

# Gamification

Tag 2

Game Thinking

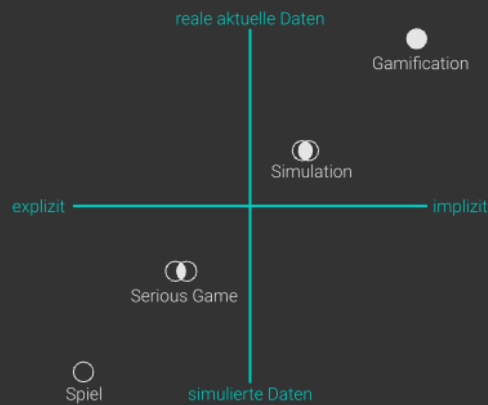
Uwe Müsse u.  
Simon Schulte

03.06.22

A word cloud on a dark background featuring various terms related to gamification. The words are in different colors and sizes, with 'motivation' and 'achievement' being the largest. Other prominent words include 'spielerisch', 'punkte sammeln', 'belohnungen', 'highscores', 'spas', 'interesse', 'gewohnheiten', 'das lernen', 'verhaltensänderungen', 'spiel elemente', 'spieleelemente', 'steuerung', 'aufleveln', 'e-learning', 'belohnungssysteme', 'spielerische konzepte', 'userexperience', and 'leistungen'.

verhaltensänderungen  
spiel elemente  
spieleelemente  
highscores  
spielerisch  
motivation  
punkte sammeln  
achievement  
belohnungen  
steuerung  
das lernen  
spas  
gewohnheiten  
interesse  
aufleveln  
e-learning  
belohnungssysteme  
spielerische konzepte  
userexperience  
leistungen

# Game Thinking



Gamification Matrix  
adaptiert von R. Rackwitz (2021)

03.06.22

2

Die Matrix von Roman Rackwitz gibt in der aufsteigenden Richtung die verschiedenen Ebenen des Game Thinkings an.

Die Koordinatenachsen bestehen in x-Richtung aus dem Grad des Spielgefühls, welches beim Menschen hervorgerufen wird bzw. werden soll. Die Skala geht von explizit zu implizit.

Die y-Achse bildet die Art der Daten innerhalb des Systems ab. In dem Fall wird hier eine Angabe darüber gemacht, ob es sich um simulierte Daten oder aber reale und aktuelle Daten handelt.

Es beginnt links unten bei der Kombination aus simulierten Daten und Explizitheit bei einem klassischen Spiel.

Die nächste Stufe verwendet weniger simulierte Daten und ist weniger explizit und bildet die Kategorie der Serious Games.

Diese Spiele dienen einem anderen Zweck als der Unterhaltung. Dieser Zweck kann bspw. in der Vermittlung von Wissen oder einer bedeutsamen Sache liegen. Es kann aber auch einem höheren Zweck dienen, wie bspw. das bekannte System „FoldIt“, mit

welchem versucht wird, Krankheiten zu untersuchen und somit Heilverfahren zu entwickeln, da man die Thematik im Anschluss besser verstehen kann.

Daran schließen sich mit nun teilweise realen, aktuellen Daten und impliziter spielerischer Aspekte die Simulationen an (Operations- oder Flugsimulator, Schießkinos bei der Bundeswehr, etc.)

Ein sehr wichtiger Faktor der Simulation bildet der Gedanke des „Free to Fail“.

Entscheidungen und Handlungen, die in der Simulation getätigt werden, dienen dem Ausprobieren, ohne dass sie Auswirkungen auf irgendetwas oder irgendwen in der Realität haben.

Zu guter Letzt steht Gamification, welches in Systeme integriert wird und somit mit realen, aktuellen Daten arbeitet und ein implizites Spielgefühl hervorruft. Im besten Fall bekommt der Mensch nicht mit, dass er aktuell „spielt“.

