

# EMPAMOS



Mit der Kraft von Spielen motivieren

12-13 Jan 2024  
Bremen

## Die Idee

**Die** Idee ist einfach und überzeugend: Warum spielen Erwachsene hoch motiviert Brett- und Kartenspiele sind jedoch bei der Umsetzung von Vorhaben in Arbeitskontext häufig eher - positiv formuliert - zurückhaltend?

**Was** sind also die motivationalen Geheimnisse von Spielen? Und lassen sich diese Prinzipien in den spielfremden Kontext übertragen?

Das ist der Forschungsansatz von Prof. Dr. Thomas Voit aus der Hochschule Nürnberg.

**So** lag es für Herrn Voit sozusagen auf der Hand, das Spielearchiv in Nürnberg aufzusuchen, um diese Idee umzusetzen. Herausgekommen ist EMPAMOS - Empirische Analyse motivierender Spielelemente. In der Portugiesischen Sprache steht dieser Begriff für die Ranghilfe für die Weinreben.

**Wie** ist Herr Voit vorgegangen? Er hat seine Studierenden des Fachgebietes Wirtschaftsinformatik ca. 150 Brettspiele im Spielearchiv konkret erproben lassen, um genau herauszufinden, welche motivierenden Spielzüge (Elemente) darin vorkommen und vor allem, wie sie untereinander vernetzt sind. Denn darauf kommt es vor allem drauf an.



## Die Misfits

**Ein** weiterer genialer Schachzug von Herrn Voit war die Idee des Misfit-Konzeptes. Die Studierenden hatten nach dieser Analyse die Aufgabe, das Spiel wiederholt zu erproben, dabei allerdings immer ein Spielelement aus dem Spiel herauszunehmen. So konnten sie beobachten, wann die motivationale Kraft des Spiels komplett verloren ging und welches motivationales Problem dadurch generiert wurde. Rückwärts konnten so die Elemente herausgearbeitet werden, die bei einer bestimmten motivationalen Problemstellung die Motivation bewirken.



**Mittlerweile** existiert eine KI, die die Spielelemente mit einer weit über 90%igen Sicherheit in den Spielen erkennt. So konnten tausende von Brettspielen konkret analysiert und die Ergebnisse wiederum über eine weitere KI zur Verfügung gestellt werden.

**Aufgedeckt** wurden so 97 konkrete Spielelemente, 1.800 Verknüpfungen untereinander beschrieben, 25 Misfits und deren mögliche Lösungselemente vernetzt dargestellt und mehrere Modelle entwickelt, das Ganze in ein theoretisches wissenschaftliches Konzept zu integrieren.

# Die Anwendung

**Nur** zwei Jahren nach dem Start des Projektes EMPAMOS im Jahr 2016 durfte ich bereits Thomas Voit in seiner von Kreativität und Tiefgang charakterisierten Arbeit begleiten. Die Kernfrage, die wir beide im Fokus hatten, war die konkrete Anwendung der Forschungsergebnisse. So bin ich tief mit der Anwendung von EMPAMOS verbunden.

**Um** mit EMPAMOS zu arbeiten und das Material zu erhalten benötigt es den Besuch von lizenzierten Workshops.



Im Modul 1 erhalten Sie eine Toolbox mit den ersten 25 wichtigen Elementen, 12 Misfits, die 4 Motivationsfaktoren, 9 Methoden zur Anwendung und das erforderliche Spielmaterial.

**In** einem weiteren Modul 2 erhalten Sie alle 97 Elemente, 25 Misfits, den Zugang zur KI, sowie Fall- und Prinzipienkarten im Umgang mit EMPAMOS.

**In** diesem Modul 1 Workshop können Sie sich intensiv mit der Anwendung von EMPAMOS auseinandersetzen. Sie werden erstaunt sein, mit welcher Leichtigkeit

und Kreativität sie scheinbar spielerisch für Ihre Anliegen konkrete praxisrelevante Lösungen erarbeiten können. Das ist die Kernidee dieses Workshops: Mit dem Spielelement, das in Spielen am häufigsten vorkommt, nämlich den Zufall, schnell Antworten auf Problemstellungen in der Praxis zu finden.

**Weitere** Informationen unter der website [www.empamos.de](http://www.empamos.de)

## Wer begleitet Sie?



**Geschäftsführer** der 'besser wie gut GmbH', Präsident des „Forums Werteorientierung in der Weiterbildung e. V.“ und Gründer der „ralf besser stiftung für lebenswer-

te(s)“ in Bremen.

[www.ralf-besser-stiftung.de](http://www.ralf-besser-stiftung.de)

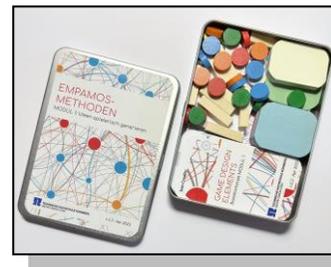
[www.besser-wie-gut.de](http://www.besser-wie-gut.de)



**Umsetzungsorientierte** Begleitung des EMPAMOS Projektes seit 2018

## Unterlagen

**In** dem Workshop ist die EMPAMOS-Toolbox Modul 1 integriert.



## Wer kann teilnehmen?

**Trainer**, Workshopleiter, Moderatoren. Berater und Personalentwickler, Menschen in sozialen Berufen und eigentlich jeder, der sich für die Wirkung von Spielen interessiert und seine Problemstellungen auf einer motivierenden Ebene lösen möchte.

## Wann, wo und wie?

**Am** Freitag, den 12. 1. von 10.00 Uhr bis Samstag, den 13. 1. 2024, 12.00 Uhr in meinem Tagungshaus in Bremen, Upper Borg 147.

**Die** Kosten für das Seminar betragen **350 Euro** einschl. MWSt + ca. 40 Euro für die Verpflegung. Darin ist die EMPAMOS Modul 1 Toolbox enthalten.

**Übernachtung** ist in einem nahegelegenen Hotel oder in meiner eigenen Pension zum Preis von 35 Euro einschl. Frühstück möglich.

## Anmeldung

**Telefonisch** oder per E-Mail bis eine Woche vorher

besser wie gut GmbH  
Ralf Besser  
Upper Borg 147  
28357 Bremen

**besser wie gut**  
Selbstwirksamkeit im Fokus

an Ralf Besser  
Telefon 0421 27 58 40  
E-Mail [mail@besser-wie-gut.de](mailto:mail@besser-wie-gut.de)  
Internet [www.besser-wie-gut.de](http://www.besser-wie-gut.de)  
Shop [www.besser-wie-gut.shop](http://www.besser-wie-gut.shop)