



Gamification – spielerische Elemente in der Beratung von Drogenkonsument:innen

Jennifer Rahn & Benjamin Löhner



Jennifer Rahn (mudra enterprise)
Sozialpädagogin (B.A.)



Benjamin Löhner (mudra update)
Diplom Sozialpädagoge (FH)



mu|dra

GAMIFI...WAS?

„Gamification is the use of game design elements in non-game contexts.“

Deterding et al (2011)

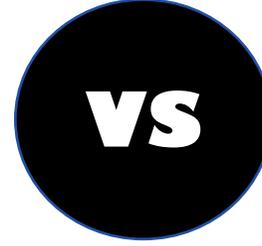
SPIEL-DESIGN-ELEMENTE (u.a.)



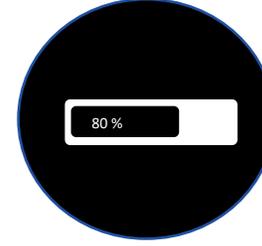
Challenges



Teamplay



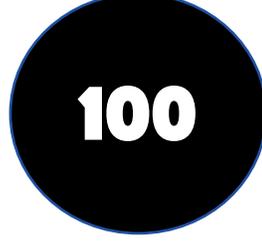
Wettbewerb



Leistungsbalken



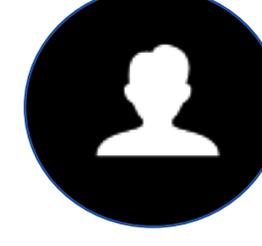
Levels



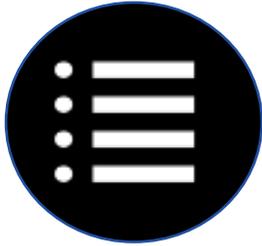
Punkte



Belohnungen



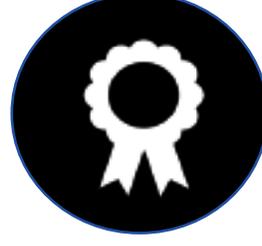
Avatare



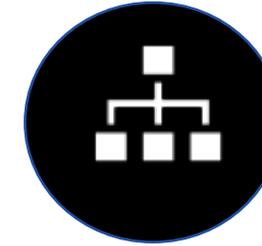
Ranglisten



Storyline



Abzeichen



Entscheidungen

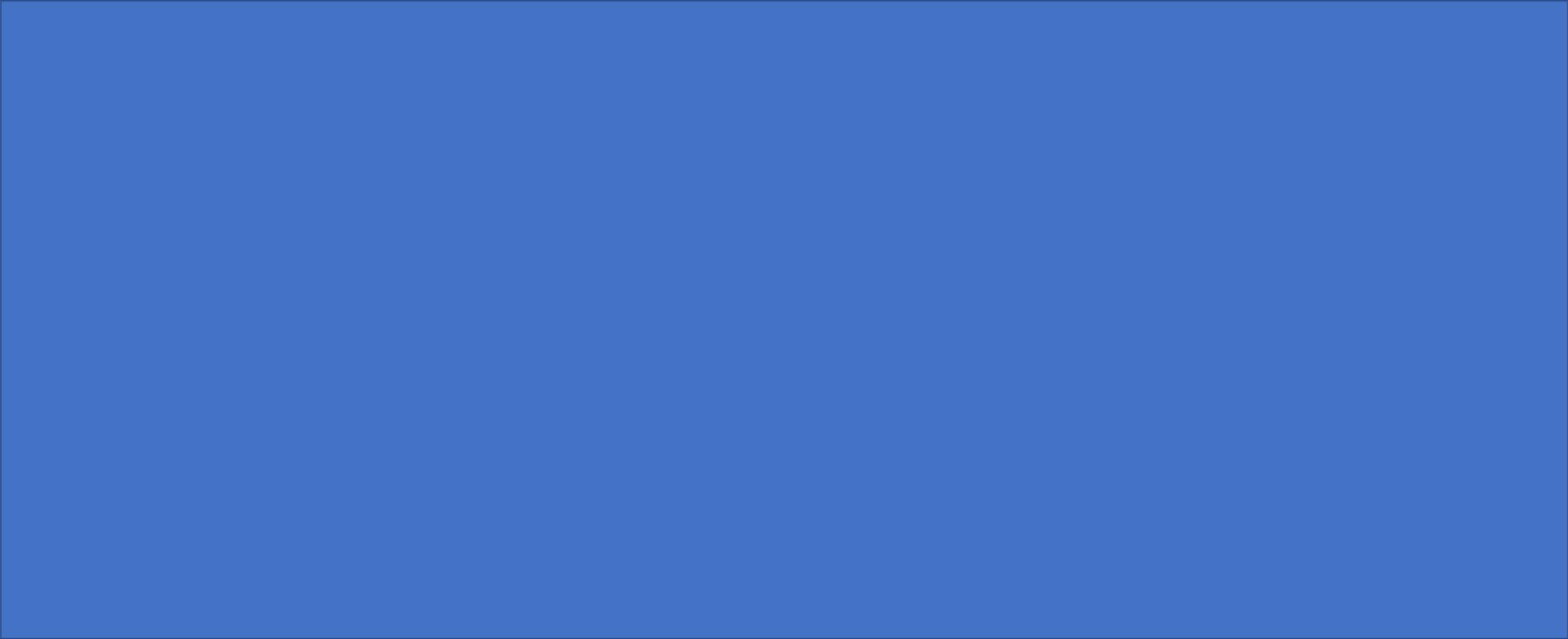
NICHT-SPIELERISCHE KONTEXTE



Koivisto & Hamari (2019)

