



## Haptische Planspiele in digitalen Zeiten

*Ein/e Mitspieler\*in hat die Ereigniskarte „Pandemie“ gezogen – alle sind davon betroffen und müssen schnell reagieren. Vorher geplante Spielzüge sind nun bedeutungslos. Einige verlieren bereits gesammelte Siegpunkte, manche dürfen staatliche Förderungen einholen, ein Mitspieler ist sofort bankrott und hat das Spiel verloren.*

So oder so ähnlich könnte das Szenario aussehen, wäre es ein Spiel, in dem wir uns befinden. Doch es ist Realität. Digitalisierung ist das Zauberwort in Zeiten von *physical distancing*. Aber wie soll das bei haptischen Spielen funktionieren, die doch vom Anfassen leben?

Die letzten Monate brachten einige Beispiele hervor. Nachfolgend wird kurz auf Vor- und Nachteile der jeweiligen Herangehensweise eingegangen.

### **Spiel mit Webcam filmen** und live für die Teilnehmenden die Spielzüge vornehmen

- ➔ Vorteil: Einfache Umsetzung, Teilnehmende können ihre Spielzüge optisch verfolgen, keine technische Hürde für Teilnehmende
- ➔ Nachteil: Keine eigene haptische Erfahrung der Teilnehmenden, ggf. hohe Anschaffungskosten für Kameras, Stative und Licht

### **Spielmaterial per Post** an Teilnehmende senden

- ➔ Vorteil: Haptisches Spielerlebnis, hohe Involviertheit der Teilnehmenden, geringe/keine technische Hürde für Teilnehmende
- ➔ Nachteil: Nicht bei allen Spielen möglich, ggf. hohe Kosten, Lizenzproblematik/Kein Kopierschutz

**Spielmaterial per Fotos in Präsentationsfolien** einbinden und diese teilen.

- ➔ Vorteil: Einfache Umsetzung für Anbieter\*innen, keine technische Hürde für Teilnehmende
- ➔ Nachteil: Einige Spielmechaniken nicht mehr möglich, Spielerlebnis für Teilnehmer\*innen gering – sie können das Spiel nicht physisch beeinflussen

**Übertragung von Spielmaterialien in digitale Tools**, mit Hilfe von Fotos/Texten/Grafiken aus dem Spiel. Hierfür muss das haptische Spiel ggf. strukturell angepasst werden. Derartige Tools umfassen zum Beispiel Apps für die Erstellung eines Quiz, digitale Whiteboards/Flipcharts, separate digitale Konferenzräume innerhalb einer Videokonferenz, Chatrooms, gemeinsam bearbeitbare Dokumente (Text/Präsentation), interaktive Präsentationen, interaktive PDF.

- ➔ Vorteil: Auch ohne Programmierkenntnisse selbst umsetzbar, meist nur geringe Gebühren für die gewählte Plattform, je nach gewählter Plattform hoher Grad an Interaktionsmöglichkeiten für die Teilnehmenden
- ➔ Nachteil: Zusätzliches Online-Medium neben Video-Konferenzplattform o.ä., kann Teilnehmende technisch überfordern, möglicherweise Lizenzprobleme, geringer Kopierschutz

**Digitalisierung des haptischen Planspiels** – hierfür gibt es die Möglichkeit es komplett zu programmieren oder mit Hilfe von Baukästen, wie sie bereits für Gesellschaftsspiele angeboten werden, digital nachzubauen.

- ➔ Vorteil: Anpassung der Spielmechanik und ggf. -inhalte an digitale Umgebung, bei guter Umsetzung ist ein reibungsloser Spielablauf ohne häufigen Plattformwechsel möglich, interaktives Spielerlebnis möglich
- ➔ Nachteil: Meistens mit hohen Kosten/Zeitaufwand verbunden, manche Spiele lassen sich nicht digitalisieren, je nach technischer Umsetzung und Softwareerfahrung der Teilnehmenden kann es zur Herausforderung werden

Bei kleinen Workshopspielen oder solchen, wo nur Material benötigt wird, was jede\*r zu Hause hat, bietet es sich an, die Spiele ggf. entsprechend anzupassen, sodass die Teilnehmenden ihr eigenes Material nutzen können. Dies kann insbesondere für hybride Spielformate interessant sein, wenn zum Beispiel ein Großteil des Spiels digital abläuft aber zwischendrin einzelne Aufgaben mit haptischem Material (z. B. Steckbausteine, Bauklötze, Stift und Papier, Schere, Würfel, Verpackungsmüll für Upcycling) von den Teilnehmenden am eigenen Schreibtisch durchgeführt werden. Auch Kombinationen der oben vorgestellten Formen sind denkbar.

Bei all den attraktiven Möglichkeiten der Digitalisierung müssen wir uns bewusst machen, dass die Übertragung eines haptischen Spiels in einen digitalen Raum dazu verleitet, es permanent mit dem haptischen Original zu vergleichen. Eine Studie, die bekannte haptische Spiele und deren digitale Variante verglich, kam zu dem Ergebnis, dass die Teilnehmenden beim haptischen Spiel zufriedener waren, dieses als ansprechender empfanden und stärker ins Spiel involviert waren als bei der digitalen Version (Fang et al. 2016, S. 5).

In jedem Fall zeigen die Erfahrungen der vergangenen Monate, dass bei Spielen in digitalen Seminaren mehr Zeit für die Einführung eingeplant werden muss – sowie auf Seiten der Seminarleitung oft erheblich mehr Vor- und Aufbereitungszeit anfällt. Meistens wird gleichzeitig insgesamt eine kürzere Workshopzeit angesetzt, da den Teilnehmenden bei Bildschirmveranstaltungen eine kürzere Aufmerksamkeitsspanne unterstellt wird. Da genügend Pausen eingeplant werden müssen, verkürzt sich die Spieldauer erheblich. Es kann nötig sein, das gesamte Konzept der Spieldurchführung anzupassen.

Literaturverweise:

Fang, Yu-Min; Chen, Kuen-Meau; Huang, Yi-Jhen (2016): Emotional reactions of different interface formats: Comparing digital and traditional board games. In: *Advances in Mechanical Engineering* 8 (3), 168781401664190. DOI: 10.1177/1687814016641902.