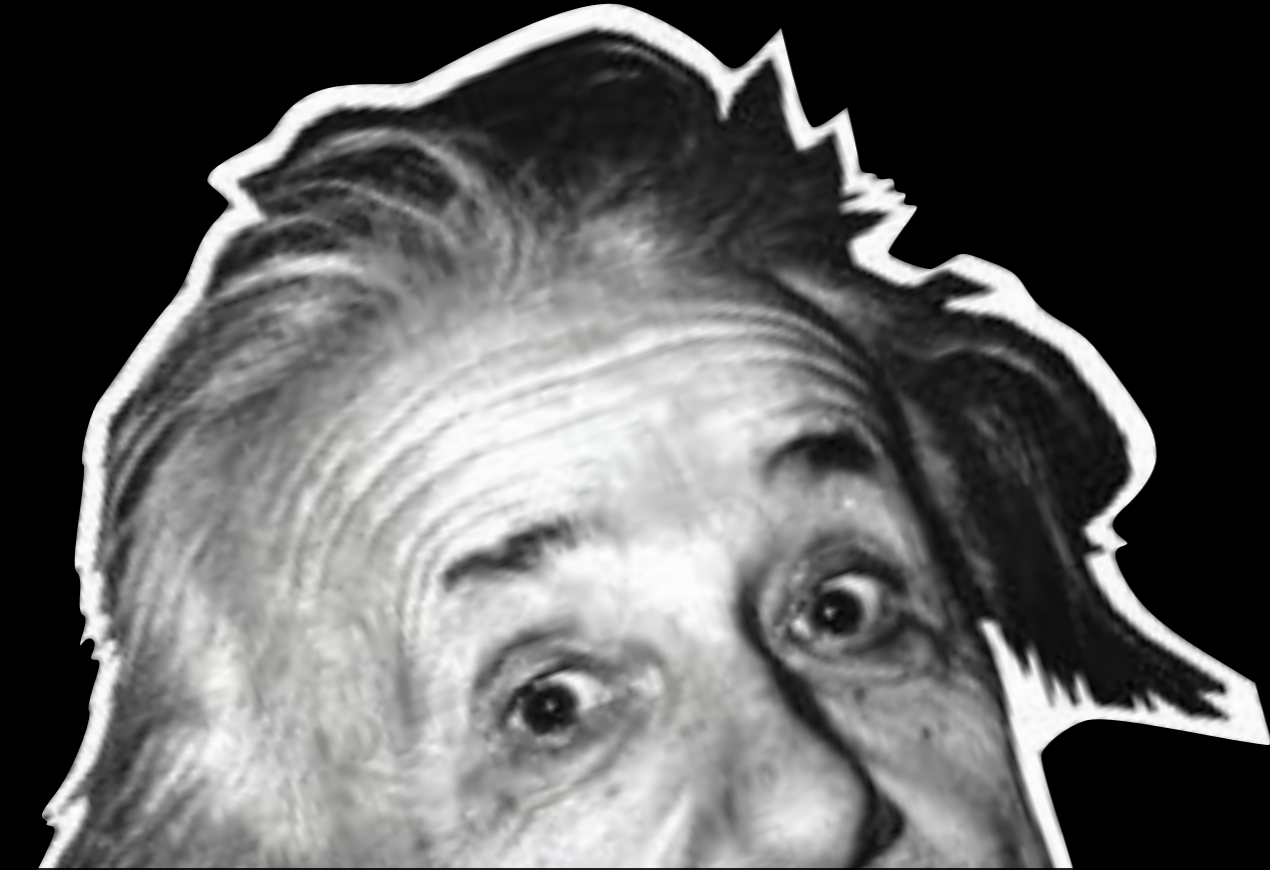


# A challenge seeking Gamer.

Warum man nicht spielen sollte.

*(Eine viel zu überzogene Argumentation für den Gamer)*

*von Thomas West*



„[Der Mensch] ist nur da ganz Mensch,  
wo er zockt.“

Schiller



# Erst Subjekt, dann Gamer

„A player can [...] be defined as the subject that comes into being when playing a game.“

Sicart

- Spielbeitritt = Regeln akzeptieren
- Regelwerk = Machtstruktur
- Macht = schöpferische Kraft
- -> Spieler-Subjekt



Gamer und *Gamer*

Jeder hat ein anderes Bild vom Gamer.













**Waaaaaas?**

# Gonzalo Frasca



- beim *game* geht es um Wettkampf
- *play* konzentriert sich auf Als-ob

„Hier wird davon ausgegangen, daß das Vorhandensein einer Gewinnbedingung Merkmal einer Differenzierung sei. Ein play kann gelingen, ein game können Spieler gewinnen.“

Cermak-Sassenrath

- Differenzierung zwischen *Player* und *Gamer*
- Player setzt auf Als-ob
- Gamer absolviert Aufgaben, löst Probleme, besiegt Mitspieler
- Gamer sucht Herausforderung

„In play-mode one does not want to fall back into reality (although there is always the risk of doing so). In game-mode it is usually a matter of climbing upwards to the next level and not lose sight of structure.“

Kampmann



# Motivation des Gamers

- unterschiedliche Handlungsgründe
- Gamer konzentriert sich auf Erfolge und Lösungen
- Gamer handelt aus spielexternen Gründen

