

Herzfroh 2.0 - das digitale Spiel



Ariana Huwiler

Hochschule Luzern – Soziale Arbeit

Ariana Huwiler ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Immersive Realities Research Lab der Hochschule Luzern Informatik. Schon im Informatikstudium hat Sie sich für Systeme und die Menschen, die diese bedienen, begeistert. Zu diesen Systemen gehören auch Games, wie jenes das für Herzfroh 2.0 entstanden ist.

Herzfroh 2.0: Das erste Date

Ein narratives Serious Game über Freundschaft
und Liebe

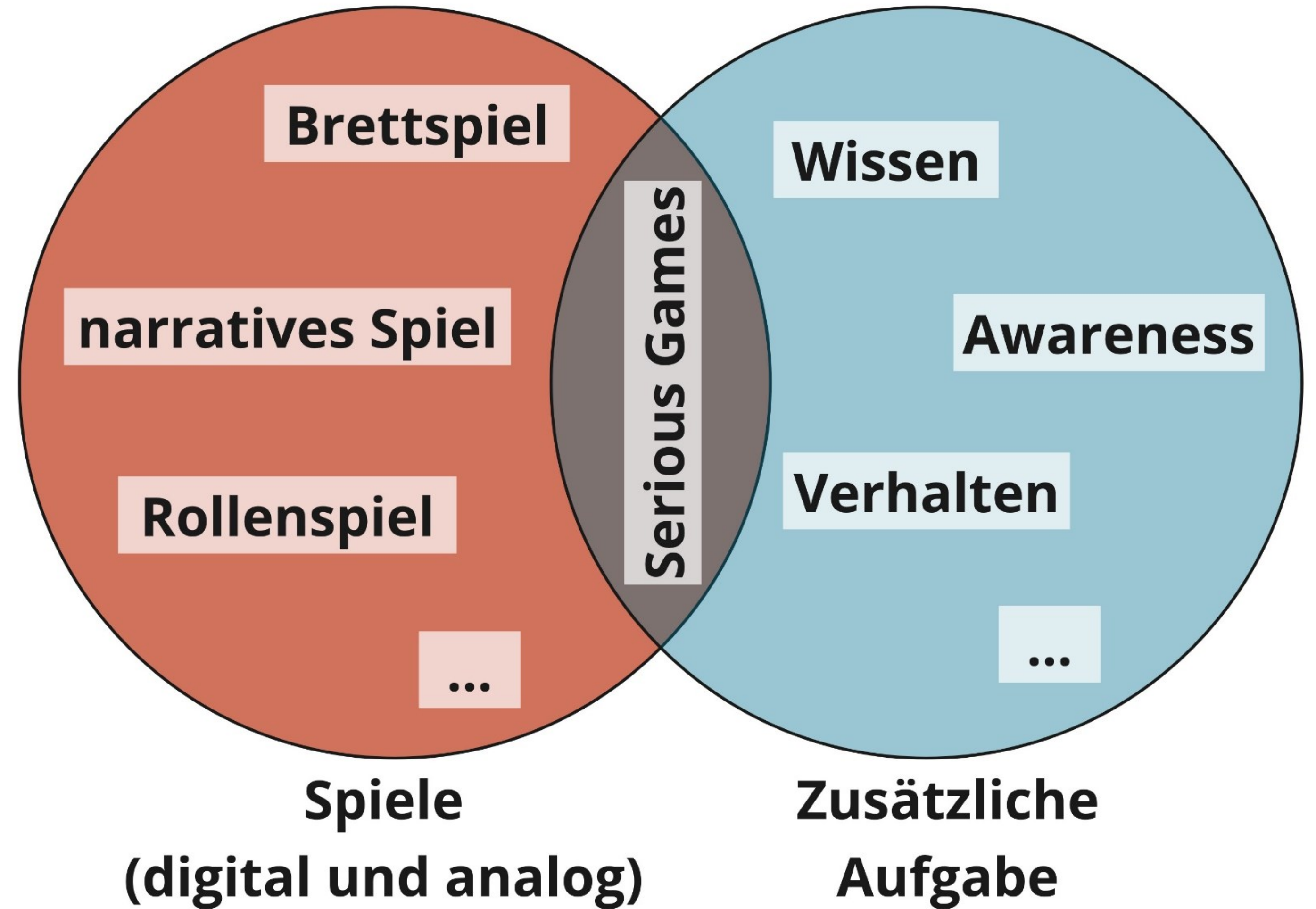
Illustrationen: Diego Balli, Stans



Was ist ein Serious Game*?

