

„Ich spiel, du Zeug.“

Eine Annäherung
an den Begriff Gamification
aus verschiedenen, historischen
Perspektiven

Autor: Rico Bartsch

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung: PRESS ANY BUTTON TO START	2
2 Gamification, eine Begriffsbestimmung: PRESS ANY BUTTON TO CONTINUE	4
2.1 Was heißt es zu spielen?	4
2.2 Wozu spielen und wozu Gamification?	7
2.3 Wie funktioniert Gamification?	8
3 Historische Perspektiven auf Gamification: LOAD GAME.....	11
3.1 Aus Sicht von Johan Huizinga: SPIEL VS KULTUR.....	11
3.2 Aus Sicht von Richard Sennett: SPIEL VS ARBEIT	13
4 Gamification, die problematische Idee: TRY AGAIN?	17
Literatur	19
Eidesstattliche Erklärung	20

1 Einleitung: PRESS ANY BUTTON TO START

Gut gemacht, Sie haben das Kapitel INHALTSVERZEICHNIS erfolgreich abgeschlossen. Dafür erhalten Sie +1 SEITE. Ihre aktuelle Anzahl an so genannten SEITEN-Punkten finden Sie am unteren rechten Rand der Anzeige. Keine Sorge, Ihre Punktzahl wird noch steigen. Je länger Sie sich mit dieser Hausarbeit befassen und je mehr Erfahrung Sie beim Lesen dieser Hausarbeit sammeln, desto mehr steigt Ihre Punktzahl. Jetzt liegt es an Ihnen: Nehmen Sie die Herausforderung dieser Hausarbeit an und bezwingen Sie SEITE um SEITE, gebührt Ihnen vielleicht sogar der geheime Preis am Ende dieser abenteuerlichen Reise? Viel Erfolg!

Zynische Naturen könnten sagen, Gamification sei die gerechte Strafe für eine Gesellschaft, in der Menschen nichts mehr ohne eine absehbare Belohnung machen. Dass diese Darstellung zwangsläufig zu kurz greift, möchte diese Hausarbeit vermitteln. Bei dem aus vielerlei Gründen schwer greifbaren Begriff Gamification handelt es sich um eine vielschichtige Idee, deren Wurzeln weiter in der Vergangenheit liegen, als es das neudeutsche *buzz word* vermuten lässt. Ein einfaches Verdammnis von Gamification-Bemühungen jeglicher Art kann deswegen nur auf einer oberflächlichen Betrachtungsebene verführen; erst eine tiefgründigere Suche nach dem Sinn und Unsinn von Gamification wird ein differenziertes Urteil erlauben.

Mit dieser Arbeit möchte ich eine Grundlage für solch ein erstes Urteil schaffen: Nachdem ich den Begriff Gamification im Sinne einer Arbeitsdefinition im Kontext dieser Hausarbeit näher bestimme, werde ich verschiedene Einflusslinien darauf nachzeichnen. Dazu zählen: Was heißt es zu spielen? Wozu sich überhaupt ernsthaft mit Gamification auseinandersetzen, was versprechen sich Menschen davon? Und auf welche Art wirkt Gamification, beziehungsweise wie sollte es idealerweise wirken? Darauf

folgt eine Darstellung von Johan Huizingas Spiel in Beziehung zur Kultur, die einen fruchtbaren Rahmen für aktuelle Betrachtungen des Phänomens Gamification bereitstellt. Als alternativen Rahmen gehe ich zum Schluss auf Richard Sennetts Werk ein und beleuchte, wie sich Gamification in Sennetts Vorstellungen einfügen lässt.

Wo im Rahmen dieser Hausarbeit also keine abschließende Durchdringung des Vorhabens Gamification möglich ist, so möchte ich der Leserin¹ dennoch verwandte Ideen mit auf den Weg geben, die eine überlegte Einordnung in historische Entwicklungen möglich macht.

¹ Ich werde im Folgenden die generisch weibliche Form verwenden, weil ich das vorher noch nie ausprobiert habe.

