Editorial

Christian Leyh · Susanne Strahringer

Eingegangen: 15. Oktober 2015 / Angenommen: 15. Oktober 2015
© Springer Fachmedien Wiesbaden 2015

Gamify your life! Arbeit war gestern, Spielen ist heute! Ganz so simpel ist es dann aber doch nicht. Dennoch findet sich der Begriff Gamification mittlerweile in vielen Bereichen des privaten aber auch des unternehmerischen Handelns und ist aus unserem Alltag kaum noch wegzudenken. Täglich werden wir angehalten, irgendwo Punkte zu sammeln, Bewertungen abzugeben, unsere Profile zu vervollständigen etc. Nun dringen diese und ähnliche Konzepte vermehrt in den Unternehmensalltag vor. Warum sollte man nicht auch die Bereitstellung von Erfahrungsinformationen ähnlich incentivieren oder auf diese Art und Weise den Ehrgeiz unter Mitarbeitern entfachen. Kundenseitig ist dies doch für viele Unternehmen seit Langem schon Normalität.

Das Einbinden von Spielmechaniken (z. B. Punkten, Ranglisten, Fortschrittsanzeigen, Belohnungen etc.) zur Motivationssteigerung ist in etlichen, zunehmend auch betrieblichen Informationssystemen bereits seit geraumer Zeit zu beobachten. Die Fragen, die sich dabei immer häufiger stellen, sind die nach dem richtigen Vorgehen, den geeigneten Domänen und den dann tatsächlich eintretenden Wirkungen und Ergebnissen. Geben wir uns mit dem Einbinden der Spielmechanik als Umsetzung von Gamification zufrieden, dann mag dies aus einem technischen Betrachtungswinkel heraus Gamification sein, aber eigentlich müssen uns Fragen des Nutzenzuwachses und der Verhaltensbeeinflussung durch die spielerische Erfahrung mindestens genauso interessieren. Mit Verhaltensbeeinflussung ist dabei zunächst die intendierte gemeint. Doch die nicht vorhergesehene Beeinflussung sollte bei der Gestaltung entsprechender Systeme mindestens genauso im Auge behalten werden. Dass solche Systeme nicht wie herkömmliche Software entwickelt werden können, liegt dabei auf der Hand.

S. Strahringer (✉) · C. Leyh
Technische Universität Dresden,
Dresden, Deutschland
E-Mail: susanne.strahringer@tu-dresden.de

Unser Schwerpunktheft beschäftigt sich daher zunächst einmal in zwei Beiträgen mit Fragen des Vorgehens zur Umsetzung bzw. Einbindung von Gamification. Zum einen benötigen wir entsprechend angepasste Vorgehensmodelle und zum anderen – auf einer instrumentelleren Ebene – Erweiterungen von Modellierungssprachen, die auch eine Kommunikation und Diskussion vorgesehener Gamifizierungselemente erlauben. Ein weiterer Beitrag zeigt auf, wie man für einen bestimmten Kontext, hier mobiles Micro Learning, geeignete Gamification-Elemente aus fachlich-didaktischen Anforderungen heraus identifizieren, auswählen und exemplarisch umsetzen kann. Dass eLearning ein dankbares Anwendungsgebiet für Gamification ist, zeigt sich auch an einem der Anwendungsbeispiele in diesem Heft. Andere Domänen, die im Heft betrachtet werden, sind das Wissens- und Innovationsmanagement. Aber nicht immer muss Gamification in erster Linie durch Systemfunktionalitäten unterstützt werden. An einem Beispiel aus der universitären Lehre wird aufgezeigt, dass Gamification auch mit einer Mischung unterschiedlicher Instrumente umsetzbar ist und in einem Fallbeispiel aus dem Change Management, dass dies auch ganz technologiefrei gelingen kann. Auf wirklich extensive Erfahrungen bezüglich der Wirkungen von Gamification kann derzeit zwar noch nicht zurückgegriffen werden, aber dennoch legen unsere Autoren, soweit es ihnen möglich war, für Sie diesbezüglich auch erste Erfahrungsberichte dar.

Eines müssen wir Ihnen allerdings beichten: Unsere Autoren haben für die Einreichung ihrer Beiträge keine Punkte oder Belohnungen erhalten. Ob man die Bedienung des Einreichungssystems als Challenge im Sinne der Gamifizierung betrachten kann, sei dahingestellt. Die begrenzte Zeit für die Überarbeitung könnte man allerdings fast als Countdown werten ... Dennoch, ob mit oder ohne Gamification, unsere Heftautoren haben auch so hochmotiviert ihre Erfahrungen und Erkenntnisse in den vorliegenden Beiträgen festgehalten und Ihnen liebe Leser auf diese Weise verfügbar gemacht. Und seien Sie beruhigt, Sie können die Beiträge wie immer völlig nach Ihrem Gusto lesen, aus Interesse und völlig ohne Punkte sammeln zu müssen bzw. zu können – so hoffen wir zumindest. Viel Spaß dabei, auch ohne *gameful experience*! Feedback dürfen Sie aber natürlich geben.