

# Magazin

erwachsenenbildung.at



Das Fachmedium für Forschung, Praxis und Diskurs

[www.erwachsenenbildung.at/magazin](http://www.erwachsenenbildung.at/magazin)

Ausgabe 22, 2014

## „Ästhetische Erziehung“ im Digitalzeitalter

Thema

Gewinnt der Mensch nur da,  
wo er spielt?

Ein Essay über Gamification zur Bewältigung  
von Anforderungen der Arbeitswelt

Nina Grünberger



# Gewinnt der Mensch nur da, wo er spielt?

## Ein Essay über Gamification zur Bewältigung von Anforderungen der Arbeitswelt

**Nina Grünberger**

Grünberger, Nina (2014): Gewinnt der Mensch nur da, wo er spielt? Ein Essay über Gamification zur Bewältigung von Anforderungen der Arbeitswelt.

In: Magazin erwachsenenbildung.at. Das Fachmedium für Forschung, Praxis und Diskurs.

Ausgabe 22, 2014. Wien.

Online im Internet: <http://www.erwachsenenbildung.at/magazin/14-22/meb14-22.pdf>.

Druck-Version: Books on Demand GmbH: Norderstedt.

Schlagworte: Gamification, Spieltrieb, Gesellschaftsdiagnose, Arbeitsmarkt, Schiller, Erwachsenenbildung

### Kurzzusammenfassung

Unternehmen sind erfinderisch geworden. In unserer an Output-Steigerung orientierten Marktgesellschaft werden unter dem Schlagwort „Gamification“ bewusst spielerische Elemente in gewöhnliche Arbeitsprozesse implementiert. Dies erfolgt u.a., um die Arbeitsleistung der Mitarbeitenden zu steigern. Kreativ und frei arbeiten, ja, aber nur innerhalb der Vorgaben und analog zur Unternehmensphilosophie? Ergebnisorientierung und Effizienz, ja, und zugleich eine ausgewogene Work-Life-Balance? Der vorliegende Beitrag hinterfragt, ob die Implementierung von Spielelementen helfen kann, den konträren Anforderungen der westlichen Arbeitswelt gerecht zu werden. Hierfür wird insbesondere auf Friedrich Schiller zurückgegriffen, der den Spieltrieb als vermittelnde Instanz zwischen dem sinnlichen Stofftrieb und dem vernunftgeleiteten Formtrieb definierte. Darauf aufbauend wird der Begriff „Gamification“ expliziert. Den Abschluss bilden Ableitungen für Bildungsbestrebungen. (Red.)

# Gewinnt der Mensch nur da, wo er spielt?

## Ein Essay über Gamification zur Bewältigung von Anforderungen der Arbeitswelt

**Nina Grünberger**

**Der Mensch gewinnt nicht unbedingt, wenn er spielt.  
Aber wenn er spielt, kann dies für ihn ein Gewinn sein.**

Aktuell scheinen uns die Anforderungen der westlichen Arbeitswelt in zwei unterschiedliche Richtungen zu ziehen. So gilt es, möglichst frei und innovativ, aber dennoch zeiteffizient zu arbeiten. Man soll kreativ sein, aber innerhalb der Normen des Marktes und analog zur Unternehmensphilosophie. Unter Work-Life-Balance wird verstanden, dass Erwerbstätige möglichst produktiv und engagiert arbeiten und zugleich genügend Zeit finden, um eine Familie aufzubauen, auf Reisen andere Kulturen kennenzulernen, für einen Marathon zu trainieren und an den kulturellen Angeboten zu partizipieren. Ziel jedes/r Einzelnen soll es sein, diese teils konträren Anforderungen unermüdlich zu vereinen.

Um solcherart Höchstleistungen hervorzubringen, sind Unternehmen erfinderisch geworden. Ein Schlagwort der vergangenen Jahre hierbei ist „Gamification“. Darunter wird die Einführung von Spielelementen in bestehende Prozesse oder Objekte, die per se nicht spielerisch sind, verstanden. Dies folgt der Hypothese, dass Spielende stärker in die Spielinteraktion involviert sind als in gewöhnliche Arbeitsprozesse, diese mit erhöhter Konzentration durchführen und dadurch das kreativ-innovative Denken angeregt wird (siehe Deterding 2012; Johnson et al. 2013; vgl. dazu auch Lee/Hammer 2011, S. 2ff.).

Ein Vorherrschen konträrer Triebe hat bereits Friedrich Schiller beschrieben. Der Mensch, so Schiller, wird von zwei Trieben geleitet: dem sinnlichen „Stofftrieb“ und dem vernunftgeleiteten „Formtrieb“. Während sich der Stofftrieb auf Affekte, Bedürfnisse, Gefühle und Intuition bezieht, folgt der Formtrieb dem Bestreben, Objekte nach Vorgaben und Regeln zu schaffen. Als zwischen diesen Trieben vermittelnde Instanz führt Schiller den „Spieltrieb“ ein (vgl. Schiller 1801, S. 612; Howard 2002, S. 32). Nach Leonhard Herrmann ist dieser Spieltrieb die eigentliche anthropologische Voraussetzung für ästhetische Wahrnehmung und die Schaffung künstlerischer Objekte (vgl. Herrmann 2010, S. 103). Der Spieltrieb kann den Empfindungen und Affekten ihren „dynamischen Einfluss“ nehmen und verbindet diese gleichzeitig mit den „Ideen der Vernunft“. Das Spielen bringt den Menschen also in die „glückliche Mitte“ zwischen Gesetz und Bedürfnis (vgl. Schiller 1801, S. 615ff.). Bei Sigmund Freud findet sich in „Jenseits des Lustprinzips“ die Darstellung eines Jungen, der mit einer Holzspule spielt und nach Freuds Interpretation damit die Sehnsucht nach der Mutter und einen Art „Todestrieb“ zu stillen sucht (vgl. Freud 1920, S. 200ff.).

