



SOCIAL DESIGN
Nürnberg

4. Juli 2023

GAMIFICATION

Spiel als Methode



**INSTITUT FÜR
LUDOLOGIE**

MENSCHHEITSENTWICKLUNG

Spiele als Motor der Kultur

- Das erkundende, freie Spiel (PLAY) ist ein Naturtrieb. Es vermittelt zwischen Bindung und Wettkampf, es befriedigt unsere Neugier, formt aus Unsicherheit Sicherheit.
- Mit der Sprachentwicklung erhalten wir die Fähigkeit, uns Dinge vorzustellen, zu erschaffen, die es real nicht gibt. Wir beginnen mit Spielmitteln, Spielzeug, Phantasiespiele und Rollenspiele zu gestalten (TOY). Gesellschaft entsteht, Kultur wird sichtbar.
- Das Leben wird komplexer, der Mensch wird sesshaft, baut Städte, benötigt Regeln, Normen, Glaubenssysteme, um das Miteinander zu organisieren. Es beginnt die Zeit der Brettspiele, der erfundenen Ordnungen (GAME).



PLAY
SPIELEN

2,8 Mio
v. Chr.



TOY
SPIEL
ZEUG

40.000
v. Chr.



GAME
SPIEL

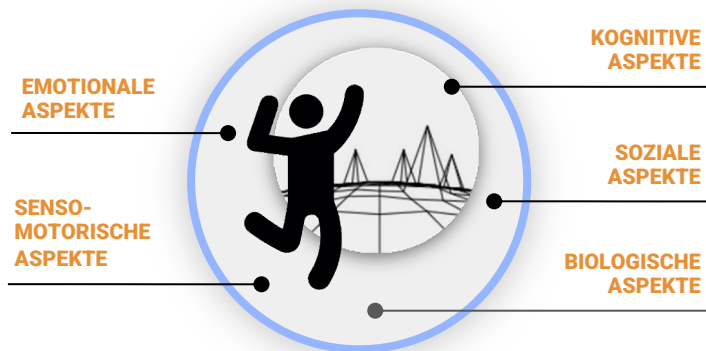
2.600
v. Chr.

WARUM SPIELEN WIR?

Spiele in Psychologie und Pädagogik



Spiele als Kontrasterfahrung zwischen Person und Umwelt



Multidimensionale Aspekte der Spielentwicklung

WIE SPIELEN WIR?

Künstliche Herausforderungen fördern uns

Überforderungsbewältigungskompetenzvermittlung



REALE WELT

(„Wirklichkeit“)

- Fragen
- Verantwortung
- Ängste
- Unsicherheit
- Mehrdeutigkeit
- Veränderung
- Komplexität



Abstraktion



“MAGIC CIRCLE”

SPIELEN

- Exploration
- Phantasie, Rollen
- Träume, Immersion
- Geschichten, Mythen
- Schrecken, Schauer
- Herausforderungen



Variation



WIRKUNG

- Reflexion
- Erkenntnis
- Freude, Erfahrung
- Selbstwirksamkeit
- Bedeutung
- neues Verhaltenspotential



SPIELEN

Zeitverschwendung?

Spielen
macht:

