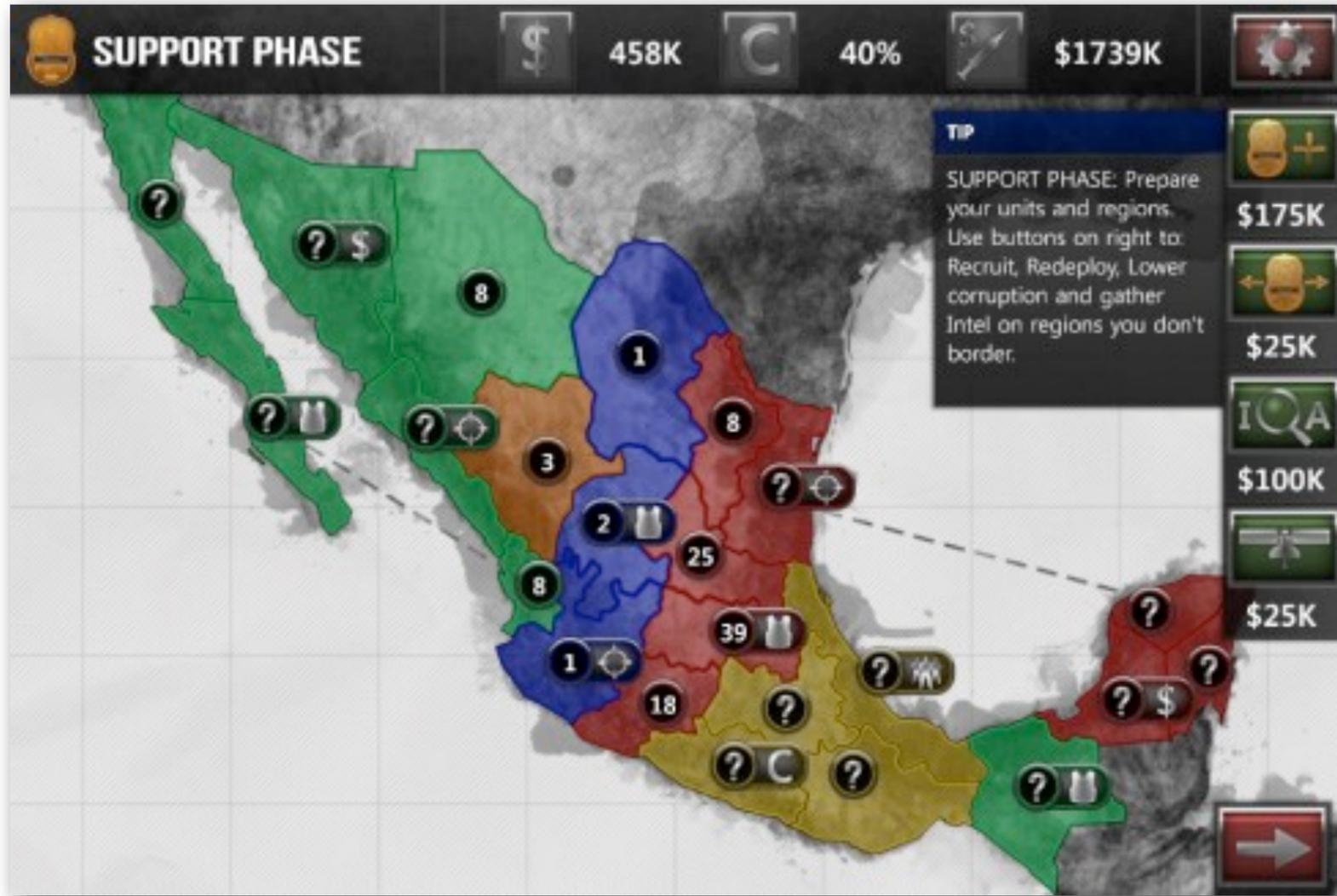


Re-Mission 2

**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](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

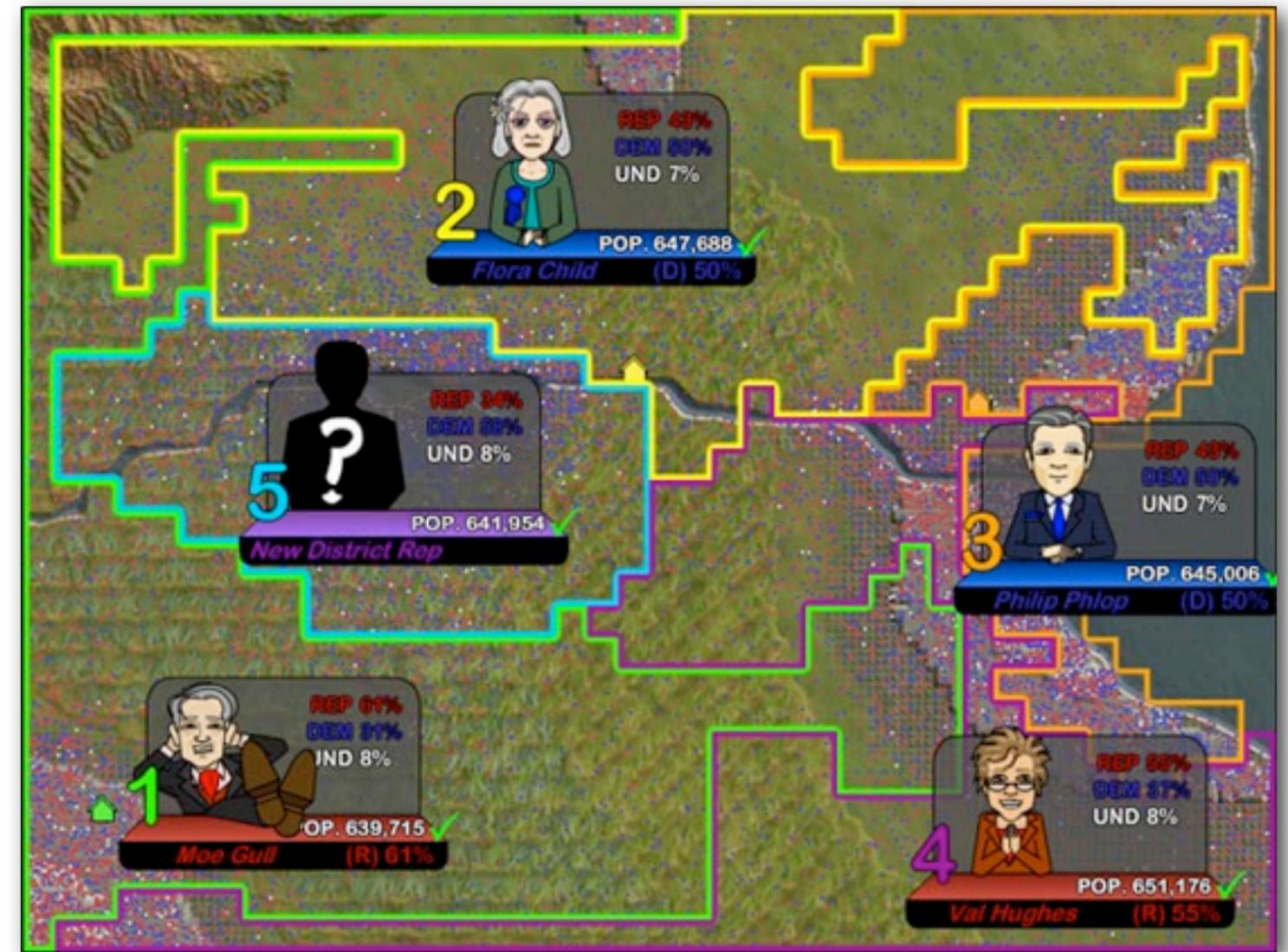


September 12th

# Political Games



Peacemaker



Redistricting Game

# Military Games



Operational Language and Culture Training



Virtual Cultural Awareness Trainer

# Simulationen



# Game Based Learning



Rocksmith



# The Neurology of Gaming

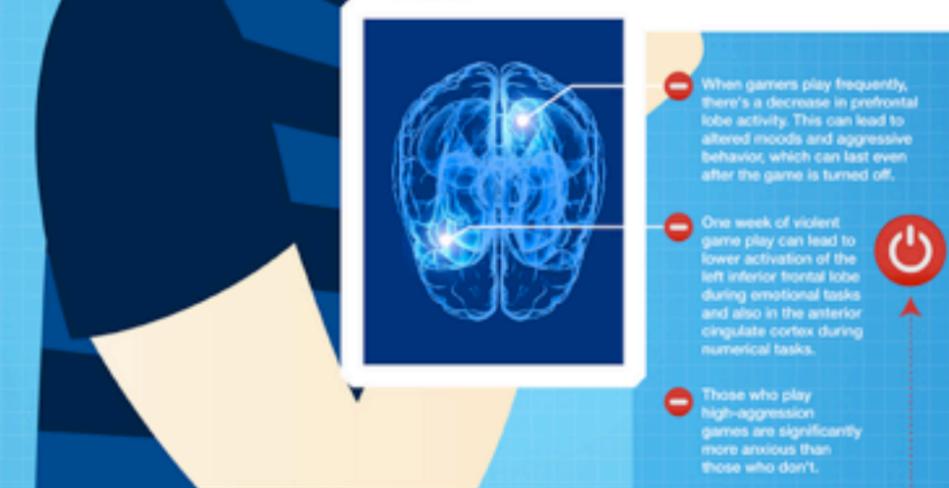
Video games have both positive and negative effects on the human brain. They can be used to educate through repetition and feedback, but they also have some less-positive side effects:

## The parts of the brain impacted by games

Different gaming scenarios and situations affect different areas of the brain by provoking certain reactions:



## The effects of violent video games



## The positive and negative effects of video game

Depending on what area of the brain is being tested, studies can produce very different results.

# Wie Spiele wirken

## Verhalten

- Nachahmung
- Habitualisierung
- Stimulation
- Erregungstransfer
- Inhibition

