Gam-R – Gamification Reloaded

Athanasios Mazarakis[1], Sophie Jent[2], Alexander Bartel[3], Monique Janneck[2]

Arbeitsgruppe Web Science, Institut für Informatik, Christian-Albrechts-Universität zu Kiel[1]
Fachbereich Elektrotechnik und Informatik, Technische Hochschule Lübeck[2]
Fakultät Informatik, Hochschule Kempten[3]

a.mazarakis@zbw.eu, sophie.jent@fh-luebeck.de,
alexander.bartel@hs-kempten.de, monique.janneck@fh-luebeck.de

1 Erläuterung des Themas und der Inhalte

Gamification erfährt als wissenschaftliches Konzept zum Einsatz von spieltypischen Elementen in einem spielfremden Kontext (Deterding et al., 2011) wachsende Anerkennung und Adaption in den unterschiedlichsten Forschungs- und Anwendungsbereichen (vgl. Hamari et al., 2014, Sailer, 2016). Auch vergangene MuC-Konferenzen zeigen die Relevanz des Konzepts für Forschende und PraktikerInnen im Bereich Mensch-Computer-Interaktion (Bartel et al., 2017, Dowidat et al., 2017, Jent & Janneck, 2017, Mazarakis, 2017). Diese Präsenz soll durch den Workshop *Gam-R – Gamification Reloaded* manifestiert und institutionalisiert werden. Der Workshop soll Forschenden und PraktikerInnen 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:

- Einsatz von Gamification im Trainings- und Lernkontext, Wirtschaft und Open Science.
- Zielgruppenspezifischer Einsatz von Gamification, z. B. für Kinder oder Rentner.
- 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.

Veröffentlicht durch die Gesellschaft für Informatik e. V. 2018 in
R. Dachselt, G. Weber (Hrsg.):
Mensch und Computer 2018 – Workshopband, 02.–05. September 2018, Dresden.
Copyright (C) 2018 bei den Autoren. https://doi.org/10.18420/muc2018-ws03-0132

2 Ziele und geplante Durchführung

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 in Bereich Gamification.

3.) Diskussion und ggf. Vorbereitung einer eigenen Fachgruppe innerhalb der Gesellschaft für Informatik (Fachbereich MCI).

Die Veranstaltung ist ganztägig geplant. Die erste Hälfte umfasst die Präsentation und Diskussion ausgewählter Beiträge, die zudem in die Workshop-Proceedings der MuC 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 bewerteten. Im zweiten Teil soll eine Diskussion zu offenen Punkten, weiteren Forschungszielen und einem zukünftigen gemeinsamen Vorgehen erfolgen. Der Fokus liegt hierbei in der Vernetzung und ggf. der Etablierung einer eigenen Fachgruppe.

Insgesamt wurden sechs Einreichungen für diesen Workshop getätigt, wovon vier (teilweise nach notwendigen Änderungen) angenommen wurden. Die akzeptierten Beiträge werden an dieser Stelle kurz dargestellt:

- *Sebastian Feger* (Universität Stuttgart), *Sünje Dallmeier-Tiessen* (CERN), *Paweł Woźniak* (Universität Stuttgart) und *Albrecht Schmidt* (LMU München) beschreiben anhand von zwei Forschungsfragen den Nutzen von Gamification in der wissenschaftlichen Arbeit. Die Eigenschaften des wissenschaftlichen Arbeitsplatzes, sowie die Herausforderungen und Möglichkeiten von Gamification in diesem Bereich, werden kurz skizziert.
  Titel: *Just Not The Usual Workplace: Meaningful Gamification in Science*.
- *Anna Kizina* (Centigrade GmbH), *Johannes Kunkel* und *Jürgen Ziegler* (beide Universität Duisburg-Essen) haben ein kollaboratives Task-Management-System erstellt mit dem Namen TaskMarket. Die Ergebnisse der Evaluation konnten das Potenzial von TaskMarket in einem realen Anwendungskontext grundlegend bestätigen.
  Titel: *Ein kollaboratives Task-Management-System mit spielerischen Elementen*.
- *Anatol Walger* und *Matthias Böhmer* (beide Technische Hochschule Köln) zeigen mit einem gamifizierten UX-Design den virtuellen Wasserverbrauch von Konsumprodukten. Die Studie kommt zum Schluss, dass mit der entwickelten mobilen App ein signifikanter Einfluss auf das Antwortverhalten und ein positiver Lerneffekt bei den Probanden erzielt werden konnte.
  Titel: *Studie gamifizierter UX-Designs zum virtuellen Wasserverbrauch von Konsumprodukten*.
- *Paula Bräuer* und *Athanasios Mazarakis* untersuchten den Einfluss von einzelnen Spielelementen bei der Nutzung einer Augmented Reality Datenbrille für Lagerprozesse. Das Experiment mit 66 Probanden konnte interessante und teilweise unerwartete Unterschiede in der Wirkung der beiden Spielelemente Abzeichen und Bestenliste feststellen.
  Titel: *Gamification und Augmented Reality für Lagerprozesse*.

3 Informationen über das Organisationsteam

Mazarakis, Athanasios

ist Postdoc an der CAU Kiel und beschäftigt sich seit 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 MuC) runden sein Kompetenzprofil ab.

Jent, Sophie

ist Informatikerin und forscht als wissenschaftliche Mitarbeiterin an 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.

Bartel, Alexander

ist wissenschaftlicher Mitarbeiter im BMBF-Forschungsprojekt EVELIN. Sein Forschungsinteresse liegt neben Softwareengineering und Softwarearchitektur auf Gamification in Lehr-Lernkontexten. Er publizierte hierzu zahlreiche Fachartikel. Außerdem ist er Mitautor des Manifests für spielifizierte Hochschullehre (http://gamefulmanifesto.org/).

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

Bartel, A., Soska, A., Wolff, C., Hagel, G. & Mottok, J., (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).

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. (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.

Dowidat, L., König, J. A. & Wolf, M. R., (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).

Hamari, J., Koivisto, J. & Sarsa, H. (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.

Jent, S. & Janneck, M., (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).

Mazarakis, A., (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).

Sailer, M. (2016). *Die Wirkung von Gamification auf Motivation und Leistung*. Wiesbaden: Springer.