2 Gamification, eine Begriffsbestimmung: PRESS ANY BUTTON TO CONTINUE

Zuerst soll der Begriff Gamification in Abgrenzung zu verwandten Ideen näher bestimmt werden. Insbesondere muss man sich der Vorstellung des Spiels zuwenden: Welche bestimmenden Eigenschaften haben Spiele, falls solche überhaupt existieren? Nachdenken über Spiele und den bestimmenden Kern des Wortes Spiel wird bald allen offenbaren, dass wir hier nur scheinbar mit einem eindeutig bestimmbareren Begriff hantieren; je weiter wir uns nach dafür greifbaren Charakteristika ausstrecken, desto eher scheinen sie uns zu entfliehen, fast so wie sich der gleichnamige Protagonist in F. Scott Fitzgeralds *Der große Gatsby* zunehmend von seiner idealisierten Vergangenheit entfernt, je mehr er versucht, diese festzuhalten und zu reproduzieren. Ähnlich problematisch wenden wir uns danach dem Zweckdenken im Spiel zu, auf dem Gamification fußt. Abgeschlossen wird dieser Teil der Arbeit von einem kurzen Abriss der Wirkmechanismen von Gamification, gewissermaßen das idealisierte Funktionieren des Spiels in der ersten Realität.

2.1 Was heißt es zu spielen?

Der Begriff Spiel entzieht sich unseren Bemühungen um eine feste Definition. Für jeden Versuch einer Definition wird die spielbewanderte Person eine Ausnahme finden, die sich dieser Definition entzieht, aber für die sich trotzdem die Bezeichnung Spiel rechtfertigen lässt. In den letzten Jahrzehnten hat mit dem Aufschwung der Wertschöpfungskette hinter Videospiele auch ein Aufschwung im Ausbildungsbereich für dieses Geschäftsfeld stattgefunden. Dadurch können wir heute im Jahr 2019 mitverfolgen, wie sich Grundlagenliteratur zum Thema Spielentwicklung und Spielforschung etabliert, unter anderem auch in Deutschland als einem der weltweit größten

Märkte für Videospiele in, man verzeihe mir den unwiderstehlichen Wortwitz, all ihren Spielarten.²

In einem dieser Grundlagenwerke definiert Tracy Fullerton ein Spiel als geschlossenes System, das seine Teilnehmerinnen in einem strukturierten Konflikt bindet und die damit einhergehende Unsicherheit schließlich in einem ungleichen Ausgang auflöst (Fullerton, Swain, Hoffman, & Zimmerman, 2008, p. 43). Diese Merkmale lassen sich anhand von vielen Alltagserfahrungen bestätigen: Mit einem strukturierten Konflikt beschreiben wir nichts anderes als das, was entsteht, wenn Spielerinnen dem Spiel innewohnenden Regeln folgen. Erlaubte und nicht erlaubte Handlungen lassen sich so voneinander abgrenzen oder doch zumindest aushandeln. Schach als naheliegendes Beispiel gesteht jeder Figur eine wohldefinierte Menge an Bewegungen zu, mittels derer man sich regelkonform mit seiner Gegnerin duellieren kann. Gleichermaßen ist den Spielerinnen bewusst, welche Handlungen innerhalb des Spiels ablaufen und was bereits nicht mehr Teil des Spiels ist.³ Mit dem ungleichen Ausgang beschreibt Fullerton, dass für gewöhnlich am Ende des Spiels eine Spielerin als Gewinnerin hervorgeht während alle anderen Spielteilnehmerinnen entsprechend verloren haben. Unsere Erfahrung lehrt uns, dass es allerdings viele Spiele gibt, die sehr wohl im Sinne ihrer Regeln unentschieden enden können. Dennoch würden wir zum Beispiel einem Fußballspiel mit Endstand 1:1 nicht absprechen, überhaupt ein Spiel gewesen zu sein.

² Dass man es mittlerweile mit mehr als einer Nische zu tun hat, zeigt wiederum die Herausforderung bei der Bestimmung des Begriffs Videospiele. Was der Gelegenheitsspielerin als eindeutiger Bezeichner für alles erscheint, was man im entsprechenden Segment der meisten Fachhandel für interaktive Unterhaltung kaufen kann, reicht bei weitem nicht aus, um dem differenzierten Angebot Rechnung zu tragen. Man denke nur an Phänomene wie *serious games*, Simulationen, Virtual-Reality-Spiele und *casual games*. Als ich in einem Praktikum im Rahmen meines Lehramtsstudiums vor kurzem Schülerinnen befragt habe, welche Erfahrungen sie mit Videospiele gemacht hätten, offenbarte sich die ganz reale Grenze dieser Begriffe: Nach Videospiele befragt kam den Schülerinnen nicht in den Sinn, dass *casual games*, wie sie häufig auf Mobiltelefonen genutzt werden, sehr wohl als Erfahrung mit Videospiele zählen dürfen.

