

Gam-R – Gamification Reloaded

Dritter internationaler Workshop auf der Mensch und Computer Konferenz 2020 in Magdeburg

Athanasios Mazarakis
Christian-Albrechts-
Universität zu Kiel
a.mazarakis@zbw.eu

Sophie Jent
Technische Hochschule
Lübeck
sophie.jent@th-luebeck.de

Alexander Bartel
T-Systems
International GmbH
alexander.bartel@
t-systems.com

Monique Janneck
Technische Hochschule
Lübeck
monique.janneck@
th-luebeck.de

KEYWORDS

Gamification, Game-based Learning

1 Erläuterung des Themas und der Inhalte

Gamification erfährt als wissenschaftliches Konzept zum Einsatz von spieltypischen Elementen in einem spielfremden Kontext [3] steigende Anerkennung und Adaption in den unterschiedlichsten Forschungs- und Anwendungsbereichen [6, 11]. Auch vergangene Mensch und Computer Konferenzen zeigen die Relevanz des Konzepts für Forschende und Praktiker*innen im Bereich Mensch-Computer-Interaktion [1, 4, 7, 9]. Diese Präsenz soll durch den Workshop Gam-R – Gamification Reloaded weiter ausgebaut und institutionalisiert werden. Der Workshop fand 2018 zum ersten Mal erfolgreich im Rahmen der Mensch und Computer Konferenz 2018 in Dresden statt [10] und stieß auf eine sehr positive Resonanz der über 30 Teilnehmenden. Auch bei der zweiten ganztägigen Durchführung 2019 in Hamburg haben 33 Teilnehmende zu einem erfolgreichen Workshop geführt. Die auf dem Workshop präsentierten Arbeiten wiesen eine große Bandbreite auf und behandelten innovative Ansätze zum Einsatz von Gamification in der Wissenschaft, der Wirtschaft oder im UX-Design [2, 5, 8, 12, 14, 15]. Die Teilnehmenden bekundeten jedes Mal ein großes Interesse an einer Fortsetzung und langfristigen Etablierung des Workshops auf der Mensch und Computer Konferenz. Diesem Wunsch wird durch die Etablierung der Workshopreihe Gam-R – Gamification Reloaded entsprochen.

Der Workshop soll Forschenden und Praktiker*innen ein Forum bieten, um innovative und ggf. bisher nicht vollständig gereifte Forschungsideen zu präsentieren und zu diskutieren. Ebenso sollen bereits durchgeführte wissenschaftlich fundierte Anwendungen oder Untersuchungen zu Gamification vorgestellt und diskutiert werden können, um das Feedback der Community für z. B. weitere Vorhaben einzuholen. Thematisch sollen sich die eingereichten Beiträge möglichst in den folgenden Bereichen wiederfinden, sind jedoch nicht auf diese begrenzt:

Permission to make digital or hard copies of part or all of this work for personal or classroom use is granted without fee provided that copies are not made or distributed for profit or commercial advantage and that copies bear this notice and the full citation on the first page. Copyrights for third-party components of this work must be honored. For all other uses, contact the owner/author(s). MuC'20 Workshops, Magdeburg, Deutschland © Proceedings of the Mensch und Computer 2020 Workshop on «Gam-R – Gamification Reloaded». Copyright held by the owner/author(s). <https://doi.org/10.18420/muc2020-ws103>

- Einsatz von Gamification im Trainings- und Lernkontext, in der Wirtschaft und in Open Science.
- Zielgruppenspezifischer Einsatz von Gamification, z. B. für Kinder oder Rentner*innen.
- Anatomische Betrachtung von Gamification: Analyse einzelner Spielelemente.
- Umsetzung von Gamification für Augmented, Virtual oder Mixed Reality.

Die Webseite zum Workshop ist unter der URL <http://www.gamification-reloaded.de> zu finden.

2 Erläuterung des Themas und der Inhalte

Mit diesem wissenschaftlichen Workshop werden drei Ziele angestrebt:

1. Präsentation und Diskussion von innovativen Ideen und Anwendungen bzw. wissenschaftlichen Untersuchungen zu Gamification;
2. Vernetzung von deutschsprachigen Forschenden im Bereich Gamification;
3. Vergrößerung der Sichtbarkeit und Planung von Aktivitäten, u. a. im Rahmen des Fachbereichs MCI der Gesellschaft für Informatik.

