

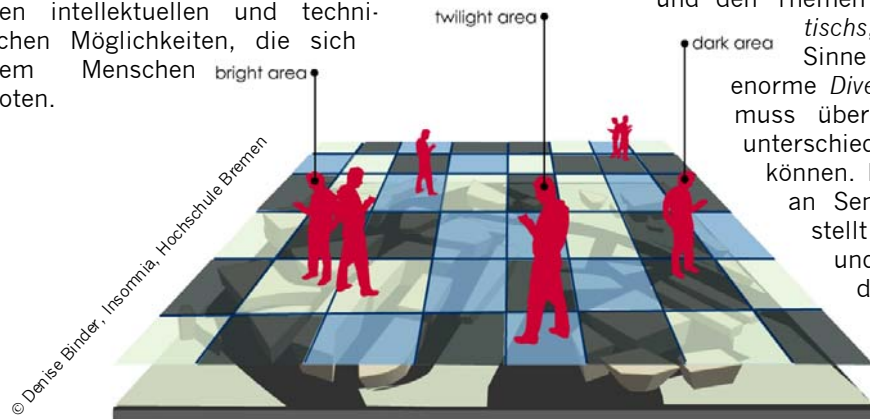
Workshop für Mobile Spielen (Mobile Gaming '08)

Motivation für den Workshop

Mobile Spiele basieren auf der physischen Bewegung von Spielern in einer Spielwelt, in der die reale Welt mit virtuellen Dimensionen verbunden ist. Sie verbinden zwei Spieltraditionen, die sich bislang ausgeschlossen haben: klassische Spiele im Freien und Computerspiele.

Mobile Spiele sind Spiele des 21. Jahrhunderts, und nutzen Technologien des 21. Jahrhunderts. Sie verbinden mobile Technologien mit pervasiven Technologien: kleine, tragbare und unterwegs nutzbare Rechner werden mit Modellen ihrer Umgebung ausgestattet und können auf andere Rechner in ihrer Nähe reagieren. Mobile Spiele gehören damit, technologisch gesehen, in den Bereich des Ubiquitous Computing.

Gleichzeitig sind sie Spiele im ganz traditionellen Sinn. Seit seinen Anfängen spielt der Mensch. Spielen gehört zum Leben dazu wie Essen, Atmen oder Schlafen. Der „Homo Sapiens“ ist immer schon auch ein „Homo Ludens“ gewesen. Im Spiel erprobt man sich im sonst Unmöglichen. Mit Spielregeln setzt man sich freiwillig künstliche Grenzen, um darin die natürlichen Grenzen der Realität fantasievoll zu überschreiten. Über den Zeitvertreib hinaus spiegeln Spiele aber auch die reale Welt wieder, erprobt man spielerisch das Leben. Im Laufe der Jahrhunderte entwickelte sich das Spiel weiter mit den intellektuellen und technischen Möglichkeiten, die sich dem Menschen boten.



Ziele und Fragen

Mobile Spiele eröffnen weit reichende Forschungs- und Entwicklungsmöglichkeiten in konzeptioneller, ästhetischer und technischer Hinsicht.

Weltweit nutzen Informatiker die Leidenschaft, Energie und den Erfindergeist von mobilen Spielern, um Benutzerschnittstellen, Infrastrukturen und Designkonzepte zu testen und neue Technologien voranzutreiben. Da im Spiel „alles“ möglich ist, bietet sich hier der wissenschaftlichen Forschung ein im Wortsinn einmaliges Spielfeld zur Erprobung von Ideen und Technologien.

Das *Spieldesign* steht vor neuen Herausforderungen. Bisher werden nur in wenigen Spielen die Möglichkeiten ausgelotet, die Augment and Mixed Reality, globale Vernetzung, Lokalisierung und vielfältige Sensorik bieten. Theorie und Methode der Untersuchung des *Spielerlebens* in mobilen Spielen stecken noch in den Anfängen. Was heißt Mobilität, was körperliche Bewegung in gemischten Spielwelten? Wie lässt sich das Erleben von mobilen Spielern untersuchen, die sich im Feld verteilt bewegen? Welche Rolle spielen Spielergemeinschaften und Kulturen für mobile Spiele?

Entwicklung und Design mobiler Spiele konfrontiert uns mit zentralen Herausforderungen des *Ubiquitous Computing*, der Komplexität mobiler, verteilter Systeme, der Dynamik und den sich verändernden Kontexten, der Diversität der Akteure, die diese Technologie nutzen, und den Themen der *Interaktion jenseits des Schreibtischs*, die den ganzen Körper, vielfältige Sinne und Modalitäten umfasst. Die enorme *Diversifikation der Hardware und Software* muss überbrückt werden, damit Spieler mit unterschiedlichen Geräten gemeinsam agieren können. Die sich schnell entwickelnde Vielfalt an Sensoren und Benutzungsschnittstellen stellt ebenfalls eine Herausforderung dar und verlangt nach flexiblen Frameworks, die eine leichte Integration unterstützen.

