

**WELCHE FORMEN  
DES NUDGING,  
Z.B. GAMIFIZIERUNG  
ODER  
VISUALISIERUNG,  
GIBT ES?**

1

2

3

# Nudging → Bildung

Nudging kann definiert werden als die Gestaltung von Entscheidungskontexten („choice architectures“), die verhaltenspsychologische / -ökonomische Erkenntnisse nutzt, um Menschen in Richtung bestimmter Entscheidungen zu lenken. Die spezifische Konstruktion von „Sichtbarkeiten“ (z.B. die Positionierung gesunder Produkte auf Augenhöhe) ist eine von vielen Möglichkeiten derartiger Beeinflussung. Auch in Bezug auf die wachsende Digitalisierung der Lebenswelt spielt Nudging eine bedeutsame Rolle, da verhaltenspsychologische / -ökonomische Erkenntnisse bewusst in das Design von Software „einprogrammiert“ werden. So sind bspw. Newsfeeds in sozialen Medien so programmiert, dass sie für NutzerInnen Nachrichten vortorsieren und hierarchisch ordnen (z.B. ausgehend vom bisherigen Klickverhalten).

## Gamifizierung

In Zusammenhang mit Nudging steht oft die gezielte Gamifizierung von Apps, Websites oder Programmen. Gamifizierung „ist die Übertragung von spieltypischen Elementen und Vorgängen in spielfremde Zusammenhänge (z.B. Bildung) mit dem Ziel der Verhaltensänderung und Motivationssteigerung“ (Gabler) wie bspw. die Einbindung von Punktevorgaben, Preisen und Vergleichen. So werden NutzerInnen dazu motiviert, den erwarteten Handlungen Folge zu leisten, um eine Belohnung zu erhalten. Da Gamifizierung gezielt die psychologischen Eigenheiten des menschlichen Belohnungssystems ausnutzt, ist sie in der Regel sehr erfolgreich. Entsprechend nutzt auch die Tech-Industrie Gamification, um den Profit ihrer Produkte über NutzerInnenbindung zu maximieren.

Auch im EdTech-Sektor werden immer ausgefeiltere Strategien des Nudging genutzt. Nudging soll NutzerInnen dabei durch eine bestimmte Gestaltung der Software dazu bringen, „gute“ – das heißt im Programmierungsdesign der Software vorgesehene – Entscheidungen zu treffen. Ziele hierbei sind, große Mengen an Daten so aufzubereiten, dass z.B. Lehrenden Entscheidungen „erleichtert“ werden (z.B. die Einschätzung von SchülerInnenleistungen), sowie auf Lernende motivierend zu wirken (z. B. durch Gamifizierung).

## Beispiele

Nudgingtechnologien laufen oftmals „unbewusst“ ab und sind für NutzerInnen in ihrer Wirksamkeit mitunter schwer zu erkennen. Beispiele sind die Definition von „Standardeinstellungen“ (was gibt das Programm, z.B. eine Lernplattform, als Normaleinstellung vor?), das Arrangieren einzelner Bedienseiten, Buttons, Grafiken oder Bedienpfade. Beispielsweise beinhaltet fast jedes Datendashboard im Rahmen von Learning Analytics Ampelsysteme, die „besonders problematische“ Werte z.B. rot markieren und so die Aufmerksamkeit der NutzerInnen auf diese Fälle lenken.

