

# Gam-R – Gamification Reloaded

Zweiter internationaler Workshop auf der Mensch und Computer Konferenz 2019 in Hamburg

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

## 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. 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]. Die Teilnehmenden bekundeten 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'19 Workshops, Hamburg, Deutschland*

© Proceedings of the Mensch und Computer 2019 Workshop on Gam-R – Gamification Reloaded. Copyright held by the owner/author(s).

<https://doi.org/10.18420/muc2019-ws-242>

- 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 ist ganztägig geplant. Die erste Hälfte 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. Die letztjährige Akzeptanzrate lag bei 66 %. Es wird in diesem Jahr ebenfalls eine Annahmequote zwischen 50 % und 70 % angestrebt. 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. Planung von Aktivitäten rund um das Thema Gamification.

Insgesamt wurden fünf Einreichungen für diesen Workshop getätigt, wovon vier nach einem Rebuttal angenommen wurden. Die akzeptierten Beiträge werden an dieser Stelle kurz dargestellt:

- *Paula Bräuer* und *Athanasios Mazarakis* (beide Christian-Albrechts-Universität zu Kiel) haben in einem Experiment untersucht, ob Gamification in einem Online-Quiz die Motivation zum Beantworten von Fragen zum Thema Open Access steigern kann. Die erfolgreiche (Vor-)Studie wurde mit 28 Probanden durchgeführt und es wurden die Spielelemente Abzeichen und Fortschrittsanzeige verwendet.  
Titel: *Erhöhung der Motivation für Open Access durch Gamification.*
- *Johannes Kunkel*, *Benedikt Loepp*, *Esther Dolff* und *Jürgen Ziegler* (alle Universität Duisburg-Essen) haben eine Nutzerstudie zu Empfehlungssystemen mit latenten Faktormodellen durchgeführt. Die Autoren konnten herausfinden, dass eine höhere Anzahl von Faktoren das Modell weniger verständlich erscheinen lässt.  
Titel: *LittleMissFits: Ein Game-With-A-Purpose zur Evaluierung subjektiver Verständlichkeit von latenten Faktoren in Empfehlungssystemen.*
- *Henrik Brauer*, *Sophie Jent* und *Monique Janneck* (alle Technische Hochschule Lübeck) haben in zwei Iterationen eine digitale Präventionsplattform gamifiziert und evaluiert. Die Studie hat gezeigt, dass mehrere Spielelemente wie Fortschrittsanzeige, Abzeichen und weitere einen positiven Effekt hatten und für den Einsatz mit digitalen Trainingsplattformen verwendet werden können.  
Titel: *Einsatz und Potenzial von Gamification in digitalen Trainingsplattformen.*
- *Julian Fietkau* (Universität der Bundeswehr München) stellt mit seinem Beitrag ein Konzept zur Diskussion, ob Quests als Spielelement für die Motivation von Senioren zur Teilhabe in ihrer urbanen Umwelt geeignet sind. Der Beitrag beschreibt den aktuellen Planungsstand des Gamification-Systems sowie die dafür unmittelbar relevanten sonstigen Projektergebnisse und diskutiert die Herangehensweise.  
Titel: *Quests als Gestaltungsmittel zur Motivation und Struktur außerhäuslicher Aktivitäten für Senioren.*

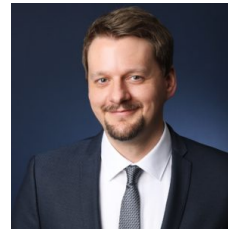
### 3 Informationen über das Organisationsteam



**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 im BMBF-Forschungsprojekt EVELIN. Er wechselte nach seiner Promotion in die Wirtschaft und ist dort als Software Architekt tätig. Sein Forschungsinteresse liegt neben Software Architektur auf Gamification in Lehr-Lernkontexten. Er publizierte hierzu zahlreiche Fachartikel. Er ist 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

- [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 Khald 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 Kunkeland 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..
- [11] Michael Sailer. 2016. Die Wirkung von Gamification auf Motivation und Leistung. Wiesbaden: Springer.
- [12] Anatol Walger and Matthias Böhrer. 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..