#### Marius Munz

# Den Spieler im Kopf haben

Warum Spielleitungen über Konzepte der Partizipation nachdenken sollten.

# Ausgangslage

- \* Konsumentenhaltung
- Erfahrung und Erwartung der Teilnehmer
- \* Bedrohungsszenarien
- \* Kampf-Ritual-Struktur

### Was ist Partizipation?

- \* Teilhabe an Spielprozessen
  - \* Einbeziehung
  - \* Mitbestimmung
  - \* Mitwirkung

### Wieso Partizipation?

- \* Immersion = Ambiente?
  - \* "Eintauchen" in die Spielwelt
  - Verbindung von realer Welt und Spielwelt
- \* Teilhabe vs. Konsum
  - \* Spieler werden einbezogen
  - \* Identifikation mit Hintergrundwelt
  - \* Spieler tragen Verantwortung
- \* schafft Erlebnisse

# Partizipation im Game Design

- \* Spielerzentrierter Ansatz: stellt die Spieler, nicht den Plot/ Hintergrund in den Mittelpunkt
- \* Fragt euch bei jeder Szene im Plot, ob die Spieler etwas aktiv zur Szene beitragen können!
- \* Szenen sollten zur Mitsprache und Mitwirkung auffordern (etwas bauen, malen, übersetzen, zerstören, erschaffen, kreativ sein, klettern, kämpfen usw.)
- Plotpatenschaften (Konzept liegt aus/Homepage)
- \* konkrete Beispiele...







Die Bildrechte liegen bei der Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V.





Die Bildrechte liegen bei der Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V. und Alexander Schökel.

Vielen Dank für eure Aufmerksamkeit!

Fragen?