

**„Wenn die Gesundheit auf dem Spiel steht –
Spielerische Ansätze zur Männergesundheit“ –
Gamification**

Prof Dr. Robert Lehmann und Prof. Dr. Thomas Voit, Technische Hochschule Nürnberg



Daten und Fakten

8 Gamification-Workshops durchgeführt

70 Expert*innen haben Instrument getestet

- Spielebranche
- Soziale Arbeit
- Kulturvermittlung
- Unternehmen

104 Spiel-Design-Elemente entdeckt

1.440 Elementverbindungen beschrieben

8.300 Brettspiele analysiert

20.700 Empirische Belege gefunden

30.000 Spiele im Deutschen Spielearchiv



Team



Thomas Voit



Robert Lehmann



Julia Falk



Alexander Schneider



Mathias Kriegbaum



Benjamin Löhner



PROJEKT EMPAMOS

Empirische Analyse motivierender Spielelemente

Forschungsprojekt der **TH Nürnberg** in Kooperation mit dem **Deutschen Spielearchiv**

Ziel ist es, **motivierende Spielelemente** und ihre häufigen Verbindungen zu identifizieren

Wissen soll in **Gamification-Projekten** eingespeist werden, um Motivation zu erzeugen



PROJEKT EMPAMOS

Empirische Analyse motivierender Spielelemente

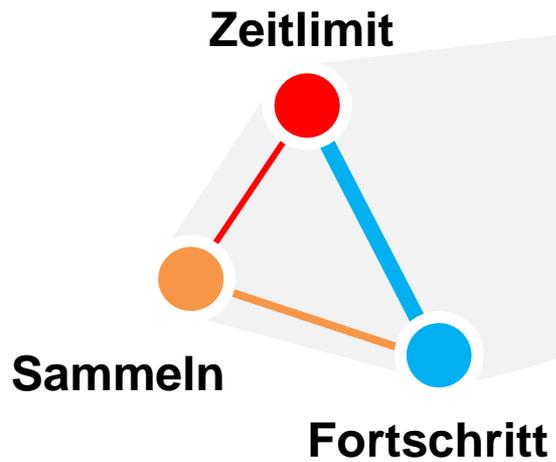
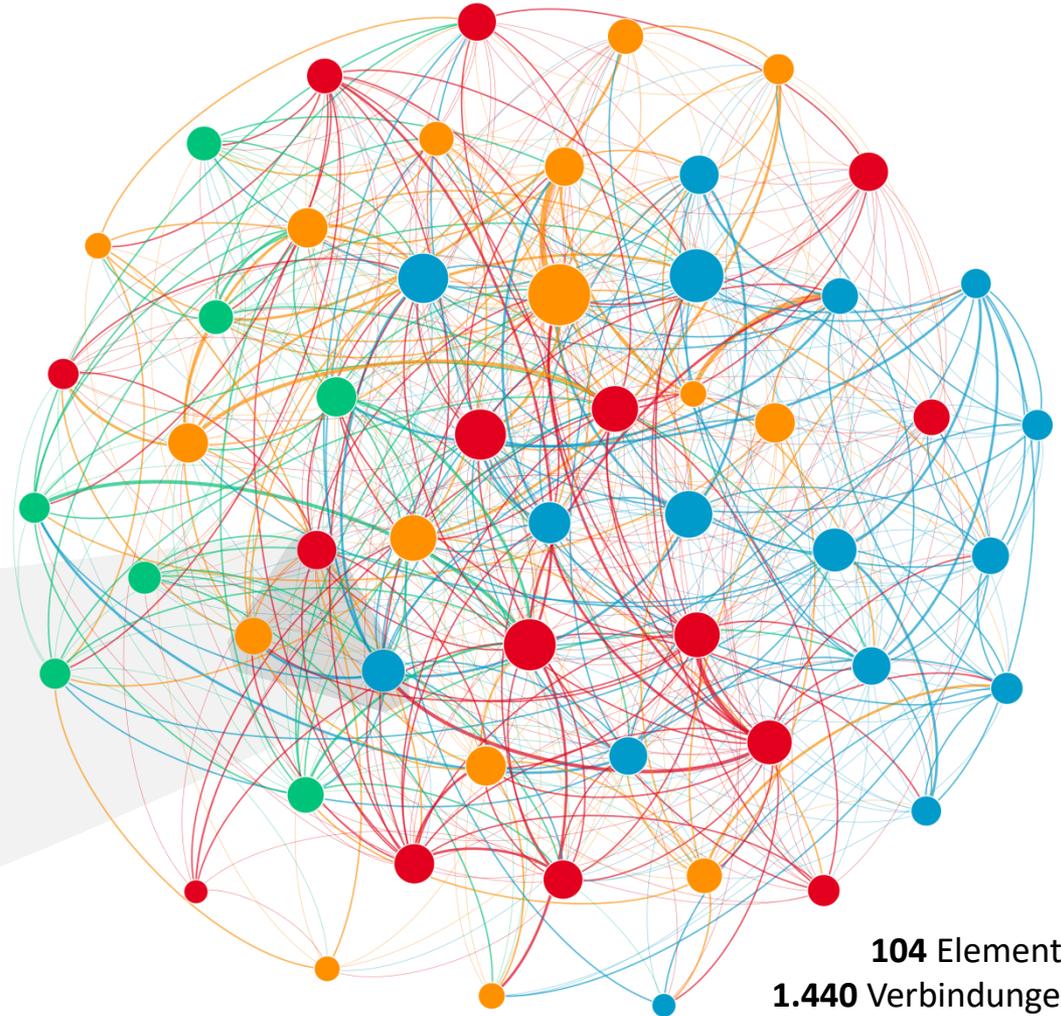
Identifikation von **Spiel-Design-Elementen**, die häufig in Spielen miteinander kombiniert werden

Einsatz von **Künstlicher Intelligenz**, um in **30.000 Spielen** Zusammenhänge zu entdecken

Analyse und Beschreibung der **motivationalen Wirkung**, die von den Elementen ausgeht



Spiel-Design-Elemente



104 Elemente
1.440 Verbindungen



Das Instrument



Modularer Baukasten für die Entwicklung motivierender Gamification-Lösungen im Rahmen von Teamworkshops



KI-basiertes Assistenzsystem zur Gamification-Entwicklung



Gamification und Gesundheitsförderung

Motivation zur Verhaltensmodifikation kann durch Spiel-Design-Elemente erhöht werden

EMPAMOS bietet **empirisch fundiertes Wissen** zur Wirkung von Spiel-Design-Elementen

Die Tools von EMPAMOS ermöglichen es Gesundheitsfachkräften, **passgenau und zielgruppenspezifisch** motivationssteigernde Angebote zu erstellen

Das können auch **motivierende Apps** sein, die sich an eine sehr breite Zielgruppe richten

Das können motivierende Szenarien sein, die für **betriebliche** oder **kommunale Gesundheitsförderungsprojekte** entwickelt werden

