

Über News-Games

Ralf Hebecker

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg

Oktober 2014

1.

**Neue Medien hebeln das
klassische mono-direktionale
Sender-Empfänger-Modell aus.**

2.

»Spielen« und »Spiele«
sind sehr verschiedene Dinge.

3.

Alle Säugetiere spielen.

4.

(Computer-) Spiele bestehen aus
Erzählung, Technologie und
Gestaltung („Artwork“) ...

4.

(Computer-) Spiele bestehen aus
Erzählung, Technologie und
Gestaltung („Artwork“)
und Regeln (Mechanik).

4.

(Computer-) Spiele bestehen aus
Erzählung, Technologie und
Gestaltung („Artwork“)

und Regeln (Mechanik).

Mit letzterem haben andere
Medien Probleme.

5.

Spiele sind prozedurale Rhetorik.

Ian Bogost

6.

Spielerlebnisse entstehen
aus dem *Zusammenspiel* von
Spieleautoren und Spielern.

7.

Da sie aus Regeln bestehen, sind Spiele besonders geeignet, um Systeme und Wechselspiele zu erkunden. **Videospiele können Beziehungen ausgezeichnet verdeutlichen.**

Spiele sind eine Art Theater, **in dem der Zuschauer zum Schauspieler wird und selbst eine Rolle spielt – und die Umstände und Auswirkungen dieser Rolle erlebt.**

Es ist kaum eine einprägsamere Methode vorstellbar, **als einem Spieler zu erlauben, das Leben einer anderen Person selbst zu erleben.**

Anthropy, A. (2012). Rise of the videogame zinesters: How freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, dropouts, queers, housewives, and people like you are taking back an art form. New York: Seven Stories Press.

Jedoch ...

8.

Die meisten Newsgames sind
fürchterlicher Schrott.

8.

Die meisten Newsgames sind fürchterlicher Schrott.

Weil sie eben kein *Zusammenspiel* zwischen Autoren und Spielern zulassen.

9.

**Gute Newsgames-Autoren
haben keine Angst vor mündigen
– und bisweilen überraschenden –
Spielern.**

10.

Manchmal reichen 9 Thesen.

Danke schön!