Recherchebericht - Steven Lehmann

# **Begriff**

1. **Gamification**

* Übertragung von spieltypischen Elementen und Vorgängen in spielfremde Zusammenhänge
* Ziel: Verhaltensänderung und Motivationssteigerung bei Anwender/-innen
* Spieltypische Elemente sind Ziele, Punkte, Preise, Vergleiche etc.

1. **Serious Gaming**

* Spiele, die nicht primär ausschließlich Unterhaltung dienen, aber solche Elemente enthalten
* Unterhaltendes Lernerlebnis steht im Mittelpunkt
* Nutzung von Spielmechaniken zum Lernen

1. **Edutainment**

* Kunstwort aus Education und Entertainment
* „Game Based Learning“
* Fokus auf reine Wissensvermittlung
* Spielteil nur als „Belohnung“ im Anschluss vom Lernen

# **Aspekte**

1. **Mechaniken**

* Viele Spielmechaniken machen ein Spiel nicht unbedingt komplex oder strategisch
* Dynamik resultiert aus Spielmechaniken
* Positive und negative Dynamiken zu beachten
* z.B. Aufgaben ohne „Belohnungen“ motivieren nicht zum Weiterspielen und sind dadurch negativ

1. **Feedback**

* Feedback, wenn Spieler bestimmte Sachen tun oder erreichen
* Verschiedene Typen
  + Appreciative Feedback
    - Wenn man bestimmte Sachen oder Ziele erreicht
  + Coaching Feedback
    - Feedback, welches drauf aufmerksam macht, in welchen Bereichen sich die Person noch verbessern sollte
  + Evaluative Feedback
    - Feedback, der sich auf Vergleich zu anderen Spielern bezieht, z.B. aus Ranglisten
* Verwirklicht durch Visuelle Elemente, Texte, Audio(z.B. Ton bei richtiger Antwort)

1. **Psychology**

* ///

1. **Motivation**

* Eigene Motivation abhängig verschiedenen Faktoren, z.B. Aussicht auf Erfolg
* Wenn Personen denken, sie sind produktiv in dem, was sie tun, so steigt auch die Motivierung, Sachen zu erledigen
* Aufgaben müssen einen Sinn haben
* Elemente, die dem Produkt mehr Bedeutung geben, sind z.B. Story, Narratives
* Weitere Element, u.a.
  + Role Play
  + Organisation (Wiederkehrende Muster, Collections/Badges, Fortschritte, Gruppenspiele)
  + Status und Achivements (Achivement System, Vervollständigung von Aufgaben, Erfolgsleiste, Aufmerksamkeit, Zufällige Belohnungen)
  + Decoration
  + Lernen (Aufbau von Wissen, Meistern von Fähigkeiten)
  + Social (Beziehungen aufbauen, Gruppenarbeit)
  + Emotionen
  + Erfolg (Verbesserung, etwas Richtig machen)

# **Konzepte**

1. Quests

* Aufgaben, über Ziel klar definierte Rätsel/Fleißaufgaben
* Meist in bestimmter Zeit
* Alleine oder durch Gruppe
* Meist so ausgelegt, dass Spieler an Erfahrung gewinnt
* Werden mit der Zeit komplexer
* Auswahlfreiheit

1. Resultattransparenz

* Spieler kennt möglichen Resultate seines Handelns > Handlungsmotivation
* Belohnungen, wie Erfahrungspunkte, Preise, Achivements
* Kontingent, resonant und bestärkendes Feedback für das Handeln des Spielers

1. Fortschritt

* Dynamische Anzeige, um Durchführung bestimmter Aufgaben zu visualisieren
* Bisherige Fortschritt und noch zu erledigende Teil wird visualisiert
* Verschiedene Formen: Diagramme, Bilder, Prozentanzeigen
* Eventuell wichtig für Analyse des Nutzungsverhaltens

1. Gruppenarbeit

* Gruppenquest und Aufgaben von Bedeutung
* Zusammenarbeit kann Elementarer Bestandteil sein (bei uns auf jeden Fall)
* Kommunikation, Knüpfung von Kontakten

1. Cascading Information

* Spieler sieht nur bestimmte und notwendige Informationen zur Bewältigung der Aufgabe
* Spieler soll nicht überfordert werden, ihn nur auf angebrachten Informationslevel halten
* Informationen gaben geringen Umfang
* Kontinuierliche und aufeinander aufbauende Informationen werden vermittelt, um den Spieler im Spielverlauf weiterzubringen, ohne spätere Lerninhalte vorwegzunehmen

1. Weitere Konzepte

* ///

# Quellen

1. http://www.soziotech.org/gamification-steigerung-der-nutzungsmotivation-durch-spielkonzepte/
2. http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Definition/gamification.html
3. https://de.wikipedia.org/wiki/Serious\_Game
4. https://de.wikipedia.org/wiki/Gamification
5. http://www.enterprise-gamification.com/mediawiki/index.php?title=Gamification\_Design\_Elements