## Kognition

- (De-)Sensibilisierung
- Suggestion
- Emotionalisierung
- Katharsis
- Rationalisierung

## Konstruktion

- Kultivierung
- Eskapismus

AN OFFICIAL U.S. ARMY GAME™  
**AMERICA'S AA ARMY**  
TRUE SOLDIERS™

# Unerwünschte Wirkung



49 Targets

38:13

ARMY STRONG.™

„Mit derartiger Tötungstrainingssoftware, die zum Beispiel von der US-Army zur Vorbereitung von Soldaten auf Kampfeinsätze verwendet wird, dürfen in Deutschland keine Geschäfte mehr gemacht werden. [...] Damit sind derartige Spiele eine der Ursachen für die erschreckende Jugendgewalt und auch für Amokläufe, in den Szenen aus Killerspielen in die Realität übertragen werden.“

J. Hermann





Why I'd rather wear a veil than nipple tassels  
PAGE 13  
READ ALISON PHILLIPS' BRILLIANT COLUMN

### US NAVY BASE MASSACRE



# DRIVEN TO KILL BY CALL OF DUTY?

Maniac spent 18 hours a day playing violent video games

By CHRISTOPHER BUCKTON  
US Editor in Washington  
AARON Alexis went on his gun rampage after becoming addicted to violent video games.  
The maniac, who killed 12 at a US navy base, spent 18 hours a day in his room with a Call of Duty 4 gun each "to prevent him from..."  
FULL STORY: PAGES 4&5  
