

Nora S. Stampfl

TELEPOLIS

Die verspielte Gesellschaft

Gamification oder Leben im
Zeitalter des Computerspiels



Die verspielte Gesellschaft

TELEPOLIS

magazin der netzkultur

→ www.telepolis.de

Das Online-Magazin TELEPOLIS wurde 1996 gegründet und begleitet seither die Entwicklung der Netzkultur in allen Facetten: Politik und Gesetzgebung, Zensur und Informationsfreiheit, Schutz der Privatsphäre, wissenschaftliche Innovationen, Entwicklungen digitaler Kultur in Musik, Film, bildender Kunst und Literatur sind

die Kernthemen des Online-Magazins, welche ihm eine treue Leserschaft verschafft haben. Doch TELEPOLIS hat auch immer schon über den Rand des Bildschirms hinausgesehen: Die Kreuzungspunkte zwischen realer und virtueller Welt, die »Globalisierung« und die Entwicklung der urbanen Kultur, Weltraum und Biotechnologie bilden einige der weiteren Themenfelder.

Als reines Online-Magazin ohne Druckausgabe nimmt TELEPOLIS damit eine einzigartige Stellung im deutschsprachigen Raum ein und bildet durch seine englischsprachige Ausgabe und seinen internationalen Autorenkreis eine wichtige Vermittlungsposition über sprachliche, geografische und kulturelle Grenzen hinweg. Verantwortlich für das Online-Magazin und Herausgeber der TELEPOLIS-Buchreihe ist Florian Rötzer.

Die TELEPOLIS-Bücher basieren auf dem Themenkreis des Online-Magazins. Die Reihe schaut wie das Online-Magazin über den Tellerrand eingefahrener Abgrenzungen hinaus und erörtert Phänomene der digitalen Kultur und der Wissensgesellschaft.

Eine Auswahl der bisher erschienenen TELEPOLIS-Bücher:

Craig Morris

Zukunftsenergien

Die Wende zum nachhaltigen
Energiesystem

2005, 180 Seiten, 16 €

Alfred Krüger

Angriffe aus dem Netz

Die neue Szene des digitalen Verbrechens

2006, 220 Seiten, 19 €

Peter Bürger

Bildermaschine für den Krieg

Das Kino und die Militarisierung der
Weltgesellschaft

2007, 224 Seiten, 18 €

Andreas Lober

Virtuelle Welten werden real

Second Life, World of Warcraft & Co:
Faszination, Gefahren, Business

2007, 174 Seiten, 16 €

Stephan Schleim

Gedankenlesen

Pionierarbeit der Hirnforschung

2008, 184 Seiten, 18 €

Rainer Sommer

Die Subprime-Krise und ihre Folgen

Von faulen US-Krediten bis zur Kernschmelze
des internationalen Finanzsystems

2009, 232 Seiten, 19 €

Stefan Weber

Das Google-Copy-Paste-Syndrom

Wie Netzplagiate Ausbildung und
Wissen gefährden

2., aktualisierte Auflage

2009, 196 Seiten, 16 €

Klaus Schmeh

Versteckte Botschaften

Die faszinierende Geschichte der
Steganografie

2009, 246 Seiten, 18 €

Matthias Brake

Mobilität im regenerativen Zeitalter

Was bewegt uns nach dem Öl?

2009, 154 Seiten, 16 €

Stefan Selke, Ullrich Dittler (Hrsg.)

Postmediale Wirklichkeiten

Wie Zukunftsmedien die Gesellschaft
verändern

2009, 256 Seiten, 19 €

Matthias Becker

Datenschatten

Auf dem Weg in die Überwachungs-
gesellschaft?

2010, 182 Seiten, 16,90 €

Lothar Lochmaier

Die Bank sind wir

Chancen und Perspektiven von
Social Banking

2010, 160 Seiten, 15,90 €

Harald Zaun

**SETI – Die wissenschaftliche Suche
nach außerirdischen Zivilisationen**

Chancen, Perspektiven, Risiken

2010, 320 Seiten, 19,90 €

Stefan Selke, Ullrich Dittler (Hrsg.)

