

**Mathias Fuchs, Sonia Fizek, Paolo Ruffino, Niklas Schrape (Hg.):
Rethinking Gamification**

Lüneburg: meson press 2014, 342 S., ISBN 9783957960009,
EUR 15,-

In *Rethinking Gamification* wird versucht, die überfällige theoretische Auseinandersetzung mit dem durch Design und Wirtschaft geprägten Begriff ‚Gamification‘ zu liefern und aus unterschiedlichen wissenschaftlichen Perspektiven zu beleuchten. Die Herausgeber_innen verstehen *Gamification* in ihrer heutigen Form als Kristallisationspunkt epistemologischer Veränderungen, denen die Beiträge des ersten Kapitels mittels unterschiedlicher kulturwissenschaftlicher Ansätze nachspüren. Niklas Schrape liest *Gamification* mit Michel Foucault als ein Werkzeug zeitgenössischer Gouvernementalität und bietet einen Ausblick in ein mögliches ‚endgame‘ der *Gamification*, in welchem Subjekte komplett als demokratische Bürger_innen entmündigt werden. Paolo Ruffino nutzt die Arbeiten von Tim Ingold, Martin Heidegger und Henri Bergson, um *Gamification* als eine Form der Ko-Existenz zu verstehen und eröffnet die Perspektive auf eine Rückeroberung des Lebens- und Spielbegriffs. Maxwell Foxman spürt der Faszination der App *Foursquare* (2009) nach und rekontextualisiert sie als Möglichkeit, die urbane Alltagswelt zu gliedern und so Platz für die befriedigenden Rituale sozialer Spielformen zu schaffen. Joost Raessens beschreibt eine ludische Transformation von Gesellschaft sowie Medienwissenschaft in einer metareflexiven Schleife

und fordert unter dem Begriff des „ludic turn“ (S.96) eine Anerkennung dieser Entwicklung.

Im zweiten Kapitel „Replaying History“ beschäftigt sich Mathias Fuchs mit prädigitalen Vorläufern von *Gamification*, wobei er sich im Besonderen den historischen Konstellationen des 18. Jahrhunderts, des „Spielsäculums“ (S.131), und möglichen Parallelen in der Gegenwart widmet, in welcher Spiel vielleicht wieder zu einer Form von weitreichender Ideologie oder Dispositiv wird. Felix Raczkowski verfolgt die Wurzeln der Punkte und Ranglisten der *Gamification* zurück zu behavioristischen Konzepten der Verhaltensmodifikation in den 1960er Jahren und eröffnet so den Blick auf die höchst problematische Konzeption der *Gamification*-Spieler_innen als Testsubjekte einer geschlossenen Versuchsanordnung im Dienste ökonomischer Normierung und Optimierung.

Das dritte Kapitel „Reframing Context“ versammelt Beiträge, die sich an einer Rekontextualisierung von Phänomenen und Strukturelementen der *Gamification* versuchen: Fabrizio Poltronieri beschreibt auf Vilém Flusser Bezug nehmend am Computerspiel die grundlegenden Transformationen medialer Relationen in der Post-Histoire. Thibault Philipette versucht das Werk des französischen Spieltheoretikers Jacques Henriot für die

Gamification-Forschung fruchtbar zu machen und schlägt vor, das Denken als Spieler_in statt als Designer_in in den Vordergrund zu rücken. Gabriele Ferri stellt mithilfe von Algirdas Greimas' Semiotik eine Typologie des Kompetitiven in *Gamification*-Apps auf und führt unabhängig davon die potenziell fruchtbare Unterscheidung zwischen „interstitial“ (Nebenbei-Spielen) und „exclusive gamification“ (Spielen als Hauptaufgabe) (S.218) ein.

Im vierten Kapitel „Reclaiming Opposition“ werden vor allem die negativen gesellschaftlichen Auswirkungen der *Gamification* beleuchtet. So stellt Matthew Tiessen die rhetorische Frage, ob *Gamification* angesichts ihrer vorherrschenden Funktionalisierung als normierendes Steuerungsinstrument überhaupt erstrebenswert sei. Daphne Dragona hingegen stellt *Gamification* in den größeren Zusammenhang von Quantifizierung, *Datafication* und Ökonomisierung der Gesellschaft und beschäftigt sich mit möglichen Formen des Widerstands – der sehr wohl noch möglich sei und das bewahre, was sich der Erschließung entzieht: den Erfahrungsreichtum des Subjekts.

Im letzten Kapitel „Remodelling Design“ werden Alternativmodelle eines konstruktiven Einsatzes von *Gamification* vorgestellt. Während Sonia Fizek Konzepte von ‚fun‘ und ‚playfulness‘ in den Vordergrund stellt, versucht Scott

Nicholson das Konzept des ‚grinds‘ sowie des ‚endgames‘ in *MMORPGs* produktiv in die *Gamification* zu übertragen. Sebastian Deterding plädiert für eine eudaimonische Form der *Gamification* als Werkzeug menschlicher Selbsterkenntnis und positiver Entwicklung.

Der Sammelband liefert die dringend benötigte kritische und interdisziplinäre Auseinandersetzung mit einem Phänomen, das zu lange nur *Buzzword* war: Gerade da, wo *Gamification* in größere theoretische, historische und gesellschaftliche Kontexte eingeordnet oder seine grundsätzliche Konstitution kritisch hinterfragt wird, zeigt der Band seine größten Stärken. Hier wird das Feld der Erforschung von *Gamification* erstmals systematisch abgesteckt und damit der Grundstein für eingehendere Auseinandersetzungen mit einem paradigmatischen Phänomen gegenwärtiger Medienpraxis gelegt. Gerade weil der Band Grundlagenarbeit leistet, halten sich einige Autor_innen zu lange mit ähnlich lautenden Definitionsversuchen oder mit dem Versuch eines Theorie-Imports auf, sodass mitunter das eigentliche Thema des Bandes zu kurz kommt. Dies schmälert allerdings nicht die Bedeutung des Buchs, an dem bei der Beschäftigung mit *Gamification* nicht vorbeizukommen ist.

Robert Baumgartner (München) &
Tobias Unterhuber (München)