





---

# Inhaltsverzeichnis

- Einführung ins Thema Gamification
  - Grundlagen: «Was ist ein Spiel?»
  - Gamification: «Vom Game zu Gamification»
  - Spielerische Anwendung
- Ideen aus der Praxis
- Praxis-Konzept



# Trend Gamification?

Interesse im zeitlichen Verlauf ?



Abfrage: Gamification of learning

Quelle: <https://www.google.com/trends/>



---

# Grundlagen: Was ist ein Spiel?

3 wichtige Grundlagen-Begriffe zu «Game/Gamification»

- Motivation
- Spieldynamik
- Spielelemente



# Motivation

«Motivation stellt die Bereitschaft dar, in einer konkreten Situation ein bestimmte Handlung mit einer bestimmten Intensität bzw. Dauerhaftigkeit auszuführen.» (Stangl)





# Motivation

Die zwei Gründe für eine bestimmte Handlungsneigung

- **Intrinsische Motivation:** Handlung wird von einer Person um ihrer selbst Willen ausgeführt. Handlung und Handlungsziel stimmen überein.
- **Extrinsische Motivation:** Handlung wird aufgrund äußerer Einflüsse ausgeführt. Handlung und Handlungsziel stimmen nicht überein.



# Beispiel Intrinsische Motivation



<https://www.youtube.com/watch?v=2lXh2n0aPyw>



# 4 intrinsische Belohnungen

1. Befriedigende Arbeit (ausfüllende, klar definierte und fordernde)
2. Die Aussicht erfolgreich zu sein (Chance auf Erfolg)
3. Sehnsucht nach sozialen Bindungen (Dinge gemeinsam machen)
4. Wunsch nach Bedeutsamkeit (Erfahrung, Teil von etwas Grösserem zu sein)

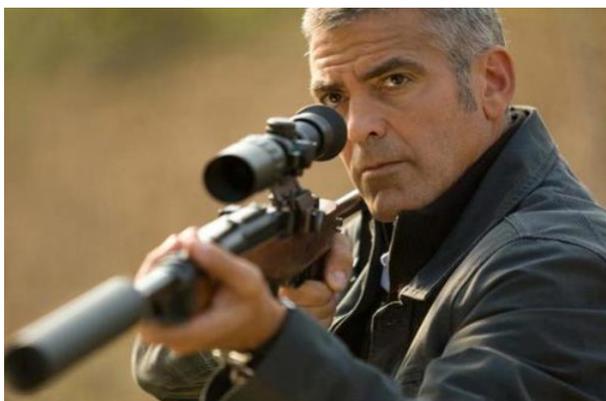


# Spieldynamiken

- Spielertypen
- Flow-Theorie
- Engagement Loops



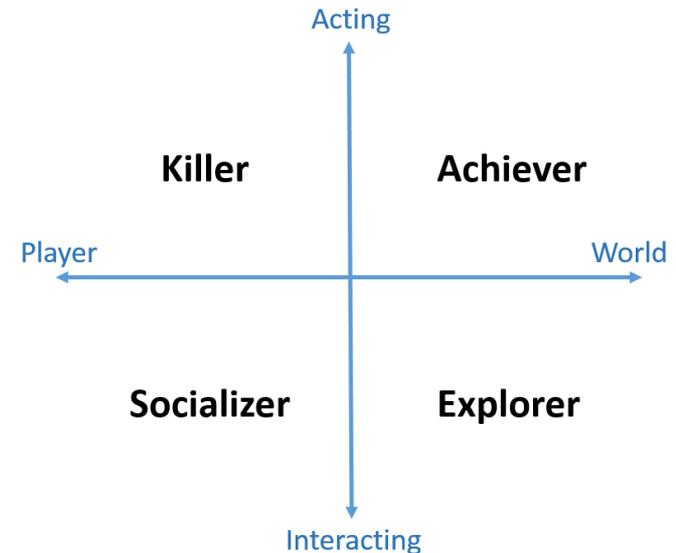
# Spielertypen





# Spieldynamik durch Spielertypen

Gemäss Bartle entsteht die Spieldynamik dadurch, dass die vier Spielertypen in einem Gleichgewicht im Spiel vorhanden sind.



Quelle: Bartle 1996



# Flow-Theorie

**«Flow: Das völlige Aufgehen des Handelnden in seiner Aktivität»**

Entscheidend ist, dass die Menschen Flow-Aktivitäten aus Spass an der Freude ausüben und nicht aufgrund äusserer Faktoren.

