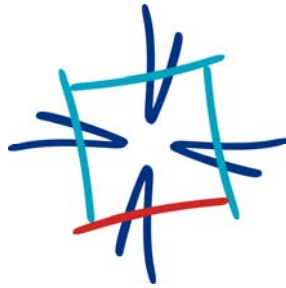


XI. Fachtagung Spiele-Entwicklung

28.02./29.02./01.03.2020

in der Akademie für kulturelle Bildung in Remscheid

Die SAZ startet mit der *Fachtagung Spiele-Entwicklung* 2020 ein herausforderndes Projekt. Damit setzen wir unter neuem Titel die Tradition der Deutschen Spieleautorentage in Weilburg fort, die 2006 als unabhängiges Projekt begonnen wurden. Für uns als Interessenvertretung der Spieleautor*innen ist die Förderung von Weiterbildung und Qualifizierung ein wichtiges Anliegen. Daher hoffen wir, dass das vorliegende Programm diesen Ansprüchen gerecht wird und auf breites Interesse bei unseren Mitgliedern stößt. Wir freuen uns, dass wir im Rahmen einer Kooperation mit der *Akademie für kulturelle Bildung* in Remscheid die Tagung im Anschluss an das *Spielkulturfestival* durchführen können.



Programm zur XI. Fachtagung Spiele-Entwicklung

A. Vorträge

► Historische Themen in Spielen: Geschichte spielen oder Holzklötzchen schieben

„Playing History“, „Geschichte im Spiel erleben“ usw. sind zunehmend oft genutzte Werbeformeln für Spiele mit historischem Thema. Es stellt sich jedoch die Frage, wann ist Geschichte überhaupt im Spiel? Sind Geschichtsthemen in Spielen beliebt? Und wenn ja, warum?

Daniel Bernsen (Spieleautor und Geschichtslehrer) gibt in seinem Vortrag einen Überblick, wie Geschichte und Spiele verknüpft sein können, warum historische Themen aus Autorensicht manchmal sinnvoll und hilfreich sind und aus welchem Grund man sich aber als Autor*in oder Verlag an einigen Themen auch die Finger verbrennen kann.

► EMPAMOS – mit künstlicher Intelligenz motivierenden Spielelementen auf der Spur

EMPAMOS steht für „Empirische Analyse motivierender Spielelemente“. Dies ist ein Forschungsprojekt der TH Nürnberg in Kooperation mit dem Deutschen Spielearchiv Nürnberg. Ziel des Projekts ist es, Brett- und Gesellschaftsspiele mit qualitativen und quantitativen Forschungsmethoden zu analysieren, um auf diese Weise die motivierenden Spielelemente zu entdecken, die Spieleautor*innen in immer neuen Variationen in ihren Spielen kombinieren.

Prof. Dr. Thomas Voit (TH Nürnberg) zeigt in seinem Vortrag die Methoden seiner Analyse auf, präsentiert den aktuellen Stand der Forschung und gibt eine Orientierung bezüglich möglicher Anwendungsmöglichkeiten – vor allem für Spieleautor*innen.

► Psychologie im Spiel

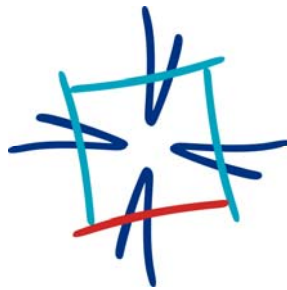
Die Psychologie untersucht eine Vielzahl von Effekten und Konstrukten die auch beim Spielen und im Prozess des Spieleerfindens erkennbar sind. Dazu zählen Reaktanz, Agency, Prospect Theory, Dunning-Kruger-Effekt, Anker-Effekt, verschiedene Gedächtniseffekte und viele Weitere. Statt eines langen Vortrages können die Zuhörer vor Ort drei bis fünf Kurzvorträge aus den genannten und weiteren Themen auswählen, je nach Diskussionsbedarf.

Paul Schulz (Spieleautor, Student der Psychologie) wird die gewählten Themen praxisnah erläutern und ihre Implikationen für Spieleautor*innen mit den Zuhörern diskutieren.

