



Presseinformation Nr. 74/2023

„Out of the box“: Spiel und Forschung

Forschende und Künstler*innen entwickeln Spiele zum Thema kollektives Verhalten. Einladung zum gemeinsamen Spielenachmittag „Out of the box“ am 5. Juli 2023 am Exzellenzcluster Centre for the Advanced Study of Collective Behaviour an der Universität Konstanz

Sicherlich hat jeder schon einmal ein Spiel gespielt. Höchstwahrscheinlich auch in einer Gruppe. Spiele über kollektives Verhalten zu entwickeln, liegt daher eigentlich auf der Hand, oder? Ein gemeinsames Spieleprojekt führten Forscher des Exzellenzclusters Centre for the Advanced Study of Collective Behaviour (CASCB) an der Universität Konstanz in Zusammenarbeit mit Studierenden der Merz Akademie, Hochschule für Gestaltung, Kunst und Medien, Stuttgart durch. Die Ergebnisse werden am 5. Juli 2023 beim Spieleevent „Out of the box“ an der Universität Konstanz im Gebäude ZT (Centre for Visual Computing of Collectives, VCC) präsentiert. Bei der Eröffnung ab 13.30 Uhr (Raum ZT 702) werden die 12 entwickelten Spiele aus einer Box gezaubert, im Anschluss wird in den Räumen des Exzellenzclusters (ZT 9) gespielt. Das Spielespektrum reicht von klassischen Brettspielen über Computerspiele bis hin zu digitalen Escape Rooms. Ameisen, Bienen, Raben und Glühwürmchen sind dabei die tierischen Helden.

- **Impressionen der Spiele in unser Bildergalerie unter:** <https://www.campus.uni-konstanz.de/wissenschaft/out-of-the-box-spiel-und-forschung>

„Kollektives Verhalten ist der Gegenstand unserer aktuellen Forschung. Es ist sowohl faszinierend als auch in der heutigen Zeit extrem wichtig für das Verständnis von Gruppen und Gesellschaften und kann zudem helfen, die Welt zu verstehen“, sagen die Forscher Nico Gradwohl und Vishwanath Varma. Daher wollten die Postdoktoranden vom Exzellenzcluster CASCB Menschen jedes Alters die Grundregeln kollektiven Verhaltens näherbringen: zusammenbleiben, ausreichend Abstand halten und sich in die gleiche Richtung wie die Nachbarn bewegen.

Von der ersten Idee bis zur Umsetzung

Die Forscher beschäftigten sich schon länger mit dem Nutzen von Spielen, um Lernende für Themen zu begeistern, und hatten selbst mit einfachen interaktiven Formaten zur Vermittlung komplexer Ideen experimentiert: „Die Zusammenarbeit mit Künstlern, die ein Auge für Design und Ästhetik haben, schien uns daher eine tolle Möglichkeit zu sein, unser Ziel voranzubringen.“ Da lag die Zusammenarbeit mit den Kunststudent*innen der Merz Akademie nahe, mit denen zwischen Exzellenzcluster und Hochschule eine bereits mehrjährigen Kooperation besteht.

Gemeinsam mit Mario Doulis, Professor für Neue Medien an der Merz Akademie, setzten sie die Idee in die Tat um. „Die Entwicklung eines Spiels bietet Designer*innen die Möglichkeit, Spaß und Arbeit miteinander zu verbinden“, sagt Doulis. „Aber es ist eine sehr anspruchsvolle und komplexe Aufgabe, ein Spiel zu entwerfen.“ Die Grundregeln des kollektiven Verhaltens bilden die Basis für alle Spiele, an denen die zwölf beteiligten Studierenden der Merz Akademie arbeiten.

Spielveranstaltung im CASCB am 5. Juli

Die beteiligten Forscher*innen sind begeistert: „Wir sind wirklich erstaunt über die Vielfalt der Ideen, die die Studierenden entwickelt haben, und ich freue mich schon darauf, sie verwirklicht zu sehen“, sagen Nico Gradwohl und Vishwanath Varma. „Wir denken, dass dies wirklich helfen kann, einige Kernprinzipien des kollektiven Verhaltens zu veranschaulichen, um Menschen über die Mechanismen aufzuklären, die uns so am Herzen liegen.“

Am 5. Juli 2023 werden die Ergebnisse im CASCB öffentlich präsentiert und natürlich auch gemeinsam gespielt!

- Eröffnungsveranstaltung: 13.30 Uhr, Universität Konstanz, Raum ZT 702
- Spiele-Event: Universität Konstanz, ZT 9

Faktenübersicht:

- Forscher und Studierende entwickeln gemeinsam Spiele basierend auf den Grundprinzipien von Kollektivem Verhalten
- Kooperationsprojekt zwischen dem Exzellenzcluster Centre for the Advanced Study of Collective Behaviour (CASCB), Universität Konstanz, und der Merz Akademie, Hochschule für Gestaltung, Kunst und Medien, Stuttgart
- Einladung zum Spieleevent „Out of the box“ am Exzellenzcluster CASCB am 5. Juli 2023, 13.30-17 Uhr. Eröffnungsveranstaltung um 13.30 Uhr in Raum ZT 702 auf dem Campus der Universität Konstanz, anschließend Spielediskussion auf dem Flur von Ebene ZT 9.

Hinweis an die Redaktionen:

Bilder stehen zum Download zur Verfügung unter:

<https://www.uni-konstanz.de/fileadmin/pi/filesserver/2023/box/isabel.png>

„A Fireflies Fairytale“: In der Rolle von Glühwürmchen bringen Spieler*innen ihren Lichtertanz in Takt mit dem Schwarm. Copyright: Isabel Kohlhagen

<https://www.uni-konstanz.de/fileadmin/pi/filesserver/2023/box/tamina.png>

„Madness of the Crow“: Das Verhalten von Krähen und Raben ergründen die Spielerinnen in „Madness of the Crow“. Um zu gewinnen, müssen sie zusammenarbeiten – aber auch ihre Mitspieler*innen täuschen. Copyright: Tamina Büttner

<https://www.uni-konstanz.de/fileadmin/pi/filesserver/2023/box/alexandra.jpeg>

„Otto's journey through the open sea“: In dem interaktiven Buch hilft man dem kleinen Fisch Otto auf seinem Weg durch's weite Meer. Copyright: Alexandra Müller

<https://www.uni-konstanz.de/fileadmin/pi/filesserver/2023/box/dorothea.png>

„Ant Empire“: In dem Taktikspiel erkunden Ameisen ihre Umgebung und wetteifern mit anderen Kolonien. Copyright: Dorothea Siebert

<https://www.uni-konstanz.de/fileadmin/pi/fileserver/2023/box/cynthia.png>

„Midnight Tower“: Um gemeinsam einen Turm zu errichten, ist Zusammenarbeit gefragt – und der Saboteur sollte besser schnell enthüllt werden. Copyright: Cynthia Alejandra Onde-Breuil

Kontakt:

Universität Konstanz
Kommunikation und Marketing
Telefon: + 49 7531 88-3603
E-Mail: kum@uni-konstanz.de

- [uni.kn](https://www.uni-konstanz.de)
