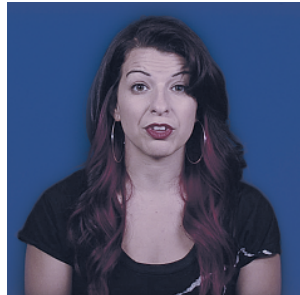


Wir spielen, bis uns der Tod abholt ^[1]

Wenn aus Spielen mehr werden soll. Über Gamification und Serious Games.

Putzen wir die Zähne ordentlicher, wenn wir dadurch Punkte am Smartphone sammeln können? Und ist die Rettung einer „Jungfrau in Not“ die einzige Möglichkeit, einen männlichen Spieler emotional zu motivieren? Kann das Nachspielen von Fluchterlebnissen die Haltung zum Thema Flucht verändern? Darf also mit allem gespielt werden? Ist das ganze Leben ein Spiel? Aus dem Radio-Stimme-Schwerpunkt rund um Spiele, Spielen und die Gamifizierung unseres Lebens.



Fotos [von li. nach re.]: glameekgirl.net, Anita Sarkeesian [feministfrequency.com], „frontiers“ [goldextra.com], Sabine Harrer [enibolas.com]

Level 1

Gamification, Stereotype und die Jungfrau in Nöten

„Handlungen des Alltags werden mit spielerischen Elementen angereichert, um uns mehr zu motivieren“, sagt Roman Rackwitz, CEO bei „engaginglab“, einer Gamification-Full-Service-Agentur. Bei Gamification geht es um die Anwendung von Spielmechanik in einem nicht spielerischen Kontext. Dahinter steckt die Idee, dass die Motivation, die ein Mensch im Spiel empfindet, auf Anderes angewendet werden kann. Vor allem im Marketing^[2] ist dies ein altbewährtes Konzept, um das Verhältnis zu den Konsument_innen zu verbessern. „Der Trend geht jedoch in Richtung Human Resources, in den Personalbereich, und ist beliebtes Mittel zur Kostenersparnis“, führt Rackwitz weiter aus. Die Rahmenbedingungen im Unternehmen sollen so verbessert werden, dass die Mitarbeiter_innen ihr volles Potential ausleben und so der teuren Demotivation und Unzufriedenheit entgegenwirken. „Im Spiel ist der Mensch zu Höchstleistungen gefordert, stundenlang konzentriert, und selbst das Scheitern kann positiv besetzt sein,

dies sind Erfahrungen, die sonst nur schwer einzufordern sind.“

Für den freien Journalisten Benedikt Frank, der unter anderem für das Gaming-Magazin „WASD“ schreibt, klingt es prinzipiell verlockend, dass Arbeit Spaß machen soll; „problematisch wird’s jedoch, wenn es darum geht, dass der Arbeitgeber ein Spiel suggeriert. Gamification bedeutet, einen Wettbewerb zu entfachen, und wenn meine Existenz von der Lohnarbeit abhängt, dann stehe ich in permanenter Konkurrenz zu meinen Kolleg_innen und empfinde sie als Feinde.“ Diese Tendenz gehe jedoch noch einen Schritt weiter: „Gamification ist eine Strategie hin zur Kontrollgesellschaft“, in der die Machtstrukturen verinnerlicht werden und die Befehlshierarchien nicht mehr klar erkennbar seien.^[3]

In puncto Datensicherheit ist Gamification ebenfalls nur eine weitere Möglichkeit, um das Verhalten der Menschen zu protokollieren. Durch das Vermessen können ja erst soge-

nannte Highscores^[4] erstellt und Ziele formuliert werden. Und diese braucht es, um zu kontrollieren. Bei Versicherungen und im Gesundheitsbereich gibt es mittlerweile schon zahlreiche Anwendungen. „Letztendlich fehlt es an einer ethischen und moralischen Diskussion über die Grenzen von Gamification“, meint Frank.

