

WS04 CDG – Competence Developing Games

Martin R. Wolf¹ und Johannes A. König¹

Seit Jahren wird unter den Begriffen Gamification oder Serious Games die Frage diskutiert, wie (Computer-)Spiele dazu eingesetzt werden können, um beispielsweise die Effektivität zum Beispiel von Prozessen zu steigern. Die wissenschaftliche Untersuchung dieses Themas ist noch nicht abgeschlossen. Dies belegt die Tatsache, dass derartige Spiele noch keinen breiten Einzug in die betriebliche Praxis gefunden haben. Mit dem Begriff der Competence Developing Games (CDG) soll diese Diskussion nun auf einem breiteren Feld und unter Einbeziehung von neuen und bislang unberücksichtigten Aspekten geführt werden. Theoretische Konzepte und Modelle sind dabei ebenso wichtig wie ganz individuelle und praktische Erfahrungen. Dabei umschließt der Überbegriff CDG nicht nur videospieldbasierte Methoden, sondern jede Art von Bildungsmaßnahmen die spielbasiert durchgeführt werden und einen Kompetenzerwerb der spielenden Person(en) zum Ziel hat. Dazu zählen u. a. der Einsatz von Gamification, Serious Games, Planspiele, Brettspiele, Edutainment-Spiele, etc., solange der Spielzweck im Kompetenzerwerb der Spieler liegt. Klassische E-Learning Angebote, sofern sie nicht um spielerischen Aspekten angereichert worden sind, zählen hingegen nicht als CDG, da es sich nicht um Spiele im klassischen Sinne handelt.

Im Workshop sollen nicht nur neue Konzepte, Theorien, oder praktische Erfahrungen vorgestellt werden, sondern auch ein gemeinsames Verständnis darüber erarbeitet werden, wie die vorgestellten Beiträge inhaltlich und methodisch zusammenhängen. Ziel ist eine wissenschaftlich sowie praktisch Betrachtungsweise der Spieltypen, die durch den Überbegriff CDG gebündelt werden.

Der Workshop enthält einen Theorie- und einen Praxisteil. Der Theorieteil bietet Raum für Beiträge über neue Theorien, Modelle, Frameworks, Studienergebnisse, Modellierungs- und Entwicklungsansätze, Evaluationen etc. Im Praxisteil soll hingegen ein Eindruck über aktuelle und praktische CDG-Ansätze vermittelt werden. Hier bietet sich die Möglichkeit, konkrete Spiele vorzustellen. Dabei sind auch durchaus Beiträge zu Spielen erwünscht, wenn sich diese noch in einem Prototypen-Zustand befinden.

¹ FH Aachen, Labor für IT Organisation und Management, Eupener Str. 70, 52066 Aachen,
(m.wolf)(koenig)@fh-aachen.de