

# Gamification

Von Max Tretter

Stand 08. Juli 2021

## Einleitung

Gamification. Zu deutsch: Gamifizierung, oder noch deutscher: Verspielung. Was hat es mit diesem gekünstelten Begriff auf sich? Was ist damit gemeint?

## Definition

Unter Gamification versteht man die Einführung spielerische Elemente in einen nicht-spielerischen Kontext. Spielelemente sollen unbeliebte, komplexe oder langweilige Aufgaben und Kontexte, wie Politik, Sport oder die Arbeit, spannender, kompetitiver und anregender machen.

## Erklärung am Beispiel *Zombies, Run*

Beispielsweise werden Gamification-Elemente in der App *Zombies, Run* verwendet. *Zombies, Run* ist eigentlich ein Jogging-Tracker: er zeichnet auf, wie lange oder schnell ich jogge. Die App will mich aber auch zum Joggen motivieren – und hier kommen die Zombies ins Spiel.

Die App versetzt die Joggerin in ein apokalyptisches Szenario, in der Zombies die Welt übernommen haben und es einen letzten Rückzugsort gibt. Dieser Rückzugsort, die ‚Base‘, braucht Materialien um sich gegen anstehende Zombie-Anstürme verteidigen zu können – und die Joggerin ist nun dafür verantwortlich, diese zu sammeln. Diese Materialien sammelt die Joggerin auf ihren Läufen – darf dabei aber nicht stehenbleiben, um nicht von Zombies erwischt und verspeist zu werden.

Die App zieht so die Joggerin immersiv in eine spannende Geschichte hinein, belohnt ihren Fortschritt mit digitalen ‚Bonbons‘ und liefert ihr die Möglichkeit, sich mit anderen Joggerinnen zu vergleichen. Spielerisch motiviert lässt sich der Schweinehund so von ein paar Zombies überzeugen.

## Andere Bereiche der Gamification

Gamifications finden sich aber nicht nur im Fitness- oder Gesundheitsbereich (*Zombies, Run, Wii Fit*), sondern auch in Politik (*Hillary 2016, Trump or False*), Finanzverwaltung, beim Sprachenlernen und der Erziehung (*MindSnacks, Languagenut, FluentU, Duolingo*) u.v.a.m.

## Kritik

Kritisch ließe sich bei all diesen Gamifications fragen, ob damit nicht lediglich die extrinsische Motivation erhöht wird, die intrinsische Motivation aber langfristig verkümmert. Aber das wäre eine weiterführende Diskussion.

## Zusammenfassung

Zusammenfassend bezeichnet Gamification einen Prozess, in dem bestimmte Aufgaben spielerisch verpackt und verwandelt werden. Dadurch werden sie niederschwelliger, spannender und kompetitiver – und die extrinsische Motivation nimmt zu. Ehemals unliebsame Aufgaben geschehen dann ganz mühelos, eben ‚spielerisch‘.