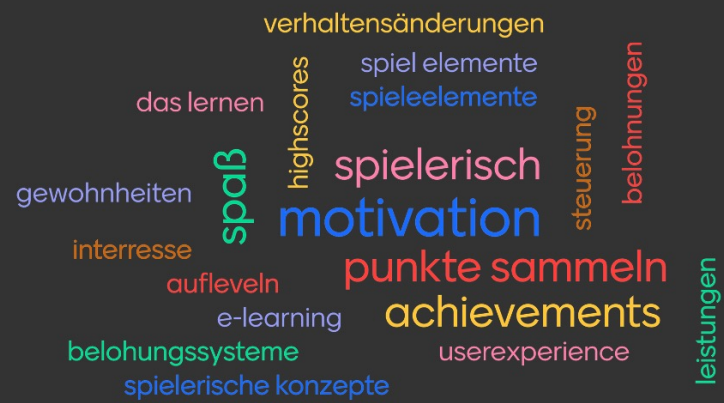


Gamification

Tag 6

Spielertypen



Uwe Misse u.
Simon Schulte

23.06.22

1

Kursinhalt



Grundlagen



Game Thinking



Psychologie



Frameworks



Spielertypen



Nudging



Ethik

23.06.22

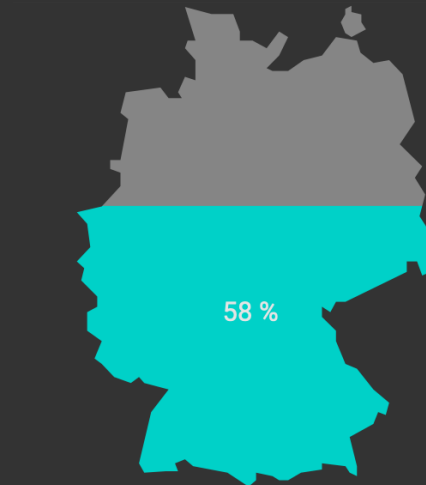
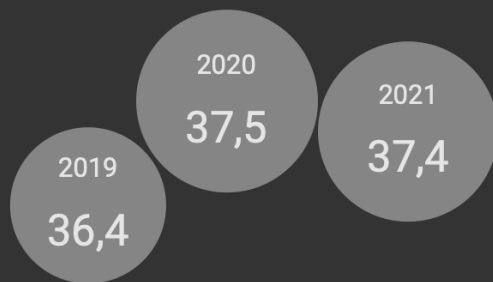
2

Heute steht das Thema Spielertypen auf dem Plan.

In dieser Einheit sprechen wir über

- die Zielgruppe anhand einiger Statistiken
- Personae
- Multiple Intelligenzen
- Spielertypen nach Bartle
- Spielertypen im Bereich Gamification

Statistiken



23.06.22

3

Das durchschnittliche Alter der Gamer liegt 2021 bei 37,4 Jahren.

58% der deutschen zwischen 6 und 69 Jahren spielen Computer- und Videospiele

<https://www.game.de/marktdaten/infografik-deutscher-games-markt-2021/>

Statistiken

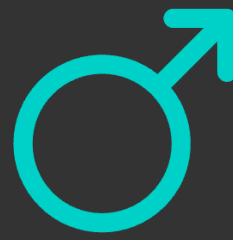


23.06.22

4

48% der deutschen Frauen und 52% der deutschen Männer spielen Computer- und Videospiele.
<https://www.game.de/marktdaten/infografik-deutscher-games-markt-2021/>

Gender Studies



23.06.22

5

- Hilmar Nordvik & Benjamin Amponsah (1998)
Gender Differences in Spatial Abilities and Spatial
Activity Among University Students in an Egalitarian
Educational System

weiblich:

Emotionen
Realismus
Pflege / Erziehung
Dialoge
Worträtsel
beispielbasiertes Lernen

männlich:

Beherrschung
Wettkampf
Zerstörung
räumliche Rätsel
Trial & Error

Persona



demografische Daten (Alter, Wohnort, etc.)
Job
Bildungsstand
Interessen
Lebensziele
Freizeitverhalten
Internetnutzungsverhalten
Einkommensniveau

Was begeistert sie?
Was bringt sie zum Weinen?
Was bringt sie zum Lachen?
Was macht sie wütend?
Was macht sie glücklich?
Wo liegen ihre Stärken?
Wo liegen ihre Schwächen?
etc. ...

