

Gaming und Gamification in
wissenschaftlichen Bibliotheken...

Spielen ist Experimentieren mit dem Zufall. (Novalis)



Wer bin ich?

- Jahrgang 1973
- Dipl. Instru. Mu.
- Berater und Speaker für digital-analoge Gesamtstrategien, Digital-Risk-Management und strategische Gamification
- Entwickler von Playfull Experiences
- Gründer des Netzwerkes „games4culture“
- Autor des Buches „Gaming und Bibliotheken“
- Lehraufträge an verschiedenen Hochschulen und Universitäten
- www.christoph-deeg.com



Level:

1. Was bedeuten Gaming und Gamification?
2. Was hat das mit Lernen bzw. Bildung zu tun?
3. Wie können wissenschaftliche Bibliotheken Gaming und Gamification nutzen?

CONNECTS THE TELEPHONE WITH AN OUTSIDE LINE TO MAKE OR RECEIVE A CALL

CONNECTS THE TELEPHONE WITH A SECOND OUTSIDE LINE TO MAKE OR RECEIVE A CALL

HOLDS A CALL ON AN OUTSIDE LINE WHILE MAKING OR RECEIVING A CALL ON

L CONNECTS THE TELEPHONE WITH INSIDE LINE TO MAKE OR RECEIVE AN INTERCOM-

Level 1:

Was bedeuten
Gaming und
Gamification?



Gaming und Gamification in
wissenschaftlichen Bibliotheken...

„Im Spiel jagen wir
unser besseres Ich“
(Roman Rackwitz)





NO
MORE
GAS
TODAY

**Gaming und
Gamification
lösen *nicht* alle
Probleme, aber
sie sollten bei der
Problemlösung
immer eine
Option sein...**



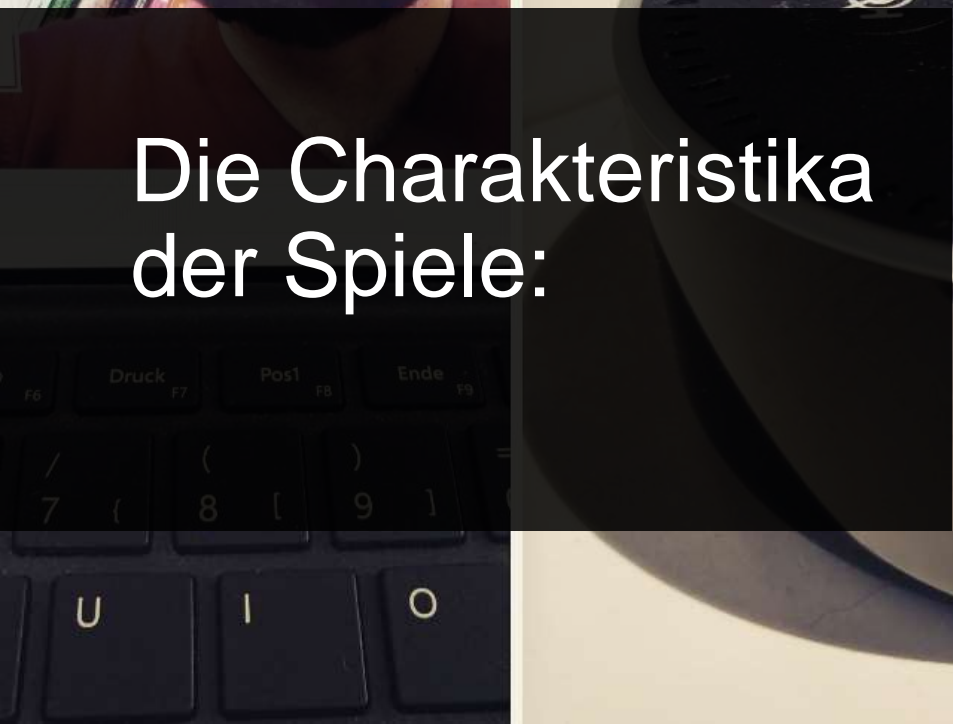
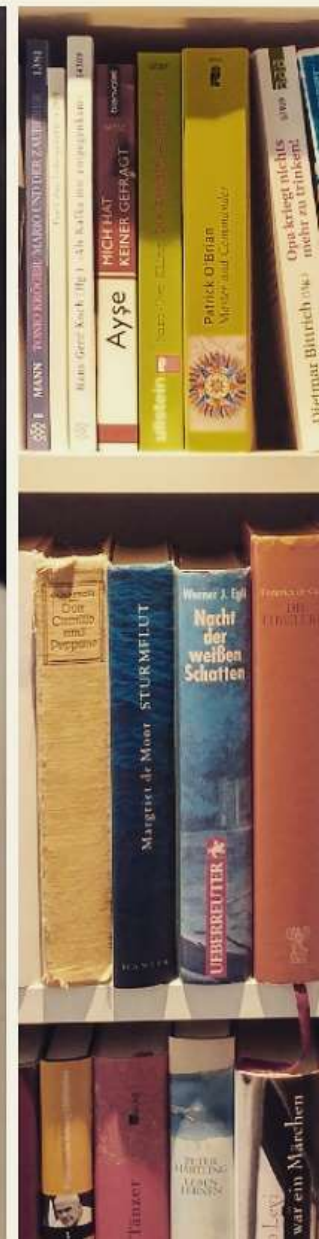
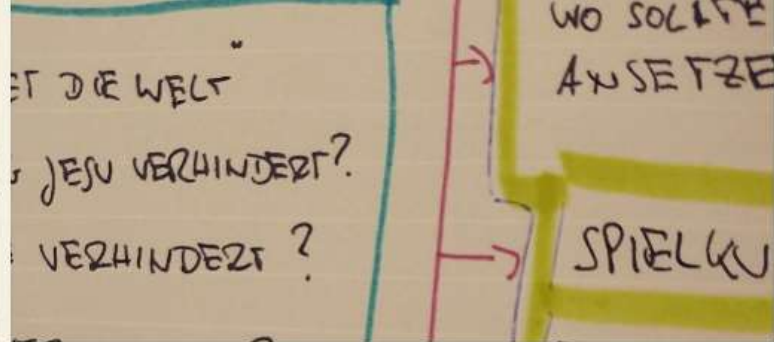
Lernen?



