

Zurich Game Mechanics Manifesto (2013)

#glimpse

René Bauer (lic. phil. university of zurich)

Game Design ZHdK: BA, MA, Research)

#the manifesto

Gamemechanik Manifest - play the mechanics!

www.gameZfestival.ch

ludic-society issue #6
2013 (german)

Zurich Game MechanicsManifesto

www.gameZandRulez.ch

(english)

Applying a game mechanic model
to society. > model?

Gamemechanik Manifest - play the mechanics! Die Gamemechaniker

Die Welt hat sich in ein Spiel verwandelt und dahinter rattern die kleinen und grossen Gamemechaniken. Die soziale Welt bietet Handlungsmöglichkeiten, die wir bedienen können und für die wir dies und das kriegen oder doch abgestraft werden (Frag nie nach der Mechanik!). Foucault nannte diese sozial geschapten Räume einst Diskurse. Diskurse lenken als Gamemechaniken belohnend oder bestrafend und sind motivierend zugleich. Wir können nur handeln oder mitspielen, wo Handlungsoptionen zugelassen sind. Alles andere ist Cheating im Elektronischen und Revolution, Verbrechen oder gar Terror im Sozialen.

Die einfachste Gamemechanik bleibt aber ein simpler Game Loop und (kybernetischer Regelkreislauf) aus Herausforderungen, Handlungsoptionen und daraus folgend Belohnungen und Bestrafungen. Narration wird dabei zur Gamemechanik-Sonderform – auch wenn diese Gamemechanik lange die Welt regiert hat – auch ihre Herrschaft geht dem Ende entgegen. Wir werden heute in kleine Gamemechaniken gesteckt, wo wir uns selbstmotiviert totlaufen, statt dass wir uns in die grosse Mechanik der Geschichte einmischen. Statt stets danach zu fragen, wie wir die Regelwerke unserer Gesellschaft neu definieren können, stolpern



Gamemechaniken organisieren als Regelkreisläufe mit ihren (Mit-)Spielern auch die (eigene) Spielwelt und durch sie die Motivationen. Dabei kann eine Gamemechanik alle Arten von Regeln aufnehmen und diese nutzen, um Spielfluss und Motivation zu erzeugen. Die Gamemechanik kann sogar andere untergeordnete Gamemechaniken für sich arbeiten lassen. Debord zeigte in der „Gesellschaft des Spektakels“ wie eine Horde von Spektakelspielen als Ablenkung genutzt werden, damit Menschen weiter das grosse soziale Spiel mitspielen. Sei es in denTV-Talkshows, im Kunstbetrieb oder in der Politik – immer wird mit den Spektakelspielen vom konkreten Mechanismus abgelenkt. Im elektronischen Spiel sind analoge Medien und ihre Gamemechaniken nichts anderes als die Sklaven der grossen Mechanik: Text, Bild oder Film, sind Medien im Solde der Mechanik.

wir jeden Tag in ein neues vorgefertigtes Spektakelmaschinchen. Es ist ein Dauerfeuer der Erregung mit immer neuen „Höhepunkten“. Und die elektronischen Gamemechaniken bringen heute konkret, lokal und eben weltweit Sinn (oder kurz das Spektakel) in eine sinnlos gewordene Welt. Und die Gamemechaniken gehören dabei zu den letzten grossen Utopien der Gesellschaft: hier gibt es klare Regeln, wer sich daran hält, wird es schaffen. Gamemechaniken sind damit die letzte soziale Hoffnung in einer ungerechten und unfairen Welt. In diesem Sinne sind wir die Handwerker solcherart sinnloser neuer Sinnsysteme. Denn diesen schönen Gamemechaniken mit ihren Regeln (und Regelkreisläufen) gehören die Vergangenheit, die Gegenwart und die Zukunft.

Und wir sind ihre Mechaniker!