- Medium Spiel
- Übernimmt weitere Aufgabe(n)

Herz froh 2.0: Vermittlung von Heftinhalten



*Spiel (DE) und Game (EN) verwende ich hier Synonym:
Für «Serious Game» gibt es keine etablierte
Übersetzung, es wird der englische Begriff verwendet.

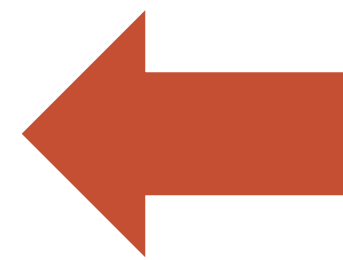
Warum ein Serious Game?

- **Spielen liegt uns «im Blut»**
- Aktiv am Geschehen teilnehmen (interaktiv)
- Zusätzliches Medium (*kein* Ersatz)



Worum geht's im Spiel?

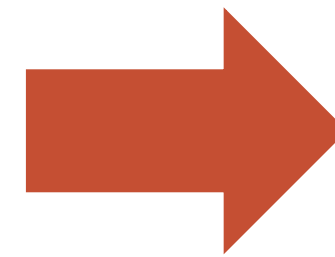
- **Narratives Spiel:** Eine Geschichte im Mittelpunkt
- Spielende begleiten Alex (Hauptfigur)
- Alex und Lou (Nebenfigur) lernen sich besser kennen
- Das Ende: Bestimmt durch Spielende und ihre Entscheidungen



