

# Die wollen nur Spielen!?

Was Sie schon immer über Gaming wissen wollten



# Wer bin ich?

- Dipl. Instru. Mu.
- Berater für Digitale Transformation, Gamification und Digital Risk
- Autor des Buches „Gaming und Bibliotheken“ sowie einer Vielzahl an Fachartikeln
- Langjährige Zusammenarbeit mit dem Goethe Institut
- Ich fotografiere mein Essen und höre Jazz-Platten 😊
- [www.christoph-deeg.com](http://www.christoph-deeg.com)





# Warum Spiel? – meine Thesen

- Spielen ist die älteste Kulturtechnik der Welt
- Spielen funktioniert überall auf der Welt, unabhängig von Alter, Geschlecht, Bildungsstand, kulturellem Hintergrund etc.
- Spiel ist eine Meta-Sprache
- Spielen bedeutet Lernen
- Spielen bedeutet intrinsisch motivierte Entwicklungsprozesse







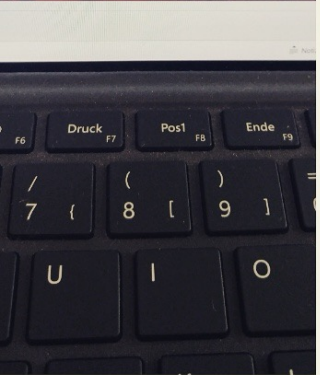
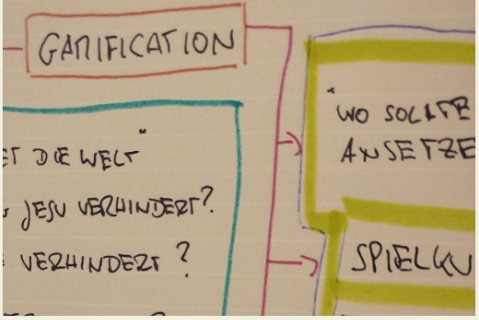
Games sind  
kein (!)  
“chocolate  
covered  
broccoli”



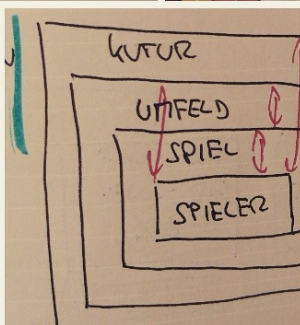
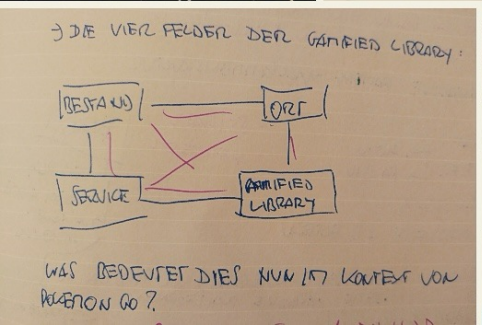


Was bedeutet  
eigentlich  
“Spiel”?





# Die Charakteristika der Spiele:







**Leichte  
Dinge  
schwer  
machen...**





**Schwere Dinge  
vereinfachen...**



**BAD HOMBURG**  
VOR DER HÖHE



Christoph Deeg



# Als-Ob-Handlung...





# Die Mechaniken der Spiele:





# Klare Zielsysteme

Töte den Drachen – rette die  
Prinzessin...