#model - motivationdesign = game mechanic

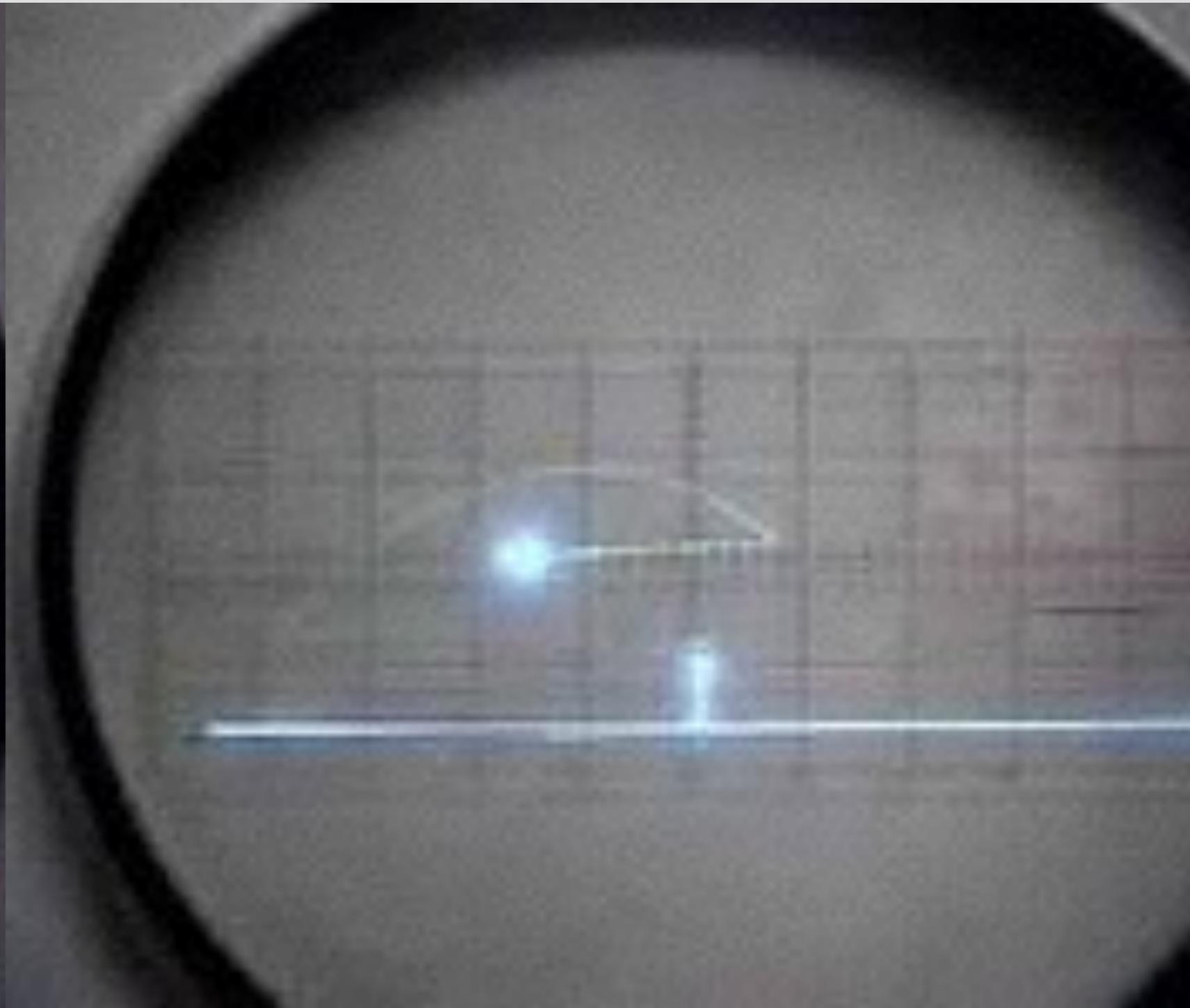
"Game mechanics as control circuits organize their (own) game world with their (joint) players and establish motivations. [...] The game mechanic may even make other minor game mechanics work for itself."

Zurich Game Mechanic Manifesto

- > Game mechanics = Motivationdesign > Cybernetics (Control circuits)
- > Game mechanics (nested)
- > Games = control circuits
(Body centered > Finish fast / Electronic Games as long as possible)