Warum Gaming und Gamification?

- Kulturtechnik
 - Das Baby-Phänomen
- Lernsystem
 - Spielen bedeutet Lernen
- Soziale Funktion
 - Partizipation
 - Austausch und gemeinsames Lösen von Problemen
- Motivationsformen
 - Konzentriert Euch!

Gaming und
Gamification
basieren auf den
gleichen Modellen,
nutzen diese aber
unterschiedlich...



Die Charakteristika der Spiele:



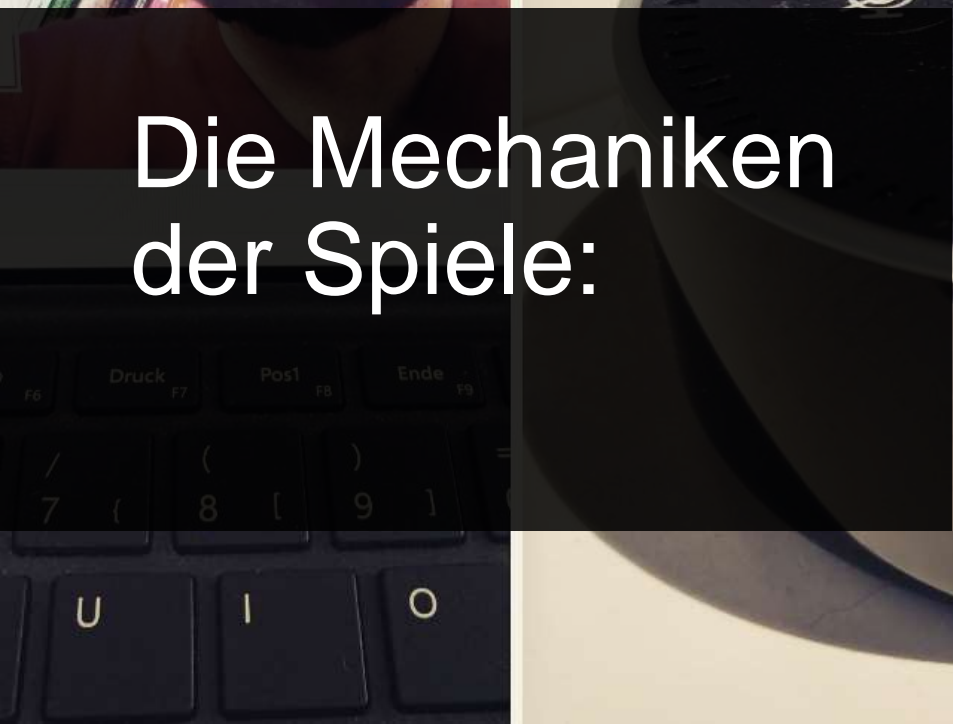
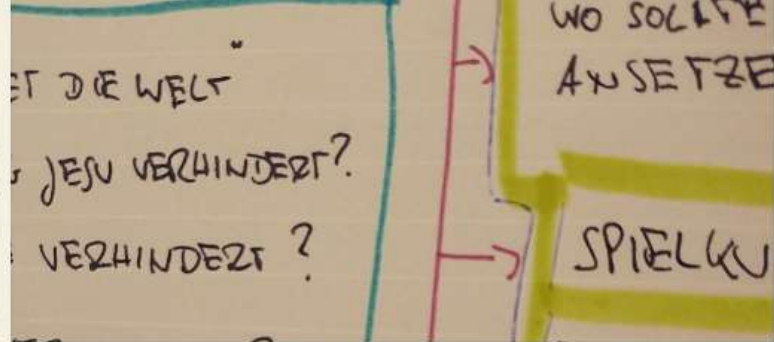
Leichte Dinge schwer machen...