# Saftiges Feedback...





# Information Transparency



**BAD HOMBURG**  
VOR DER HÖHE



Christoph Deeg

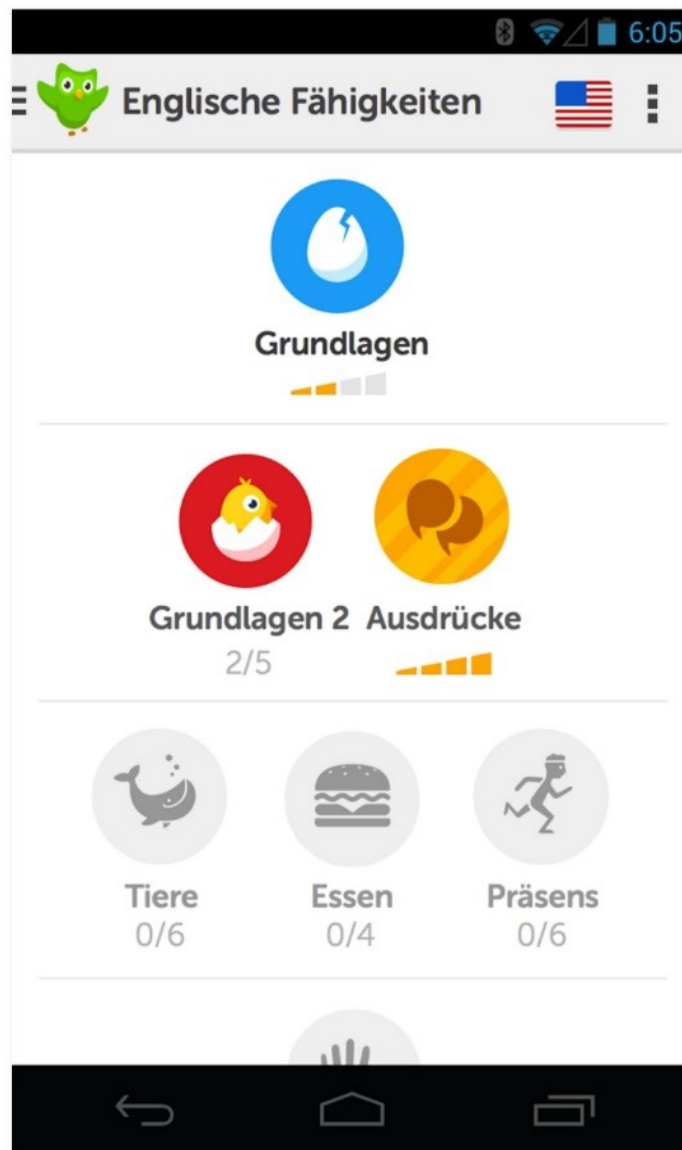


# Information Transparency - Beispiel



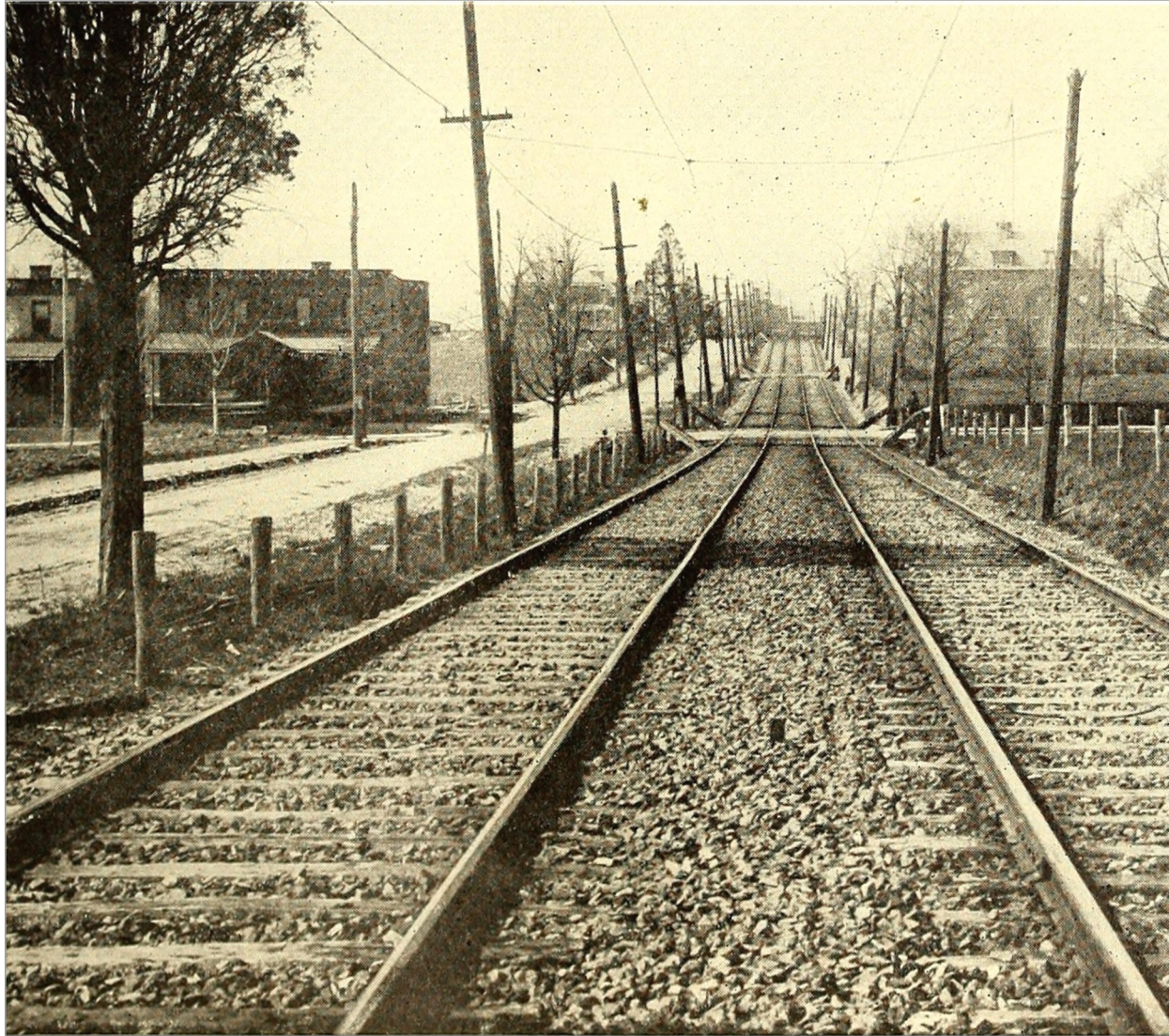


# Information Transparency – Beispiel





path to mastery –  
(nicht) jedes mal alles  
etwas schwieriger...



# Welche Games gibt es – Beispiele für Formate



CASUAL GAMES



SERIOUS GAMES



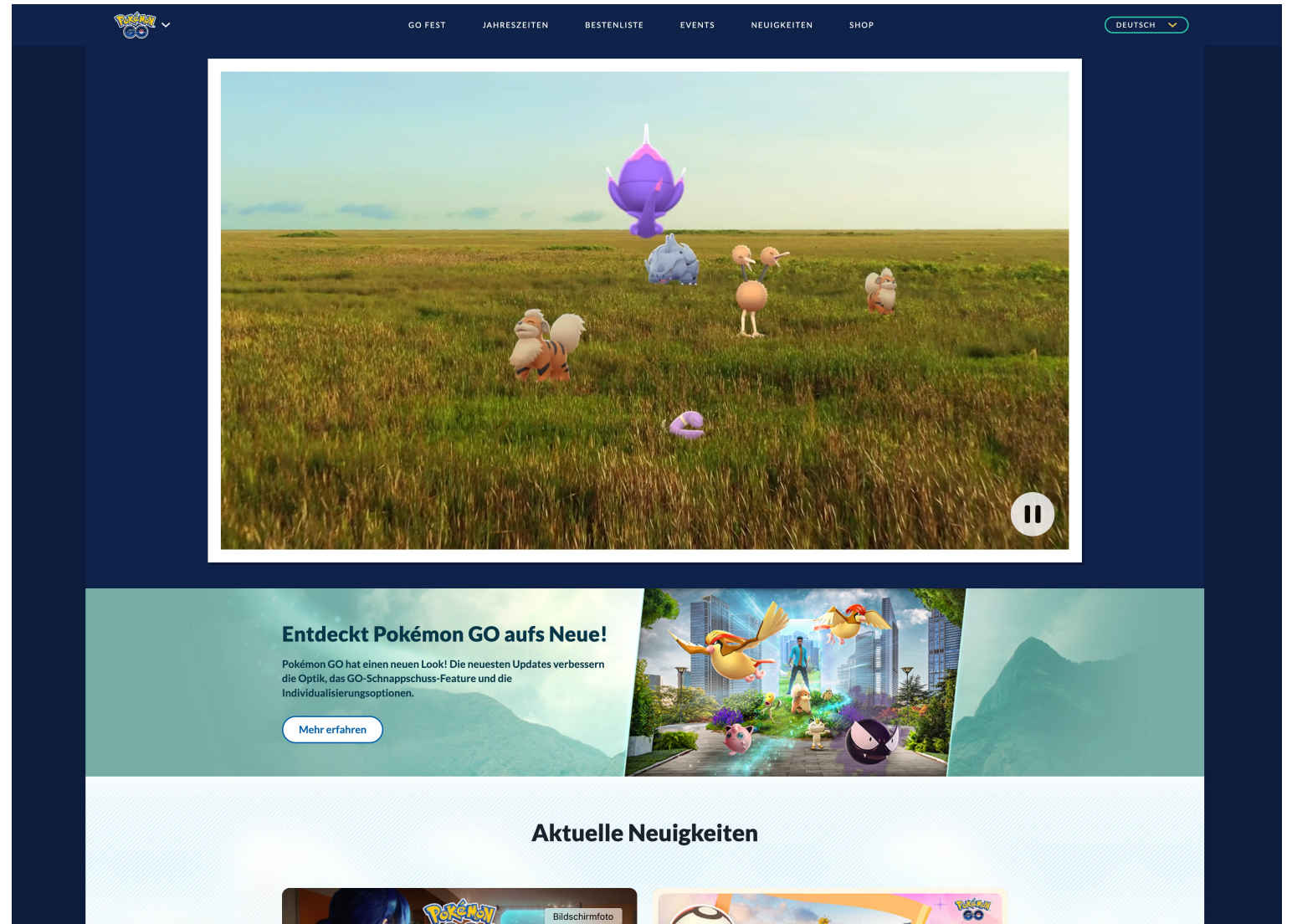
HYBRID GAMES



LOCAL BASED  
GAMES



# Local Based Games



The screenshot shows the German homepage of the Pokémon GO website. At the top, there is a navigation bar with the Pokémon GO logo on the left and menu items: GO FEST, JAHRESZEITEN, BESTENLISTE, EVENTS, NEUIGKEITEN, and SHOP. A language selector for 'DEUTSCH' is on the right. The main content area features a large video player showing a 3D-rendered scene of a grassy field with several Pokémon: a large purple Venusaur-like plant, a blue Golem-like creature, two orange and white Ostrich-like Pokémon, and a small purple egg. A pause button is visible in the bottom right corner of the video. Below the video is a promotional banner with the heading 'Entdeckt Pokémon GO aufs Neue!' and a sub-heading 'Pokémon GO hat einen neuen Look! Die neuesten Updates verbessern die Optik, das GO-Schnapschuss-Feature und die Individualisierungsoptionen.' A 'Mehr erfahren' button is located below the text. To the right of the text is a smaller image showing a player character in a city environment with various Pokémon. Below this banner is a section titled 'Aktuelle Neuigkeiten' with two small thumbnail images: one showing a player's profile and another showing a Pokémon in a game environment.

