

# ALLES NUR EIN SPIEL?

Chancen und Nutzen von Spielelementen  
in der Hochschullehre

Julia Geißler  
14.12.2022

# SPIELEN? ARBEITEN?

Soziologisch-kulturwissenschaftliche Betrachtung

Verwendete Kernliteratur

- Caillois
- Csíkszentmihályi
- Huizinga



SPIEL WIRD SEHR HÄUFIG MIT EINEM  
GEGENSATZ, MEISTENS DEM LEBENSBEREICH  
DER ARBEIT,  
BESCHRIEBEN UND BEWERTET.

---

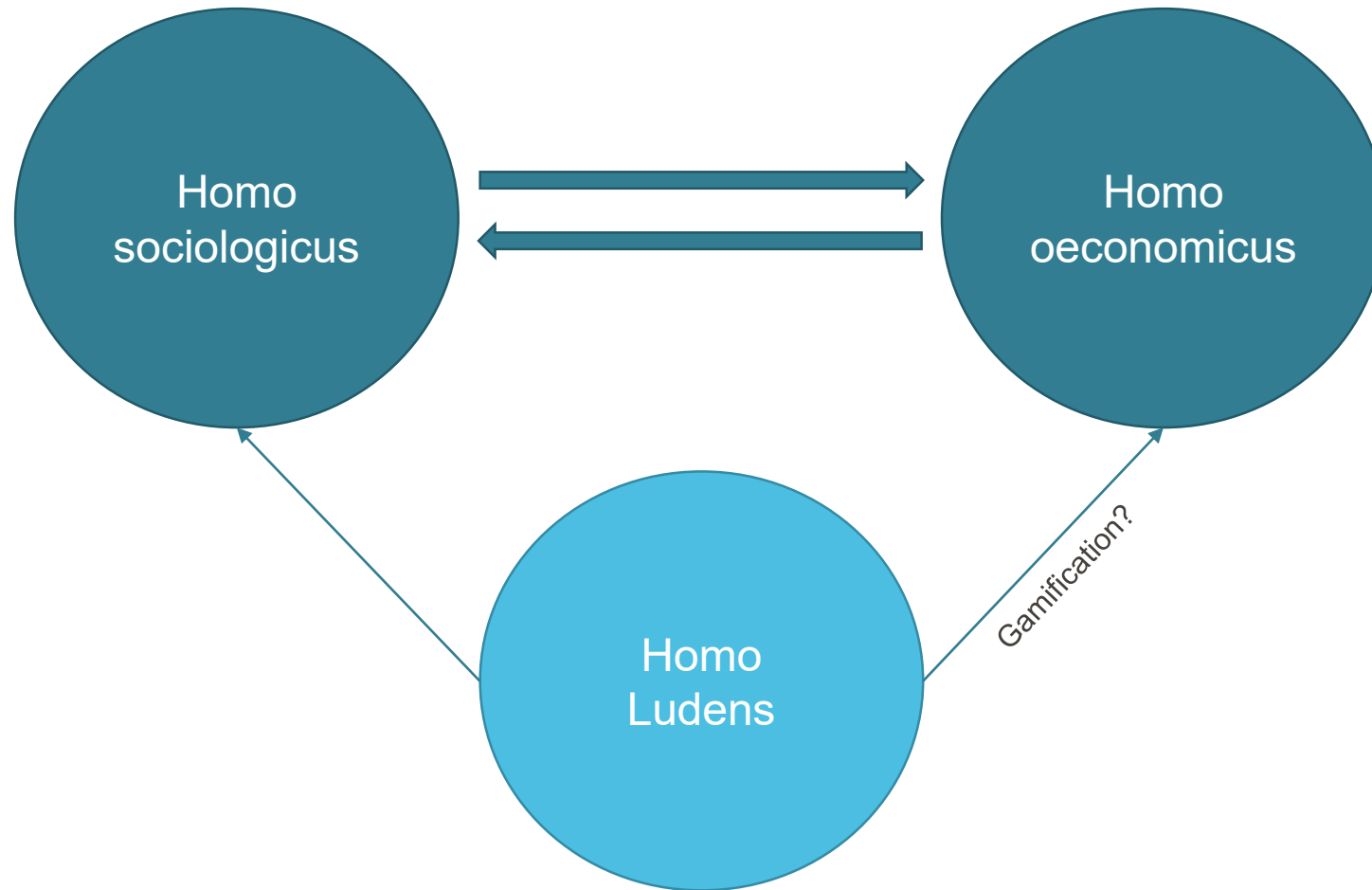
(vgl. Aufenanger, 2015, S.13/  
Huizinga, 1997, S.55/  
Wagner, 2011, S.298)

