



Leseprobe aus Weiß, Ludifizierung und Gamification, ISBN 978-3-7799-7580-9

© 2024 Beltz Juventa in der Verlagsgruppe Beltz, Weinheim Basel

[http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/
gesamtprogramm.html?isbn=978-3-7799-7580-9](http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=978-3-7799-7580-9)

Inhalt

Vorwort	7
Gamification – Pädagogisierung des Spiels oder Ludifizierung des Pädagogischen? <i>Gabriele Weiß</i>	11
Die agonale (Un-)Wirklichkeit des Spiels in der ludifizierten Gesellschaft <i>Miguel Zulaica y Mugica</i>	21
Die Machtsphäre des (digitalen) Spiels – World of Warcraft‘ und der Blick des Dritten <i>Steffen Wittig</i>	41
Gemeinsam die Welt retten. Zusammen spielen als Antwort auf die Probleme pädagogischer Vereinzelung <i>Iris Laner</i>	59
Wer hat Angst vor Fortnite? Manipulation in Computerspielen und die Frage nach der Voraussetzung von Bildungsprozessen <i>Cornelia Zobl</i>	74
Speedrunning – inszeniertes Falschspielen. Über das Schaffen von Bildungspotentialen durch das Aushebeln von Spielmechaniken in digitalen Spielen <i>Tim Homrighausen</i>	98
Autor:innen	113

Vorwort

Der Band entstand im Nachgang zu einer Arbeitsgruppe, deren Beiträge zum Kongress der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft zum Thema „Entgrenzungen“ im März 2022 online zur Diskussion gestellt wurden. Für die Idee und Initiative danken wir an dieser Stelle Mark Fabian Buck und Miguel Zulaica y Mugica.

Die Frage nach den Entgrenzungen und Transformationen stellte sich im sich überschneidenden Diskursfeld von Spiel, Pädagogik und Digitalisierung. Die These, dass sich Spiel und Pädagogik im Zuge der Digitalisierung transformieren werden, erweitert um die Frage nach dem geänderten Verhältnis zueinander aufgrund der digitalen Entgrenzungen.

Die Autor:innen nähern sich primär vor dem Hintergrund bildungstheoretischer Erwägungen dem Problemkreis. Dieser beinhaltet bspw. Fragen danach, ob es zu Entgrenzungen zwischen *Serious Games* und didaktischen/pädagogischen Praktiken kommt und ob und inwiefern eine Gamification pädagogischer Praxis festzustellen und wie diese zu bewerten ist. Hierbei greifen sie bisherige Versuche auf, das Spiel begrifflich wie konzeptuell pädagogisch zu bestimmen, und erörtern, wie in digitalisierten Lebenswelten sich pädagogische Aufgaben wie auch soziale Verhältnisse aufgrund von Ludifizierungsprozessen wandeln. Zweifelsohne stellen sich Veränderungsprozesse für unterschiedliche pädagogische Handlungsfelder different dar; es geht jedoch um *allgemeine* und generalisierbare Beobachtungen und Konsequenzen für theoretische Erwägungen.

Im Spiel kulminieren Momente didaktischer Machbarkeitserwägung (in Form der Immersion und im Medium des Übens), die vor dem Hintergrund von *Gamification* und *Serious Games* zunehmend pointiert werden, und bildungstheoretische Zugänge, in denen das Spiel als bildendes Moment der Auseinandersetzung mit Welt vorausgesetzt wird. Das Spiel als ein solcher Kulminationspunkt erfordert demnach eine doppelte allgemeinpädagogische Reflexion, auf die Praxis des Spiels selbst sowie seinen Diskurs, in dem verschiedene Semantiken und pädagogische Funktionalisierungen artikuliert werden. Es sind Momente der Kreativität, Autonomie/Heteronomie und Umdeutung (des Spiels wie des Pädagogischen), die als Grenzzonen unmittelbar sichtbar und (neben anderen) einer theoretisierenden Neubetrachtung unterzogen werden.

Gabriele Weiß beginnt mit der Problematisierung von Gamification und dem Verhältnis von Spiel und Pädagogik anhand dieses postdigitalen Phänomens. Schon die Begriffsbestimmung von „Gamification“ als eine Übertragung von Spielelementen in nicht-spielerische Umgebungen setzt eine Grenze voraus und über-

