

Fragen & Diskussionsbeiträge zum Thema

„Gamification: Spielen wir uns ‚zu Tode‘?“

(Diskussionsprotokoll vom 4. Workshop „Spiel vs. Leben“ am 03.02.2016)

Input: Im Rahmen von Gamification sollte nicht das Spiel, sondern das Produkt/die Tätigkeit im Vordergrund stehen.

1. Wie kann man Gamification lernen? Gibt es Literatur zum Thema?

- Gamification ist im Grunde ein Teilbereich von Gamedesign. Wenn man selber Gamification anwenden möchte, muss man ebenso wie beim Gamedesign nach dem Prinzip Trial and Error vorgehen: Ausprobieren, Feedback erhalten, neu beginnen.

2. Was sind typische Elemente von Gamification?

- Das ist schwer zu sagen, meistens spricht man von PBL (Points, Badges, Leaderboards – also Punkte, Abzeichen, Ranglisten). Die müssen allerdings sinnvoll eingesetzt werden. Wichtig ist vor allem das Erleben von Spielspaß.
- Das Level-Up, also die Charakterverbesserung ist das prägendste Gamification-Element. Nachdem sich der Mechanismus von Rollenspielen auf viele andere Spielformen ausgeweitet hat ist er in der Gamification sehr häufig.

3. Bei Gamification in der Wirtschaft wird die Freiwilligkeit in Frage gestellt. Zusätzlich zur zunehmenden Digitalisierung und der Omnipräsenz von Smartphones erzeugt diese Entwicklung Unbehagen. Soziale Kontakte in der digitalen Welt werden als weniger „echt“ empfunden.

- Mechanismen wie Payback (Punkte sammeln beim Einkauf) sind nicht auf lange Sicht erfolgreich. Gamification in der Arbeitswelt funktioniert nur mit Freiwilligkeit. Beispiel: Bei Microsoft traten verschiedene Büros weltweit gegeneinander an, um Fehler in fremdsprachigen Fehlermeldungen zu finden. Das hat als Challenge untereinander funktioniert. Die Welt ist durch die Digitalisierung kleiner geworden, sie ist Risiko und Chance. Digitalisierung muss gestaltet werden.

4. Wie weit soll Gamification gehen? Muss alles Spaß machen? Eine Dauerreizung des Belohnungssystems wird befürchtet.

- Vater zweier Kinder hätte die Zähneputzapp schon gerne. Es gibt schon lange Challenges, die man selber entwirft. Die Eieruhr drehen und Zähne putzen, oder einen Wettbewerb daraus machen, welches Kind länger putzt.
- Für Erwachsene muss nicht alles Spaß machen, für kleine Kinder wird das schon als sinnvoll

erachtet.

- Sehr lästige Tätigkeiten können gamifiziert werden, aber zu viel Spiel überreizt.
- Man nutzt ohnehin nur 5-7 Apps. Gamification wird meistens nur als Anschlag genutzt, bis sich das Verhalten internalisiert hat.
- Zähneputzen wurde auch schon früher gamifiziert, durch das Zerkauen einer Tablette wurde Zahnbelag eingefärbt und musste weggeschrubbt werden (Feedbacksystem).

5. Erziehungsprozesse sind Interaktion, ein Fernseher ist ja auch kein Babysitter.

- Ein Spiel ist per Definition auch mit einem ungewissen Ausgang verbunden. Es wirkt also nur so lange, wie es sich noch unerwartet entwickeln könnte.
- Der Novelty Effect gilt auch für gamifizierte Abläufe: Routine killt den Spaß.
- Spielen ist natürlich wichtig, es muss sich nur jeder die Frage stellen: „Wofür lebe ich?“ Über 50 Prozent des US-Bruttosozialproduktes wird in digitale Inhalte und Medien investiert.
- Es kann nicht alles gamifiziert werden. Spiele lösen nicht alle Probleme. Spielerisches Lernen funktioniert wegen Flow.
- Chore Wars als Tipp für die Gamification von Alltagsaufgaben.

6. Gibt es Unterschiede zwischen Spielen/Gamificationanwendungen mit und ohne Wettbewerbscharakter?

- Das ist noch nicht klar, wird vom Vortragenden Nader Fadl zur Zeit untersucht. Wettbewerb ist zwar eine effektive Methode der Motivierung, kann aber bei zu großen Unterschieden stark demotivierend wirken.

7. Gamification ist ein alter Prozess in einem neuen Medium.

- Neu ist, dass mit Smartphones überall die gleichen Mechanismen genutzt werden können. Alle können auf die gleichen Apps zugreifen.
- Anknüpfend an „Es muss nicht alles Spaß machen“. Das „Zum-Spiel-machen“ der eigenen Lebens- und Berufswelt ist auch Selbstmotivation. Gerade bei Routinejobs kann die seelische Gesundheit profitieren.
- Anknüpfend an Magic Circle: Die stumpfe Realität gibt es so nicht, wir versehen alles mit „Magic Circles“ und laden damit die Realität mit Bedeutung auf.
- Den Flow bei einer Tätigkeit erreichen wir, wenn wir nicht mehr nachdenken müssen.
- Die intrinsische Motivation liegt in der Perspektive, im positiven Fühlen.
- Erinnerung an Filme zum Thema: „Wie kann Arbeit wieder Spaß machen?“

- Gamification ist kein „Köder“ um etwas zu verkaufen, sondern ein Ende der Monotonie.

8. Gamification soll gewünschtes Verhalten fördern: Wer sagt denn, welches Verhalten richtig ist?

- In dem Bereich gibt es auch Nudging, bei dem gesellschaftlich erwünschtes Verhalten wie gesunde Ernährung durch unterschwellige Anreize angestoßen werden soll.
- Gleichzeitig gibt es Gamification-Pläne wie zum Beispiel in China, wo in Zukunft staatstragendes Verhalten in sozialen Netzwerken einen Einfluss auf die Kreditwürdigkeit haben soll. Gerade deswegen sollte Gamification auch im Bereich der Medienkompetenz für Kinder und Jugendliche unterrichtet werden, damit Gamification als solche erkannt wird und sich bewusst für oder gegen Teilnahme entschieden werden kann.

9. Gibt es Medienkompetenz als Schulfach?

- In Ansätzen schon, als Teilbereich verschiedener Fächer.
- Die Bankenkrise als Folge einer Art der Gamification, des „Spiels“ Spekulieren.

Input: Unsere Kinder lassen wir spielen, aber die Aufmerksamkeit dafür ist wichtig.

- Wichtig ist viel Dialog und wissen, was gespielt wird. Deswegen müssen sich Eltern und Lehrer Kompetenz aneignen. Dialog und Erlaubnis zum Spielen sind wichtig für das Vertrauensverhältnis.
- An einer Schule wurde das Handyverbot aufgehoben, als Folge gehen die Kinder in den Pausen nicht mehr nach draußen.

10. Die Kommunikation sollte auf Augenhöhe erfolgen: Die Erwachsenen sollten auch spielen.

- Aber: Oft ist Spielen zu komplex für „nicht reingewachsene“.
- Die spielerischen Basisfähigkeiten fehlen. Dadurch kann es kaum zur Erkenntnis kommen, dass Spielen auch das Erbringen einer gewissen Leistung ist, nicht nur „Daddeln“.
- In der Killerspieldiskussion hat die ESL (Electronic Sports League) deutsche Politiker zum Shooterspielen eingeladen hat. Hinterher waren die Meinungen etwas differenzierter.

Stichwortprotokoll: Fabian Mauruschat (Wuppertal, 08.02.2016)