FREIRÄUME VOM ARBEITEN ERÖFFNEN ERST  
DEN RAUM ZUM SPIEL. ES ERFÜLLT, IM  
GEGENSATZ ZUR ARBEIT, KEINEN BESTIMMTEN  
ZWECK, SONDERN WIRD UM SEINER SELBST  
WILLEN BETRIEBEN

(vgl. Stampfl, 2012,  
S.2).

# SPANNUNGSRÄUME ARBEIT UND SPIEL

Der moderne Homo Sapiens und einige Ausprägungen



Csíkzentmihályi, 1987: Homo sociologicus + oeconomicus  
Huizinga 1997: Homo Ludens

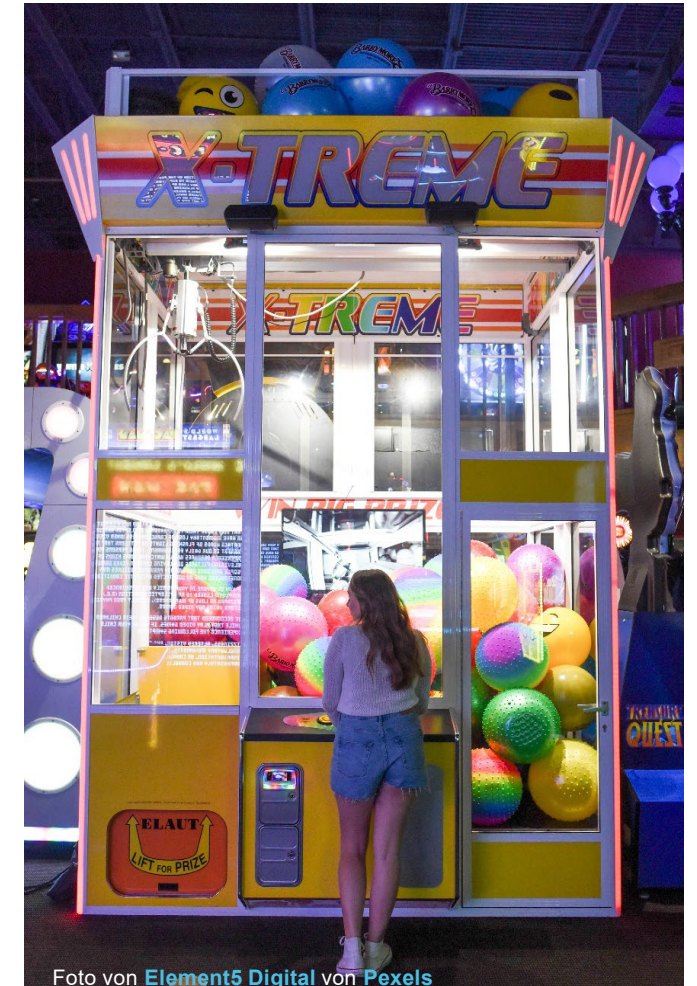


Foto von [Element5 Digital](#) von [Pexels](#)



