

## Wieviel Spaß muss sein? Gamification zur Steigerung der Motivation von Aphasiepatienten beim digitalen Eigentaining

Jakob Pfab, Hanna Jakob & Mona Späth

### Schlüsselwörter:

Eigentaining, Motivation, Gamification, digitale Aphasiotherapie

### Zitation:

Pfab, J.; Jakob, H. & Späth, M. (2017) Wieviel Spaß muss sein? Gamification zur Steigerung der Motivation von Aphasiepatienten beim digitalen Eigentaining. *Sprachtherapie aktuell: Forschung - Wissen - Transfer* 4(1): Schwerpunktthema: Intensive Sprachtherapie : e2017-21

**Theoretischer Hintergrund:** Die Leitlinien der Gesellschaft für Neurologie empfehlen wöchentlich 5-10 Stunden Aphasiotherapie (Ziegler et al., 2012). In Deutschland wird jedoch i.d.R. nur eine Stunde Therapie pro Woche verordnet (Korsukewitz et al., 2013). Diese Versorgungslücke könnte durch ein vom Patienten selbstständig durchgeführtes, digitales Eigentaining kompensiert werden (Zheng, Lynch & Taylor, 2016). Ein wichtiger Faktor beim Eigentaining ist es, die Motivation des Patienten langfristig zu erhalten. Gamification, also das Hinzufügen spielelementarischer Elemente in einen spielfremden Kontext, kann hier positiv verstärken (Muntean, 2011).

**Fragestellung:** Kann die Motivation für ein Eigentaining auf dem Tablet bei Patienten mit Aphasie durch Gamification gesteigert werden?

**Methode:** „neolexon“ ist ein neu entwickeltes digitales Therapiesystem, das ein individuelles, multimodales Wortschatztraining ermöglicht. Über die Webseite [www.neolexon.de](http://www.neolexon.de) stellt der Therapeut individuelle Wörtersets für seinen Patienten zusammen, welche dieser mit einer App auf dem Tablet selbstständig zuhause übt. Aufbauend auf dem Fogg Behavior Model (Fogg, 2009) sollten in die bestehende App geeignete Gamification-Elemente integriert werden, um die Motivation beim Patienten für das Eigentaining zu steigern. Im Entwicklungsprozess wurde das Feedback von Patienten mit Aphasie eingeholt.

**Ergebnisse:** Es konnten Gamification-Elemente aus klassischen Computerspielen, z.B. die Vergabe von Punkten oder das schrittweise Erarbeiten von Schwierigkeitsleveln, in die „neolexon“ Eigentainings-App erfolgreich integriert werden. Diese dienen als positive Verstärkung und zur Steigerung der langfristigen Motivation des Patienten, selbstständig zu üben.

### Referenzen

Fogg, B. J. (2009). A behavior model for persuasive design. In *Proceedings of the 4th international Conference on Persuasive Technology* (S. 40).

Korsukewitz, C., Rucker, R., Baumgärtner, A., Flöel, A., Grewe, T., Ziegler, W., Martus, P., Schupp, W., Lindow, B., & Breitenstein, C. (2013). Wieder richtig sprechen lernen. *Ärzteblatt Neurologie und Psychiatrie*, 4, 24-26.

Muntean, C. I. (2011). Raising engagement in e-learning through gamification. In *Proceedings of 6th International Conference on Virtual Learning ICVL* (S. 323-329).

Zheng, C., Lynch, L. & Taylor, N. (2016). Effect of computer therapy in aphasia: a systematic review. *Aphasiology*, 30(2-3), 211-244.

Ziegler, W. [federführend]. (2012). Rehabilitation aphasischer Störungen nach Schlaganfall. In H. C. Diener, & C. Weimar (Hrsg.), *Leitlinien für Diagnostik und Therapie in der Neurologie* (S. 1087-1095). Stuttgart: Thieme.

Korrespondenzadresse:  
mona.spaeth@ekn-muenchen.de