

## **Themenfeld: Nutzen veränderter technischer Rahmenbedingungen für die sozialwissenschaftliche Methodenentwicklung und den Methodeneinsatz**

### **Homo Politicus trifft auf Homo Ludens: Partizipation durch Wissenschaftsspiele**

Dipl.-Ing. Mag. Wolfgang Kerbe ([wkerbe@gmx.at](mailto:wkerbe@gmx.at))  
Lektor an der Universität Salzburg (Kommunikationswissenschaft) sowie der  
Fachhochschule Kufstein Tirol und freiberuflicher Sozialwissenschaftler.

### **Methodik: Onlinespiel- bzw. Videospiel-Analyse auf Grundlage inhaltsanalytischer Verfahren.**

Die öffentliche Partizipation an wissenschaftlichen Prozessen und Gamification von Wissenschaft sind zwei auffällige gegenwärtige Trends, insbesondere im Bereich der neuen aufstrebenden Technikwissenschaften wie Nanotechnologie oder Synthetische Biologie. Das Involvieren der Öffentlichkeit in Forschungsaktivitäten ist ein wesentlicher Bestandteil der öffentlichen Auseinandersetzung mit Wissenschaft und Technologie. Dieses Einbeziehen kann durch ein partizipatives Spieldesign erfolgreich verwirklicht werden.

Mit dem Schwerpunkt auf partizipativen Aspekten von bildungsfördernden Spielen haben wir uns einen Überblick über bereits existierende Formen der Partizipation in Spielen verschafft und versucht diese anhand von partizipativen Elementen und motivationalen Aspekten zu charakterisieren.

Es zeigte sich, dass ein Großteil der mobilen und web-basierten Spiele nur sehr eingeschränkte partizipative Elemente aufweist. Der Überblick über diese Spiele führte zur Definition einer Reihe von Herausforderungen für das zukünftige Game-Design von Wissenschaftsspielen. Andererseits lässt sich auf eine Reihe von Möglichkeiten und Chancen schließen, wie mit Hilfe solcher Spiele die öffentliche Einbindung in wissenschaftliche Prozesse verbessert werden kann.