

Spielend leicht ans Ziel

GAMIFICATION: Spiele sind motivierend, doch lassen sich ihre Stärken auch auf andere Lebensbereiche anwenden?

VON JAN BOJARYN

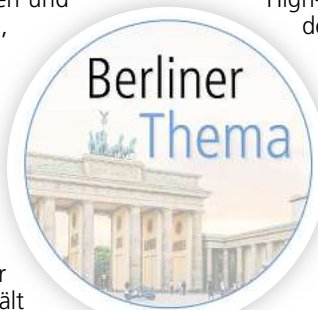
BERLIN. Wer heute über Gamification redet, landet ganz schnell bei dieser grünen Eule: Duo haust bei sehr vielen Menschen in den Handy-Benachrichtigungen. Das Maskottchen gehört zum Sprachlernanbieter Duolingo und erinnert Nutzerinnen und Nutzer an ihre Lernziele.

Der Begriff der Gamification, also die Anwendung von Spielmechaniken in einem neuen Kontext, wabert seit mehr als zehn Jahren durch die Wirtschaftswelt. Weder seine Bedeutung noch seine Anwendung ist besonders klar abgegrenzt. Gamification scheint in der einen oder anderen Form fast überall zu stecken – in sehr vielen Apps zum Beispiel.

FLEIßSTEMPELCHEN VERDIENEN

Der Onlinedienst erklärt auf Nachfrage, Gamification werde eingesetzt, „damit Lernen Spaß macht und Menschen motiviert werden“ – damit sie dabeibleiben. Duolingo kann mit Zahlen belegen, dass der eigene Ansatz beim Sprachenlernen greift. Da wären etwa die „Streaks“, also die Zahl aufeinander folgender Tage, an denen Lektionen abgeschlossen werden. Wer lang genug dabei bleibt, kann dafür Badges und Achievements, also virtuelle Abzeichen und Fleißstempelchen, verdienen.

Wie populär das Feature ist, kann Duolingo belegen: „Über fünf Millionen Lernende“ hätten einen Streak, der über ein Jahr anhält – alles Menschen, die für mindestens ein Jahr täglich und lückenlos gelernt haben. „Für Notfälle“ hat der Onlinedienst allerdings auch einen „Streak Freeze“ im Angebot, der verdient oder gekauft werden kann. Die Serie muss also gar nicht lückenlos sein. Wird der Streak dadurch nicht entwertet?



Der Anbieter pocht darauf, dass er die Nutzung seiner App messe und schaue, wie viel Zeit tatsächlich fürs Lernen eingesetzt wird. Erhöhe sich die Lernzeit, dann werde den Menschen mehr beigebracht.

KRITIK AN DEM BEGRIFF

Duolingos Ansatz ist nur einer von vielen. Mit Badges, Streaks und Achievements arbeiten heute viele Apps – soziale Netzwerke, Dating- und Shopping-Apps etwa. Sogar Spiele selbst werden noch einmal gamifiziert. Populäre Free-to-Play-Spiele von „Diablo Immortal“ bis „Candy Crush Saga“ etwa locken mit Boni und Belohnungen, die sich eher um die regelmäßige Nutzung drehen als um den eigentlichen Inhalt des Spiels.

Ungefähr so alt wie der Begriff Gamification ist auch die Kritik daran. Bereits 2011 bezeichnete der US-amerikanische Gaming-Experte und Kulturwissenschaftler Ian Bogost die ganze Idee pauschal als „Bullshit“. Sie werde vor allem als Buzzword in der Beratungsbranche gebraucht. Im Magazin „Jacobin“ nannte Bill Peeli im vergangenen Jahr Gamification „Ausbeutung“.

Wenn Angestellte in Fabriken, Lagerhäusern und Supermärkten plötzlich „Quests“ absolvieren sollen oder sich in einer High-Score-Liste wiederfinden, ist die Kritik nachvollziehbar: Es wirkt wie der Versuch, Überwachung zu kaschieren und unbeliebte Tätigkeiten als etwas anderes zu verkleiden.

EIN KLASSISCHER VERSTÄRKER

Doch die Maßnahme am Arbeitsplatz ist erzwungen, der Streak in der App ist eine freiwillige Spielerei. Dass Gamification per se nichts Schlechtes sei, darauf pochen viele Menschen, die ihr begegnen – etwa Daniel Illy. Für den Autor, Dozent und Fach-



arzt für Psychiatrie und Psychotherapie ist Gamification einfach „eine moderne Maßnahme, sich selber zu monitoren oder zu motivieren“. Apps könnten mit regelmäßigen Erinnerungen und virtuellen Belohnungen dabei helfen, dass Menschen „sich nicht mehr selbst verletzen oder mit dem Rauchen aufhören“.