PAINSQUAD APP

Paintracker für krebskranke Kinder



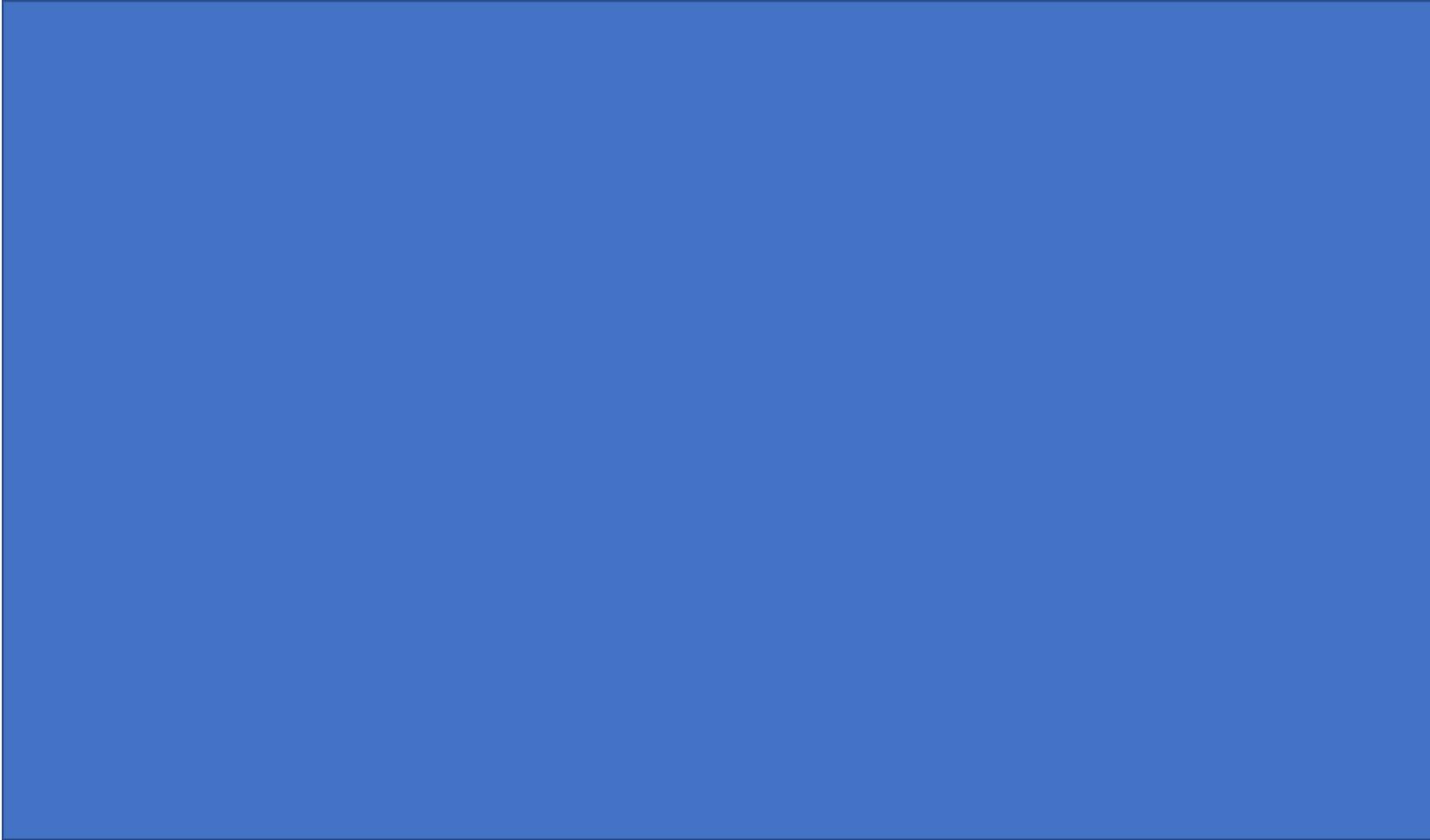
SPEED CAM LOTTERY

gamifizierte Radarfalle



QUEST2LEARN

Die Schule als Spiel



EURE ERFAHRUNGEN

mit Gamification

Go to www.menti.com and use the code 1969 2526