# WAS PASSIERT EIGENTLICH BEIM SPIELEN?

Psychologische Betrachtung

Literatur

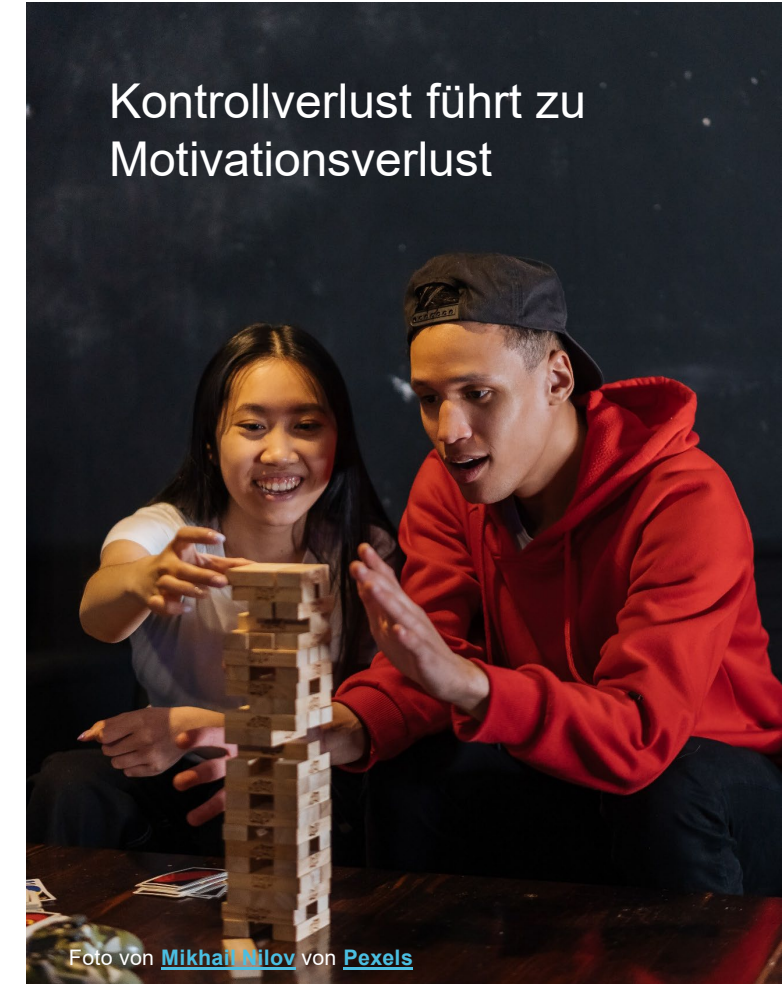
- Csíkszentmihályi
- Sailer
- Wesseloh/ Schumann

# WAS LÄSST UNS SPIELEN WOLLEN?

- emotionale Bindung an das Spiel
- Herausforderung des Spiels
  - Kombination von Spielarten erhöht den Erfolg
- absehbarer Aufwand
- Positiv rückgemeldete (Zwischen-) Ziele
  - Fördern Selbstbewusstsein
- Neugier/ Anregen von Fantasie