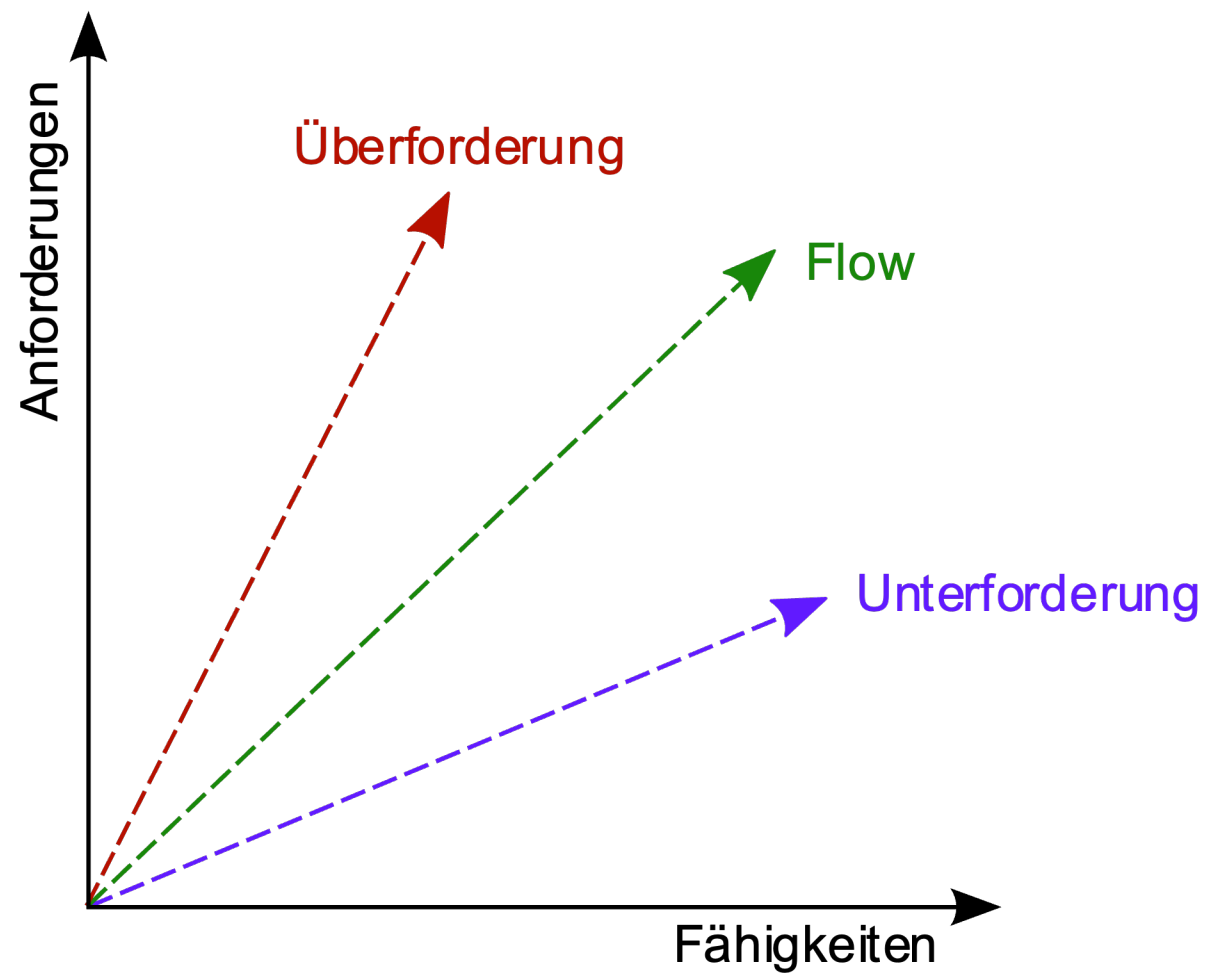


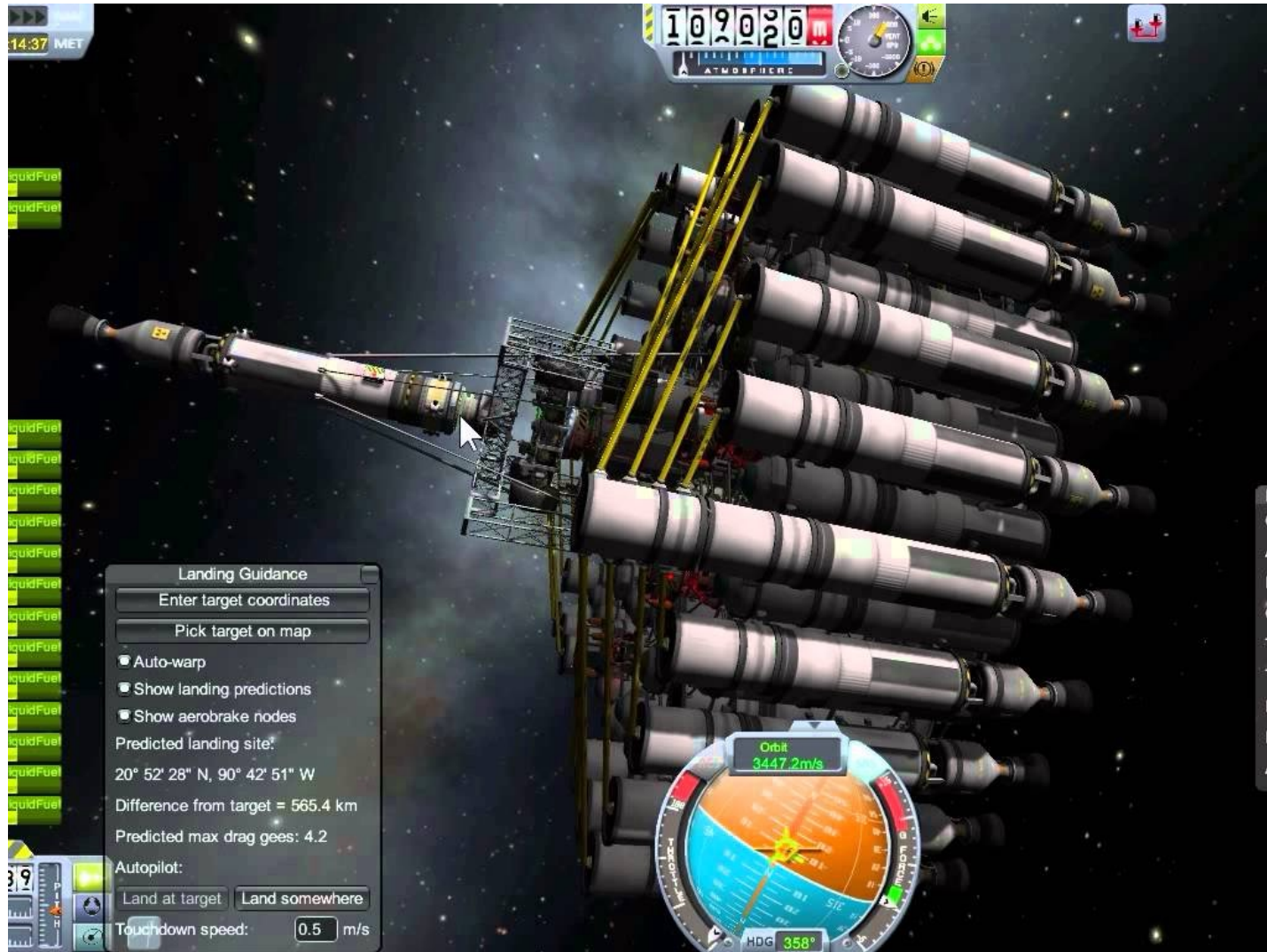
# Welche Games gibt es – Beispiele für Genres

- Sports Games
- RPG
- MMORPG
- Shooter
- Strategiespiele – rundenbasiert und Echtzeit
- Puzzle-Games
- Rhythm-Games bzw. Music-Games
- Simulationen



Die Flow-Theorie –  
(Mihály  
Csíkszentmihályi (1934–  
2021))





Spiel, analoges  
Spiel, digitales  
Spiel – was macht  
die Maschine aus  
dem Spiel?

