



Was? Warum? Wie?

„How can we make **this experience**  
a bit **less shit**, and a bit **more fun**?”

-

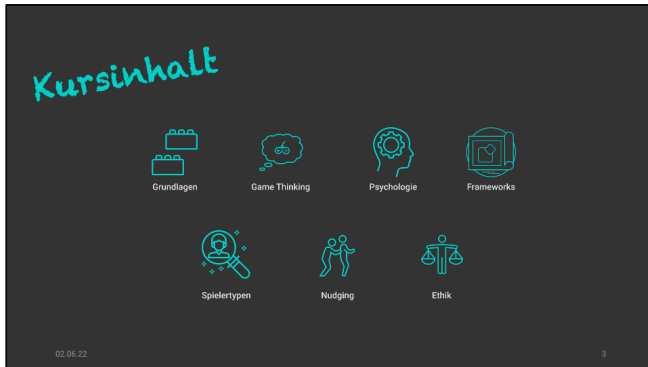
**Gamification**

Andrzej Marczewski (2021) – Gamification and the F word...

02.06.22 2

Dieser Satz beschreibt sehr gut, was Gamification zum Ziel hat und genau das versuchen wir hier in diesem Kurs.

Er wurde durch Andrzej Marczewski getätigt (<https://medium.com/gamifieduk/gamification-and-the-f-word-1d39c643aaef>), welcher unter anderem einer der bekanntesten europäischen Gamification-Experten ist. Andrzej betreibt die Website gamified.uk, welche in diesem Kurs noch ein paar Mal zur Sprache kommen wird.



Der Kurs beginnt mit den Grundlagen zum Thema Gamification.  
 Am zweiten Tag werden wir Gamification im Rahmen von Game Thinking einordnen und gegenüber anderen Dimensionen abgrenzen.  
 Tag drei widmet sich den psychologischen Grundlagen, welche menschliches Verhalten beeinflussen.  
 Am vierten Tag sind Frameworks an der Tagesordnung. Diese stellen Hilfsmittel dar, mit denen bestehende Systeme analysiert und verbessert, aber auch neue Systeme entwickelt werden können.  
 Im Anschluss daran werden die Charakteren der Menschen hinsichtlich ihrer Aktivitäten und Vorlieben in Spielen betrachtet.  
 Tag sechs hat Nudging zum Thema, welches eine andere Möglichkeit zur Beeinflussung des menschlichen Verhaltens darstellt.  
 Abgeschlossen wird der Kurs mit einer ethischen Betrachtung. Die Tatsache, dass es





Der heutige Tag ist den allgemeinen Grundlagen gewidmet.  
In diesen Grundlagen leiten wir den Gedanken von Gamification her.



Ohne einen kleinen geschichtlichen Abriss geht es leider nicht.



## Spiel...

- ... ist eine freie Handlung,
- ... die als „nicht so gemeint“ und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem
- ... den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann,
- ... an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird
- ... die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht,
- ... die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und
- ... Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits
- ... sich gerne mit einem Geheimnis umgeben oder
- ... durch Verkleidung als anders von der gewöhnlichen Welt abheben.

Johan Huizinga (2017) – Homo ludens, S.22

02.06.22

10

Johan Huizinga ist ein niederländischer Kulturhistoriker, der sich in seinem Buch „Homo Ludens“ der Entwicklung des Begriffes Spiel und seiner Bedeutung innerhalb der Kulturen gewidmet hat.

Seine Darstellung ist sehr komplex, aber auch sehr anschaulich.

## Magic Circle



02.06.22

11

Huizinga definiert in seinem Buch den Begriff des Magic Circles. Dieser stellt einen sicheren Rahmen für die Teilnehmer des Spiels dar. In dem Kreis ist es möglich, Fehler zu machen, ohne dass sie Konsequenzen auf das reguläre Leben haben. In diesem Rahmen gelten nur die selbst auferlegten Regeln und keine Regeln des täglichen Lebens. Wichtig ist hierbei nur, dass alle Teilnehmer die Regeln akzeptieren.

Und in diesem Sinne werden wir für diese Veranstaltung auch eigene Regeln aufstellen.

## Play



VS

## Game



02.06.22

12

Nachdem wir nun den Begriff des Spiels auseinandergenommen haben, analysieren wir noch die Unterschiede, welche die englischen Begriffe mit sich bringen.

## Play – Das Spielen



... ist, was auch immer spontan und um seiner selbst willen getan wird.

George Santayana (1955) – The Sense of Beauty

02.06.22

13

## Play



VS

## Game



02.06.22

14

## Game – Das Spiel

... ist ein System, in dem sich die Spieler einer **abstrakten Herausforderung** stellen, die durch **Regeln, Interaktivität und Feedback** definiert ist, die zu einem **quantifizierbaren Ergebnis** führt, das oft eine **emotionale Reaktion** hervorruft.

Karl M. Kapp (2012) - The Gamification of learning and instruction



02.06.22

15

## Play



## Game



02.06.22

16

Der Übergang von Play zu Game ist schwimmend.