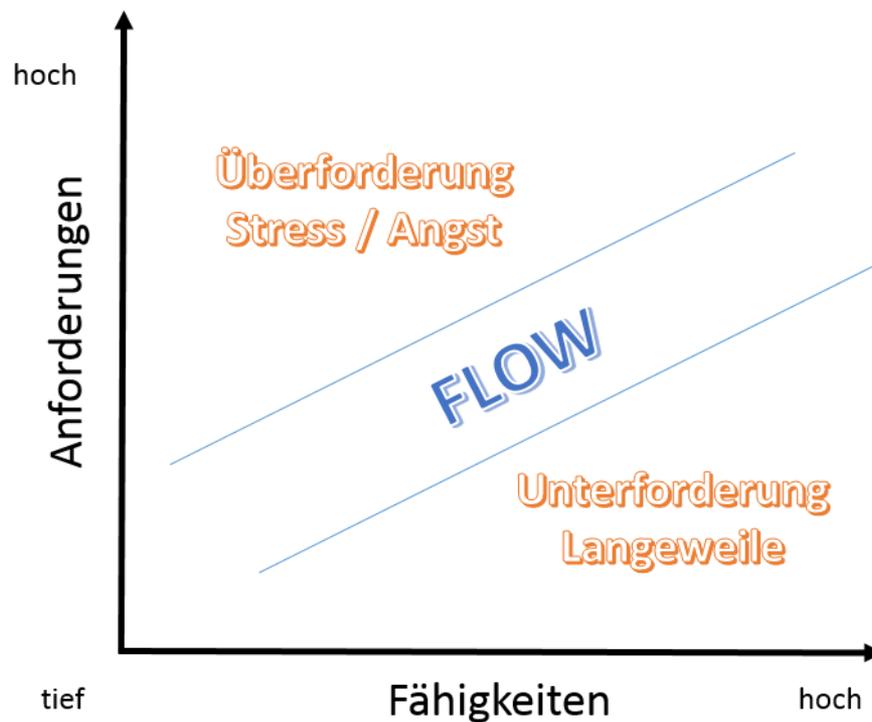


Quelle: Csikszentmihalyi; Das Flow-Erlebnis (1975)

Bild: <http://cgu.edu/pages/4751.asp>



# Flow-Theorie





# Spielemente

Welches sind die 4 Grundeigenschaften von Spielen?

*Belohnungen*                      *Erfolg*                      *Levels*                      *Konkurrenz*

*Bonus*                      *Freiwilligkeit*                      *Regeln*

*Virtuelle Welt*                      *Gewinnbarkeit*                      *Ziel*                      *Grafik*

*Mitspieler*                      *Feedback*                      *Spannende Geschichte*                      *Mission*

*Interaktivität*                      *Strategie*                      *Spass*



# Spielemente

Spiele existieren heute in so vielen verschiedenen Formen und Genres wie nie zuvor. Allen Spielen liegen gemäss Jane McGonigal dieselben 4 Kernelemente zugrunde:

- Ziel
- Regeln
- Feedback
- Freiwilligkeit



---

# Vom Game zu Gamification

## Definition Gamification

Als **Gamification** (von englisch „game“ für „Spiel“) oder Gamifizierung, seltener auch Gamifikation oder Spielifizierung bzw. Spielifikation, bezeichnet man die Anwendung spieltypischer Elemente und Prozesse **in spielfremdem Kontext**. (...)

Ziel ist eine **Motivationssteigerung** der Benutzer, mit den Anwendungen verstärkt zu interagieren oder erwünschte **Verhaltensweisen** anzunehmen.

Quelle: <https://de.wikipedia.org/wiki/Gamification>



---

# Gamification ist nicht neu... ...hat sich jedoch verändert.

Trends, die Gamification massgeblich beeinfluss(t)en

- Mobiles Internet
- NFC
- Nutzbarkeit der Daten für Unternehmen
- Verbindung online mit offline
- Verbindung reale Welt mit der virtuellen Welt
- «Internet of Things»
- Generation Gaming



