

Inhalt

Gamification4Good

Vorwort von Beate Spiegel, Klaus Tschira Stiftung	8
Vorwort von Uta-Micaela Dürig, Robert Bosch Stiftung	9
1. Einführung: Gamification – eine neue Chance für das effektivere Verfolgen von Gemeinwohlzielen?	12
2. Gami ... – was?	17
3. Spielen als elementarer Bestandteil der menschlichen Entwicklung und Entfaltung	23
4. Elemente von Spielen	27
5. Warum lassen sich Menschen von Spielen faszinieren?	36
6. Forschungsstand zu Gamification	43
7. Motivation durch Befriedigung psychologischer Bedürfnisse	49
8. Das Modell für Gamification von Yu-Kai Chou: Octalysis	58
9. Differenzierung der Zielgruppen: Spielertypen	64
10. Der Prozess der Entwicklung einer Gamification-Anwendung	72
11. Gamification4Good als logische Konsequenz zentraler Trends	85
12. Fazit	97
13. Zehn Empfehlungen	102

Einsatzgebiete im Gemeinwohlsektor: Praxisbeispiele

Bildung	108
Integration, sozialer Zusammenhalt und politische Bildung	120
Gesundheit	121
Entwicklungszusammenarbeit	126

Umwelt	127
Wissenschaft	130
Kunst und Kultur	132
Bürgerschaftliches Engagement	134
Campaigning	135
Fundraising	136
Organisationsentwicklung	139

Anhang: Weiterführende Informationen

Die Gamification-Blaupause: Planungsschritte auf dem Weg zu einer Gamification-Lösung	142
Einige weiterführende Hinweise	151
Literatur	160
Danksagung	167
Über den Autor	168