³ Voneinander abzugrenzen sind hier Handlungen, die für das Spiel nicht relevant sind, wenn sich zum Beispiel parallel zum Spiel unterhalten wird, und solche Handlungen, die als Betrug und somit als Regelverstoß gewertet werden müssen, wenn man zum Beispiel als Außenstehende einer der aktiven Spielerinnen mit Ratschlägen hilft und somit gewissermaßen wettbewerbsverzerrend in das Spielgeschehen eingreift.

Fullertons Definition kann also sehr wohl als Ausgangspunkt der Betrachtung des Wortes Spiel dienen, erfasst das Phänomen aber offensichtlich nicht in Gänze.

Ein weiterer Versuch, Spiel zu definieren, wurde ein Jahr später durch Brenda Brathwaite und Ian Schreiber unternommen. Sie beschreiben ein Spiel als Menge von Handlungen mit Regeln, eine Art des Spielens⁴, die oft aber nicht ausschließlich einen Konflikt involviert und zwar entweder mit anderen Spielerinnen, mit dem Spiel selber oder mit dem Zufall, in geläufigeren Worten mit Glück (Brathwaite & Schreiber, 2009, p. 5). Wir finden also die Regelhaftigkeit des Spiels auch in dieser Beschreibung wieder, genauso wie die meist zentrale Rolle eines Konflikts. Hinzu kommen in dieser Definition Antagonisten für die angenommene Spielerin, die sich allerdings nicht ausschließlich in anderen Menschen manifestieren müssen. Auch wenn man also wie der Protagonist in Stefan Zweigs *Schachnovelle* als Herausforderung lediglich sich selbst und ein Korsett aus Regeln als „Gegnerin“ hat, bleibt Schach dieser Definition folgend immer noch ein Spiel.

Diese beiden Beschreibungen sollen hier als Rahmen dienen, weil sie von Menschen stammen, die sich produktiv mit dem Phänomen Spiel auseinandersetzen, nicht nur deskriptiv einen Aspekt der Welt zu fassen versuchen, sondern eine Handreichung für all jene schaffen, die Spiele kreieren. Als Arbeitsdefinition lässt sich demnach festhalten, dass Spiele regelbasierte Systeme sind, in denen sich Menschen in der Regel freiwillig auf wohldefinierte Konflikte einlassen, welche sich in der Regel schlussendlich in einem ungleichen Ergebnis auflösen. Dass man auch zu diesem Definitionsversuch Ausnahmen wird finden können, die sich der Beschreibung entziehen und dennoch gemeinhin als Spiel gelten, darf uns an dieser Stelle nicht davon abhalten, uns dem Phänomen Spiel weiter zu nähern, und sei es auch von einem nicht perfekten

⁴ Die englische Sprache erlaubt hier prägnant, mit *play*, das Spielen, ein anderes Wort als *game*, das Spiel, zu gebrauchen. Diesen Vorteil hat der angloamerikanische Diskurs über *Game Design*, also das Erschaffen von Spielen meist zum Zweck eines wirtschaftlichen Gewinns, gegenüber dem deutschen.

Ausgangspunkt aus. Außerdem wird es im Folgenden um ein weiteres zentrales Element des Spiels gehen, womit sich die Begriffsbestimmung weiterführen lässt, nämlich um die Frage nach dem Zweck eines Spiels.

2.2 Wozu spielen und wozu Gamification?

In Knut Ebelings Vorwort zum Werk von Johan Huizinga, welches uns später in dieser Arbeit noch eingehender beschäftigen soll, offenbart sich eine weitere Eigenschaft, die im Diskurs als charakteristisch für Spiele beschrieben wird: Spiele haben keinen Zweck außerhalb sich selbst, man spielt um des Spiels Willen und so hebt sich das Spiel „von den Zweck- und Nutzenforderungen der Moderne“ ab (Huizinga, Bataille, Caillois, & Voegelin, 2014, p. 10). Sicherlich ist auch dieser Aspekt streitbar: Man denke an Glücksspiele mit Geld als Einsatz, von denen sicherlich viele Spielerinnen bereitwillig zugeben, sie spielten für den Gewinn und nicht allein für das Gewinnen. Diese Eigenart des Spiels, dass es oftmals keinen Zweck außerhalb sich selbst kennt, scheint also dem Begriff Spielen noch näher, so wie wir das Spielen von Kindern darunter verstehen können, zumindest näher als anderen Verständnissen von Spiel, zum Beispiel vom Spiel als Wettkampf, denn auch diesen Aspekt bedienen Spiele oftmals.

