

„Gamification auf einen Blick“

Spiel-Design-Elemente

Spiel-Design-Elemente sind die Grundbausteine von Spielen, welche im Rahmen der Gamification sorgfältig ausgewählt und sinnvoll in den außerspielerischen Kontext implementiert werden sollten.

Im Folgenden sollen die bei Sailer aufgelisteten Spiel-Design-Elemente (Kap. 2.2), welche eine entscheidende Rolle beim Spielen haben, vorgestellt und mit den Möglichkeiten in Moodle (Bildungssektor) verknüpft werden:

<p>Punkte</p>  <p><i>Standard-Anzeige LevelUp!</i></p>  <p><i>Selbst kreierte Levelanzeige (von: Corinna Peres)</i></p>	<p>Punkte können im Rahmen eines Belohnungssystems für die Ausführung von bestimmten Aktivitäten vergeben und von den Nutzern/innen gesammelt werden. Im Bildungskontext repräsentieren sie in numerischer Form den quantitativen Fortschritt, welcher durch eine Levelaufteilung gestuft werden kann. Allgemein sind Punkte demnach in ihrer Feedback-Funktion bezeichnend, wodurch sie einen positiven Effekt auf die intrinsische Motivation der Nutzer/innen haben können.</p> <p>In Moodle lassen sich Punkte in Form von „LevelUp!“ integrieren, wobei der Lernstoff in Level unterteilt wird. Für absolvierte Leistungen (z.B. Tests oder das Aufrufen einer Datei) lassen sich Erfahrungspunkte (auch XP genannt) vergeben. Indem die Studierenden also Aufgaben im Kurs erfüllen, sammeln sie Punkte und können folglich Level aufsteigen, was standardmäßig mit dem Anzeigebild eines Sterns visualisiert wird; wer es etwas individueller gestalten möchte, kann auch selbst Anzeigebilder erstellen und im LevelUp! integrieren (z.B. das Anzeigebild „Raumausstattung“). Diese selbsterstellten Bilder können darüber hinaus mit einer den Kurs umspannenden Narration verbunden werden (s. Interdisciplinarity-Konzept). Das LevelUp!-Tool beinhaltet zudem eine Rangliste, mit welcher der Vergleich zu anderen Kursteilnehmern basierend auf den Erfahrungspunkten ermöglicht wird (s. Bestenliste).</p>
---	--

Bestenlisten



Anonymisierte Ranganzeige bei LevelUp!

Bestenlisten sind Auflistungen von Nutzer/innen, die den Fortschritt vergleichbar machen. Sie besitzen einen kompetitiven Charakter („Wettbewerb“), welcher einerseits eine soziale Bezugsnorm (der Vergleich zu anderen) und andererseits eine individuelle Bezugsnorm (der Vergleich mit den eigenen Leistungen) umfassen kann. Besonders das Messen mit anderen Nutzer/innen wird als kritisch erachtet, da der öffentliche Vergleich gemäß des Aufstiegs/Abstiegs der jeweiligen Nutzer/innen nicht nur Motivation, sondern bei Misserfolg auch Demotivation hervorrufen kann. Das individuelle Messen hingegen könne im Gegensatz hierzu die Aufgaben- und Lernzielorientierung der Nutzer/innen fördern.

In Moodle können Bestenlisten ebenso mit LevelUp! in den Kurs integriert werden. Aus datenschutzrechtlichen Gründen werden diese ausschließlich in anonymer Form zugelassen.

Abzeichen



Badge (von: Corinna Peres)

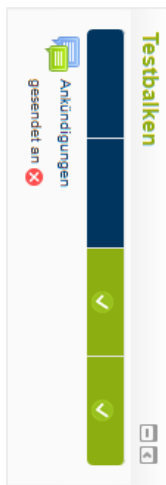


Badge (von: Corinna Peres)

Abzeichen sind digitale „Bilder“, die bei der Vervollständigung von bestimmten Aktivitäten verliehen werden. Hierbei ist die Anzahl der in einem gewissen Zeitraum erwerbenden Abzeichen sowie der Schwierigkeitsgrad der mit diesen zusammenhängenden Aufgaben zu beachten. Grundsätzlich sollten Abzeichen so eingesetzt werden, dass sie die Qualität einer Aufgabenerfüllung honorieren. Somit können Abzeichen als Statussymbol nach außen (innerhalb der Gruppe) oder nach innen (als individuelle Bestätigung) erachtet werden und den Nutzer/innen das Feedback in Form eines Kompetenzerlebnisses ermöglichen. Darüber hinaus können Abzeichen auch die Zielsetzung beeinflussen, wenn die Anforderungen für das Erwerben von ebendiesem transparent gemacht werden.

