

Vorwort

Herzlich willkommen auf der ersten Seite unseres Sammelbands, der Ergebnisse einer Hochschulcommunity bündelt, die Lehre, Lernen und Spiel miteinander verknüpft.

Das im Jahr 2019 gegründete *Forschungs- und Innovationslabor Digitale Lehre (FIDL)* am Standort Nürnberg setzt seinen Arbeitsschwerpunkt darauf, den Blick auf Hochschulbildung zu ändern. Uns geht es darum, einen Schritt zurückzutreten und mit unterschiedlichen Hochschulakteur:innen gemeinsam Ideen zu entwickeln, wie das Lernen an Hochschulen motivierender ausgestaltet werden kann. Dabei mangelt es aus unserer Sicht nicht an digitalen Werkzeugen, sondern vielmehr an neuen Perspektiven und Kooperation.

Das interdisziplinäre Forschungsprojekt »Empirische Analyse motivierender Spielelemente« (EMPAMOS), welches 2017 von Thomas Voit ins Leben gerufen wurde, hat unsere Herangehensweise entscheidend geprägt. EMPAMOS bietet einen kreativen Zugang zur Analyse von Systemen mithilfe des Gedankenmodells des Spiels. Das Kennenlernen von EMPAMOS brachte uns die Erkenntnis, dass uns eine gemeinsame Sprache fehlt – eine Sprache, die neue Sichtweisen eröffnet und Kommunikationsgräben überwindet. Durch die von uns initiierten hochschulübergreifenden Austauschformate ist eine Community entstanden, die EMPAMOS als Denk- und Sprachwerkzeug nutzt, um Hochschulbildung gemeinsam weiterzuentwickeln.

Dieses Buch gibt einen Einblick in die Arbeit unserer Community. Zumeist sind es Work-In-Progress-Berichte, mit denen wir und die Autor:innen zum Kennenlernen und Mitdenken, aber auch zu Kritik und Weiterentwicklung einladen wollen – denn unsere Reise hat gerade erst begonnen. Lesen Sie diesen Sammelband als eine Einladung, an unserer Reise teilzuhaben, und kommen Sie bei Fragen und Interesse gerne auf uns zu.

Sollten Sie Hilfe beim Verständnis der EMPAMOS-Spielsprache benötigen, bietet ein kurzes Glossar am Ende des Sammelbands einen Überblick

zu EMPAMOS. Blitzlichter zu den einzelnen Artikeln bieten Ihnen die vorangehenden Trennblätter. Sie wurden im Rahmen eines interdisziplinären studentischen Projekts mithilfe von KI-Werkzeugen gestaltet. Jeder Artikel wurde hierfür zunächst inhaltlich auf seine Essenz verdichtet. Diese Essenz diente dann als Grundlage zur Entwicklung eines Prompts, mit dem die jeweilige Grafik erzeugt und farblich angepasst wurde. Weitere Informationen zu diesem Projekt finden Sie im Anhang.

Ihr Herausgeber:innen-Team

Benjamin Zinger, Ann Marie Wester, Thomas Bröker¹



¹ Infos & Kontakt: <http://www.fidl.education>.