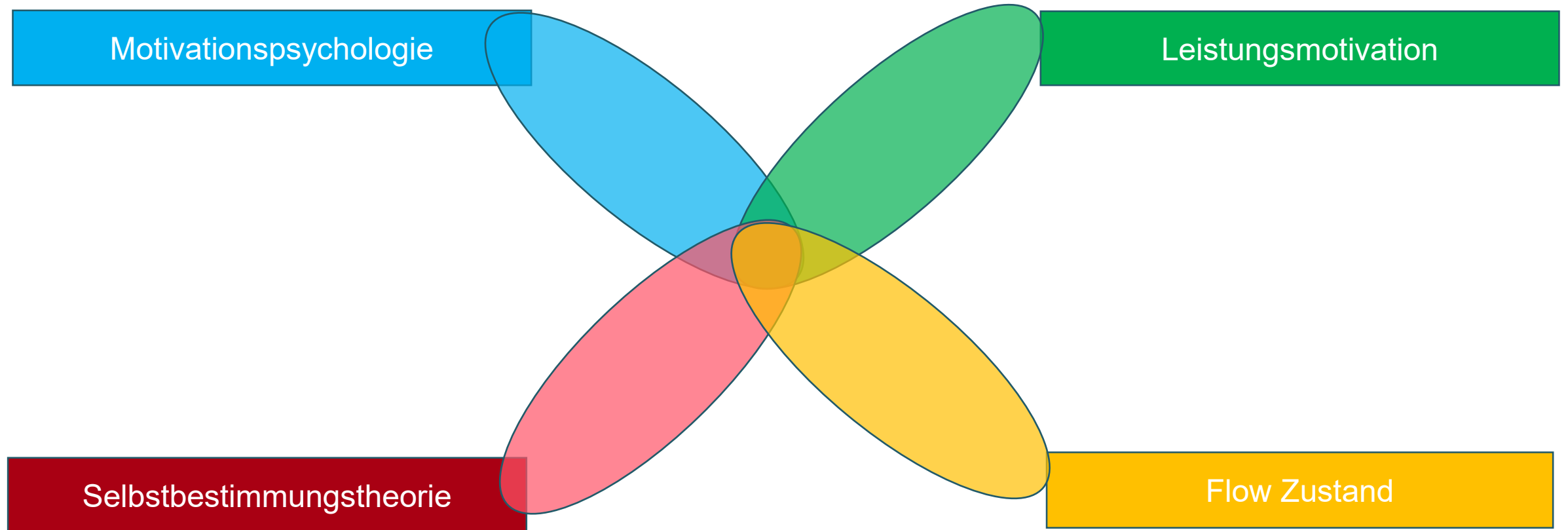
Kontrollverlust führt zu  
Motivationsverlust





# ZUSAMMENSPIEL VERSCH. PSYCH. THEORIEN

Beim Spielen





# BEGRIFFLICHKEITEN

## Literatur

- Ruhr Universität Bonn
- Sailer
- Chou
- Pfannstiel, Sanger, Schmidt



# VERSCHIEDENE BEGRIFFE DES SPIELBASIERTEN LERNENS

## Gamification

- Anreichern spielfremder Szenarien mit spieltypischen Elementen
- Kein vollständiges, eigenständiges Spiel
- Klassische Wissensvermittlung durch Spielprinzipien

## Gamebased learning

- Vollständiges Spiel
- Lernen mit Spielen
- Spielerisches Lernen in computerbasierter Umgebung
- Muss kein Lernspiel/ Serious Game sein



Quelle: <https://digital-spielend-lernen.de/gamification-game-based-learning-serious-games-wo-ist-da-der-unterschied>

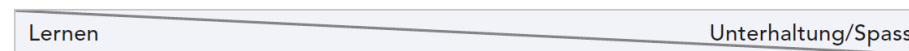
## Serious Games

- Vollständiges Spiel
- Pädagogischer Inhalt im Vordergrund
- Unterhaltungsaspekt nachrangig
- Wenig spieltypische Elemente
- Vor allem aus technischer Sicht ein Spiel
- Simulationen werden unter SG gefasst



# TYPEN VON LERNSPIELEN

	CBT/WBT mit Spielelementen	Quiz, Memory, Solitaire, etc.	Planspiel/Simulator	Virtuelle Lernwelten	Abenteuer-Lernspiel
Sichtbarkeit von Lernzielen	Klar definierte Lernziele Ansprechende Story & Charaktere	Klar definierte Aufgabe	Klar definierte Lernziele Didaktisch orientierter Aufbau	Wenig vorstrukturiertes & entdeckendes Lernen	Integration von Spielhandlung und Didaktik
vermittelbare Inhalte/ Kompetenzen	Wissensorientierte Inhalte – «know that»	Abruf / Überprüfen von Gelerntem – «know that»	Handlungskompetenz & systemische Zusammenhänge – «know how», «know why»	Orientierungsverhalten Wissensorientierte Inhalte – «know that» Handlungskompetenz – «know how»	Wissensorientierte Inhalte – «know that» Handlungskompetenz – «know how»
Motivation vor allem durch	Erwarteter Lernerfolg Kontext / Story Spiel-/ Spasseelemente	Unmittelbare Rückmeldung (Erfolg) Wettbewerb	Erwarteter Lernerfolg Rollenübernahme & Neugierde Kontext / Story	Neugierde Erfolgslebnisse beim Aufgabenlösen Kontext & Charaktere	Eigendynamik des Spiels Erwarteter Lernerfolg



