

An der **Gamification Research Group** des **Lehrstuhls für Wirtschaftsinformatik** der Otto-Friedrich-Universität Bamberg ist zum nächstmöglichen Zeitpunkt die Stelle einer/eines

Wissenschaftliche/n Mitarbeiter/in – Doktorand/in im Bereich «Games in Science Communication» (m/w/d)
(100% der regelmäßigen Arbeitszeit, Entgeltgruppe E13 TV-L)

zunächst befristet bis 31.12.2029 zu besetzen.

In Zusammenarbeit mit dem Uniklinikum Erlangen beschäftigen wir uns mit der Frage, wie digitale Spiele/Games dazu eingesetzt werden können, jungen Menschen sowie Patientinnen und Patienten relevantes Wissen zu Autoimmunerkrankungen und innovativen Therapieansätzen zu vermitteln. In den letzten Jahren sind dadurch Spiele wie INFLAMMANIA 1 und 2 (<https://www.inflammania.de/de.html>), das Roblox-Spiel INFLAMMANIA 3D und die VR-Anwendung CASTLE VR (<https://youtu.be/HkrRvBW9zk>) entstanden, die vielfach Auszeichnungen gewonnen haben. Im Rahmen des DFG-Sonderforschungsbereichs 1755 CASCAID, werden wir in den nächsten Jahren neue Games auf der beliebten Spieleplattform Roblox entwickeln und diese in der Form eines „Metaversums“ für die Immunologie, einem IMMUNOVERSE, bewerben und evaluieren.

Unterstützen Sie uns bei diesem Vorhaben und gestalten Sie innovative Spiele für die Patienten- und Wissenschaftskommunikation: In enger Zusammenarbeit mit führenden Expertinnen und Experten der Immunologie entwickeln und erforschen Sie spannende Multiplayer-Spiele auf der Spieleplattform Roblox. Begleiten Sie die Nutzung dieser Spiele durch unterschiedliche Zielgruppen und führen Sie empirische Studien durch, um neues Wissen zum effektiven Einsatz von Spielen in der Wissenschaftskommunikation zu erlangen. Ihre Forschung verbindet Theorie, Praxis und gestaltungsorientierte Forschung (Design Science). Dabei übersetzen Sie wissenschaftliche Erkenntnisse direkt in erlebbare Lösungen und evaluieren deren Wirksamkeit in der praktischen Anwendung.

Aufgabenbereich:

- Design und Entwicklung von Multiplayer-Spielen zu aktueller medizinischer Forschung auf der Spieleplattform Roblox.
- Konzeption, Durchführung und Auswertung von empirischen Studien (insb. Labor- und Feldstudien) zur Wirkung von verschiedenen Designansätzen in Spielen zur Patienten- und Wissenschaftskommunikation (z.B. in Bezug auf soziale Dynamiken, Lernergebnisse, Begeisterung).
- Ableitung und Validierung von Gestaltungswissen für die effektive Umsetzung von Serious Games in der Patienten- und Wissenschaftskommunikation.
- Interdisziplinäre Zusammenarbeit führender Medizinerinnen und Mediziner sowie Expertinnen und Experten für Kommunikation.
- Mitwirkung in der Öffentlichkeitsarbeit (z.B. Besuch und Mitwirkung bei Game Conventions und Hackathons)
- Veröffentlichung von Forschungsergebnissen in Konferenzen und Fachzeitschriften.
- Projektbezogene Zusammenarbeit mit Studierenden, z.B. im Rahmen von Abschlussarbeiten, Lehrveranstaltungen oder Seminaren.

Ihr Profil:

- Sehr guter Universitätsabschluss (Master oder vergleichbar) in Wirtschaftsinformatik, Medieninformatik, Game-Design, Medienpsychologie, Psychologie mit Bezug zu IT, Mensch-Computer-Interaktion oder einer angrenzenden Disziplin.
- Kreativität und Gestaltungswille: Sie haben Freude daran, Ideen und Konzepte in funktionierende Lösungen zu überführen.
- Kenntnisse in empirischen und gestaltungsorientierten Forschungsmethoden (z. B. Design Science Research, Participatory Design, Prototyping, Labor- und/oder Feldexperimente).
- Erste Erfahrungen in der Entwicklung von digitalen Spielen mit Entwicklungsumgebungen wie Roblox Studio, Unity3D, Unreal oder Minecraft sind von Vorteil.