SHANE HARVEY  
Cameron, 43, 18 years

# Wirkkonstruktionen

## ZENSOR TACITUS VON TIKWA

WWW.SPACE-RAT.DE



www.gamer-gegen-gewalt.de

# Erwünschte Wirkung



Super Mario 64

## **Playing Super Mario induces structural brain plasticity: gray matter changes resulting from training with a commercial video game**

<http://www.nature.com/mp/journal/vaop/ncurrent/abs/mp2013120a.html>

Die Wissenschaftler ließen Erwachsene über zwei Monate hinweg täglich 30 Minuten „Super Mario 64“ spielen. Eine Kontrollgruppe durfte nicht spielen. Mit Hilfe der Magnetresonanztomographie (MRT) wurde die Struktur des Gehirns vermessen. Im Vergleich zur Kontrollgruppe zeigte sich bei den Computerspielern eine Vergrößerung einiger Bereiche der grauen Substanz, in der sich die Zellkörper der Nervenzellen des Gehirns befinden.

Die Vergrößerung umfasste den rechten Hippocampus, den präfrontalen Kortex und Teile des Kleinhirns. Diese Hirnareale sind unter anderem für räumliche Orientierung, Gedächtnisbildung, strategisches Denken sowie für die Feinmotorik der Hände von zentraler Bedeutung. Dabei waren diese Veränderungen umso ausgeprägter, je mehr Spaß die Probanden beim Spielen hatten.