In Moodle können digitale Abzeichen als „Badges“ vergeben werden. Die Voraussetzungen für den Erwerb der Badges können variieren, beispielsweise können Badges gemäß einer Bestehensgrenze bei Tests vergeben werden.

Leistungsgraphen



Fortschrittsbalken auf Moodle

Leistungsgraphen haben im Gegensatz zu Bestenlisten ausschließlich eine individuelle Bezugsnorm, die den intraindividuellen Vergleich ermöglicht. Den Nutzern/innen wird die eigene Leistung fortschreitend visualisiert, wobei die dynamische Anzeige eine eindeutige Feedbackfunktion besitzt. Durch das lern- und motivationsfördernde Feedback können besonders leistungsschwächere Nutzer/innen motiviert werden.

In Moodle gibt es Leistungsgraphen unter dem Namen „Fortschrittsbalken“, der neben der Visualisierung des individuellen Fortschritts im Kurs auch eine organisatorische Funktion erfüllt. Mithilfe des Fortschrittsbalkens können Studierenden farblich erkennen, welche Aktivitäten sie im Moodlekurs bereits absolviert oder noch nicht beendet haben (wie eine „Checkliste“). Durch eine Verlinkung zu den jeweiligen Aufgaben gelangt der Studierende umgehend zu den ausstehenden Leistungen und kann diese erledigen.

Narrativ



Von: openclipart

Hierunter ist eine Geschichte/Erzählung zu verstehen, die als Rahmenhandlung in den außerspielerischen Kontext integriert wird. Der Handlungsverlauf kann hierbei linear verlaufen oder auch Wahlmöglichkeiten offenlassen (Textadventure), mithilfe derer die Nutzer/innen die weitere Erzählung beeinflussen können. In funktioneller Hinsicht können Narrative Aktivitäten und Handlungen strukturieren und ihnen Bedeutung zukommen lassen, wobei ein Immersionseffekt (das „Eintauchen“ in die Geschichte), der wiederum die Zielsetzungsfunktion beeinflussen kann, nicht auszuschließen ist.

In Moodle lassen sich Textfelder implementieren, in denen eine Erzählung beispielsweise stufenweise und unter der Erfüllung von bestimmten Voraussetzungen freigeschaltet werden kann. Ebenso können in Moodle Textadventures, die in externen Programmen wie Twine erstellt worden sind, eingesetzt werden.

Avatar



Von: Pixabay

Avatare stellen die visuelle Repräsentation des Nutzers/der Nutzerin dar. Die Gestaltungsmöglichkeiten sind hierbei vielfältig und können bei der aktiven Auswahl durch den Nutzer/die Nutzerin das Engagement, die Immersion und das Autonomieerlebnis fördern. Die Nutzer nehmen somit die Perspektive des von ihnen kreierten Charakters ein und können sich möglicherweise mit diesem identifizieren.

Moodle bietet derzeit keine Möglichkeit der Avatar-Erstellung und Erweiterung. Nichtsdestotrotz könnten „Avatare“ alternativ über die Gruppenwahl ausgewählt und die für diese Rollen wichtigen Abschnitte im Kurs nach der Charakterwahl freigeschaltet werden. Zwar können die Studierenden keinen eigenen Avatar mit Attributen kreieren, haben aber zumindest die Auswahl eine zuvor beispielsweise in einem Textfeld beschriebene „Rolle“ zu wählen und somit ihren Lernstoff anzupassen.

Zusammenfassend konstatiert Sailer, dass die „Spiel-Design-Elemente *Punkte, Abzeichen, Bestenlisten, Team-Bestenlisten* und *Leistungsgraphen* Feedbackfunktion erfüllen, (...) die Spiel-Design-Elemente *Narrativ* und *Avatar* dazu beitragen, dass Nutzer in die Handlung eintauchen und sich mit den Charakteren identifizieren.“ (Sailer 2016, S. 43)

Weitere bei Sailer nicht näher thematisierte Spiel-Design-Elemente können beispielsweise Rätsel, Marktsysteme, Quests, Zeitdruck oder Ästhetik sein.

Anmerkung: Die Ausführungen orientieren sich an: Sailer, Michael: Die Wirkung von Gamification auf Motivation und Leistung. Empirische Studien im Kontext manueller Arbeitsprozesse, Wiesbaden: Springer 2016, hier besonders Kapitel 2.2 Spiel-Design-Elemente (S. 19-43). Sailer ist am Lehrstuhl für empirische Pädagogik und pädagogische Psychologie an der LMU München tätig. Seine Forschungsschwerpunkte umfassen das Lernen mit digitalen Medien, simulationsbasiertes Lernen, Gamification und Diagnosekompetenz. Mit seiner Dissertation hat er den Forschungsstand zum Thema „Gamification“ resümiert und neue theoretische sowie sich an der Praxis orientierende Erkenntnisse geliefert.