

Gamification, was ist das jetzt?

Gamification ist ein oft missverstandener Begriff, da nicht jedes spielerische Element (beispielsweise ein Kahoot®-Quiz) Gamification ist, sondern ganz simpel die Übertragung und Anwendung von Spielmechaniken in nicht-spielerischen Kontexten. Hierbei ist es völlig egal, ob man Spielmechaniken von analogen Brettspielen oder digitalen Videospielen hernimmt.



Säulen von Gamification

Wir sprechen von den 5 Säulen von Gamification, die für ein gamifiziertes Element im Unterricht gelten sollten:

1. **Informationstransparenz:** Mir ist klar, was es braucht, um das Spiel „durchspielen“ zu können.
2. **Echtzeit-Feedback:** Durch die sofortige Reaktion auf meine Handlung im Spiel erlebe ich Selbstwirksamkeit und erkenne meinen Fortschritt im Spiel.
3. **Klare Regeln und Ziele:** Die Regeln, Handlungsmöglichkeiten und Ziele eines Spiels sind für mich klar und verständlich.
4. **Freiheiten im Spiel:** Ich als Spieler kann kreative Lösungswege im Spiel anwenden, die von der Standardlösung abweichen können
5. **Herausforderungen:** Das Spiel, das ich spiele, bietet mir herausfordernde und motivierende Aufgaben an, die zu meinem eigenen Fähigkeitsniveau oder Skill-Set passen.

Arten von Gamification

Laut Nando Stöcklin gibt es 4 Arten von Gamification:

1. **Belohnungs-Gamification:** Punkte und Badges motivieren durch Belohnung und werden häufig bei Kundenbindung (vergleiche Payback-Karte) eingesetzt.
2. **Status-Gamification:** Ranglisten zur Erhöhung des Status zeigen öffentlich die erreichten Badges (zum Beispiel Bonusmeilen).
3. **Identifikations-Gamification:** Spieler identifizieren sich als Teil einer Story und werden so emotional stärker aktiviert. Relativ schwierig zu designen.
4. **Selbstbestimmungs-Gamification:** Verwandlung eines Nicht-Spiels zum Spiel durch die Schaffung bestimmter Rahmenbedingungen, die über den Einbezug von einzelnen Spielelementen hinausgehen.



Gamification kurz
erklärt