In welchen Lebensbereichen bist Du bereits mit Gamification in Berührung gekommen?

 Mentimeter



SAMMELN SIE BONUSPUNKTE?



Projekt EMPAMOS

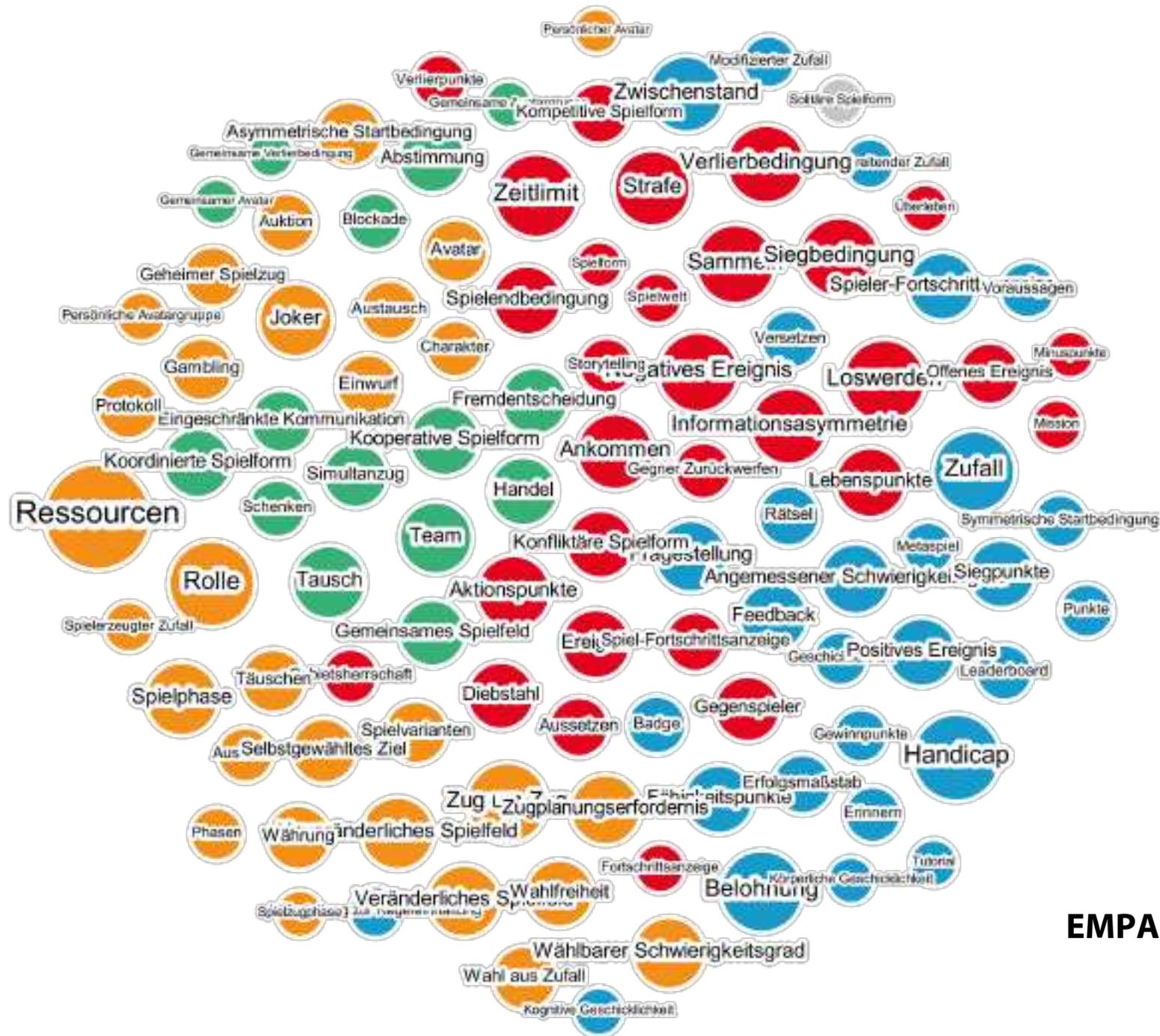
Empirische Analyse motivierender Spielelemente







