Ausblick: Durchdringt uns die Gamification?

Erstes, nachstehendes, Element wird ans Ende der vorherigen Seite gestellt

Wir erleben derzeit eine deutliche Zunahme an Smartphone- und Tablet-Besitz (siehe #netzgeneration und #ipad) in den letzten Jahren und damit verbunden auch der Anzahl verfügbarer mobiler Applikationen. Durch die typischerweise mobile Verwendung dieser Geräte sowie der deutlich geringeren Leistungsfähigkeit gegenüber PCs kommt es zu einem deutlichen Aufschwung von Casual Games. Dieses Genre ist unter anderem aufgrund der geringeren Hardwareanforderungen und der weniger komplexen Bedienung klar im Vorteil.

Ab der zweiten Hälfte des Jahres 2010 fasst zusätzlich ein neuer Begriff Fuß: Gamification. Deterding et al. (2011) definieren Gamification als die Verwendung von Spielelementen verschiedenster Art in einem nicht-spielebasierten Kontext. Als bekanntestes Beispiel in diesem Zusammenhang kann die standortbezogene Applikation Foursquare genannt werden. Eigentlich geht es darum, Orte zu entdecken und mit Freunden zu teilen, die Spielenden werden jedoch zusätzlich durch die Möglichkeit, verschiedenste Abzeichen und Grade (engl. Badge) zu erreichen, intrinsisch motiviert.

Bei Gamification steht nicht die Produktion eines Spiel im Vordergrund, sondern vielmehr verschiedenste Applikationen mit spielerischen Elementen gezielt zu ergänzen, um Anwender/innen zu begeistern (Deterding et al., 2012; Groh, 2012). Im Lehr- und Lernbereich gibt es einen deutlichen Anstieg von Anwendungen, die solche Elemente aufweisen (Muntean, 2012), und hier erwarten uns spannende und interessante Jahre.

> “
>
> ?
>
> Wählen Sie ein App auf Ihrem Smartphone aus, die eine Gamification aufweist. Beschreiben Sie, welche Spielelemente verwendet werden. Sind diese Element auch im Lehr- und Lernkontext sinnvoll einsetzbar?

Revision #2
Created 2025-02-28 21:13:36 UTC by Bernd Grabner
Updated 2026-02-13 14:19:32 UTC by Github Admin