merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

René Barth: Gamifizierte Anwendungen zur Beeinflussung nicht freiwilliger - Handlungen

Beitrag aus Heft »2016/06: Digitale Spiele«

Gamifizierte Anwendungen besitzen trotz ihres extrinsischen Charakters das Potenzial intrinsisch zu motivieren und somit einen langfristig positiven Effekt auf schulische Leistungen auszuüben. Dies können sie erreichen, indem sie der nicht-spielerischen Situation den Anschein des Freiwilligen und mithin des Spielerischen verleihen. Kraft dieser Illusion werden im Grunde unfreiwillige Handlungen schließlich als Bestandteile des freiwillig aufgenommenen ‚Spiels' wahrgenommen.

Literatur:

Aufenanger, Stefan (2005). Computer. In: Hüther, Jürgen/Schorb, Bernd (Hrsg.), Grundbegriffe Medienpädagogik. München: kopaed, S. 55-61.

Beranek, Angelika/Cramer-Düncher, Uta/Baier, Stefan (2009). Das Online-Rollenspiel „World of Warcraft" aus subjektiver Sicht jugendlicher Spieler. In: Hardt, Jürgen/Cramer-Düncher, Uta/Ochs, Matthias (Hrsg.), Verloren in virtuellen Welten. Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, S. 68-86.

Böhm, Markus (2013). Schule als Fantasy-Spiel: „Es unterhält die Schüler, was spricht dagegen?" [Interview mit Shawn Young.] www.spiegel.de/schulspiegel/wissen/world-of-classcraft-shawn-young-motiviert-schueler-durch-rollenspiel-a-890961.html [Zugriff: 18.09.2016].

Caillois, Roger (1982). Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Frankfurt a. M.: Ullstein.Classcraft Studios (Hrsg.) (o. J.). Lehreranleitung. d3hz9u6nma34yy.cloudfront.net/game/pdf/93ec8b63-8b17-41f3-86ca-04860149f721.pdf [Zugriff: 18.09.2016].

Deci, Edward L./Ryan, Richard M. (1985). Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior. New York u. a.: Plenum Press.

Deci, Edward L./Ryan, Richard M. (1993). Die Selbstbestimmungstheorie der Motivation und ihre Bedeutung für die Pädagogik. In: Zeitschrift für Pädagogik, 39 (2), S. 223-238.

Deterding, Sebastian/Khaled, Rilla/Nacke, Lennart E./Dixon, Dan (2011). Gamification: Toward a Definition. Paper presented to CHI, Vancouver, BC, Canada, May, 7-12, 2011. gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf [Zugriff: 18.09.2016].

Egenfeldt-Nielsen, Simon (2013). Die ersten zehn Jahre der Serious Games-Bewegung. Zehn Lektionen. In: Freyermuth, Gundolf S./Gotto, Lisa/Wallenfels, Fabian (Hrsg.), Serious Games, Exergames, Exerlearning. Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers. Bielefeld: transcript, S. 145-163.

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Freyermuth, Gundolf S. (2013). Einleitung. In: Freyermuth, Gundolf S./Gotto, Lisa/Wallenfels, Fabian (Hrsg.), Serious Games, Exergames, Exerlearning. Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers. Bielefeld: transcript, S. 15-22.Fritz, Jürgen (2005). Computerspiele. In: Hüther, Jürgen/Schorb, Bernd (Hrsg.), Grundbegriffe Medienpädagogik. München: kopaed, S. 62-69.

Garon-Carrier, Gabrielle/Boivin, Michel/Guay, Frédéric/Kovas, Yulia/Dionne, Ginette/Lemelin, Jean-Pascal/Séguin, Jean R./Vitaro, Frank/Tremblay, Richard E. (2016). Intrinsic Motivation and Achievement in Mathematics in Elementary School: A Longitudinal Investigation of Their Association. In: Child Development, 87 (1), S. 165-175.

Gee, James Paul (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. In: ACM Computers in Entertainment, 1 (1), S. 20.

Harth, Jonathan (2014). Computergesteuerte Spielpartner. Formen der Medienpraxis zwischen Trivialität und Personalität. Wiesbaden: Springer VS.

Hornung, Antje/Lukesch, Helmut (2009). Die unheimlichen Miterzieher – Internet und Computerspiele und ihre Wirkungen auf Kinder und Jugendliche. In: Hardt, Jürgen/Cramer-Düncher, Uta/Ochs, Matthias (Hrsg.), Verloren in virtuellen Welten. Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, S. 87-113.