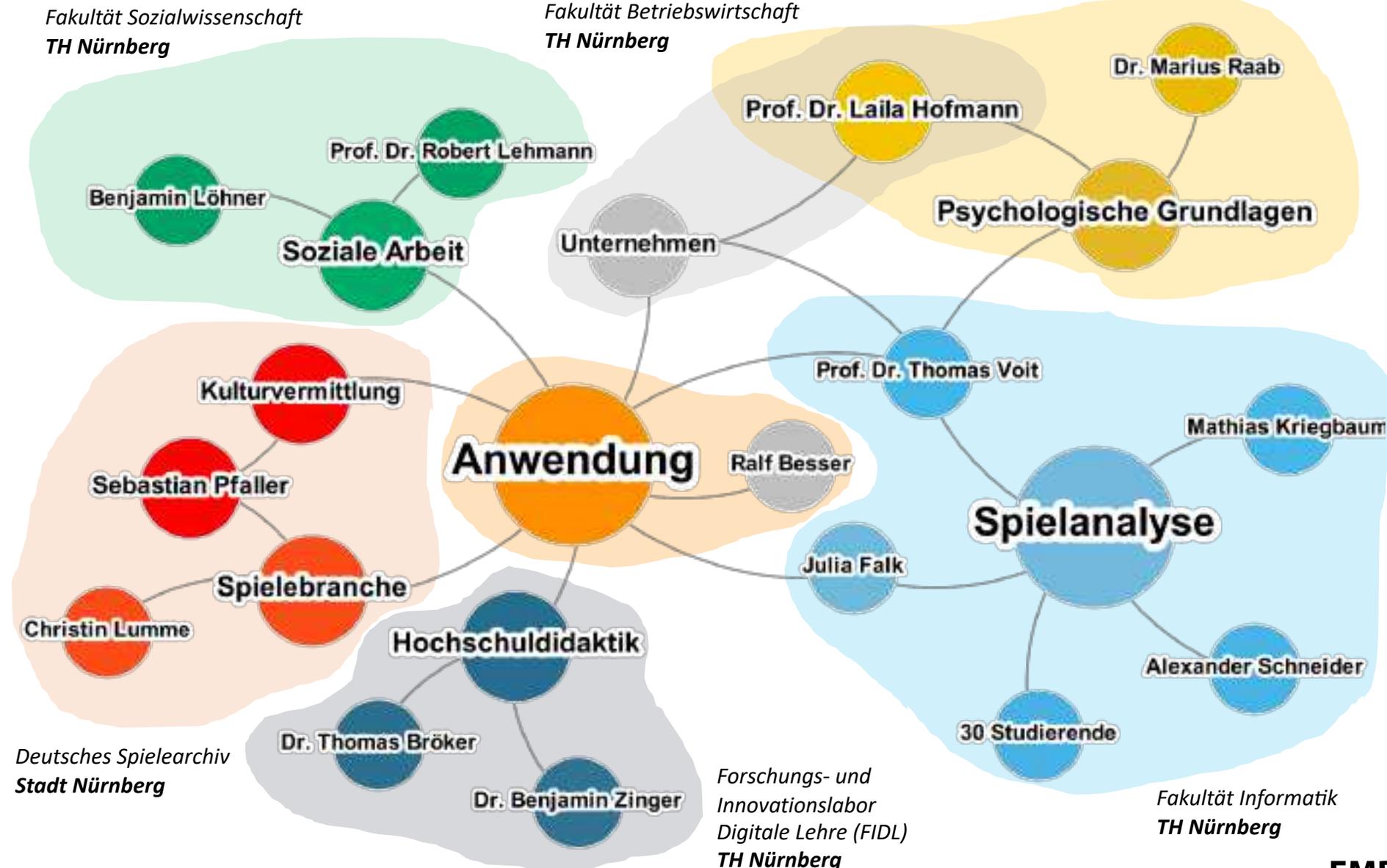




EMPAMOS (2020)