- Begeisterung für Forschung zu Games, Gamification, virtuelle Welten oder VR.
- Ein hohes Maß an Verantwortungsbewusstsein, Zielstrebigkeit, Ausdauer und Pioniergeist.
- Sehr gute Englischkenntnisse in Wort und Schrift.

Was wir bieten:

Die Gamification Research Group des Lehrstuhls für Wirtschaftsinformatik der Otto-Friedrich-Universität Bamberg unter Leitung von Prof. Dr. Benedikt Morschheuser ist international angesehen für ihre Forschung zur effektiven Gestaltung und den technologischen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Auswirkungen digitaler Spiele (Games) sowie der zunehmenden Anwendung von Technologien und Methoden aus dem Gaming außerhalb der Games-Branche (z.B. Gamification, Virtual & Augmented Reality, das ‚Metaverse‘, Exergames, Serious Games und Game-based Learning). Unsere Forschung ist interdisziplinär und findet an der Schnittstelle von Psychologie, Design, Informatik und den Sozial- und Wirtschaftswissenschaften statt. Daher setzen wir auch in unserem Team auf Diversität und interdisziplinäre Kompetenzen. Unser Büro befindet sich auf der wunderschönen ERBA-Insel in Bamberg. Hier bieten wir eine Start-up-ähnliche Arbeitsatmosphäre in einem sympathischen Team mit flachen Hierarchien, direkter Kommunikation und einem hohen Grad an Vertrauen und Freiheiten für alle Teammitglieder.

Wir bieten eine intensive Betreuung für Ihr persönliches Promotionsvorhaben und Unterstützung beim Aufbau eines Netzwerks in Industrie und Wissenschaft. Wir ermöglichen die Teilnahme an internationalen Konferenzen und unterstützen Sie dabei, Ihrer Forschung Sichtbarkeit zu verleihen.

Die Beschäftigung erfolgt nach Maßgabe der Bestimmungen des Tarifvertrags für den öffentlichen Dienst der Länder (TV-L). Die Stelle ist befristet auf die Laufzeit des Projekts. Schwerbehinderte werden bei entsprechender Eignung bevorzugt eingestellt. Wir streben eine Erhöhung des Frauenanteils an und fordern daher entsprechend qualifizierte Interessentinnen ausdrücklich zur Bewerbung auf. Die Otto-Friedrich-Universität Bamberg wurde von der Hertie-Stiftung als familiengerechte Hochschule zertifiziert. Sie setzt sich besonders für die Vereinbarkeit von Familie und Erwerbsleben ein. Die Stelle ist teilzeitfähig, sofern durch Jobsharing die ganztägige Wahrnehmung der Aufgabe gesichert ist. Sofern die Aufgaben es erlauben, kann ein Teil der Arbeitszeit auch in Heimarbeit geleistet werden.

Ihre Bewerbung:

Wir bitten um die Zusendung einer Bewerbung inkl. Anschreiben, Lebenslauf, Zeugniskopien sowie der letzten wissenschaftlichen Arbeiten (z.B. Masterarbeit, Seminararbeit) und, falls vorhanden, einer Liste mit bisherigen Veröffentlichungen per E-Mail an Prof. Dr. Benedikt Morschheuser (Benedikt.Morschheuser@uni-bamberg.de).

Bei Fragen zur Stelle oder zur Bewerbung stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.

Bewerbungsfrist: 31.07.2026

Kontaktadresse:

Prof. Dr. Benedikt Morschheuser

E-Mail: Benedikt.Morschheuser@uni-bamberg.de

Homepage: <http://uni-bamberg.de/games/>