Mit Geschlechterrollen, Stereotypen und der „Jungfrau in Nöten“ beschäftigt sich die Bloggerin Ally Auner.^[5] Während Landschaften, Fahrzeuge und Bewegungen in Computerspielen möglichst realistisch aus-

sehen sollen, sind die Protagonist_innen oder Avatare, wie sie in der Spielersprache heißen, oft unrealistisch, sexualisiert und voller stereotyper Klischees. Während die weiblichen Spielerinnen oft wie bei *Tomb Raider* leicht bekleidete Busenwunder sind, ist der männliche Spieler gerne Muskelprotz oder asiatisches Technikgenie. Kritisierenswert ist aber nicht nur die Darstellung der Körper, vielmehr geht es darum, dass Frauen in Computerspielen eine rein passive Rolle übernehmen. Sie haben keine eigenen Ziele und nur eingeschränkte Handlungsmöglichkeiten. Und selbst als

^[1] Kurt Schwitters: *Wir spielen, bis uns der Tod abholt*. Ullstein 1986.

^[2] Vgl. Ian Bogost: *Gamification is bullshit*.

In: http://bogost.com/writing/blog/gamification_is_bullshit

^[3] Gilles Deleuze beschreibt eine Ablösung der Disziplinargesellschaft durch eine Kontrollgesellschaft dadurch, dass die klaren Machtstrukturen in der Disziplinargesellschaft eine Möglichkeit zu Kritik (Gewerkschaft, Streik) bieten, während in einer Kontrollgesellschaft diese derart verinnerlicht sind, dass nicht mehr klar erkennbar ist, wer Chef_in und wer Arbeiter_in ist. Und wenn die Gruppe der Lohnabhängigen sich nicht mehr als eine Gruppe definiert, bedeutet dies folglich die Auflösung der Gewerkschaft.

^[4] Highscore bezeichnet die Höchstpunktezahl in einem Computerspiel.

^[5] <http://glameekgirl.net>

^[6] Vgl. Anita Sarkeesian: „Damsel in distress – Tropes vs. Women“

In: <http://feministfrequency.com/>

^[7] Gail Simone erfand den Begriff zur Beschreibung des Trends, dass weibliche Comicfiguren routinemäßig Gewalt angetan oder sie umgebracht werden, um den Handlungsbogen der männlichen Figur voranzubringen.

Protagonistinnen leiden sie sich durch das Spiel hindurch, bei Verletzungen sind sie blutüberströmt und stöhnen vor Schmerzen. Wenn männliche Rollen verletzt werden, putzen sie sich ab und machen weiter: kein Blut, kein Leiden, keine Schmerzen.

Die feministische Medienkritikerin Anita Sarkeesian hat mit

ihrer Untersuchung der Frauenrollen in Spielen für großes Aufsehen gesorgt. In ihrer Videoreihe „Damsel in distress“^[6] [zu deutsch: Jungfrau in Nöten] zeichnet sie ein erschreckendes Bild: Spiele kombinieren mehrere negative Darstellungen von Frauen – etwa die Frau als Wegwerfartikel, den Gnadenschuss und die „Frau im Kühlschrank“^[7].

dass man motiviert ist, sich mit Wirtschaftsthemen zu beschäftigen und „nicht gleich ins Gähnen kommt, wenn man Begriffe wie solidarische Ökonomie hört“, erzählt Wegscheider. Das Brettspiel „Geld und Leben“ bietet einen idealen Rahmen zum Experimentieren. So können ein neues Wirtschaftssystem ausprobiert, Kapitalismus kritisiert und Alternativen hinterfragt werden. Mit neuen methodischen und didaktischen Herangehensweisen ermöglicht dieses Spiel auch, Wettbewerbsdenken, Konkurrenz und Vorteilsnahme zu hinterfragen und spielerisch Alternativen zu entwickeln. Ein Spiel, das vor allem in Schulen erfolgreich eingesetzt wird.

Für Sabine Harrer ist es naheliegend, das „Gamesfeld anders zu beackern. Es ist ein Schlaraffenland für feministische Arbeit.“ Es sei notwendig die Stereotype, die sich in der Gameswelt entwickeln, zu hinterfragen und zu intervenieren. Spiele seien in unserem Alltag, sagt Harrer, „wir sind mit ihnen verbandelt durch all unsere Devices“ – etwa Smartphones. Und deshalb sei es auch naheliegend, Spielkompetenz zu entwickeln. Und die logische Weiterentwicklung ist, Kritik zu betreiben.

