

# SQS

## SOCIAL QUANTIFIED SELF

Ein Projekt der SIG „Mensch-Maschine-Persuasion“  
GWK (Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation)  
MA, SoSe 2012, Universität der Künste Berlin

Gerald Dissen  
Ekaterina Karabasheva  
Anne-Kristin Müller  
Paul Schulze Niehues  
Sebastian Prassek  
Jan Winklmann  
Eva Zahneißer

Leitung / Betreuung:  
Prof. Klaus Gasteier,  
Daniela Kuka

### SPIELZIEL

Werde der zufriedenste und beliebteste Spieler! In einem auf totaler Quantifizierung beruhendem sozialen Netzwerk versuchst Du:

- **Schnellstmöglich Dein Wunschprofil zu erreichen (Target Performance).**
- **So viel soziale Reputation wie möglich zu erlangen (Freunde & Likes).**

### GLOSSAR

#### Quantified Self (QS)

(engl. sinngemäß „das gemessene/gezählte Selbst“) ist eine Community, die ihre Interessen an der Vermessung des Körpers und des Verhaltens (mit dem Ziel der Selbstoptimierung) teilt. In Foren, Blogs und auf Treffen tauschen sie ihre Erfahrungen, Methoden und Daten aus.

#### Social Quantified Self (SQS)

Konzept eines sozialen Netzwerks, bei dem Nutzerprofile ausschließlich auf der Basis von quantifizierbaren Daten gestaltet und verändert werden können.

#### Frictionless Quantification

Annahme der totalen und öffentlichen Quantifizierung (nahezu) aller Lebensbereiche eines Individuums. Daten werden in Echtzeit automatisch gestreamt, geteilt und ggf. ausgewertet.

#### High / Medium / Low Performance

Verhältnis der auf der Basis von QS Daten ermittelten Performance eines Nutzers und der durchschnittlichen Performance aller anderen Teilnehmer im sozialen Netzwerk.

#### SQS Group Membership

Sub-Gemeinschaft von SQS Mitgliedern, die ihre persönliche Leistungsoptimierung in einem Lebensbereich konzentriert haben und vom System automatisch in einer Gruppe mit besonderen Vorteilen durch überdurchschnittlich hohe Performance zusammengeführt werden.

#### Social Acceptance & Influence (Soziale Reputation)

Summe von Freunden und Likes (abzüglich der Dislikes), die ein Nutzer innerhalb des SQS Netzwerks sammelt und die eine Aussage über die Bewertung seiner Handlungen treffen.

#### Individual Satisfaction (Zufriedenheit)

Differenz aus den Werten des aktuellen IST-Profiles und der Target Performance (SOLL) als Indikator für den Erfolg der angestrebten Selbstoptimierung und damit die Zufriedenheit mit sich selbst.

#### SQS Score

Der SQS Score errechnet sich aus der Summe der Zufriedenheit eines Nutzers und seiner sozialen Reputation. Je höher der SQS Score, desto besser die Performance des Nutzers.

### SPIELELEMENTE



### SQS-Profil

Dein persönliches SQS Profil zeigt deine aktuelle Performance in unterschiedlichen Lebensbereichen, die Anzahl und Zusammensetzung deiner Freunde, deine Likes und Gruppenzugehörigkeit. Durch strategisches Verhalten kannst du dein Profil optimieren und zum zufriedensten und beliebtesten Spieler werden.

### Target Performance

Du hast große Ziele für das neue Jahr?! Mit SQS kannst du dein gesamtes Netzwerk an deinem Erfolg partizipieren lassen. Oder am Misserfolg ... Die Höhe der Werte bestimmt deinen Schwerpunkt in drei Lebensbereichen:

- Health:** Gesundheit, Wellness, Wohlbefinden
- Social:** Familie, Sozialkompetenz, Beliebtheit
- Business:** Erfolg, Zeiteffizienz, Finanzgebaren

### Actions

Aktionen kannst du in den drei Lebensbereichen ausführen. Jede Aktion kostet dich wertvolle Ressourcen, aber treibt deine Performance nach oben. Achte auf deine Zielvorstellungen, aber mach dich nicht allzu unbeliebt!

### Events

Ereignisse können dich positiv oder negativ überraschen. Achtung: es kann passieren, dass du deine gesamte Spielstrategie neu ausrichten musst.

