

## SPIEL DES FRIEDENS: RELOAD



UPDATE MIT HARDWARE NICHT MEHR KOMPATIBEL

HARDWARE IST MASSANFERTIGUNG  
⚠ kann problematisch sein



INGRID FISCH

## VERHANDELN

MUSS THEMATISCH IN DIE AKTUELLE ZEIT GEBRACHT WERDEN



→ aktuelle politische Situation



SEBASTIAN HOLSTEIN

Spieler\*innen nehmen Rolle eines Diplomaten ein:

## ANGEREGETE DISKUSSIONEN!

**SPIEL:**

- x Spieler\*innen sollen den Kontext verstehen
- x Ein- und Ausstieg jederzeit möglich
- x Verhandlungswege erkennbar

## AUSGLEICH DER INTERESSEN



» BESUCHER NICHT IN FAKTEN BEGRABEN «



PSSSSST!

Anfangs Beschwerden über Lautstärke im Raum

## SERIOUS GAME:

MACHT NICHT NUR SPAß, SONDERN MAN LERNT AUCH (OHNE ES ZU MERKEN)

## RANKING:

» Man will gewinnen! «



## VIER KATEGORIEN:

- LAND
- GELD
- STATUS
- RELIGION

Jedes Land hat verschiedene Interessen!

## PEN & PAPER PROTOTYPING

Erstmal alles mit Papier ausarbeiten!



STILFINDUNG MIT DER ARTDIREKTION

# 1648\_reloaded | GAMIFICATION im MUSEUM

## FOG OF PEACE

MANOUCHEHR SHAMSRIZI



» Wer aber den Frieden will, der rede vom Krieg. «  
Walter Benjamin

FÄHIGKEIT, ZU KOMMUNIZIEREN ÜBER GRENZEN HINAUS

TEILHABE!

NIEDRIGSCHWELIG POLITISCHE SORGEN ÄUßERN KÖNNEN



Museen sollten zur Demokratisierung der Gesellschaft beitragen  
...man muss selbst leben, was man nach außen trägt und fordert!

GÄNZLICH DIGITAL DENKEN



ACHTUNG: DESINFORMATION!  
DURCH GEGNER DER DEMOKRATIE



PROPAGANDA: "EMPATHY MACHINE"

MUSEEN ALS DEBATTENRÄUME!

» RESPONSIBILITY TO PROTECT!

» NICHT STUMM SEIN, MITREDEN!

ZU WENIG AUF DEM RADAR DER POLITIK!

WIR MÜSSEN MEHR DARÜBER SPRECHEN!

FRAGEN! KOMMENTARE

REFLEKTION  
WIE BEI ANDEREN MEDIEN AUCH  
FOREN SCHAFFEN

EMOTIONALISIERUNG  
RATIONALISIEREN

KULTURPASS

KEINE KONKURRENZ SCHAFFEN!

FINANZEN IM MUSEUM  
BUDGET GEHT OFT IN VERSICHERUNGEN ETC.  
FINANZIERUNG VON GAMES SCHWIERIG



KULTURELLER REIFEGRAD VON GAMING ?!

WIE EMOTIONALISIERE ICH ?

POPULISMUS: ENTSCHEIDUNGEN DISKUTIEREN

BEISPIEL: SKYRIM

# 1648\_reloaded | GAMIFICATION im MUSEUM

WIE KANN GAMIFICATION NACHHALTIG UND ZEITGEMÄß GEDACHT WERDEN?

**KOLLABORATION**  
BEIDER ENTWICKLUNG

TRAUM:  
MEHR **JUGENDLICHE**  
ERREICHEN

BENEFIT  
→ WAS KANN ICH MITNEHMEN? <<

**FRUST VERMEIDEN**

EIGENEN AVATAR IM SPIEL HINTERLASSEN

ASYNCHRONITÄT?