# Fokus von Gamification

Ergebnisorientierung



Prozessorientierung



Vom Ergebnis zum Prozess  
adaptiert von R. Rackwitz (2021)

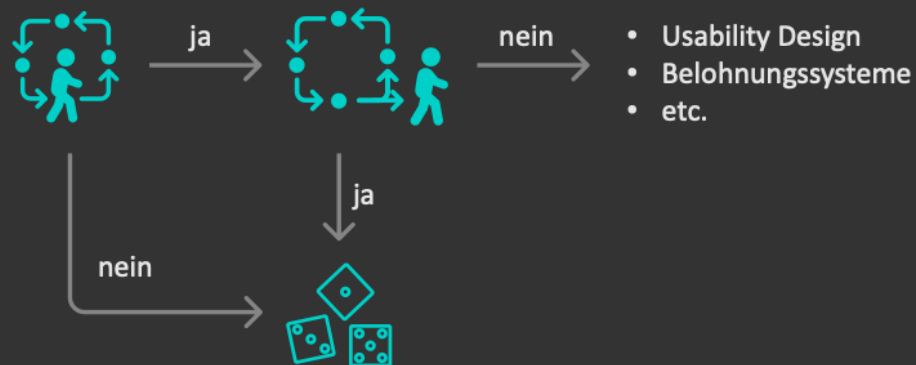
03.06.22

3

Jetzt wissen wir, wie sich Gamification gegenüber Spiel, Serious Game und einer Simulation abgrenzt. Nun stellen wir uns die Frage, was genau wir bei einer Aktivität die wir gamifizieren betrachten.

Generell kann man den Fokus auf das Ergebnis oder den Prozess einer Aktivität legen. Gamification zielt auf den Prozess ab, während Belohnungssysteme, MCI und andere Konzepte eher auf das Ergebnis abzielen.

## Wann eignet sich Gamification?



03.06.22

4

Man analysiert die Situation und stellt sich zu Beginn die Frage, ob der Prozess eine Routine besitzt.

Beantwortet man diese Frage mit NEIN, dann kann der Prozess weiter analysiert und Ansätze zur Veränderung identifiziert werden, um die Situation motivierender zu gestalten.

Lautet die Antwort allerdings JA, dann stellt sich im Anschluss direkt die Frage, ob diese Routine an manchen Stellen evtl. aufgebrochen werden kann, um den Prozess zumindest teilweise umzugestalten.

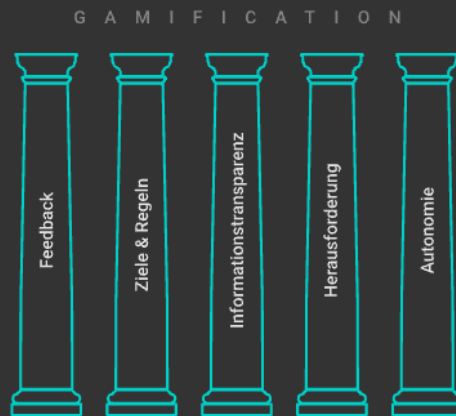
Ist es möglich, den routinierten Prozess (teilweise) aufzubrechen, so hat man auch hier die Möglichkeit mit Gamification-Ansätzen zu agieren.

Kann die Routine nicht aufgebrochen werden, wie es bspw. bei durchoptimierten Fließbandarbeiten der Fall ist, dann bestehen nur wenig Chancen für Gamifizierungen. In diesem Fall kann man versuchen, dass die Gebrauchstauglichkeit gesteigert wird, um wenig konfliktäre Situationen herbeizuführen.

Aus dem Spektrum der Gamification-Elemente werden hier voraussichtlich Belohnungssysteme am ehesten greifen.

Weitere Möglichkeiten werden später im Kurs thematisiert.

# 5 Säulen der Gamification



Die fünf Säulen der Gamification  
adaptiert von R. Rackwitz (2021)

03.06.22

5

Im Grunde genommen stellen die hier platzierten Säulen bzw. deren Bedeutung die Grundfesten eines jeden Spiels und somit auch jedes gamifizierten Systems dar.

Woraus besteht gutes Feedback?



Feedbackpyramide

03.06.22

6

Gutes Feedback, welches für den Empfänger nützlich ist, setzt sich aus einzelnen Komponenten zusammen.

Die Basis bildet die Sachlichkeit der Rückmeldung.

Sollte diese nicht gegeben sein, so erschwert sich die Akzeptanz beim Empfänger.

Der nächste wichtige Faktor ist die zeitliche Nähe zur Aktion.

Die zeitliche Nähe ist unabdingbar, da sonst Aktion und Reaktion nicht als zusammengehörig empfunden werden.

Als Faustregel gilt hierbei, dass Feedback in 1/10 Sekunde erfolgen muss/sollte.

Die Rückmeldung stellt die Situation aus Sicht des Feedbackgebers dar und dient somit zur Orientierung beim Empfänger, sodass dieser die Möglichkeit erhält, das Verhalten entsprechend anzupassen.

**Beispiel Fahrstuhl:**

Wenn beim Drücken des Knopfes zum Herbeirufen des Fahrstuhls kein Feedback erfolgt, so werden viele Menschen unruhig und vermuten, dass es nicht funktioniert hat.