Über die Definition von „Trieben“ gibt es im Rahmen der Psychoanalyse einen weitreichenden Diskurs.

Nach Jean Laplanche etwa sind Triebe konstante Erregungen, die durch den Wunsch nach bestimmten Objekten hervorgerufen werden (siehe Laplanche 1988; siehe dazu auch Hübner 2010). Für Schiller scheint das Spiel im Umgang mit Stoff- und Formtrieb so zentral, dass er den Menschen nur da vollends als Mensch sieht, wo er spielt, und der Mensch nur da spielt, wo er vollends Mensch sein kann (vgl. Schiller 1801, S. 618).

Für den aktuellen Diskurs rund um Gamification stellt sich die Frage, ob die in den Arbeitsmarkt und in Bildungsangebote implementierten spielerischen Elemente zur Ausbalancierung der teils konträren Anforderungen – analog der Vermittlungsfunktion des Spieltriebs zwischen Stoff- und Formtrieb bei Schiller – beitragen können. Und des Weiteren stellt sich die Frage, ob diese spielerischen Elemente mit dem Schiller'schen Spieltrieb vergleichbar sind und insofern eine Möglichkeit zur Ausbalancierung und Zusammenführung konträrer Triebe darstellen. Daraus gilt es schließlich Ableitungen für Bildungsbestrebungen zu treffen. Der vorliegende Beitrag beschreibt daher zunächst Anforderungen des westlichen Arbeitsmarktes. Dabei können lediglich grobe Tendenzen umrissen werden. Anschließend wird der Schiller'sche Spielbegriff näher definiert, um diesen schließlich mit Gamification-Konzepten in Verbindung zu bringen. Zu guter Letzt werden die genannten Fragen beantwortet und Schlussfolgerungen für Bestrebungen des Bildungsbereichs gezogen.

## Die Triebe der westlichen Arbeitswelt

Der Nutzen  
ist das große Idol der Zeit,  
dem alle Kräfte fronen  
und alle Talente huldigen sollen.

Schiller (1801)

Schiller beklagt, dass in der Gesellschaft seiner Zeit ein Streben nach Nutzen und Gewinn statt eine Auseinandersetzung mit dem Schönen und damit eine ausbalancierte Kräfteentwicklung vorherrschend ist (vgl. Schiller 1801, S. 574f.). Schuld daran sei der Staat, der sich auf den Verstand konzentriert und das Schöne vernachlässigt. Der Staat will ein „sittlicher“ sein und vernunftgeleitete Menschen hervorbringen.

Eine harmonische Entwicklung des Menschen zu einem Ganzen ist nach Schiller so nicht möglich. Viel zu sehr sind die Gesellschaft und das Leben in dieser Gesellschaft von Arbeit und mechanischen Produktionsabläufen geprägt. Und viel zu wenig sind Erholung, der Genuss, das Schöne und somit die „Entfaltung der Sinne“ möglich. Der Mensch konzentriert sich dabei nur – mit Schiller gesprochen (vgl. ebd., S. 583f.) – auf das „eintönige Geräusch des Rades, das er umtreibt“. Er entwickelt sich einseitig. Nie kann er sein ganzes Potenzial ausschöpfen und Stoff- und Formtrieb in Balance bringen. Will man zu Spitzenleistungen gelangen, so müsse man sich zwar auf einen Bereich konzentrieren. Will man jedoch seine Kräfte „gleichförmig“ zu einem Ganzen entwickeln, so müsse man alle Bereiche bedienen (vgl. ebd., S. 586ff. u. S. 635). So lautet die Diagnose Schillers über die Gesellschaft seiner Zeit.

Aktuelle Diagnosen über die westliche Gesellschaft scheinen gemeinsam zu haben, dass sie seit den 1980er Jahren ein kälteres, konflikthafteres und unbehaglicheres Bild zeichnen. Eine vormals optimistische Grundhaltung ist einer pessimistischen gewichen. Statt Überfluss und Wohlfahrt gibt es nun Knappheiten und Risiken (vgl. Schimank 2000, S. 11). Die Bezeichnung der Gesellschaft reicht von Risiko-, Kommunikations-, Erlebnis-, Multioptions-, Simulations- über Bürgergesellschaft bis hin zur asymmetrischen Gesellschaft (siehe dazu das Inhaltsverzeichnis bei Kneer/Nassehi/Schroer 2000 und bei Schimank/Volkman 2000). Die wirtschaftlichen Umschwünge 2008/09 haben die Pluralität an gesellschaftlichen Normen und Werten, aber auch die pessimistische Haltung zugespitzt. Seitdem sprechen wir von einer „Krise“. Dabei scheint unklar, ob wir uns tatsächlich in einer Krise befinden oder der Begriff des Krisenhaften gerade en vogue ist. Manfred Fassler sieht die Gesellschaft, so wie sie weithin definiert wird, bereits im Untergang. Durch technologische und wirtschaftliche Entwicklungen, durch die zunehmende Bedeutung von Informationsflüssen über mediale Räume wird sich das gemeinschaftliche Zusammenleben neu und vor allem global strukturieren. Das macht die traditionelle Gesellschaft überflüssig (siehe Fassler 2009).