PROJEKTNETZWERK

Lehrstuhl für Allgemeine Psychologie
und Methodenanwendung
Universität Bamberg



BAUKASTEN

Für die Konzeptentwicklung



GAMIFICATION

In der Drogenberatung



mudra.enterprise

Beratungsstelle für junge
DrogenkonsumentInnen (U21)



- gerichtlich verordnete Beratungsgespräche im Einzelsetting
- i.d.R. hoher Grad an extrinsischer Motivation zur Wahrnehmung des Angebots

GAMIFICATION WORKSHOP

Dauer: 6 Stunden

Inhalte:

- Grundlagen Gamification
- Motivationale Prozessanalyse
- Entwicklung erster Gamification-Ideen

WER...
BESCHREIBEN SIE DIE ZIELGRUPPE (Alter, Interessen, etc.)

SOLL WOZU...
BESCHREIBEN SIE DAS BEOBACHTBARE ZIELVERHALTEN...

... UND DIE RICHTUNG DER VERHALTENSÄNDERUNG



Drängen Zwingen Motivieren Vertreiben Abschrecken

WARUM MOTIVIERT WERDEN?
DIE ZIELGRUPPE FEHLT ES AN MOTIVATION, WEIL ...

| | | | | |
|--|---|---|---|---|
| ... sie sich nicht als kompetent einschätzen oder erleben | 0 | 1 | 2 | 3 |
| ... sie sich stark freigestimmt und keine Belohnung erleben | 0 | 1 | 2 | 3 |
| ... sie sich zu wenig sozial eingebunden und anerkannt fühlen | 0 | 1 | 2 | 3 |
| ... sie in der Tätigkeit keinen Sinn und Bedeutung sehen | 0 | 1 | 2 | 3 |

0 = „Nein“; 1 = „Wenig“; 2 = „Etwas“; 3 = „Viel“

+

- „Die meisten finden das Thema „illegale Drogen“ spannend“
- „unsere zieloffene Haltung“
- „die vielfältigen Methoden“

-

- „Ich fühle mich oft als Bespaßer“
- „Alternative Wege der Freizeitgestaltung werden kaum genutzt“
- „zwischen den Sitzungen passiert häufig nichts“





mu|dra

 **RIKO** 
RISIKEN KOMPETENT MEISTERN

20 XP

20 XP

10 XP

20 XP

20 XP

10 XP

20 XP


WISSENS
QUIZ

20 XP

10 XP

20 XP

40 XP

 **FACE2FACE** 

 **BOOST** 



110

100

90

80

70

60

50

40

30

20

10





1

Wie viele von Carnitinsäuremangel sind erblich bedingt und warum ist das so?

Das Defizit ist nicht zu, weil es autosomal rezessiv vererbt ist.

1

Wie viele Substrate sind für Carnitinsäuremangel notwendig?

1. CoA
2. NAD⁺
3. NADH

2

Wie entsteht das Carnitinsäuremangel?

Carnitinsäuremangel ist ein nicht progressives Defizit von dem vitalen CoA

1

Wie viele von Carnitinsäuremangel sind erblich bedingt?

1. Autosomal rezessiv vererbt ist
2. Das Defizit ist nicht zu, weil es autosomal rezessiv vererbt ist
3. Das Defizit ist nicht zu, weil es autosomal rezessiv vererbt ist

1

Wie wird Carnitinsäuremangel in der Leber synthetisiert?

Es wird in der Leber synthetisiert

1

Was ist Carnitinsäuremangel?

Es ist ein Defizit von Carnitinsäuremangel in der Leber

2

Wie wird Carnitinsäuremangel in der Leber synthetisiert?

Es wird in der Leber synthetisiert

2

Wie wird Carnitinsäuremangel in der Leber synthetisiert?

1. Carnitinsäuremangel ist ein Defizit von Carnitinsäuremangel in der Leber
2. Carnitinsäuremangel ist ein Defizit von Carnitinsäuremangel in der Leber
3. Carnitinsäuremangel ist ein Defizit von Carnitinsäuremangel in der Leber

4

Wie wird Carnitinsäuremangel in der Leber synthetisiert?

Es wird in der Leber synthetisiert

2

Wie wird Carnitinsäuremangel in der Leber synthetisiert?