Schwere Dinge vereinfachen...



Als-Ob-Handlung...



Die Mechaniken der Spiele:

Klare Zielsysteme



Feedback

CHARMANDER ♂ Lv18

HP 



HANKY KONG ♀ Lv20

HP 

51/ 51

EXP 

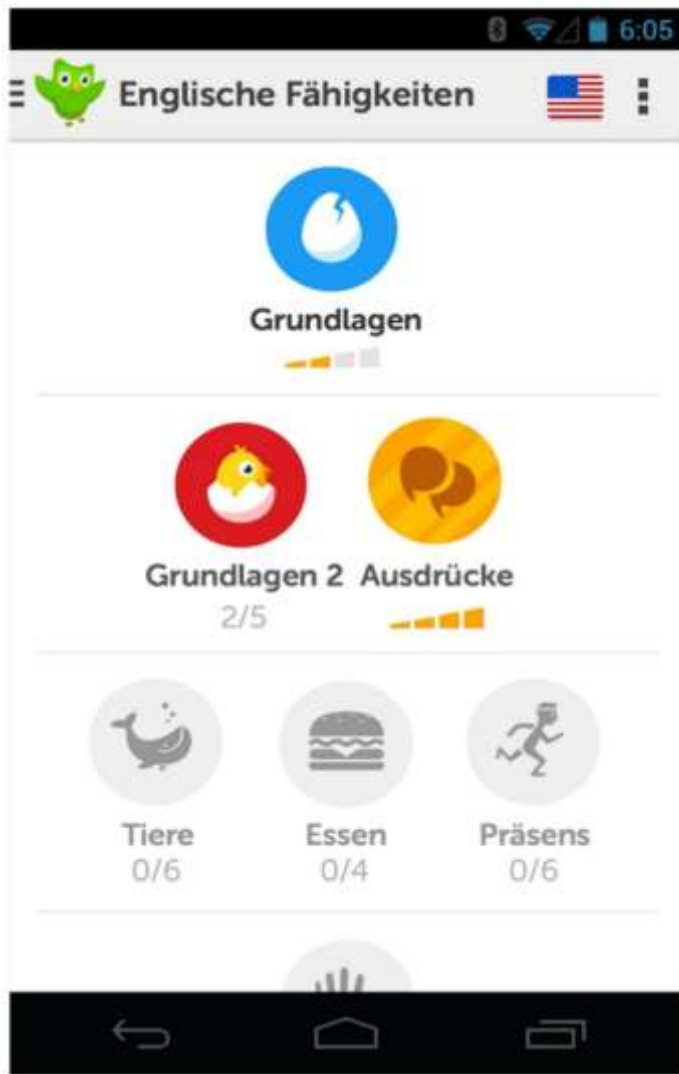


It's super effective!



Information Transparency





Meine Aktivität

DANKE LEUTE!



von Daniel S.

UNSERE ZIELE



Heute: 9.000€ Umsatz!



UNSERE HELDEN

Toiletten kontrolliert



ERLEDIGT! CHEERS!