Wir leben also in einer Gesellschaft, die möglicherweise bald vielleicht gar jetzt schon keine solche mehr ist; in einer Zeit, die von Unsicherheit und

Pluralität gekennzeichnet ist. In dieser Zeit gilt es als Individuum, Verantwortung für die eigene Zukunft zu übernehmen und insbesondere als „Wirtschaftskraft“ seinen/ihren Beitrag zu leisten. Als Erwerbstätige/r gilt es im Wettkampf um den Arbeitsplatz zu bestehen. Dabei scheint es gerade nach der Wirtschaftskrise 2008/09 und als Folge dessen notwendig, möglichst Ressourcen sparend, aber dennoch Output steigernd zu arbeiten. Wie jedoch dabei bestehen? Wie trotz dieser Anforderungen „Mensch“ sein? Nach Schiller ist der Mensch nur da ganz Mensch, wo er spielt (vgl. Schiller 1801, S. 618). Gilt es daher auch in der Arbeitswelt zu spielen? Kann man in der Arbeitswelt nur gewinnen, wenn man spielt?

## Der Schiller'sche Spieltrieb heute

Einheit fordert zwar die Vernunft,  
die Natur aber Mannigfaltigkeit,  
und von beiden Legislationen  
wird der Mensch in Anspruch genommen.

Schiller (1801)

In diesem Zitat spitzt Schiller die Problematik der Verbindung des sinnlichen Triebs und des Formtriebs zu. Der Mensch sitzt sprichwörtlich zwischen zwei Stühlen, denen es gerecht zu werden gilt.<sup>1</sup> Schiller denkt die beiden Triebe als Energie (vgl. ebd., S. 610), welche von Zeit zu Zeit „Abspannung“ benötigt. Um die beiden Triebe zu vereinen und diese ab und an „abspannen“ zu können, braucht es den Spieltrieb. Diesen Trieb beschreibt Schiller etwas poetisch und kryptisch (vgl. ebd., S. 612f.). So würde sich etwa im Spiel die „Zeit in der Zeit“ aufheben. Ebenso sei es möglich, das „absolute Sein“ mit der „Veränderung der Identität“ zu verbinden. Das beschreibt ein wesentliches Spiel-Charakteristikum, das in verschiedenen Spieltheorien zu finden ist: nämlich dass das Spiel gleich einer Subwelt von der bestehenden abgegrenzt ist und insofern u.a. einer anderen Zeitfolge gehorcht oder man andere Rollen einnehmen kann (siehe u.a. Huizinga 2006 [1939]; Parmentier 2010). An anderer Stelle beschreibt Schiller das Spiel

als „Luxus der Kräfte und Laxität der Bestimmung“. Auch wenn beim Spielen der Kreativität und Freiheit – im Sinne einer „freien Ideenfolge“ – viel Bedeutung zugeschrieben wird, folgt das Spielen dennoch einer bestimmten Form und einem Set an Regeln. Erst durch die hinzugenommene „freie Form“ der Einbildungskraft entsteht ein „ästhetisches Spiel“, das eine völlig „neue Kraft“ darstellt (vgl. Schiller 1801, S. 663f.). Erst durch die Verbindung von Stoff- und Formtrieb also wird das Spiel von einer bloßen Aktivität zu einer tatsächlich spielerischen Aktivität.

Im Spiel ist es notwendig, die Balance zwischen Freiheit und Regelgeleitetheit sowie Freude und Zurückhaltung zu halten. Dies geht nur mit der „Agilität“ und Geschwindigkeit des Verstandes in seiner höchsten Reichweite. Im Spiel ist sowohl der Intellekt als auch die sinnhafte Wahrnehmung notwendig. Alles Lebensnotwendige tritt dabei in den Hintergrund (vgl. Howard 2002, S. 33). Das Spiel nimmt nach Schiller den Empfindungen und Affekten ihren „dynamischen Einfluss“ und verbindet diese mit „Ideen der Vernunft“. Der Spieltrieb hebt die beiden anderen Triebe also nicht auf. Vielmehr ermöglicht er eine Zusammenführung dieser in einer abgegrenzten „Subwelt“. Dies macht Schiller deutlich, indem er dem sinnlichen Trieb den Begriff „Leben“, dem Formtrieb den Begriff „Gestalt“ und dem Spieltrieb jenen der „lebenden Gestalt“ zuschreibt. Anders formuliert: Beim Spieltrieb ist man in der „glücklichen Mitte zwischen dem Gesetz und Bedürfnis“. (Vgl. Schiller 1801, S. 613ff.)

Wenngleich es zu Zeiten Schillers keine bekannten Aktivitäten der Implementierung von spielerischen Elementen in per se nicht spielerische Prozesse oder Objekte im Sinne von Gamification gab, so scheint es von Interesse, ob die Schiller'sche Definition von Spiel in heutigen Vorstellungen von Gamification wiederzufinden ist.

## Gamification und das Spiel als Lösung?

In Johan Huizingas „Homo Ludens“ (1939) findet man bereits eine Beschreibung dessen, was heute

<sup>1</sup> Wie bereits beschrieben, folgt der Mensch dem Stofftrieb, indem er seinen Gefühlen und Emotionen bei der Wahrnehmung von Schönerm freien Lauf lässt. Und er folgt dem Formtrieb, wenn er die ästhetische Wahrnehmung vorrangig durch den Verstand zu klären versucht (vgl. Schiller 1801, S. 571 u. S. 604f.). Der Mensch steckt in einem Dilemma, den beiden Trieben gerecht werden zu müssen. Der Kultur kommt dabei die Rolle zu, die beiden Triebe in Balance zu halten.