1. Carnitinsäuremangel ist ein Defizit von Carnitinsäuremangel in der Leber
2. Carnitinsäuremangel ist ein Defizit von Carnitinsäuremangel in der Leber

2

Wie wird Carnitinsäuremangel in der Leber synthetisiert?

1. Carnitinsäuremangel ist ein Defizit von Carnitinsäuremangel in der Leber
2. Carnitinsäuremangel ist ein Defizit von Carnitinsäuremangel in der Leber

5

Wie wird Carnitinsäuremangel in der Leber synthetisiert?

Es wird in der Leber synthetisiert

3

Wie wird Carnitinsäuremangel in der Leber synthetisiert?

1. Carnitinsäuremangel ist ein Defizit von Carnitinsäuremangel in der Leber
2. Carnitinsäuremangel ist ein Defizit von Carnitinsäuremangel in der Leber
3. Carnitinsäuremangel ist ein Defizit von Carnitinsäuremangel in der Leber

2

Wie wird Carnitinsäuremangel in der Leber synthetisiert?

1. Carnitinsäuremangel ist ein Defizit von Carnitinsäuremangel in der Leber
2. Carnitinsäuremangel ist ein Defizit von Carnitinsäuremangel in der Leber

6

Wie wird Carnitinsäuremangel in der Leber synthetisiert?

Es wird in der Leber synthetisiert

 **RIKO** 
RISIKEN KOMPETENT MEISTERN

20 XP

20 XP

10 XP

20 XP

20 XP

10 XP

20 XP


WISSENS
QUIZ


RISIKO
CHECK

10 XP

20 XP

40 XP

 **FACE2FACE** 

 **BOOST** 





 **RIKO** 
RISIKEN KOMPETENT MEISTERN



110

100

90

80

70

60

50

40

30

20

10

20 XP

20 XP

10 XP


DROGEN & DU

20 XP

10 XP

20 XP


WISSENS
QUIZ


RISIKO
CHECK

10 XP

20 XP

40 XP



FACE2FACE



BOOST





 **RIKO** 
RISIKEN KOMPETENT MEISTERN



110

100

90

80

70

60

50

40

30

20

10

20 XP

20 XP

10 XP


DROGEN & DU


**LEGO
SERIOUS PLAY**

10 XP

20 XP


**WISSENS
QUIZ**


**RISIKO
CHECK**

10 XP

20 XP

40 XP



FACE2FACE



BOOST





mu|dra

 **RIKO** 
RISIKEN KOMPETENT MEISTERN



110

100

90

80

70

60

50

40

30

20

10


DEIN THEMA

20 XP

10 XP


DROGEN & DU


**LEGO
SERIOUS PLAY**

10 XP

20 XP


**WISSENS
QUIZ**


**RISIKO
CHECK**

10 XP

20 XP

40 XP



FACE2FACE



BOOST





mu|dra

 **RIKO** 
RISIKEN KOMPETENT MEISTERN



110

100

90

80

70

60

50

40

30

20

10


DEIN THEMA

20 XP

10 XP


DROGEN & DU


**LEGO
SERIOUS PLAY**

10 XP

20 XP


**WISSENS
QUIZ**


**RISIKO
CHECK**


15 XP
**Online
Schnitzeljagd**


20 XP

40 XP



FACE2FACE



BOOST



 **RIKO** 
RISIKEN KOMPETENT MEISTERN




DEIN THEMA

20 XP

10 XP


DROGEN & DU


**LEGO
SERIOUS PLAY**

10 XP

20 XP


**WISSENS
QUIZ**


**RISIKO
CHECK**


10 XP
**Online
Schnitzeljagd**



20 XP
Joggen


40 XP

 **FACE2FACE** 

 **BOOST** 



Laufen macht Spaß, besonders an der Pegnitz!

Nehm die Route Richtung Fürth und kehre um, sobald Du nicht mehr kannst und schieße als Beweis 4 Selfies auf der Strecke!