Quelle: Pfannstiel, Sanger, Schmidt nach **Tabelle 1: Typen von Lernspielen nach (Meier, 2003)**

# MOTIVATIONSFAKTOREN IN SPIELEN

## Fantasie



Quelle: Screenshot Patrick Nagel

## Neugier



Quelle: <https://www.pc-magazin.de/testbericht/immortals-fenyx-rising-test-3202069.html>

## Herausforderung



Quelle: <https://www.spieletipps.de/tipps-51865-zelda-breath-of-the-wild-ganon-boss-guide-besiegt-ihr-den-endboss/>

## Kontrolle



Quelle: <https://www.dexerto.com/pokemon/pokemon-go-tip-save-10-seconds-every-catch-968045/>

## Regeln



Quelle: <https://www.gamerevolution.com/features/421063-super-mario-party-guide-features-game-modes>

## Gestaltung



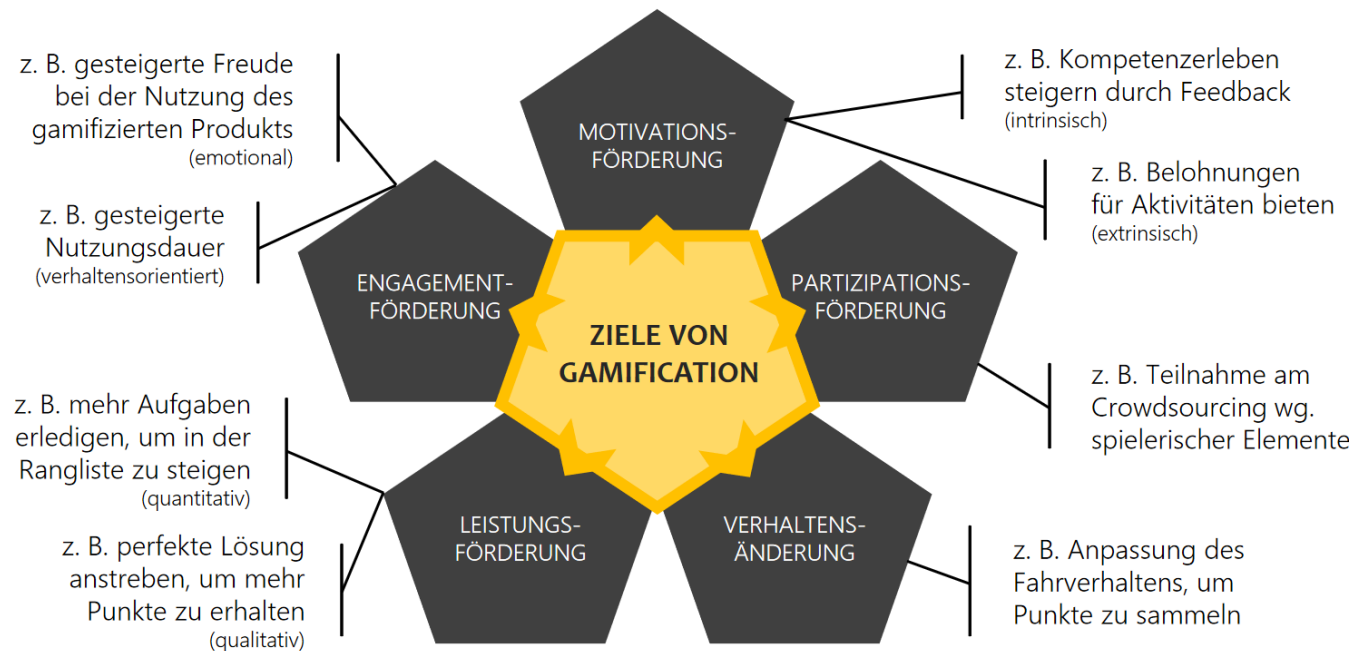
Quelle: <https://stevivor.com/reviews/fe-review-singing-your-way-to-obscurity/>