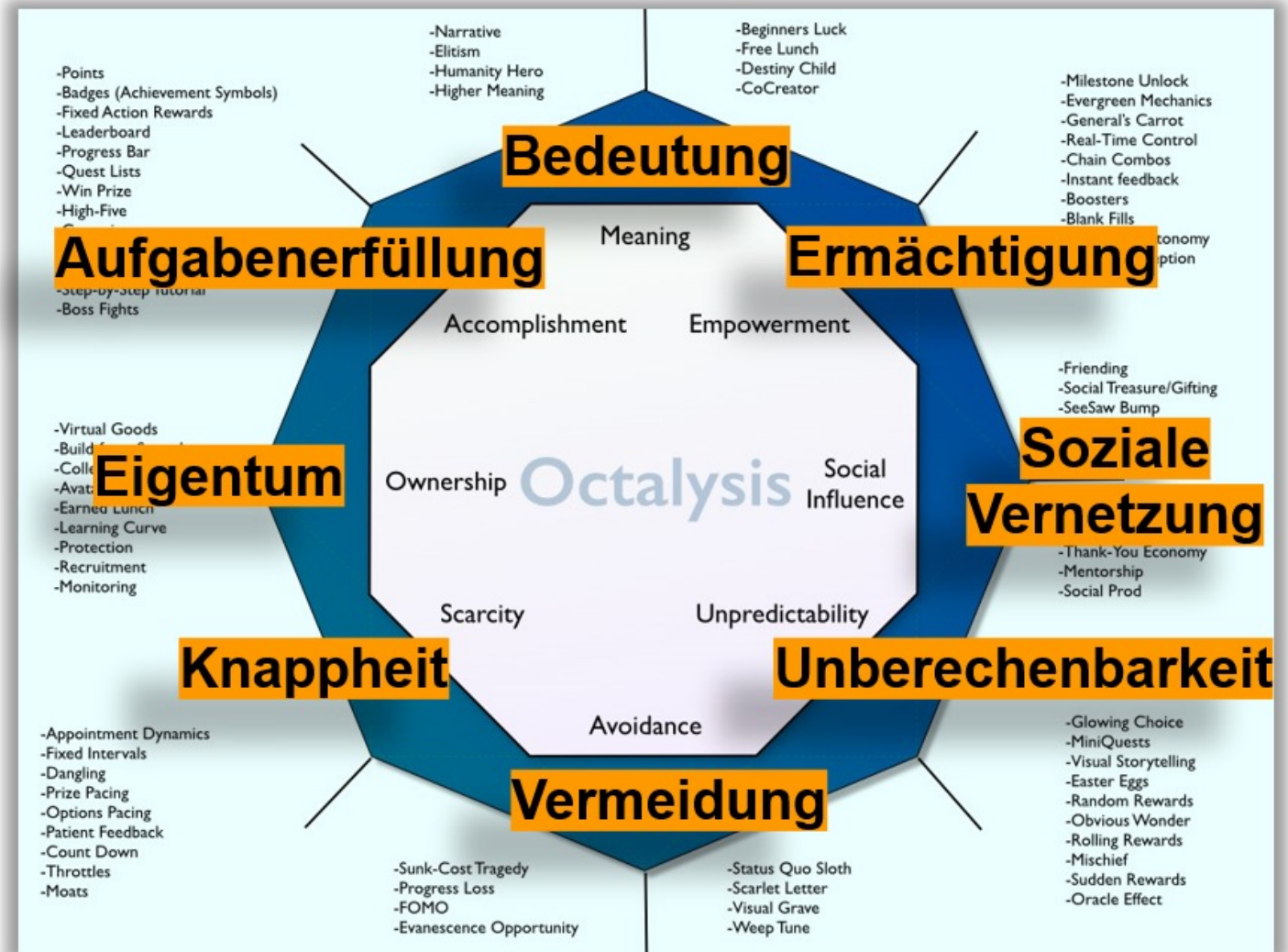




# Spielein bedeutet Lernen!

- Lernmodell, welches angeboren ist
  - Das Gehirn will vor allem eines: lernen
- Spielein bedeutet Umgang mit komplexen Systemen
- Intrinsische Motivation
- Spielein ist die Urform des Lernens
  - Aber diese „Lern“-Kompetenz wird uns im Laufe des Lebens aberkannt
- Wechselspiel zwischen Wissen/Kompetenzen und deren Anwendung in verschiedenen Kontexten

# Unterschiedliche Motivationsformen





## DAS EVE-MONUMENT, EINE EHRUNG FÜR DIE SPIELER UND DIE GEMEINSCHAFT VON EVE, STEHT IN REYKJAVIK, ISLAND.

Dieses bemerkenswerte Denkmal dient als Zeugnis der einzigartigen Verbindung zwischen der virtuellen und realen Welt. Aus Edelstahl gefertigt und mit komplexen Designs versehen, die vom Universum des Spiels inspiriert sind, dient das EVE-Monument als Erinnerung an den Einfluss, den digitale Räume auf einzelne Spieler und die Gesellschaft als Ganzes haben können.

Eingebettet in eine malerische Kulisse, ist das Denkmal ein Wallfahrtsort für Spieler und Begeisterte, die der kollaborativen und immersiven Natur von EVE Online und seiner engagierten Spielerbasis Tribut zollen möchten.



# Gamingkultur

# Ein kleiner Blick in die Gamingkultur

- Gaming-Kultur im Kontext spezifischer Games
- Gaming-Kultur als Verbindung zu verwandten Kulturmodellen
- Gaming-Kultur als Verbindung zwischen Kulturen – z.B. Süd-Korea
- Let's-Play-Videos







eSports

# Gaming-Kulturen

powered by **Kids Zone**  
**PokéWiki**  
Die deutsche Pokémon-Enzyklopädie

Menü | **Hauptseite** | Diskussion | Lesen | Quelltext anzeigen | Versionen/Autoren | Suchen

## Hauptseite

Herzlich willkommen im PokéWiki!

Das **PokéWiki** ist eine freie Enzyklopädie, deren Ziel es ist, möglichst viele Informationen rund um das Thema Pokémon an einem Ort zu sammeln und so eine umfangreiche Wissensdatenbank aufzubauen. Die Artikel im Wiki können von jedem bearbeitet und erweitert werden, der sich angemeldet hat. Dies ist natürlich kostenlos, benötigt wird nur eine E-Mail-Adresse.

Es wurden bereits 17.305 Artikel rund um das Thema Pokémon verfasst.

Über PokéWiki · Portal · Index · Kategorien

- Pokémon
- Spiele
- Attacken
- Anime
- Items
- TCG
- Orte
- Manga
- Charaktere
- Merchandise
- Musik
- Events/Touren

### Im Rampenlicht

## Pokémon X und Pokémon Y

### Pokémon der Woche

jeden Montag neu | ?

**Karnimani** ist ein Wasser-Pokémon der zweiten Generation und gleichzeitig der entsprechende Starter der Johto-Region. Dass es einem Kaiman<sup>W</sup> nachempfunden ist merkt man vor allem daran, dass es laut Pokédexeinträgen sehr starke Kiefer hat, die alles zermahlen können, sodass sich sogar sein Trainer vor ihm in Acht nehmen muss. Diese Erfahrung müssen auch Ash Ketchum und seine Begleiter in der Anime-Serie machen, in der das Pokémon der Klasse *Großmaul* sein Debüt in der Episode „Finger weg von Karnimani!“ feiert. Es ist von allen Starter-Pokémon mit dem Typ Wasser das Schwerste und erreicht seine letzte Entwicklungsstufe, Impergator, am frühesten von allen Startern, nämlich bereits auf Level 30. In der dritten Generation war es nur sehr schwer erhältlich, da der Protagonist, bevor er sich entweder Endivie, Feurigel oder Karnimani von Professor Birik aussuchen durfte, zunächst den Hoenn-Pokédex vervollständigt haben musste.

