

Alternate Reality Games

Spiele mit Potenzial die Welt zu verbessern

von Markus Wellmann

Einführung in ARGs

* Ursprung

- * als Marketing Instrument

* Wichtigste Eigenschaften von ARGs

- * Spieler spielen sich selbst
- * Im höchsten Maße kooperativ
- * Transmedial



- Das erste ARG wurde für den Film – A.I. Künstliche Intelligenz – 2001 konzipiert.
- Eines der letzten großen ARGs mit über einer Millionen Teilnehmern gab es zum Film zu Tron Legacy.
- Im Vergleich zu Computerspielen spielen die Spieler keinen erfundenen Charakter sondern sich selbst. Also Realplay und nicht Roleplay.
- Während dem ARG zu Halo 2 mussten an Telefonzellen weltweit Telefongespräche entgegen genommen werden.
- TV, Zeitung, Email, Webseiten, Telefon, Live Events

ARGs als Marketing Instrument



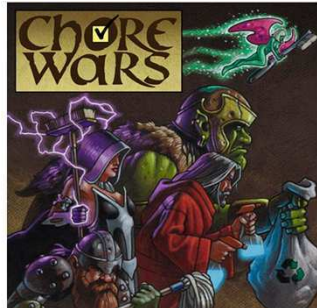
http://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=wsxOcoFicFQ#t=47s

- Auch in Deutschland gibt es eine aktive ARG-Gemeinschaft.
- Hierzulande werden oft Bücher mit ARGs beworben.
- Video ARGs als Marketing Instrument gut darstellt und zu dem ARG „Die Zeit wird knapp“ von der deutschen Agentur vm-people gehört.

ARGs für reelle Probleme



Quest to Learn



Beispiele für ARGs, die bei realen Problemen helfen:

- SuperBetter – Plattform die bei gesundheitlichen Zielen oder der Genesung von Krankheiten und Verletzungen unterstützt.
- Chore Wars – Spiel das motiviert Haushaltsaufgaben zu erledigen.
- Quest to Learn – Schule in New York für deren gesamtes Lehrmodel auf der Idee von ARGs basiert.
- Wer rettet Diana Foxx? - Krimi, der über Datensicherheit aufklären sollte.
- World without Oil - Weltweite Collaberative Simulation einer globalen Öl-Knappheit.

World without Oil



http://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=M-hzUGFD-Gc#t=79s

- Video zu World without Oil

Buchempfehlung & Fragen

