



## Unser Projekt

*Soziale Präsenz durch immersive, emotionale und lebendige Erfahrung von Nähe auf Distanz – kurz: SPIELEN D.*

Wie kann gemeinsames Spielen gestaltet werden, sodass es soziale Nähe auch über räumliche Distanz hinweg fördert? Dieser Frage gehen wir im Forschungsprojekt SPIELEN D auf den Grund. Im Rahmen des Projekts werden verschiedene Spielmechaniken und Augmented Reality-Spiele entwickelt, die unterschiedliche Ansätze zur Förderung sozialer Präsenz verfolgen. Gemessen wird die empfundene soziale Nähe und Präsenz über ein im Projekt entwickeltes psychologisches Evaluationsmodell.

## Unsere Nutzer\*innen

Das Forschungsprojekt beschäftigt sich mit dem gesellschaftlichen Wandel, der vermehrt Familien und Freundeskreise in Situationen längerfristiger räumlicher Distanz versetzt. SPIELEN D soll Menschen ab 18 Jahren in räumlich distanzierten Beziehungen ermöglichen, Aktivitäten und Erlebnisse trotz der Entfernung miteinander zu teilen und zusätzlich zu alltäglicher Kommunikation das Gefühl der Sozialen Präsenz durch das gemeinsame Spiel zu stärken.



*Spielend Szenario (Quelle: Eva Licht)*

## Liebe Bürger\*innen, wir haben uns gefragt...

1. ...Wenn Sie eine Superkraft hätten, die Ihnen dabei hilft, sich mit Ihnen nahestehenden Menschen aus der Ferne zu verbinden, welche wäre es?
2. ...Wie viel freie Flächen haben Sie in ihrem Wohnraum zum Spielen zu Verfügung?
3. ...Wollen Sie mit uns spielen? *Wir suchen Freund\*innen und Paare für die Teilnahme an unserer Studie. Mehr dazu unter [www.spielend.org](http://www.spielend.org)*

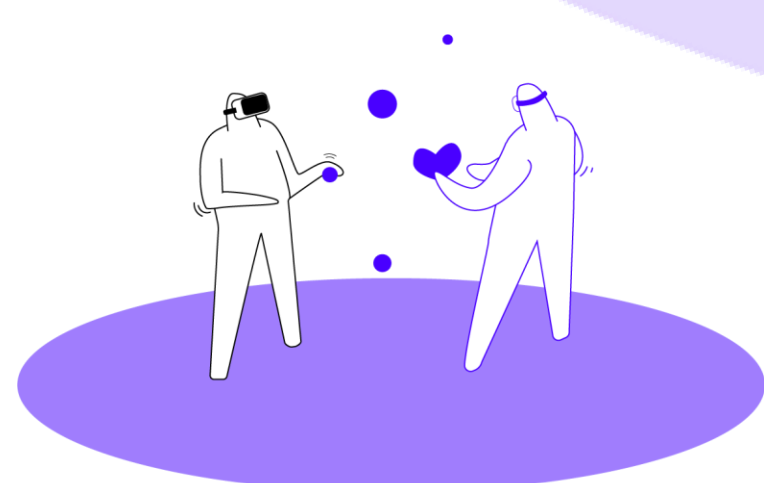
## Liebe Forscher\*innen, wir würden gerne wissen...

1. Wie werden Außenstehende in eure Anwendung integriert?
2. In welcher Form fließt das Thema Technikethik in euer Forschungsprojekt ein?
3. Wo seht ihr das größte Potenzial in unserem Projekt? Und wo seht ihr das meiste Potenzial bei eurem eigenen Projekt?

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung



[www.spielend.org](http://www.spielend.org)