Besteck poliert



Restzeit: 06:25:17

Status: „Wir sind auf Kurs!“

ZUR MISSION

John Doe

Logout



MEIN PROFIL



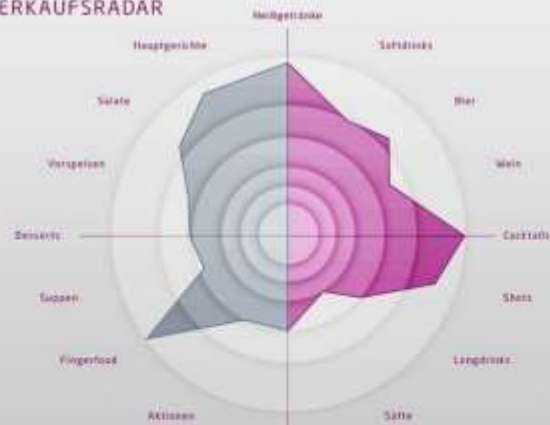
JOHN DOE

FILIALE München

MEINE
AKTUELLEN
ROLLEN



VERKAUFSRADAR



MEINE BESTSELLER

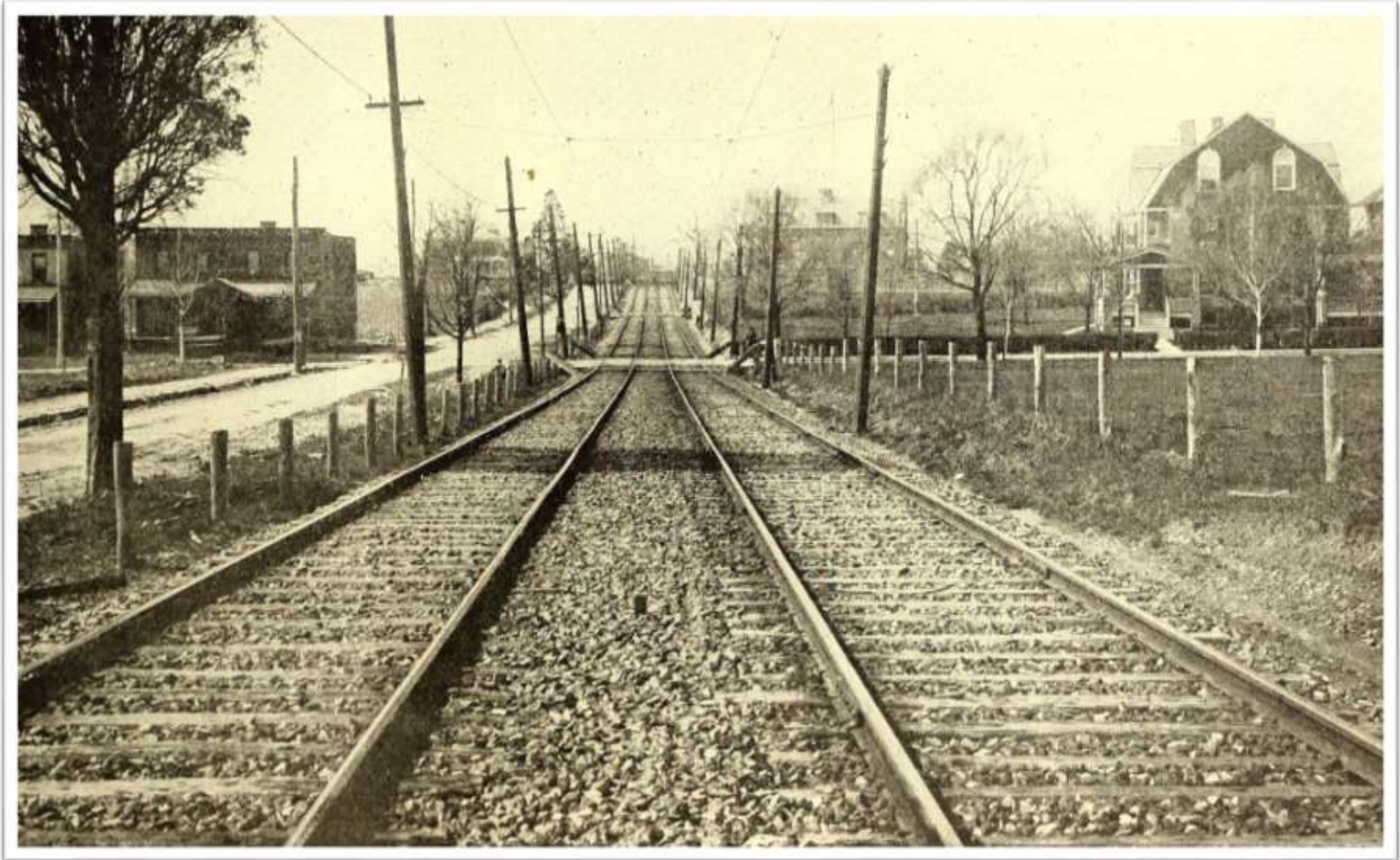
- 1 Bier Hell
- 2 Apfelschorle, groß
- 3 Cheeseburger
- 4 Cappuccino
- 5 Chicken-Salad

ABSATZ-MEILENSTEINE





path of mastery – jedes mal alles
etwas schwieriger...



Freie **Entscheidung**

Try and fail...

Regeln – ich kann Spielen
und Lernen nicht planen...

Regeln definieren auch die Wechselwirkungen der Elemente des Spiels (Ziele, Feedback etc.)

**Individueller Fortschritt
steht im Fokus...**

1. Definition von Gamification:

„Gamification bedeutet die Übernahme von Game-Mechaniken in Non-Game-Kontexte“



Die Unterschiede

Gaming

- Intrinsische Motivation
- Freiwilligkeit
- Fiktion
- Adaption möglich in Non-Game-Kontexte
 - Serious Games
 - Game-Based-Learning

Gamification

- Extrinsische oder intrinsische Motivation
- Aus Einzelmechaniken können genutzt werden
- Non-Game-Kontext bedeutet, Gamificationansätze sind keine Spiele

Level 2:

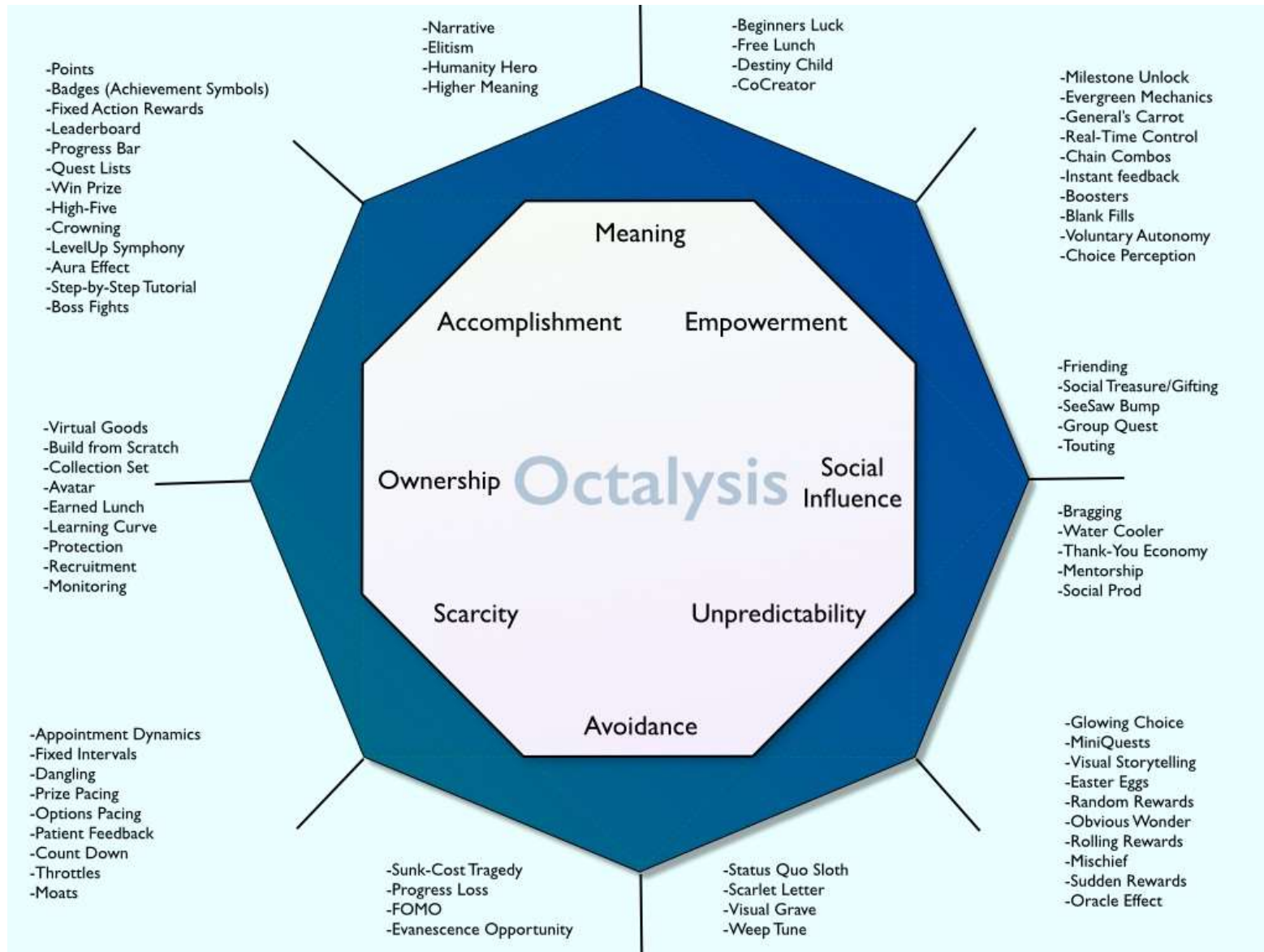
Was hat das mit
Lernen und Bildung
zu tun?



**Spielen bedeutet
Lernen...**

**Das Gehirn
möchte immer
lernen, aber wie
es das macht,
ist
unterschiedlich**

Unterschiedliche Motivationsformen:



Unterschiedliche Motivationsformen:

Aufgabenerfüllung

Bedeutung

Ermächtigung

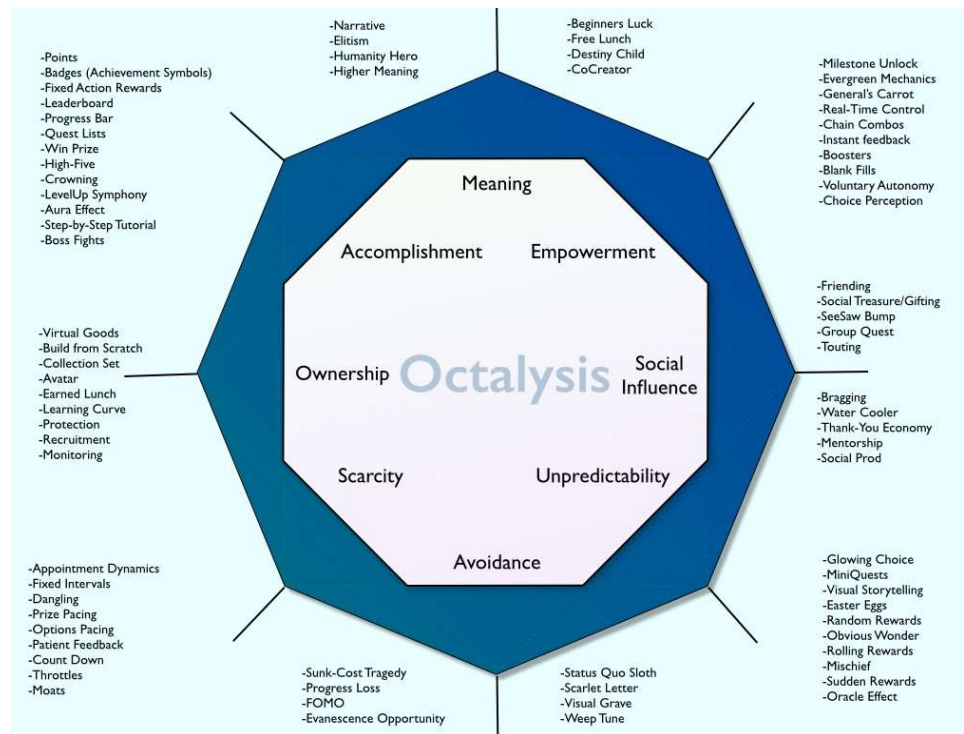
Eigentum

Soziale Vernetzung

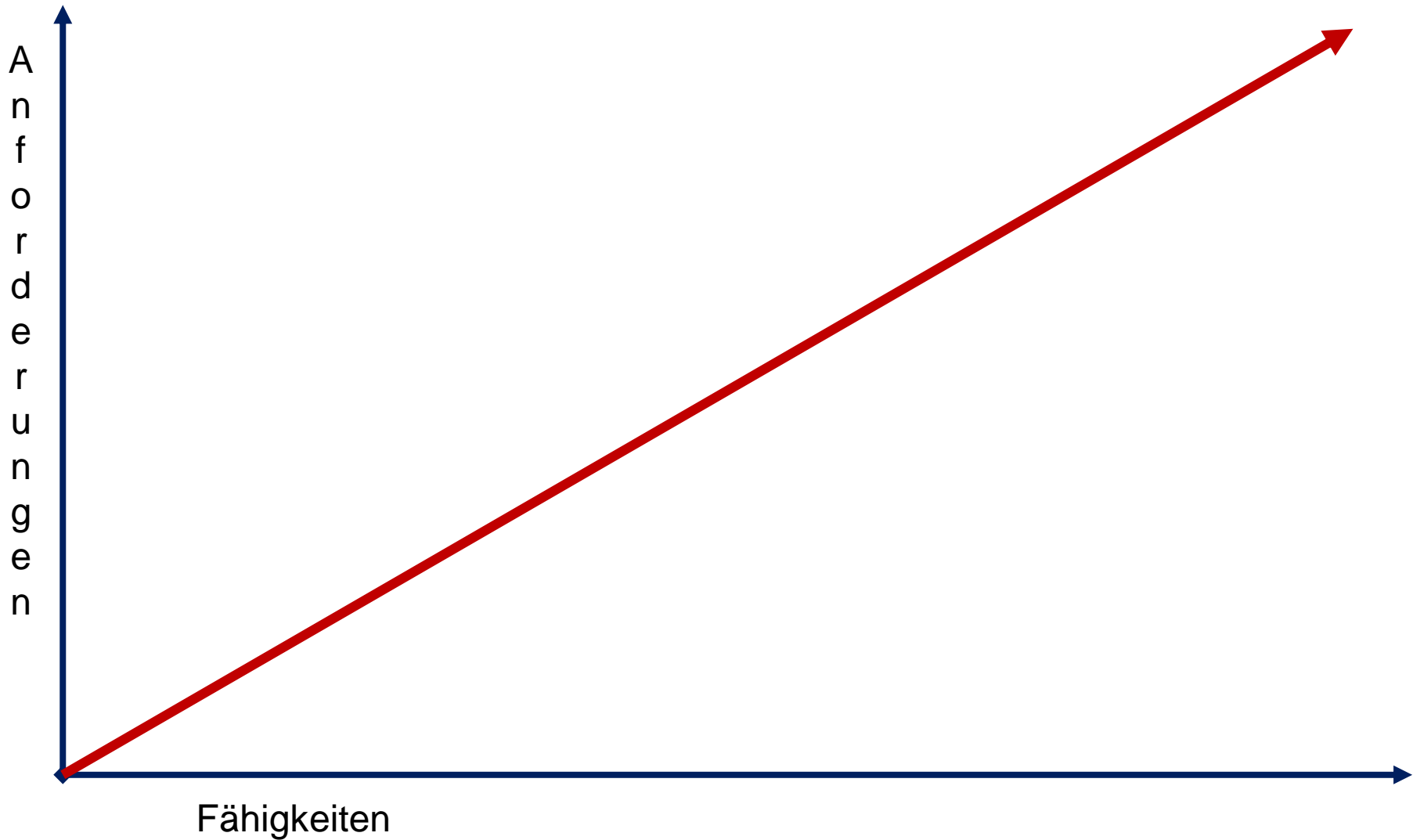
Knappheit

Vermeidung

Unberechenbarkeit



Flow



Collateral Learning...

Wissen ist **KEINE**

Kompetenz...

(aus: "Stoppt die Kompetenzkatastrophe! – Wege in eine neue Bildungswelt")

**Wissen
anwenden...**

Bedeutung im Kontext von Lernen - Beispiele:

- Unterstützung im Lernprozess
 - Feedbacksysteme
 - Erklärende Zielsysteme
 - Information Transparency
- Veränderung des Lehrprozesses
 - Aufzeigen der Wechselwirkungen und Abhängigkeiten der Lehrinhalte
 - Anpassung an verschiedene Motivationsformen
 - Anpassung an verschiedene Lerngeschwindigkeiten
- Kompetenzvermittlung
- Motivation über das zu Erlernende hinaus zu gehen
- Transformation von Informationen in Wissen durch Anwendung in verschiedenen kontextbezogenen Erfahrungsräumen

Frage: Welche
Beispiele fallen Euch
noch ein?

Level 3:

Wie können wissenschaftliche Bibliotheken Gaming und Gamification nutzen?



SPIELEN HEISST FEHLER ZULASSEN



Der bekannteste Anbieter für Gamification kommt aus den USA und heißt Badgeville. Das Unternehmen erstellt für Arbeitgeber eine Website oder eine App, die Leistungen an sogenannte Rewards knüpft. Die Arbeit wird zum Computerspiel, in dem der Beschäftigte verschiedene Level erreichen kann, Punkte sammelt und virtuelle Auszeichnungen erhält. Vertriebler, die bestimmte Auftragsmarken knacken, bekommen via Badgeville beispielsweise Gutscheine. Diese Form der Mitarbeitermotivation nutzen bereits Unternehmen wie Walmart, Deloitte oder auch Philips.

Social-Media-Experte und Digital-Strategie-Christoph Deeg hat Gamification-Systeme für sich selbst entwickelt. Doch eine App alleine reicht nicht aus. Gamification ist ein übergreifendes...