# GAMIFICATION ELEMENTE AUS SPIELEN

- Ansprechende Kommunikation
- Punkte
- Badges
- Visualisierung (Lern-) Fortschritt
- Quiz (Option to fail)
- Avatar
- Interaktive Elemente
- Feedback
- Belohnung
- Teamarbeit + Gruppenarbeit
- „Freispielen“ von Inhalten

Zum Nachlesen Quellen Nr. 6, 7 (S.1), 4 (S.2)

# WAS WILL GAMIFICATION

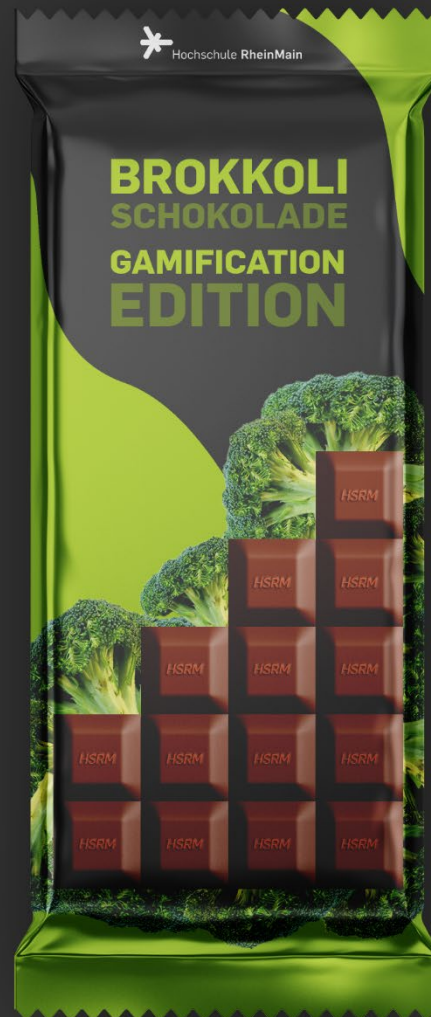


## Gamification gut geeignet für

- problembasiertes Lernen
- herausforderungsbasiertes Lernen
- forschendes Lernen
- fachübergreifende Kompetenzen
- wissenschaftliches und berufliches Arbeiten
- Studierfähigkeit erhöhen

Abbildung 4: Anwendungskontextunabhängige Ziele von Gamification **Wesseloh/ Schuhmann (2019)**

# GRENZEN VON GAMIFICATION



„Gamification is like mixing chocolate with broccoli - its so difficult“

Prof. Barbara Oakley



# GAMIFICATION UND HOCHSCHULLEHRE

Literatur

- Sailer





# FORSCHUNG ZU GAMIFICATION IM HOCHSCHULKONTEXT

## Metastudie

- 19 Studien (englischsprachiger Raum)
- Motivation und Lernerfolg erhöhen?
- Alle positive Wirkung von Gamification auf Lernerfolg zeigen
- Positiver Effekt auf Motivation nicht eindeutig
  - Positive Tendenz angenommen
- Motivationsförderung wirkt tendenziell bei
  - praktischen Aufgaben
- Motivationsförderung wirkt tendenziell nicht bei:
  - schriftlichen Tests (negative Wirkung)



CC-0



# CHANCEN UND NUTZEN

## Von Gamification in der Hochschullehre

Beteiligung und (emotionale) Einbindung in Thema aufbauen/ erhöhen

Studierfähigkeit erhöhen bei passendem Kompetenzerwerb

Abbruchquoten von Kursen mit Gamification sind geringer, als bei Kursen ohne

Positiver Effekt auf Lernerfolg nachweisbar





# DISKUSSIONSFRAGE

Was bedeutet das Spannungsfeld von Spiel und Arbeit für den Einsatz von Gamification in der Hochschullehre?