Dieser Workshop leistet einen Beitrag dazu, dass das Forschungs- und Entwicklungspotential mobiler Spiele auch im deutschen Wissenschafts- und Wirtschaftsraum stärker wahrgenommen wird. Forscher und Entwickler können auf diesem Gebiet ihre Erfahrungen austauschen, gemeinsam weitergehende Forschungsfragen und Innovationspotenziale identifizieren und nach Wegen suchen, wie sich auch im deutschsprachigen Raum die Rahmenbedingungen für Forschungen auf diesem Gebiet nutzen und verbessern lassen.

Programmkomitee:

- Wolfgang Broll, Fraunhofer FIT, St. Augustin
- Armin B. Cremers, Universität Bonn
- Jürgen Fritz, Fachhochschule Köln
- Julian Kücklich, University of Ulster
- Peter Möckel, Deutsche Telekom Laboratories, Berlin
- Stefan Müller, Universität Koblenz
- Albrecht Schmidt, Universität Duisburg-Essen
- Clemens Türck, Ravensburger Spieleverlag, Ravensburg
- Steffen P. Walz, ETH Zürich

Organisatoren:

- Pascal Bihler, Universität Bonn
- Barbara Grüter, Hochschule Bremen
- Irma Lindt, Fraunhofer FIT, St. Augustin
- Holger Mügge, Universität Bonn

Mögliche Themen:

Mögliche Themen für Workshopbeiträge (Technical Papers oder Position Statements) können unter anderem folgende Schwerpunkte haben:

Erleben und Gestaltung mobiler Spiele

- Mobiles Spielerleben und Spieltätigkeit
- Physische Bewegung in gemischten Welten und embodied interaction
- Mobile Spiele im Alltag: der magic circle und die Durchlässigkeit räumlicher, zeitlicher, sozialer Grenzen
- Neuinterpretationen traditioneller Spiele als mobile Spiele
- Mobile Edutainment – Das Didaktische Potential mobiler Spiele
- Serious Games: Komplexe Zusammenhänge durch Pervasive Computing spielerisch vermitteln
- Mobile Spiele als Testbett für Business-Anwendungsfälle

Mobile Spiele als technologische Herausforderung

- Augmented and Mixed Reality in mobile Spielen
- Kontext mobiler Spiele: vorhersehbare und unvorhersehbare dynamische Dimensionen von Kontext
- Benutzerschnittstellen für mobile Spiele
- Begreifbare Interaktion: Sensoren und Aktoren in mobilen Spielen
- Positionierungstechnologien
- Gametracker und Replay-mobile Spiele
- Diversifizität von Hard- und Software – Probleme und Lösungen
- Hardware-Grenzen kreativ nutzen

Wichtige Termine:

- Einreichung der Beiträge: **28.04.2008**
- Mitteilung der Annahme: **02.06.2008**
- Abgabe der Druckvorlage: **01.07.2008**
- Workshopdatum: **09.09.2008**

Beitragsgestaltung

Ziel des Workshops ist es, ein Forum zur Präsentation und Diskussion neuer Forschungsergebnisse und praktischer Erfahrungen zu bieten. Thematischen Schwerpunkt bilden dabei mobile Spiele und andere (kooperative) Anwendungen mit spielähnlichem Charakter, die Ort und Kontext sowie die Mobilität der Anwender als wichtigen Designparameter beinhalten.

Die Beiträge zum Workshop sollen in deutscher oder englischer Sprache verfasst und maximal sechs Seiten umfassen.

Die Formatierung der Beiträge sollte den LNI-Richtlinien genügen. Diese Richtlinien sowie Formatvorlagen für Word und Latex sind auf der Workshop-Webseite verfügbar. Da der Druck des Tagungsbandes in Schwarzweiß erfolgt, ist bei farbigen Grafiken darauf zu achten, dass diese auch bei Schwarzweiß-Ausgabe noch ausdrucksfähig bleiben.

Die Workshop-Beiträge sollen in elektronischer Form bis zum 28.04.2008 über das EasyChair-Online-System eingereicht werden. Einen Link dazu befindet sich auf der Workshop-Webseite.

Angenommene Beiträge werden im Rahmen der GI-Tagungs-Proceedings von der Gesellschaft für Informatik als Tagungsband veröffentlicht.

Organisationskontakt:

Pascal Bihler
Römerstr. 164
53117 Bonn

Tel.: +49 228 74 43 41
E-Mail: bihler@iai.uni-bonn.de



Fraunhofer Institut
Angewandte
Informationstechnik

