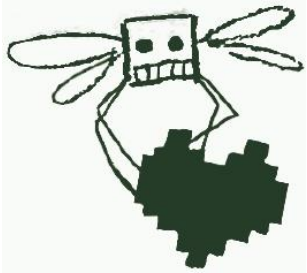


Workshop zum Thema

Spiel vs. Leben

4. Workshop „Gamification: Spielen wir uns ‚zu Tode‘?“



BERGISCHE
UNIVERSITÄT
WUPPERTAL

 die börse

jackstädt  stiftung

**„Spielen ist das dem
Menschen innewohnende
Prinzip“**

~ Edmund Burke (1729 – 1797)

Agenda des Vortrags

Spiel vs. Leben


Was ist Gamification?

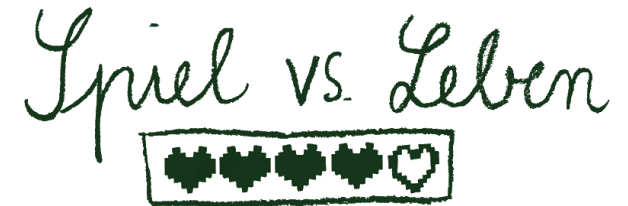
Wie sieht Gamification aus?

Was macht Gamification?

Chance oder Risiko?

Was ist Gamification?

Was ist Gamification?




... ist die Übertragung von spieltypischen Elementen und Vorgängen in spielfremde Zusammenhänge.

... bezieht sich auf den Prozess der Verstärkung eines Services mit spielerischen Erfahrungen, um die Wertkreation des Nutzers zu unterstützen.

Quelle: Deterding et al., 2011, S. 10; Huotari/Hamari, 2012, S. 19.

Was ist überhaupt ein Spiel?

Spiel vs. Leben


Element 1: Ziel


Element 2: Regeln

Element 3: Feedback-System

Element 4: freiwillige Teilnahme

Quelle: McGonigal, 2012, S. 20f.

Wie ist Gamification nicht?

Spiel vs. Leben




Quelle: Deterding et al., 2011, S. 13.

Warum breitet sich Gamification aus?

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥




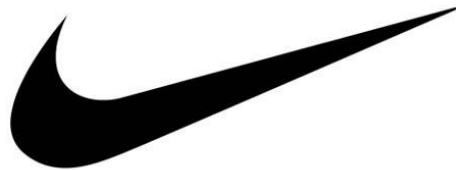
Durch die Verbreitung von digitalen Endgeräten wie Smartphones und Smartwatches ist es zunehmend einfacher geworden, Gamification-Anwendungen zu entwickeln und zu vertreiben.

Bildquelle: <http://www.apple.com>

**Wie sieht Gamification
aus?**

Wie sieht Gamification aus?