 **RIKO** 
RISIKEN KOMPETENT MEISTERN



110

100

90

80

70

60

50

40

30

20

10


DEIN THEMA

20 XP

10 XP


DROGEN & DU


**LEGO
SERIOUS PLAY**


**10
XP**
**Konsum-
tagebuch**


**20
XP**
**8000
Schritte**



**WISSENS
QUIZ**


**RISIKO
CHECK**


**10
XP**
**Online
Schnitzeljagd**



**20
XP**
Joggen



**40
XP**
Bouldern mit MAC




FACE2FACE

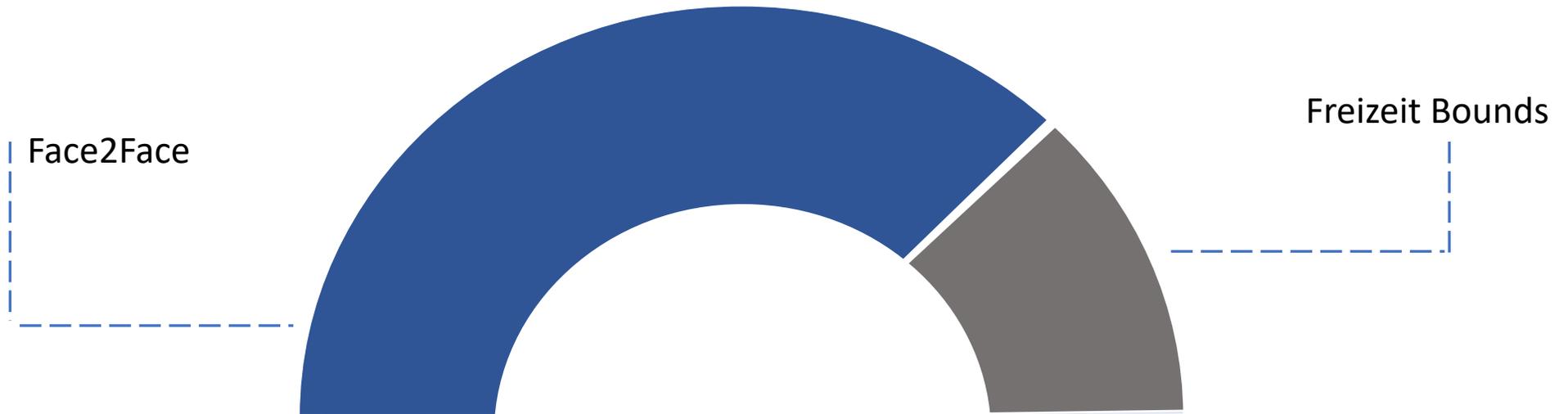


BOOST



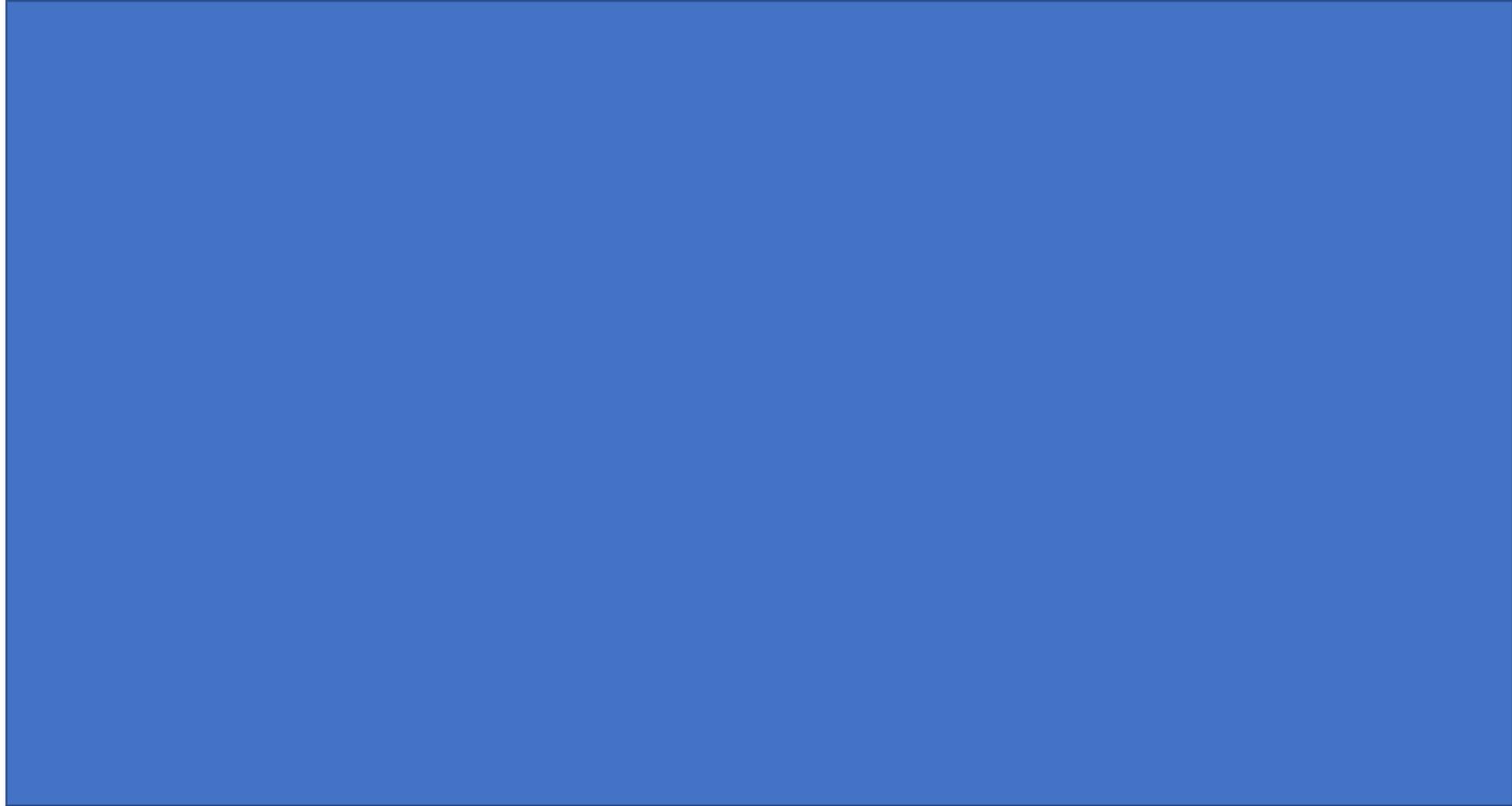
ERSTE PRAXISERFAHRUNGEN

23 RIKO Prozesse (2020 / 21)



**Gamification ist
keine motivationale
Wunderwaffe**





mu|dra

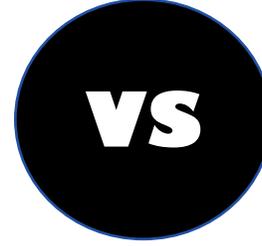
SPIEL-DESIGN-ELEMENTE



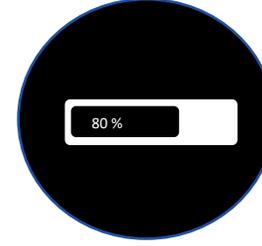
Challenges



Teamplay



Wettbewerb



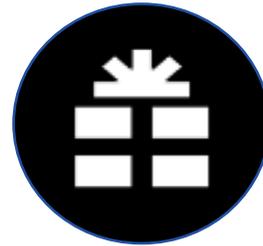
Leistungsbalken



Levels



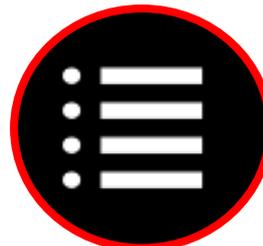
Punkte



Belohnungen



Avatare



