

Theo Röhle

Gamification

2014

<https://doi.org/10.25969/mediarep/2566>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Röhle, Theo: Gamification. In: *POP. Kultur und Kritik*, Jg. 3 (2014), Nr. 2, S. 61–64. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/2566>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:6:3-pop-2014-13319>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

GAMIFICATION

Theo Röhle



Gamification is Bullshit«, verkündete der Spieleforscher Ian Bogost im August 2011 auf seinem Blog und beharrte darauf, dass er diese Aussage keineswegs als schlichte Tirade, sondern streng wissenschaftlich verstanden wissen wollte. Denn die forcierte Etablierung des Begriffs sei Teil einer rhetorischen Strategie, die in ihrer verharmlosenden Wirkung mit der Verwendung von Ausdrücken wie »war on terror« oder »climate change« vergleichbar sei.

So treffsicher diese Diagnose schon vor drei Jahren war – der weiteren Verbreitung des Phänomens selbst stand sie nicht im Weg. Weiterhin checken täglich sechs Millionen Nutzer_innen mit ihrem Smartphone auf Foursquare ein, um zum Bürgermeister der örtlichen Szenekneipe zu avancieren. In Jane McGonigals »SuperBetter« werden Allianzen geschmiedet gegen »bad guys« wie den inneren Schweinehund, Drogenabhängigkeit und Krankheiten. Und mit Microsofts »Ribbon Hero« sparen sich Firmen teure Office-Schulungen, weil die Angestellten selbst das nächste Level freischalten wollen.

Warum sich die Wirtschaft für »Gamification« interessiert, ist offensichtlich: Mehr Daten, mehr Kundentreue, mehr Motivation und das alles, so zumindest das Versprechen, weitgehend umsonst. Was die programmierte Selbstoptimierung für die User_innen attraktiv macht, erschließt sich jedoch nicht auf den ersten Blick. An den Preisen kann es kaum liegen, denn die sinnfreie Welt der Rankings, Trophäen und Badges hinterlässt einen eher faden Geschmack. Dies gilt erst recht im Bereich der Arbeit: »Rewards can be anything from gift cards to lunches with executives« ist auf der Website der gamifizierten

Projektmanagement-Software »RedCritic Tracker« zu lesen, womit zum Einfallstreichtum dieser Erben von Taylorismus und Toyotismus eigentlich auch schon alles gesagt wäre.

Den plumpen Behaviorismus dieser Ansätze haben einige Spieledesigner_innen zum Anlass genommen, sich für einen alternativen Begriff von »Gamification« einzusetzen. Margaret Robertson hat hierfür die Unterscheidung zwischen »Gamification« und »Pointsification« eingeführt. Simples quantitatives Feedback in Form von Punkten und Rankings betrachtet sie als einen eigentlich nebensächlichen Aspekt der Spielerfahrung, der im Fall der »Pointsification« ins Zentrum rückt. Eine Form von »Gamification«, die das Spielerlebnis ernst nimmt, müsste Mechanismen enthalten, die Ziele nicht nur schwierig erreichbar, sondern auf explizit interessante Weise schwierig erreichbar machen. Robertson geht es also nicht zuletzt darum, einen positiv konnotierten Begriff der »Gamification« vor seiner kommerziellen Vereinnahmung zu schützen.

Für Bogost greifen derartige Rettungsversuche zu kurz, er will den Begriff »Gamification« stattdessen komplett verabschieden. Sein Alternativvorschlag »Exploitationware« hätte den Vorteil, die Ungleichheit im Verhältnis zwischen Unternehmen und Spielenden wesentlich klarer zu benennen. Denn das eigentliche Kernproblem von »Gamification« liegt laut Bogost in der mangelnden Reziprozität: Während die Spielenden zu Verhaltensweisen animiert werden, die sich kommerziell verwerten lassen, steht für die Unternehmen selbst gar nichts auf dem Spiel. »Inspire your workforce without lifting a finger, or wasting your breath«, heißt es folgerichtig auf der Website des Anbieters »Objective Logistics«. Würden sich dagegen beide Seiten tatsächlich auf ein Spiel einlassen, so würde dies auch für beide Seiten Konsequenzen haben – eine durchaus unbequeme Aussicht für tendenziell veränderungsunwillige Unternehmen und Organisationen.

Was die Kritik von Robertson und Bogost jedoch eint, ist die Vorstellung, dass dem Spielen eine Qualität des Unerwarteten und des Widerständigen innewohnt, die mit dessen strategischer Zurichtung im Rahmen von »Gamification« ad absurdum geführt wird. Diese Sichtweise leuchtet zwar unmittelbar ein, unterschlägt aber, dass die Funktionalisierung von Spielen kein neues Phänomen ist. Insbesondere im militärischen Bereich, wo Spiele wie Schach spätestens seit dem 15. Jahrhundert zur Simulation von Konflikten genutzt wurden, hat das funktionalisierte Spielen eine sehr lange Tradition.

Eine kritische Auseinandersetzung mit diesen Genealogien findet bisher vor allem im wissenschaftlichen »Gamification«-Diskurs statt, das ernste Spielen selbst wird aber immer wieder auch im Feuilleton verhandelt. Breit rezipiert wurde z.B. Harun Farockis Reihe »Ernste Spiele« von 2009/2010, die bis Anfang 2015 im Hamburger Bahnhof zu sehen ist und sich aktuellen Formen des Spiels und der Simulation in der militärischen Ausbildung widmet.