**ERHOBENEN ZEIGEFINGER VERMEIDEN**

→ WAS KANN ICH NICHT ZUHAUSE MACHEN? <<

**STORY**  
GESELLSCHAFTS-RELEVANZ

EINFLUSS AUF DIE GESCHICHTE

**HAPTİK**

**IMMERSION**

TECHNIK MUSEUM BERLIN  
**FLUGSIMULATOR**

LWL-NATURKUNDEMUSEUM:  
**TOPOLOGIE PROJEKTION AUF SAND**

MACHT EINFACH SPAß!

WAS MACHT EIN GUTES GAME AUS?

**SPIELMECHANIK**

STRATEGIE  
**ADRENALIN**

**KREATIVITÄT**

**RÄTSEL**

**KOMMUNIKATION**

**REALISMUS**

**ATMOSPÄRE**

**INSTINKTE**

**LERNEN**

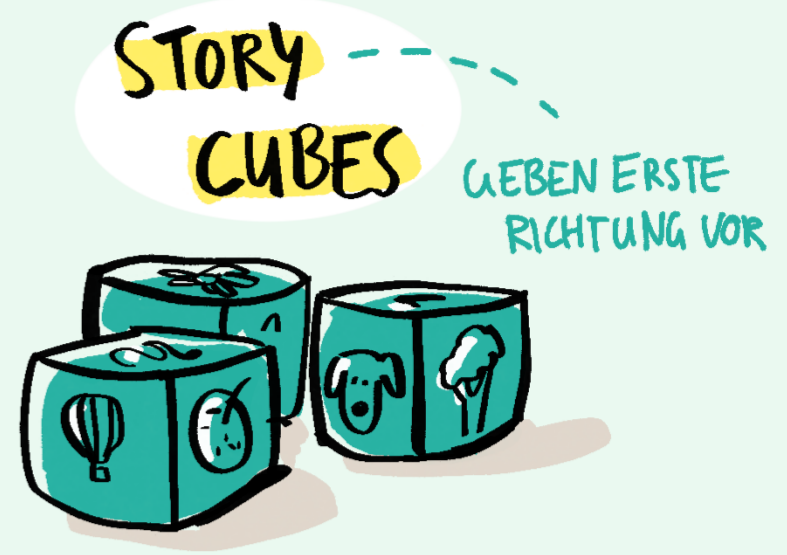
**SPAß/LUST**

ABER: SPIELE KÖNNEN AUCH ANDERE EMOTIONEN AUSLÖSEN (ZB. TRAUER, FRUSTRATION)