unter Gamification verstanden wird. Huizinga geht darin der These des Spiels als Ursprung der Kultur nach (vgl. Huizinga 2006 [1939], S. 7 u. S. 12). Die Kultur würde demnach „als Spiel“ und erst „im Spiel“ aufkommen und sich weiterentwickeln. Für das 19. Jahrhundert diagnostiziert Huizinga jedoch, dass die materielle wie geistige Organisation der Gesellschaft das Spiel zusehends zum Verschwinden gebracht hat (vgl. ebd., S. 208f.). Für das beginnende 20. Jahrhundert beobachtet er eine Rückführung des Spiels in unterschiedlichste Bereiche wie Sport, Kunst oder Arbeit und Wirtschaft. Im Kapitel „Spielmäßiges im modernen Geschäftsleben“ beschreibt er, wie spielerische Elemente in wirtschaftliche Settings implementiert werden (vgl. ebd., S. 215f.). Unternehmen würden etwa zur Steigerung der Arbeitsmotivation der Belegschaft den „Spielfaktor“ und den „Wettbewerbsgeist“ gleichsam „einflößen“. So würden beispielsweise unternehmenseigene Sportmannschaften gegründet oder Arbeiter nur dann eingestellt werden, wenn deren Ergebnisse beim Elfmeterschießen eine vielversprechende Leistungskurve zeigen. Dies erinnert doch stark an die genannten Konzepte zu Gamification.

Aktuell wird dem Spiel in der kulturellen Gemeinschaft ein besonderer Stellenwert zugesprochen. So wurde in wissenschaftlichen Diskursen bereits der „ludic turn“ ausgerufen (vgl. Raessens 2010, S. 6). Joey Lee und Jessica Hammer sprechen von einer „Überschwemmung“ der realen Welt durch Games und Game-Elemente (vgl. Lee/Hammer 2011, S. 1). Diese Ludifizierung der westlichen Gesellschaft könnte damit zusammenhängen, dass – wie Peter Stöger es hervorhebt (siehe Stöger 2005) – das Spiel und das Spielen in engem Zusammenhang mit der postmodernen, neoliberalen westlichen Gesellschaft stehen. Ein spielerischer Zugang könne nämlich helfen, auf die Unsicherheit und Pluralität der Postmoderne zu reagieren und darin einen für sich möglichen Weg zu finden.

Prognosen geben an, dass das Geschäft mit Gamification bis 2015 auf eine Multi-Milliarden-Dollar-Industrie anschwillt (vgl. Johnson et al. 2013, S. 21; Lee/Hammer 2011, S. 1; Raessens 2010, S. 6). Auch der Horizon-Report – ein jährlich von unterschiedlichen internationalen Bildungsinstitutionen gemeinsam über das „New Media Consortium“ erstellter Bericht über Neuigkeiten und Trends bildungstechnologischer

Entwicklungen – griff zweimal das Thema „Games and Gamification“ auf (vgl. Johnson et al. 2013, S. 20ff.; Johnson et al. 2014, S. 57ff.). Es wird betont, dass die Spieleindustrie längst nicht nur auf Kinder und Jugendliche beschränkt ist. 31% der SpielerInnen sind zwischen 18 und 35 Jahre alt. Zu einer weitreichenden Gamifizierung beigetragen hat die Verbreitung von mobilen Endgeräten. So spielt man nicht mehr nur zu Hause am PC, sondern kann nahezu von überall aus spielen. Das lässt das Spiel und das Spielen nicht nur an Bedeutung gewinnen, sondern verändert es grundlegend (siehe u.a. Fessler/Grünberger 2013).

Was wird unter Gamification verstanden? – Gamification meint auch heute noch das, was Huizinga versuchte zu beschreiben: Die Implementierung von Spiel-Elementen (beispielsweise vom technischen oder dramaturgischen Aufbau oder von allgemeinen Rahmenbedingungen von Spielen) in alltägliche, per se nicht-spielerische Prozesse oder Objekte. Ziel dieser Implementierung ist meist die stärkere Involvierung der Spielenden („Engagement“) in und deren Bindung an die Interaktion.

Lag der Fokus vor einiger Zeit im Rahmen von Arbeits- und Lernprozessen vor allem auf der Regulierung und Steuerung des Outputs, rücken in und durch Gamification-Konzepte die Arbeits- und Lernprozesse selbst in den Vordergrund. Es geht also mehr um den Weg zum Output (vgl. Deterding 2012, S. 14). Einsatz findet das bereits im Marketing, im Gesundheits- und Fitnesswesen sowie im Bildungssektor und in der Politik. Sowohl im öffentlichen Bereich (beispielsweise durch Institutionen) als auch im individuellen Mediengebrauch ist eine Spielifizierung zu beobachten. So bietet Facebook zunehmend mehr Spiele wie beispielsweise Farmville, CityVille oder Candy Crash Saga an. Diese Spiele dienen nicht nur dem individuellen Zeitvertreib, sondern ermöglichen einen Wettbewerb unter Facebook-UserInnen. Als weitere Beispiele seien genannt:

- Mit der App Foursquare kann man in bekannte Orte „einchecken“ und damit seinen sozialen Netzwerken den Aufenthaltsort bekannt geben. Dabei sammeln UserInnen Punkte, um vom „Mayor“ zum „Local“ oder weiter zum „Super User“ aufzusteigen. Der Erfolg wird wiederum veröffentlicht.
- Mit Hilfe der App Runtastic kann man nicht nur Informationen zu sportlichen Aktivitäten sammeln

und analysieren, sondern beispielsweise einen Dauerlauf den sozialen Netzwerken bekannt geben und durch seine FreundInnen online „angefeuert“ werden.