Es ist also nicht von der Hand zu weisen, dass Spiele sehr wohl in Verbindung mit anderen Zwecken gedacht werden können als nur Spiel um des Spiels Willen. Und auf diesem Weg bereitet die menschliche Bereitwilligkeit zum Spielen in Verbindung mit aktuellen Nutzenforderungen⁵ die Grundlage für eine spezifische Sorte Spiel: Gamification.

⁵ Die Frage danach, woher diese Forderungen nach Nutzen und Zweck selbst für etwas auf den ersten Blick davon normalerweise Verschontes wie Spiele kommen, sei an dieser Stelle noch zurückgestellt.

2.3 Wie funktioniert Gamification?

Gamification setzt an der Schnittstelle zwischen Spiel und Nutzen an: Die Wunschvorstellung hinter dem *buzz word* beinhaltet, dass man nützliche wenn auch bisweilen langweilige Handlungen mit der intrinsischen Motivation (ich tue etwas um der Sache selbst willen) verbindet, die Spiele in Menschen hervorrufen können. Beispielsweise könnte ich wenig intrinsisch motiviert sein, den Müll rauszutragen. Wenn ich aber, zum Beispiel im Wettkampf mit meiner Mitbewohnerin, beim Spiel *Chore Wars* dafür als Belohnung Punkte bekomme, werde ich es vielleicht doch und mit einer bestimmten Art Motivation tun (McGonigal, 2011, pp. 119–124). Fraglich bleibt, ob man überhaupt mittels Gamification intrinsische Motivation wecken kann oder ob die eventuell dadurch erzielte Motivation immer auf Belohnungen baut und damit immer extrinsisch zu verorten ist. Diese Frage möchte ich aber im Rahmen dieser Hausarbeit explizit ausklammern⁶, denn offenkundig ist, dass Spiele grundsätzlich das Potenzial haben, Menschen zu den ihnen innewohnenden Handlungen zu motivieren.

In ihrem für Gamification wegweisenden Buch *Reality Is Broken* konstruiert Jane McGonigal eine Dichotomie aus der Realität auf der einen Seite und einer bestimmten Art Spiel auf der anderen. Der Leserin werden gewissermaßen Verfehlungen der echten Welt präsentiert; jeder dieser Unzulänglichkeiten wird eine Eigenschaft von Spielen gegenübergestellt, welche es vermag, unseren Umgang mit der Welt zu verbessern. Nicht umsonst lautet der Untertitel des Buches *Why Games Make Us Better and How They Can Change the World* (Warum uns Spiele verbessern und wie sie die Welt verändern können, Übersetzung des Hausarbeitenschreibers). Beispielsweise kritisiert sie unsere emotionale Aktivierung in der Realität, die sie als deprimierend beschreibt. Spiele hingegen fokussieren laut McGonigal unsere Energie auf etwas, was wir können

⁶ Sicher handelt es sich hierbei um eine fruchtbare Forschungsaufgabe für zukünftige Arbeiten.

und genießen, und sie stimmen uns dabei optimistischer als es die Realität vermag (McGonigal, 2011, p. 38).

Aaron Dignan hat im selben Jahr mit *Game Frame* eine Anleitung verfasst, wie Gamification wirkungsvoll umgesetzt werden kann. Er stellt die Welt ebenfalls so dar, dass uns Menschen darin zwei grundlegende Dinge häufig fehlen: *volition* als die Fähigkeit zum Vollenden einmal gesetzter Ziele und *faculty* als die Überzeugung, dass wir die nötigen Ressourcen⁷ besitzen, um unsere Ziele erfolgreich zu verfolgen (Dignan, 2011, p. 2). Seiner Argumentation folgend wecken wirkungsvoll entwickelte Spiele und gamifizierte Handlungen (also Handlungen, die nach Gamification-Forderungen abgewandelt wurden) beides. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass unter Gamification etwa seit 2008 das Integrieren von Spiel-Designelementen (man denke hier wieder an das Beispiel der erzielbaren Punkte) in Nicht-Spiel-Kontexten verstanden wird (Deterding, Khaled, Nacke, & Dixon, 2011).

