

SYMPOSIUM DIGITALE SPIELPLÄTZE

Wann spielen wir?

„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 ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“
(Huizinga, Homo Ludens, 1938)

PROGRAMM

Freitag, 23.03.2018
Museum Angewandte Kunst, Frankfurt

Beginn: 15:00 Uhr

Begrüßung

*Matthias Wagner K – Museum Angewandte Kunst
Judith Block – agora^o*

Mit Lernspielen die Welt zu einem
besseren Ort machen

Linda Kruse – The Good Evil GmbH

Wie baut man Serious Games für
ein Leben voller Spiele?

Philip Mildner – Nurogames GmbH

Utopien und Dystopien des Spiels

Dr. Felix Raczkowski – Universität Bayreuth

Fünf Fragen an Pat Kane (Interview)

vorgetragen von Sinja Möller – agora^o

Offene Podiumsdiskussion

moderiert von Pia Scharf – agora^o

Ende: 17:30 Uhr

DESIGN MEETS...

Linda Kruse

*Founder & Game-Designer
The Good Evil GmbH*

www.thegoodevil.com

Mit Lernspielen die Welt zu einem besseren Ort machen

Unsere Welt ist in stetiger Bewegung. Wir leben zwar im Jetzt, aber niemand kann mit Sicherheit sagen, was die Zukunft bringt. Kreativität und ein „Out of the Box“-Denken sind dafür notwendig – Fähigkeiten, die durch Spiele erlernt und gefördert werden. Regelsysteme bestimmen das Handeln, bieten aber Spielraum dabei, wie man zum Ziel kommt. Angesichts der unendlichen Möglichkeiten, die sich uns durch die Digitalisierung heutzutage bieten, stehen Jung und Alt dieser Situation täglich auch im Alltag gegenüber. Es gibt keine Musterlösungen und kein Scheitern – nur „Trail and Error“. Und wer heute als Kind zu einem guten Spieler wird, könnte morgen die Welt zu einem besseren Ort machen.

Philip Mildner

*Projektmanager
Nurogames GmbH*

www.knowledge-gaming.de/

Wie baut man Serious Games für ein Leben voller Spiele?

Als reine Lernspiele gestartet, nehmen Serious Games heute viele Formen an und treten aus dem Bildungsbereich hinaus in den öffentlichen Raum und die Arbeitswelt. Dabei wird die Herstellung solcher Spiele durch einfachere Technik immer zugänglicher. Ob es in Zukunft deshalb zu jeder Lebenslage ein Spiel aus dem Baukastensystem gibt, unser Leben nach dem Konzept der Gamification gar zu einem einzigen Spiel wird, ist trotzdem fraglich. So braucht ein erfolgreiches Serious Game neben der Technik stets eine enge Verbindung zwischen Spiel und realer Welt und die Entwicklung frischer Ideen steht im ständigen Wettlauf mit unserer sich immer schneller entwickelnden Lebensumgebung.

Felix Raczkowski

*Wissenschaftlicher Mitarbeiter
Medienwissenschaften, Universität Bayreuth*

www.uni-bayreuth.academia.edu

Utopien und Dystopien des Spiels

Digitale Spiele gelten wahlweise als Untergang des Abendlandes oder, in jüngerer Zeit, als neue Hoffnung für reformierte Bildungsinstitutionen, effiziente Unternehmensführung und einen motivierenden Alltag. Entsprechend wird die Fähigkeit, spielerisch zu handeln (playfulness) als neue Kernkompetenz des 21. Jahrhunderts gehandelt und das Wissen um Game-Design wird zur Schlüsselqualifikation. Es bleibt aber zu klären, ob das Wissen um Spiele 'Gewinner' in der digitalisierten Welt hervorbringt oder ob es umgekehrt dringend notwendig sein wird, um die kleinen Bugs und die großen Herrschaftsphantasien dieser Welt zu kritisieren.

Pat Kane im Interview

*Musiker, Journalist, Autor und
Co-Kurator des Future Fests in London*

www.theplayethic.com

Fünf Fragen an Pat Kane (übersetzt und vorgetragen)

- 1) Sind wir verspielter durch neue Technologien oder entwickeln wir diese, weil wir verspielt sind?
- 2) Brauchen wir neue Schulfächer, um gute Spieler hervorzubringen? Hat das Konzept Schule überhaupt Bestand in Zukunft?
- 3) Welches „Werkzeug“ ist am besten geeignet, um die große Massen zu bewegen, in Zukunft mehr auf Spiel zu setzen?
- 4) Wenn wir keine Arbeit mehr hätten, würden wir stattdessen unseren Lebenssinn im Spielen finden?
- 5) Können wir es auch übertreiben? Wo sind die Grenzen des Spielens?