schreitet diese gleichzeitig. Dieses Paradox liegt dem Phänomen Spiel selbst zugrunde. Als ein Modus der „Heraushebung“ (Huizinga 2009), d. h. Abgrenzung vom gewöhnlichen (ernsthaften, wirklichen) Leben setzt sich jedes Spiel eine rahmende Grenze, innerhalb derer andere Regeln (Normen, Werte) gelten können, aber nicht müssen. Die Verschiebung der Grenze zwischen Spiel und Nicht-Spiel, ohne sie aufzuheben, erfolgt über das bewusste und unbewusste Gelten und Unterlaufen von Regeln und Spielregeln. Post-digitale Lebenswelten verändern das Verhältnis von Spiel und Pädagogik vor allem über die Entgrenzung der räumlichen und zeitlichen Rahmungen. Viel interessanter scheint jedoch der Blick auf die Spieler:innen. Wenn Spielelemente motivieren, langweilige oder mühevoll Tätigkeiten (Zähneputzen, Arbeiten, Lernen, die Umwelt retten) zu verrichten, stellt sich jenseits einer Motivationspsychologie die Frage neu: Warum spielen wir (so gern)? Ein genauer Blick auf die konkreten Spielelemente, welche in Gamification verwendet werden, zeigt erneut einen Zirkel, denn vieles davon wie z. B. Vergleich, Wettbewerb, Verkleidung und Gruppenzugehörigkeit wurden zuvor aus dem Sozialen oder Pädagogischen in das Spiel importiert.

Miguel Zulaica y Mugica konstatiert, dass gegenwärtig Technologien, die auf Spielelemente basieren, wie Gamification innerhalb von schulischen und außerschulischen Bildungskontexten eine hohe Nachfrage erleben. Spielelemente werden hierbei in ein Netz neobehavioristischer und digitalisierter Sozialtechnologien integriert, anhand der die Motivation von Adressat:innen pädagogischen Handelns für die Realisation spezifischer Verhaltens- und Lernformen kontrollierbar gemacht werden soll. Bedeutsam für die Kritik dieser Technologien als „Bullshit“ (Bogost 2014) ist ihre Abgrenzung vom eigentlichen Spiel und deren Unwirklichkeit. In Anschluss an Eugen Fink wird diese Unwirklichkeit des Spiels als ein kreativer Erprobungsraum ohne die Präsenz lebensweltlicher Sachzwänge rekonstruiert. Statt nun aber die Unwirklichkeit des Spiels gegen ihre Instrumentalisierung in Anschlag zu bringen, wird in dem Beitrag die empirisch gesättigte These vertreten, dass das Spiel in der ludifizierten digitalisierten Gesellschaft agonale Formen annimmt und sich diese Agonalität über den Begriff der Unwirklichkeit des Spiels verstehen lässt. Im Mittelpunkt seiner Besprechung der These stehen die Fragen, wie politische und ökonomische Hierarchien in eine ludifizierte Wirklichkeit eingeschrieben werden und wie sich Widerständigkeit spielerisch organisiert. Abschließend wird die Bedeutung einer sozialwissenschaftlichen Perspektive für eine erziehungswissenschaftliche Forschung zu Gamification diskutiert und werden ethisch pädagogische Fragen eröffnet.

Steffen Wittig beschäftigt sich mit der These, dass es sich beim Spiel um eine spezifische Machtsphäre handelt, die einerseits das Potential hat, in eine ‚Wirklichkeit‘ jenseits des Spiels zu entgrenzen, indem sie andererseits das Subjekt auf eine spezifische Weise in sich als Spielsphäre hineinzieht. Um diese These zu ver-

folgen, wird *erstens* mit einer Problematisierung des Spiels begonnen, um *zweitens* die Sphäre des Als-Ob des Spiels als spezifischen Machtraum mit Huizingas Figur des ‚heiligen Ernstes‘ zu umreißen. Die Verstrickung in jene ‚unwirkliche Wirklichkeit‘ des Spiels erfolgt dabei über eine spezifische Rolle des Blicks des Dritten. Hierzu arbeitet der Text den Terminus des ‚verdoppelten Blicks‘ aus, um *drittens* die hierdurch gewonnenen Perspektiven auf das Beispiel des digitalen Spiels ‚World of Warcraft‘ zu wenden.

Iris Laner widmet sich der Frage, inwiefern bestimmte Weisen des Spielens eine Alternative bieten zu den stark auf Vereinzelung und Individualisierung drängelnden Lehr- und Vermittlungspraxen in kompetitiv ausgerichteten westlichen Bildungssystemen. Sie interessiert sich dabei vor allem für Spiele, in denen nicht gegeneinander, sondern miteinander gespielt werden muss, um gemeinsam Zugänge zu entwickeln zur Lösung von Problemen oder Gestaltung von Situationen, die im Alleingang nicht möglich sind. Das pädagogische Potential des gemeinsamen Tuns ausgehend hiervon gerade auch in Hinblick auf ein vorherrschendes, neoliberales westliches Bildungsverständnis zu reflektieren, kann – so die These des Beitrags – nicht zuletzt die große Bedeutung von ästhetischer, neben der theoretischen und praktischen, Bildung unterstreichen.