### Mini-Portal

→ Portal

- Hauptspiele | Mystery Dungeon | Ranger | Sonstige**  
X und Y, Bank, Mystery Dungeon 4, Schwarz 2 und Weiß 2, Rumble U
- Anime und Manga**  
Episoden, Filme, Pocket Monsters SPECIAL
- Merchandise**  
Sammelkartenspiel, Sammelfigurenspiel
- Pokémon und Events**  
Pokémon-Liste, Fähigkeiten, FPs, DVs, Wesen



# Gaming- Kulturen


Pokémon-Liste (001-718)

◆		Deutsch ◆	Englisch ◆	Französisch ◆	Japanisch ◆	Jap. Rōmaji ◆	Koreanisch ◆	Kor. Umschrift ◆	Typ ◆
001		Bisasam	Bulbasaur	Bulbizarre	フシギダネ	Fushigidane	이상해씨	Isanghaessi	
002		Bisaknosp	Ivysaur	Herbizarre	フシギソウ	Fushigisou	이상해풀	Isanghaepul	
003		Bisafloer	Venusaur	Florizarre	フシギバナ	Fushigibana	이상해꽃	Isanghaekkot	
004		Glumanda	Charmander	Salameche	ヒトカゲ	Hitokage	파이리	Pairi	
005		Glutexo	Charmeleon	Reptincel	リザード	Lizardo	리자드	Rijadeu	
006		Glurak	Charizard	Dracaufeu	リザードン	Lizardon	리자몽	Rijamong	
007		Schiggy	Squirtle	Carapuce	ゼニガメ	Zenigame	꼬부기	Kkobugi	
008		Schillok	Wartortle	Carabaffe	カメール	Kameil	머니부기	Eonibugi	
009		Turtok	Blastoise	Tortank	カメックス	Kamex	거북왕	Geobukwang	
010		Raupy	Caterpie	Chenipan	キャタピー	Caterpie	캐터피	Kaeteopi	
011		Safcon	Metapod	Chrysacier	トランセル	Transel	단데기	Dandegi	
012		Smettbo	Butterfree	Papilusion	バタフリー	Butterfree	버터플	Beotepeul	
013		Hornliu	Weedle	Aspicot	ビードル	Beedle	벌충미	Ppulchungi	
014		Kokuna	Kakuna	Coconfort	コクーン	Cocoon	억충미	Ttakchungi	
015		Bibor	Beedrill	Dardagnan	スピアー	Spear	독침봉	Dokchimbung	
016		Tausi	Pidgey	Roucool	ポッポ	Poppo	구구	Gugu	
017		Tauboga	Pidgeotto	Roucups	ピジョン	Pigeon	피죤	Pijyon	
018		Tauboss	Pidgeot	Roucarnage	ピジョット	Pigeot	피죤투	Pijyontu	
019		Rattfratz	Rattata	Rattata	コラッタ	Koratta	꼬렛	Kkoret	
020		Rattikarl	Raticate	Rattatac	ラッタ	Ratta	레트라	Reteura	
021		Habitak	Soearrow	Piafabec	オニスズメ	Onisuzume	깨비참	Kkaebicham	

# Let's Play- Videos

- YouTube DE
- Startseite
- Shorts
- Abos
- Mein YouTube >
- Mein Kanal
- Verlauf
- Playlists
- Meine Videos
- Deine Filme & Serien
- Später ansehen
- Videos, die ich mag
- Abos
- Ann Arbor Distric...
- Avedis Zildjian C...
- Leland Sklar
- TED-Ed
- Bloxels
- Johnny Manuel
- Haus am Westbahn...
- 33 weitere anzeigen
- Entdecken
- Trends
- Musik
- Filme & TV
- Live
- Gaming
- Nachrichten
- Sport
- Wissen
- Podcasts
- Mehr von YouTube
- YouTube Premium

lets play



### Gronkh

@gronkh · 4,97 Mio. Abonnenten · 16.442 Videos

★★★★ KLICK MICH HART, DU SAU! :D ★★★★★ >

[twitch.tv/Gronkh](https://twitch.tv/Gronkh) und 5 weitere Links

Abonnieren

Übersicht Videos Live Playlists Community

#### Bis zur Unendlichkeit und noch viel weiter... Starfield #001

675.726 Aufrufe · vor 7 Monaten

ALLE Folgen unter: <https://grnk.link/starfield>

Selber spielen: <https://beth.games/3LSbajs>

Mehr Infos zum Game

#### Für mich

- Supermarket Simulator #001**  
325.160 Aufrufe · vor 1 Monat
- CRIME SCENE CLEANER [DEMO] #1**  
132.575 Aufrufe · vor 13 Tagen
- Tchia #01**  
69.982 Aufrufe · vor 8 Tagen
- Das neue Spiel der ORI-Macher ar Rest for the Wicked Preview**  
84.006 Aufrufe · vor 1 Monat

#### Videos

Alle wiedergeben

- Enshrouded #081
- Tchia #09
- Bildschirmfoto
- Supermarket Simulator
- Palworld #085
- Enshrouded #080
- Tchia #08

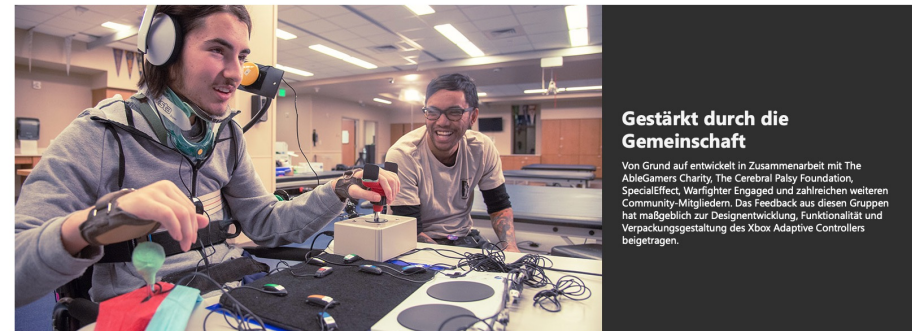
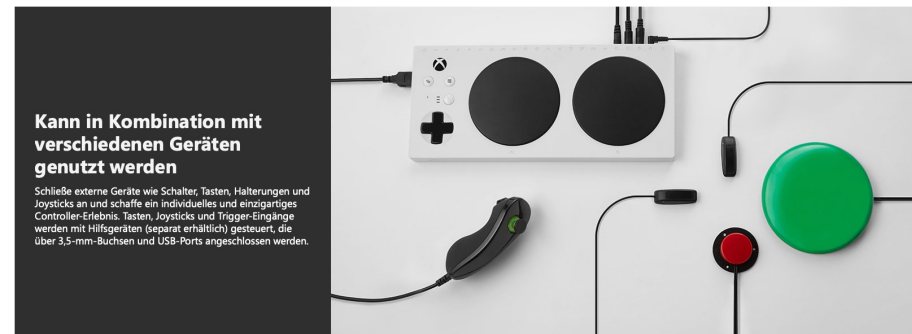
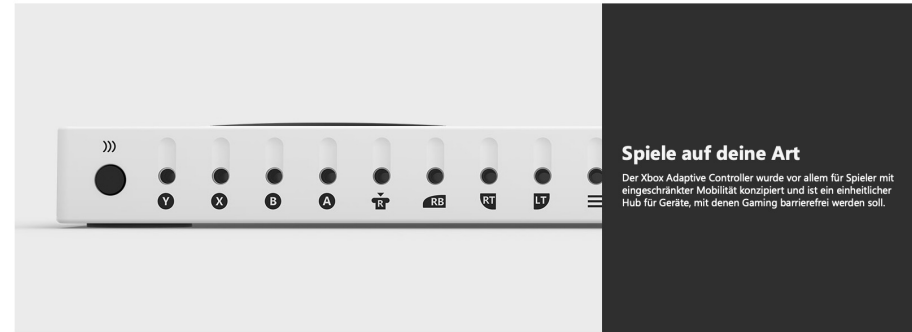


# Gaming und Inklusion

## Xbox Adaptive Controller

Spiele auf deine Art.