Sie drücken dann mehrfach und wundern sich weiter, dass nichts passiert.



Positives Feedback setzt Dopamin frei, welches eines von vielen Neurotransmittern ist und als Glückshormon bezeichnet wird.

# Ziele

- S** – spezifisch
- M** – messbar
- A** – attraktiv
- R** – realisierbar
- T** – terminiert

03.06.22

7

Ziele sorgen für Interesse an Aufgaben.  
Sie müssen hierfür aber klar definiert sein.

Eine Möglichkeit bietet das Akronym SMART

Es muss eindeutig und verständlich sein, was erreicht werden möchte.

Es muss Aspekte geben, die messbar sind, anhand derer man entscheiden kann, ob das Ziel erreicht wurde.

Ein Ziel muss für die Person, die das Ziel erreichen soll auch attraktiv sein, sodass sie es auch erreichen möchte.

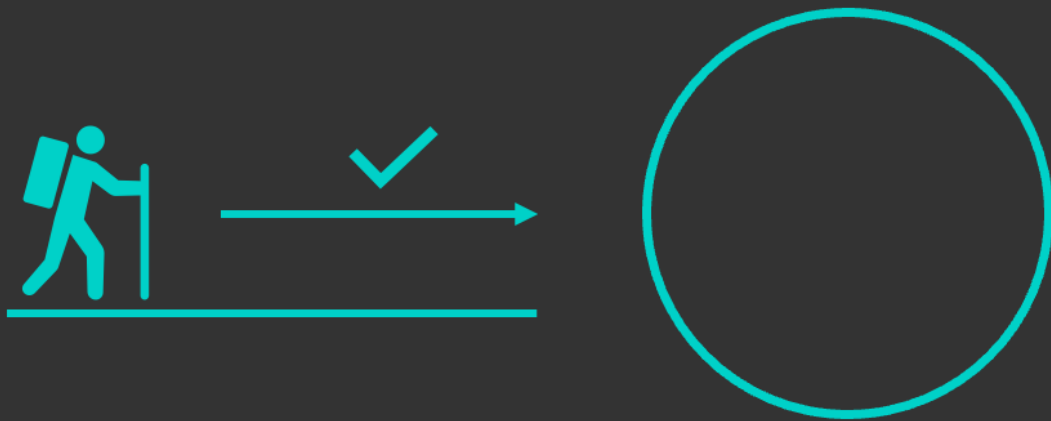
Die Realisierbarkeit muss hierbei gewährleistet sein.

Ein Zeitpunkt oder Zeitraum bildet den Abschluss zu dem die Evaluation stattfinden soll, ob das Ergebnis erreicht worden ist.

Ziele können auch als Zwischenziele definiert sein, welche meist im beruflichen Kontext als Meilensteine bezeichnet werden.

Große Ziele können auch einschüchtern. In der Hinsicht ist es wichtig, dass man das große Ziel in kleinere unterteilt und somit die Realisierbarkeit erhöht.

# Regeln



03.06.22

8

Regel bilden einen Rahmen und eine Struktur, in dem alles stattfindet.  
Sie bieten bieten ein gewisses Maß an Sicherheit.  
Die Regeln müssen von allen Teilnehmern akzeptiert werden  
und sie müssen sich ihnen unterwerfen.

# Regeln



03.06.22

9

Regeln bieten das Potenzial, die Herausforderungen auf dem Weg zum Ziel erhöhen zu können.

# Informationstransparenz

Wenn wir in einem Spiel feststecken,  
denken wir nie, dass es am Spiel liegen könnte,  
weil wir keinen **Zugang zu den Ressourcen** haben,  
die wir brauchen, um erfolgreich zu sein, richtig?

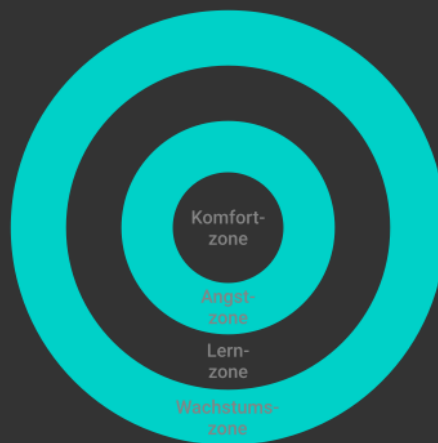
Roman Rackwitz (2021) – Die Top 5 Leitplanken für wirklich jedes Gamification Projekt.  
YouTube

03.06.22

10

Die Informationstransparenz sichert ab, dass jeder zur richtigen Zeit alle notwendigen Informationen besitzt, um die aktuelle Herausforderung / Aufgabe zu erfüllen und nicht in Frust zu geraten. Hierbei agiert man getreu dem Motto „so wenig wie möglich, so viel wie nötig“ Sie sorgt dafür, dass keine Verlagerung der Schuld auf das System möglich ist. Schuld liegt nicht am System, sondern an den eigenen Aktionen und Entscheidungen.