Das Hinzufügen von Strukturen und Regeln lässt ein einfaches Play schnell zum Game werden.

Beispielsweise beginnt man damit einen Ball gegen eine Wand zu schießen, irgendwann wird es langweilig und man schafft sich eine Herausforderung, indem man sagt, dass der Ball immer über einer gedachten Linie auf die Wand treffen darf. Als nächste Schwierigkeit definiert man, dass der Ball nach dem Zurückprallen den Boden nicht berühren darf.

**Gamification ist kein  
neuer Ansatz ...**

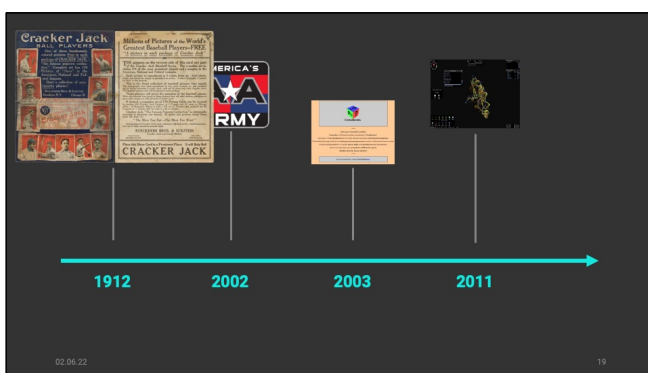
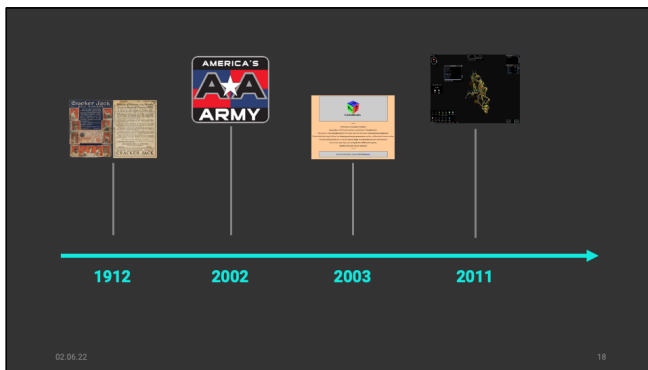
**Spielen** liegt in der Natur des Menschen und  
existiert schon bevor es Kultur überhaupt gab.

Vgl. Johan Huizinga (2006) – Homo ludens: vom Ursprung der Kultur im Spiel.

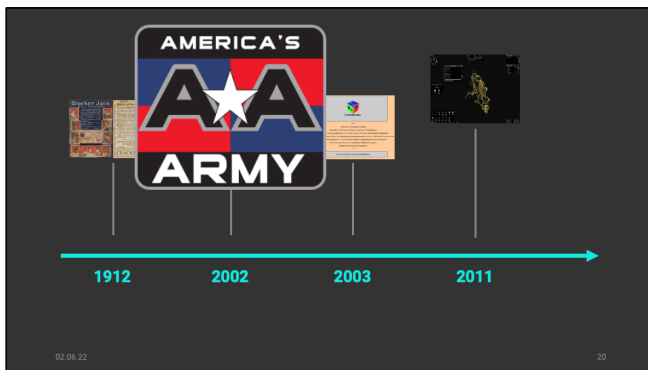
02.06.22

17



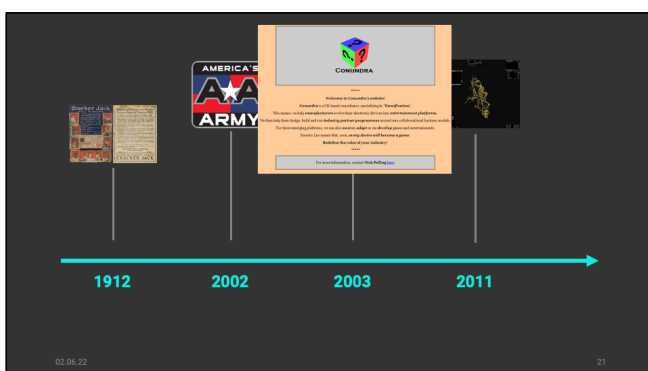


Cracker Jack war im Grund genommen das erste Vorkommen, wo man einen neutralen unemotionalen Bereich mit einem Beigabe attraktiver gestaltet hat. In jede Packung wurde ein Spielzeug hinzugepackt, welches bei den Kindern logischerweise sehr gut ankam. Irgendwann haben sie Sets integriert, welche den Sammeltrieb des Menschen anregen.