**Postmediale Wirklichkeiten aus
interdisziplinärer Perspektive**

Weitere Beiträge zur Zukunft der Medien

2010, 256 Seiten, 19,90 €

Stephan Schleim

Die Neurogesellschaft

Wie die Hirnforschung Recht und Moral
herausfordert

2011, 218 Seiten, 18,90 €

Astrid Auer-Reinsdorff, Joachim Jakobs,
Niels Lepperhoff

Vom Datum zum Dossier

Wie der Mensch mit seinen schutzlosen
Daten in der Informationsgesellschaft
ferngesteuert werden kann

2011, 182 Seiten, 16,90 €

Marcus B. Klöckner

9/11 – Der Kampf um die Wahrheit

2011, 218 Seiten, 16,90 €

Hans-Arthur Marsiske

**Kriegsmaschinen – Roboter im
Militäreinsatz**

2012, 252 Seiten, 18,90 €

Weitere Informationen zu den TELEPOLIS-Büchern und Bestellung unter:
→ www.dpunkt.de/telepolis

TELEPOLIS
magazin der netzkultur

Nora S. Stampfl

studierte Wirtschaftswissenschaften an der Johannes Kepler Universität Linz in Österreich und erlangte einen Master of Business Administration (MBA) an der Goizueta Business School der Emory University in Atlanta, Georgia, USA. Nach beruflichen Stationen in den USA lebt sie seit 1999 in Berlin und ist als Unternehmensberaterin und Zukunftsforscherin tätig. Ihren Arbeitsschwerpunkten strategische Unternehmensführung, gesellschaftlicher Wandel und Zukunftsfragen widmet sie sich auch als Autorin.

www.f-21.de

nora.stampfl@f-21.de

Nora S. Stampfl

Die verspielte Gesellschaft

**Gamification oder Leben im Zeitalter
des Computerspiels**



Heise

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:

Buch 978-3-936931-77-8

PDF 978-3-936931-85-3

ePub 978-3-936931-86-0

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

1 Wann ist ein Spiel ein Spiel?

Es ist das Spiel und nur das Spiel, das den Menschen vollständig macht.

Johann Christoph Friedrich von Schiller, deutscher Dichter, 1759–1805

Schach, Dame und Backgammon; Mikado und Domino; die Olympischen Spiele, die Fußballweltmeisterschaft und Stierkämpfe; *Pong*, *Tetris*, *Pacman* und *World of Warcraft*. So vielfältig die Welt der Spiele ist, so wandlungsfähig ist sie auch. Immer wieder entsteht Neues, angepasst an den Lauf der Zeit. Kaum jemand, der nicht Teil dieser sich ständig neu erfindenden Welt ist. Wir alle spielen – und dennoch: Wer kann schon sagen, was genau ein Spiel ist?

Ernstgemeinte Versuche, das Phänomen des Spiels (be)greifbarer zu machen, gibt es überraschend wenige. Spiele sind keiner wissenschaftlichen Disziplin eindeutig zuzuordnen, und schon gar nicht gibt es eine allgemeingültige Definition. Psychologen sehen im Spiel vor allem eine Erscheinung der kindlichen Entwicklung, für Erwachsene ist das Spiel ins Reich des Privaten verbannt und tritt dann etwa als Hobby – in starrer, gesellschaftlich anerkannter Form innerhalb eng definierter Grenzen – auf den Plan. Anthropologen betrachten das Spiel im Kontext verschiedener Kulturen und fragen nach dessen Bedeutung für die kulturelle Entwicklung. Sogar die Mathematik befasst sich mit Spielen, denn als solche können die spezifischen Strategien und Dilemmata in Entscheidungssituationen aufgefasst werden, die die Spieltheorie zu beschreiben versucht. Erst gegen Ende der 1990er-Jahre bildete sich in Folge der Etablierung digitaler Spiele mit der Ludologie ein transdisziplinärer Forschungszweig heraus, dessen Betrachtungsschwerpunkt auf der Geschichte, Analyse und Theorie digitaler Spiele liegt. Jedoch auch von dieser Seite ist – zumindest bislang – keine wesentliche Erhellung zu erwarten: Die Ludologie ist ein noch junges Pflänzchen und deren Vertreter sind sich über die klare Abgrenzung des Begriffs ihres Forschungsgegenstands noch alles andere als einig.

