zweiten Teil ihrer Dissertation immer wieder auf das Problem stößt, erkennbare Unterschiede der nationalen „R.I.S.“-Versionen nicht exakt begründen zu können, da hierbei jeweils mehrere und zudem höchst unterschiedliche Faktoren eine Rolle spielen können. Dass man in einem solchen Faktorengewirr auch mal den Überblick verlieren kann, zeigt sich bereits im ersten Teil des Buches. Auf S. 195 beschreibt die Autorin, dass es im Krimibereich zwei grundsätzliche Dramaturgien gibt, die offene und die verdeckte. Im ersten Fall erfährt das Publikum zu Anfang, wer das Verbrechen begangen hat und wie es begangen wurde, es weiß also mehr als der Ermittler. Im zweiten Fall folgt das Publikum dem Ermittler, weiß also nicht mehr als dieser. Die US-Fernsehreihe „Columbo“ operierte mit offener Dramaturgie, wurde damit in Deutschland von der ZDF-Reihe „Derrick“ zunächst kopiert, aber ohne Erfolg. Nach kurzer Zeit wechselte „Derrick“ zur verdeckten Dramaturgie, was von der Autorin mit „nationalkulturelle(n) Präferenzen“ begründet wird (S. 195). Diese Erklärung überzeugt jedoch nicht, da es für das Scheitern der ersten „Derrick“-Variante auch ganz andere Gründe geben kann. Zum Beispiel: Eine offene Dramaturgie nimmt dem Publikum die Lust am Raten „Wer war's?“, also müssen andere Attraktoren her, wie etwa eine faszinierende Ermittlerfigur. „Columbo“ war eine solche Figur, „Derrick“ aber nicht.

Es ließen sich auch noch etliche andere kleinere Einwände zu diesem Buch formulieren, aber sie würden nichts daran ändern, dass Aliénor Didiers Dissertation eine bemerkenswerte Pionierleistung darstellt. Die Verfasserin hat zwar nicht immer die richtigen Antworten zu ihren Fragen gefunden (was angesichts der Komplexität ihrer Aufgabenstellung und dem aktuellen Wissensstand zum Thema auch gar nicht möglich gewesen wäre), aber sie hat erstens Wege aufgezeigt, die zukünftige Forschung einschlagen sollte, und zweitens vorgeführt, wie differenziert ein Untersuchungsansatz bei der Analyse von Formatadaptionen zu sein hat, wenn er relevante Ergebnisse hervorbringen soll.

Gerd Hallenberger

Mathias Fuchs / Sonia Fizek / Paolo Ruffino / Niklas Schrape (Hrsg.)
Rethinking Gamification

Lüneburg: meson press, 2014. – 342 S.
ISBN 978-3-95796-000-9

„Gamification“ – das heißt grob: die Verwendung von Spielelementen in Situationen, die für gewöhnlich wenig mit Spielen zu tun haben (S. 22) – hat sich seit ein paar Jahren als Marketing-Schlagwort verbreitet und Spuren in vielen Bereichen des Alltags hinterlassen: von Vielfliegerprogrammen bis Fitness-Apps. Begleitet wurde diese Entwicklung durch eine Vielzahl wissenschaftlicher Publikationen, Workshops und Konferenzen, in denen sowohl die Design-Grundsätze von Gamification als auch ihre soziokulturellen und politischen Implikationen zunehmend kritisch reflektiert wurden. Auch die deutschsprachigen Game Studies haben früh den Anschluss an die internationale Gamification-Forschung gefunden und sich mit Institutionen wie dem Gamification Lab der Leuphana-Universität Lüneburg erfolgreich positioniert. Mit dem englischsprachigen Sammelband *Rethinking Gamification* hat das Lab sein erstes Buchprojekt vorgelegt, welches antritt, Gamification „neu zu denken“ und als Erklärmodell für spielerisches Handeln und dessen Einfluss auf Kultur und Gesellschaft zu erproben (S. 16).

Der Band ist in fünf Abschnitte unterteilt, deren erster unter der Überschrift „Resetting Behaviour“ Formen der Verhaltensregulation durch Gamification in den Blick nimmt. So diskutiert Niklas Schrape mit Foucault das Verhältnis von Gamification und liberaler Gouvernementalität und zeigt am Beispiel von Vielfliegerprogrammen, wie Gamification durch positives Feedback Verhalten steuert und sozialen Raum transformiert – zum Preis der Überwachung des eigenen Verhaltens (S. 30). Einen anderen Schwerpunkt setzt Paolo Ruffino, der den gängigen Gamification-Ratgebern ein unzulängliches Konzept von NutzerInnen-Involvierung (*engagement*) vorwirft: Aufbauend auf den britischen Anthropologen Tim Ingold sowie lebensphilosophischen Konzepten Henry Bergsons schlägt er vor, digitale Spiele als durch Praktiken und Diskurse konstituierte, lebendige Dinge zu denken und *engagement* als einen „intransitiven Zustand“ zwischen Spieler(in) und Spiel. Leider knüpft Ruffino dabei kaum an medien- und kommunikationswissenschaftliche Forschung zu *engagement* an und umreißt seinen eigenen Ansatz nur vage mit dem Begriff „creative game studies“ (S. 67). Konkreter wird

https://doi.org/10.5771/1615-634x-2015-2-286, am 12.10.2024, 09:50:55
Open Access – (cc) BY – https://www.nomos-elibrary.de/agb

da Maxwell Foxman, der am Beispiel der *Foursquare*-App mit einem anthropologisch-phänomenologischen Ansatz nach der spezifischen Spiel*erfahrung* fragt, die Gamification-Anwendungen ermöglichen (S. 82). Der Abschnitt schließt mit Joost Raessens' Beitrag zur „Ludifizierung der Kultur" und einem programmatischen, aber sehr anregenden Plädoyer für einen *playful turn* in den Medienwissenschaften (S. 109).

