

# Workshop „Gamification und Virtuelle Welten“

## Leitung:

Prof. Dr. Stefan Stieglitz (Universität Münster)

Dr. Danny Pannicke (Technische Universität Berlin)

Prof. Dr. Susanne Robra-Bissantz (Technische Universität Braunschweig)

Prof. Dr. Kai-Ingo Voigt (Universität Erlangen-Nürnberg)

Prof. Dr. Rüdiger Zarnekow (Technische Universität Berlin)

## Inhalt:

Der hedonistische Aspekt der Computernutzung gewinnt zunehmend an Bedeutung. Mit der Verbreitung des Internets, unterstützt durch mobile Technologien, sind Computer im letzten Jahrzehnt zum MultimediuM geworden und durchdringen bzw. transformieren nahezu alle Bereiche des täglichen Lebens. Unterhaltung, kreative Selbstverwirklichung und freudvolle Interaktion bilden zentrale Aspekte der Nutzung. Das wesentliche Merkmal hedonistischer Informationssysteme besteht darin, dass die Interaktionen mit diesen Systemen sich – zumindest zum Teil – aus sich selbst heraus rechtfertigen. Neben der privaten Nutzung kommen dabei zunehmend auch Anwendungen im Business-Bereich in den Blick. In diesem Zusammenhang wird aktuell insbesondere diskutiert, wie spieltypische Elemente und Prozesse in spielfremden Kontexten nutzbar sind („Gamification“) und wie Spiele zur Klärung ernsthafter Fragestellungen beitragen können („Serious Games“). Viele Organisationen sind dabei, die Potenziale des Spielerischen zu entdecken und versprechen sich davon motivationale und kreativitätsfördernde Effekte.

Der Workshop auf der Informatik 2014 soll der Konsolidierung der bisherigen Forschung im deutschsprachigen Raum dienen und einen Ausgangspunkt für die weitere systematische Bearbeitung dieses Themenfeldes markieren. Die einführende Keynote (nicht im Tagungsband enthalten) von Herrn Simon Hassannia (Deutsche Telekom AG) ist dem Thema „Virtuelle Plattformen und Gamification im Unternehmen“ gewidmet. Die sieben angenommenen Beiträge adressieren verschiedene wichtige Aspekte des eingegrenzten Forschungsfeldes wie den Einsatz von Serious Games im Kontext organisationaler Fragestellungen, Methoden zur Auswertung der in Spielen entstehenden Daten und Spiele im Kontext von Ideenwettbewerben.

Ein zentrales Anliegen des Workshops ist es, interessierte Wissenschaftler und Praktiker zusammenzubringen und ein Forum für den weiteren Austausch zu schaffen.