



Swen Körner

Narrative Gamifizierung in der sportwissenschaftlichen Hochschullehre

Konzeption – Durchführung – Evaluation



ACADEMIA

Swen Körner

Narrative Gamifizierung in der sportwissenschaftlichen Hochschullehre

Konzeption – Durchführung – Evaluation



ACADEMIA

© Titelbild: Marco Attano – stock.adobe.com

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-98572-171-9 (Print)

ISBN 978-3-98572-172-6 (ePDF)



Onlineversion
Nomos eLibrary

1. Auflage 2024

© Academia – ein Verlag in der Nomos-Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG, Baden-Baden 2024. Gesamtverantwortung für Druck und Herstellung bei der Nomos Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG. Alle Rechte, auch die des Nachdrucks von Auszügen, der fotomechanischen Wiedergabe und der Übersetzung, vorbehalten. Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier.

Besuchen Sie uns im Internet
academia-verlag.de

Abstract (Deutsch)

Die Master-Thesis hat das Konzept *Narrativer Gamifizierung* zum Thema. Das Forschungsziel der Arbeit ist ein doppeltes. Zum einen geht es darum, den Ansatz Narrativer Gamifizierung theoretisch zu begründen. Die attributive Spezifikation *Narrativer Gamifizierung* ist Ausdruck eines vermuteten Potenzials. Im Kern lautet die Vermutung, dass Gamifizierung von einer gezielten Betonung der narrativen Struktur das Lernen als freudvolles Erleben und Erfahren befördern kann. Narrative besitzen seit jeher für Menschen eine zentrale sinnstiftende Funktion. Von dieser Rolle – so das Argument – können auch Vermittlungsansätze mit primär seriösen Lernabsichten profitieren. Klassische Elemente und Prinzipien der Gamifizierung werden konsequent auf Erzählungen bezogen und durch diese sinnvoll verbunden. Der Idee nach erhalten Lerninhalte und -prozesse durch Narrative Gamifizierung eine „Sinnaufladung“, die motivierend wirkt und das Lernen unterstützt. Zum anderen verfolgt die Arbeit das Ziel, den Ansatz an einem Beispiel sportwissenschaftlicher Lehre praktisch zu erproben und dessen Wirkungen empirisch zu erheben. Die Evaluationsdaten zeichnen ein differenziertes Bild. Narrative Gamifizierung beeinflusst das Lernen und die Motivation mehrheitlich positiv; gleichwohl besteht kein Wirkautomatismus. Wie für alle Konzepte und Methoden der universitären Lehre steht auch der Narrativen Gamifizierung eine grundsätzliche Bescheidenheit im Anspruch gut zu Gesicht. Sie ist weder Allzweckwaffe gegen motivational dahinsiechende Studentys, noch beschreibt sie einen Königsweg der Lehre. Aber immerhin: Narrative Gamifizierung interessiert sich für die eigenen Effekte und besitzt eine Art eingebautes Selbstüberprüfungsgebot. Damit bringt sie sich konstruktiv und reflexiv ein in die Diskussion über die Zukunft der Lehre an Universitäten.

Stichworte:

Narrative Gamifizierung – Narrative – Story – Seminar – universitäre Lehre – Aktionsforschung

ABSTRACT (ENGLISCH)

This master's thesis explores the concept of narrative gamification. The aim is twofold. Firstly, it establishes a theoretical foundation for narrative gamification. Here, the term 'narrative' suggests a potential benefit. The core assumption is that gamification can enhance university learning as a playful experience by emphasising the narrative structure. Narratives have always been pivotal in creating meaning for people. According to this perspective, teaching methods with serious learning intentions can benefit from this function. Classic elements and principles of gamification are integrated with narratives, creating meaningful connections. The concept is that narrative gamification imbues learning content and processes with a 'charge of meaning', fostering motivation and supporting learning. Secondly, this thesis aims to empirically evaluate narrative gamification in practice, exemplified by my university lectures. The findings suggest a nuanced impact: While narrative gamification generally enhances learning and motivation, some drawbacks are also noteworthy. In essence, narrative gamification proves beneficial but does not represent a superior teaching method. Rather, it contributes constructively to the ongoing discourse on the future of university education.

Keywords:

Narrative gamification – narrative – story – university education – action research

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	11
Tabellenverzeichnis	13
1. Thema und Forschungsziel	15
2. Games – Gamifizierung – Narrative Gamifizierung	19
2.1 Videospiele	19
2.1.1 Motivational Pull	21
2.1.2 Spielen und lernen	26
2.2 Gamifizierung	30
2.2.2 Vom Element zum Prinzip	33
2.2.3 Funktioniert Gamifizierung?	36
2.3 Narrative Gamifizierung	39
2.3.1 Narrative Thinking	40
2.3.2 Narrative Bezüge	43
3. Sportwissenschaftliches Lehrprojekt	49
3.1 Hintergrund	49
3.1.1 Verfahren: Aktionsforschung	50
3.1.2 Ergebnis: Von Wettbewerb zu Solidarität	52
3.2 Konzeption	56
3.2.1 Narrative Bezüge	57
3.2.2 Design und Durchführung	59
3.3 Evaluation	70
3.3.1 Ziel	71
3.3.2 Erhebung	71
3.3.3 Analyse	73

Inhaltsverzeichnis

3.3.4 Ergebnisse	74
4. Diskussion	83
4.1 Ergebnisse im Kontext	83
4.2 Limitationen	86
4.3 Anpassung und Entwicklung	87
5. Zusammenfassung	91
Literatur	93

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Gamification Taxonomie nach Toda et al. (2019)	32
Abbildung 2: Narrative Bezüge im Modell Professionellen Lehrens	44
Abbildung 3: Spiralmodell universitärer Lehre als Aktionsforschung, modifiziert nach Posch & Zehetmeier (2010)	51
Abbildung 4: Rahmenerzählung der Online-Praxiskurse im Sommersemester 2020 (Abbildung entnommen aus Koerner & Staller, 2021b, S. 30)	53
Abbildung 5: Krise der Vermittlung im Leistungssport – Pressebericht zur Eröffnung des LTC6 Seminars im Wintersemester 2021/2022	61
Abbildung 6: Auftrag des Rektorats an das B7 Seminar – E-Mail des Prorektors für Lehre der DSHS Köln an den Dozenten	61
Abbildung 7: Coach Development League – Teamlogos und Mission	63
Abbildung 8: Homepage der Coach Development League zur sechsten Sitzungswoche	66
Abbildung 9: Level-Up Bereich der League of Aspirants – Beispielinhalt zur Vertiefung	67

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 10: Beispielinhalt der Seite Basti's Secrets – Curriculum Vitae	68
Abbildung 11: Gesamtbewertung der CDL – zentrale Lehrevaluation der DSHS, Wintersemester 2021/2022	81