- Auf Changers.com findet man einerseits Produkte, um beispielsweise mit einer kleinen Solarzelle das eigene Notebook mit Strom zu versorgen und damit zum Klimaschutz beizutragen. Andererseits kann man anschließend die individuelle Reduktion des CO<sub>2</sub>-Verbrauchs in sozialen Netzwerken bekannt geben, um sich mit anderen zu messen.
- Das vom österreichischen Roten Kreuz unterstützte EU-Projekt „Worst Case Heros“ soll auf das Thema Katastrophenschutz aufmerksam machen und für angemessene Präventionsmaßnahmen sowie Maßnahmen im Ernstfall sensibilisieren.

Wie der Horizon-Report (vgl. Johnson et al. 2013, S. 20ff.) hervorhebt, finden spielerische Elemente gerade im Bildungsbereich großen Einsatz. Hauptanliegen sind das Schaffen von Möglichkeiten zum Erproben und Ertesten in einem geschützten, spielerischen Rahmen sowie das Anregen kreativer Problemlösungsansätze in institutionalisierten sowie informellen Lernsettings. In Spielen ist es möglich, über die Intensität eines Nicht-Spiels hinaus ausdauernd, kreativ und belastbar eine Aktivität zu verfolgen. Waren es vor Jahren noch Serious Games, mit denen man glaubte, Lernprozesse innovativer gestalten zu können, so sind es heute „badges“: Lernende erhalten für Leistungen, die sie beispielsweise außerhalb des regulären Lehrplans erworben haben, elektronisch ausgestellte Auszeichnungen und Leistungsnachweise (=„badges“), die sowohl für DozentInnen als auch für zukünftige ArbeitgeberInnen einsehbar sind. Damit wird es möglich, die Leistungen aus informellen Lernprozessen durch eine Art Gratifizierungssystem sichtbar zu machen. Vorreiter in diesem Bereich war zunächst das „Open Badges Project“ der Mozilla Foundation (2011). Die Mozilla Foundation bietet als Non-Profit-Organisation im Bereich der Förderung von Open Source Projekten auch Programme an, um individuelle Badges zu erstellen und damit für andere erwerbbar zu machen. Auch wenn sich die meisten Gamification-Initiativen dadurch kennzeichnen, dass zu gewinnende Punktesysteme, Badges oder auch Leaderboards implementiert werden, so stellen diese Elemente die das Spiel am wenigsten bedingenden Charakteristika dar. Insofern stellt sich die

Frage, ob und inwiefern Gamification-Bemühungen auf dieser Ebene zielführend sind (vgl. Deterding 2012, S. 14 u. S. 16). Die Reduzierung des Spiels auf einen so kleinen Aspekt wie beispielsweise zu erwerbende Punkte birgt die Gefahr, dass gerade keine Involvement und Motivierung, sondern vielmehr eine Frustration und ein Verlust von Konzentration hervorgerufen werden können (vgl. ebd., S. 16). Auch Jason Nolan und Melanie McBride (2013) vermissen eine kritische Reflexion im Diskurs über die Bedeutung von Digital Game Based Learning und Gamification-Bestrebungen. Sie beschreiben in ihrem Artikel über den Einsatz von Spielen in der Betreuung von Kindern zwischen drei und zehn Jahren, dass der Einsatz differenziert betrachtet werden muss, wenn man über einen Wissenserwerb hinausgehende Lernprozesse anregen möchte. Insbesondere können durch den Einsatz von Spielen für Lernprozesse und damit durch die „Verzweckdienlichung“ der Spiele gerade auch die wesentlichen Elemente des eigentlichen Spiels gefährdet werden. So werden gerade dann, wenn ein Spiel von einem/r Lehrenden oder auch ArbeitgeberIn „aufgegeben“ wird, die Autonomie der Spielenden sowie der freiwillige und intrinsisch motivierte Charakter des Spielgrundes um- und übergangen. Gleichzeitig wird in einem pädagogischen Setting nicht jene Privatsphäre gewährleistet, die für ein frei gewähltes, autonomes und zweckfreies Spiel notwendig ist (siehe Nolan/McBride 2013).

Die Beispiele zeigen, dass die Implementierung von spielerischen Elementen in diversen Bereichen unterschiedlichste Formen annehmen kann und ebenso unterschiedliche Zielsetzungen verfolgt. Meist wird beabsichtigt, Elemente, die in einer spielerischen Interaktion möglich sind, wie höhere Involvement, höhere Konzentration, kreativeres Denken, innovativeres Problemlösen, in reale, grundsätzlich nicht-spielerische Situationen zu übertragen. In spielerischen Situationen wird es nach Lee und Hammer möglich, mit der eigenen Rolle, mit individuellen emotionalen Bedingungen und Regeln zu spielen und zu experimentieren (vgl. Lee/Hammer 2011, S. 2ff.). Im Spielen ist es beispielsweise möglich, unkonventionelle Lösungswege auszuprobieren. Scheitert man dabei, so hat es im Grunde keinerlei Konsequenzen. Bei all diesen Bemühungen ist jedoch zu bedenken, dass „Gamification“ auf die Implementierung von Game-Elementen zur Herbeiführung

von „gamefulness“ im Unterschied zu „playfulness“ abzielt (siehe Deterding et al. 2011). Hier kommt die auf Roger Caillois zurückzuführende Unterscheidung zwischen „paidia“ und „ludus“ und in weiterer Folge zwischen „Game“ und „Play“ zum Tragen. Während „game“/„ludus“ das regelgeleitete Spiel meint, beschreibt „paidia“/„play“ die „spontane Manifestation des Spieltriebs“ sowie den kindlichen Spieltrieb (vgl. Caillois 1958, S. 38). Playfulness meint ein spielerisches, freies und kreatives Handeln im Gegensatz zum Game.