Die Bibliothek als digital-analoger Bildungsort



Intrinsische vs. Extrinsische Motivation

Steile These: Bibliotheksarbeit bedeutet das Erschaffen von kontextbezogenen Erfahrungsräumen, welche an die Lebensrealität der Zielgruppen angepasst werden oder diese verändern...

Mögliche Zielsetzungen

- Vereinfachung der Recherchen
- Verbesserung des Know How der Nutzer
- Verfestigung des Erlernten
- Steigerung der Beschäftigungsdauer mit einzelnen Themen
- Nutzung von Gamification für die interne Arbeitsorganisation und interne Weiterbildungsprozesse
- Die Bibliothek als Innovationsträger



Beispiele:

Games in der
Erstsemesterbetreuung und
Bibliotheksführungen –
„Bibliothekskarrieren“



[Home](#) [About](#) [Log in](#)

[Leaderboards](#)

How does it all work?

How it works

Lemontree automatically gathers information about your activities within the library when you link it to your library card.

So when you visit library, when you bring books back or even when you log in to an e-resource, your actions — provided you've registered with us — will register on Lemontree and earn you points!

During the week Lemontree will show your progress visually.



The more you use the library, the hotter your library card gets!

Grow your own Lemontree

As you progress through your studies and use the library you will also progress through the levels in the game! Make your Lemontree grow and unlock achievements. Some of these achievements are based around the books you borrow (ie their subject areas), others are related to the time and frequency you visit the library.





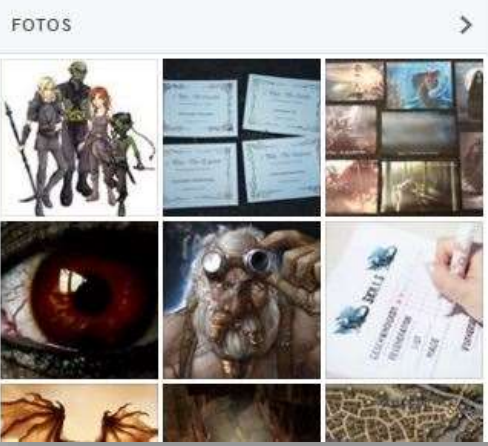
Die Legende von Zyren SS14

262 Personen gefällt das
Freunde einladen, um diese Seite mit „Gefällt mir“ zu markieren

Status Foto/Video
Schreib etwas auf seine Seite ...