zurich game mechanics manifesto

#model - motivationdesign = game mechanic



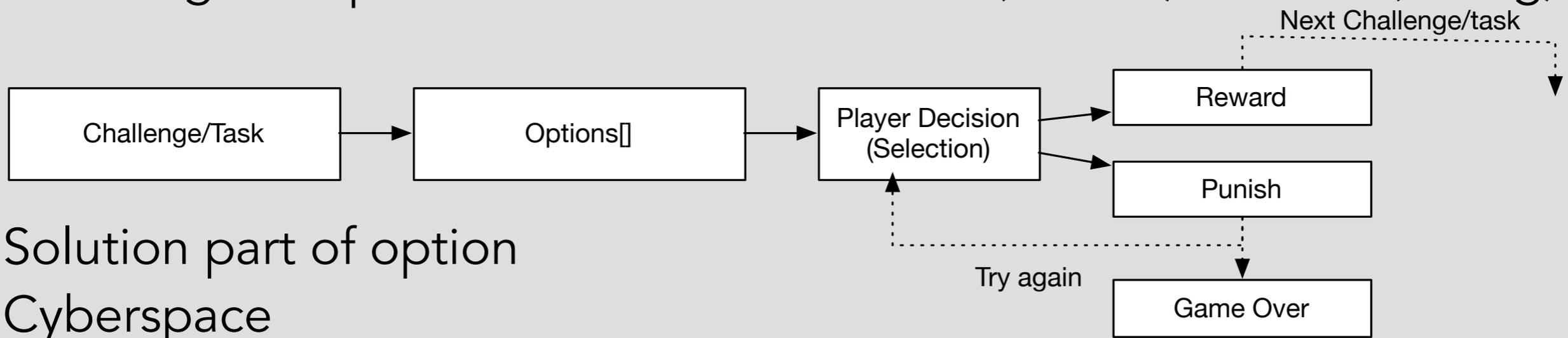
#model - cybernetic control circuit

"The simplest game mechanic is a simple game loop (cybernetic control circuit) of challenges, options for action and resulting rewards and punishments."

Zurich Game Mechanic Manifesto

> Motivationsystem:

Challenge > Options > Decision > Reward (correct) / Punish (wrong)



> Solution part of option

> Cyberspace

#punish and reward: use the super media game



#micro & macro game mechanics

"Narration here becomes a special form of game mechanics.[...] *Today, we are thrown and strapped into little game mechanics.*"

Zurich Game Mechanic Manifesto

- > narration special game mechanic form (serial)
 - > various motivation strategies:
 - short-term motivations (micro mechanics) [seconds - minutes]
 - long-term motivations (macro mechanics) [minutes - hours - days]
- often: progression strategy / narrative strategies

#micro & macro game mechanics



#learn the rules (guidance systems/settings)

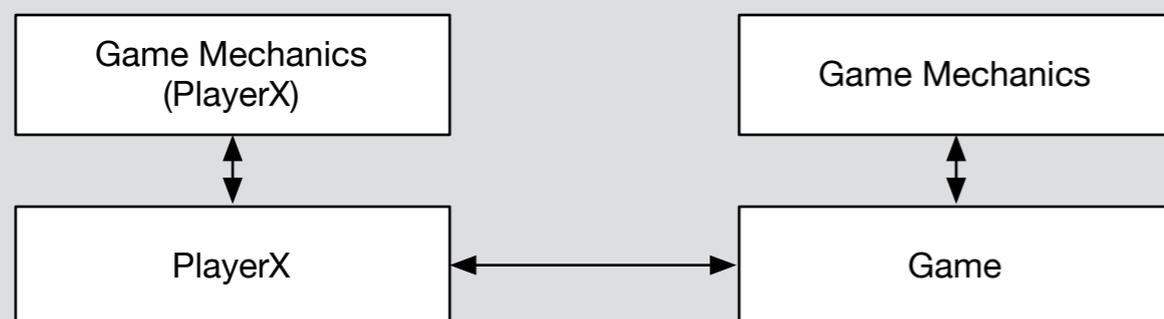
how to learn the rules?

- try and error (punished or rewarded by the system)
- guidance systems (deduce): light/signs
- settings are a complex guidance system

> guidance systems are also game mechanics (reward/punish)

> designed rules <> learned rules

> two systems communication (luhmann, systemtheory)



> goal: forget the boundaries (magic circle) > (baudrillard)

#learn the rules (guidance systems/settings)



#social function of game mechanics

"Game mechanics are the last great utopias of our society: Here, we find clear rules. She or he, who obeys them will make it. Game mechanics are thus the ultimate social hope in an unjust and unfair world. We are the mechanics of these senseless new meaning systems."

Zurich Game Mechanic Manifesto

- > Last utopia
- > New meaning systems

#social function of game mechanics



#model in society

"The world has turned into a game and behind its stage the small and large game mechanics rattle. The social world provides opportunities for action that we can use and adapt. For our actions we get this and that or we are punished [...] Discourses as game mechanics draw and steer the rewarding or punishing and are motivating at the same time. [...] Anything else is cheating in the electronic world and amounts to revolution, crime or even terrorism in our social world. [...] Today, we are thrown and strapped into little game mechanics." "

Zurich Game Mechanic Manifesto

- > Game mechanics in our society (Foucault/Debord)
- > Always on the run
- > Spectacle games

#model in society



#findings & questions

- > Game mechanic model
for analysis & game design
- > Used in education / design process
- > Exhibition
- > Shape the future! Change the rules.

questions?