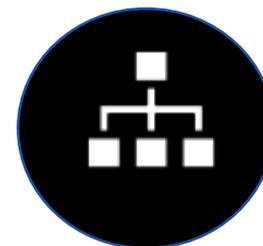
Ranglisten



Storyline



Abzeichen



Entscheidungen

GAMIFIZIERTE AKTIVITÄTEN

Bedeutsame
Aktivitäten

**Gebrauchswert für
die Zielgruppe**

Entscheidungs-
möglichkeiten

MERKMALE DER BERATER:IN-KLIENT:INNEN INTERAKTION (u.a.)

motivierend

Interaktionsmerkmale

- autonomiefördernd
- kompetenzfördernd
- warm und zugewandt

**Spiel-Design-Elemente als
„Motivation“**

VS

Wahrnehmung
der Nutzer*innen

kontrollierend

Interaktionsmerkmale

- autonomiehemmend
- kompetenzsabotierend
- distanziert und stigmatisierend

**Spiel-Design-Elemente als
„Manipulation“**

Personelle Faktoren (u.a.)

Subjektive Relevanzen

Personelle Faktoren

Subjektive
Interpretation der
Spiel-Design-Elemente

Institutioneller und gesellschaftlicher Kontext

Gamification als
„Zumutung“?

Kontextfaktor
Freiwilligkeit

Gamification zur
Förderung von
Autonomie &
Kompetenz?