► PENS – ein intrinsisches Motivationsmodell für Spiele

In der Computerspielebranche hat in den vergangenen Jahren das Buch „Glued to Games“ von Scott Rigby und Richard M. Ryan für Furore gesorgt. In diesem Buch wird das PENS-Modell (*Player Experience of Need Satisfaction*) vorgestellt, das wiederum auf der *Self-Determination Theory* beruht. Dieses Modell bietet einen Erklärungsansatz dafür, warum Computerspiele auf uns eine solch große Faszination ausüben, und argumentiert, dass Spiele mit intrinsischer Motivation für Spieler unterfüttert werden, indem sie Bedürfnisse nach Autonomie, Anschluss und Kompetenz bedienen.

Peter Jürgensen (Spieleautor und Dozent für Game Design) wird in das Modell einführen und dann mit den Teilnehmenden diskutieren, inwiefern sich dieses Modell auf Brettspiele übertragen lässt bzw. welche Lehren und Bewertungskriterien sich daraus ableiten lassen.



Programm zur XI. Fachtagung Spiele-Entwicklung

B. Workshops

► EMPAMOS – ganz praktisch (2x)

Mitarbeiter von Prof. Dr. Thomas Voit (Studierende an der TH Nürnberg) werden mit den Teilnehmenden Möglichkeiten erarbeiten, das Projekt EMPAMOS für die eigene Entwicklungstätigkeit zu nutzen. Dafür werden sie auch Details präsentieren, um so die Kenntnisse zum Thema zu vertiefen. Der Workshop wird am Samstag zweimal stattfinden, um möglichst Vielen die Möglichkeit zu geben, daran teilzunehmen.

► Vertragsverhandlungen – die wichtigsten Punkte

Christian Beiersdorf (Geschäftsführer der SAZ) will die Teilnehmenden für die Kernpunkte bei Vertragsverhandlungen sensibilisieren und fit machen. Dabei wird er auch auf das berühmte „Kleingedruckte“ eingehen, in dem sich oft wichtige Konditionen verstecken. Die Teilnehmenden können gern eigene Verträge mitbringen. Gemeinsam werden dann Alternativen diskutiert und Argumentationsketten erarbeitet.

► Spiele präsentieren – der erfolgreiche Pitch

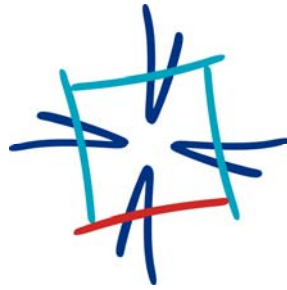
Daniel Danzer (Spiele- und Drehbuchautor) vermittelt Grundlagen für eine kurze, aber überzeugende Präsentation von Spielen gegenüber Verlagen. Dabei werden mündliche, schriftliche und digitale Formen behandelt sowie der Aufbau von Präsentationen anhand von Fallbeispielen diskutiert. Besonderer Augenmerk gilt stets dem besonderen Etwas, das ein Spiel einzigartig macht. Im Praxistest schlüpfen die Teilnehmer mal in die Rolle von Spieleautor*innen (gerne mit eigenem Prototyp), mal in die von Redakteur*innen.

► Spiele testen – aber richtig

Martin Schlegel (Spieleautor) will in seinem Workshop zusammen mit den Teilnehmenden Probleme besprechen, die beim Testen des eigenen Prototyps (evtl. mitbringen!) entstehen können und Lösungsmöglichkeiten dafür anbieten. Tests sind zeitintensiv, und nicht selten steht sich der Autor dabei selbst im Wege, weil er die Tester nicht genügend motiviert hat und auf diese Weise mögliche Sackgassen nicht zutage treten konnten. Aus diesem Grund bleibt manch gute Idee auf halbem Wege stecken. Nur durch viele Tests in vielen unterschiedlichen Gruppen werden die Knackpunkte deutlich. Erst so wird offenbar, was ankommt und was nicht.

