Forschungsgruppe D.O.T – Die offene Tür



Serious games – Games for Health Gloria Mittmann, MSc





Wer sind wir?







Interdisziplinäres Forschungsprojekt:

Was?

- Verbesserung von mentalem, emotionalem und sozialem Wohlbefinden
- junge Menschen im Alter von 8-12 Jahren
- herausfordernden Lebensphase des Schulwechsels

Womit?

- Primärpräventionsprogramm
- Programm für die Schulen und außerschulische Einrichtungen
- digitale Lernspiele und analoge Kurselemente







Social Connectedness Games-HUB (Platform)

Social Connectedness
Analysis Data:
Questionnaires,
user online behaviour
& in-game progress

SWEP

Edukations-Paket zu sozialem Wohlbefinden



COMApp

(Interactive Chat)

Communication Area with Features, eg. Emojis, Stickers, Status, Filter,... (like other Social Media)



LINA

(Puzzle AR Game)

Augmented Reality Game to encourage social connectedness in class using instructions for puzzles and interactive quests.



Brainz♡

(Individual ER)

Adventure Game to learn individual Emotion Regulation using psycho-



RPG

(Interpersonal ER)

Roleplay games to learn interpersonal Emotion Regulation using Social Skills and Meta-Cognition.



OIS

Implementable Games)

Already existing Educational or Serious Games from Open Innovation Partners.

Individual Avatar, Al Matching, Social-Quests (Puzzles, Riddles,...), Awards for plogress (Coins, Chests), Uvel & Power Up,...

References: PixaBay (1087845, 2762567, 2093744, 3669736, 189254, 1736462), Es war einmal das Leben (http://comicsgalerie.de/Es-war-einmaldas-Leben-to-on-4) and School-D-com (https://www.indiroyunu.com/school-tycoon/).

Projekt-Übersicht



Serious games – Games for Health, 06.11.2019 Forschungsgruppe DOT / Gloria Mittmann, MSc

Serious games

"serious games are (digital) games used for purposes other than mere entertainment" (Susi, Johannesson, & Backlund, 2007)

Edutainment:

- Education: Lernen, Trainieren, Informieren
- Entertainment: Spaßkomponente -> Motivation zur Wiederbenutzung
- > Sieht aus und fühlt sich an wie ein Spiel, in Wirklichkeit eine Simulation realer Lebenssituationen

Was ist wichtiger? Lernen oder Spaß?



Serious Games – ReMission



Videospiel-Intervention zur Einhaltung der Medikation bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen mit Krebserkrankung

- Bessere Einhaltung
- > Bessere Einstellung zu Chemotherapie
- ➤ Höhere Selbstwirksamkeit
- Höheres Wissen
- Aktivierung von neuronalen Motivations-Netzwerken

(Beale, Kato, Marin-Bowling, Guthrie, & Cole, 2007; Cole, Yoo, & Knutson, 2012; Kato, Cole, Bradlyn, & Pollock, 2008)



Ludwig Boltzmann Institut

RPG

Roleplay-Game zum Erlernen & Trainieren interpersoneller Emotionsregulation

Entertainment: Storyline

Setting: Schule und Fantasy Welten

Perspektive: Schulkind

Es helfen: eine Gruppe aus vier weiteren Schülern

Problem: alle Schüler sind verschwunden und die Schule kaputt – was ist passiert?

Ziel: alle in Monster verzauberte Schüler erlösen und die Schule wiederherstellen

Auflösung: Monster, das sich von Positivität ernährt





Education: Interpersonelle Emotionsregulation



https://www.psypost.org/2019/03/study-suggests-humor-could-be-an-emotion-regulation-strategy-for-depression-53298#prettyPhotology. The properties of the p

Definition

Prozess, bei dem Emotionen einer anderen Person initiiert, aufrecht erhalten, moduliert, oder deren Auftreten, Intensität, oder Dauer beeinflusst werden.

(Niven, Totterdell, & Holman, 2009)

Klassifikationsmodell von Niven et al. (2009)

Affect improving

- Zuhören
- Loben
- Jmd zum Lachen bringen
- Jmd ablenken

Affect worsening

- Fehler aufzeigen
- Sich beschweren
- "schmollen"
- Unfreundlich sein



Edutainment - Zusammenführung?

- Interaktionen mit unbekannten Charakteren
 - > Handlungsauswahlmöglichkeiten
- Interaktionen mit befreundeten Charakteren
 - ➤ Informationen merken, richtig handeln
 - Freiwillige Interaktionen (zB. Geschenke geben)



In-game Interaktionen

Beispiel:

Ein Gruppenmitglied hat Angst vor der Dunkelheit.

- 1. Situation Auswahlmöglichkeiten:
 - Aufmunternde Worte.
 - Einen Witz erzählen.
 - Erzählen, dass man selbst keine Angst vor der Dunkelheit hat.
- 2. Situation Bei einer Kreuzung kann entschieden werden, ob der dunkle oder der helle Weg genommen wird. Freundschaftslevel steigt bei hellem Weg.



Feedback

- Visuelle Elemente
- Auditive Elemente
- Feedback von Charakteren direkt
- In-game Items
- Levels: Eigenes Level, Freundschaftslevel
- Achievements
- Vorankommen im Spiel













Danke für Ihre Aufmerksamkeit!



https://obssr.od.nih.gov/video-games-as-a-prescription-to-enhance-cognitive-function/

