



Studentische Initiativprojekte präsentieren sich auf dem Aktionstag am 4. Dezember 2014 im Mensafoyer

## Gamification zwischen Theorie und Praxis – ein interdisziplinäres Optionalbereichsmodul

- **Seminar: Arbeitest du noch oder spielst du schon? Gamification als neuartiges Motivationskonzept**
- **Praxis-Blockteil: Gamification in der Praxis – Konzeption eines Health Games**

Das Modul widmet sich den mittlerweile allgegenwärtigen Schlagworten der „Gamification“ und der „Serious Games“, also dem zielgerichteten Nutzen digitaler Spiele für nicht-spielerische Zwecke. Einerseits werden Computer- und Videospiele bzw. Apps zur Vermittlung von Wissen an Personen unterschiedlicher Altersgruppen und mit verschiedensten Vorkenntnissen eingesetzt. Andererseits nutzt man Elemente digitaler Spiele, um Menschen zu verschiedensten Handlungen zu motivieren und in ihre alltäglichen Verhaltensweisen einzugreifen.

Das Ziel besteht darin, sowohl theoretische als auch praktische Kenntnisse über diese immer stärkeren Einfluss auf zahlreiche Bereiche der Gesellschaft entfaltenden Phänomene zu vermitteln. Dabei konzentriert sich der erste Modulteil auf eine theoretische Exploration und eine Einordnung der Konzepte und Prinzipien, die hinter Gamification und Serious Games stehen, während der zweite Modulteil die praktischen Problemstellungen einer tatsächlichen Spielentwicklung (eines Gesundheitsspiels) in den Vordergrund stellt. Zum Abschluss des Moduls sollen die Studierenden nicht nur fundierte theoretische Kenntnisse erworben haben, sondern auch durch die Arbeit mit Beispielen aus der Praxis in die Lage versetzt worden sein, eine eigene, kritische Position zu den oben genannten Entwicklungen einzunehmen. Zudem werden die Studierenden über ein selbstentwickeltes, detailliertes Spiel-Konzept verfügen.

Im Rahmen einer von den Studierenden sehr positiv aufgenommenen ersten Ausgabe des Moduls im Wintersemester 13/14 waren Theorie, Kritik und Praxis der Gamification eng verknüpft, da nicht nur der Seminarteil des Moduls von den Lehrbeauftragten ‚gamifiziert‘, also mit spielerischen Elementen ausgestattet worden war, sondern auch die Studierenden selbst ihre Referate und Präsentationen spontan spielerisch gestalteten, um ein Gespür für die Wirksamkeit und die Probleme von Gamification als Motivationsprinzip zu bekommen. Einige der im Rahmen von Referaten eingesetzten ‚Motivationsanreize‘ sind auf den Fotos auf diesem Paper zu bewundern.



### Was wir mitnehmen & -geben

- Bei einem spannenden Thema sind interdisziplinär angelegte Seminare eine Bereicherung für alle Beteiligten
- Für die Organisation und Abwicklung des Projektes sollte ausreichend Zeit eingeplant werden.

#### Kontakt

Felix Raczkowski | Sabine Schollas  
E-Mail: felix.raczkowski@rub.de | sabine.schollas@rub.de  
<http://www.rub.de/igs>