An dieser Stelle möchte ich kurz einige Gütekriterien für *Using Games as a Strategy for Success* (Spiele als Strategie für Erfolg nutzen, Übersetzung des Hausarbeitenschreibers) nach Dignan umreißen, weil anschauliche Rückverweise auf unsere Arbeitsdefinition vom Spiel beinhalten: Seine Anleitung spricht nicht von gamifizierten Handlungen sondern von so genannten *behavioral games*, also gewissermaßen von Verhaltensspielen. Offenbar wird hier die Bemühung, Nicht-Spiel-Handlungen mit Elementen aus Spielen aufzuwerten – gewissermaßen das Kernvorhaben von Gamification. Diese *behavioral games* bestehen aus den Bausteinen *activity, player profile, objectives, skills, resistance, resources, actions, feedback* und *black box* (Dignan, 2011, pp. 87–110). Mit der Spiel-Definition dieser Arbeit teilt sich Dignan also immerhin schon die Aspekte des Konflikts (sprich Widerstand) und des regelbasierten (sprich Aktionen) Systems (sprich Blackbox).

⁷ Gemeint sind hier explizit nicht nur materielle Ressourcen, sondern vor allem auch kognitive Ressourcen, die sich in der Überzeugung „ich kann das“ ausdrücken.

Letztendlich kommt auch Dignan in seinem Werk nicht ohne Rückgriffe auf den niederländischen Kulturhistoriker Johan Huizinga aus, der noch heute den Spiel-Diskurs mitprägt (Dignan, 2011, pp. 28–29). Dessen Vorstellung vom Spiel und vom Spielen soll nun im folgenden Kapitel näher beleuchtet werden.

3 Historische Perspektiven auf Gamification: LOAD GAME

In diesem Kapitel werde ich das Spiel-Konzept Huizingas umreißen und in Beziehung zu heutigen Gamification-Bestrebungen setzen, um den historischen Einfluss auf diese Entwicklung hervorzuheben. Schließlich soll die Arbeit von Richard Sennett als Rahmen fungieren und die Entwicklung in Richtung einer gamifizierten Welt im Kontext von veränderten Arbeitsbedingungen darstellen.

3.1 Aus Sicht von Johan Huizinga: SPIEL VS KULTUR

In *Das Spielelement der Kultur* kann man lesen, dass der Spiel-Diskurs spätestens im Jahr 1937 mit einem Vortrag von Johan Huizinga begann (Huizinga et al., 2014, p. 12). Auffällig ist, dass in Huizingas Vorstellung Spiel „nicht Kulturerscheinung unter anderen [ist], sondern grundlegende Kraft und formative Substanz der Kulturen selbst“ (Huizinga et al., 2014, p. 13). Kulturen entwickeln sich nach dieser Überzeugung im Spiel; es ist explizit kein Element der Kultur im Sinne eines kleinen Teils des großen Ganzen, sondern es wirkt gewissermaßen als Triebfeder kultureller Entwicklung.

Huizinga stützt seine These darauf, dass das Spiel der Kultur vorausgeht, denn laut Huizinga spielten schon die Tiere vor dem Menschen und selbst die Kinder spielen vor den Erwachsenen (Huizinga et al., 2014, pp. 19–20). Weil die Definition des Spiels nach Huizinga noch weitere Fragen aufwirft als eingangs angesprochen wurden, soll die Begriffsbestimmung an dieser Stelle keine weitere Rolle spielen, vielmehr geht es hier um die Wirkung des Spiels auf den Menschen. Huizinga behauptet, dass „sie [die Kultur] in dem Spiel wächst“ und führt im Verlauf seines (hier verschriftlichten) Vortrags Beispiele an, die so verschiedene Felder wie den Sport, die Rechtsprechung und wirtschaftliches Handeln bedienen, die aber alle durch den Charakter des sich Messens in zwischenmenschlichem Austausch beinhalten. Nicht zuletzt behauptet Huizinga, dass „Spiel und Ernst in der Kultur [oftmals] untrennbar sind“ (Huizinga et al.,

2014, p. 26). Unsere Nachrichten werden oft genug geprägt von gewalttätigen Ausschreitungen am Rande von Sportspielen und auch die Redensart, dass aus Spiel blutiger Ernst wird, kommt nicht vom Ungefähr.

