

Zwischen spielerisch, persuasiv und gamifiziert: wie Jugendliche gamifizierte Medienwelten navigieren

DOC-team:

Dipl.-Ing. Dr.techn. Barbara Göbl: PostDoc, Institut für Lehrer*innenbildung, Universität Wien
Dayana Hristova, MSc: Doktorandin, Institut für Philosophie, Institut für Psychologie, Universität Wien

Suzana Jovicic, MSc: Doktorandin, Institut für Kultur- und Sozialanthropologie: Wissenschaftliche Mitarbeiterin, CSLEARN Educational Technologies, Universität Wien

Abstract:

Das vorgestellte DOC-team-Projekt vereinigt Ansätze aus der Sozial- und Kulturanthropologie, der Kognitionswissenschaft und der Informatik, um die Nutzung digitaler Medientechnologien und insbesondere den Umgang mit persuasiven, gamifizierten Design unter Jugendlichen zu erforschen. Dabei werden empirische Daten über den digitalisierten Alltag Jugendlicher mit der gemeinsamen Aufarbeitung unterliegender Geschäftspraktiken sowie technischer und konzeptioneller Dimensionen verknüpft. Das Projekt bietet nuancierte, interdisziplinäre Einblicke in die Verhandlung von potenziell problematischem "Design" im Alltag von Jugendlichen und darüber hinaus die Möglichkeit zur aktiven Teilnahme am Designprozess eines Serious Games ("OutSmart!"), das sich mit der häufig intransparenten "Hinterbühne" der sozialen Medien befasst. Dazu wurden ethnographische Beobachtungen, Interviews, eine Umfrage, sowie eine Reihe von Workshops durchgeführt. Die Workshops stellten eine Möglichkeit dar, die aktive Beteiligung der Jugendlichen durch kreative Übungen, Diskussionen und Prototypenerstellung zu ermöglichen und so partizipativ ein Lernspiel zu designen. Die Interviewdaten lieferten tiefgreifende Einblicke in die kreative Art und Weise, in der Jugendliche "Metagaming" betreiben, indem sie die Regeln für ihren Umgang mit gamifizierten sozialen Medien neu erfinden. Die teilnehmenden Beobachtungen in Jugendzentren und Schulen haben verdeutlicht, wie die potenziell problematische Nutzung digitaler Medien einen bedeutungsvollen Zeitvertreib im Kontext von Arbeitslosigkeit, Unsicherheit und Langeweile unter benachteiligten Jugendlichen darstellen kann. Insgesamt ist es dem Team gelungen, verschiedene Analysedimensionen auf sozialer, individueller und technologischer Ebene auszubalancieren und sich gleichzeitig kritisch mit persuasivem Design, aber auch der Kreativität und Kontextualität sozialer AkteurInnen auseinanderzusetzen.