Der zweite Abschnitt des Bandes ist „Replaying History" überschrieben und beleuchtet das Verhältnis von Spiel und Gamification aus einer historischen Perspektive. Während Mathias Fuchs nicht-digitale Vorläufer von Gamification in den Bereichen Religion, Musik, Ökonomie und Militär vor allem in der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts ausmacht (S. 131), skizziert Felix Raczkowski den Entwurf einer Ideengeschichte der Gamification, indem er heutige digital unterstützte Belohnungssysteme in die Tradition psychiatrischer Experimente und Token-Economy-Techniken der 1960er Jahre stellt (S. 155). Beide Beiträge geben nicht nur äußerst anschauliche Fallstudien ab, sondern bieten ebenfalls Anlass für meta-theoretische Reflexion über die kulturhistorische Sensibilität, die selbst (oder gerade) ein scheinbar neuartiges Phänomen wie Gamification erfordert.

Während der Band ansonsten eine hohe inhaltliche Kohärenz aufweist, entpuppt sich der mit „Reframing Context" verräterisch allgemein überschriebene dritte Abschnitt als Sammelbecken sehr heterogener Beiträge. So bemüht Fabrizio Poltronieri die medienphilosophischen Modelle Vilém Flussers, um zu fragen, wie digitale Spiele wissenschaftliche Erkenntnis im „post-historischen" Zeitalter hervorbringen können – eine grundsätzlich spannende Frage, die jedoch kaum an konkrete mediale Phänomene und wissenschaftliche Diskurse über Gamification rückgebunden wird (S. 181ff.). Thibault Phillipette dagegen stützt sich auf das Werk des französischen Philosophen Jacques Henriot, um die Abgrenzung von Spiel und Nicht-Spiel – eine implizite Prämisse des Gamification-Ansatzes – kritisch zu hinterfragen (S. 189). Ähnlich wie Poltronieri räumt auch Phillipette dabei dem Referieren philosophischer Positionen zu viel Platz ein und wirft erst zum Ende hin die interessanten Fragen auf – etwa, welchen Beitrag Henriots *playability*-Konzept für die Gamification-Forschung konkret leisten kann (S. 197). Besser gelingt dies Gabriele Ferri, der vor dem Hintergrund strukturalistischer Narratologie ein semiotisches Aktantenmodell vorschlägt, um unterschiedliche Formen von Wettbewerb und Gegnerschaft in Gamification-Anwendungen formallogisch zu beschreiben – ein etwas sperriger, aber vielversprechender Ansatz.

Mit den Abschnitten „Reclaiming Opposition" und „Remodelling Design" werden schließlich zwei Themenfelder abgedeckt, die äußerst produktive Impulse für den wissenschaftlichen und praxisorientierten Gamification-Diskurs geben: Möglichkeiten der Opposition in „gamifizierten" Systemen und zur Entwicklung innovativer Ansätze im Design spielerischer Umgebungen. Hervorzuheben sind hier vor allem Daphne Dragonas Vorschläge einer *counter-gamification* durch oppositionelle Praktiken innerhalb sozialer Netzwerkplattformen, die sich gegen die „Verdatung" der NutzerInnen richten (S. 241), Sonia Fizeks Plädoyer für Anwendungen, die nicht auf Punkten und Belohnungen beruhen, sondern tatsächlich spielerisches Verhalten (*emergent playfulness*) ermöglichen (S. 279), und Sebastian Deterdings Ausführungen zu ethischen Dimensionen und Zukunftsentwürfen von Gamification, die – euphorisch, aber nicht weltverbesserisch – die Perspektive eines im Sinne der Aristotelischen Tugendethik „guten" Game Designs (*eudaimonic design*) eröffnen und so den Band hervorragend abrunden.

Mit „Rethinking Gamification" ist den Herausgeber(inne)n ein instruktives Standardwerk gelungen. Wenngleich einzelne Beiträge ein starkes Gefälle zwischen abstrakter Theorie und fast anekdotischen Fallanalysen aufweisen (S. 261ff.) und selbst die sehr sorgfältige redaktionelle Arbeit der Herausgeber(inne)n der Heterogenität der Beiträge nicht immer Herr werden kann, weiß der Band insgesamt zu überzeugen. Hierzu tragen nicht zuletzt Details wie das ansprechende Design, die auf den Seitenrand gedruckten Querverweise zu anderen Beiträgen innerhalb des Bandes und die Open-Access-Politik des Verlags bei. Fazit: ein zeitgemäßes und anregendes Buch, das ein starkes Statement für die Gamification-Forschung in Lüneburg darstellt.

Felix Schröter

https://doi.org/10.5771/1615-634x-2015-2-286, am 12.10.2024, 09:50:55
Open Access – (cc) BY – https://www.nomos-elibrary.de/agb