23.06.22

6

Bei der Persona im Bereich der Gamifizierung wechselt der Fokus von der Funktionalität zur Person an sich und den Dingen, die sie motivieren, wie bspw. Familie, Kinder, drohender Jobverlust, etc.

Multiple Intelligenzen



23.06.22

7

Naturalistische Intelligenz

die Fähigkeit zu beobachten, zu unterscheiden, zu erkennen,
sowie eine Sensibilität für Naturphänomene zu entwickeln.

Naturforscher, Umweltspezialisten, Tierärzte und Köche wichtig.

Musikalisch-rhythmische Intelligenz

Begabung zum Musizieren, zum Komponieren und

Sinn für die musikalischen Prinzipien.

Logisch-mathematische Intelligenz

die Fähigkeit, Probleme logisch zu analysieren,
mathematische Operationen durchzuführen und
wissenschaftliche Fragen zu untersuchen.

Mustererkennung

Mathematiker, Logiker, Programmierer und
Naturwissenschaftler

existenzielle Intelligenz oder spirituelle Intelligenz

grundlegende Fragen der Existenz

religiöse und geistige Führer oder Philosophen.

Interpersonale Intelligenz (auch Soziale Intelligenz nach
David Wechsler)

die Fähigkeit unausgesprochene Motive, Gefühle
und Absichten anderer Menschen

nachempfindend zu verstehen (vergleichbar mit
Empathie) und

deren Stimmungen und Emotionen zu
beeinflussen.

politische oder religiöse Führer, bei geschickten
Eltern, Lehrern sowie bei anderen beratenden
oder heilenden Berufen

Körperlich-kinästhetische Intelligenz

das Potenzial, den Körper und einzelne
Körperteile (wie Hand oder Mund) zur
Problemlösung oder zur Gestaltung von
Produkten einzusetzen.

Tänzer, Schauspieler und Sportler.

Handwerker, Chirurgen, Mechaniker und

Angehörige vieler anderer technischer Berufe.

Sprachlich-linguistische Intelligenz

Sensibilität für die gesprochene und die geschriebene Sprache, die Fähigkeit, Sprachen zu lernen, und die Fähigkeit, Sprache zu bestimmten Zwecken zu gebrauchen.

Rechtsanwälte, Redner, Schriftsteller und Dichter

Intrapersonelle Intelligenz

die Fähigkeit, die eigenen Gefühle, Stimmungen, Schwächen, Antriebe und Motive zu verstehen und zu beeinflussen.

haben ein zutreffendes mentales Modell ihrer Persönlichkeit, das ihnen hilft, in verschiedenen Situationen die eigenen Verhaltensweisen zu antizipieren.

Schriftstellern, Schauspielern und Künstlern.

Bildlich-räumliche Intelligenz

theoretische und praktische Sinn einerseits für die Strukturen großer Räume, die zum Beispiel von Seeleuten und Piloten zu erfassen sind, das Erfassen der engen begrenzten Raumfelder, die für Bildhauer, Chirurgen, Schachspieler, Ingenieure, Graphiker oder Architekten wichtig sind

Spielertypen - Bartle



23.06.22

8

Achiever

Herausforderungen meistern und Belohnungen für diese als Hauptziel erhalten.

messbare Ergebnisse; Level meistern, Punkte, Abzeichen und Items sammeln, Ziele/Aufgaben abschließen

Explorer

neue oder unbekannte Elemente im System entdecken und zu lernen.

neue Bereiche freispielen, Verstecke finden

RPG: Hintergründe der Geschichte, Kreaturen und einzelnen Spezies entdecken

suchen die Freiheit umherzuziehen und alles zu erkunden, mögen es also weniger, festgelegte Bahnen zu folgen

Sozializer

soziale Aspekte (Treffen mit anderen, neuen Leuten), Interaktion mit anderen Charakteren (muss nicht immer ein realer Player sein, NPG geht ebenfalls)