CHF 99.00 [IN DEN EINKAUFSWAGEN >](#)







Aber...ein Blick in die Risiken  
und Herausforderungen...



# In-Game-Risiken: neue Abhängigkeiten

- „Pay to win“
- Loot-Boxen
- Suchgefahren durch Motivation, immer weiterspielen zu wollen





# Spielsucht – wenn aus Spiel bitterer Ernst wird

- WHO definiert dies seit 2018 als „Gaming Disorder“
- Anzeichen für Spielsucht:
  - Gaming ist immer relevant
  - Es geht nicht mehr ohne Gaming
  - Man benötigt immer mehr Zeit für Gaming
  - Andere Hobbys spielen keine Rolle mehr
  - Keine Änderung des eigenen Verhaltens
  - Täuschung des Umfeldes z.B. der Familie
  - Gaming wird als Kanal für den Umgang mit negativen Emotionen genutzt
  - Gaming ist alles: Beruf, Familie bzw. soziale Netzwerk, Gesundheit, Hygiene werden riskiert, um spielen zu können
  - Keine Kontrolle mehr über das Spielen
- Treffen fünf Kriterien innerhalb von 12 Monaten dauerhaft oder wiederholt zu, besteht Handlungsbedarf



# Gewaltdarstellungen...

- Visuelle Darstellungen
- Gewalt als Interaktionsmodell
- Gewalt als Stilmittel und auch als Spielziel



# Sexismus, Diskriminierung und Rassismus in Games

The screenshot shows the website of the Bundeszentrale für politische Bildung (bpb). The navigation bar includes 'Themen', 'Mediathek', 'Shop', 'Lernen', 'Veranstaltungen', 'kurz&knapp', 'die bpb', 'mehr', and 'EN'. The 'Shop' section is active, with sub-categories 'Bücher', 'Zeitschriften', 'Multimedia', and 'Materialien'. A search icon is visible on the right. The breadcrumb trail reads: 'Shop > Zeitschriften > Aus Politik und Zeitgeschichte > Aus Politik und Zeitgeschichte 2019 > Gaming > Toxic Gaming, Rassismus, Sexismus und Hate Speech in der Spieleszene'. The main content area features a large orange banner with the text 'APuZ Aus Politik und Zeitgeschichte'. Below this, a 'Gaming' category is highlighted with a hamburger menu icon. The article title 'Toxic Gaming' is displayed in bold, followed by the subtitle 'Rassismus, Sexismus und Hate Speech in der Spieleszene'. The author 'Yasmina Banaszczuk' and the date '26.07.2019 / 14 Minuten zu lesen' are listed at the bottom. Social media sharing icons for Facebook, Twitter, and YouTube are also present.

Themen Mediathek **Shop** Lernen Veranstaltungen kurz&knapp die bpb mehr EN

bpb: Bundeszentrale für politische Bildung

**Shop** Bücher Zeitschriften Multimedia Materialien

Shop > Zeitschriften > Aus Politik und Zeitgeschichte > Aus Politik und Zeitgeschichte 2019 > Gaming > Toxic Gaming, Rassismus, Sexismus und Hate Speech in der Spieleszene

APuZ  
Aus Politik und Zeitgeschichte

☰ Gaming

**Toxic Gaming**  
Rassismus, Sexismus und Hate Speech in der Spieleszene

Yasmina Banaszczuk ⓘ  
26.07.2019 / 14 Minuten zu lesen

🔄 📄 ☆





# Soziale Ausgrenzung

Wie können wir nachhaltig mit dem Thema umgehen?

## Die USK-Alterskennzeichen

Die USK-Alterskennzeichen sind eine wichtige Orientierungshilfe bei der Auswahl von digitalen Spielen. Seit Januar 2023 finden Eltern bei neu eingestuftem Spielen neben zusätzlichen Informationen zu den Gründen für die Freigabe auch Hinweise zu vorhandenen Funktionen im Spiel, wie in etwa zu Kauf- oder Kommunikationsmöglichkeiten. Dies schafft Transparenz und unterstützt Eltern noch besser dabei, eine informierte Entscheidung bei der Spielauswahl zu treffen und Spieleinstellungen auf den Geräten entsprechend anpassen zu können.

Hier erklären wir die Zusammensetzung der Alterskennzeichen sowie die einzelnen Hinweise und geben Tipps für den richtigen Umgang mit Games.

ALTERSFREIGABE

**GRÜNDE FÜR DIE ALTERSFREIGABE**

HINWEISE ZUR NUTZUNG



**Horror  
Belastende Themen**

usk.de

Enthält: Chats

Diese Hinweise geben Auskunft über die wesentlichen Gründe, die aus Sicht des Jugendschutzes zu einer bestimmten Altersfreigabe geführt haben.

[Mehr erfahren](#)



# Wie können wir nachhaltig mit dem Thema umgehen? – Fokus: Risikoraum



- USK ernst nehmen
- Austausch mit den Kindern und mitspielen
- Kontexte schaffen
- Geräte absichern z.B. um Käufe zu verhindern
- Auf Kinder und ihr Verhalten achten
- Nicht(!) Gaming verbieten – Ausweichbewegungen ohne weitere Kontrolle und Austausch
- Spielen (digital und analog) in den familienalltag integrieren
- Nicht(!) Kinder vor Games parken

# Wie können wir nachhaltig mit dem Thema umgehen? – Fokus Optionsraum



- Integration von Games in Lernpfade
  - Schule
  - Sport
  - Kulturelle Bildung
- Integration von Spielmechaniken in Bildungskontexte (z.B. „Information Transparency“)
- Verstehen der Gaming-Kultur als Teil unserer Popkultur





BEGINNE DEINEN KAMPF UM DEN AUFSTIEG AN DIE MACHT... DRAGON AGE II

# Gaming in der Anwendung

- Playful Experiences – z.B. „World without Oil“ oder „Being Faust – Enter Mephisto“
- Playful Participation – z.B. „Enter Africa“
- Gaming in der Bildung – z.B. Bibliotheken
- Gaming als Basis für neue pädagogische Ansätze – z.B. „Quest to learn“

# World without Oil

## Games for Cities

challenges events database about

### World Without Oil (2007)

U.S.A.

Developed by:

San Jose,  
Ken Eklund

Tags:

public space, sustainability, community, economy, digital, analogue, roleplay, decisionmaking, learning

**A serious game for the public good, inviting people from all walks of life to contribute “collective imagination” to confront a real-world issue: the risk our unbridled thirst for oil poses to our economy, climate and quality of life**

World Without Oil (WVO) is an Alternate Reality Game (ARG), using the real world as a platform and employing transmedia storytelling, to deliver a story that may be altered by players' ideas or actions. It calls attention to, and sparks dialogue around solutions to a near-future global oil shortage, post peak oil. WVO combined elements of an

The screenshot shows the World Without Oil (WVO) website interface. At the top left is the WVO logo, a blue circle with 'WVO' and a drop of oil. To the right, there's a 'Mystified? START HERE' button. Below that, a fuel price section displays: GASOLINE 6.38 /gal (Availability: 80%), DIESEL 4.89 /gal (Availability: 84%), and JET FUEL 3.20 /gal (Availability: 85%). A central video player shows a man's face with a phone number 'tel 1.866.WVO.TSDC' and a 'Leave a Message' button. To the right, a 'WEEK 21: METRO AREAS: Who's Rising? Who's Sinking? Your Stories' section features a map of the US with green dots and a 'SIGN UP JOIN 1587 HEROES' button. Below the map, it says 'IS YOUR AREA IN TROUBLE? Help Out! Stories Near and Far. Look! Netizen Heroes'. On the left, a 'STORIES FROM THE CRISIS' section lists 'SEE ALL: BLOGS, VIDEOS, IMAGES, AUDIO, MISSIONS, AWARDS' and 'LATEST STORIES'. A 'TELL YOUR STORY' button is also visible.