In der Bibliothèque nationale in Paris wurde bis Mitte 2013 in »Un art de la guerre« der Nachlass Guy Debords ausgestellt. Im Mittelpunkt stand hier ein Kriegsspiel, das Debord 1977 nach dem Muster des historischen Vorbilds von Georg Leopold von Reißwitz entwickelt hatte. Obwohl diese Ausstellungen mit den aktuellen Varianten der »Gamification« im Netz wenig gemein zu haben scheinen, erweisen sie sich bei näherer Betrachtung gerade in dieser Hinsicht als besonders aufschlussreich.

Medientechnisch könnten die beiden Formen des Spiels kaum weiter voneinander entfernt sein. Bei Farocki geht es um High-Tech-Computersimulationen und um simulierte Terroranschläge auf einem Übungsgelände in der kalifornischen Wüste. Debords Zwei-Personen-Spiel besteht aus einem Spielbrett und Spielfiguren aus Holz und Metall, die abstraktes Terrain und militärische Verbände symbolisieren. Auch die Spiellogik scheint eine andere: In Farockis Installation steht das direkte Involviertsein im Vordergrund, eingeübt werden die taktischen Entscheidungen, die von Soldaten vor Ort, im Panzer, getroffen werden müssen. Bei Debord dominiert dagegen der Feldherrenblick, es geht um übergreifende strategische Entscheidungen, um Kommunikationslinien und Versorgungswege.

Was Debord veranlasst hat, ein solches Kriegsspiel zu entwickeln, lässt sich im Nachhinein nicht endgültig rekonstruieren. Zwar existiert ein Buch zum Spiel, in dem er den Anspruch erhebt, mit dem Spiel die grundlegende Dialektik sämtlicher Konflikte abzubilden, auch an Verweisen auf die Kriegstheorie Carl von Clausewitz' mangelt es hier nicht. Man könnte also vermuten, dass es, der Logik der historischen Kriegsspiele folgend, tatsächlich darum ging, militante Aktivist_innen in den Strategien der Kriegsführung zu schulen. Ebenso gut könnte aber ein Ziel gewesen sein, sich im Sinne des »détournement« ein bürgerliches Projekt anzueignen und ironisierend gegen es selbst zu wenden.

Aufschlussreicher ist in dieser Hinsicht die Praxis, denn Debords »jeu de guerre« wird seit einigen Jahren von der Gruppe Class Wargames in einschlägigen Buchläden, Cafés und Kellerräumen gespielt. »Class Wargames believes that English lefties should come out of the closet and embrace their inner gamer«, heißt es auf der Website. »You no longer have to join some small sect to become a Trotskyist, Anarchist or Autonomist. Why not instead play games where you too can be a little Lenin, Durruti or Cohn-Bendit?« Hier besteht also kein Zweifel mehr über die ironische Distanz, mit der das Spiel angegangen wird. Was allerdings nicht heißt, dass man es während des Verlaufs nicht auch ernst nehmen kann. Vielmehr ist es genau diese Ambiguität zwischen freiwilliger Unterwerfung unter ein Regelsystem einerseits und dem Bewusstsein über die Grenzen des Systems andererseits, die für viele Spieltheoretiker den Kern des Spielerlebnisses darstellt.

Und es könnte auch dieses Moment der Ambiguität sein, das den eigentlichen Unterschied zwischen Debords Kriegsspiel und den von Farocki behandelten

Simulationen ausmacht. Im zweiten Fall geht es um den geregelten Ablauf, das Training und die Einübung, es herrscht letztlich ein Optimierungs- und Steuerungsgedanke vor, in dem Ironie und Ambiguität nur als Störungen auftreten. Im ersten Fall geht es darum, aus den geregelten Abläufen herauszutreten und diese im Prozess des Spielens neu zu reflektieren, wofür Ironie ein durchaus probates Mittel wäre. Der Spieleforscher Sebastian Deterding hat vorgeschlagen, diese Unterscheidung mit Victor Turner ritualtheoretisch zu betrachten: auf der einen Seite das Liminale als eine Form des Rituals, die zur Reproduktion sozialer Ordnung beiträgt, und auf der anderen Seite das Liminoide, das es erlaubt, die etablierte Ordnung zu verlassen und sie spielend zu verändern.

Misst man ›Gamification‹ an diesem Maßstab, dann könnte man geneigt sein, sie komplett der Seite des funktionalisierten Liminalen zuzurechnen, das der Reproduktion der bestehenden Ordnung dient. Berücksichtigen muss man dabei allerdings, dass auch Debords Spiel nichts Experimentelles oder Widerständiges eingeschrieben ist. Als Artefakt betrachtet wäre es ebenso gut wie die Simulationen bei Farocki als Ausbildungstool des Militärs einsetzbar. Die Qualität der Ambiguität erlangt es erst durch den politischen Kontext und durch die situierte Praxis der Class-Wargames-Hinterzimmer. Übertragen auf ›Gamification‹ heißt das: Ohne Einblicke in die konkrete Spielpraxis lässt sich über das Phänomen insgesamt kein adäquates Urteil fällen. Dies gilt selbst dann, wenn zwischen Foursquare und Skinner-Box auf Anhieb kein Unterschied erkennbar ist. ◆