Angenommen Spiele sind wirklich Triebfeder unserer kulturellen Entwicklung, zugleich also unserer individuellen Entwicklung als Teil einer umfassenderen Kultur, dann lässt sich Gamification als einleuchtender nächster Schritt dieser Entwicklung denken. Wenn Menschen sich schon seit langem im Spiel entwickeln, dann sind selbstverständlich Projekte wie *Quest to Learn* begrüßenswert: McGonigal beschreibt die gleichnamige Schule im US-Bundesstaat New York als gamifizierte Lernumgebung. Schüler begegnen ihren Lerninhalten in einem immersiven Spielerlebnis. Statt Aufgaben und Übungen löst man *quests* und anstelle von schwer greifbaren Kompetenzen entwickelt man seine Rolle als Spielerin in vordefinierten Fähigkeiten. Was anfangs wie ein bloßes Lippenbekenntnis daherkommt, weil scheinbar nur Bezeichner vertauscht werden, entpuppt sich als eine umfassendere Idee: Aufgaben werden von den Schülerinnen selbst gewählt (im Fall von so genannten Geheimmissionen sogar zuerst entdeckt) und beim erfolgreichen Lösen erhalten sie Punkte, mit denen sie sich Titel verdienen, zum Beispiel die des *master storyteller* in ihrer Muttersprache. Dieser Ablauf nennt sich folgerichtig *level up*. Levels ersetzen dabei traditionelle Noten: Wer ein bestimmtes Level erreicht, verdient sich damit das Äquivalent einer Note. Lernen, so McGonigals Behauptung, wird dadurch egalitärer: Statt einzelner Momentaufnahmen der Leistungen von Schülerinnen wie in klassischen Tests erfassen Level das Gesamtergebnis der Arbeit der Schüler, die vorher potenziell beliebig oft wiederholt werden konnte; ein negatives Stresserleben durch Prüfungssituationen wird so durch den positiven Stress einer Lernumgebung mit individuellem Lerntempo abgelöst. Das Lernen als Handlung kann demnach in den Vordergrund rücken (McGonigal, 2011, pp. 127–132).

Huizingas Idee wird in Projekten wie *Quest to Learn* kultiviert. Weniger auffällig und dabei potenziell ähnlich umfassend zeigen sich ähnliche Bestrebungen auch in anderen Kontexten: Läuferinnen können zum Beispiel mit Programmen wie *Nike+* ihre Leistungen beim Training aufzeichnen, mit anderen vergleichen und werden dafür mit Punkten und in einem nächsten Schritt mit Leveln belohnt (McGonigal, 2011, pp. 157–161). Eine verwandte Idee, die McGonigal in einem ihrer Vorträge für das Online-Portal *TED* beschrieben hat, ist in Deutschland mittlerweile Realität geworden: Krankenkassen erfassen das Bewegungsprofil ihrer Mitglieder und gewähren dafür (vornehmlich für die gesundheitlichen Vorteile der gesteigerten Bewegung) finanzielle Anreize (Lobe, 2015).

Gamifizierte Handlungen sind also dabei, unseren Alltag zu durchdringen. Ein Kontext, der sich der geneigten Leserin dabei geradezu aufdrängen muss, ist unser Arbeitsumfeld: Eine Bezahlung sorgt für gewöhnlich für die nötige extrinsische Motivation, bestimmte Handlungen hinreichend gut auszuführen, die für unseren Arbeitgeber von Vorteil sind. Warum sollte die verführerische Illusion, man könne mit Spielelementen jedwede Handlung motivierend(er) gestalten, nun ausgerechnet vor unserer Arbeit Halt machen?

3.2 Aus Sicht von Richard Sennett: SPIEL VS ARBEIT

Dass sich technologische Entwicklungen in Veränderungen unserer Arbeitsbedingungen niederschlagen, bedarf heute keiner gesonderten Erwähnung mehr. Wo allerdings die Überzeugung herrscht, angewandte Gamification könne jede beliebige Handlung, also insbesondere auch jede beliebige Arbeit aufwerten, da bahnt sich eine neue Qualität in der geforderten Flexibilität unserer Arbeitswelt an. Flexibilität ist auch das Stichwort in Richard Sennetts Buch *Der flexible Mensch*. Darin beschreibt er, wie sich unter anderem eine veränderte Unternehmensstruktur auf die Arbeitshandlungen

derer Arbeitnehmer auswirkt: Arbeit wird seines Erachtens nach klarer und unverständlicher zugleich (Sennett & Richter, 2009, p. 96).