## Conclusio

Helfen nun spielerische Elemente, die teils gegensätzlichen Triebe des Arbeitsmarktes auszubalancieren? Diese Frage kann nur mit „bedingt“ beantwortet werden. Maßgeblich davon abhängig ist das Design – also die umfassende Gestaltung – der Umgebung, die durch spielerische Elemente erweitert wird. So können kleinere spielerische Phasen den kreativen und innovativen Arbeitsprozess fördern. Der spielerische Zugang hilft dabei, über bestehende Muster hinauszudenken. Gleich dem Spieltrieb, in dem die „Zeit in der Zeit“ aufgehoben wird und einerseits ein Regelsystem des Formtriebs, andererseits eine ästhetische Freiheit im Umgang mit diesem besteht, kann auch ein Arbeitsprozess für eine beschränkte Zeit in den Zwischenbereich des Spiels verlagert werden. Zu bedenken ist jedoch, dass das Spiel in der Arbeitswelt nicht ohne Konsequenzen verläuft. Erprobt man in Spielen neue Rollen und Problemlösungsstrategien, so ist das Spielen in der beruflichen Welt hingegen begrenzt. Die Rollen sind hier klar verteilt: Man ist ArbeitnehmerIn. Damit wird klar, dass ein mögliches Scheitern der entwickelten Problemlösungsstrategien reale Konsequenzen nach sich ziehen kann. Mit „bedingt“ muss die Frage auch insofern beantwortet werden, als die Möglichkeiten von Gamification maßgeblich von der zum Spiel anzuregenden Person abhängig sind. Schiller beschreibt, dass zur Wahrnehmung des Schönen

ebenso wie für das Spiel ein gewisses Maß an Freiheit notwendig ist. Lebensnotwendige Fragen müssen für die Zeit des Spiels vernachlässigt werden. Arbeit und Erwerbstätigkeit sind jedoch zu einem hohen Maße lebensnotwendig. Ist die Erwerbstätigkeit gefährdet, ist mehr oder weniger das Leben gefährdet. ArbeitnehmerInnen werden dann nicht ohne weiteres im Arbeitsalltag zu spielen beginnen.

Je nachdem, in welcher Form, in welchem Rahmen und mit Einbezug welcher Personen Spielelemente in Arbeitsprozesse implementiert werden, ist dieses Spielen mit dem Schiller'schen Spielverständnis vergleichbar. Grundsätzlich gilt es dabei, bestimmte Aspekte zu berücksichtigen wie ein gewisses Maß an Freiheit betreffend bestimmter Normen und lebensnotwendiger Bedingungen. Gleichzeitig gilt es, eine Regelgeleitetheit, ein Bestreben, etwas zu (er-)schaffen, sowie die Abgrenzung des Spiels vom realen Leben in Form einer Subwelt zu berücksichtigen. Für Bildungsangebote bedeutet dies, dass diese nicht nur auf die teils gegensätzlichen Anforderungen der Arbeitswelt vorbereiten, sondern auch eine kritische Perspektive beispielsweise auf motivationsfördernde Aktivitäten von ArbeitgeberInnen eröffnen sollen. Da ein spielerischer Zugang sehr wohl unterschiedliche Triebe ausbalancieren kann, gilt es, diese Perspektive ebenso zu eröffnen.

Es kann zusammengefasst werden, dass spielerische Elemente in der Arbeitswelt ein Ausbalancieren der Triebe anregen oder gar fördern können. Nicht gesagt ist, dass ein Spiel stets zu einer Erleichterung der Anforderung oder einer Minderung der Triebe führt. Ob und wie ein solches Anregen und Fördern möglich ist, hängt von der Gestaltung der spielerischen Elemente, von der Frage, in welche Prozesse diese implementiert werden, und von der jeweiligen spielenden oder eben nicht-spielenden Person ab. Der Mensch gewinnt also nicht unbedingt, wo er spielt. Aber wenn er spielt, kann dies für ihn ein Gewinn sein.