### Ressources

Du hast jede Woche nur begrenzte Ressourcen (Money, Energy, Popularity), um Aktivitäten durchzuführen. Verteile sie gut und denke auch an den Revenue.

### Friends

Während deiner Aktionen lernst du stets neue Leute kennen. Doch wen du tatsächlich in dein Netzwerk aufnimmst, musst du dir gut überlegen.

### SQS Group Member Budget

Damit kannst du deine Gruppenzugehörigkeit für alle sichtbar machen und profitierst von der überdurchschnittlichen Gruppenleistung.

### Likes & Dislikes

Damit kannst du Sympathie oder Kritik an Aktionen anderer Spieler ausdrücken und ihre soziale Reputation positiv/negativ beeinflussen.

### SPIELREGELN

#### Spielmodus

- Fiktiver Spielbeginn: 01. Januar
- Fiktive Spieldauer: 6 Monate
- Fiktive Spielrundendauer: 1 Woche
- Anzahl der Spielrunden: maximal 24

#### Spielbeginn

- Alle Spieler starten in allen Lebensbereichen bei Performance = 0.
- Alle Spieler erhalten zu Beginn:
  - ein persönliches Wunsch-Profil (Target Performance).
  - 9 Aktionskarten aus 3 Lebensbereichen.
  - Start-Ressourcen: 200 Money / 200 Energy / 200 Popularity.
  - 3 Freundschaftsanfragen.

#### Spielverlauf

- Jeder Spieler spielt gemäß seiner Ziele und Ressourcen rundenweise Aktionen öffentlich aus, die er aus seinen 9 Karten wählen kann.
- Die Aktionen haben Einfluss auf das aktuelle IST-Profil (Benefit).
- Ist eine Aktion an ein Ereignis gekoppelt, zieht der Spieler auch ein Ereignis und muss die Konsequenz sofort tragen.
- Die Aktionen von Mitspielern können durch Likes „gelobt“ und durch Dislikes „getadelt“ werden (max. 3 pro Runde).
- Jeder Spieler kann sein persönliches soziales Netzwerk durch Annahme, Ablehnung oder nachträgliches Beenden von Freundschaften (2 automatische Anfragen pro Runde) umbauen.
- Sobald mindestens 2 Spieler ihren Höchstwert im selbem Lebensbereich haben und jeder von ihnen mindestens 3 Freunde in diesem Lebensbereich mehr als in allen anderen Lebensbereichen aufweisen kann, entsteht eine Performer Gruppe. Jeder Spieler, der in eine Performer Gruppe kommt, erhält für Aktionen im jeweiligen Lebensbereich der Gruppe einen höheren Benefit pro Aktion (siehe Aktionskarten).

#### Rundenwechsel

- Jeder Spieler erhält am Ende seines Spielzugs:
  - 2 neue Freundschaftsanfragen
  - neue Aktionskarten (auffüllen auf 9).
  - Ein Revenue relativ zu seiner Performance (200 als Low, 300 als Medium und 400 als High Performer / Money für den Business Score, Popularity für den Social Score und Energy für den Health Score).
  - max. 3 Likes und 3 Dislikes zur freien Vergabe an andere Spieler.
  - Einen natürlichen Schwund der Leistungswerte (0 im Low, 5 im Medium und 10 im High Performer Bereich).

#### Spielende und Ermittlung des SQS Scores

- Das Spiel endet automatisch nach 24 Runden oder wenn ein Spieler ausdrücklich ausruft, er sei mit seinem Ergebnis zufrieden.
- Die Quantität der Freunde und Likes (abzüglich der Dislikes) bilden den persönlichen Index für Soziale Reputation („Social Acceptance & Influence Score SAIS“)
- Die quantitative Abweichung der IST-Werte von der Target Performance relativ zum Gesamtwert 300 (Summe max. Performance in allen drei Lebensbereichen) bildet den Index für die individuelle Zufriedenheit („IndividualSatisfaction Score ISS“).
- Gewonnen hat der Spieler mit dem höchsten SQS Score (SAIS/10 + ISS Score).

Achtung: Wer frühzeitig das Spielende ausruft, aber nach der Errechnung doch nicht den höchsten SQS Score aufweisen kann, ist automatisch der Verlierer. ;)