Alex

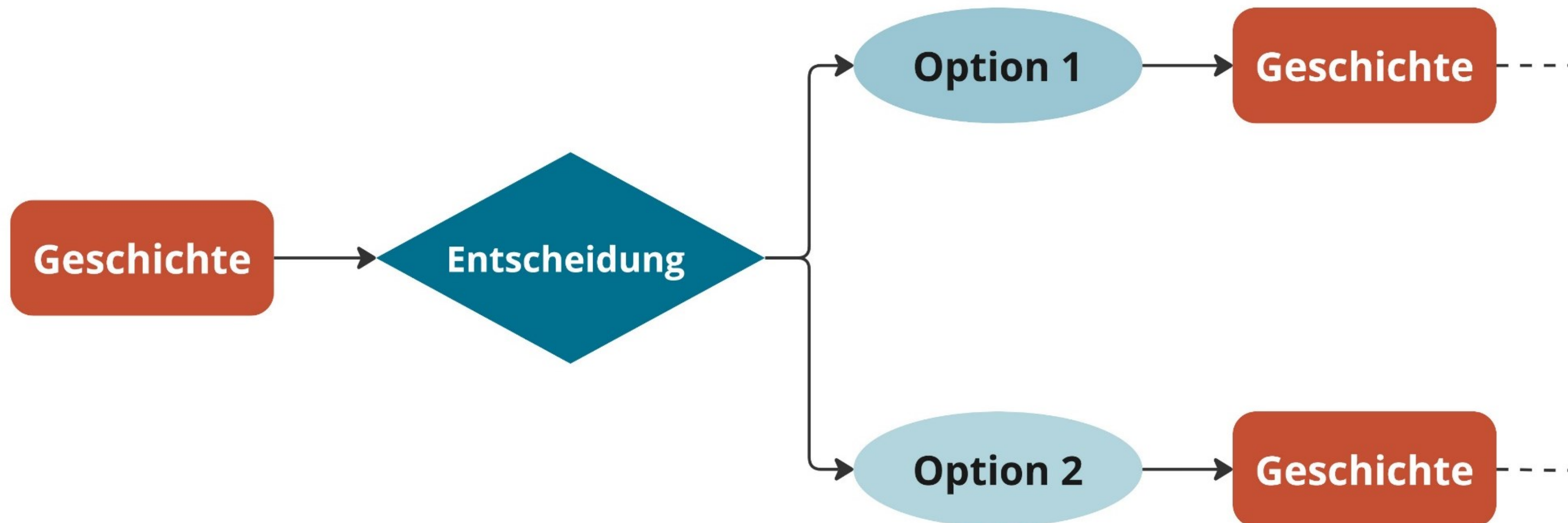
und

Lou



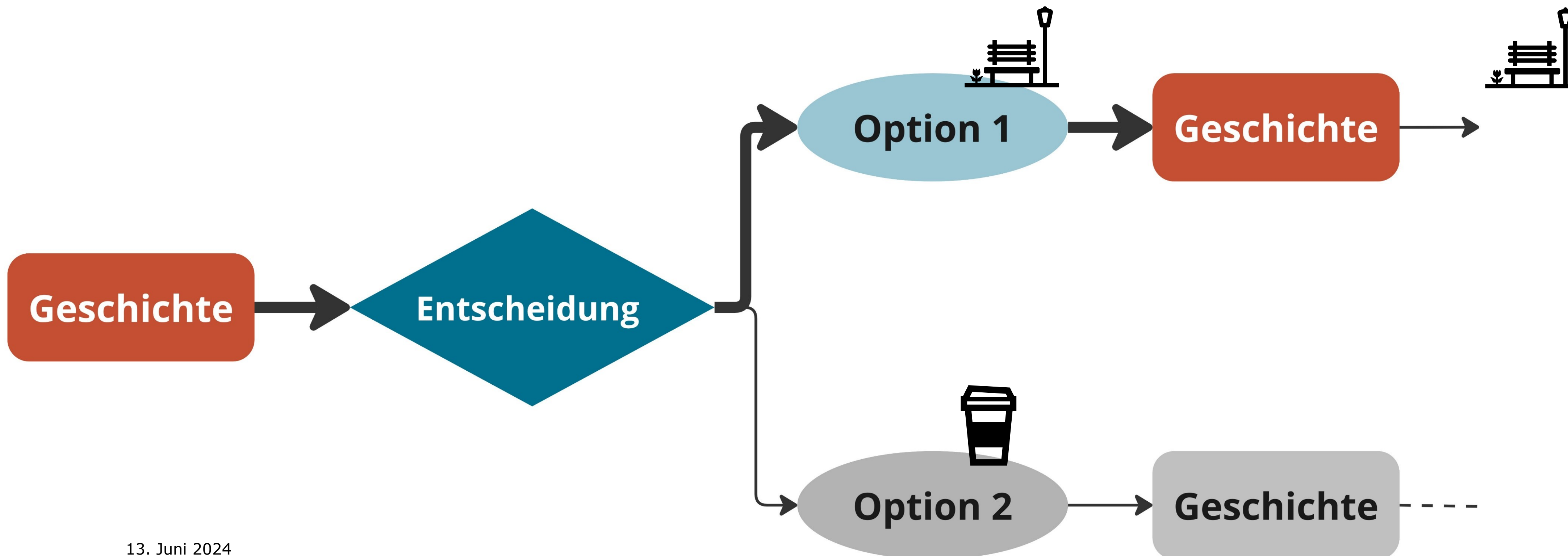
Spielprinzip

- **Entscheidungen treffen**
 - reflektieren und abwägen
 - Konsequenzen - konstruktiv und ohne Bewertung