## Gefahren von Nudging im Bildungssektor

1. Nudging geht stets mit bestimmten Annahmen über „erstrebenswertes“ Verhalten einher. Gerade Gamifizierung setzt dabei auf stark vereinfachte Modelle von Bildung, die Lehren und Lernen auf wenige Zahlenwerte reduzieren. Dies kann sich nachhaltig darauf auswirken, worauf sich NutzerInnen in ihrem Handeln fokussieren (z.B. Erhöhung von Punktzahlen statt reflektierter Auseinandersetzung mit einem Thema).
2. Auch wenn in der Theorie zumeist davon ausgegangen wird, dass NutzerInnen die Möglichkeit haben (müssen), anders als empfohlen zu entscheiden (sog. „opt-out“), so werden tatsächliche Entscheidungsfreiheiten praktisch deutlich eingeschränkt, sodass teils von manipulativen, immer jedoch von suggestiven Technologien gesprochen werden muss.
3. Nudging will Scheitern verhindern. Stattdessen setzt vor allem Gamifizierung auf Strategien des Dauerlobens und kurzfristige Belohnungen. Doch gerade Erfahrungen des Widerstands und die damit einhergehende Resilienzentwicklung haben für Bildungsprozesse eine zentrale Bedeutung.
4. Nudging setzt bewusst auf das „Klebenbleiben“ an bestimmten Tools. Damit erhöht es die Zeit, die Menschen an digitalen Bildschirmen verbringen. Dies geht wiederum mit gesundheitlichen Risiken einher.
5. Nudging kann NutzerInnen zur unreflektierten Datenweitergabe verleiten und damit z.B. Risiken der Überwachung verstärken.

# → Fragen

- Wie werden NutzerInnen durch das jeweilige Programm „geführt“?
- Wie „hilft“ das Programm dabei, bestimmte Entscheidungen zu fällen?
- Was bekommen NutzerInnen zu sehen – wie, warum und wozu? Wohin wird ihre Aufmerksamkeit gelenkt?
- Stimmen NutzerInnen bei näherem Hinsehen mit den gewählten Entscheidungshilfen überein? Welche Entscheidungen werden ausgeblendet oder erschwert, die aber sinnvoll sein könnten (z. B. pädagogisch)?
- Wie sind z.B. „Blicke“ auf SchülerInnen gestaltet? Was sehen Lehrende von ihnen und welche Schlussfolgerungen legt das Programm dadurch nahe?

# Literatur und Quellen

Helbing, D. (2017). „Big Nudging“. Zur Problemlösung wenig geeignet. [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-662-53836-4\\_9](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-662-53836-4_9).

Thaler, R. H., & Sunstein, C. R. (2009). Nudge: Wie man kluge Entscheidungen anstößt. Ullstein eBooks.

Thierer, A. (2016). Failing better: What we learn by confronting risk and uncertainty. In: Nudge Theory in Action. Cham: Palgrave Macmillan, S. 65-94.

Yeung, K. (2017). 'Hypernudge': Big Data as a mode of regulation by design. In: Information, Communication & Society, 20 (1), S. 118-136.

NESTA (2020). Applying Behavioural Insights in EdTech. An incomplete guide. [https://media.nesta.org.uk/documents/Applying\\_Behavioural\\_Insights\\_EdTech.pdf](https://media.nesta.org.uk/documents/Applying_Behavioural_Insights_EdTech.pdf).

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung – Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz.  
Autorinnen und Autoren: Sigrid Hartong, Heidrun Allert, Karin Amos, Paula Bleckmann, Izabel Czarnojan, Annina Förschler, Sieglinde Jornitz, Manuel Rein-hard, Ina Sander.



UNBLACK THE BOX ist eine im Jahr 2019 gegründete Netzwerkinitiative von Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern aus der Philosophie, Erziehungswissenschaft, Soziologie, Bildungsinformatik, Medien- und Gesundheitspädagogik sowie Lehrkräften in Schule, Hochschule bzw. Lehreraus- und -fortbildung. Die Initiative verfolgt das Ziel, Bildungseinrichtungen, Lehrkräfte sowie Dozentinnen und Dozenten zu befähigen, der wachsenden Verdichtung und Digitalisierung von Bildung auch ohne umfangreiche informatische Kenntnisse mit auf-geklärter, kritisch-bewusster Entscheidungs- und Gestaltungsfähigkeit zu begegnen.  
<https://unblackthebox.org/>