Ganz neu sei die Idee zudem auch nicht, sondern eher ein „klassischer Verstärker“, erklärt Illy. Genauso funktionierten schließlich Kalenderblätter, auf denen Eltern jeden Tag Sonnen oder Wolken einzeichnen, um einem Kind bei einer Verhaltensänderung zu helfen.

Illy will in der Debatte keine Pauschalurteile gelten lassen und äußert selbst Kritik an Apps, die nur „etwas verkaufen oder Daten haben wollen“. Manipulative Verkaufstricks oder gezielte Selbstveränderung – Gamification kann beides.

Ob sie überhaupt funktioniert, und wie sie dabei wirkt, ist eine Frage des Designs. Manuel Ninaus, Psychologieprofessor an der Universität Graz, forscht unter anderem zu Lernspielen. Wenn es um Lernen gehe, müsse man zuerst die Frage beantworten, ob in der Situation „ein spielerischer Zugang überhaupt einen Mehrwert darstellen kann“, meint er. Die „Hinzunahme

einzelner Spielelemente“ mache aus einer Aufgabe noch kein Spiel.

Geht es um Streaks, gibt Ninaus zu bedenken, dass „solche Verstärker unterschiedlich wahrgenommen“ werden könnten. Vielleicht würden Aufgaben nur des Streaks wegen erledigt und nicht aus „Spaß an der Aufgabe selbst“. Mit gutem Design könne „die eigentliche Lernmechanik nahe an der Hauptspielmechanik“ liegen. So könnten Spielelemente die Aufmerksamkeit auf die eigentlichen Lerninhalte lenken. Doch das „klingt leichter, als es letztendlich ist“, so Ninaus.

Wie bessere Gamification aussieht, darüber hat Jasmin Karatas nachgedacht. Sie arbeitet seit zwölf Jahren in dem Bereich und hat vor Kurzem das Buch „Game Changing“ geschrieben, in dem sie Gamification zur „Lebensart“ erhebt. Gamification definiert sie als Methode, „Emotionen mit Interaktionen zu verweben und zu gestalten“. Ein einfaches Beispiel ist für Karatas ein Papierflieger: Eine Gamification-Maßnahme könnte sein, vorher auf dem Papier Linien aufzuzeichnen, die ein Bild ergeben, wenn es zusammengefaltet wird. „Das Bauen des Papierfliegers selbst wird zu einer emotionalen Interaktion.“

ES GEHT UM DAS ERLEBNIS

Karatas will nicht einfach das Verhalten von Menschen ändern, sondern tiefer ansetzen: „Wie soll sich der Mensch bei der Verwendung fühlen?“ Die Frage zielt auf die eigentliche Kerndisziplin hinter dem schwammigen Gamification-Begriff: Game Design. Wer Games kenne und spiele, der verstehe, dass es dabei um das Erlebnis gehe, nicht nur um das möglichst schnelle Erreichen eines Zieles, glaubt Karatas. Vor diesem Hintergrund kritisiert sie den Fokus auf Punkte und Leaderboards. Auch sie sieht die Gefahr, dass das negative Gefühle auslöse. Dass die Maßnahme überhaupt so populär sei, ist für sie auch damit zu erklären, dass „wir in einer Gesellschaft leben, die Leistung mit Punkten, Noten, Treppchen und so weiter belohnt“.

Bei Karatas klingt an, dass Gamification ein Potenzial hat, das wenig erschlossen wird. Vielleicht könnte sie uns nicht nur motivieren, sondern auch glücklicher machen. Das muss kein Grund sein, den hart erarbeiteten Duolingo-Streak aufzugeben. Doch vielleicht ist es hilfreich, die eigenen Motivationen ab und an zu hinterfragen. Ein Streak ist kein Selbstzweck.

Gewinnspiel: Kubanische Nacht

HANNOVER. Erleben Sie beeindruckende Performances voller Leidenschaft in einer spektakulären Show live in Hannover: „Pasión de Buena Vista: Live from Cuba“. Heiße Rhythmen, mitreißende Tänze und unverwechselbare Musik entführen das Publikum am 3. April im Theater am Aegi auf eine Reise durch die aufregenden Nächte Kubas. Die „Buena Vista-Band“ und die Tanzformation „El Gru-

po de Bailar“ aus Havanna bringen die Kultur Kubas auf die Bühne und sichern Ihnen einen Abend, der in Erinnerung bleibt.