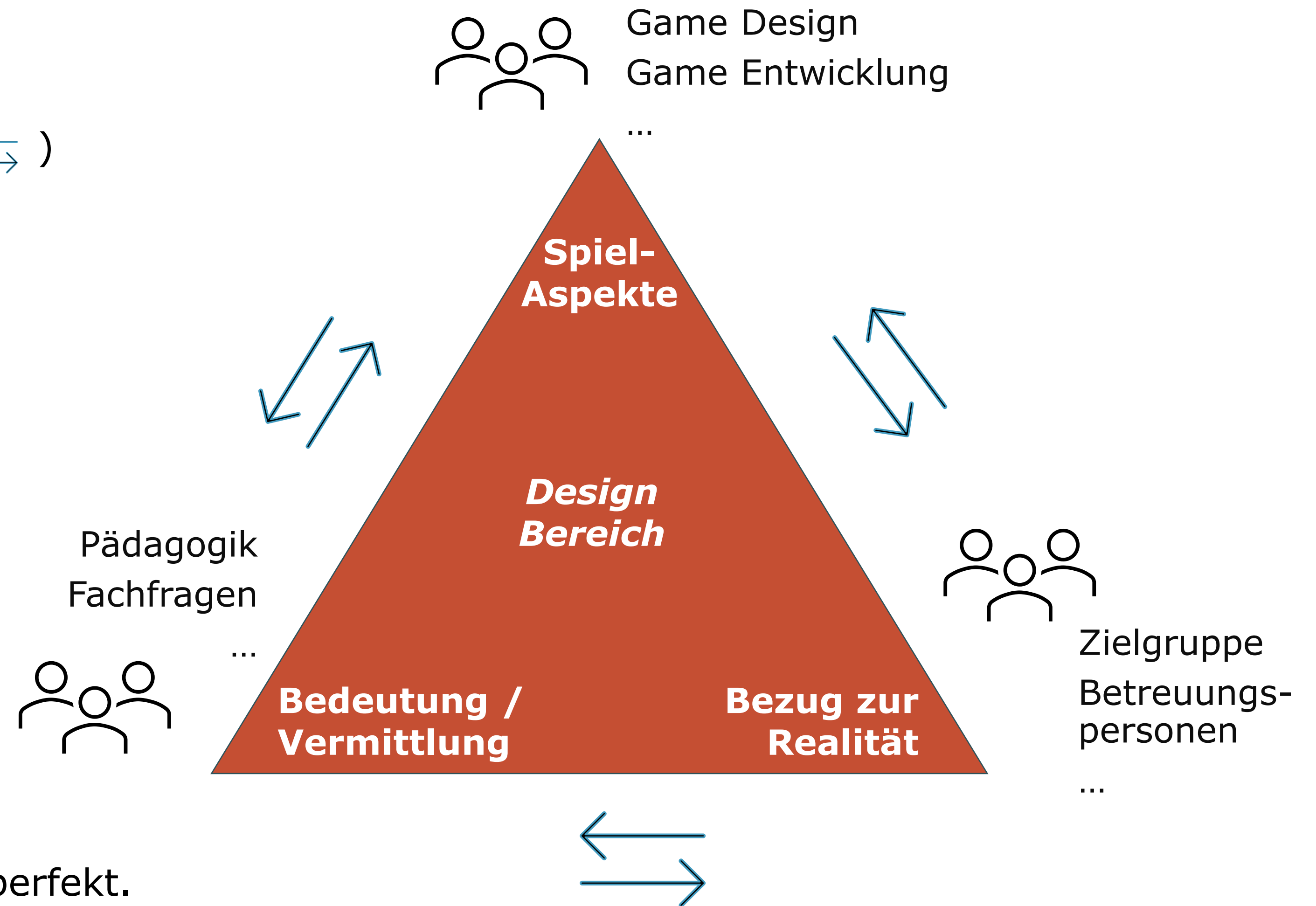
Ein Spiel für Herzfroh 2.0: Spielprinzip

- Geschichte **merkt** sich den Entscheid
- «Entweder ... oder ...»: **Eigene Entscheidungen bestimmen den Verlauf**



Neuland «narratives Serious Game» - wie sind wir vorgegangen?

- Beteiligten Parteien involvieren (Austausch \Leftrightarrow)
- Iteratives Vorgehen
- Zugänglich machen
- Inhalte Konzipieren
 - Lebenswelt repräsentiert
 - Selbstbestimmtes Handeln
- ...



Audioausgabe

Nein



Ja

Alex

Lou



Wie kann Alex das zum Beispiel zeigen?

