

Netidee Projekt GameSurvey motiviert Befragte zur Teilnahme an Umfragen und führt zu geringeren Abbruchquoten bei wissenschaftlichen Onlineerhebungen.

Das von der Internet Foundation Austria (IPA) im Zuge der Netidee 2013 geförderte Projekt GameSurvey, bestätigt in einem ersten wissenschaftlichen Test vielversprechende Motivationseffekte für künftige Onlineerhebungen.

Mit der Entwicklung der GameSurvey, eine Mischung aus online Spiel und online Fragebogen, versucht Innovationsforscher Mag. Johannes Gartner vom (Institut für Innovationmanagement an der Johannes Kepler Universität in Linz) nicht nur Onlineumfragen unterhaltsamer zu machen sondern auch einen Beitrag zur wissenschaftlichen Datenerhebung zu leisten.

GameSurvey versteht sich in seiner ersten Version als Erweiterung der Open Source Software Lime Survey und stellt eine Schnittstelle zwischen einem klassischen Fragebogen und einer interaktiven Animation dar. Dadurch lässt sich eine klassische Fragebogen Oberfläche durch eine interaktive Animation (bspw. im HTML5 oder Flash Format) ersetzen und zur gamifizierten Datenerhebung nutzen. Die notwendigen Animationen können dabei entweder selbst programmiert oder mithilfe einer handelsüblichen Animations- Software erstellt und mittels GameSurvey zu einem Erhebungsinstrument verknüpft werden. Das Erstellen einer GameSurvey ist daher auch ohne Programmierkenntnisse möglich. Die im Zuge der GameSurvey entwickelten Änderungen in Lime Survey sowie andere notwendige Codes können auf www.gamesurvey.at gefunden werden und stehen ebenso wie Lime Survey unter der offenen GNU General Public Licence der Allgemeinheit zur Verfügung. Interessierte finden dort auch eine Testanimation zur Orientierung zum Download.

Im Zuge eines ersten wissenschaftlichen Test, konnte Gartner eine Beendigungsquote von 50,86% erreichen und damit einen deutlich höheren Rücklauf als mit herkömmlichen Onlineerhebungen generieren.

„Forschungseinrichtungen aller Art kämpfen zunehmend mit sinkenden Rücklaufquoten“ so Gartner, „mit einer unterhaltsamen Alternative zu langweiligen Fragebögen kann wieder stärker zur Teilnahme motiviert werden. Das führt zu geringere Abbruchquoten und damit zu relevanteren Datensätzen.“ Mit der Unterstützung der Netidee konnte eine flexibel anwendbare entwickelt werden, die nun weitere wissenschaftliche Tests der Methode ermöglichen. *„Im ersten Schritt konnten wir bereits positive Motivationseffekte bestätigen“* so Gartner *„nun gilt es die Methode weiter auf Herz und Nieren inhaltlich auf Qualität und Validität zu prüfen“.*

Unter Gamification versteht man das Entleihen von Spielelementen für einen Einsatz in einer spielfremden Umgebung. Damit soll das spielerische Gemüt in Menschen angesprochen und durch einen unterhaltsamen Effekt positive Motivation erzeugt werden. Die Methode wird bereits in unterschiedlichste Bereiche erfolgreich eingesetzt. So unterlaufen beispielsweise Bewerber des Unternehmens L'Oréal einer verpflichtenden Teilnahme an einem Recruiting Spiel, das dem Unternehmen Aufschluss über die Persönlichkeit und Kompetenzen des Bewerbers geben soll. Auch die US Militärs verwendet ähnliche Spiele um die Persönlichkeit der Soldaten zu testen. Darüber hinaus werden Spiele aller Art zu Mitarbeitermotivation, Weiterbildung und für Marketing verwendet.

Weitere Informationen:

- Netidee: www.Netidee.at
- GameSurvey: www.GameSurvey.at
- Institut für Innovationmanagement: ifi.jku.at
- LimeSurvey: www.limesurvey.org