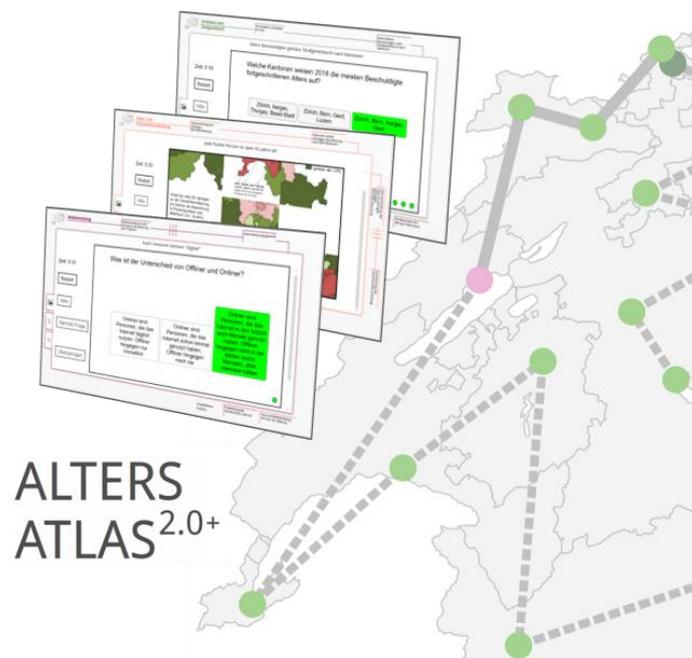


# Serious Gaming für den Alters-Atlas



**Autorin:** Fiona Tiefenbacher

**Examinatorin:** Prof. Dr. Susanne Bleisch

**Experte:** Dr. Mario Pozza

**Betreuerin:** Lina Dönni

# Serious Gaming für den Alters-Atlas

**Der Alters-Atlas ist eine Plattform, welche Informationen rund ums Alter und Altern über das Internet öffentlich bereitstellt. Mit dem bevorstehenden Update des Alters-Atlas steht neben der Modernisierung auch die Gamifizierung im Fokus. Dabei wird versucht, die Inhalte auf spielerische Art und Weise zu vermitteln. Die Evaluation von drei erarbeiteten Konzepten ergab, dass das Konzept eines räumlichen Leiterspiels mit einzelnen gamifizierten Inhalten die Gamifizierung am vielversprechendsten umsetzt. Als Prototypen wurden Puzzles und Quiz', sowie das ausgewählte Konzept «Armchair-Travelling» in einem Mockup realisiert.**

**Schlagworte:** Alters-Atlas, Armchair-Travelling, Gamification, Puzzle, Quiz, Serious Gaming, Spiele, Travelling-Network

## 1. Ausgangslage

Der im Jahr 2017 veröffentlichte Alters-Atlas stellt altersspezifische Informationen mithilfe von kurz erläuterten Visualisierungen der Öffentlichkeit bereit. Mit dem Update auf die zweite Version möchte neben der Modernisierung auch der Schritt zur Gamifizierung gemacht werden. Die Gamifizierung verwendet Spiel-Elemente für andere nicht-spielerische Zwecke. Ein Serious Game ist ein vollumfängliches Spiel, welches ein anderes Ziel als nur den Spassfaktor verfolgt. Mit dieser Erweiterung soll erreicht werden, dass die Inhalte des Alters-Atlas mit Spass erforscht und dabei die Informationen längerfristig im Gedächtnis des Nutzenden gespeichert werden. Neben diesen Effekten wird auch erhofft, dass der gamifizierte Alters-Atlas 2.0+ zum Weiterforschen und Wiederkommen motiviert.

## 2. Ablauf

Mittels Brainstormings und Befragungen wurden verschiedene Spiele in einem ersten Schritt (Abb. 1) aufgelistet und auf ihre Eignung und Machbarkeit im Atlas überprüft. Anschliessend wurden die geeignetsten Spiele in drei Kategorien Wissen, Spass und Weiteres eingeteilt. Für den Atlas sind unter anderem Puzzles, Fragen, Belohnungen und Memorys ausgewählt worden.



Abb. 1: grober Ablauf von der Idee bis zur Umsetzung

Nach dem die Spiele ausgewählt wurden, sind drei grobe Konzepte erarbeitet worden, wobei das geeignetste Konzept eine Kombination von zweien ist. Um geeignete Atlas-Inhalte zur Gamifizierung zu finden wurde der Inhalt analysiert und mit einem Entscheidungsbaum einem passenden Spiel zugeteilt. Die Umsetzung beinhaltet ausgewählte spannende Atlas-Inhalte, welche mit Puzzles, Multiple Choice Quiz' und Belohnungen – von jeder Kategorie ein Spiel – in einem Mockup prototypisch implementiert sind.