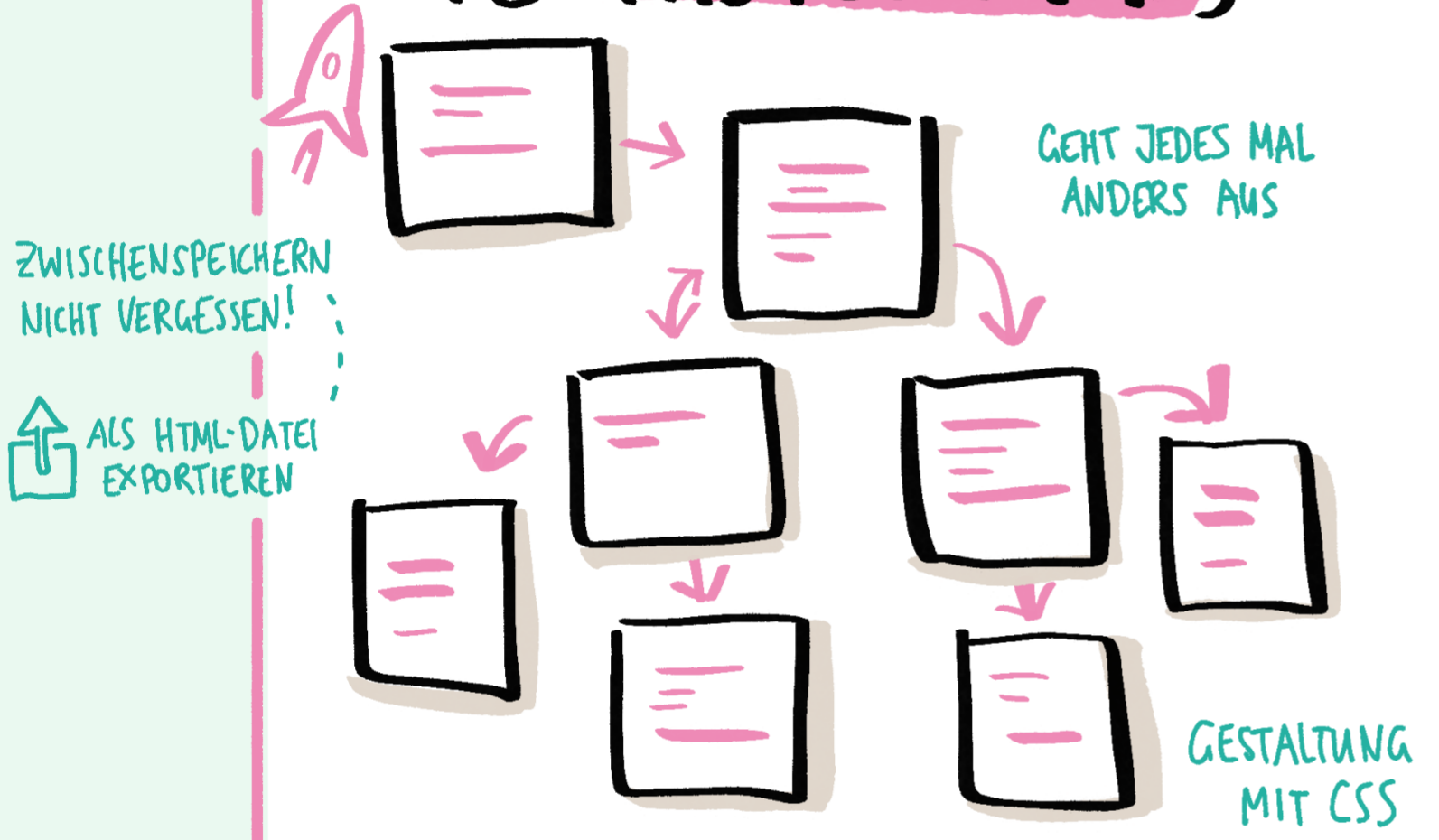
→ **KATHARSIS**

WORKSHOP: TWINE

# STORYTELLING



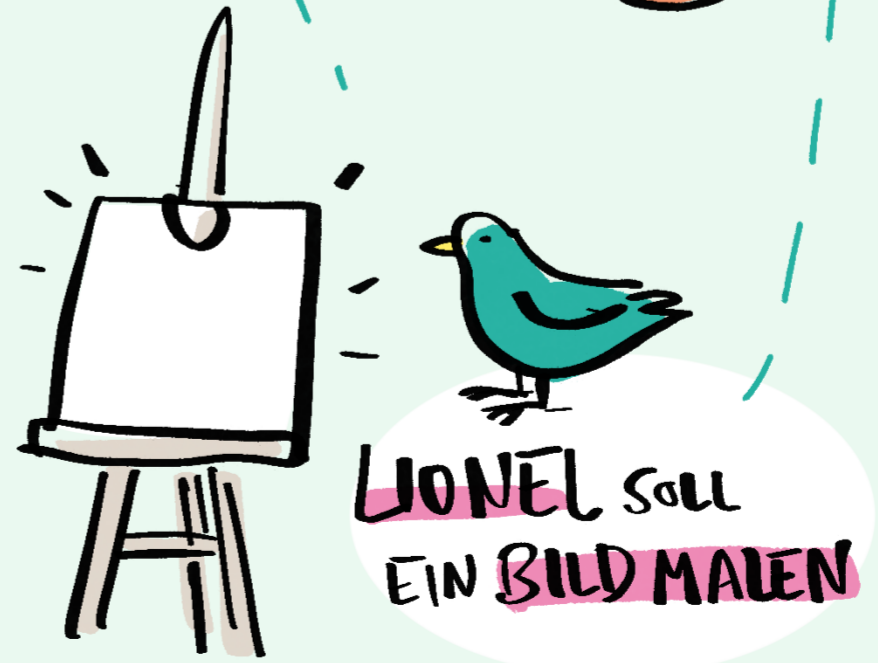
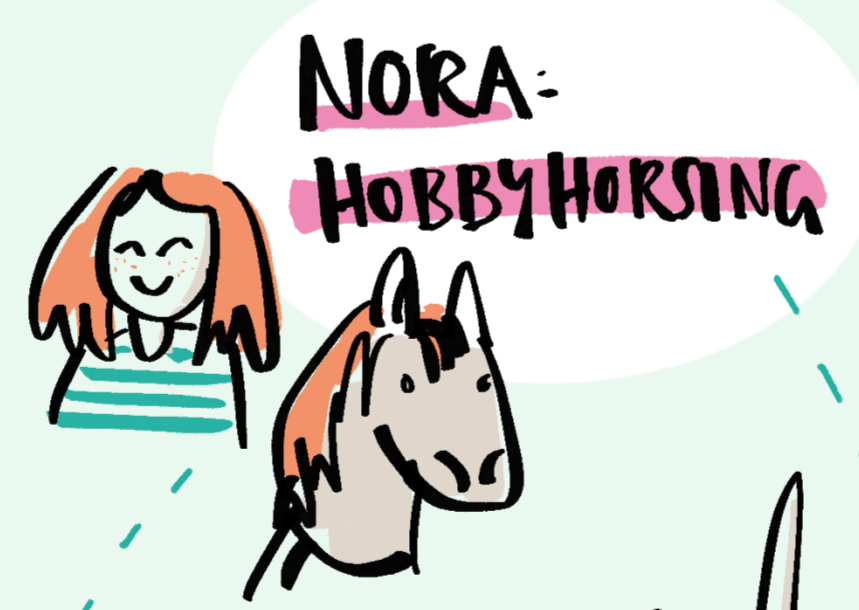
## ENTWICKELN EINES TEXTADVENTURES



## BILDER VERKNÜPFEN



## ERSTE ERGEBNISSE



JETZT GEHT'S ERST RICHTIG LOS!

- TIPPS:
- X PLAY-CREATIVE GAMING FESTIVAL
  - X friend-controller.de: TEXTADVENTURE ÜBER FREUNDSCHAFT

# 1648\_reloaded | GAMIFICATION im MUSEUM

## LEVEL DESIGN

AM EIGENEN LEIBE:  
SPIELER\*INNENKOLLABORATION  
ALS TRANSFORMATIVE ERFAHRUNG  
LENA FALKENHAGEN

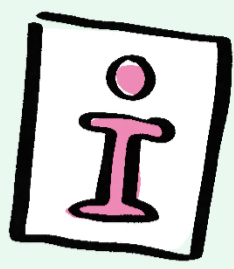


LANDMARKS

FORMEN/  
LIMEN

TUTORIALS

ONBOARDING:  
FÜHREN IN DAS SPIEL EIN



RÄUMLICHKEITEN

ALS SPIEL DARSTELLEN



APP THEMENTOUREN  
AUSWÄHLBAR

KRITERIEN:  
ZEIT/THEMA/KINDER  
GEBEHINDERUNG



HISTORISCHE PERSONEN  
ALS SPIELBARE  
CHARAKTERE

» DAS HISTORISIERENDE  
NICHT SCHEUEN,  
ABER KLAR MARKIEREN«

»ERFAHRBAR  
MACHEN!«



FIGUREN  
ALS TOURGUIDES

ZAUBERKREIS  
DES SPIELS

HIER KANN  
MAN SICH  
ANDERS VERHALTEN,  
ALS MAN ES  
NORMALERWEISE  
TUN WÜRD.