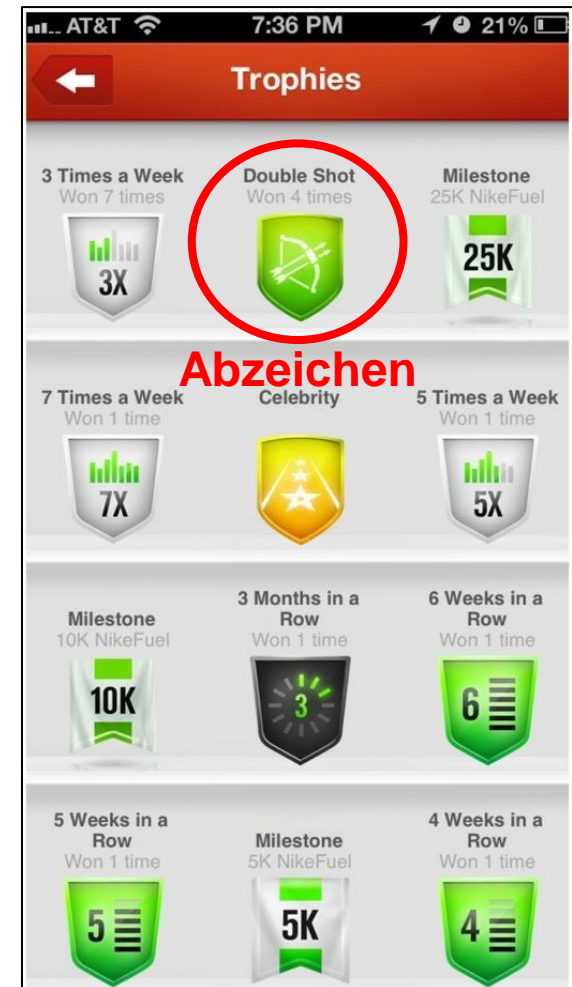
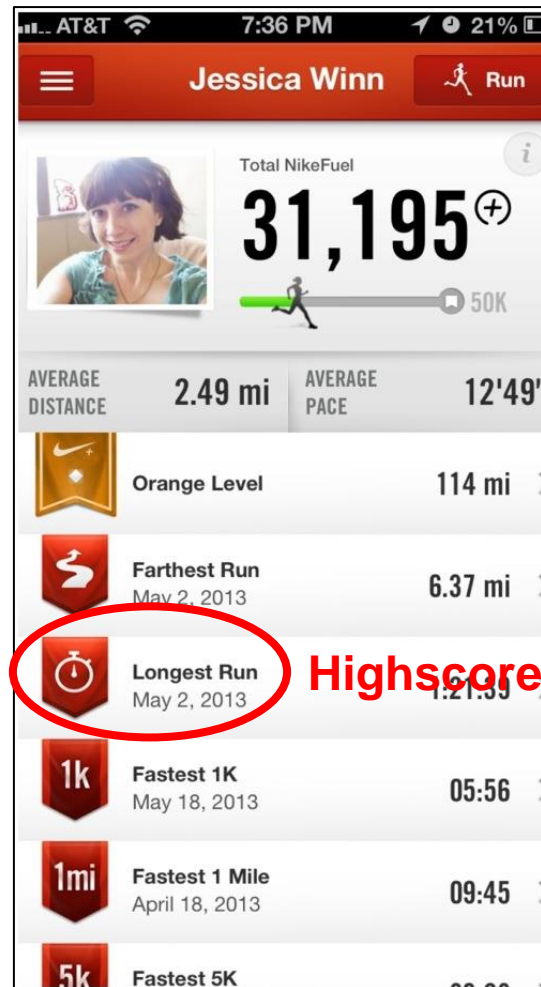
Spiel vs. Leben




Nike+


**Nike+ als Gamification-
Beispiel im Marketing:**

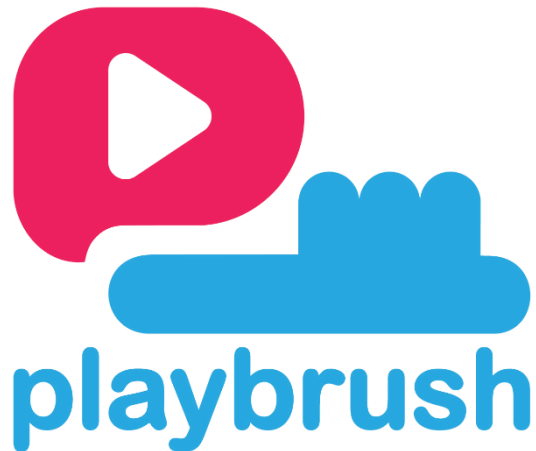
Kunden zum Laufen
motivieren und positive
Assoziationen mit Nike
aufbauen



