

Projekttitel: SPIELEND: Soziale Präsenz durch immersive und lebendige Erfahrungen von Nähe auf Distanz

Partner: OFFIS e.V. (Koordinator)
Augmented Robotics GmbH
Bergische Universität Wuppertal
Julius-Maximilians-Universität Würzburg

Laufzeit: 04/2023 – 3/2026

Förderträger: BMBF - Bundesministerium für Bildung und Forschung

Univ.-Prof.
Prof. h.c. (Moscow State Univ.)
Dr.-Ing. Dipl.-Wirt. Ing.
Thomas Gries
Direktor

Martin Seidenberg, M.Sc.
Katarina Winands, M.Sc.
Mark Pätzel, M.Sc.
Wissenschaftlicher Mitarbeiter

Mein Zeichen: MS, KW, MP
22.03.2023

Mission Statement

Unsere Gesellschaft befindet sich im Wandel: Ausbildung, Studium und Beruf, aber auch die Knappheit von Wohnraum in Ballungszentren stellen zunehmend steigende Ansprüche an die Mobilität der Bürgerinnen und Bürger. Gleichzeitig erweist sich das Reisen hinsichtlich seiner ökologischen und ökonomischen Konsequenzen als nicht dauerhaft tragfähige Lösung. Das Social Distancing in der COVID-19-Pandemie verschärfte die Separierung von Familien, Freunden, Vereinsmitgliedern und Kirchengemeinden. Gleichzeitig beschleunigte sich pandemiebedingt die Digitalisierung des sozialen Austauschs durch Videokonferenzen. Dennoch zeichnen sich auch negative Auswirkungen der digitalen Kommunikation ab. Videokonferenzen können reale Treffen nicht ersetzen; es fehlt an Spontanität, non-verbalem Austausch, Spiel und Emotionalität.

Lösungsweg

Das Ziel von SPIELEND ist die Entwicklung eines Systems, das körperlich-emotionale Immersion im Kontext einer spielerischen Interaktion auf Distanz zur Intensivierung eines Nähegefühls ermöglicht. Dabei werden bekannte Spielkonzepte genutzt, weiterentwickelt und um sensorische Qualitäten erweitert. So lässt sich erreichen, dass sich nahestehende Menschen, die unter den sozialen Nebenwirkungen räumlicher Trennung leiden, zu unterstützen. Folgende Fragen werden beantwortet:

- Welche Möglichkeiten zur Förderung sozialer Nähe durch technikunterstützte Spiele und welche Evaluationsmöglichkeiten lassen

sich aus der psychologischen und kognitionswissenschaftlichen Forschung ableiten?

- Wie müssen Spiele gestaltet sein, sodass sie explizit die Nähe zwischen entfernten Teilnehmenden erhöhen?
- Wie soll die Repräsentation des Gegenübers bzw. der Mitspielenden erfolgen und wie können multimodale, non-verbale, explizite und implizite Darstellungen die Nähe zwischen den Spielenden fördern?

Als Zielgruppe werden Familie und Freunde im Alter ab 18 Jahren fokussiert, die getrennt voneinander leben aber das Bedürfnis für mehr soziale Interaktion haben.

Danksagung

Wir danken dem Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) für die Förderung des Forschungsvorhabens „SPIELEND“

Ansprechpartner am ITA:

Martin Seidenberg, M.Sc.
Tel. +492418049143
Martin.seidenberg@ita.rwth-aachen.de

Katarina Winands, M.Sc.
Tel. +49 241 80 24734
katarina.winands@ita.rwth-aachen.de

Mark Pätzel, M.Sc.
Tel. +2418023480
Mark.pätzel@ita.rwth-aachen.de