LIVE ROLLENSPIEL  
(LARP)

z.B. VIOLETAS  
REQUIEM: REICHSKINDER

»Wagen Sie  
Erlebniswelten!«



TRANSFORMATION

VON BESUCHER\*INNEN

ZU  
TEILNEHMER\*INNEN

BONUSPUNKTE  
SIND MECHANISMEN  
DER GAMIFICATION

FUNKTIONIERT  
IMMER NUR EINE  
WEILE LANG!

SPIELERMOTIVATION!



IMMER  
NOTWENDIG?

INTRINSISCHE  
MOTIVATION

VS.

EXTRINSISCHE  
MOTIVATION

GAMIFICATION

ALS EINGESTÄNDNIS  
DES SCHEITERNS?

IN MUSEEN ALLGEMEIN?

MUSEEN

SIND LUXUSGÜTER

ZWECK:  
KULTURELLE  
BILDUNG

ERMÖGLICHEN  
BEGEGNUNGEN  
MIT ANDEREN  
MENSCHEN

SIND KUNST-/  
KULTURGÜTER

NICHT ZWINGEND  
BEI ALLEN GAMES

# 1648\_reloaded | GAMIFICATION in MUSEUM

ERINNERUNGSKULTUR  
ZWISCHEN ERNST & SPIEL-  
ÜBERLEGUNGEN  
ZUM GEGENWÄRTIGEN  
SERIOUS-GAME-BOOM

FELIX ZIMMERMANN

DR. FELIX  
ZIMMERMANN



KAUM EIN  
THEMA SO SEHR  
DISKUTIERT WIE  
NS-VERBRECHEN/  
DER HOLOCAUST

UNTERHALTUNGS-  
SPIELE UNDENKBAR,  
SERIOUS GAME OKAY?

Peter Wolf  
1993:

SPIEL KANN  
INTERESSE AN  
GESCHICHTE WECKEN



DIGITAL GAMEBASED  
LEARNING

ES GIBT  
KEINE KLARE GRENZE  
ZWISCHEN SERIOUS GAME  
UND UNTERHALTUNGSSPIELEN

DEFINITIONS-  
PROBLEME



BEWUSSTSEIN  
SCHAFEN

MEHR RAUM  
FÜR PROTOTYPING

ABER:  
WAS IST DANN  
MIT FÖRDERUNGEN?

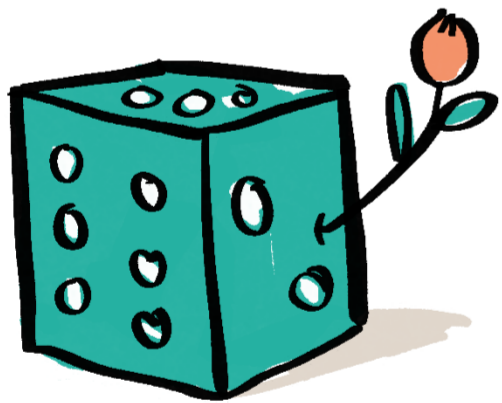


MUT HABEN

AUCH MAL VON BLOCKBUSTERN  
ABSCHAUEN & IN EIGENE  
VERMITTLUNGSKONZEPTE  
INTEGRIEREN.

SO VIELE  
FREIHEITEN,  
WIE MÖGLICH!