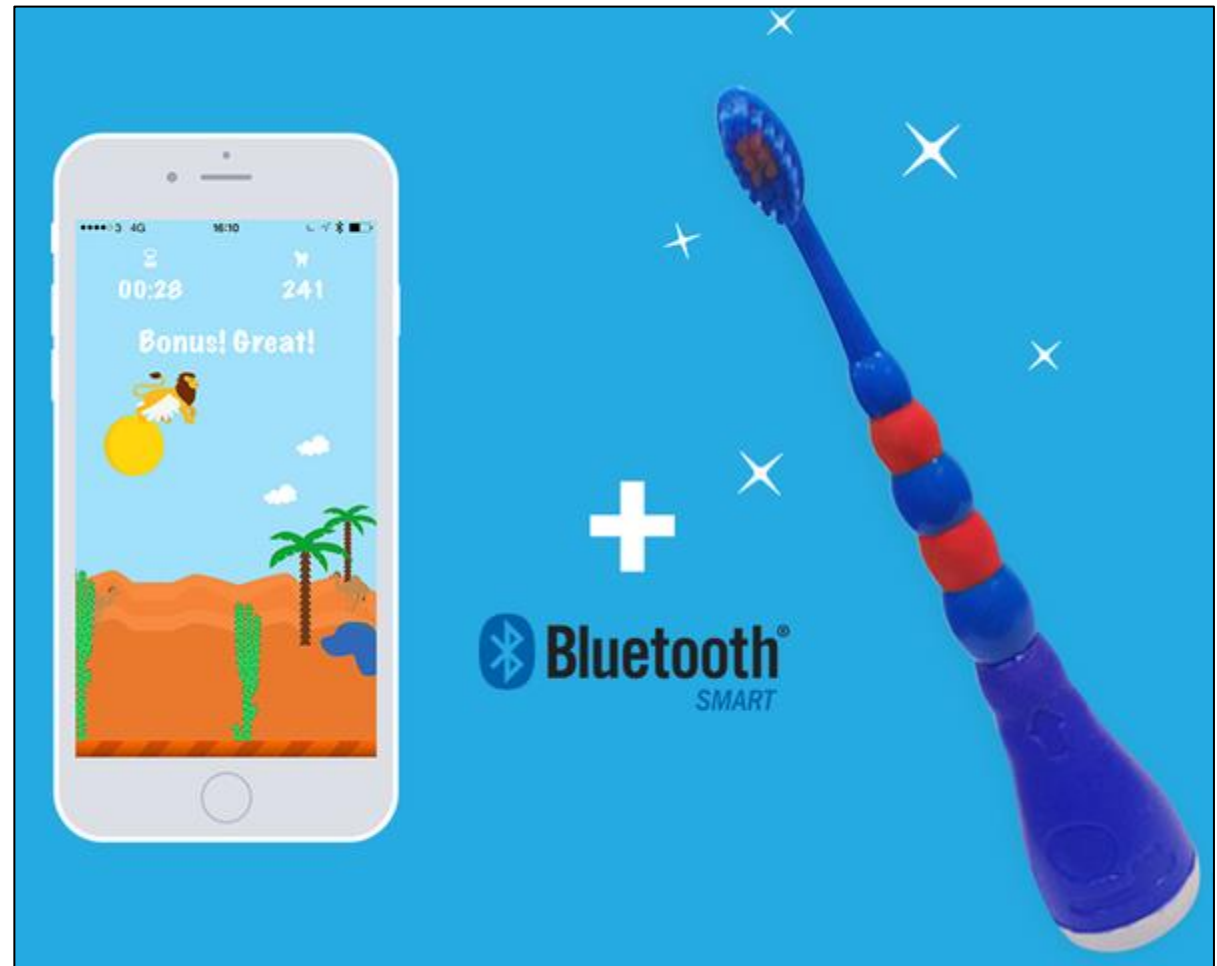
Bildquelle: <https://addressandassess.files.wordpress.com/2014/04/20130519-194520.jpg>

Wie sieht Gamification aus?

Spiel vs. Leben




**PlayBrush als
Gamification-Beispiel
für Verhaltens-
änderung:**
Kinder zum
regelmäßigen
Zähneputzen animieren



Bildquelle: https://www.derbrutkasten.com/wp-content/uploads/2015/04/Produkt_1.png

