

# Gesprächsforum

## Gesellschaft, Spiel und Realität

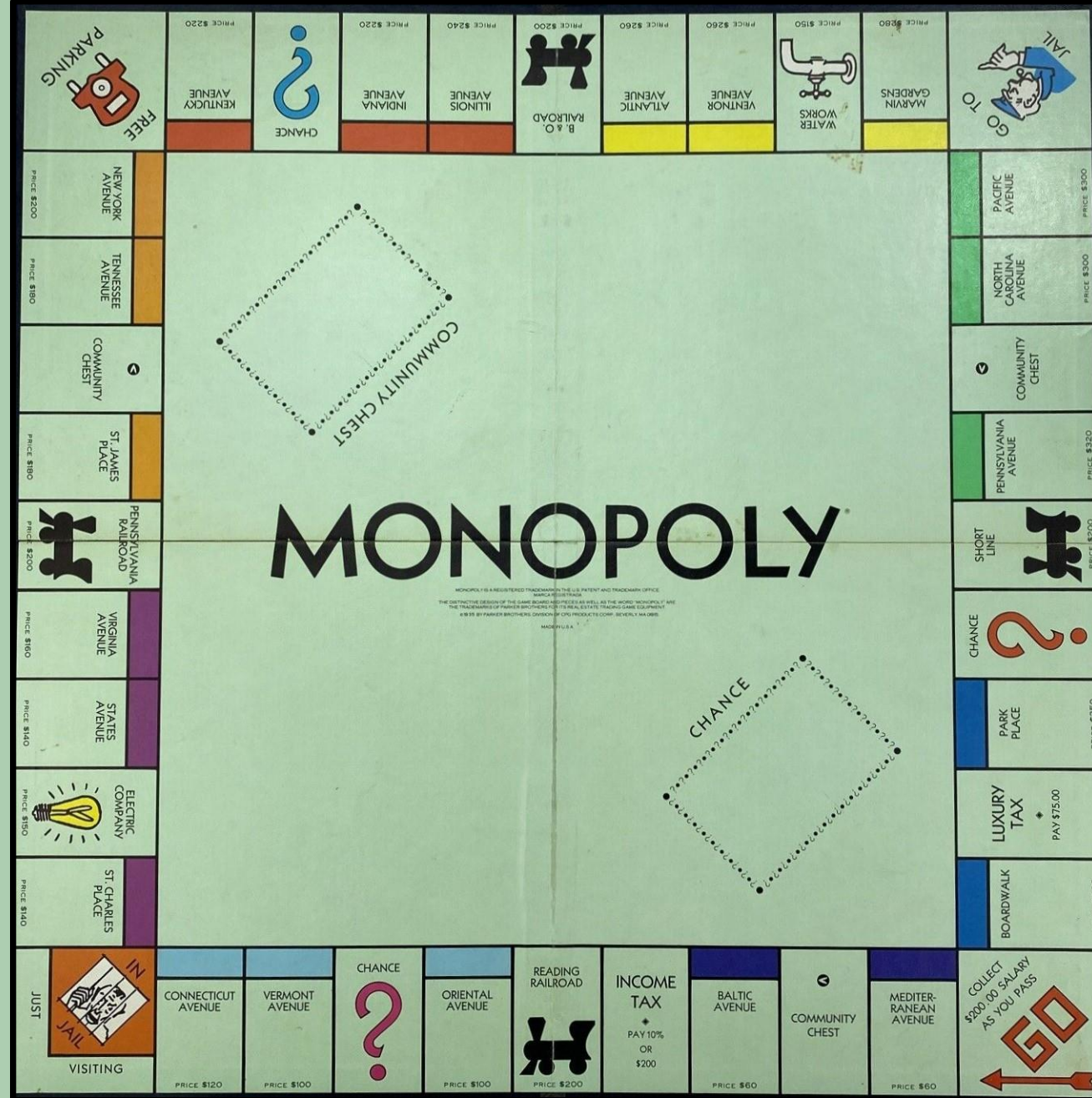
- Vorstellungsrunde
- Überblick über Thema und Relevanz von Gesellschaftsspielen
- Diskussion zum Thema
- Themenblock 1: Rolle von Gesellschaftsspielen in der Gesellschaft
- Themenblock 2: Einfluss von Gesellschaftsspielkritik
- Abschluss

# Vorstellungsrunde

Name

Format & Plattform

Beispiel für Gesellschaftsspiel als Spiegel von Gesellschaft



<https://i.ebayimg.com/images/g/yoAAAOSwqGVg1jWM/s-11600.jpg>

Valentin Köberlein - Universität Konstanz



<https://www.youtube.com/watch?v=igQ6dqRjMDM>



<https://bigthink.com/strange-maps/monopoly-city/>



## ATLANTIC CITY TOURS

*Welcome to Atlantic City!*

Atlantic City TOURS offers **CURATED TOURS, EXPERIENCES, & GATHERINGS** to enhance your Atlantic City visit. Choose from over 20 tours, experiences, or gatherings or allow us to curate your perfect visit.

We give you exclusive access to the city's casinos through our **LUCKY 9 CASINO TOUR** - but **WE DO MORE!** We invite you to explore the ocean, enjoy the beach, experience the island, and engage the people.

Venture off the famous Boardwalk for the **MONOPOLY CITY TOUR** and travel through the actual streets of the Monopoly game to discover how and why the game was created while learning the history of the streets the most popular board game in America was inspired by and the properties were named after.

Come by for the **MONOPOLY EXPERIENCE** and play the most popular board game in the world in the city that inspired the game! Join a game, pick up where the last players left off, or bring your player party to challenge your playing skills and create lasting memories playing America's favorite board game in America's favorite playground. It's FREE to play. Drop in!



