

Beate Ochsner; Judith Willkomm; Harald Waldrich; Markus Spöhrer
**"Serious Gaming" – oder Spielen ernst nehmen. Ein
Forschungsprogramm**

2023

<https://doi.org/10.25969/mediarep/19402>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Ochsner, Beate; Willkomm, Judith; Waldrich, Harald; Spöhrer, Markus: "Serious Gaming" – oder Spielen ernst nehmen. Ein Forschungsprogramm. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, Jg. 15 (2023), Nr. 1, S. 123–136. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/19402>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - No Derivatives 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Abb. 1 *Fortnite Rift Tour Featuring Ariana Grande*, Werbe-Teaser (Orig. in Farbe)

«SERIOUS GAMING» ODER SPIELEN ERNST NEHMEN

Ein Forschungsprogramm

«These days play looks more like labor, and labor looks more like play. Rather than having dissipated, the mutual overlap of games and work has only grown more insidious.»¹

Im August 2021 begeisterte die Sängerin Ariana Grande mit ihrer zu fünf verschiedenen Uhrzeiten stattfindenden *Rift Tour* die Spieler*innencommunity von *Fortnite Battle Royale* (vgl. Abb. 1):²

Fortnite is a place for the imagination and the impossible. With the Rift Tour, we're bringing a musical journey to life that players can experience, feel, and join alongside their friends. [...] We're so grateful to have an iconic superstar like Ariana Grande and her team join us for a musical experience at metaverse scale, and for players and fans alike to experience the Rift Tour!³

Während die Kombination von Videospiel- und Musikereignis nicht neu ist, eröffnet die Zusammenarbeit von Ariana Grande mit *Fortnite* doch neue Dimensionen, die gleichermaßen für die Spiele- und die Musikindustrie wertvoll sind.⁴ Die Zusammenführung von Ariana-Grande-Fans – allein auf Instagram hat die Sängerin 339 Millionen Follower*innen – mit schätzungsweise 78 Millionen teilnehmenden *Fortnite*-Spieler*innen führte zu einer Steigerung der Aufmerksamkeit und infolgedessen einer Zunahme der Zugriffszahlen.⁵ Den Spieler*innen und Musikfans entstanden keine direkten Zusatzkosten und es blieb ihnen auch während der Tour ausreichend Zeit, um spezifische Quests für das Spiel zu erledigen. Neu war bei dieser Tour allerdings, dass die Spieler*innen bereits vor dem Set Grande-inspirierte virtuelle und in der Community gefragte und prestigeträchtige Merchandise- und

¹ Alexander R. Galloway: Counter-gaming, Eintrag im *Blog Culture and Communication*, 23.12.2014, cultureandcommunication.org/galloway/counter-gaming (20.12.2022).

² *Fortnite Battle Royale*, Epic Games, USA 2017.

³ Phil Rampulla: Ariana Grande Steps into the Metaverse as the Headliner for Fortnite's Rift Tour, in: *Epic Games*, 1.8.2021, epicgames.com/site/en-US/news/ariana-grande-steps-into-the-metaverse-as-the-headliner-for-fornites-rift-tour (11.10.2022).

⁴ Vgl. Revital Hollander-Shabtai, Or Tzofi: Music Innovation and the Impact of COVID-19 on the Way We Experience Music, in: Gali Einav (Hg.): *Transitioning Media in a Post COVID World. Digital Transformation, Immersive Technologies, and Consumer Behavior*, Cham 2022, 41–60.

⁵ Vgl. Jacob Birken: *Videospiele. Digitale Bildkulturen*, Berlin 2022.

Sammelgegenstände wie den Ariana-Grande-Skin, den *Sweetener Sailshards Glider* oder die *7 Rings Smasher Pickaxe* erwerben konnten.⁶

Diese Strategien allein aber vermögen die entstandenen Kosten – von der Programmierung über das Publicity Management bis zu Grandes Gage – kaum zu decken. Eine ausschlaggebende Rolle für die zusätzlichen Investitionen spielt das hinter *Fortnite* stehende Business-Modell.⁷ *Fortnite* ist ein Free-to-Play-Spiel, d. h. es kann kostenlos heruntergeladen und auf unterschiedlichen Plattformen und Devices gespielt werden. Sämtliche Basisdienstleistungen und -services werden also kostenfrei zur Verfügung gestellt, während weitere Services oder Gegenstände wie z. B. Season und Battle Passes oder rein dekorative Skins in Form von In-Game- oder In-App-Käufen erstanden und in der *Fortnite*-Währung V-Bucks bezahlt werden müssen. Dieses Modell sorgt dafür, dass *Fortnite* eines der erfolgreichsten Videospiele ist, nicht nur in Bezug auf die Anzahl der aktiven und passiven Spieler*innen(konten),⁸ sondern auch im Hinblick auf den wirtschaftlichen Gewinn. Wie verschiedene Analysen zeigen, ist der Erwerb dieser Zusatzfunktionen und -dienstleistungen gleichermaßen für das *mood management*, den *flow*, die *loyalty* der Spieler*innen wie auch für den Erwerb sozialen Kapitals und für Teilhabe relevant.⁹ Als ebenso erfolgreiche Praxis hat sich das Umsatzmodell der Games-as-a-Service (GaaS) oder Service Games erwiesen. Dabei werden in einem Videogame kontinuierlich neue Spielinhalte bereitgestellt und so der Wiederspielwert und die Langzeitmotivation gesteigert. Diese Art von Games, zu denen auch *Fortnite* gezählt werden kann, können von Seiten der Entwickler*innen im besten Falle über Jahre hinweg mit Updates versorgt und mit jeder Season um neue Inhalte erweitert werden.

