**Gamification**

Gamification oder auch Gamifizierung/ Spielifizierung ist die Nutzung von Spielen oder Elementen derselben um die Menschen bzw. Personen zu einer bestimmten Handlung zu motiviieren. Die Idee anregende und unterhaltsame Elemnte aus der Welt Computerspiele zu nehmen ist nicht neu, denn in den 80er Jahren beschrieb Malone diese. Jedoch ist die Implementierung und die rasante Entwicklung dieses Konzeptes mit Hilfe von digitalen Oberflächen an elektronischen Geräten neu und somit kann man schon von einer Innovation sprechen. Mittlerweile findet Gamification in vielen Bereichen von Produktionstechnik und diversen Weiterbildungsprogrammen Anwendung.

**Anwendung von Gamification**

In den letzten Jahren hat die Nutzung von Gamification besonderes durch kleinere, neu gegründete Firmen stark zugenommen und mittlerweile spielt Gamification auch in den großen Unternehmen eine große Rolle. Dieses Konzept nutzen viele verschiedene Branchen, jedoch die Bereiche Marketing (Customer Engagement und Bildung sind sehr dominant. Im Bereich der Software für Bildung gibt es zahlreiche beispiele wie Sprachprogrammen (,,Duolingo“) oder Programmierungskursen (,,Codecademy“) bis hin zur Motivation von Kindern zur Bewegung (,,zamzee“) oder auch von Erwachsenen zu einem Umweltfreundlichen Lebensstil (,,Recyclebank“, ,, OPower“). VW hat sogar eine eigene Kampagne zu diesem Thema gegründet (,,the fun theory“).