Sie möchten sich die Show nicht entgehen lassen? Wir verlosen unter allen Leserinnen und Lesern 5 x 2 Karten für „Pasión de Buena Vista - Live from Cuba“ am 3. April 2025 im Theater am Aegi. Registrieren Sie sich über den hier stehenden QR-Code, um an der Verlosung teilzunehmen.

men. Mit etwas Glück sind Sie live dabei. Wir wünschen Ihnen viel Erfolg.



„Pasión de Buena Vista – Live from Cuba“: Live-Band und mitreißende Tänze.

Foto: Pasión de Buena Vista

Gospelkonzert: Das 500-Stimmen Mass-Choir Konzert

Das stimmungswichtige Gospelkonzert zum Mitsingen und Mitswingen

Am 16. März 2025 findet das stimmungswichtige Gospelkonzert „singOUT“ in Hannover statt.

Die singOUT Projekte von und mit Silas Edwin gibt es seit 2005 in ganz Deutschland. Klingt wie eine Tour, ist es aber nur teilweise. Das Projekt tourt, die Sänger kommen stets aus der jeweiligen Stadt, und werden sechs Monate intensiv auf das große Konzert in ihrer Stadt vorbereitet. Bereits in den vergangenen Jahren begeisterten die Singout-Mass Choir Besucher in ausverkauften renommierten Sälen Deutschlands mit ihrer Stimmgewalt und Lebensfreude.

Auch dieses Jahr gibt es ein weit gefächertes Gospelprogramm mit der Band um den Pianisten Elvis E. aus den Niederlanden. Das Repertoire beinhaltet

sowohl moderne als auch traditionelle, immer wieder gern gehörte Songs wie „Down by the riverside“, „Hallelujah“ und „We Are The World“. Mit dem Mass-Choir treten internationale Solisten auf. Die stimmungswichtige Jennifer Philips (UK) und der Award-Gewinner Marlin Williford (USA) werden mit dem 500 Stimmen starken Chor am 16. März 2025 im Kuppelsaal Hannover einen Abend voller Gospel präsentieren. Das Konzert besticht durch ein außerordentliches Klangvolumen und verspricht einen wundervollen Gospelabend, aus dem jeder beschwingt nach Hause gehen wird.

Dies ist nicht einfach irgendein Gospelkonzert, sondern ein Gospelereignis der ganz großen Klasse. Seien Sie dabei!

JETZT Tickets sichern:
Telefon: (0511) 1212 3333 und an allen bekannten Vorverkaufsstellen,
E-Mail: service@haz-ticketshop.de

Online buchen: tickets.haz.de

➤ Weitere Info:
www.singout-projekt.de



Foto: SingOUT

6,49

Sie sparen 15%

Aus der Suppenküche

Eintopf & 2 Bockwürstchen

% SONDERANGEBOTE %

gültig vom 17.02. – 22.02.2025

Nacken frisch oder Kasseler

ohne Knochen ~~100g 0,89~~ mit Knochen ~~100g 0,79~~

Pfefferbraten

~~100g 0,79~~

Gyrospfanne

~~100g 0,99~~

Knobi-Thüringer Mett

~~100g 1,19~~

Schlesische Bockwurst

~~Stk. 1,50~~

Möhreneintopf fertig gekocht

~~500g 3,99~~

weitere Angebote finden Sie unter www.wurst-basar.de

IMMER MIT DABEI!

Newsletter-Anmeldung unter: haz-ticketshop.de • np-ticketshop.de

Fleischerei B. Zimmermann GmbH

- gleich 2x in Ihrer Nähe

Raabestr. 1/Podbielskistraße
Hannover/List
Tel.: 0511-52 55 60
(ehemals Fleischer Reich)

Marktplatz 17
Burgdorf
Tel.: 05136-22 28

von 17.02. bis 22.02.2025

Zum Wochenanfang von Montag bis Mittwoch:
für die schnelle Planung
Jägerschinken mit Champignons 100 g 1,09 €

von Montag bis Samstag

Spartipp!