Gemeinhin wird Spielen zum einen als Quelle menschlicher Kreativität gesehen, als Kulturtechnik, die unser Leben lang unsere Phantasie und Einbildungskraft nährt; zum anderen wird Spiel aber auch als etwas zu Überkommendes gesehen, als bloße Vorstufe zur Entwicklung des Verstands und des Selbst, als Trainingslager für höher bewertete, als wesentlich angesehene Leistungen und etwas, das es im Laufe unseres Heranwachsendens über Bord zu werfen gilt. Spielen ist also nicht ohne Ambivalenz: Während es für die einen nützlicher Bestandteil des Lebens ist, gilt es anderen hingegen als pure Zeitverschwendung. Diese Gespaltenheit mag daher stammen, dass Spiel zumeist in Relation zur Arbeit bewertet wird: Spiel ist nicht Arbeit, so viel steht fest. Und diese Sichtweise ist historisch bedingt, denn erst in einer größeren, arbeitsteilig organisierten Gesellschaft, in der der Mensch nicht tagein, tagaus mit der Sicherung seiner Existenz und Stillung grundlegender menschlicher Bedürfnisse befasst ist, wird Spiel möglich. Erst mit der Möglichkeit, Waren zu tauschen und sich auf bestimmte Arbeiten zu konzentrieren, ergaben sich Freiräume von der Arbeit, die mit nicht zweckgebundenen Tätigkeiten wie etwa dem Spiel ausgefüllt werden konnten. Spiel war und ist somit durch die Abgrenzung zur Arbeit charakterisiert. Arbeit dient einem bestimmten Zweck, Spiel hingegen wird um seiner selbst willen unternommen.

Das Spiel erlaubt Abstecher von der Wirklichkeit, es öffnet die Augen für Visionen und ist dadurch Nährboden für Umgestaltungen. Es hat die Kraft, verfestigte Strukturen aufzubrechen und ist damit Treiber für Innovationen, weil es Spielern Kreativität entlockt durch die Möglichkeit zum Rollen- und Perspektivenwechsel – es nötigt geradezu, sich andere Blickwinkel und Sichtweisen anzueignen. Dogmen und Ideologien haben in Spielen keine Gültigkeit. So ist das Spiel immer auch gesellschaftliches Laboratorium gewesen, in dem ein gefahrloses Ausprobieren verschiedenster Alternativen möglich ist, ohne Konsequenzen, ohne den Ernst des Lebens fürchten zu müssen.

Schon Friedrich Schiller hat in seinen Briefen *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* aus dem Jahr 1795 die große Bedeutung des Spielens für den Menschen hervorgehoben, weil einzig das Spiel jene menschliche Leistung sei, die die Ganzheitlichkeit der menschlichen Fähigkeiten hervorbringen könne. Als einer der Ersten hat der deutsche Dichter die arbeitsteilige Gesellschaft untersucht und in seinem 6. Brief die damit verbundene Spezialisierung für eine »Zerstückelung« sowohl der Individuen als auch der Gesellschaft als Ganzes verantwortlich gemacht:

Ewig nur an ein einzelnes kleines Bruchstück des Ganzen gefesselt, bildet sich der Mensch selbst nur als Bruchstück aus; ewig nur das eintönige Geräusch des Rades, das er umtreibt, im Ohr, entwickelt er nie die Harmonie seines Wesens, und anstatt die Menschheit in seiner Natur auszuprägen, wird er bloß zu einem Abdruck seines Geschäfts, seiner Wissenschaft.

Für Schiller tut sich als Gegenpol zur Welt der Arbeit mit ihren Pflichten, Notwendig- und Ernsthaftigkeiten eine andere Welt auf: In einer eigenen Welt des zwanglosen Spiels kann der Mensch Erfahrungen machen, die ihn von den Zwängen der Arbeitswelt entlasten und die »Bruchstücke« der menschlichen Existenz zu einem stimmigen Ganzen zusammenfügen. So kommt Schiller in seinem 15. Brief zum Schluss, dass das Spiel den Menschen befreit und ihn zu seinem wahren und ganzen Wesen formt:

Denn, um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.