Die Veranstaltung besteht aus zwei Teilen. Der erste Teil umfasst die Präsentation und vertiefende Diskussion ausgewählter Beiträge, die zudem in die Workshop-Proceedings der Mensch und Computer Konferenz aufgenommen werden. Die Auswahl der Beiträge erfolgt durch das Organisationsteam nach einem objektiven Kriterienkatalog und einem vorgeschalteten Peer Review, wobei min. zwei Personen einen eingereichten Beitrag bewerten. Im Jahr 2020 erhielt jeder Beitrag insgesamt vier unterschiedliche Gutachten. Die Akzeptanzrate lag 2018 bei 66 % und 2019 bei 80 %. Im Jahr 2020 wurden beide eingereichten Beiträge akzeptiert. Im zweiten Teil des Workshops soll eine Diskussion zu offenen Punkten, weiteren Forschungszielen und einem zukünftigen gemeinsamen Vorgehen erfolgen. Der Fokus liegt hierbei in der Vernetzung und ggf. Planung von Aktivitäten rund um das Thema Gamification. Um die Diskussion bereits vor dem Workshop zu fördern, soll über ein Forum ein gezielter Austausch zu gewünschten Diskussionspunkten erfolgen. Das Forum ist unter <https://groups.google.com/forum/#!forum/gam-r> verfügbar.

Insgesamt wurden zwei Einreichungen für diesen Workshop getätigt und angenommen. Die akzeptierten Beiträge werden an dieser Stelle kurz dargestellt:

- *Jennifer Rose, Markus Dahm, Michael Czarnetzki und Marius Köhler* (alle Hochschule Düsseldorf) haben ein didaktisches Konzept und eine integrierte Entwicklungsumgebung mit dem Namen 5Code weiterentwickelt. Um die Motivation und Ausdauer der Studierenden und Programmieranfänger*innen zu erhöhen wurde Gamification angewendet. Im Workshop werden der Ansatz und weitere Ideen vorgestellt und diskutiert.
Titel: *Steigerung der Motivation und des Lernerfolgs von ProgrammieranfängerInnen mithilfe von Gamification.*
- *Vincent Schiller, Maximilian Liebscher und Marius Brade* (alle Fachhochschule Dresden) haben ein Unity-Programmierlernspiel mit dem Namen „ENC#YPTED“ entwickelt. Die Autoren beschreiben das methodische Vorgehen bei der Umsetzung und wie beim spielerischen Programmieren ein positives Lernerlebnis geschaffen wird.
Titel: *Nutzerzentrierte Entwicklung einer Game-based Learning Anwendung für Unity.*

3 Informationen über das Organisationsteam



Athanasios Mazarakis ist Postdoc an der CAU Kiel und beschäftigt sich seit über einem Jahrzehnt mit Gamification und Anreizen im interdisziplinären Spannungsfeld zwischen Informatik, Wirtschaftswissenschaften und Psychologie. Zahlreiche Publikationen zum Bereich Gamification und

erfolgreiche Workshoporganisationen (beides auch auf der Mensch und Computer Konferenzreihe) runden sein Kompetenzprofil ab.



Sophie Jent ist Informatikerin und forscht als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Fachbereich Elektrotechnik und Informatik der Technischen Hochschule Lübeck im Bereich der Mensch-Computer-Interaktion. Ihr

Forschungsschwerpunkt ist das Thema Gamification, zu dem sie veröffentlicht und Vorträge in der Wissenschaft sowie Praxis hält.



Alexander Bartel ist ehemaliger wissenschaftlicher Mitarbeiter. Er wechselte nach seiner Promotion in die Wirtschaft und ist dort als Software Architekt tätig. Sein Interesse liegt neben Software Architektur auf Gamification in Lehr-Lernkontexten.



Monique Janneck ist Professorin für HCI am Fachbereich Elektrotechnik und Informatik der TH Lübeck. Ihre Forschungsgebiete umfassen Digitalisierung der Arbeit, computergestützte Kommunikation und Kooperation, Entwicklung und Usability von Online-Applikationen und innovativen Benutzungsschnittstellen, virtuelle Organisationen und Social Web.