Vom Beckinger Strohschwein
Schweinchen vom Strohschwein,
auf Wunsch
als Braten gewürzt 100 g 1,09 €

leckere Würstchen
Wiener oder Putenwurst 100 g 1,39 €
reine Rindswurstchen ... 2x95 g 2,99 €

aus unserer Feinkostküche:
Hausmacher Kartoffelsalat 100 g 0,99 €
oder Krautsalat 100 g 0,79 €

feine luftgetrocknete Mettwurst
Bärlauchmettwurst oder
Strackemettwurst Stück 7,99 €

Zum Wochenende von Donnerstag bis Samstag
Mett halb & halb 100 g 0,95 €
Feinkost zum Wochenende:
feiner Rindfleischsalat mit Dill- und Currynote
Schweinefleischbraten für Zwei!
Ganz schnell und lecker für den Ofen 100 g 1,99 €

Es gibt sie wieder:
Zimmermanns Spar-Coupons
2 Bregenwürste +
1 Schlauch Grünkohl 7,77 €
und viele weitere Artikel
bekommen Sie bis zum 01.03.
gegen Vorlage unserer Coupons!
Coupons erhalten Sie in unseren Filialen,
alternativ können Sie auf unserer
Webseite heruntergeladen werden:
www.fleischerei-zimmermann.de

Suppe der Woche im 500 ml-Becher
Möhren-Kokos-Suppe 4,75 €

*Alle Artikel solange der Vorrat reicht. Für Druckfehler keine Haftung.
Alle Preise sind in Euro incl. MwSt. Abgabe in handelsüblichen Mengen.
Abbildungen ähnlich. Diese Angebote gelten nur in den nachfolgenden werbenden Märkten:

MIX Markt

Mo-Fr 09:00 - 19:00
Sa 09:00 - 18:00

Mix Markt 18 OHG
Vahrenheider Markt 6
30179 Hannover-Vahrenheide

Mix Markt 122 OHG
Lange Weihe 65
30880 Laatzen

Mix Markt Hannover
Schieberholzstr. 128
30655 Hannover

Angebote gültig von Mo. 17.02. bis Sa. 22.02.2025

Handgemachte Manty nach sibirischer Art - Teigtaschen mit Schweinefleischfüllung, tiefgefroren 1 kg Pack.

7.99

Teigtaschen mit Schweine- und Rindfleischfüllung „STOLICHNIE“, tiefgefroren 1 kg Btl.

5.49

Teigtaschen „I Love Pelmeni Chicken“ mit Hähnchenfleisch- und Rindfleischfüllung, tiefgefroren 1 kg Btl.

5.49

Schlesische Klösche „Kliski slaskie“ 500 g Btl., 1 kg = 3,18

1.59

Pangasiusfilet tiefgefroren 800 g Btl., 1 kg = 4,37

3.49

Sauermilchzeugnis „Smietana Polska“, 18% Fett, wärmebehandelt 400 g Becher, 1 kg = 3,73

1.49

Wurstchen „Sosiski molotschnye“ eigener Art mit Trinkwasser, Vollei und Milch, geräuchert 440 g Pack., 1 kg = 8,16

3.59

Pressack „Derevskaja iz pechi“ nach russischer Rezeptur, geräuchert 400 g Pack., 1 kg = 9,48

3.79

Krakauer Ring „Mercur Kasatkajka“, geräuchert 700 g Pack., 1 kg = 9,99

6.99

Mittelform zerkleinerte Brühwurst geräuchert, nach Altpolnischer Rezeptur „Kielbasa staropolska“ 100 g, 1 kg = 11,50

1.15

Schwarzer Ceylontee „Golden Ceylon“ 50 g Pack., 1 kg = 39,80

1.99

Feingebäck „Prjanki“, versch. Sorten je 400 g Pack., 1 kg = 3,48

1.39

Maisknabberzeugnis „Masha and the Bear“, auch mit Milchgeschmack je 160 g Pack., 1 kg = 10,57

1.69

Buchweizengrütze mit Schweinefleisch 400 g Dose, 1 kg = 6,98

2.79

Haferflocken „Hercules“ 500 g Btl., 1 kg = 2,18

1.09

Schwarze Sonnenblumenkerne in Schale, geröstet „Ot Martina“ 300 g Pack., 1 kg = 12,64

3.79

Eingelegte Gurken „Malosolnje“ mit Knoblauch 850 g GL, Abtr. 1 kg = 4,58

1.99

„MOJA SEMJA“ Eingelegte Tomaten mit Dill 880 g GL, Abtr. 1 kg = 4,43

1.99

Melonenkürbispüree, pasteurisiert „Domaschnaja“ 720 ml GL, 1 L = 3,60

2.59