In einem seiner Beispiele dokumentiert er die Entwicklung einer Bäckerei in der US-Stadt Boston: Wo früher handwerklich Brot hergestellt wurde, bedienen die Fachkräfte, die sich kaum mehr selber diesen Titel geben, heute die Computer der Maschinen, die für sie mit den Zutaten und Gebäckstücken in Berührung kommen. Hier offenbart sich eine Veränderung entlang einer der Kategorien, die auch Dignan benennt: Rückmeldung. Beim handwerklichen Brotbacken mussten, so Sennett, die Bäckerinnen noch anhand verschiedener Merkmale ihrer Arbeitsstücke selber feststellen, wann ein Teig bereit für die Weiterverarbeitung war; mit Einzug der Maschinen trifft eine Generation später ein Sensor diese Entscheidung und meldet den Bäckerinnen über einen Computer zurück, was wann zu tun ist. Der Prozess ist dem eigentlichen Brot ein Stück entrückt und die Arbeit ist dadurch rein objektiv betrachtet einfacher, sprich klarer: Wenn der PC es einem mitteilt, drückt die Bäckerin den entsprechenden Knopf. Als unverständlicher beschreibt Sennett diese Entwicklung, weil die Angestellten der Bäckerei zunehmend weniger in der Lage sind, steuernd in diesen Prozess einzugreifen, falls etwas einmal nicht nach Plan verläuft: Fällt eine Maschine aus, gibt es niemanden vor Ort mehr, der den Betrieb wieder zum Laufen bringen könnte, stattdessen muss man auf Fachleute für das Instandhalten der Maschinen warten (Sennett & Richter, 2009, p. 87).

Ich werde nicht behaupten, dass das Beispiel dieser Bäckerei ein Vorzeigemodell spielbasierten Arbeitens ist, denn das ist es nicht. Es ist viel fruchtbarer, von den Fehlern eines durchschnittlichen Systems zu lernen, anstatt die Genialität einer scheinbar gelungenen Gamification-Arbeitswelt, wenn es so etwas gäbe, erklären zu wollen. Sennetts Beispiel weist auf eine grundlegende Herausforderung beim Versuch hin, Arbeit zu gamifizieren: Wenn Spiel-Elemente zum Beispiel unter dem Vorwand der gesteigerten Motivation oder Produktivität in eine vorhandene Handlung integriert werden,

so bindet das unweigerlich etwas von der naturgemäß endlichen Aufmerksamkeit der Handelnden. In Sennetts Beispiel verlieren die Bäckerinnen das Verständnis ihres eigentlichen Handwerks; wie backt man Brot. Wenn mich *Chore Wars* für das Aufräumen meiner Wohnung belohnt, wertschätze ich dann weniger den Wert einer aufgeräumten Wohnung als vielmehr die Punkte, die ich für meine Handlung bekomme? Wenn ich in *Quest to Learn* mein Lernen am Erreichen neuer Level ausrichte, behalte ich dann ein Verständnis für den Wert der Fähigkeiten, die ich mir währenddessen aneigne? Ich werde keinen Versuch unternehmen, diese Fragen zu beantworten. Eine allgemeingültige Antwort darauf ist gleichermaßen unmöglich und unsinnig, weil sie zwangsläufig unpräzise ist. Außerdem hängt in der Grauzone zwischen überhöhten Gamification-Erwartungen und bewährten Anreizsystemen sicherlich viel vom handwerklichen Geschick derer ab, welche die Abläufe inklusive ihrer (Spiel-)Elemente entwerfen.

Eine letzte Erkenntnis, die sich gut in die Darstellung von Sennett einfügen lässt, kommt aus der Motivationsforschung: Wie angedeutet unterscheidet man intrinsische (ich tue etwas um der Sache selbst willen) und extrinsische (ich tue etwas, weil es mir einen Vorteil verschafft) Motivation. Sicherlich spricht aus mir heraus ein gewisser Berufsethos des Lehrers, wenn ich mich der Meinung anschließe, dass intrinsische Motivation die vorzuziehende Ausprägung der beiden ist; Belohnungen können ihren subjektiven Wert verlieren, müssen ohnehin ständig erneuert werden. Die Ironie des Schicksals will nun aber, dass sich intrinsische Motivation (angenommen ein Handelnder bringt diese in einem gewissen Maße mit) und extrinsische Motivation nicht addieren; tendenziell wird extrinsische Motivation die intrinsische Motivation abbauen (Deci & Ryan, 1993, p. 226). Eine bleibende Herausforderung für Befürworter von Gamification-Ansätzen ist also: Opfere ich die (sicherlich in vielen Menschen in gewissem Maße vorhandene) intrinsische Motivation der Beteiligten für eine Handlung für die Möglichkeit, dass ich die entstehende Lücke durch extrinsische

Motivation ausfüllen kann und die resultierende Motivation noch mindestens so umfassend ausfällt, wenn nicht idealerweise größer?