# Literatur

- Caillois, Roger (1958):** Die Spiele und die Menschen – Maske und Rausch. Stuttgart: Schwab.
- Deterding, Sebastian (2012):** Gamification: Designing for Motivation. In: interactions 19(4), S. 14-17.
- Deterding, Sebastian/Dixon, Dan/Khaled, Rilla/Nacke, Lennart (2011):** From game design elements to gamefulness: defining „gamification“. In: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments. Tampere, Finland: ACM, S. 9-15.
- Fassler, Manfred (2009):** Nach der Gesellschaft: infogene Welten, anthropologische Zukünfte. München: Wilhelm Fink.
- Fessler, Clemens/Grünberger, Nina (2013):** Play between cable car and couch. Reflections on the importance of the game-immanent and external environment on Game Play through Böhme's atmosphere concept. In: Mitgutsch, Konstantin/Huber, Simon/Wagner, Michael/Wimmer, Jeffrey/Rosenstingl, Herbert (Hrsg.): Context Matters! Exploring and Reframing Games in Context. Proceedings of the Vienna Games Conference 2013. Wien: New Academic Press.
- Freud, Sigmund (1920):** Jenseits des Lustprinzips. In: Ders. (2009): Das Ich und das Es. Metapsychologische Schriften. Frankfurt am Main: Fischer, S. 193-249.
- Herrmann, Leonhard (2010):** Friedrich Schiller (1759-1805). Ueber die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen (1795). In: KulturPoetik 10(1), S. 99-107. doi:10.2307/40621809.
- Howard, V. A. (2002):** Schiller: A Letter on Aesthetic Education to a Later Age. In: Arts Education Policy Review, 104(1), S. 31.
- Huizinga, Johan (2006 [1939]):** Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel. 22. Aufl. Hamburg: Rowohlt.
- Hübner, Wulf (2010):** Wir brauchen die Hexe nicht: „Es ist an der Zeit, selbst zu denken...“ Bemerkungen zu den metapsychologischen Überlegungen von Mentzos und Laplanche. In: Psychoanalyse – Texte zur Sozialforschung, 14. Jg., 2/3, S. 278.
- Johnson, Laurence F./Adams Becker, Samantha/Cummins, Michele/Estrada, Victoria/Freeman, Alex/Ludgate, Holy (2013):** NMC Horizon Report: 2013 Higher Education Edition. Austin/Texas: The New Media Consortium. Online im Internet: <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/hr2013.pdf> [Stand: 2014-04-29].
- Johnson, Laurence F./Adams Becker, Samantha/Estrada, Victoria/Freeman, Alex (2014):** NMC Horizon Report: 2014 Higher Education Edition. Austin/Texas: The New Media Consortium. Online im Internet: <http://cdn.nmc.org/media/2014-nmc-horizon-report-HE-DE.pdf> [Stand: 2014-04-29].
- Kneer, Georg/Nassehi, Armin/Schroer, Markus (Hrsg.) (2000):** Soziologische Gesellschaftsbegriffe. Konzepte moderner Zeitdiagnosen. 2. Aufl. München: UTB Wissenschaft/Fink.
- Laplanche, Jean (1988):** Die allgemeine Verführungstheorie und andere Aufsätze. In: Ders.: Der Trieb und seine Quellen. Tübingen: edition discord.
- Lee, Joey J./Hammer, Jessica (2011):** Gamification in Education: What, How, Why Bother? In: Academic Exchange Quarterly, 15 (2), S. 1-5. Auch online im Internet: <http://www.gamifyingeducation.org/files/Lee-Hammer-AEQ-2011.pdf> [Stand: 2014-04-28].
- Nolan, Jason/McBride, Melanie (2013):** Beyond gamification: reconceptualizing game-based learning in early childhood environments. In: Information, Communication & Society, S. 1-15. doi:10.1080/1369118X.2013.808365.
- Parmentier, Daniel (2010):** Spiel. In: Benner, Dietrich/Oelkers, Jürgen (Hrsg.): Historisches Wörterbuch der Pädagogik. Studienausgabe. Weinheim/Basel: Beltz.
- Raessens, Joost (2010):** Homo Ludens 2.0. The Ludic Turn in Media Theory. Antrittsvorlesung, Universität Utrecht, Fakultät für Geisteswissenschaften. Online im Internet: [http://igitur-archive.library.uu.nl/oratie/2012-0918-200528/1045628\\_Oratie\\_Raessens\\_ENG.pdf](http://igitur-archive.library.uu.nl/oratie/2012-0918-200528/1045628_Oratie_Raessens_ENG.pdf) [Stand: 2014-04-29].
- Schiller, Friedrich (1801):** Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen. In: Riedel, Wolfgang (Hrsg.) (2004): Sämtliche Werke in fünf Bänden, Band 5. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, S. 570-669.
- Schimank, Uwe (2000):** Soziologische Gegenwartsdiagnosen – Zur Einführung. In: Schimank, Uwe/Volkman, Ute (Hrsg.): Soziologische Gegenwartsdiagnosen. Eine Bestandsaufnahme. Opladen: Leske & Budrich, S. 9-22.
- Schimank, Uwe/Volkman, Ute (Hrsg.) (2000):** Soziologische Gegenwartsdiagnosen. Eine Bestandsaufnahme. Opladen: Leske+Budrich.
- Stöger, Peter (2005):** Das Spiel – Ortungsversuche. (Annäherungen zu einer integrativen pädagogischen Anthropologie – Essay und Skizze). Innsbruck: Studia-Univ.-Verl.

## Weiterführende Links

EU-Projekt „Worst Case Heros“: <http://www.ar-project.eu>

„Open Badges Project“ der Mozilla Foundation: <https://wiki.mozilla.org/Badges>



Foto: Thomas Arzt

### MMag.<sup>a</sup> Nina Grünberger

nina.gruenberger@donau-uni.ac.at  
<http://www.donau-uni.ac.at>  
+43 (0)2732 893-2348

Nina Grünberger studierte Bildungswissenschaft sowie Theater-, Film und Medienwissenschaft (Universität Wien). Aktuell verfasst sie ihre Dissertation zur Bedeutung des Spiels und spielerischen Haltungen in gesellschaftlichen und individuellen Krisensituationen im Rahmen des PhD-Studiums Erziehungs- und Bildungswissenschaft (Universität Innsbruck). Seit 2011 ist sie wissenschaftliche Mitarbeiterin und Lehrgangsführerin am Department für Interaktive Medien und Bildungstechnologie der Donau-Universität Krems.

## Can You Only Win If You Play?

An essay on gamification for coping with the demands of the world of work

### Abstract

Companies have become inventive. In our free market society, which is oriented to increasing output, the term “gamification” refers to the conscious integration of playful elements into normal working processes. This is done, among other reasons, to increase employee work performance. To work creatively and freely, yes, but only according to the rules and in line with the company's philosophy? To work result-oriented and efficiently, yes, while achieving a good work-life balance? This article examines whether the integration of elements of play can help to satisfy the contrary demands of the world of work in the West. Reference is made to Friedrich Schiller, who defined the play drive as the mediating instance between the sense drive and the form drive, the latter of which is guided by reason. The term “gamification” is explicated in reference to these terms. The article ends with conclusions for educational endeavours. (Ed.)