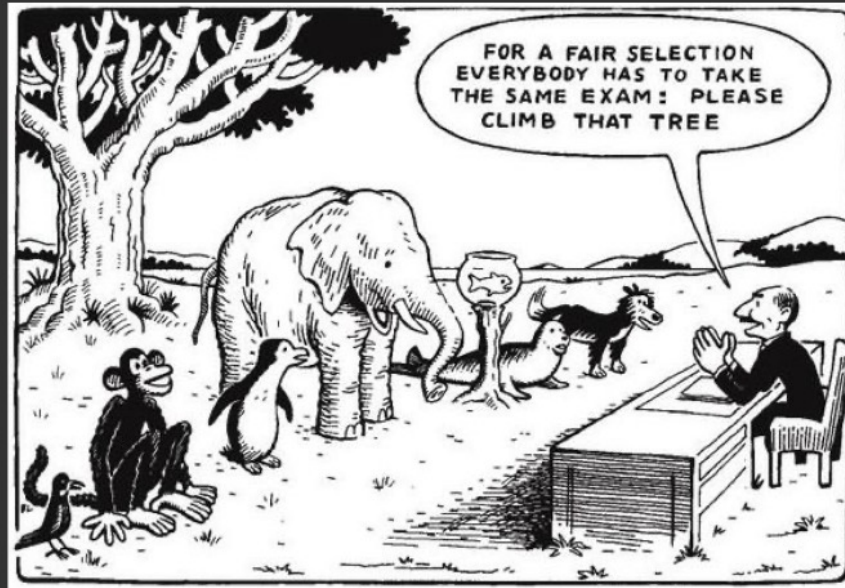
# Herausforderung



03.06.22

11

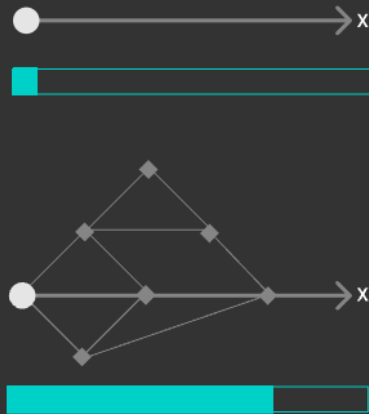
Herausfordernd ist alles, was anspruchsvoll ist und die Person dabei über die individuelle Komfortzone hinausgeht.  
Das Modell gibt es auch noch in anderen Formen (bspw. 3 Zonen: Komfort-, Panik-, Wachstumszone)



03.06.22

12

# Autonomie



Autonomieempfinden  
adaptiert von R. Rackwitz (2021)

03.06.22

13

Unter Autonomie versteht man die Entscheidungs- und Handlungsfreiheit eines Menschen.

Diese Freiheit sorgt dafür, dass es der Person eindeutig bewusst ist, dass das jeweilige Vorankommen einzig auf die eigenen Entscheidungen zurückzuführen ist.

Das weckt im positiven Fall ein Erfolgsgefühl und hat somit eine sehr starke Wirkung auf die Person.

Die möglichen Auswirkungen der Entscheidungen erhöht das Verantwortungsgefühl desjenigen immens.



Das wars schon?  
... noch nicht ganz!

## Tages-Challenge

03.06.22

14

## Tages-Challenge



Im Studierendenalltag kommt irgendwann der Zeitpunkt, wo man sich auf eine Klausur vorbereiten muss. Sehr viele Menschen schieben das Lernen hierfür solange auf, bis der Klausurtermin kurz bevor steht. Und dann kommt der Stress ...

Überlegt euch, wie man solche aufeinander aufbauende Aufgaben attraktiver gestalten kann, sodass man motiviert ist, sie (gerne) zu erledigen. Versucht hierbei generisch zu bleiben, sodass es auch auf unterschiedliche Module angewandt werden kann. Aber erklärt euren Ansatz am besten anhand eines Beispiels.

Coming soon ...