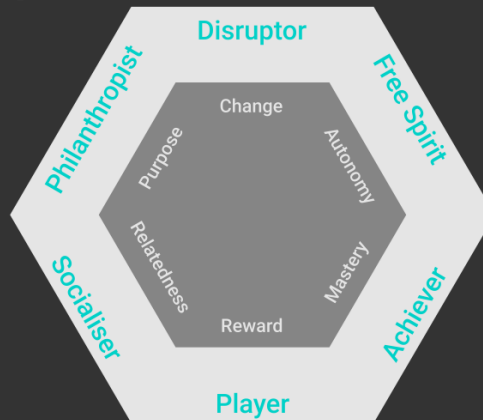
Kollaboration und Diskussionen

Killer

versuchen, mit anderen Spielern zu konkurrieren.

mögen es, andere zu besiegen und zu dominieren
Zerstörung von Dingen gehört ebenfalls dazu

Spielertypen



Gamification Player Types
adaptiert von A. Marczewski (2016)

23.06.22

9

basiert auf der intrinsischen Motivation RAMP

Philanthrop, Free Spirit, Achiever, Socialiser: intrinsische Motivation

Player

Motivation durch: Belohnungen

Sie werden tun, was von ihnen benötigt wird, um Belohnungen von einem System zu erhalten. Sie sind für sich selbst da.

extrinsisch motivierte Typen

Self-Seeker

hilfsbereit, wie der Philanthrop, wenn er etwas dafür erhält

Consumer

tun für Belohnungen nahezu
alles

Exploiter

suchen nach den Grenzen des
Systems, um diese zu ihrem eigenen Vorteil
auszunutzen

profitieren andere mehr davon
als sie selbst, dann melden sie die Bugs/Löcher,
damit andere daraus auch keinen Profit mehr
schlagen

erstellen Dinge, nur um sie zu
verkaufen

Networker

suchen nach nützlichen
Kontakten, von denen sie selbst auch noch
profitieren

folgen bspw. erfolgreichen
Influencern, nicht des Interesses wegen, sondern
um selbst gesehen zu werden

Disruptor

Motivation durch: Wandel

Im Allgemeinen wollen sie Ihr System stören,
entweder direkt oder durch andere Benutzer, um
positive oder negative Veränderungen zu
erzwingen.

stören ein System in irgendeiner Weise.
Dies kann durch Handlungen auf Benutzer oder
auf das System selbst geschehen.
„wollen eigentlich nicht spielen“

Griefer

Leidverursacher, Killer
beeinflusst andere negativ, nur
weil er es kann

Zerstörer

Benutzer möchte das eigentliche
System direkt zerstören.
Dies kann durch Hacken oder
Finden von Schlupflöchern in den
Regeln geschehen, die es ihnen
ermöglichen, die Erfahrung für
andere zu ruinieren.
Wenn man sie nicht davon
überzeugen kann, sich zumindest
zu einem Improver zu bekehren,
dann muss man sie loswerden.

Improver:

Verbesserer interagieren mit dem
System mit den besten Absichten.
Sie können es hacken oder
Schlupflöcher finden, aber ihr Ziel
ist es, das System zum Besseren zu
verändern.

Sie sind dem Typ des Free Spirit ähnlich,
in Wirklichkeit wollen sie die Möglichkeit haben, das System zu erforschen, Probleme zu finden und zu versuchen, sie zu lösen. Achte auf diese Benutzer, da sie dir massiv helfen können. Wenn du sie misshandelst, können sie zu Zerstörern werden.

Influencer

versucht die Funktionsweise eines Systems zu ändern, indem sie Einfluss auf andere Benutzer nehmen.

nicht unbedingt ein negativer Typ
Wenn sie das Gefühl haben, dass sich das System ändern muss, und Sie ihnen tatsächlich eine Mitsprache gestatten, um es zu ändern, könnten sie zu massiven Befürwortern werden.

Nutzen Sie sie oder verlieren Sie sie - schlimmer noch, sie könnten zu einem Griefer werden.