# Playful Participation

Enter Africa Trailer



Enter Africa

## KÖNNEN SPIELE DIE ZUKUNFT VERÄNDERN?

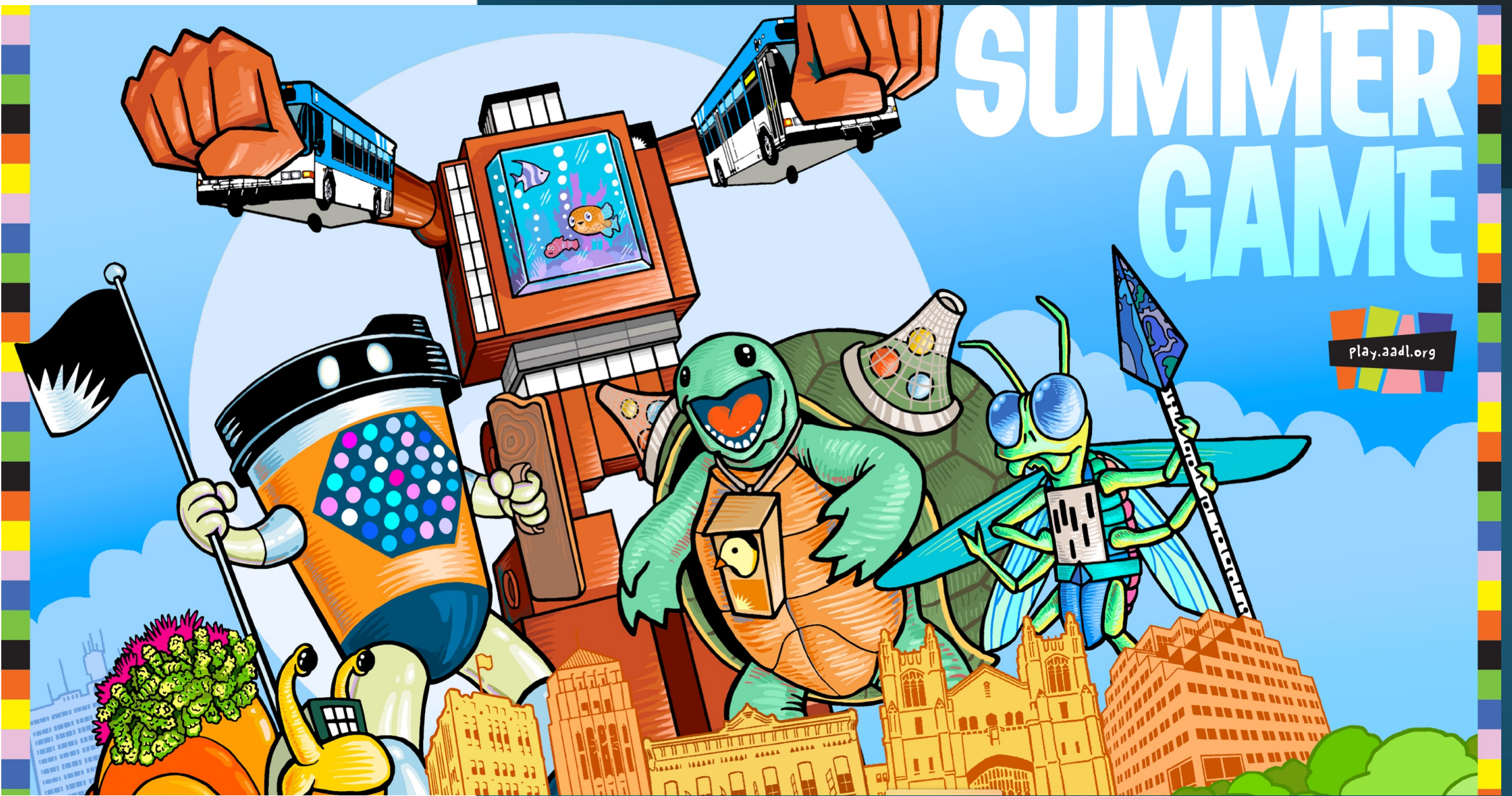
Wir sind davon überzeugt. Und darum geht es im Projekt Enter Africa. Es ermutigt junge Menschen in Subsahara-Afrika, Spiele und spielerisches Denken als Werkzeuge zu nutzen, um tägliche Herausforderungen zu meistern.



# SUMMER GAME



play.aadl.org





# 2023 SUMMER READING game card

your name goes here →

write the titles here!

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

## KIDS, TEENS, AND ADULTS!

Finish the Summer Game Reading Game for a code worth 2,000 points.

## BY AUGUST 27:

**Kids:** Read or listen to 10 books

**Teens and Adults:** Read, watch, or listen to 10 ANYTHINGS! Books, movies, articles, podcasts, or whatever!

## 4 WAYS TO EARN YOUR POINTS!

- Turn in your completed card at the desk at any AADL location
- Email a picture of your completed card to [sgcards@aadl.org](mailto:sgcards@aadl.org)
- Log that you finished reading or listening to 10 things at [play.aadl.org](http://play.aadl.org)
- Post a picture of your completed card online, and tag [aadl](#) or [#summergame](#) on social media.



## READING GAME PRIZES

**Kids and Teens!** After you log your anythings or complete your reading card, stop by the desk at any AADL location and select a free Summer Game prize book!

**Adults!** After you share your finished card or log all your anythings, you'll get a \$1 coupon for the Friends shop as well as bonus points!

## BUT WAIT! YOU'RE JUST GETTING STARTED!

- Find codes at all five libraries and around town
- Get codes by attending events at libraries or around town
- Find Lawn and Library codes all over town
- Solve puzzles and earn badges at [play.aadl.org](http://play.aadl.org)!

## SPEND YOUR POINTS TO GET COOL STUFF!

Redeem your points for cool Library stuff in AADL's Summer Game Shop opening in July!

Special thanks to Friends of the Ann Arbor District Library for their continued support of the Summer Game!



Bildschirmfoto

ANY QUESTIONS?  
[PLAY.AADL.ORG/CONTACTUS](http://PLAY.AADL.ORG/CONTACTUS)



# AADL Summer Games

CALL | TEXT | EMAIL

GET A CARD | SIGN IN

Ann Arbor District Library

About Us Collections Events Services

Search:  for:



Menu

[Get Started](#)

[Earn Points](#)

[My Players](#)

[Enter Codes](#)

[Badges](#)

[Summer Game Map](#)

[Leaderboard](#)

[Shop](#)

[Points-O-Matic](#)

## All Wrapped Up!!

Thu, 09/14/2023 - 11:00am by SaraP



Blog Post

We've got everyone's favorite Summer Game feast-for-the-eyes right here and ready to go and GUESS WHAT?! It involves some BREAD! It also involves CRUNCHING! Because what we have here is our super famous, super-sized, and super flavorful SUMMER GAME WRAP!!! \*cough cough\* (it's a wrap-up post with bread puns!) \*cough\* Let's CRUNCH the NUMBERS!!!

### A RECIPE for the PERFECT SUMMER GAME WRAP:

#### BADGES

You knead **266 badges** to make this year's perfect wrap. Then your community will gobble them up (um... earn them) **379,246 times!** That's an **average of 1,426 earns/nom-noms** per badge!!! Note: for a truly classic twist on this year's wrap, season to taste with one (or all) of our top 3 badges:

- Spot TheRide (earned 6224 times)
- Log Jammer (earned 5104 times)
- Super Summer Reader (earned 4585 times)

#### CODES (essential for a good summer wrap!)

Sprinkle a **total of 2,877 codes** ALL OVER TOWN and the internets!

Make sure at least **1,293 were lawn codes** and then give your loyal fans a CHALLAH BACK for spreading all that SG LOVE!!

But how many BITES does it take to get to the center of a SUMMER GAME??? Exactly **2,009,716 bites!!!** That's how many times those codes will be chomped! Average **breademptions per code: 699!**

#### POINTS

Last year's wrap called for 233,700,673 points squished in amongst all those player, badge, and code toppings.