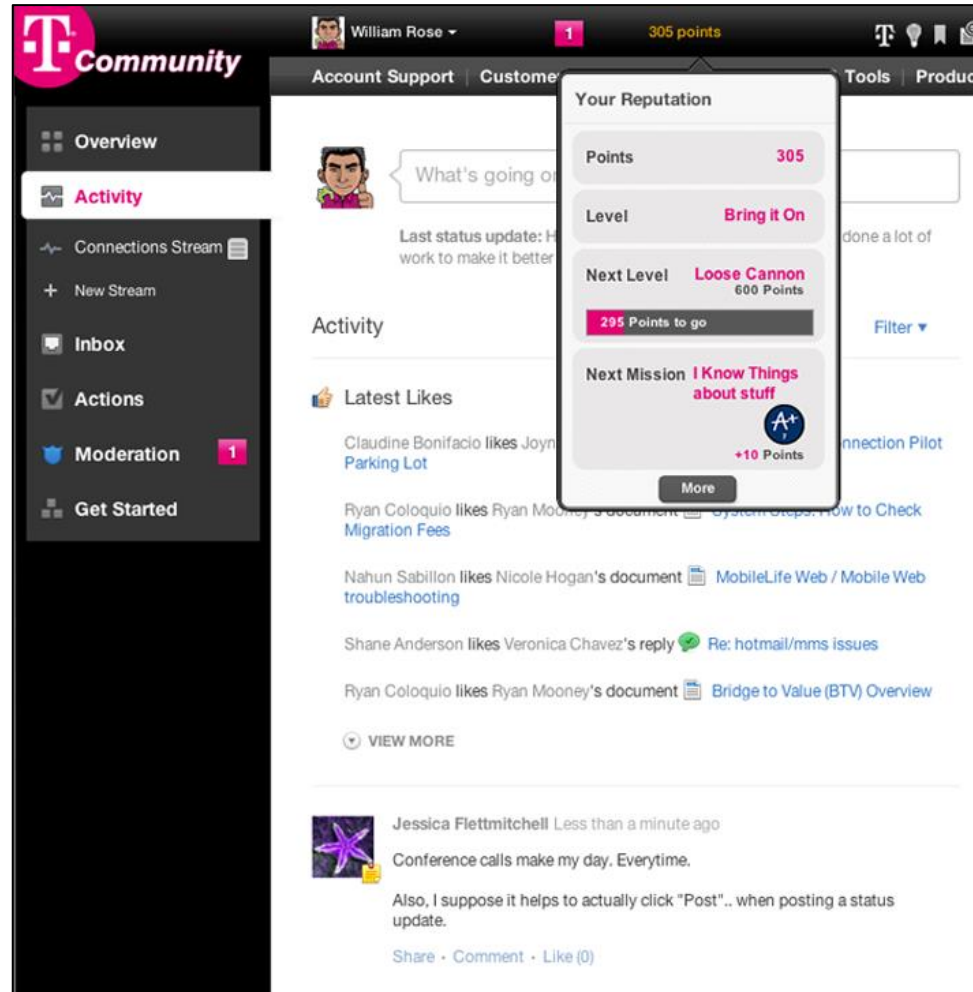
Wie sieht Gamification aus?

Spiel vs. Leben




T-Community als Gamification-Beispiel für Mitarbeiter:


Mitarbeiter zum besseren Kundenservice bewegen und sie zeitgleich belohnen

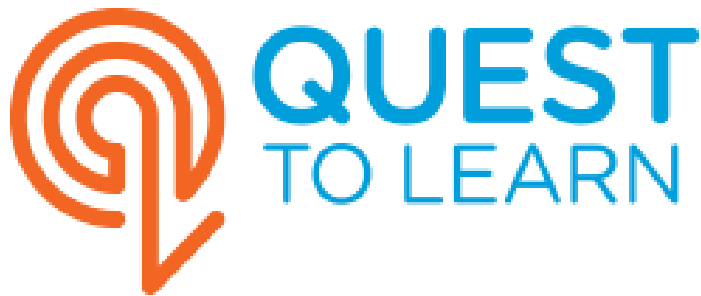


The screenshot displays the T-Mobile Community interface for a user named William Rose. The user has 305 points and is at the 'Bring it On' level. The interface shows a sidebar with navigation options like Overview, Activity, Connections Stream, New Stream, Inbox, Actions, Moderation (with 1 notification), and Get Started. The main content area shows a post by William Rose with a status update and a list of latest likes from other users. A 'Your Reputation' pop-up window is open, showing the user's current points (305), level (Bring it On), next level (Loose Cannon at 600 points), and the next mission (I Know Things about stuff, +10 points).

Bildquelle: <http://www.bunchball.com/t-mobile-b2e-collaboration>

Wie sieht Gamification aus?

Spiel vs. Leben




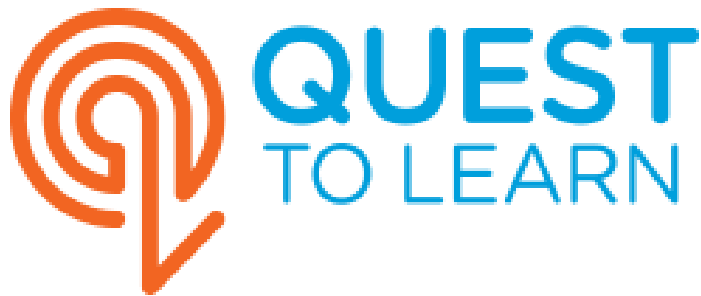
**Quest2Learn als
Gamification-Beispiel
für Schulunterricht:**
Kinder mit
problembasierten Lernen
unterrichten



Bildquelle: <http://www.gamification.co/wp-content/uploads/2013/08/j84a8489.jpg>

Wie sieht Gamification aus?

Spiel vs. Leben

Im städteweiten Vergleich (New York) schnitten Schüler von Quest2Learn besser als Vergleichsgruppen ab.