### 3. Armchair-Travelling

Der Begriff «Armchair-Travelling» beschreibt das virtuelle Bereisen von Orten vom Sessel aus. Dabei werden zwei Arten von Spielumsetzungen verfolgt: einzelne gamifizierte Inhalte (Abb. 3) und ein atlasübergreifendes räumliches Leiterspiel, das Travelling-Network (Abb. 2). Mit diesem Konzept wird, neben den bestehenden Informationsinhalten, ein Raumbezug im Alters-Atlas 2.0+ hergestellt.

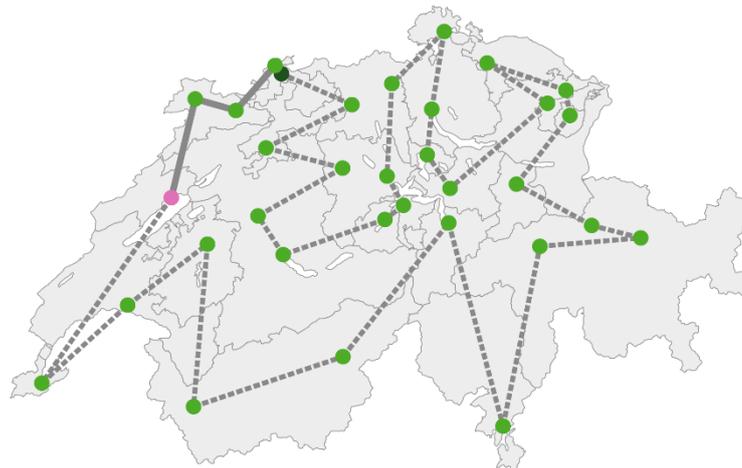


Abb. 2: Travelling-Network im «Armchair-Travelling»

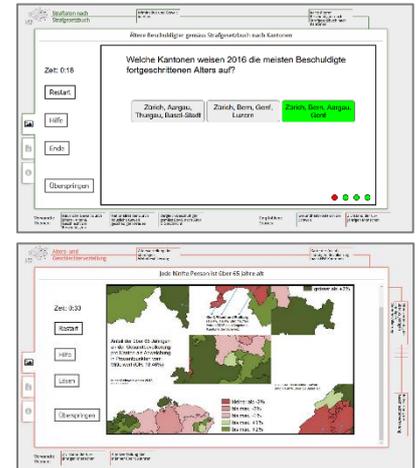


Abb. 3: Quiz (oben) und Puzzle (unten) im Alters-Atlas

Das Travelling-Network ist als räumliches Netzwerk in der Schweiz realisiert. Leiterspiel-Felder sind verschiedene Ortschaften, welche durch erfolgreiches Lösen der Spiele bereist werden. Demnach werden die Spielenden durch Schritte im Leiterspiel belohnt. Mit dieser virtuellen Reise werden Informationen und Erinnerungen, die mit der Ortschaft oder mit dem Alters-Atlas in Beziehung stehen, gesammelt.

### 4. Fazit

Das «Armchair-Travelling» ist ein atlasübergreifendes räumliches Leiterspiel mit einzelnen gamifizierten Inhalten. Das Konzept stellt die Informationen des Alters-Atlas nicht direkt in den Raum, sondern generiert einen zusätzlichen Layer mit Raumbezug. Das «Armchair-Travelling»-Konzept beinhaltet Spiel-Elemente für andere nicht-spielerische Zwecke, kann aber auch als vollumfängliches Spiel eingestuft werden. Daraus wird geschlossen, dass in diesem Konzept nicht klar zwischen der Gamifizierung und einem Serious Game unterschieden werden kann und somit eine Kombination der beiden Arten ist. Die Prototypen der Puzzles bzw. Quiz' (Abb. 3), sowie das erarbeitete Konzept unterstützen das Alters-Atlas-Team beim weiteren Prozess.

Autorin:	Fiona Tiefenbacher	fiona.tiefenbacher@me.com
Examinatorin:	Prof. Dr. Susanne Bleisch	susanne.bleisch@fhnw.ch
Experte:	Dr. Mario Pozza	mario.pozza@fhnw.ch
Betreuerin:	Lina Dönni	lina.doenni@fhnw.ch