

Gamification4Good

Gemeinwohl spielerisch stärken

Von

Prof. Dr. Hans Fleisch

ERICH SCHMIDT VERLAG

Weitere Informationen zu diesem Titel finden Sie im Internet unter
[ESV.info/978 3 503 17796 7](http://ESV.info/978%203%20503%2017796%207)

Gedrucktes Werk: ISBN 978 3 503 17796 7
eBook: ISBN 978 3 503 17797 4
ISSN 2569 0353

Alle Rechte vorbehalten
© Erich Schmidt Verlag GmbH & Co. KG, Berlin 2018
www.ESV.info

Redaktion: Benita v. Behr, Prof. Dr. Hans Fleisch, Henrik Flor, Dr. Anna Kaitinnis,
Dr. Peter Kreutter
Layout: format+ | Matthias Fischer | www.formatplus.net

Ergeben sich zwischen der Version dieses eBooks
und dem gedruckten Werk Abweichungen,
ist der Inhalt des gedruckten Werkes verbindlich.

Inhalt

Gamification4Good

| | |
|--|-----|
| Vorwort von Beate Spiegel, Klaus Tschira Stiftung | 8 |
| Vorwort von Uta-Micaela Dürig, Robert Bosch Stiftung | 9 |
| 1. Einführung: Gamification – eine neue Chance für das effektivere Verfolgen von Gemeinwohlzielen? | 12 |
| 2. Gami ... – was? | 17 |
| 3. Spielen als elementarer Bestandteil der menschlichen Entwicklung und Entfaltung | 23 |
| 4. Elemente von Spielen | 27 |
| 5. Warum lassen sich Menschen von Spielen faszinieren? | 36 |
| 6. Forschungsstand zu Gamification | 43 |
| 7. Motivation durch Befriedigung psychologischer Bedürfnisse | 49 |
| 8. Das Modell für Gamification von Yu-Kai Chou: Octalysis | 58 |
| 9. Differenzierung der Zielgruppen: Spielertypen | 64 |
| 10. Der Prozess der Entwicklung einer Gamification-Anwendung | 72 |
| 11. Gamification4Good als logische Konsequenz zentraler Trends | 85 |
| 12. Fazit | 97 |
| 13. Zehn Empfehlungen | 102 |

Einsatzgebiete im Gemeinwohlsektor: Praxisbeispiele

| | |
|---|-----|
| Bildung | 108 |
| Integration, sozialer Zusammenhalt und politische Bildung | 120 |
| Gesundheit | 121 |
| Entwicklungszusammenarbeit | 126 |

| | |
|-------------------------------------|-----|
| Umwelt | 127 |
| Wissenschaft | 130 |
| Kunst und Kultur | 132 |
| Bürgerschaftliches Engagement | 134 |
| Campaigning | 135 |
| Fundraising | 136 |
| Organisationsentwicklung | 139 |

Anhang: Weiterführende Informationen

| | |
|--|-----|
| Die Gamification-Blaupause: Planungsschritte auf dem Weg zu einer Gamification-Lösung | 142 |
| Einige weiterführende Hinweise | 151 |
| Literatur | 160 |
| Danksagung | 167 |
| Über den Autor | 168 |

Vorwort

Seit ihrer Gründung vor über 20 Jahren fördert die Klaus Tschira Stiftung Naturwissenschaften, Mathematik und Informatik. Unsere Förderschwerpunkte Bildung, Forschung und Wissenschaftskommunikation sind für die Zukunft unseres Gemeinwesens von entscheidender Bedeutung.

Bei diesen drei Themenfeldern geht es immer auch um die Frage, wie die Vermittlung und Verarbeitung von Informationen verbessert werden kann. Wir gehen davon aus, dass jeder Mensch einen natürlichen Drang zum Forschen und Erkennen hat – daher möchten wir diese Neugierde unterstützen und am Leben erhalten. Experimentelle und kommunikative Elemente können dazu beitragen, wie sich auch in verschiedenen Projekten der Stiftung zeigt.

Mit der Förderung dieser Studie möchten wir einen neuen Zugang zu Wissen vorstellen. Die vorliegende Untersuchung lotet systematisch aus, welche Chancen möglicherweise mit „Gamification“ verbunden sind. Das Werk zeigt, wie Spielelemente und -mechaniken in Bildung und Wissenschaft eingebunden werden können. Darüber hinaus macht es deutlich, wie Gamification die Kommunikation und Motivation zugunsten von Gemeinwohlanliegen stärken könnte und damit für nahezu alle gemeinnützigen Zwecke wirkungssteigernd einsetzbar wäre.

Wir wünschen Ihnen eine anregende Lektüre.