glücklich
gesund
schlau



EXPLORATIONSSPIELE

Vertrautheit vs. Unsicherheit



PHANTASIESPIELE

Freiheit vs. Abhängigkeit



ROLLENSPIELE

Identität vs. Nachahmung



KONSTRUKTIONSSPIELE

Verbindung vs. Trennung



REGELSPIELE

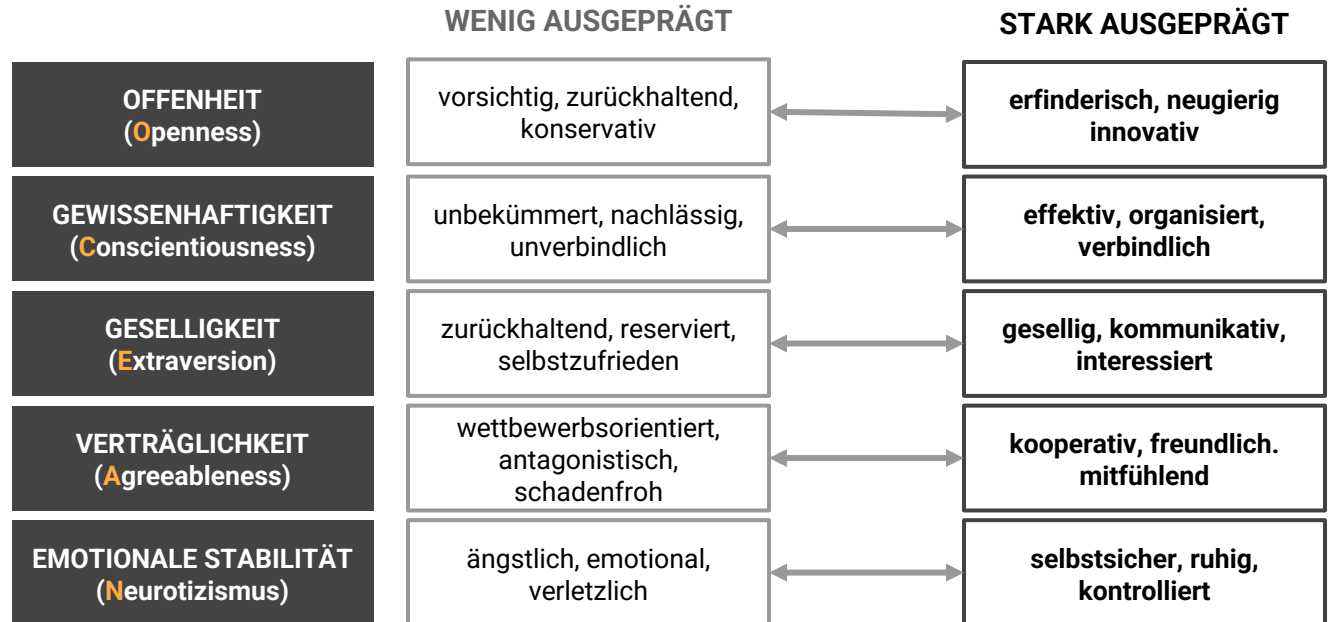
Exklusion vs. Inklusion



PERSÖNLICHKEITSENTWICKLUNG

Spielkompetenzen

OCEAN Modell



IDENTITÄT

Ein permanent dynamischer Prozess

Wer bin ich?



Identitätskonzept



Quelle: Frey / Haußer, "Identität", 1987

AUSTAUSCHFUNKTION DES SPIELS

Anpassung und Veränderung

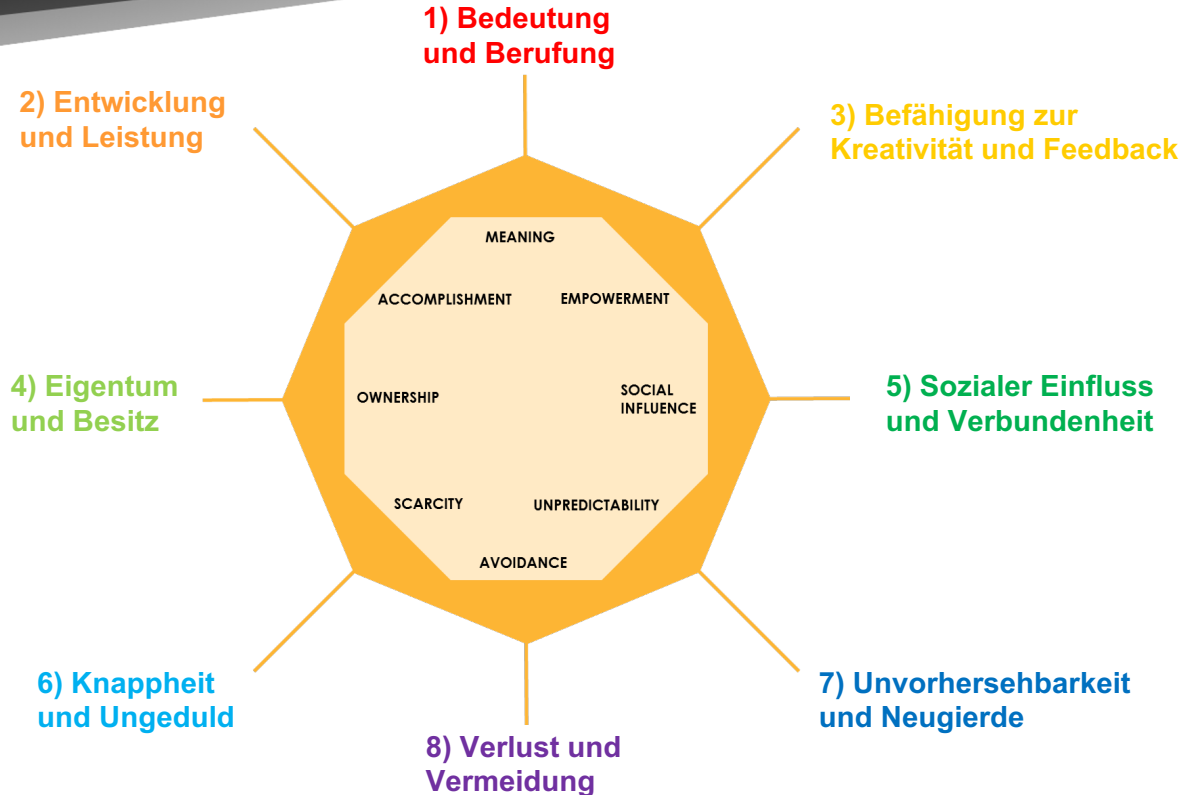
Austausch- und Vermittlungsfunktionen von Spiel für:

- **Fortschrittskonflikte** (Fähigkeiten, Persönlichkeitsentwicklung)
- **Konflikte mit dem Schicksal** (Unsicherheit, Zufall und Chaos)
- **Machtkonflikte** (Abhängigkeit, Machtumkehr)
- **Identitätskonflikte** (Feiern, Feste, Sport)
- **Konflikte mit der Wirklichkeit** (Kreativität, Innovation, Kunst)
- **Konflikte mit dem Selbst** (Spaß, Erholung, Flucht)
- **Leistungskonflikte** (Trivialität, Müßiggang, Katharsis)



GAME-CORE-DRIVES

Octalyse-Framework von Yu-Kai Chou



FRAGEN?

Institut für Ludologie



Prof. Dr. Jens Junge
jens@ludologie.de

Aufbau Haus
Prinzenstraße 84.1
10969 Berlin

Überforderungsbewältigungskompetenzvermittlung ;-)

