

Die Wirkung von Gamification auf Motivation und Leistung

Kapitel 4 & 5

Ablauf

Wirkung von Gamification auf Motivation

Definition von Motivation

Perspektiven der Motivationspsychologie

Selbstbestimmungstheorie

Klärung der Begriffe

Annahmen der Selbstbestimmungstheorie

Subtheorien

Bedürfnisbefriedigung durch Gamification

Kompetenzerleben durch Gamification

Autonomieerleben durch Gamification

Wirkung von Gamification auf Leistung

Leistungsförderung mit Gamification

Fazit

Definition von Motivation

Motivation bezieht sich auf psychologische Prozesse, die für die Initiierung und Aufrechterhaltung von zielgerichteten Verhaltensweisen zuständig sind (Schunk, Pintrich & Meece, 2010).

Perspektiven der Motivationspsychologie

Eigenschaftstheoretische Perspektive

Lerntheoretische Perspektive

Kognitive Perspektive

Perspektive des gegenstandsbezogenen Interesses

Perspektive der Selbstbestimmung

Bewertet zusätzlich zu den anderen Theorien auch noch den Grad der Selbstbestimmung, unter welcher eine motivierte Handlung ausgeführt wird.

Ebenfalls wird davon ausgegangen, dass die Erfüllung von Grundbedürfnissen nach Kompetenz erleben,

Autonomie erleben und sozialer Eingebundenheit

in die selbstbestimmte Motivation essenziell ist, somit kann das Umfeld förderlich oder hemmend auf die Motivation wirken.

Annahmen der Selbstbestimmungstheorie

1. Menschen sind vom Grunde aus proaktiv.
2. Menschen versuchen, sich zu entwickeln.
3. Es werden Trigger benötigt, um dieses Bedürfnis zu generieren, Kompetenz, Autonomie, soziale Integration.
4. Die sozialen Grundbedürfnisse sind von außen beeinflussbar, können somit in befriedigendem oder unbefriedigendem Maße fördern oder blockieren.

Klärung der Begriffe

Kompetenz erleben

Umgebung kann Einfluss auf Kompetenzerleben haben.

Wichtig ist ein optimales Anspruchsniveau, welches sich durch erreichbare Ziele auszeichnet.

Wichtig ist das Feedback zum Kompetenzerlebnis, welches über die Qualität des Zielerreichens informiert, allerdings nicht wertend sein soll.

Autonomie erleben

Der Wille, eine Aufgabe auszuführen, und psychologische

Freiheit (van den Broeck et al., 2010; Vansteenkiste et al., 2010;

Vansteenkiste et al., 2012). Autonomieerleben drückt sich somit durch die interne Übereinstimmung mit den eigenen Handlungen aus.

Soziale Eingebundenheit

Das Erleben sozialer Eingebundenheit bezieht sich auf gegenseitige Zuwendung,

Akzeptanz, Fürsorge und Rücksicht bei der Interaktion mit anderen Personen

oder Personengruppen.

Selbstbestimmungstheorie

Subtheorie

- kognitive Evolutionstheorie
- Organismic Integration Theory
- Causality Orientation Theory
- Relationship Motivation Theory

Förderung der Bedürfnisbefriedigung durch Gamification

Warum spielen Menschen Spiele?

(Warum funktionieren Gamificationelemente?)

Weil sie Spaß machen.

Spaß, die Befriedigung der drei psychologischen Grundbedürfnisse

weil

- unmittelbar,
- Konsistenz und
- Dichte.

Förderung des Kompetenzerlebens durch Gamification

Gamification beziehungsweise die Implementation von Spiel-Design-Elementen stellt ein externes Ereignis dar, welches von außen auf die Person einwirkt (Kapp, 2012). Solche externen Ereignisse können laut kognitiver Evaluationstheorie (siehe 4.2.2) informativ oder kontrollierend sein (Deci & Ryan, 1985). Wichtig für die Förderung von Kompetenzerleben und für die Befriedigung psychologischer Grundbedürfnisse im Allgemeinen, ist die informative Darbietung von Spiel-Design-Elementen (vgl. Vansteenkiste et al., 2010). Darüber hinaus kann durch die informative und transparente Gestaltung von Spiel-Design-Elementen die Bevormundung des Nutzers und somit die Korrumpierung seiner – möglicherweise vorhandenen – intrinsischen Motivation verhindert werden (Kapp, 2012). S. 115

Förderung des Kompetenzerlebens durch Gamification

granulares Kompetenz-Feedback

nachhaltiges Kompetenz-Feedback

kumulatives Kompetenz-Feedback

Kompetenz-Feedback

Spiel-Design-Elemente:

- Punkte
- Leistungsgraphen
- Abzeichen
- Bestenlisten
- Team-Bestenlisten

Trotz der Notwendigkeit weiterer empirischer Forschungsarbeiten und teilweise unterschiedlicher Befunde ist davon auszugehen, dass Kompetenzerleben durch Gamification gefördert werden kann.

Förderung des Autonomieerlebens durch Gamification

- Wahlmöglichkeiten
- bedeutsam gestaltete Aufgabe
- Avatare
- Narrativ

Förderung des Erlebens sozialer Eingebundenheit durch Gamification

- echte Mitspieler
- NPC
- ein Narrativ
- Team-Bestenliste

Kann ebenso ein gemeinsames Ziel benennen und darüber hinaus konstruktiven Wettbewerb bewirken. Folglich können diese Spiel-Design-Elemente zum Erleben sozialer Eingebundenheit beitragen.

Förderung des Erlebens sozialer Eingebundenheit durch Gamification

- echte Mitspieler
- NPC
- ein Narrativ
- Team-Bestenliste

Kann ebenso ein gemeinsames Ziel benennen und darüber hinaus konstruktiven Wettbewerb bewirken. Folglich können diese Spiel-Design-Elemente zum Erleben sozialer Eingebundenheit beitragen.

Wirkung von Gamification auf Leistung

Leistung kann über Qualität oder Quantität gemessen werden.

$$V = f(P, U).$$

Verhalten (V) eine Funktion von
Person (P) und Umwelt (U).

Leistungsförderung

Qualitativ:

Setzen von Zielen (hohe, spezifische sind besser als niedrige, vage)

Feedback (konstruktiv)

Quantitativ:

Wettbewerb (nicht negativer) darf nicht zur Überlastung führen.

Leistungsförderung mit Gamification

gleich wie bei Motivation, weil abhängen

Zielsetzung Funktion (vorwiegend quantitativ)

- Bestenlisten
- Team-Bestenlisten
- Narrativ

Feedbackfunktion (vorwiegend qualitativ)

- Punkte
- Leistungsgruppen
- Abzeichen
- Bestenlisten
- Team-Bestenlisten

Fazit

Es wird angenommen, dass Gamification, ausgedrückt durch die Spiel-Design-Elemente Punkte, Abzeichen, (Team-)Bestenlisten, Leistungsgraphen, Avatar und Narrativ eine positive Wirkung auf Motivation und Leistung hat. Darüber hinaus wird davon ausgegangen, dass die Erfüllung der psychologischen Grundbedürfnisse zu einer Leistungsförderung führen kann.