Cornelia Zobl argumentiert: Wird das (analoge) Spiel bei Schiller als höchste Daseinsform und als Ausgang ästhetischer Bildungsprozesse verstanden, wird gerade dies bei digitalisierten Formen des Spiels häufig in Frage gestellt. Mit dieser durchaus berechtigten Kritik gerät jedoch auch die Frage nach den Voraussetzungen von Bildung aus dem Blick. Zobl geht dementsprechend davon aus, dass das exemplarisch herangezogene Computerspiel Fortnite nur einen geringen Bildungswert aufweist. Seine Gefälligkeit, die seit mehreren Jahren Massen an Jugendlichen und Erwachsenen an sich bindet, vermag – so ihre These – Aufschluss über die Frage nach den Voraussetzungen von Bildungsprozessen unter gegenwärtigen gesellschaftlichen Voraussetzungen zu geben. Bildungssubjekte müssen sich allererst anerkannt und angerufen fühlen, um sich selbst riskieren zu können. Es zeigt sich, dass Spieler:innen, die sich im dystopischen Raum (Naturgewalt, Krieg, Invasion, Vereinzelung) von Fortnite bewegen, sich gerade nicht an ethisch-moralischen Maximen abarbeiten (wollen). Fortnite-Spieler:innen begegnen den Bedrohungen vielmehr mit humoristischen Strategien, die Handlungsfähigkeit jenseits logischer Zumutungen der Situation(en) eröffnet. Der radikale Individualismus, mit der sich der:die Spieler:in konfrontiert sieht, wird dahingehend gebrochen, dass Spieler:innen auch nach deren Ausscheiden aus dem aktiven Spielgeschehen, als Beobachter:innen, Teil dieses bleiben. Der Arbeit an individuellen Voraussetzungen, die über eine Platzierung im Spiel entscheiden, wird in Fortnite viel Raum gegeben.

Tim Homrighausen untersucht in seinem Beitrag, wie sich digital Spielende den Vorgaben und Regeln der Hersteller:innen entziehen und ihr eigenes Spiel im Spiel kreieren. Sie entziehen sich damit einer digitalen Entmündigung und wechseln von einer Konsumhaltung in einen Bildungsprozess, dessen mögliche Transformationen herausgearbeitet werden. Anhand klassischer Merkmale des Spiels wird hervorgehoben, was sich ändert im digitalen Format und was sich in welcher Form wiederfindet. Am Beispiel der Speedrunner und deren Communities zeigt Homrighausen ästhetisch-bildende Aspekte von digitalen Spielen als in mehrfacher Hinsicht grenzüberschreitende Phänomene.

Gamification – Pädagogisierung des Spiels oder Ludifizierung des Pädagogischen?

Gabriele Weiß

Einleitung

Der Untertitel des vorliegenden Bandes „Digitale Entgrenzungen und Transformationen des Spiels“ geht von der Annahme aus, dass die kulturellen Praktiken des Spiels sich im Zuge der Digitalisierung verändern und hierbei ihre Grenzen überschreiten. Auch pädagogische Praxen entgrenzen sich und damit stellt sich die schon viel ältere Frage nach dem Verhältnis von Spiel und Pädagogik zueinander neu. Entgrenzungen bergen zwei Möglichkeiten: Sie überschreiten Grenzen und lassen diese bestehen oder sie beseitigen Grenzen. Um diese Differenz zu öffnen und in der Schwebelage zu halten, soll im Folgenden der Zusammenhang von Spiel und Pädagogik thematisiert werden, ihre Abgrenzungen voneinander und auch beider Entgrenzungen. Dennoch ist es meine These, dass eine Grenze zwischen Spiel und Pädagogik bleiben muss, auch wenn diese changiert, sich bewegt und nicht zu fixieren ist. Mein Anliegen ist es, Grenzen des Spiels, wie die der Pädagogik, gegenseitig zu irritieren und derart in Frage zu stellen, dass ein Diskursraum – vielleicht auch ein Spielraum – entsteht. Diese positiv zu sehende Irritation soll mit dem Phänomen „Gamification“ dargelegt werden, in welchem sich die drei Diskursfelder Spiel, Pädagogik und Digitalisierung überschneiden.

1 Gamification und ihre Entgrenzungen

Das Wort „Gamification“ übt eine Faszination¹ aus, welche die exakt wörtliche Übersetzung ins Deutsche nicht einholen kann. „Spielifizierung“ wird zwar gelegentlich verwendet (vgl. Stampfl 2012, S. 16), hat sich aber weder im populären noch wissenschaftlichen deutschsprachigen Diskurs durchgesetzt. Dies nicht nur, weil die erste Literatur zu Gamification aus dem englischsprachigen Raum stammt, sondern auch, weil die Kontexte, in denen das Phänomen überwiegend diskutiert wird (Game-Studies und Medienwissenschaften), international in englischer Sprache kommunizieren. Doch der ursprüngliche Kontext, in welchem Gamification seinen Siegeszug begann, waren wirtschaftliche Kreise

1 Die Faszination am Wort Gamification entlarvt Ian Bogost (2011) schon zu Beginn des Diskurses in den differenten Wissenschaften als suspektes Versprechen.