

# Faszination und dunkle Aspekte - Muster in Spielen

**Prof. Markus Wiemker**  
[markus@wiemker.org](mailto:markus@wiemker.org)  
[www.wiemker.org](http://www.wiemker.org)

---

# Faszination

# Spiel

---

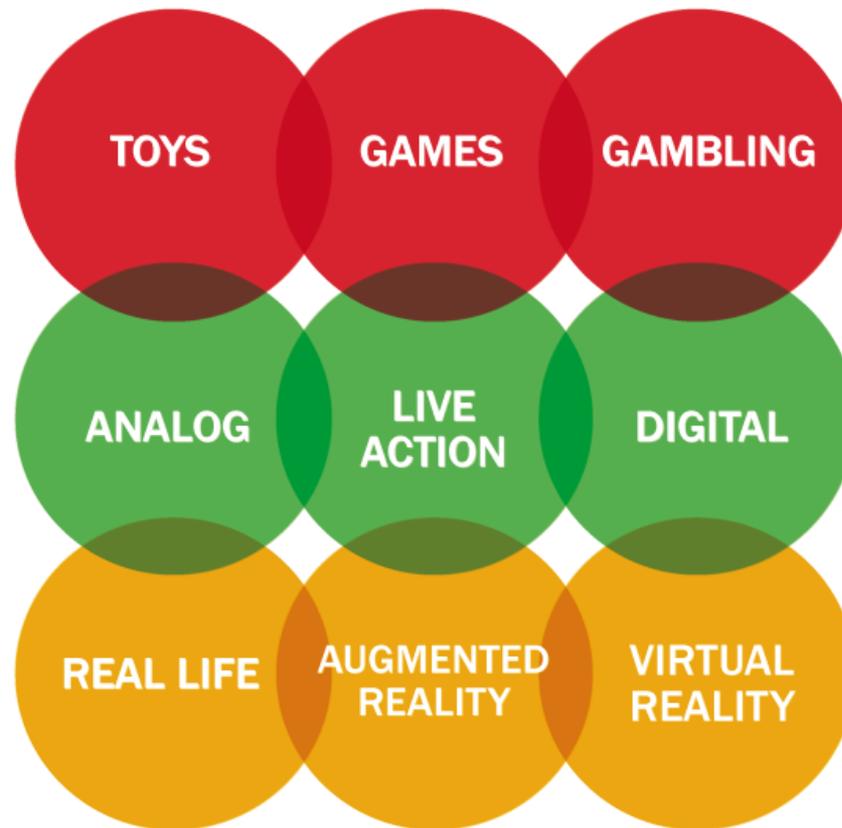
Für **Johan Huizinga (1938)** ist Spiel eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unter bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des „Andersseins“ als das „gewöhnliche Leben“ (vgl. Huizinga 1991: 37).

**Roger Callois (1958)** hat sechs fundamentale Eigenschaften des Spiels definiert:

1. Freiwillige Zusammenkunft der Spieler
2. Spielen ist unproduktiv
3. Räumlich und zeitlich begrenztes „Ereignis“
4. Durch Regelwerk festgelegter Ablauf
5. Man lebt während des Spiels in einer fiktiven Wirklichkeit
6. Offener Ablauf und ungewisses Ende (vgl. Callois (1958), 1961: 3-10)

# Holistic Play Approach

---



(vgl. Wiemker 2018)

# Flow State

---

## Kriterien

1. Klare Ziele
2. Unmittelbares Feedback
3. Herausforderungen & Kompetenzen stimmen überein
4. Volle Konzentration
5. Fokus auf das Hier & Jetzt
6. Volle Kontrolle der Situation
7. Aktion ist die Belohnung
8. Aktion und Bewusstsein verschmelzen  
(vgl. Csikszentmihalyi 1975, Gamasutra 2015)

# Arten von Spielspaß

---

**Motivationen zu Spielen** (vgl. Callois 1958)

Fantasien ausleben z. B. Masken/Theater „Mimikry“

Wettbewerb z. B. Sport „Agon“

Glück „Alea“

Neue Plattformen/Interfaces z. B. VR -> Immersion „Ilinx“

# Arten von Spielspaß

---

**Motivationen zu Spielen** (vgl. Hunicke, LeBlanc, Zubek 2001-2004, Schell 2008)

- Gemeinschaft/Gruppenbildung
- Sensationen/Ereignisse
- Möglichkeiten/Entscheidungen
- Herausforderungen
- Aufgaben erledigen
- Antizipation
- Schadenfreude
- Etwas verschenken
- Humor
- Stolz
- Etwas vollenden
- Überraschung/Neugierde
- Fantasie
- Spannung & Mystery
- Triumph

