

***Time Travel Games – ein Konzept zur Kriminalprävention
durch faszinierende Spielerlebnisse***

von

Prof. Dr. Dr. Klaus Jantke

Dokument aus der Internetdokumentation
des Deutschen Präventionstages www.praeventionstag.de
Herausgegeben von Hans-Jürgen Kerner und Erich Marks im Auftrag der
Deutschen Stiftung für Verbrechensverhütung und Straffälligenhilfe (DVS)

Zur Zitation:

Klaus Jantke: Time Travel Games – ein Konzept zur Kriminalprävention durch faszinierende Spielerlebnisse, in: Kerner, Hans-Jürgen u. Marks, Erich (Hrsg.), Internetdokumentation des Deutschen Präventionstages. Hannover 2015, www.praeventionstag.de/dokumentation.cms/3091

Time Travel Games – ein Konzept zur Kriminalprävention durch faszinierende Spielerlebnisse



20. DPT 2015

Klaus P. Jantke

Fraunhofer IDMT

09.06.2015

Gliederung der Präsentation [nur ein Projektspot, darum kurz]

- Ausgangspunkt Psychologie
- Time Travel in Digitalen Spielen
- Das Konzept der Time Travel Prevention Games

Gliederung der Präsentation [nur ein Projektspot, darum kurz]

Das Problem mit der Zeit als vierte Dimension ist,

- Ausgangspunkt Psychologie
- Time Travel in Digitalen Spielen
- Das Konzept der Time Travel Prevention Games

Gliederung der Präsentation [nur ein Projektpot, darum kurz]

Das Problem mit der Zeit als vierte Dimension ist,
dass die Zeit keine vierte Dimension ist.

[siehe z.B. Time, Space and Gravity, Arthur Eddington, 1920]

- Ausgangspunkt Psychologie
- Time Travel in Digitalen Spielen
- Das Konzept der Time Travel Prevention Games

Gliederung der Präsentation [nur ein Projektpot, darum kurz]

Es ist das Ziel dieser Präsentation auf dem 20. Deutschen Präventionstag, den Begriff Time Travel Prevention Game zu etablieren.

- Ausgangspunkt Psychologie
- Time Travel in Digitalen Spielen
- Das Konzept der Time Travel Prevention Games

Gliederung der Präsentation [nur ein Projektpot, darum kurz]

Es ist das Ziel dieser Präsentation auf dem 20. Deutschen Präventionstag, den Begriff **Time Travel Prevention Game** zu etablieren.

- Ausgangspunkt Psychologie
- Time Travel in Digitalen Spielen
- Das Konzept der **Time Travel Prevention Games**

Gliederung der Präsentation

- **Ausgangspunkt Psychologie**
- Time Travel in Digitalen Spielen
- Das Konzept der Time Travel Prevention Games

Ausgangspunkt Psychologie



Screenshot von der Internet-Seite
www.k-einbruch.de am 06. Juni 2015
© propk

“Mir wird so etwas schon nicht passieren.”
Menschen vermeiden kognitive Dissonanz.
Es klappt eine große Lücke
zwischen Wissen und Handeln.

Es genügt nicht, Menschen zu informieren,
man muss sie – auch – emotional erreichen.

Gliederung der Präsentation

- Ausgangspunkt Psychologie
- **Time Travel in Digitalen Spielen**
- Das Konzept der Time Travel Prevention Games

Time Travel in Digitalen Spielen

vorweg: Warum eigentlich GBL ... ?

Time Travel in Digitalen Spielen

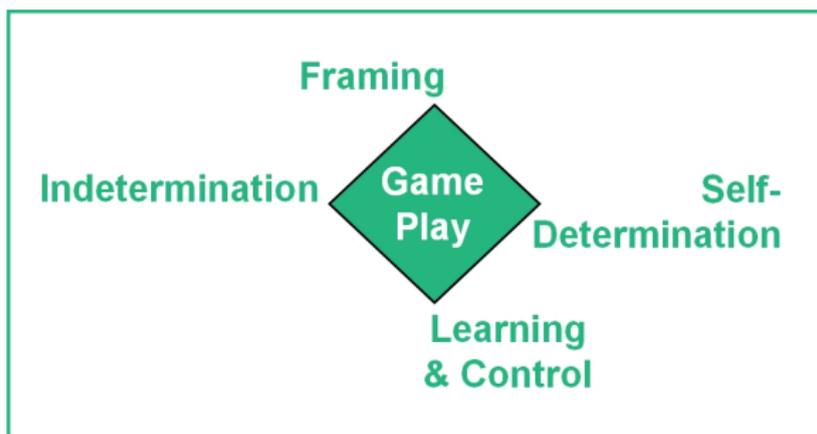
vorweg: Warum eigentlich GBL ... ?