# Impressum/Offenlegung



## Magazin erwachsenenbildung.at

Das Fachmedium für Forschung, Praxis und Diskurs

Finanziert aus Mitteln des BMBWF

Koordination u. Redaktion: Institut EDUCON – Mag. Wilfried Hackl

erscheint 3 x jährlich online, mit Parallelausgabe im Druck

Online: [www.erwachsenenbildung.at/magazin](http://www.erwachsenenbildung.at/magazin)

Herstellung und Verlag der Druck-Version:

Books on Demand GmbH, Norderstedt

ISSN: 1993-6818 (Online)

ISSN: 2076-2879 (Druck)

ISSN-L: 1993-6818

ISBN: 9783735740731

## Medieninhaber



Bundesministerium für Bildung und Frauen  
Minoritenplatz 5  
A-1014 Wien



Bundesinstitut für Erwachsenenbildung  
Bürglstein 1-7  
A-5360 St. Wolfgang

## HerausgeberInnen der Ausgabe 22, 2014

Armin Medosch, PhD (Medienkünstler und freier Journalist)  
Dr. Stefan Vater (Verband Österreichischer Volkshochschulen)  
Ina Zwirger (ORF Radio Ö1)

## HerausgeberInnen des Magazin erwachsenenbildung.at

Mag.<sup>a</sup> Regina Rosc (Bundesministerium für Bildung und Frauen)  
Dr.<sup>in</sup> Margarete Wallmann (Bundesinstitut für Erwachsenenbildung)  
Mag. Wilfried Hackl (Geschäftsführender Hrsg., Institut EDUCON)

## Fachredaktion

Univ.-Prof.<sup>in</sup> Dr.<sup>in</sup> Elke Gruber (Universität Klagenfurt)  
Dr. Christian Kloyber (Bundesinstitut für Erwachsenenbildung)  
Dr. Lorenz Lassnigg (Institut für höhere Studien)  
Mag. Kurt Schmid (Institut für Bildungsforschung der Wirtschaft)  
Dr. Stefan Vater (Verband Österreichischer Volkshochschulen)  
Ina Zwirger (ORF Radio Ö1)

## Online-Redaktion

Mag.<sup>a</sup> Bianca Friesenbichler (Institut EDUCON)

## Fachlektorat

Mag.<sup>a</sup> Laura R. Rosinger (Textconsult)

## Übersetzung

Übersetzungsbüro Mag.<sup>a</sup> Andrea Kraus

## Satz

Marlene Schretter

## Design

Karin Klier (tür 3))) DESIGN)

## Website

wukonig.com | Wukonig & Partner OEG

## Medienlinie

Das „Magazin erwachsenenbildung.at. Das Fachmedium für Forschung, Praxis und Diskurs“ enthält Fachbeiträge von AutorInnen aus Wissenschaft und Praxis und wird redaktionell betrieben. Es richtet sich an Personen, die in der Erwachsenenbildung und verwandten Feldern tätig sind, sowie an BildungsforscherInnen und Studierende. Jede Ausgabe widmet sich einem spezifischen Thema. Ziele des Magazin erwachsenenbildung.at sind die Widerspiegelung und Förderung der Auseinandersetzung über Erwachsenenbildung seitens Wissenschaft, Praxis und Bildungspolitik. Weiters soll durch das Magazin der Wissenstransfer aus Forschung und innovativer Projektlandschaft unterstützt werden. Die eingelangten Beiträge werden einem Review der Fachredaktion unterzogen. Zur Veröffentlichung ausgewählte Artikel werden lektoriert und redaktionell bearbeitet. Namentlich ausgewiesene Inhalte entsprechen nicht zwingend der Meinung der HerausgeberInnen oder der Redaktion. Die HerausgeberInnen übernehmen keine Verantwortung für die Inhalte verlinkter Seiten und distanzieren sich insbesondere von rassistischen, sexistischen oder sonstwie diskriminierenden Äußerungen oder rechtswidrigen Inhalten.

Als Online-Medium konzipiert und als solches weitergeführt, ist das Magazin erwachsenenbildung.at beginnend mit der Ausgabe 7/8, 2009 zusätzlich in Druckform erhältlich.

## Urheberrecht und Lizenzierung

Wenn nicht anders angegeben, erscheinen die Artikel des „Magazin erwachsenenbildung.at“ unter der „Creative Commons Lizenz“. BenutzerInnen dürfen den Inhalt zu den folgenden Bedingungen vervielfältigen, verbreiten und öffentlich aufführen:

- Namensnennung und Quellenverweis. Sie müssen den Namen des/der AutorIn nennen und die Quell-URL angeben.
- Keine kommerzielle Nutzung. Dieser Inhalt darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.
- Keine Bearbeitung. Der Inhalt darf nicht bearbeitet oder in anderer Weise verändert werden.
- Nennung der Lizenzbedingungen. Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Lizenzbedingungen, unter die dieser Inhalt fällt, mitteilen.
- Aufhebung. Jede dieser Bedingungen kann nach schriftlicher Einwilligung des Rechtsinhabers aufgehoben werden.

Die gesetzlichen Schranken des Urheberrechts bleiben hiervon unberührt. Nähere Informationen unter [www.creativecommons.at](http://www.creativecommons.at).

Im Falle der Wiederveröffentlichung oder Bereitstellung auf Ihrer Website senden Sie bitte die URL und/oder ein Belegexemplar elektronisch an [redaktion@erwachsenenbildung.at](mailto:redaktion@erwachsenenbildung.at) oder postalisch an die angegebene Kontaktadresse.

## Kontakt und Hersteller

Magazin erwachsenenbildung.at  
Das Fachmedium für Forschung, Praxis und Diskurs  
p. A. Institut EDUCON  
Marienplatz 1/2/L,  
A-8020 Graz  
[redaktion@erwachsenenbildung.at](mailto:redaktion@erwachsenenbildung.at)  
<http://www.erwachsenenbildung.at/magazin>