Für den niederländischen Kulturhistoriker Johan Huizinga sind sämtliche menschliche Handlungsfelder auf das Spiel gegründet: Der *homo ludens* (»spielender Mensch«) stellt für ihn eine unabdingbare Voraussetzung für Entstehung und Erhalt von Kultur dar. Seine Hauptthese, Kultur entstehe in Form von Spiel, ist darauf zurückzuführen, dass Philosophie, Kunst, Wissenschaft, Politik, Religion, ja alle Kultur sich in rituellen Formen vollziehen, in denen Spielelemente enthalten sind, die sich im Laufe der Zeit zu kulturellen Elementen verfestigt haben. Kultur ist demnach Resultat spielerischer Verhaltensweisen einer Gemeinschaft, deren Gewohnheiten sich »eingespielt« und zu Normen entwickelt haben. Die ursprünglich im Spiel ersonnenen Regeln haben sich ritualisiert, aus dem Spiel wurde Ernst und die eingeschliffenen Regeln haben Zwangscharakter angenommen. (Vgl. Huizinga 1956)

Es gibt offensichtlich keinen Mangel an Funktionen und Zwecken, welche Spielen zugeschrieben werden. Spiele sind also Freiräume für menschliche Betätigung, um den allgegenwärtigen Zwängen zu entkommen? Eine Gegenwelt zur Arbeit? Vehikel, um die Ganzheitlichkeit der menschlichen Fähigkeiten an die Oberfläche zu bringen? Katalysatoren für die Herausbildung von Kultur? Aber was macht ein Spiel zu einem Spiel? Was kann als der kleinste gemeinsame Nenner gelten, der erfüllt sein muss, damit wir vom Vorliegen eines Spiels sprechen können?

Suche nach einer Definition

Wann ist ein Spiel ein Spiel? Johan Huizinga war es auch, der wohl als Erster eine Antwort auf diese Frage wusste; von ihm stammt die wahrscheinlich am häufigsten bemühte Begriffsbestimmung:

Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgelegter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des »Anderseins« als das »gewöhnliche Leben«. (Huizinga 1956: 37)

Spiel ist also immer freiwilliges Handeln; wird es befohlen, ist es kein Spiel mehr. Zudem ist Spiel durch das Heraustreten aus dem »gewöhnlichen« oder »eigentlichen« Leben gekennzeichnet: Der Spieler weiß, dass er »bloß so tut«. Trotzdem schließt das Bewusstsein, nur zu spielen, nicht aus, dass das Spiel mit größtem Ernst vor sich gehen kann. »Jedes Spiel kann jederzeit den Spielenden ganz in Beschlag nehmen.« (Huizinga 1956: 22) Das Spiel findet innerhalb bestimmter Grenzen von Zeit und Raum statt. Es hat einen Anfang und ein Ende und läuft in einem abgesteckten Spielraum ab: In der Arena, auf dem Spieltisch, auf der Bühne gelten für gewisse Zeit besondere Regeln. Es entstehen »zeitweilige Welten innerhalb der gewöhnlichen Welt, die zur Ausführung einer in sich abgeschlossenen Handlung dienen« (Huizinga 1956: 18 f.). Die jedem Spiel eigenen Spielregeln bestimmen, was innerhalb der durch das Spiel geschaffenen zeitweiligen Welt gelten soll.

Worüber Huizinga in seiner Definition nichts sagt, ja nicht einmal eine Andeutung macht, ist die Art der Handlung oder Beschäftigung, die Gegenstand des Spiels ist. Daher sei den Gedanken Huizingas eine Begriffsbestimmung des kanadischen Philosophen Bernard Suits angefügt: »Playing a game is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles.« (Suits 1978: 41) Es geht bei Spielen also darum, unnötige Hindernisse zu überwinden, und zwar freiwillig. Betrachtet man etwa das Fußballspiel, so wird schnell klar: Es gibt einfachere und effizientere Wege, das definierte Ziel zu erreichen, nämlich den Ball in das gegnerische Tor zu befördern, und zwar öfter, als dies der Gegenmannschaft gelingt. Aber würde ohne die spezifischen Regeln und Erschwernisse (Verbot von Hand- und Foulspiel, Abseitsregel, Spielfeldbegrenzungen, Torwart bewacht das Tor) die spielerische Aktivität überhaupt zustande kommen? Erst die »unnötigen Hindernisse« sorgen dafür, dass die Spieler die notwendige Haltung aufbringen, um sich auf das Spiel einzulas-