

Nora S. Stampfl

Die verspielte Gesellschaft

**Gamification oder Leben im Zeitalter
des Computerspiels**

Reihenherausgeber: Florian Rötzer, München, fr@heise.de

Lektorat: Dr. Michael Barabas

Copy-Editing: Susanne Rudi, Heidelberg

Herstellung: Birgit Bäuerlein

Umschlaggestaltung: Hannes Fuß, www.exclam.de

Druck und Bindung: M.P. Media-Print Informationstechnologie GmbH, 33100 Paderborn

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-936931-77-8

1. Auflage 2012

Copyright © 2012 Heise Zeitschriften Verlag GmbH & Co KG, Hannover

Die vorliegende Publikation ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung der Texte und Abbildungen, auch auszugsweise, ist ohne die schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und daher strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen. Alle Informationen in diesem Buch wurden mit größter Sorgfalt kontrolliert. Weder Herausgeber, Autor noch Verlag können jedoch für Schäden haftbar gemacht werden, die in Zusammenhang mit der Verwendung dieses Buches stehen.

5 4 3 2 1 0

Inhaltsverzeichnis

1	Wann ist ein Spiel ein Spiel?	1
2	Gamification: Spiele schleichen sich in unser Leben	11
3	Wie Gamification wirkt: Bausteine und Ziele	23
4	Spiele sind überall: Utopie oder Dystopie?	31
5	Was Gamification antreibt: Warum spielen wir?	45
5.1	Evolution und Entwicklung: Wir sind geborene Spieler	46
5.2	Generation Gaming: Leben auf der virtuellen Spielwiese	50
5.3	Ökonomie der Partizipation: Mitmachen ist alles	59
6	Was die Zukunft bringt: Szenarien und Anwendungsbereiche	69
6.1	Spiele im Unternehmenskontext: Aus Spiel wird Ernst	69
6.2	Gamification und Crowdsourcing: Die verspielte Gesellschaft stellt ein Heer von Arbeitern	89
6.3	Spielerisch die Welt retten: Spiele sind mehr als Unterhaltung	105
7	Ausblick: Gamification oder »Pointsification«?	113
	Literatur	117