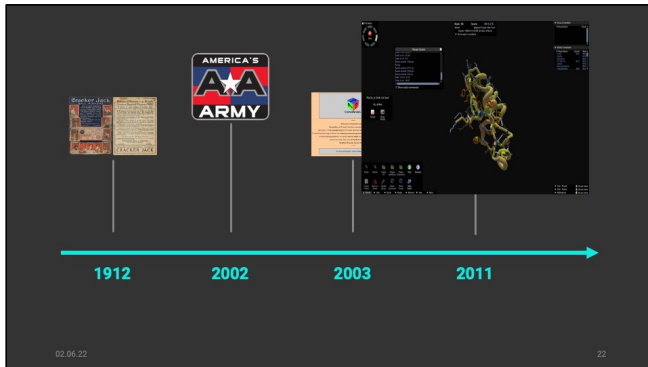


Dieses Spiel diente der Rekrutierung von jungen Soldaten. Mit dem Spiel wurden die Spieler hinsichtlich ihrer Reaktionsfähigkeit und des vernetzten Denkens analysiert. Die Auswertung erfolgte durch Rekrutierungsbüros und die erfolgreichsten Spieler wurden im Anschluss gezielt angeschrieben und es wurde versucht sie anzuwerben.

Das Spiel ist noch immer online und auf verschiedenen Plattformen verfügbar.



2003 tauchte der Begriff Gamification das erste Mal auf. In dem Fall hatte sich die Firma Conundra, ein Beratungsunternehmen aus UK, zur Aufgabe gemacht, Social Media-Plattformen unterhaltsamer zu gestalten und reicherte diese mit kleinen Mini-Games an. Dies ist mit dem heutigen Verständnis des Begriffs „Gamification“ nicht mehr zu verbinden.



2008 brachte die Universität von Washington das Spiel FoldIt heraus. In dem Spiel geht es darum, Proteinstrukturen nachzubauen und so neue Erkenntnisse über Proteine in der Wissenschaft zu erzielen. So versuchen die Wissenschaftler Krankheiten und deren Ursache auf die Spur zu kommen. Die Spieler lösen im Prinzip Puzzles nach optischen Gesichtspunkten. Das Programm untersucht die Ergebnisse der Spieler, bewertet die Strukturen nach den Regeln, welche die Natur vorgibt, und errechnet somit die Wahrscheinlichkeit, ob diese Struktur in der Realität bestand hat. 2011 gelang es Spielern ein Protein zu finden, welches AIDS bei Rhesusaffen hervorruft. Nach diesem Protein haben zuvor viele Wissenschaftler mehrere Jahre gesucht und nicht entdeckt. Den Spielern gelang das nach nur drei Wochen. Das Spiel fällt unter die Kategorie „Citizen Science“.





<https://youtu.be/CFeeSANGGIA>  
Top 10 gamification examples and fun theory

## Gamification

ist die Nutzung von **Spiel-Design-Elementen**  
in **spielfremden Kontexten**,  
um Aktivitäten **motivierender** zu gestalten und  
damit eine **Verhaltensänderung** zu erzielen.

Spiel-Design-Elemente sind jene Elemente, welche in Spielen für die Spannung, den Spaß und die Fesselung sorgen.

Beispiele sind hier:

- Konflikt
- Kollaboration
- Wettkampf
- Strategie
- Chance
- Ästhetik
- Thema
- Story
- Ressourcen
- Zeit

umgestaltet bzw. angereichert werden, sodass die Menschen zumindest ein wenig mehr Interesse an der Ausübung haben.

Es gibt nichts schlimmeres, als sich mit Dingen auseinandersetzen zu müssen, auf die man keine Lust hat und die dann auch noch extrem langweilig ist.

Die Verhaltensänderung in dieser Hinsicht zielt darauf ab, dass sich durch die motivierendere Gestaltung eine Langzeitmotivation einstellt und sich die Person eine andere Einstellung zu der Tätigkeit erarbeitet.

The slide shows a comparison between two versions of a math problem. On the left, a standard algebraic system is presented:

$$\begin{array}{rcl} x + x + x & = & 15 \\ x - y - y & = & 1 \\ y + 2y * 2x & = & ? \end{array}$$

An arrow points to the right, where the same system is presented using emojis:

$$\begin{array}{rcl} \text{cat} + \text{cat} + \text{cat} & = & 15 \\ \text{cat} - \text{dog} - \text{dog} & = & 1 \\ \text{dog} + 2\text{dog} * 2\text{robot} & = & ? \end{array}$$

The slide is numbered 02.06.22 in the bottom left and 26 in the bottom right.

Wenn man diese beiden Aufgaben vorgelegt bekommt, geht die Mehrheit voraussichtlich auf die rechte Aufgabe, da sie ansprechender gestaltet ist.

Das wars schon?  
... noch nicht ganz!

## Tages-Challenge

02.06.22

27

### Tages-Challenge



Betrachtet die **Aufgaben**, die im **Haushalt** so anfallen.  
Staubsaugen, Wäsche waschen, bügeln, etc. stehen  
**immer wieder** auf dem Plan und sind **nicht immer** Spaßig.

Überlegt euch, wie man solche **wiederkehrenden**  
**Aufgaben attraktiver gestalten** kann, sodass man  
motiviert ist, sie (gerne) zu erledigen. Lösungen können in  
analoger und digitaler Form entwickelt werden.

02.06.22

28

Coming soon ...