54%

of Q2L students were proficient on the 2015 ELA exam compared to 30.4% of students citywide.

Quelle: Quest2Learn.

Was macht Gamification?


Warum motiviert uns Gamification?

Spiel vs. Leben




Bei Gamification-Anwendungen werden in der Regel (monotone) Alltagstätigkeiten wie Autofahren, Sport oder Zähneputzen mit spielerischen Systemen ergänzt, um einen höheren Anreiz zum Ausführen der Tätigkeit zu erreichen.

Selbstbestimmungstheorie

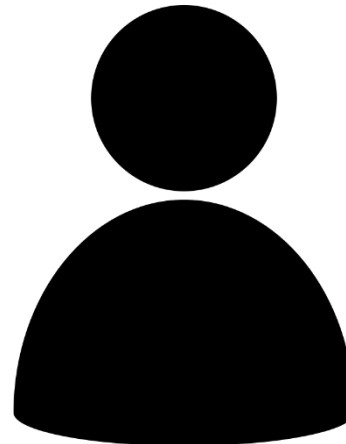
Spiel vs. Leben


Bedürfnis nach...

Autonomie

Kompetenz

Soziale
Eingebundenheit



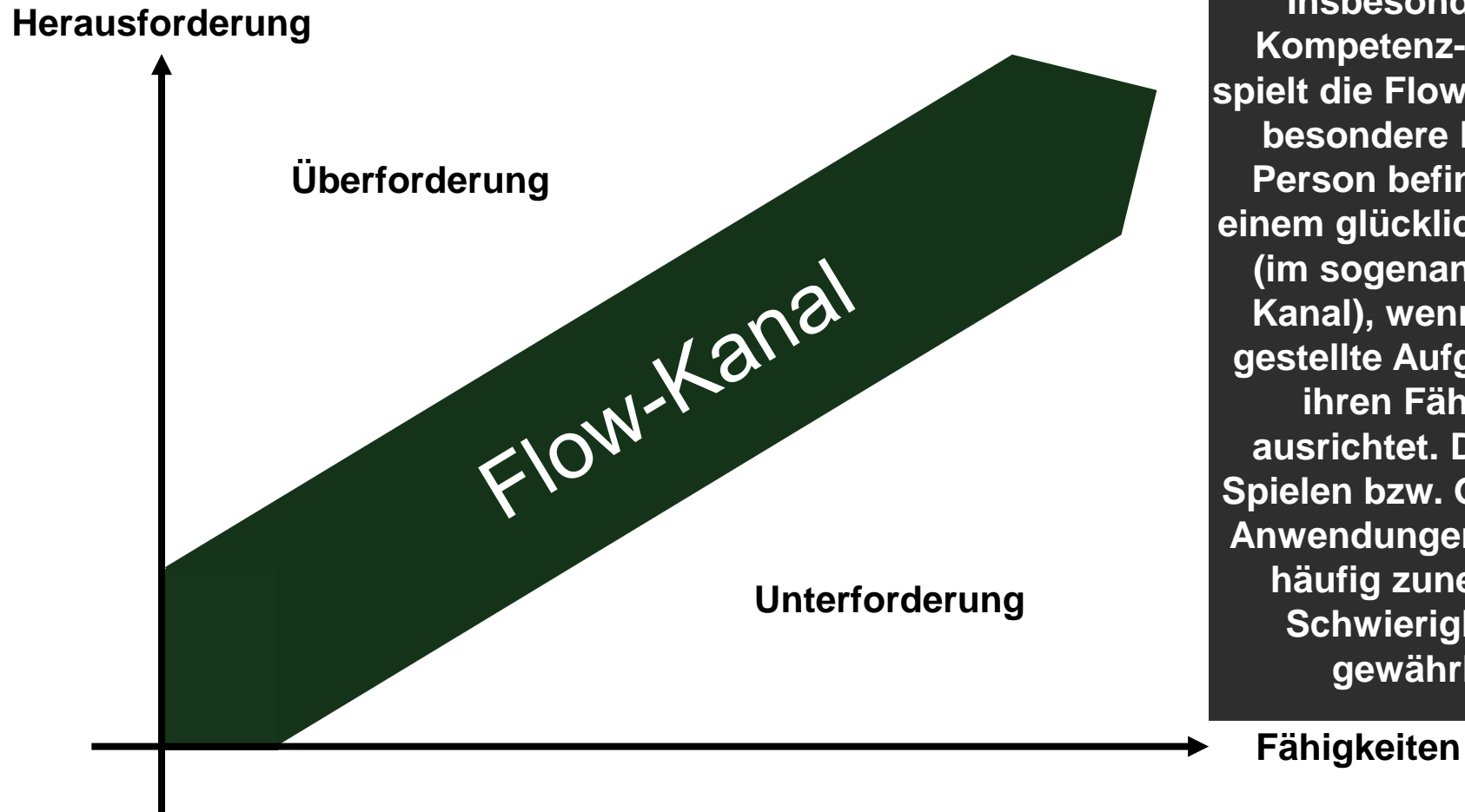
Intrinsische
Motivation

Gamification-Anwendungen befriedigen häufig die menschlichen drei Grundbedürfnisse nach Autonomie (durch eigene Entscheidungen im Spiel), nach Kompetenz (durch permanentes Feedback und Fortschritt) und nach sozialer Eingebundenheit (durch Wettbewerb oder Kooperation mit anderen Spielern). Dies erhöht die intrinsische Motivation der Menschen.

Quelle: Ryan/Deci, 2000, S. 68.

Flow-Theorie

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥



Insbesondere beim Kompetenz-Empfinden spielt die Flow-Theorie eine besondere Rolle. Eine Person befindet sich in einem glücklichen Zustand (im sogenannten Flow-Kanal), wenn die an sie gestellte Aufgabe sich an ihren Fähigkeiten ausrichtet. Dies wird in Spielen bzw. Gamification-Anwendungen durch eine häufig zunehmenden Schwierigkeitsgrad gewährleistet.

Quelle: Csikszentmihalyi, 2012, S. 58.

Selbstbestimmungstheorie

