

Gamification ist die Einbringung typischer Elemente von Spielen in andere Bereiche des Lebens. Dabei können beispielsweise Spiele in bereits existierende Plattformen integriert werden. Das Ziel ist die Motivierung von Menschen, bestimmte Tätigkeiten durchzuführen. Diese sollen durch das Einbringen spielerischer Elemente interessanter werden. Viele Unternehmen benutzen bereits Gamification.

Dabei wird die Psychologie des Menschen genutzt, sich selbst in ein Spiel einzubringen und es zu lösen oder weiterzubringen. Elemente sind dabei Level oder Punkte, die es zu erreichen gilt. Auch Belohnungen und bestimmte Achievements können enthalten sein.

Wettbewerb zwischen den einzelnen Personen kann ebenfalls ein genutztes Mittel sein.

Ein berühmtes Beispiel ist das Foldit Puzzle, welches in der wissenschaftlichen AIDS-Erforschung weiterhalf.