LITERATURVERZEICHNIS

- [1] Alexander Bartel, Alexander Soska, Christian Wolff, Georg Hagel and Jürgen Mottok. 2017. Entwicklung eines Manifests für spielifizierte Hochschullehre. In: Burghardt, M., Wimmer, R., Wolff, C. & Womser-Hacker, C. (Hrsg.), Mensch und Computer 2017 - Tagungsband. Regensburg: Gesellschaft für Informatik e.V.. (S. 299-304).
- [2] Paula Bräuer and Athanasios Mazarakis. 2018. Gamification und Augmented Reality für Lagerprozesse. In: Dachselt, R. & Weber, G. (Hrsg.), Mensch und Computer 2018 - Workshopband. Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V..
- [3] Sebastian Deterding, Dan Dixon, Rilla Khaled and Lennart Nacke. 2011. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (S. 9–15). ACM.
- [4] Linda Dowidat, Johannes Alexander König and Martin R. Wolf. 2017. The Motivational Competence Developing Game Framework. In: Burghardt, M., Wimmer, R., Wolff, C. & Womser-Hacker, C. (Hrsg.), Mensch und Computer 2017 - Tagungsband. Regensburg: Gesellschaft für Informatik e.V.. (S. 15-26).
- [5] Sebastian Feger, Sünje Dallmeier-Tiessen, Paweł Woźniak and Albrecht Schmidt. 2018. Just Not The Usual Workplace: Meaningful Gamification in Science. In: Dachselt, R. & Weber, G. (Hrsg.), Mensch und Computer 2018 - Workshopband. Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V..
- [6] Juho Hamari, Jonna Koivisto and Harri Sarsa. 2014. Does gamification work? – a literature review of empirical studies on gamification. Paper presented at the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (S. 3025–3034). IEEE.
- [7] Sophie Jent and Monique Janneck. 2017. Gamification für blinde und sehbehinderte Menschen. In: Burghardt, M., Wimmer, R., Wolff, C. & Womser-Hacker, C. (Hrsg.), Mensch und Computer 2017 - Tagungsband. Regensburg: Gesellschaft für Informatik e.V.. (S. 341-344).
- [8] Anna Kizina, Johannes Kunkel and Jürgen Ziegler. 2018. Ein kollaboratives Task-Management-System mit spielerischen Elementen. In: Dachselt, R. & Weber, G. (Hrsg.), Mensch und Computer 2018 - Workshopband. Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V..
- [9] Athanasios Mazarakis. 2017. Gamification: Eine experimentelle Untersuchung der Spielelemente Abzeichen und Story. In: Burghardt, M., Wimmer, R., Wolff, C. & Womser-Hacker, C. (Hrsg.), Mensch und Computer 2017 - Tagungsband. Regensburg: Gesellschaft für Informatik e.V.. (S. 3-14).
- [10] Athanasios Mazarakis, Sophie Jent, Alexander Bartel and Monique Janneck. 2018. Gam-R – Gamification Reloaded. In: Dachselt, R. & Weber, G. (Hrsg.), Mensch und Computer 2018 - Workshopband. Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V.. (S. 99-102).
- [11] Michael Sailer. 2016. Die Wirkung von Gamification auf Motivation und Leistung. Wiesbaden: Springer.
- [12] Anatol Walger and Matthias Böhmer. 2018. Studie gamifizierter UX-Designs zum virtuellen Wasserverbrauch von Konsumprodukten. In: Dachselt, R. & Weber, G. (Hrsg.), Mensch und Computer 2018 - Workshopband. Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V..
- [13] Athanasios Mazarakis, Sophie Jent, Alexander Bartel and Monique Janneck. 2019. Gam-R – Gamification Reloaded. In: Mensch und Computer 2019 - Workshopband. Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V.. (S. 40-42).
- [14] Paula Bräuer and Athanasios Mazarakis. 2019. Erhöhung der Motivation für Open Access durch Gamification. In: Mensch und Computer 2019 - Workshopband. Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V.. (S. 43-48).
- [15] Henrik Brauer, Sophie Jent and Monique Janneck. 2019. Einsatz und Potenzial von Gamification in digitalen Trainingsplattformen. In: Mensch und Computer 2019 - Workshopband. Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V.. (S. 57-62).