4 Gamification, die problematische Idee: TRY AGAIN?

Bleibt also nur übrig, beim Thema Gamification in quasi-religiöse Glaubenskriege darüber zu verfallen, welche Art Motivation Menschen am zuträglichsten ist? Keineswegs, denn sicherlich gibt es eine Menge Tätigkeiten, zu denen Menschen so gering motiviert sind, dass jeder Versuch, diese Motivation oder zumindest die Produktivität darin (verstanden als das Bestreben, eine unangenehme Tätigkeit immerhin schneller beenden zu können) zu erhöhen, lohnenswert erscheint. Fraglich bleibt, ob Spiel-Elemente dafür der effektivste Weg sind.

Laut Huizinga hat sich der Mensch schon lange spielend entwickelt, in diesem Sinne ist eine transparente Gamifizierung möglichst vieler Handlungen begrüßenswert. Damit würden Praktiken, die ohnehin oftmals stattfinden, zumindest ins Bewusstsein der Menschen dringen, und aus Lehrer-Sicht ist Transparenz als Ziel grundsätzlich wert, verfolgt zu werden. Fraglich bleibt, ob transparente Einflussnahme ebenso hoch auf der Prioritätenliste einer neuen Generation Spiel-Designer steht. Zumindest beim Beispiel der Krankenkassen, die Bewegung und die daraus entstehenden Bewegungsprofile belohnen, sollte man aus Gründen des Datenschutzes seine Zweifel nicht zu schnell aufgeben.

Genauso kritisch zu hinterfragen sind Bemühungen, Menschen potenziell entgegen ihrer Neigungen zu Handlungen zu motivieren, anstelle dass man diese Handlungen aus sich selbst heraus erstrebenswert werden lässt. Was sagt es über mich aus, wenn ich meine (selbst gewählten oder übergebenen) Aufgaben nur erledige, wenn ich dafür eine Belohnung erhalte? Und was sagt es über eine Gemeinschaft aus, wenn wir bestimmte Tätigkeiten als unveränderlich dröge akzeptieren und unsere Bestrebungen darin gipfeln, einen Zuckerguss generischer Belohnungen über ein fades Mahl der Zweckmäßigkeit zu gießen? Diese Herausforderungen wird Gamification allein nicht lösen können.

~~Gut~~ gemacht. Sie haben das Ende dieser Hausarbeit erreicht. Das ist weder gut noch schlecht. Es verdient kein Lob außer dem, das Sie sich selbst aussprechen würden. Das Lesen und Bewerten dieser Arbeit ist Ihre Aufgabe, für diese werden Sie bezahlt (hoffentlich). Für das Schreiben dieser Arbeit werde ich mit Credits für meinen Studienabschluss bezahlt (hoffentlich). Wenn diese Belohnung alles ist, was wir für unsere hier investierte Zeit bekommen, dann dürfen Sie nach der nächsten Zeile aufhören mit Lesen:

WE LOSE

Wenn Sie wie ich aber das Gefühl hatten, diese Bemühungen seien mehr wert als ihr überschaubarer Gegenwert in Geld und Ziffern auf einem Zeugnis, dann lassen Sie mich Ihnen sagen, dass Ihres das vielleicht nützlichste Informatik-Modul meines Studiums an der Universität Leipzig war. Danke für Ihr Engagement.

Literatur

- Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2009). *Challenges for Game Designers*. Boston, Mass: Charles River Media a part of Course Technology.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1993). Die Selbstbestimmungstheorie der Motivation und ihre Bedeutung für die Pädagogik. *Zeitschrift Für Pädagogik*.
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L. E., & Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a Definition. Retrieved from <http://hci.usask.ca/uploads/219-02-Deterding,-Khaled,-Nacke,-Dixon.pdf>
- Dignan, A. (2011). *Game Frame: Using Games as a Strategy for Success* (1st Free Press hardcover ed.). New York: Free Press.
- Fullerton, T., Swain, C., Hoffman, S. S., & Zimmerman, E. (2008). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* (2nd ed.). *Gama Network Series*. Amsterdam: Morgan Kaufmann/Elsevier.
- Huizinga, J. (Ed.). (2014). *Das Spielelement der Kultur* (Erste Auflage). Berlin: Matthes & Seitz.
- Lobe, A. (2015). Phänomen „Bitwalking“: Die haben einen Lauf. Retrieved from <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/medien/wie-mit-bitwalking-geld-verdient-wird-13966079.html>
- McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: Penguin Press.
- Sennett, R., & Richter, M. (2009). *Der flexible Mensch: Die Kultur des neuen Kapitalismus* (6. Aufl.). *BvT: Vol. 342*. Berlin: Berliner Taschenbuch-Verl.