Philanthrop

Motivation durch: Zweck

wollen spüren, dass sie Teil von etwas Größerem sind.

wollen an andere weitergeben, erwarten aber nichts als Gegenleistung.

diejenigen, die endlose Fragen in Foren beantworten werden, nur weil sie gerne das Gefühl haben, dass sie helfen.

Sie wollen ein System, das es ihnen ermöglicht, andere zu bereichern und ein Gefühl von Selbstlosigkeit zu entwickeln.

Achiever:

Motivation durch: Beherrschung

wollen die Besten in Sachen sein oder zumindest Dinge innerhalb des Systems erreichen
tun dies für sich selbst und sind wahrscheinlich nicht so sehr damit beschäftigt, anderen davon zu erzählen.

Wird mit anderen konkurrieren, aber als ein Weg, besser zu werden als andere.

Sie brauchen ein System, das sie bereichert und sie zur Beherrschung von Fähigkeiten führt.

Free Spirit:

Motivation durch: Autonomie

wollen gerne Handlungsmacht haben.

zwei grundlegende Untertypen, Schöpfer und

Entdecker.

Entdecker

wollen nicht eingeschränkt werden, wie sie ihre persönliche Reise durchlaufen, um das System zu erkunden.

Sie werden auch wahrscheinlich die meisten Löcher/Bugs in einem System finden.

Schöpfer

wollen neue Dinge bauen, sie haben die schicksten Avatare und

erstellen die persönlichsten Inhalte.

Sie suchen Selbstdarstellung und Autonomie.

Socializer

Motivation durch: Verbundenheit

wollen mit anderen interagieren und mit anderen verbunden sein.

Sie sind an Teilen des Systems interessiert, die ihnen genau dabei helfen.

werten die internen sozialen Netzwerke auf.

Am meisten motiviert durch die sozialen Beziehungsaspekte der Verbundenheit.

Spielertypen - Selbsttest



23.06.22

10

<https://gamified.uk/UserTypeTest2016/user-type-test.php>

Das wars schon?
... noch nicht ganz!

Challenge

23.06.22

11

Szenario



Ein Cyber-Security-Unternehmen möchte, dass ihre Kund:innen und Nutzer:innen „Meister in Cyber Security Themen“ werden!

Dazu sollen Lerninhalte vermittelt werden, die die Lernenden gebrauchen können und kontinuierlich anwenden.

Problem



Bisher wurden E-Learning Module ausgespielt, die monatlich absolviert werden sollten. Dabei musste ca. 10 Minuten am Stück oder länger gelernt werden.

Insgesamt haben diese Module gut funktioniert, dennoch ergab sich ein gewisses **Motivationsproblem der Lernenden**, welche auf **Langweile, Desinteresse und Zeitmangel** (da die Nutzer:innen dies während ihrer Arbeitszeit absolvieren sollten) zurückzuführen waren.

Daraus folgten eine **erhöhte Abbruchrate**, eine **geringe Abschlussrate** und **keine nachhaltige Verhaltensänderung**.

Zieldefinition



Mittels eines **Chat-Bots**, der in Collaboration-Tools wie Microsoft Teams und Slack eingespielt werden soll, werden den Lernenden **innerhalb weniger Minuten Lerninhalte vermittelt**.

Man könnte Gamification und Storytelling-Elemente nutzen, um mittels eines Chat-Bots ein **spaßiges Erfolgserlebnis** auszulösen, bei der eine „**Bigger idea**“ dahinter erzeugt wird.

Challenge



Konzept und prototypische Umsetzung einer Lösung zur motivierenden Vermittlung von Cyber-Security-Themen innerhalb von Collaboration-Tools zur Verminderung der Abbruchrate und Steigerung des Interesses bei den Kund:innen und Nutzer:innen.

Tages-Challenge



Hilfreiche Fragen zu Beginn:

- Wie sieht die **Zielgruppe** aus?
- Welche **Typen** sind in der Zielgruppe enthalten?
- Was sind hilfreiche **Personae**?
- Wie sehen die **Motivationen** der einzelnen Persona aus?
- Wie werden die **intrinsischen Spielertypen** unterstützt?

Coming soon ...



23.06.22

17