

„Gamification auf einen Blick“

Wirkung von Gamification

Um die Wirkung von Gamification anhand von empirischen Studien analysieren zu können, ist eine theoretische Grundlage notwendig. Diese bildet die Selbstbestimmungstheorie der Motivation von Deci und Ryan (1985), auf deren Basis die Erfüllung von individuellen psychologischen Grundbedürfnissen durch Spiel-Design-Elemente untersucht werden kann (s. Sailer Kap. 4). Dieser Makro-Theorie der Motivation¹ zufolge führe die Erfüllung der Grundbedürfnisse nach Kompetenz, Autonomie und sozialer Eingebundenheit zu einer Aufrechterhaltung und Förderung motivierten Verhaltens. Unter Motivation ist in diesem Kontext Folgendes zu verstehen:

„*Motivation* bezieht sich auf psychologische Prozesse, die für die Initiierung und Aufrechterhaltung von zielgerichteten Verhaltensweisen zuständig sind.“ (Sailer, S. 95)

Sailer hat die Grundzüge dieser Theorie vereinfacht dargestellt und dabei das „proaktive“ Wesen des Menschen aufgegriffen:

„Zusammenfassend ist die Selbstbestimmungstheorie der Motivation insofern eine organismische Theorie, da der Mensch nach psychologischem Wachstum, nach Integrität und nach Eingebundenheit in soziale Strukturen strebt. Die Theorie ist dialektisch, da diese Entwicklung und dieses Wachstum in ständiger Interaktion zwischen Person und Umwelt von statten geht.“ (Sailer, S. 101)

Das Kompetenzerleben konzentriert sich demnach auf das Erleben von Effektivität in der Interaktion mit dem jeweiligen Umfeld, wobei es „durch gut strukturierte Kontexte, optimale Herausforderungen und durch positives, leistungsbezogenes Feedback gefördert werden“ (Sailer, S. 115) kann. In Bezug auf die Spiel-Design-Elemente (s. Abschnitt Spiel-Design-Elemente) können beispielsweise Punkte und Abzeichen ein unmittelbar auf die Handlung erfolgendes bzw. ein zusammenfassendes Feedback generieren.

Das Autonomieerleben kann als Erleben von psychologischer Freiheit erachtet und mit der Selbstregulation der eigenen Handlung gleichgesetzt werden. So können die Freiwilligkeit der Nutzung von Gamification-Angeboten sowie die Wahlmöglichkeiten von personalisierbaren Avataren das Autonomieerleben erfüllen. Ebenso können Narrative mit Wahlmöglichkeiten dazu beitragen, da grundsätzlich durch die Eigeninitiative die Aufgabe an Bedeutsamkeit gewinnt.

Das Erleben sozialer Eingebundenheit meint die Verbundenheit und ggf. Interaktion mit anderen Personen, was u.a. durch (Team)-Bestenlisten oder auch durch Avatare, die gegenseitig eingesehen werden können, gewährleistet wird.

¹ Die Selbstbestimmungstheorie von Deci und Ryan besteht aus mehreren Subtheorien, welche hier lediglich aufgezählt und nicht weiter vertieft werden können: Kognitive Evaluationstheorie, Organismische Integrationstheorie, Theorie der kausalen Orientierung, Theorie der psychologischen Grundbedürfnisse, Zielinhaltenstheorie, Beziehungsmotivationstheorie, siehe: Sailer, S. 102-110.

Inwiefern Gamification eine positive Wirkung auf Motivation und Leistung sowohl in qualitativer als auch quantitativer Hinsicht haben kann, hat Sailer anhand der Auswertung von Studien besonders zum Bildungskontext (Schule, Hochschule) herausgestellt, wobei die Motivation als Ebene des Erlebens und die Leistung als Ebene des Verhaltens kategorisiert wurden (Sailer, S. 87). Grundsätzlich lassen sich eine positive Wirkung auf den Lernerfolg sowie ein positiver Effekt auf die Motivation zur Partizipation und generell die intrinsische Motivation feststellen. Die Wirkung sei demnach tendenziell positiv, wobei weitere Faktoren wie Geschlechterunterschiede, Alter etc. noch einen differenzierteren Niederschlag in den Studien haben müssten.

In Zahlen ausgedrückt weisen laut Sailer 41 von 56 Studien zum Einsatz von Gamification im Bildungsbereich positive Ergebnistendenzen zur Wirkung von Gamification auf Motivation und Leistung auf. Bei 15 von 56 Studien hingegen wird keine Ergebnistendenz deutlich. Demnach enthalten die 56 analysierten Studien keine eindeutigen negativen Ergebnisse bezüglich der Wirkung von Gamification (Sailer, S. 94f.). Sailer kommt für den Einsatz von Gamification für den Bildungssektor zum folgenden Ergebnis:

„Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass bisherige Studien zu Gamification von E-Learning im Hochschulkontext eine positive Ergebnistendenz aufweisen, insofern sie sich auf die Wirkung auf Lernerfolg und Motivation beziehen.“ (Sailer, S. 61)

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 4 und 5 Wirkung von Gamification auf Motivation, auf Leistung (S. 97-137). 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.