---

# Dunkle Aspekte

# Dunkle Aspekte

---

## **Negative Einflüsse des Spielens** (vgl. Frontiers in Psychology 2022)

1. Sucht oder exzessives Spielen ('Gaming Disorder')
  - > Physische und psychische Gesundheit
  - > Soziale Isolation

## **Inhalte und Konsequenzen** (vgl. Frontiers in Psychology 2022)

1. Gewalt in Spielen und Aggression
2. Sex, Sexismus und sexuelle Belästigung in spielerischen Kontexten
3. Radikalisierung und toxisches Spielverhalten

## **Monetarisierungsmodelle**

1. F2P-Spiele & Webseiten (vgl. Camman 2022) z. B. „disguised ads“, „bait and switch“, „roach model“, „trick questions“, „confirshaming“
2. Glücksspiel z. B. „Loot Boxen“

# Gewalt in Spielen & Aggression

---

## Wirkungsmodelle

- Katharsistheorie
- Inhibitionstheorie
- Stimulationstheorie
- Habitualisierungstheorie
- Theorie der Wirkungslosigkeit

# Dunkle Muster

---

„A **dark game design pattern** is a pattern used intentionally by a game creator to cause negative experiences for players which are against their best interests and likely to happen without their consent.“ (vgl. Zagal, Björk, Lewis 2013)



# Arten von Mustern

---

## 2. Monetär

- „PAY TO SKIP“

# Arten von Mustern

---

## 2. Monetär

- „PRE-DELIVERED CONTENT“
  
- „MONETIZED RIVALRIES“

## 3. Soziales Kapital

- „SOCIAL PYRAMID SCHEMES“
  
- „IMPERSONATION“

# Letzte Worte

---

**„Eine der schwierigsten  
Aufgaben, die Menschen  
angehen können, auch wenn  
andere dies verachten mögen,  
ist das Erfinden eines Spiels.“  
(Carl Gustav Jung)**

---

# Referenzen

# Referenzen

---

## Literatur

- Brosius: Game Thinking @ LEAG Convention. 2022.  
[https://www.youtube.com/watch?v=Xe9yc7Q\\_uhc](https://www.youtube.com/watch?v=Xe9yc7Q_uhc)
- Kim: Social Engagement: Who's playing? How do they like to engage? 2012.  
<https://amyjokim.com/blog/2012/09/19/social-engagement-whos-playing-how-do-they-like-to-engage>  
[https://www.youtube.com/watch?v=Xe9yc7Q\\_uhc](https://www.youtube.com/watch?v=Xe9yc7Q_uhc)
- Lazarro: 4 Keys 2 Fun. 2003/2004.  
<http://www.xeodesign.com/category/the-4-keys>
- Marczewski: Gamification User Types and the 4 Keys 2 Fun. 2013.  
<https://www.gamified.uk/2013/06/05/gamification-user-types-and-the-4-keys-2-fun>
- Reer, Siitonen, De La Hera: CfP: The dark and the light side of gaming. 2022.  
<https://www.frontiersin.org/research-topics/39926/the-dark-and-the-light-side-of-gaming>
- Zagal, Björk, Lewis: Dark patterns in the design of game. 2012.  
[http://www.fdg2013.org/program/papers/paper06\\_zagal\\_etal.pdf](http://www.fdg2013.org/program/papers/paper06_zagal_etal.pdf)
- Zagal: Well Played. A special issue on ethics, (Vol. 11, No. 1). 2022.  
<https://press.etc.cmu.edu/index.php/product/well-played-vol-11-no-1>

# Referenzen

---

## Webseiten

- <https://www.darkpattern.games>
- <https://www.hosteurope.de/blog/light-vs-dark-patterns-wie-und-warum-nutzerinnen-im-web-beeinflusst-werden/>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Violence\\_and\\_video\\_games](https://en.wikipedia.org/wiki/Violence_and_video_games)
- <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>
- <https://xn--zwng-e-hra.info/internetabhaengigkeit-dsm-5>
- <https://gamequitters.com/negative-effects-of-video-games/#:~:text=Studies%20show%20that%20excessive%20gaming,anxiety%2C%20depression%2C%20and%20aggression>