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥

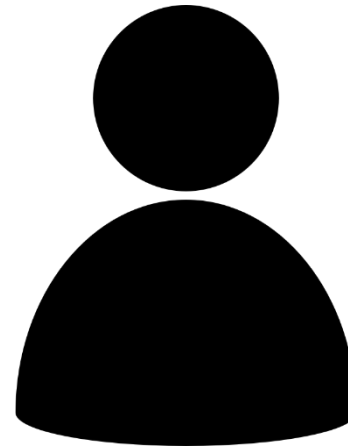
Bedürfnis nach...

Autonomie

Kompetenz

Soziale
Eingebundenheit

Immersion



Intrinsische
Motivation

Dieses Flow-Empfinden, was bei Videospiele häufig auftritt, kann mit dem Gefühl der Immersion gleichgesetzt werden. Immersion ist ein Zustand, in dem sich eine Person in eine andere Welt hineingezogen fühlt. Dabei werden positive Gefühle erzeugt, die sich wiederum vorteilhaft auf die intrinsische Motivation auswirkt.

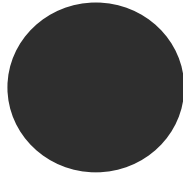
Quelle: Ryan/Rigby/Przybylski, 2006, S.346 ff.

Warum motiviert uns Gamification?

Spiel vs. Leben


Realität

Ball in ein Netz
schießen



Magic Circle

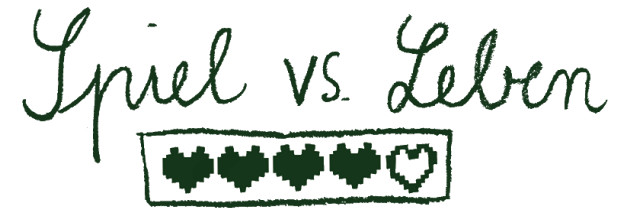
Tor erzielen



Dieses Immersionsempfinden findet bei spielerischen Umgebungen (auch Gamification) häufig statt, da der Spieler sich in eine neue Realität, den sogenannten Magic Circle, begibt. In dieser Realität gelten andere Regeln als in der Wirklichkeit, die der Spieler freiwillig annimmt und so an einer kreativen Umwelt partizipiert.

Quelle: Huizinga, 1938, 2004, S. 16 ff.

Warum motiviert uns Gamification?



„Reality doesn't motivate us effectively.

Reality isn't engineered to maximize our potential.


Reality wasn't designed from the bottom up to make us happy. [...]

Reality, compared to games, is broken.“

Quelle: McGonigal, 2012, S. 3.

**Chance oder Risiko?
Beides!**

Fragen?

Spiel vs. Leben


**Vielen Dank für die
Aufmerksamkeit!**