EINIGE SERIOUS GAMES  
SCHÖPFEN NICHT IHR  
VOLLES POTENTIAL AUS:



- ① ERZÄHLMODUS IST STANDARD DER GESCHICHTSVERMITTLUNG
- ② GROßE HANDLUNGSMACHT BIRGT MISSBRAUCHSGEFAHR
- ③ SIMULATION HISTORISCHER RÄUME KANN PROBLEMATISCH SEIN
- ④ ZEIT-/KOSTENGRÜNDE

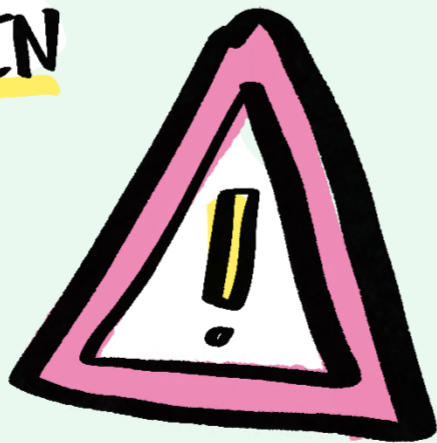
NACHSPIELEN

STATT EIGEN ERMÄCHTIGTES SPIELEN

LABEL „SERIOUS GAME“ IST  
FÜR ERFAHRENE SPIELER\*INNEN

EHER EIN **WARNHINWEIS**

SERIOUS GAMES OFT  
SCHNELLER ZWENDE



BEGRIFFLICHKEIT  
ANPASSEN?



SERIOUS  
GAMING

SERIOUS GAME =  
ZÄHMUNG DES SPIELS

EINLADEN  
ZUM  
EXPERIMENTIEREN

FACETTENREICHTUM!



# 1648\_reloaded | GAMIFICATION im MUSEUM

WIE KANN GAMIFICATION NACHHALTIG UND ZEITGEMÄß GEDACHT WERDEN?

KANN MAN GUTE RALLIES MACHEN?



JA, WENN MAN SPANNUNG SCHAFFT

REALTÄTSNAHE DARSTELLUNG 

MAN KANN ETWAS UNINTERESSANTES NICHT INTERESSANT MACHEN

ODER DOCH? DURCH KONTEXTUALISIERUNG

ODER

MANIPULATIVE SPIELMECHANIKEN DARK PATTERNS

z.B. PUNKTESYSTEM IN CHINA



WERDEN IM GAMING-BEREICH BEWUSST EINGESETZT/AUSGENUTZT

 HAPTIK

SPIELER-FÜHRUNG

QUESTS AURA

BERÜHRUNGSÄNGSTE ABBAUEN

ATMOSPHERE IN AUSSTELLUNGSRÄUMEN MIT SPIELENTWICKLER\*INNEN ENTWICKELN



ZEITREISE: ERLEBNISCHARAKTER  Bspl: ASSASINS CREED

BESUCHER\*INNEN BEI DER KONTEXTUALISIERUNG UNTERSTÜTZEN

MANIPULATION?

DARF MAN IM MUSEUM KRIEGSSPIELE ZEIGEN?

JA, ABER ES KOMMT AUF DIE DARSTELLUNG AN

SPECOPS: THE LINE SPIELER FRAGEN SICH: MÖCHTE ICH DAS MACHEN?

MORAL!



REPARIEREN! 

WIE LANG DARF EIN SPIEL SEIN?



BEAMER? AUDIO?

INSZENIERUNG

EIN EINFACHER BILDSCHIRM REICHT NICHT AUS

WAS MACHEN WIR MIT DEM SPIELTISCH?

ACHTUNG: NICHT DIE SPIELMECHANIK ÜBERLADEN!

DETAILS VERBESSERN

PARTIEN VERLÄNGERN

KOMPLEXER MACHEN

PERSONEN GREIFBARER MACHEN PERFORMATIV MACHEN

KOMMT AUF UMSTÄNDE AN: LOCATION

AUCH 20-30 Min. MÖGLICH

SPIELER\*INNEN MÜSSEN ABGEHOLT WERDEN

ECHTE ARTEFAKTE EINBINDEN

ELEMENT DES ROLLENSPIELS VERSTÄRKEN