<https://www.atlanticcitynj.com/details/?id=44174> 1/3



Just steps off the world-famous Atlantic City Boardwalk you'll land on the Orange Loop – three beach blocks of one-of-a-kind restaurants, bars, live music, coffee, yoga, cannabis, public art, and more!

The Orange Loop borrows its name from everyone's favorite board game, Monopoly, and includes the beach blocks of New York Avenue, St. James Place, and Tennessee Avenue. Here you'll find the best of the new Atlantic City. Land on the Orange Loop today!

<https://visitorangeloop.com>

Spiele: mehr als ein Spiegel von Gesellschaft

Welche **Beispiele** fallen euch ein, die mehr sind als ein Spiegel von Gesellschaft und auch **ihr Umfeld mit beeinflussen?**

# Pandemie

THE WALL STREET JOURNAL

SIGN IN SUBSCRIBE



## How Do Doctors Treating Coronavirus Relax? By Playing the Game 'Pandemic'

The board game gives healthcare workers the chance to save the world in around 45 minutes; 'stress relief.'

What can board game Pandemic teach us about the real thing? We played with a disease expert to find out

Cardboard versus reality.



Image credit: Sarah Iavic

CORONAVIRUS

## Social Distancing Diaries: Playing 'Pandemic Legacy' During an Actual Pandemic

A board game about disease may not seem like a natural activity to play during this strange time, but for some, it's proved to be a welcome distraction

By Riley McAtee | Mar 30, 2020, 8:05am EDT



## Can A Board Game Help Us Understand The Pandemic We're Living Through?

KUNC | By Seré Williams  
Published June 28, 2020 at 5:30 AM MDT



▶ LISTEN • 4:06



Restricted access | Research article | First published online June 26, 2020

Can Your Students Save the World? Utilizing *Pandemic*®, a Cooperative Board Game, to Teach Management

[Chantal van Esch](#) and [Todd Wiggen](#) [View all authors and affiliations](#)

[Volume 5, Issue 3](#) | <https://doi.org/10.1177/2379298120933626>

# WHAT A BOARD GAME TAUGHT ME ABOUT THE PANDEMIC

MARCH 01, 2021

09.03.2024



# Geldpolitik China

"WORLD OF WARCRAFT"

## Goldrausch in Azeroth

15.05.2006, 15:20

MERKEN

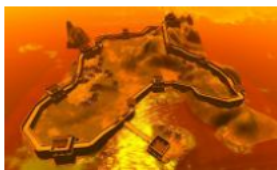
Tausende Chinesen leben von einem ungewöhnlichen Job: Sie scheffeln im Online-Rollenspiel "World of Warcraft" virtuelles Gold, um es für echte Euro an andere Spieler zu verkaufen. Der *stern* hat die "Goldfarmer" in China besucht.

Von Adrian Geiges

## CHINA ATTEMPTING TO KEEP VIRTUAL AND REAL ECONOMY SEPARATE

By Juho Hamari at 2009/06/30 – 06:45

\* | [Secondary markets](#) | [Virtual asset sales](#)



... by restricting purchases of real goods or money with virtual currencies.

Pre-paid cards are also considered virtual currency, but virtual items are not.

The new law states: "The virtual currency, which is converted into real money at a certain exchange rate, will only be allowed to trade in

virtual goods and services provided by its issuer, not real goods and services."

## Poor earning virtual gaming gold

Nearly 500,000 people in developing nations earn a wage making virtual goods in online games to sell to players, a study has found.

Research by Manchester University shows that the practice, known as gold-farming, is growing rapidly.

The industry, about 80% based in China, employs about 400,000 people who earn £77 per month on average.

The practice is flourishing despite efforts by games companies to crack down on the trade in virtual goods.



Many online games have tried to tackle the trade in game gold

## Chinas geplante Gesetze für Online-Spiele zerbröseln die Aktien von Gaming-Giganten

Tencent und NetEase haben Milliarden an Aktienwert verloren, weil China neue Pläne für Online-Spiele bekannt gegeben hat. Darunter etwa ein Verbot von täglichen Belohnungen.

Stephanie Schlottag  
03.01.2024 | 14:11 Uhr

76  
6

## CHINA VERBIETET WOW GOLD FARMEN

Die chinesische Regierung hat am 30.06.2009 entschieden, dem **WoW Gold farmen und verkaufen** ein Ende zu setzen.

Nicht nur **WoW Gold**, sondern alle virtuellen Gegenstände und Währungen, sollen nur noch online im Spiel erhältlich sein, damit sie keinen realen Geldwert erhalten und somit handelbar sind.

Zeitung Heute

## Der Schatz im Netz

Zehntausende Chinesen arbeiten als Berufsspieler VON HARALD MAASS[PEKING]

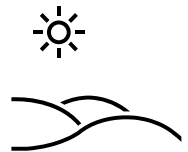
# Spiele beeinflussen als interaktives Medium



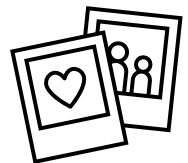
- Spiele bieten Möglichkeiten sich **auszuprobieren**.



- Spiele schaffen ein **Problembewusstsein**.



- Spiele erweitern den **Denkhorizont**.



- Spiele schaffen Momente, die **in Erinnerung bleiben**.

# Trends und Wechselwirkungen

Welche Trends und **Wechselwirkungen**  
**zwischen Spiel und Gesellschaft** gab es bisher?

Wo geht die **Entwicklung** hin?

# Spielekritik

Kann / Soll Spielekritik auch **Gesellschaftskritik / Kulturkritik** sein?

Kann / Soll Spielekritik auch die **Spielerlebnisse** mit abbilden?

Welche **Zielgruppe** soll erreicht werden und wie bewertet ihr **euren Einfluss**?