# Strategie



# Trophäen freispielen



# anderer Spielpfad



# 100% Spieler

Grand Theft Auto V

MOBILE  
TUESDAY 08:14  
07/14/2014

MAP   BRIEF   **STATS**   SETTINGS   GAME   ONLINE

Skills

General

Crimes

Vehicles

Cash

Combat

Weapons

**100% Checklist**

Michael   0d 13h 40m 13s

Franklin   1d 0h 46m 15s

Trevor   0d 17h 8m 0s

Missions   69 / 69

Hobbies and Pastimes   42 / 42

Strengers and Foes   20 / 20

Random Events   14 / 14

Miscellaneous   16 / 16



Category	Progress
Missions	69 / 69
Hobbies and Pastimes	42 / 42
Strengers and Foes	20 / 20
Random Events	14 / 14
Miscellaneous	16 / 16



„[...] so verzichten Spieler etwa bei *first-person shooters* oft auf graphische Verzierungen und narrative Ausführungen zu Gunsten etwa einer höheren Spielgeschwindigkeit.“

Cermak-Sassenrath



- Handeln des Gamers nach außen gerichtet

THE LINE



Was sind die typischen  
Spiele des Gamers?









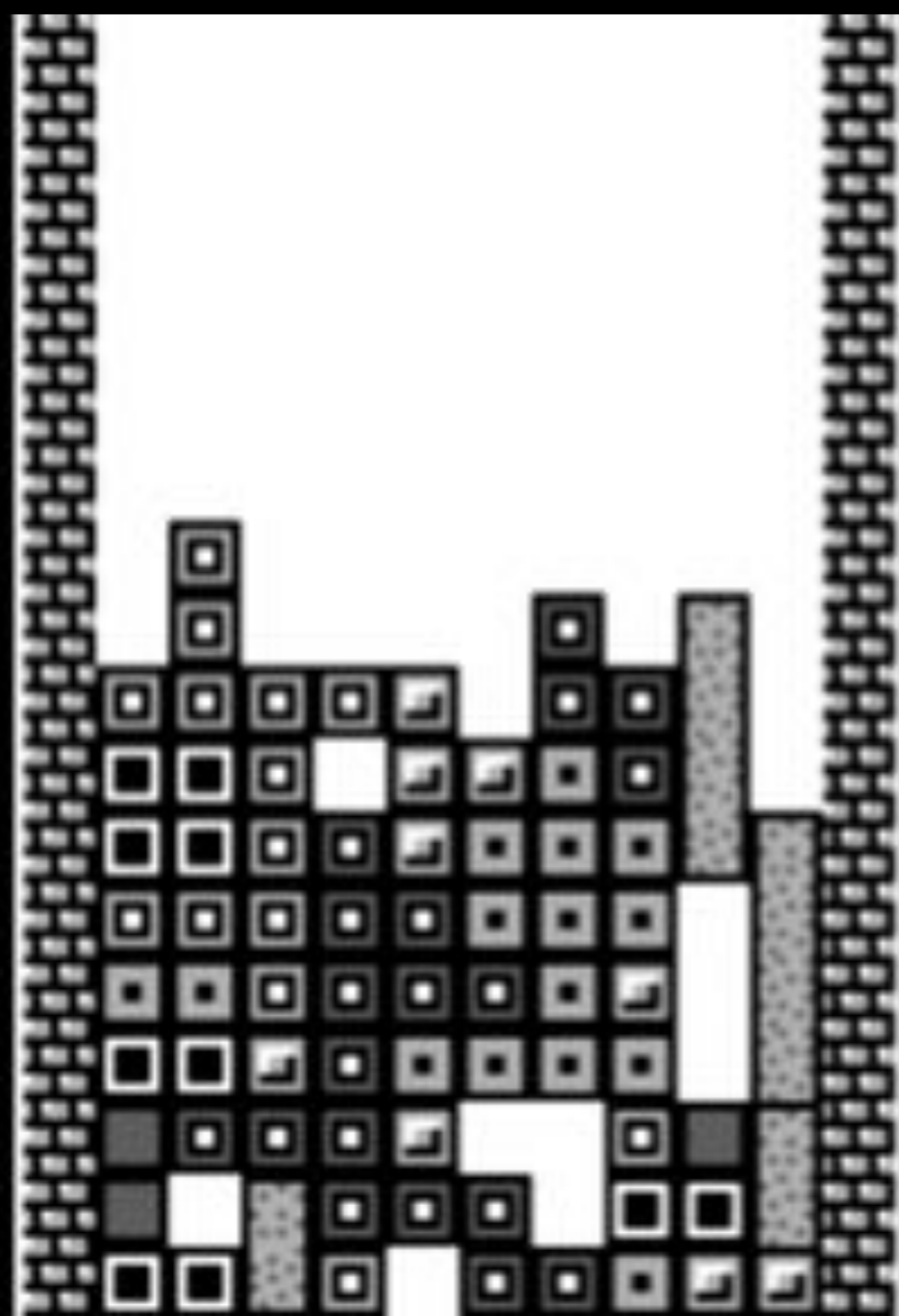
Computerspiele sind  
Games.



4

2





**SCORE**

**6583**

**LEVEL**

**3**

**LINES**

**39**



- Spiel setzt auf Herausforderungen
- Story bloß Beiwerk
- nur Gamer begreift das Spiel  
wahrhaftig



# Plädoyer für den Gamer

- Gamer hat mehr Möglichkeiten
- nur Gamer kann Spiel zur Erfüllung verhelfen
- Gamer ist dem Spiel treu
- Gamer sieht Spiel als umfassende Herausforderung



**Danke!**