► Auftragsspiele – kreativ sein auf Bestellung

Christoph Cantzler (Spielautor) hat mehr als 20 Jahre Erfahrung mit Auftragsspielen. Er berichtet von seinen Erfahrungen und steht für Fragen zur Verfügung. Unternehmen außerhalb unserer Branche nutzen Spiele immer häufiger für ihre Zwecke und suchen Rat bei der Spielkonzeption und -umsetzung. Für Spielautor*innen ergeben sich dadurch interessante und lukrative Aufgaben.



Programm zur XI. Fachtagung Spiele-Entwicklung

B. Workshops

► Co-Autorenschaft + Teambuilding

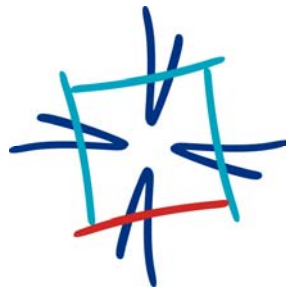
Peter Kuhn (Spielleautor und Leiter von Autorenteams im Bereich TV und Film) und **Jens-Peter Schliemann** (Spielleautor mit vielen Kooperationen) führen durch diesen Workshop, der mit einem Speed-Dating beginnt, bei dem die Teilnehmenden ad hoc Teambuilding praktizieren und zu gemeinsamen Ergebnissen kommen müssen. Die Erfahrungen fließen dann in die anschließende Diskussion – angereichert mit Berichten aus der Praxis der Referenten und der Teilnehmenden. Darüber hinaus werden Tools zur Zusammenarbeit vorgestellt und verschiedene juristische Aspekte von Co-Autorenschaften besprochen.

► Planspiele – komplexe Zusammenhänge erlebbar und reflektierbar machen

Daniel Bartschat und **Dr. Sebastian Schwägele** (Playful Insights und Vorstandsmitglieder der SAGSAGA) spielen mit den Teilnehmenden einen Planspielklassiker und diskutieren anschließend die Spielerfahrungen sowie die Chancen, voneinander zu lernen und sich auf dieser Basis weiterzuentwickeln. Dieser Workshop ist Teil der Kooperation zwischen der SAZ und SAGSAGA, dem deutschsprachigen Planspiel-Verband. Mit Planspielen werden komplexe Themen und Zusammenhänge realitätsnah abgebildet. Die Teilnehmenden treffen Entscheidungen und müssen mit den daraus resultierenden Auswirkungen umgehen. Planspiele bieten darüber hinaus die Möglichkeit, neue Handlungsweisen auszuprobieren. Diese Spielerfahrungen werden als Ausgangspunkt für Diskussion, Beratung oder konkrete Veränderungen genutzt.

Auswahl und Teilnahme an der Workshops:

Alle Workshops werden von den Workshop-Leitern am Samstagvormittag bzw. Samstagnachmittag nochmals vorgestellt. Dort können sich dann alle Teilnehmer ad hoc entscheiden, an welchem Workshop sie teilnehmen wollen. Wir empfehlen aber, sich bereits vorab dazu Gedanken zu machen. Auf der 2. Seite des Anmeldeformulars bitten wir Euch anzugeben, wo Eure Präferenzen liegen, damit wir das in der Planung berücksichtigen können.

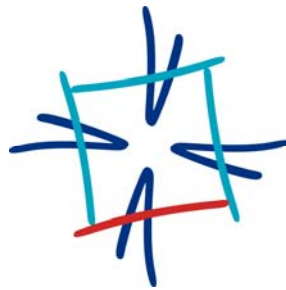


Programm zur XI. Fachtagung Spiele-Entwicklung

C. Zeitplan

Tag	Uhrzeit	Verantwortlich	Raum	Programmpunkt
Freitag	Ab 16:00			Anreise, Ausgabe der Tagungsunterlagen
	18:00			Abendessen
	20:00– 20:45	Andy Wetter & Christian Beiersdorf	W	Begrüßung, Überblick zum organisato- rischen Ablauf, erstes Kennenlernen
	20:45– 21:30	Daniel Bernsen	W	Vortrag: Historische Themen in Spielen inkl. Diskussion
	Ab 21:30		Keller- bar	Freie Diskussion und Erfahrungsaustausch