Heidelberg, im März 2018

Beate Spiegel

Geschäftsführerin der Klaus Tschira Stiftung

Vorwort

Dass spielerische Gestaltungen von Information und Kommunikation helfen können, deren Effektivität zu verbessern, ist eigentlich keine neue Idee. Der niederländische Kulturwissenschaftler Johan Huizinga hat vor knapp einem Jahrhundert prägnant aufgezeigt, welche Bedeutung Spiele und Spielelemente für Innovation, Wissensvermittlung und Interaktion seit jeher in der menschlichen Kulturgeschichte gespielt haben. Sein Bild des Menschen als Homo ludens, als spielendem Menschen, knüpft an entsprechende Sichtweisen und Thesen großer Denker aus vorangegangenen Jahrhunderten an.

Dennoch erlebt das Thema „Gamification“ erst seit Kurzem einen regelrechten Hype - zumindest in der Wirtschaft. Damit stellen sich zwei Fragen: Verbinden sich mit der Gamifizierung von allen möglichen Lebensbereichen aktuell tatsächlich neue Chancen? Und, soweit das zu bejahen ist: Kann und sollte das Wirken zugunsten des Gemeinwohls, insbesondere der Zivilgesellschaft, von diesen neuen Möglichkeiten vermehrt profitieren?

Um fundiertere Antworten auf diese beiden Fragen zu bekommen, hat die Robert Bosch Stiftung das Projekt „Gamification4Good“ gefördert, dessen Ergebnisse in dieser Publikation allgemeinverständlich aufbereitet sind. Der vorliegende Report bietet zudem erstmalig einen breiteren Überblick über Praxisbeispiele des Einsatzes von Gamification für Gemeinwohlzwecke.

Im Ergebnis meinen wir, dass die Forschungslücken weiterhin groß sind und der Einsatz von Gamification insofern insbesondere in Schulen derzeit keinen bedeutsamen Beitrag für ihre Qualitätsentwicklung leisten kann. Wohl lohnt es sich aber, sich genauer mit der Thematik Gamification zu beschäftigen.

Stuttgart, im März 2018

Uta-Micaela Dürig

Stellvertretende Vorsitzende der Geschäftsführung

Robert Bosch Stiftung GmbH

Danksagung

Dieser Report wurde durch die Förderung der Klaus Tschira Stiftung und der Robert Bosch Stiftung ermöglicht. Besonderer Dank gilt hier deren Leitungspersonlichkeiten Beate Spiegel, Klaus Tschira Stiftung, sowie Uta-Micaela Dürig und Prof. Dr. Joachim Rogall, Robert Bosch Stiftung, die sich für diese Förderung persönlich eingesetzt haben.

Besondere Verdienste bei der Erstellung des Reports hat sich Benita v. Behr erworben. Sie hat von Anfang an Einfluss auf dessen Konzeption und Gestaltung genommen und sich wieder einmal als kompetente, empathische, konstruktiv-kritische und intrinsisch motivierte Lektorin erwiesen. Zusammen mit dem Grafiker Matthias Fischer und dem Verlag hat sie auch die Layoutentwicklung für diesen ersten Band in der neuen Reihe „Edition Stiftung & Sponsoring“ betreut. Henrik Flor gebührt Dank für die Recherche der Gamification-Praxisbeispiele, zu denen er, Dr. Anna Kaitinnis, Benita v. Behr und Ulrike Bauer die Textporträts erstellt haben. Ihnen allen danke ich für ihr engagiertes redaktionelles Mitwirken herzlich.

Zu danken ist ferner Dr. Peter Kreutter, Geschäftsführer der Stiftung WHU, der während der gesamten Laufzeit das Projekt beraten und Verbindungen zu weiteren maßgeblichen Expertinnen und Experten geschaffen hat. Er hat außerdem die Darstellung wichtiger Trends in Kapitel 11 gemeinsam mit dem Hauptautor des Reports verfasst.

Matthias Fischer (format+, Berlin) hat das Layout, die Grafiken und die Illustrationen gestaltet. Ihm danke ich für das sehr gelungene Ergebnis und die angenehme Zusammenarbeit.

Außerdem bin ich Dr. Mario Schulz, Erich Schmidt Verlag, für seine engagierte Begleitung des Projekts und das erfreuliche Zusammenwirken dankbar. Die Entscheidung, diesen Report als erstes Buch in die neue Reihe „Edition Stiftung & Sponsoring“ aufzunehmen, ist deren Herausgebern Dr. Christoph Mecking und Erich Steinsdörfer zu verdanken.

Berlin, im Frühjahr 2018
Hans Fleisch