# Gute Wirkung, schlechte Wirkung

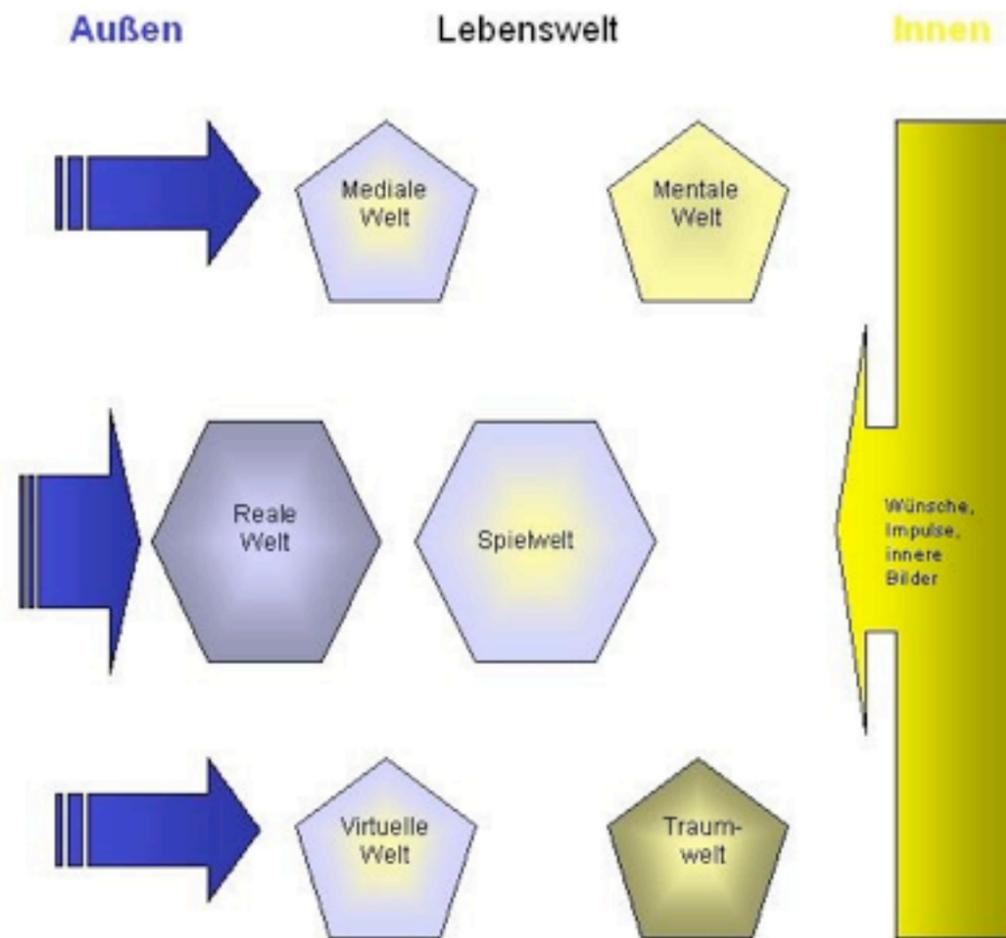
## **Das Dilemma:**

Wer an die spielerische Vermittelbarkeit ‚guter‘ Lerninhalte glaubt, muss dies auch für ‚schlechte‘ Inhalte akzeptieren.