---

# Elemente der Computerspieldesigner

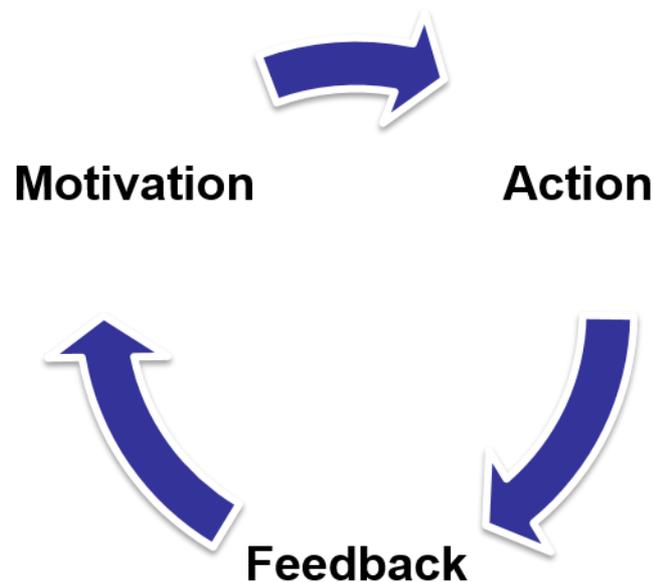
Gamification bedient sich aus dem Werkzeugkasten der  
Computerspieldesigner:

- Punkte
- Levels / Upgrades
- Herausforderungen
- Auszeichnungen
- Wertungen
- Belohnungen
- Profile
- Ranglisten
- Rollen
- Etc.



# Engagement Loops

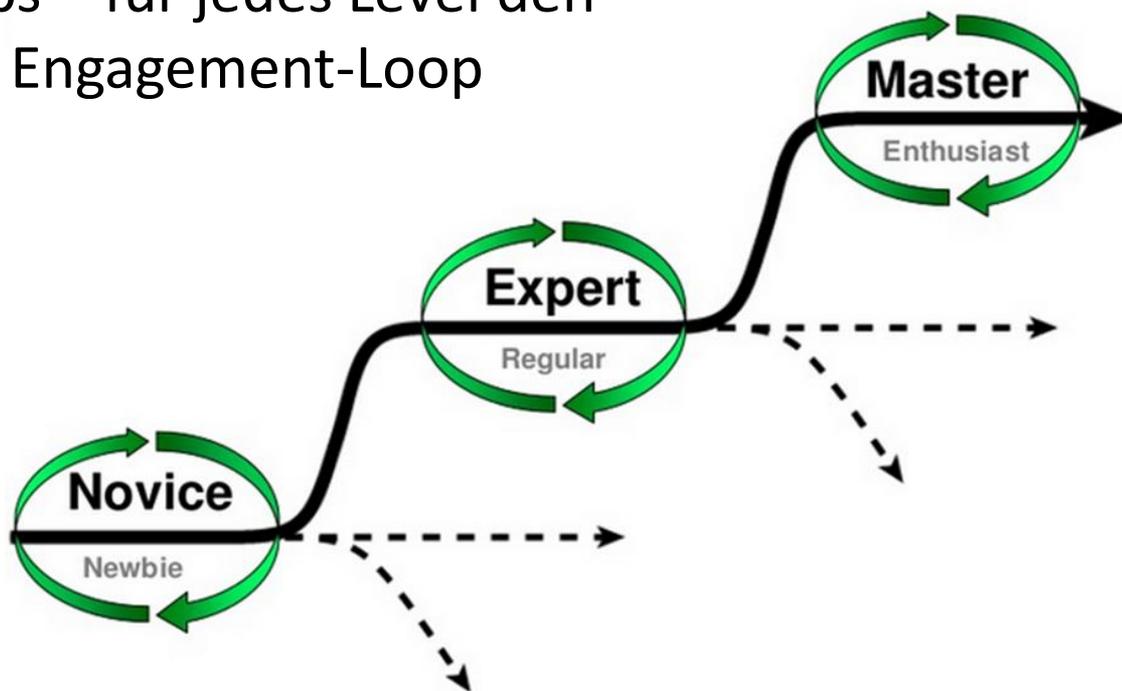
Engagement Loops – Motor der Gamification





# Progression Loops

Progression Loops – für jedes Level den entsprechenden Engagement-Loop finden





# Motivation der Spielertypen

## Richard Bartle's Typologie





# Aktivitäten der Spielertypen



Original-Quelle: <http://amyjokim.com/blog/2014/02/28/beyond-player-types-kims-social-action-matrix/> (



---

# Lasst uns spielen...

<http://app.edugames.ch/demo>