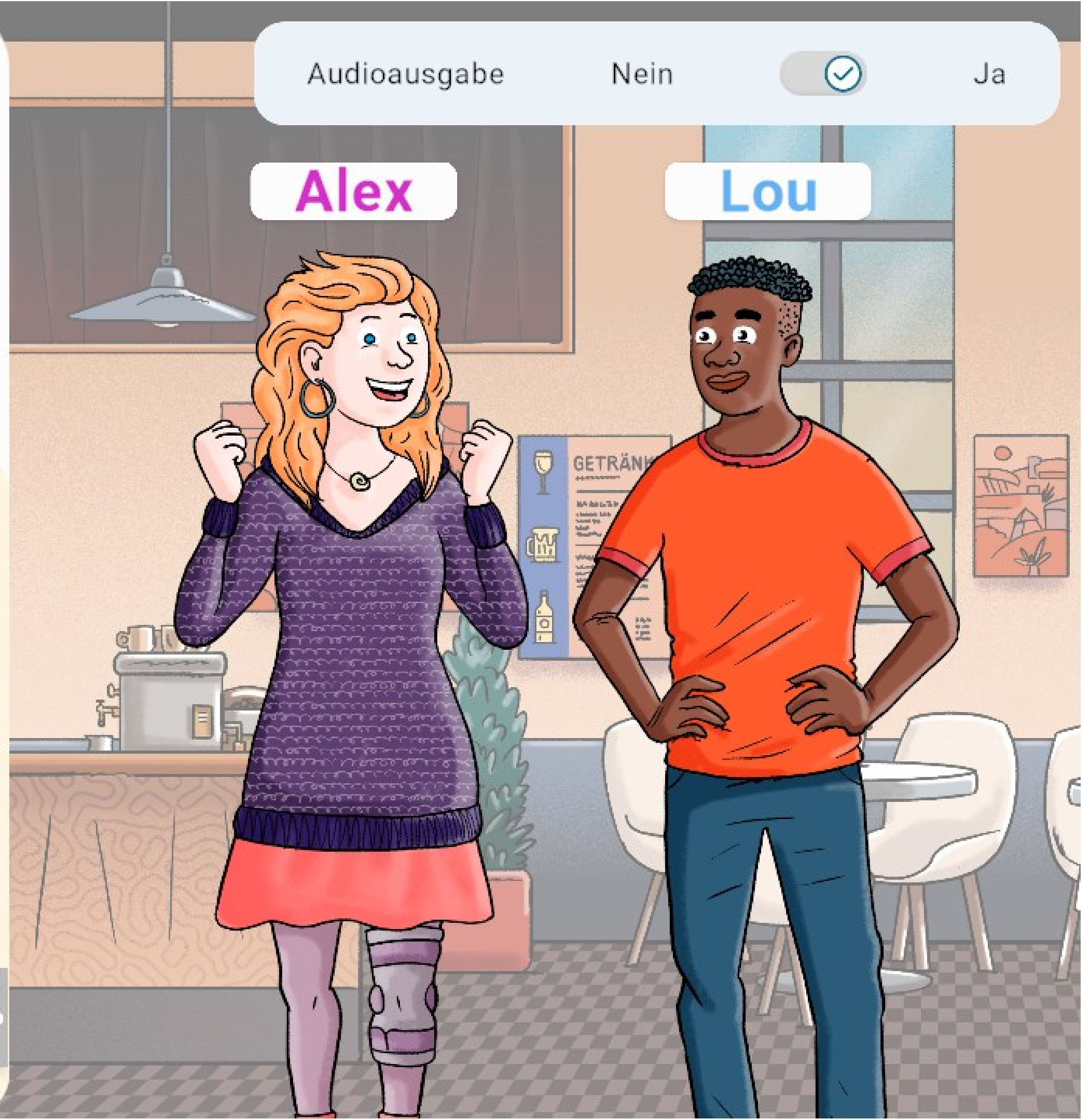


Alex kann Lou ein Kompliment machen.



Alex kann Lous Hand halten.

Bestätigen



Und jetzt – Erfahrungen sammeln!



Hochschule Luzern

Informatik

Forschung

Ariana Huwiler

Wissenschaftliche Mitarbeiterin

T direkt +41 41 757 68 17

ariana.huwiler@hslu.ch / irc@hslu.ch

<https://www.hslu.ch/de-ch/informatik/forschung/immersive-realities/>

Quellen

Unter anderem:

Fernández-Vara, C. (2019, April 17). *Taxonomy of Narrative Choices by Clara F-V*. Clarafv.Itch.Io.

<https://clarafv.itch.io/taxonomy-of-narrative-choices>

Harteveld, C. (2011). *Triadic Game Design*. Springer London. <https://doi.org/10.1007/978-1-84996-157-8>

Standen, P., Rees, F., & Brown, D. (2009). Effect of playing computer games on decision making in people with intellectual disabilities. *Journal of Assistive Technologies*, 3(2), 4–12. <https://doi.org/10.1108/17549450200900011>

Huwiler, A., Wetzel, R., Kunz, D., & Goette, S. (2023). Herzfroh 2.0: Sexuality Education through a Narrative Serious Game. *GSGS'23 8th International Conference on Gamification & Serious Games*, 105.

A. F. Zimpel, Ed., *Trisomie 21: was wir von Menschen mit Down-Syndrom lernen können; 2000 Personen und ihre neuropsychologischen Befunde*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2016.

J. Torrente, Á. del Blanco, P. Moreno-Ger, and B. Fernández-Manjón, 'Designing Serious Games for Adult Students with Cognitive Disabilities', in *Neural Information Processing*, vol. 7666, T. Huang, Z. Zeng, C. Li, and C. S. Leung, Eds. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg, 2012, pp. 603–610. doi: 10.1007/978-3-642-34478-7_73.