Ähnliche Seiten

INFO
Informationen und Hilfestellungen rund um das Projekt "Die Legende von Zyren"
<http://questlab.hhu.de/>



Die Legende von Zyren
10. September · 🌐

Die Vorboten der dunklen Macht melden sich zurück:
Auf vielfachen Wunsch haben wir uns entschieden, noch bis zum 30. September eure Abgabequests zu korrigieren, um euch bestmöglich auf die mündlichen Prüfungen vorzubereiten und noch offene Quests freizuschalten.
Bitte habt Verständnis dafür, dass die Korrektur auch mal etwas länger dauern kann, da wir alle freiwillig, neben anderen Verpflichtungen, weiter korrigieren.
Alle XP, die jetzt noch zusätzlich erspielt werden, werden...
Mehr anzeigen





Typ	Pkt	Name	Nr.	Distanz
	0	0. Presentación Tabspot: 1		~9745 km
	0	1. ¡Entra! Tabspot: 2		3,25 km
	0	2. Las noticias Tabspot: 3		3,25 km
	500	3. Puntos enfermos Tabspot: 4		3,25 km
	0	4. Elige personaje Tabspot: 5		3,25 km
	1000	5. Frase cambiada Tabspot: 6		3,25 km
	500	6. Aprender a ver Tabspot: 7		3,25 km
	1500	7. A tuestas Tabspot: 8		3,25 km

Analoge Leitsysteme mit Gamification-Elementen

Interne Nutzung von Gamification
z.B. bei Weiterbildungen und
Weiterbildungsstrategien

Einbindung von Games in den
Bestand – z.B. Serious Games oder
Simulationen



Enter keywords...

Search



Let's beat cancer sooner



HOME ABOUT CANCER SUPPORT US OUR RESEARCH FUNDING FOR RESEARCHERS SHOP ABOUT US

Home About us Cancer news Science blog Download our revolutionary mobile game to help speed up cancer research

Download our revolutionary mobile game to help speed up cancer research

Category: Science blog February 4, 2014 Oliver Childs 112 comments



Watch a video about Genes in Space on YouTube

It's been an ambitious and challenging project but the day to unveil it to the world has arrived.

We're delighted today to launch [Genes in Space](#) – a unique and enjoyable game that you can download and play for free on your smart phone:

- [Download from Apple App Store](#)
- [Download from Google Play](#)

It's a game, so first and foremost it's fun to play – boring train journeys, queues for that gig or waiting for that friend who's always late could be transformed into exhilarating space adventures.

But that's not the exciting bit.

Well it is. But there's more. Much more.

By downloading and playing this pioneering game, you will be taking part in research to help beat cancer. It might sound far-fetched, but it's true.

We've been working with our scientists and [gaming experts](#) for months to build the game, which on the surface is a simple and entertaining caper through space. But underneath it's a data crunching powerhouse that's helping our scientists identify the DNA faults that could lead to cancer

Popular posts

Most read today

Most discussed

PERSISTENT CANCER MYTHS ARE BUNK! Don't believe the hype – 10 persistent cancer myths debunked

New study comes the closest yet to proving that e-cigarettes aren't as dangerous as smoking

10 common questions about e-cigarettes answered

Featured topics

Immunotherapy

Lifestyle

Cancer Research UK-funded research

Search the blog

Enter keywords

Search

Subscribe

Coding da Vinci

Veränderte Datenbanken und OPACs

SPIELUNKE

Implementierung

Und nun?

- KOMPASS

- 1** Negative Rückkopplung dominiert über positive Rückkopplung
- 2** Fortschritt basiert nicht auf rein quantitativem Wachstum
- 3** Aktivitätsfokus dominiert über Ergebnisinzentivierung
- 4** Vorhandenes Verhalten/Potential wird nach dem Jiu-Jitsu Prinzip genutzt
- 5** Einzelne Aktionen haben systemischen Einfluss, der gut zu erkennen ist
- 6** Gamification baut auf Diversifikation von Fähigkeiten, Ressourcen und Zielen
- 7** Persönlicher Fortschritt steht im Zentrum der Anwendung.
- 8** Es bestehen eine hohe Interaktivität und erkennbare Rückkopplungseffekte.

WWW.ENGAGINGLAB.COM

Und nun?



Und natürlich: games4culture

A vibrant photograph of a large crowd celebrating on a city street. The scene is filled with people, many wearing blue shirts, and is decorated with streamers and confetti. The background shows tall buildings and American flags. The overall atmosphere is festive and celebratory.

Vielen Dank!!!!

www.christoph-deeg.com

twitter.com/crocksberlin

christoph.deeg@googlemail.com