

Wisdom of Crowds und Spiele

Spiele als Aggregationswerkzeug für
die Weisheit der Vielen

Agenda

- Wisdom of Crowds?
- Beispiele
- Warum Spiele?
- Probleme
- Zukunft

Wisdom of Crowds?



Foto by limajulija (www.flickr.com/photos/janaleo)

Galton's Ox

- Gewicht schätzen
- Preis für beste Schätzung
- 787 Teilnehmer
- Tatsächliches Gewicht: **1198** Pfund
- Schätzung der Gruppe: **1197** Pfund

Kriterien für intelligente Crowds

- Diversity
- Independence
- Decentralization
- Aggregation

Wisdom of Crowds vs Collective Intelligence

- WoC
 - Unabhängigkeit
 - Konvergiert statistisch
 - Aggregationsmethode nötig
- CI
 - Kollaboration
 - Informationsaustausch
 - Konvergiert durch Iteration

Beispiele

- Wettervorhersage in RCT *
- Lokale Stadtentwicklung in SimCity *
- Krebserkennung in SW Galaxies
- Image Labeling Game (Google)
- Massively Multiplayer Forecasting Platform
- Verbrecherjagd in Sherlock Homes *

* fiktive Spielideen

Warum Spiele?

- Breite/orthogonale Zielgruppe **Diversity**
- Beliebige Spielmechanik **Independence**
- MMOs, Netzwerke **Decentralization**
- Spielspaß als Anreiz **Incentive**

Warum Spiele?

- Gesellschaftliche Weiterentwicklung
- Daten verwerten (z.B. Wettervorhersage, Wertpapierempfehlungen)
- Spiele als Prediction Market Tools anbieten
- ...

Probleme

- Imperfekte Simulation
(mögliche Lösung: Echtzeitdaten)
- Belohnung von "richtigem" Verhalten
- Wissen über Realitätsbezug des Spiels

Die Zukunft

- Kleine Prototypen
- Iterative Verbesserung
- Studien über Erfolg
- Kommerzielle Nutzung

Literatur

- „The Wisdom of Crowds“, J. Surowiecki
- „Game Tycoon Blog“, D. Edery
- „Convergence Culture“, H. Jenkins

Interessiert?

- Fragen? Ideen? Kommentare? Mitarbeit?
- Sprecht mich an:
 - Matthias Orgler
 - Hier auf dem Gamecamp
 - matthias@orgler.de
 - <http://wisdomofcrowds.orgler.de>
 - XING, Facebook, LinkedIn