Ähnlich handelt die Künstler_innengruppe „Goldextra“. So bezeichnet Teammitglied Georg

Hobmeier ihr erstes Spiel „Frontiers“ aus dem Jahr 2007, das in der Hochsaison von „Triple A“^[11] und „First Person Shooters“ [zu deutsch auch Egoshooter-Spiele genannt], entstanden ist, als „Perversion des Genres“.

„Frontiers“ ist ein Multiplayer Online Game, in dem sowohl die Rolle eines Flüchtlings wie auch die eines Grenzsoldaten gespielt werden kann. Es spielt an den EU-Außengrenzen, das Ziel ist, nach Europa zu gelangen und hier auch bleiben zu können. Für Reinhold Bidner, ebenfalls Teammitglied, ist interessant, dass sich erst jetzt ein starkes Medieninteresse am Spiel zeigt. „Seit mehr als zehn Jahren sterben und ertrinken Menschen auf der Flucht nach Europa“. Für Spielerverhältnisse sei es jedoch „steinalt“, wie Hobmeier betont. Und weiter: „die Idee, ein Egoshooter-Spiel zu entwickeln, war eigentlich als Provokation gedacht. Es funktioniert jedoch nur durch eine enge Zusammenarbeit mit NGOs und Journalist_innen, aber auch durch zahlreiche Recherche-Reisen nach Ceuta und in die Ukraine“. Vor-Ort-Recherchen sind Bedingung für „Goldextra“, wenn man sich mit so sensiblen Themen beschäftigt. „Goldextra“ arbeitet mittlerweile an einem neuen Spiel zum Thema Flucht: „From Darkness“ wird voraussichtlich noch 2016 erscheinen.

Level 2 Serious Games

Fluchterlebnisse nachspielen, Männerdominanz und Feminismus spielerisch erarbeiten, alternative Ökonomiekonzepte ausprobieren und vieles mehr: *Serious Games* scheinen ein unterhaltsamer und einfacher Weg zu sein, um ernste Themen zu vermitteln und alternative Sichtweisen zu erarbeiten. Für Sabine Harrer^[8], Game-Designerin und Wissenschaftlerin, die sich selbst an der Schnittstelle von Cultural Studies und Medienkritik einordnet, ist die Bezeichnung „Serious Game“ schwierig, weil sie darüber hinwegtäuscht, dass Spiele an sich ja eigentlich „serious“ sind bzw. ernstzunehmende Effekte haben können. Auch die Spielentwickler_innen

von „Goldextra“^[9] drücken sich vor dieser Einordnung. Sie nennen ihre Spiele lieber *social awareness games*, *political mods* oder *interactive documentary adventure*. Mitunter auch, um dem Klischee zu entfliehen, dass es sich bei Serious Games um schlechte Spiele handelt, da der Zweck bekanntlich die Mittel heiligt.

Für Karin Wegscheider war die Entscheidung, ein *Serious Game* zu entwickeln, klar. Sie und ihre Kollegin Ingrid Draxl hatten den Anspruch, die Lehrinhalte der Katholischen Sozialakademie zu den Themen Wirtschaft, Feminismus und Gutes Leben^[10] so zu verpacken,

^[8] Mehr zu Sabine Harrer und ihren Spielen: <http://enibolas.com>

^[9] www.goldextra.com

^[10] www.ksoe.at

^[11] „Triple A“ oder „AAA“ ist die höchste Auszeichnung für Computerspiele und bezeichnet die Höhe der Budgets für Entwicklung und Marketing.

Die Radio Stimme-Sendungen „Gamification“, „The Importance of Being Earnest“ und „Repräsentation und Charakterisierung in Computerspielen“ wurden am 2. und 16. Februar und am 1. März 2016 bei Radio Orange 94.0 ausgestrahlt und sind im Sendungsarchiv unter www.radiostimme.at abrufbar.

Ida Divinzenz ist Redakteurin bei Radio-Stimme.



das politische magazin
abseits des mainstreams

auf freien radios und im internet

www.radiostimme.at

Wien	Orange 94.0
Innsbruck	FREIRAD
Graz	Radio Helsinki
Kärnten / Koroška	Radio AGORA
Bludenz	Radio Proton
Salzburg	Radiofabrik
Linz	Radio FRO
Salzkammergut	Freies Radio Salzkammergut
Kremstal	Freies Radio B138