Huizinga, Johan (1956). Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg: Rowohlt.

Kirchler, Erich/Walenta, Christa (2010). Motivation. Wien: UTB/Facultas.Klimmt, Christoph (2007). Positive Wirkungen von Computerspielen. In: Frölich, Margrit/Grunewald, Michael/Taplik, Ursula (Hrsg.), Computerspiele. Faszination und Irritation. Frankfurt a. M.: Brandes & Apsel, S. 53-66.

Kunczik, Michael/Zipfel, Astrid (2010). Computerspielsucht: Befunde der Forschung. Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/Computerspielsucht-Befunde-der-Forschung-Langfassung,property=pdf,bereich=bmfsfj,sprache=de,rwb=true.pdf [Zugriff: 18.09.2016].

Ladas, Manuel (2002). Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen. Frankfurt a. M. u. a.: Lang.

Oerter, Rolf (1997). Lebensthematik und Computerspiel. In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hrsg.), Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, S. 59-65.

Pias, Claus (2013). Automatisierung der Lehre. Eine kurze Geschichte der Unterrichtsmaschinen. www.faz.net/aktuell/feuilleton/forschung-und-lehre/automatisierung-der-lehre-eine-kurze-geschichte-der-unterrichtsmaschinen-12692010.html?printPagedArticle=true#pageIndex_2 [Zugriff: 18.09.2016].

Prensky, Marc (2003). Digital game-based learning. In: ACM Computers in Entertainment, 1 (1), S. 21.Rapp,

Friedemann (2014). Gamification – Neue Lösung für alte Probleme? In: Schwarzer Bettina/Spitzer, Sarah (Hrsg.), Digitale Spiele im interdisziplinären Diskurs. Entwicklungen und Perspektiven der Alltagskultur, Technologie und Wirtschaft. Baden-Baden: Nomos, S. 107-136.

Reger, Stefanie (2010). „Onlinespiele haben einen massiven Suchtfaktor". Interview mit Prof. Dr. Christian Pfeiffer. In: KJM (Hrsg.), Umstritten und umworben: Computerspiele – eine Herausforderung für die Gesellschaft (KJM-Schriftenreihe, Band 2). Berlin: Vistas, S. 145-149.

Reimann, Bruno W. (2011). Autonomie, personale. In: Fuchs-Heinritz, Werner/Klimke, Daniela/Lautmann, Rüdiger/Rammstedt, Otthein/Stäheli, Urs/Weischer, Christoph/Wienold, Hanns (Hrsg.), Lexikon zur Soziologie. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 73.

Rheinberg, Falko (1995). Motivationsforschung im Anwendungsfeld von Lehren und Lernen. In: Bräuer, Klaus (Hrsg.), Psychische Potenziale für eine interdisziplinäre Lehrerausbildung: Motivation – Kognition – Entwicklung. Tagungsbericht des 1. Dortmunder Symposions für Pädagogische Psychologie. Essen: Die Blaue Eule, S. 11-27.

Ryan, Richard M./Rigby, C. Scott/Przybylski, Andrew (2006). The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach. In: Motivation and Emotion, 30 (4), S. 347-363.

Schlag, Bernhard (2013). Lern- und Leistungsmotivation. Wiesbaden: Springer VS.Schlütz, Daniela (2002). Bildschirmspiele und ihre Faszination. Zuwendungsmotive, Gratifikationen und Erleben interaktiver Medienangebote. München: Verlag Reinhard Fischer.

Schneider, Klaus/Schmalt, Heinz-Dieter (2000). Motivation. Stuttgart u. a.: Verlag W. Kohlhammer.

Stampfl, Nora S. (2012a). Gamification: Die Welt wird zum Spielfeld. www.spiegel.de/netzwelt/games/gamification-wie-spiele-das-leben-leichter-machen-a-844328.html [Zugriff: 18.09.2016].

Stampfl, Nora S. (2012b). Die verspielte Gesellschaft. Gamification oder Leben im Zeitalter des Computerspiels. Hannover: Heise.

Wegge, Jürgen/Quäck, Almut/Kleinbeck, Uwe (1995). Zur Faszination von Video- und Computerspielen bei Studenten. Welche Motive befriedigt die „bunte Welt am Draht"? In: Bräuer, Klaus (Hrsg.), Psychische Potenziale für eine interdisziplinäre Lehrerausbildung: Motivation – Kognition – Entwicklung. Tagungsbericht des 1. Dortmunder Symposions für Pädagogische Psychologie. Essen: Die Blaue Eule, S. 51-76.