Bildschirmfoto



# AADL Summer Games

---

## Review Reviewer

Help us rate the quality of reviews! Most Reviews are OK, but some are Rubbish, and some are truly Great. Help us find them!

*Earn 1 Points-O-Matic points per answer*

[Play Review Reviewer](#)

## News Sprinter

Help us figure out the spacetime coordinates of old newspapers from microfilm!

*Earn 6 Points-O-Matic points per answer*

[Play News Sprinter](#)

## Super Serializer

Help us find inaccurate series details in the catalog!

*Earn 1 Points-O-Matic points per answer*

[Play Super Serializer](#)

---

LET'S CONNECT!



News &  
Reviews



Twitter



YouTube



Instagram



Facebook



# Quest to Learn

## Quest to Learn

- ▶ About Q2L
- ▶ Our Learning Model
- ▶ Learning in Action
- ▶ Join Us
- ▶ Tune In
- Downloads
- Contact Us



### GALLERY



### WHAT'S GOING ON?

Quest to Learn is a school for digital kids. It is a community where students learn to see the world as composed of many different kinds of systems. It is a place to play, invent, grow, and explore. For weekly updates, check out the [Q2L Relay!](#)





# Games for change

Events Games Who We Are ▾ What We Do ▾ Community ▾ 2024 Festival

**GAMES FOR CHANGE**

## Empowering Game Creators & Social Innovators

Since 2004, Games for Change (G4C) has empowered game creators, students, educators, and social innovators to drive real-world impact through games and immersive media.

[JOIN THE COMMUNITY](#)

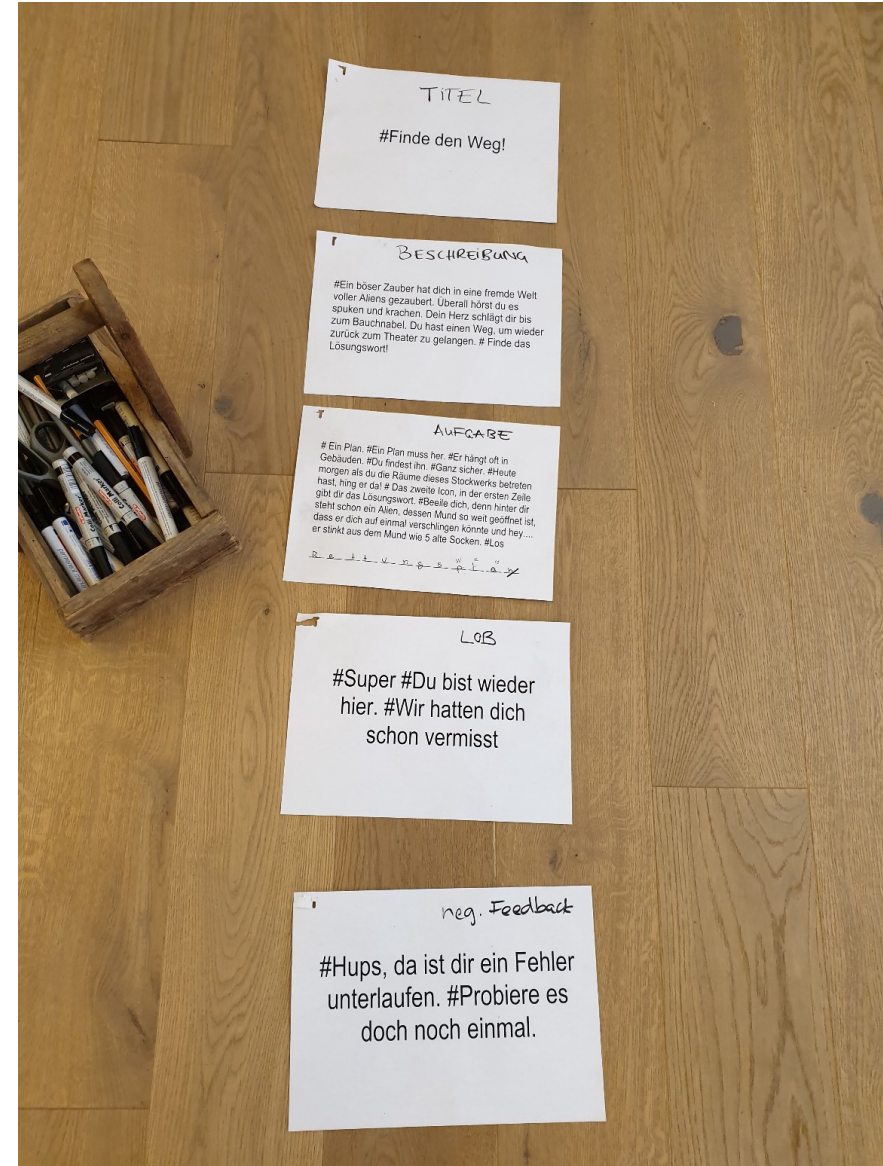
**GAMES FOR CHANGE**

OUR CORE PROGRAMS

POWERFRAU BÜCHER TÜRSCHLOSSER BERGE LIOLIALDI  
KILLERFLÖHE KAUGUMMI ZAUBERN BIENEN BRÜHE  
FLIEGEN- DES HAUS FLEGEN FEUER MENSCHEN  
WELCHES "ELEMENT" SANDALF  
SPRICHWÖRTER HEILUNG "DENKEN"  
EIS VULKAN  
EINHORN VERSCHWINDENDE SÖDEN HÄTTEST DU  
TIERE GERN IM SPIEL ?  
ZEITSPRÜNGE SEIFIES  
LAVA MAGNETE PORTAL NBS BRÄTWÜRSTE  
HÄNGEBAUCHSCHWEIN WASSER RÄTSEL SAND (KEINE) WAFFEN  
KFC SAND ROBOTER  
ZAUBERTRANK



# Nächste Schritte...



Vielen Dank...

- Mail: [c.deeg@christoph-deeg.com](mailto:c.deeg@christoph-deeg.com)
- Phone: +49-157-73808447
- LinkedIn: [www.linkedin.com/in/christophdeeg](http://www.linkedin.com/in/christophdeeg)
- Webseite: [www.christoph-deeg.com](http://www.christoph-deeg.com)





# Links und Tipps

- Texte zu Rassismus und Sexismus in Games: <https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/294444/toxic-gaming/>
- Initiative Creative Gaming: <https://www.creative-gaming.eu/>
- USK Alterskennzeichen: <https://usk.de/die-usk-alterskennzeichen/>
- Cologne Game Lab: <https://colognegamelab.de/>
- Schule „Quest to learn“: <https://www.q2l.org/>
- App „The Art of Game-Design“: <https://apps.apple.com/de/app/the-art-of-game-design-a-deck-of-lenses/id385531319> (iOS) und <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.schellgames.deckoflenses&hl=de&gl=US&pli=1> (Android)
- Stiftung Digitale Spielkultur: <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/>

# Links und Tipps

- *Jane Mc Gonigal: “Besser als die Wirklichkeit - Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern” - im englischen “Reality is broken - Why Games Make Us Better and How They Can Change the World”*
- *Nora S. Stampfl: “Die verspielte Gesellschaft (TELEPOLIS): Gamification oder Leben im Zeitalter des Computerspiels”*
- *Karl M. Kapp: “The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education”*
- *Martin Lorber und Thomas Schutz „Gaming für Studium und Beruf – warum wir lernen, wenn wir spielen“*



# Links und Tipps

- *Yu-kai Chou: “Actionable Gamification: Beyond Points, Badges and Leaderboards”:*
- *Marc Prensky: “Don't Bother Me Mom -- I'm Learning!”*
- *James Paul Gee: “What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy”*
- *Johan Huizinga: “Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel”:*
- *Christoph Deeg: “Gaming und Bibliotheken”*
- *Steven Johnson: “Neue Intelligenz - warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden”*