Antwort: Weil es wirklich funktioniert
und gerade diejenigen erreicht,
die niemals Broschüren lesen.

Time Travel in Digitalen Spielen

vorweg: Warum eigentlich GBL ... ?

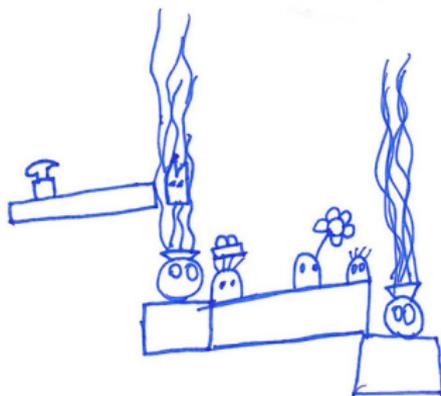
Antwort: Weil es wirklich funktioniert
und gerade diejenigen erreicht,
die niemals Broschüren lesen.



Time Travel in Digitalen Spielen

vorweg: Warum eigentlich GBL ... ?

Antwort: Weil es wirklich funktioniert
und gerade diejenigen erreicht,
die niemals Broschüren lesen.



Time Travel in Digitalen Spielen

vorweg: Warum eigentlich GBL ... ?
Antwort: Weil es wirklich funktioniert
und gerade diejenigen erreicht,
die niemals Broschüren lesen.



Time Travel in Digitalen Spielen

vorweg: Warum eigentlich GBL ... ?

Antwort: Weil es wirklich funktioniert
und gerade diejenigen erreicht,
die niemals Broschüren lesen.



Time Travel in Digitalen Spielen

vorweg: Warum eigentlich GBL ... ?

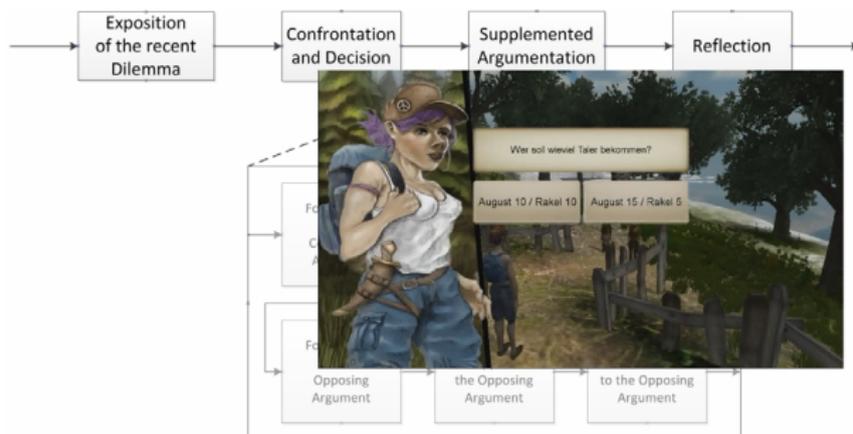
Antwort: Weil es wirklich funktioniert
und gerade diejenigen erreicht,
die niemals Broschüren lesen.



Time Travel in Digitalen Spielen

vorweg: Warum eigentlich GBL ... ?

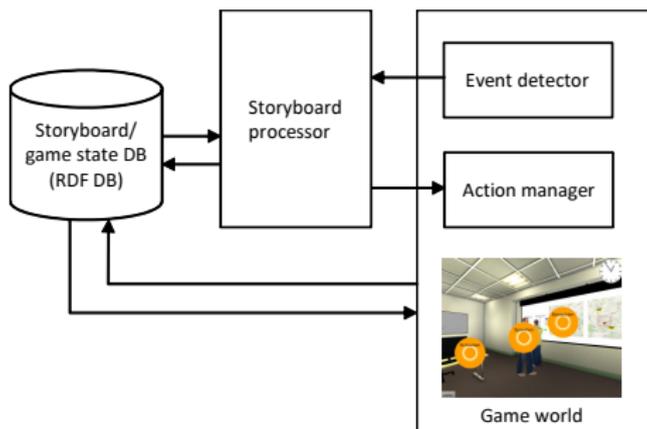
Antwort: Weil es wirklich funktioniert
und gerade diejenigen erreicht,
die niemals Broschüren lesen.



Time Travel in Digitalen Spielen

vorweg: Warum eigentlich GBL ... ?