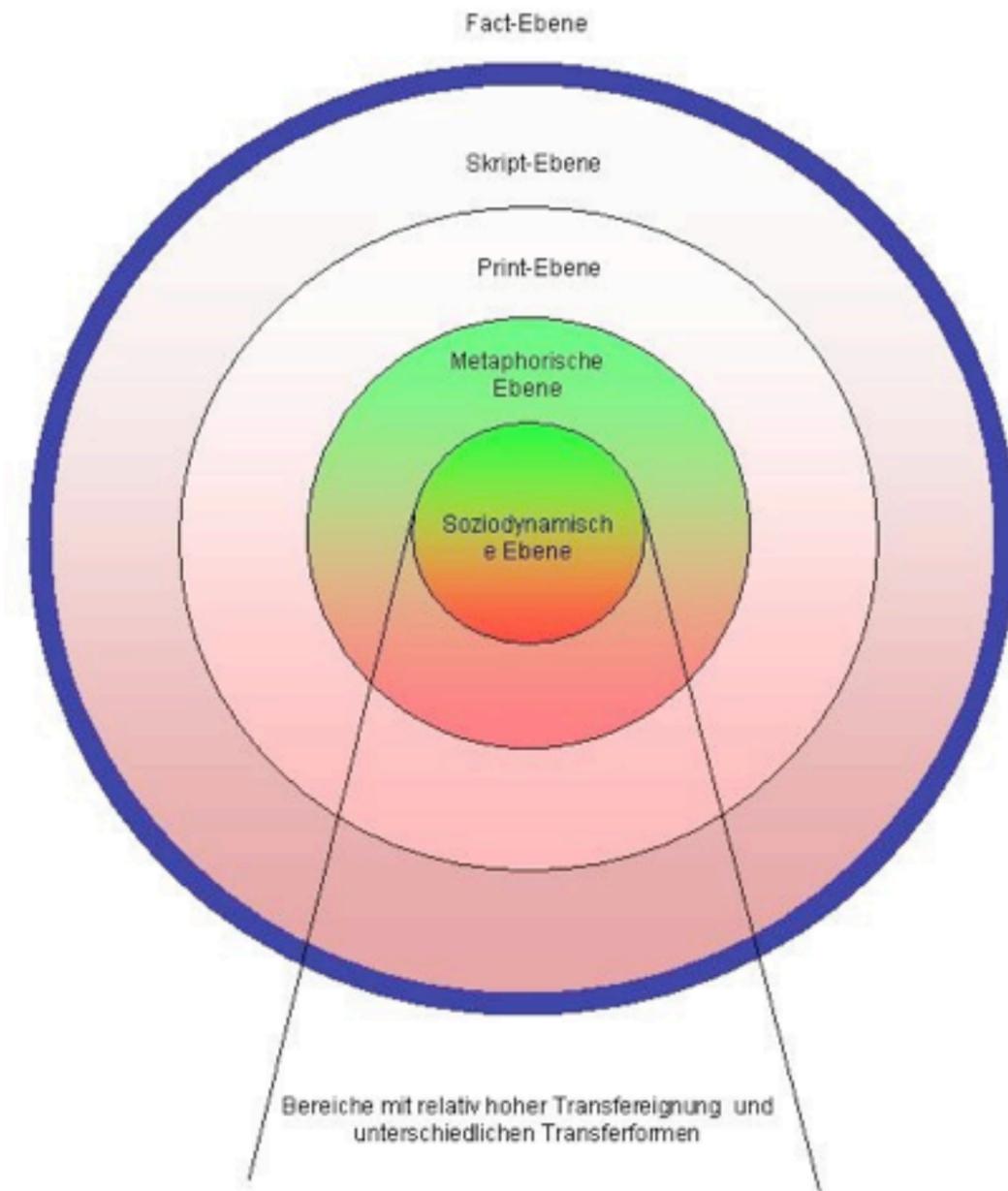
Wer an die Wirkungslosigkeit ‚schlechter‘ Spiele glaubt, muss dies auch für ‚gute‘ Spiele annehmen.

# Transfermodell

Jürgen Fritz



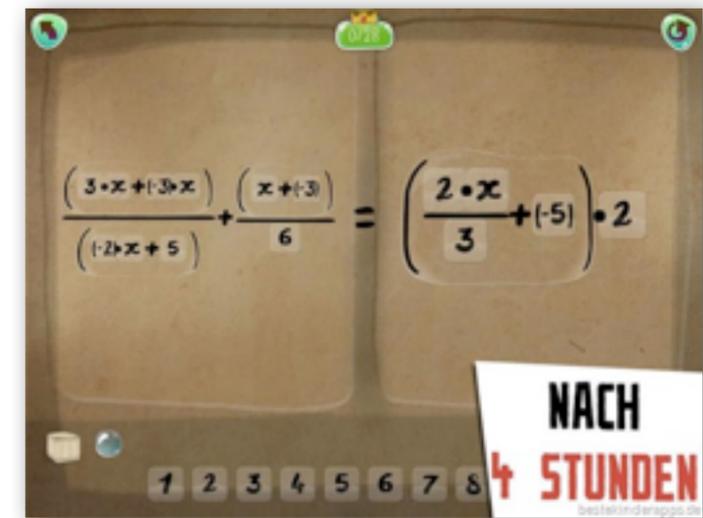
Lebenswelt: eine Bühne, auf der das Außen und das Innen kondensiert, in Strukturen ausdifferenziert und kognitiv verschiedenen Welten zugeordnet wird.