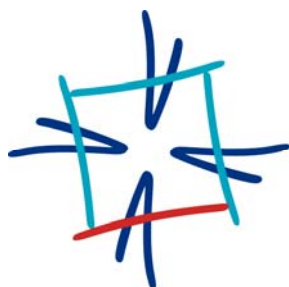
Die Moderation der Veranstaltung wird federführend Andy Wetter übernehmen, der Vielen schon von den Weilburger Tagungen her als Moderator bekannt ist



Programm zur XI. Fachtagung Spiele-Entwicklung

C. Zeitplan

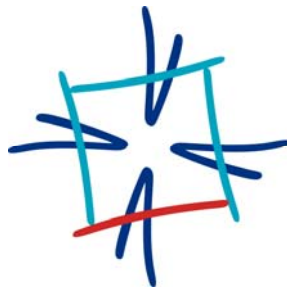
Tag	Uhrzeit	Verantwortlich	Raum	Programmpunkt
Samstag	Ab 08:00			Frühstück
	08:50–09:00	Andy Wetter & Christian Beiersdorf	W	Überblick zum Tagesablauf
	09:00–10:00	Thomas Voit	W	Vortrag: EMPAMOS inkl. Diskussion
	10:00–10:15		W	Kaffeepause
	10:15–10:30	Workshop-Leiter	W	Vorstellung der Workshops am Vormittag
	10:30–11:40	Thomas Voit & Team	W	Workshop: Empamos 1
	10:30–11:40	Christian Beiersdorf	C	Workshop: Vertragsverhandlungen
	10:30–11:40	Daniel Danzer	L	Workshop: Spiele präsentieren
	10:30–11:40	Martin Schlegel	M	Workshop: Spiele testen
	11:40–11:50			Kurze Pause
	11:50–12:15	Je ein Berichterstatter	W	Berichte aus den Workshops
	12:15–14:00			Mittagessen + Mittagspause



Programm zur XI. Fachtagung Spiele-Entwicklung

C. Zeitplan

Tag	Uhrzeit	Verantwortlich	Raum	Programmpunkt
Samstag	14:00–14:15	Andy Wetter	W	Fresh-up fürs müde Gehirn
	14:15–15:00	Paul Schulz	W	Vortrag: Psychologie im Spiel inkl. Diskussion
	15:00–15:15		Cafeteria	Kaffeepause
	15:15–15:30	Workshop-Leiter	W	Vorstellung der Workshops am Nachmittag
	15:30–17:15	Thomas Voit & Team	W	Workshop: EMPAMOS 2
	15:30–17:15	Christoph Cantzler	C	Workshop: Auftragsspiele
	15:30–17:15	Peter Kuhn & Jens-Peter Schliemann	L	Workshop: Co-Autorenschaft & Teambuilding
	15:30–17:15	Daniel Bartschat & Sebastian Schwägele	M	Workshop: Planspiele
	17:15–17:30			Kurze Pause
	17:30–18:00	Je ein Berichterstatter	W	Berichte aus den Workshops
	18:00–19:15			Abendessen
	19:15–19:30	Andy Wetter & Christian Beiersdorf	W	Festlegung der Spontan-Workshops
	19:30–21:00		W, C, L, M	Spontan-Workshops
	Ab 21:00		Kellerbar	Freie Diskussion und Erfahrungsaustausch



Programm zur XI. Fachtagung Spiele-Entwicklung

C. Zeitplan

Tag	Uhrzeit	Verantwortlich	Raum	Programmpunkt
Sonntag	Ab 08:00			Frühstück
	09:00– 09:10	Andy Wetter & Christian Beiersdorf	W	Überblick zum Tagesablauf
	09:10– 10:30	Peter Jürgensen	W	Vortrag: PENS inkl. Diskussion
	10:30– 11:00	Je ein Berichterstatter	W	Berichte aus den Spontan-Workshops von Samstagabend
	11:00– 11:15			Kaffeepause
	11:15– 12:15	Andy Wetter & Christian Beiersdorf	W	Auswertung der Tagung, Perspektiven für die Weiterführung
	12:15			Mittagessen
				Abreise

Stand: 02.01.2020

Herausgeber: Spiele-Autoren-Zunft e.V. (SAZ), Zasiusstr. 76, 79102 Freiburg

saz@spieleautorenzunft.de