Antwort: Weil es wirklich funktioniert
und gerade diejenigen erreicht,
die niemals Broschüren lesen.



Time Travel – Fallstudie 'BRAID'



Time Travel – Fallstudie 'BRAID'



ein Spiel, in dem man mit verschiedenen Varianten experimentieren kann, um durch Zurückdrehen der Zeit Fehler zu korrigieren und letztendlich zum Spielerfolg zu gelangen

Time Travel – Fallstudie 'SHADOW OF MEMORIES'



Time Travel – Fallstudie 'SHADOW OF MEMORIES'



ein Spiel, in dem man viele virtuelle Tode stirbt und genötigt ist, durch virtuelle Zeitreisen die virtuelle Spielwelt zu verändern, um dem Gang der Geschichte eine andere Richtung zu geben

Gliederung der Präsentation

- Ausgangspunkt Psychologie
- Time Travel in Digitalen Spielen
- **Das Konzept der Time Travel Prevention Games**

Das Konzept der Time Travel Prevention Games

Time Travel Prevention Games [Dieser Begriff wird hier geprägt.]

Das Konzept der Time Travel Prevention Games

Time Travel Prevention Games [Dieser Begriff wird hier geprägt.] sind digitale Spiele,

- deren Inhalt Themen der Prävention sind

Das Konzept der Time Travel Prevention Games

Time Travel Prevention Games [Dieser Begriff wird hier geprägt.] sind digitale Spiele,

- deren Inhalt Themen der Prävention sind
- und
- in denen Spielerlebnisse bestimmt werden durch virtuelle Zeitreisen.

Bei Negativerlebnissen können Spieler das Rad der Zeit zurück drehen, präventive Maßnahmen ergreifen und das Blatt zum Guten wenden.

Das Konzept der Time Travel Prevention Games

Time Travel Prevention Games [Dieser Begriff wird hier geprägt.] sind digitale Spiele,

- deren Inhalt Themen der Prävention sind
- und
- in denen Spielerlebnisse bestimmt werden durch virtuelle Zeitreisen.

Bei Negativerlebnissen können Spieler das Rad der Zeit zurück drehen, präventive Maßnahmen ergreifen und das Blatt zum Guten wenden. Unterschiedliche Präventionsmaßnahmen können – schadlos – auf ihre Effektivität hin überprüft werden.

Das Konzept der Time Travel Prevention Games

Time Travel Prevention Games

sind digitale Spiele,

- deren Inhalt Themen der Prävention sind
- und
- in denen Spielerlebnisse bestimmt werden durch virtuelle Zeitreisen.

Bei Negativerlebnissen können Spieler das Rad der Zeit zurück drehen, präventive Maßnahmen ergreifen und das Blatt zum Guten wenden. Unterschiedliche Präventionsmaßnahmen können – schadlos – auf ihre Effektivität hin überprüft werden.

Das Konzept der Time Travel Prevention Games

Time Travel Prevention Games

sind digitale Spiele,

- deren Inhalt Themen der Prävention sind
- und
- in denen Spielerlebnisse bestimmt werden durch virtuelle Zeitreisen.

Kognitive Dissonanzen können nicht durch Verdrängung gelöst werden, sondern die Wurzel des Übels muss beseitigt werden.

Das Konzept der Time Travel Prevention Games

Time Travel Prevention Games

sind digitale Spiele,

- deren Inhalt Themen der Prävention sind
- und
- in denen Spielerlebnisse bestimmt werden durch virtuelle Zeitreisen.

Kognitive Dissonanzen können nicht durch Verdrängung gelöst werden, sondern die Wurzel des Übels muss beseitigt werden.

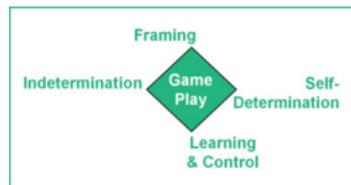
Spieler haben Freude daran, Lösungen für Probleme zu finden, und erleben Präventionsmaßnahmen als persönlichen Erfolg.

Das Konzept der Time Travel Prevention Games

Time Travel Prevention Games

sind digitale Spiele,

- deren Inhalt Themen der Prävention sind und
- in denen Spielerlebnisse bestimmt werden durch virtuelle Zeitreisen.



Kognitive Dissonanzen können nicht durch Verdrängung gelöst werden, sondern die Wurzel des Übels muss beseitigt werden. Spieler haben Freude daran, Lösungen für Probleme zu finden, und erleben Präventionsmaßnahmen als persönlichen Erfolg.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit ... !