# Transfer

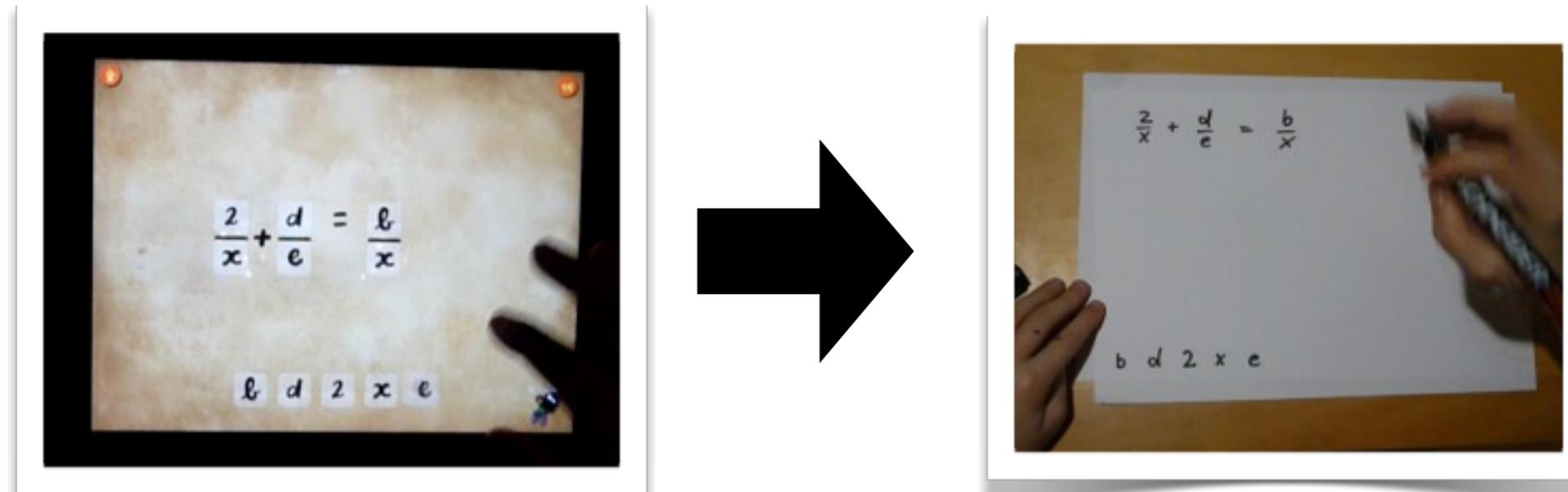
Ein Transfer erfolgt weder automatisch noch reibungsfrei

„Wie Computerspiele eingebunden werden in die Lebenswelt konkreter Spieler lässt sich seriös nur durch die Untersuchung des jeweiligen Einzelfalls klären. Solche Forschungen wären sehr zeit- und kostenaufwendig und befriedigten in ihrer Differenziertheit möglicherweise nicht das Bedürfnis der Öffentlichkeit nach generellen Aussagen über die Wirkungen der Computerspiele.“ (J. Fritz)



WeWantToKnow: Dragonbox+

# Transferkompetenz



DragonBox does a fantastic job at reducing what would normally take years to learn down to a couple of hours.

That said, while children will get a real sense and mastery of what algebra is about, they will miss an important part that needs to be explained:

- To transfer to pencil and paper the knowledge acquired in the game, children must be explained how to rewrite equations line by line (equivalence).
- It is also important to link what they learn in the game with arithmetic, by explaining at the end of the game that they divided, added numbers. In house preliminary tests indicate a very high level of transfer to pencil and paper. But don't take our words for it, test it yourself and your children!

As parents we know that children already spend enough time in front of a screen that's why we wouldn't create a game that doesn't work.

<http://www.dragonboxapp.com/story.html>

# Transferkompetenz

- ▶ Viele Wirkannahmen gehen von dem passiven Rezipienten aus, der den Medienwirkungen mehr oder weniger hilflos ausgeliefert ist.
- ▶ Vieles deutet aber darauf hin, dass der Transfer von Lernzielen von den Rezipienten bewusst gesteuert werden kann.
- ▶ Transfer ist eine Lernleistung. Dabei ist Motivation, Aktivierung und ggfs. Hilfestellung erforderlich.
- ▶ Transferkompetenz ist eine zentrale Medienkompetenz im Umgang mit Spielen.