Wo sehen Sie die Möglichkeit, in Ihrer Lehre Gamification einzusetzen?

Was brauchen Sie, um Gamification in der Hochschullehre einzusetzen?

# QUELLENVERZEICHNIS

1. Aufenanger, Stefan (2015): Homo Ludens - Zum Verhältnis von Spiel und Computerspiele. In: Arnold Picot (Hg.): Spielend die Zukunft gewinnen. Wachstumsmarkt Elektronische Spiele. Berlin [u.a.]: Springer, S. 13–23.
2. Caillois, Roger (1982): Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Frankfurt a.M, /Berlin/Wien: Ullstein
3. Chou, Yu-Kai <https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/>
4. Chou, Yu-Kai <https://www.game-learn.com/de/ressourcen/blog/you-kai-chou-gamification-kann-schulungen-und-weiterbildung-unterhaltsam-und-attraktiv-machen/>
5. Csikszentmihalyi, Mihaly: Das Flow-Erlebnis. 10. Aufl. Stuttgart: Klett-Cotta.
6. Fischer, Helge et al (2017): Die Gamifizierung der Hochschullehre – Potentiale und Herausforderungen  
[https://www.researchgate.net/publication/315858545\\_Die\\_Gamifizierung\\_der\\_Hochschullehre\\_-\\_Potenziale\\_und\\_Herausforderungen](https://www.researchgate.net/publication/315858545_Die_Gamifizierung_der_Hochschullehre_-_Potenziale_und_Herausforderungen)
7. Fischer, Helge; Rohr, Fabiane; Mehr als Spielerei! Gamedesign-Elemente in der digitalen Lehre  
[https://www.researchgate.net/publication/284498445\\_MEHR\\_ALS\\_SPIELEREI\\_GAMEDESIGN-ELEMENTE\\_IN\\_DER\\_DIGITALEN\\_LEHRE](https://www.researchgate.net/publication/284498445_MEHR_ALS_SPIELEREI_GAMEDESIGN-ELEMENTE_IN_DER_DIGITALEN_LEHRE)
8. Gebhardt/ Friede: Gamification (2020): Potentiale und Grenzen im Lebensmittelbereich <https://www.researchgate.net/publication/330608280>

# QUELLENVERZEICHNIS

1. Huizinga, Johan (1997): Homo Ludens. Von Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg: Rowolt Taschenbuch Verlag GmbH
2. Kapp, Karl et al (2014): The Gamification of Learning and Instruction
3. Pfannstiel, Sanger, Schmidt (2009): Game-based Learning im Bildungskontext einer Hochschule – ein Praxisbericht. In: Zeitschrift fur Theorie und Praxis der Medienbildung Themenheft Nr. 15/16
4. Sailer, Michael (2016): Die Wirkung von Gamification auf Motivation und Leistung. Springer
5. Stampfl, Nora (2012): Die verspielte Gesellschaft. Garbsen: Heise Medien.
6. Wagner Michael (2011): Serious Games. Spielerische Lernumgebungen und deren Design. In: Paul Klimsa (Hg.): Online-Lernen. Planung, Realisation, Anwendung und Evaluation von Lehr- und Lernprozessen online. Munchen: De Gruyter.
7. Wesseloh / Schumann (2019): Einsatz von Gamification zum Fordern intrinsischer Motivation

# DANKE FÜR IHRE AUFMERKSAMKEIT

## **Kontakt**

Abteilung 5.1  
Didaktik und Digitale Lehre

Unter den Eichen 5  
65195 Wiesbaden  
Gebäude H, UG, Raum 02



Julia Geißler  
+49 611 9495-2751  
[Julia.geissler@hs-rm.de](mailto:Julia.geissler@hs-rm.de)