Spätestens an dieser Stelle drohen (vermeintliche) Grenzen zwischen spielerisch erzeugter Motivation, Leistungsfreude und Produktivität auf der einen Seite und ihrer ökonomischen Nutzbarmachung, Verwertung und kontinuierlichen Steigerung auf der anderen Seite zu verschwimmen: Die Comic-hafte Darstellung von *Fortnite* versammelt eine sehr hohe Anzahl von jüngeren Spieler*innen,¹⁰ der Free-to-Play-Modus und die kostengünstigen In-Game-Käufe bilden ein niedrigschwelliges Angebot. Dieses schafft allerdings auch schnell Abhängigkeiten. Tatsächlich ist die Möglichkeit, In-Game-Käufe zu tätigen, sehr verlockend, besonders in Free-to-Play- oder Service Games mit ihrem kostenfreien Zugang und den vorwiegend geringen Preisen. Durch die zahlreichen Möglichkeiten mehr oder weniger kostengünstiger In-Game-Käufe können dabei bis zu 125 Prozent höhere Einnahmen als bei Premium-Spielen erzielt werden.¹¹ Als weitere den Erfolg von *Fortnite* erklärende Faktoren werden die Zusammenarbeit der Plattform mit anderen Firmen und Unternehmen (wie der Musikindustrie), die «Offenheit»¹² des Geschäftsmodells etwa in Bezug auf die Integration popkultureller Praktiken wie Dance Moves oder auch die Implementierung einer mehrseitigen (MSP) oder Cross-Plattform-Strategie und damit die Adressierung diverser Kund*innengruppen angeführt. Auf diese Weise zieht *Fortnite* eine Vielzahl von Nutzer*innen unterschiedlicher

⁶ Vgl. Diego Nicolás Argüello: Fortnite Rift Tour Ariana Grande concert, Save the Date times, timer resolution and quests explained, in: Eurogamer, 13.9.2021, [eurogamer.net/fortnite-rift-tour-save-the-date-times-timer-resolution-quests-8006](https://www.eurogamer.net/fortnite-rift-tour-save-the-date-times-timer-resolution-quests-8006) (12.10.2022).

⁷ Vgl. Timo Schöber, Georg Stadtmann: *Fortnite: The Business Model Pattern Behind the Scene*, European University Viadrina Frankfurt (Oder), Department of Business Administration and Economics, Discussion Paper Nr. 415, 2020, doi.org/10.2139/ssrn.3520155.

⁸ *Fortnite* verzeichnete 2020 ca. 80 Millionen aktive monatliche Spieler*innen, 2021 ca. 83 Millionen, die Anzahl der registrierten Konten stieg von 250 Millionen im März 2019 auf 350 Millionen nur ein Jahr später, vgl. Leon Hurley: What's the Fortnite player count in 2022?, in: *Gamesradar*, 17.11.2022, [gamesradar.com/how-many-people-play-fortnite/](https://www.gamesradar.com/how-many-people-play-fortnite/) (16.1.2023).

⁹ Zu *mood management*, *flow* und *loyalty* vgl. Joonheui Bae u. a.: Affective value of game items: a mood management and selective exposure approach, in: *Internet Research*, Bd. 29, Nr. 2, 2019, 315–328; Gen-Yih Liao, T.C.E. Cheng, Ching-I Teng: How do avatar attractiveness and customization impact online gamers' flow and loyalty?, in: *Internet Research*, Bd. 29, Nr. 2, 2019, 349–366. Zu Monetarisierung vgl. Alexander Bernevega, Alex Gekker: The Industry of Landlords: Exploring the Assetization of the Triple-A Game, in: *Games and Culture*, Bd. 17, Nr. 1, 2022, 47–69; Sonia Fizek, Markus Rautzenberg: The work of game in the age of automation, in: *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, Bd. 10, Nr. 3, 2018, 197–201.

¹⁰ Vgl. Christopher D. Merwin u. a.: *The World of Games: eSports. From Wild West to Mainstream*, Equity Research Report von Goldman Sachs Group, Inc., 2018, 17.

¹¹ Vgl. Schöber, Stadtmann: *Fortnite*, 7.

¹² Alexander Osterwalder, Yves Pigneur: *Business Model Generation. Ein Handbuch für Visionäre, Spielveränderer und Herausforderer*, Frankfurt/M., New York 2011, 180f.

sozialer Medien und Gaming-Plattformen an. Dies betrifft nun nicht nur etwaige Besucher*innen der *Rift Tour*; vielmehr geht es darum, dass Großevents dieser Art professionell beworben, aber in gleichem Maße von Freund*in zu Freund*in (mit-)geteilt werden: Die zunehmende Popularität bedeutet gleichzeitig, dass mehr oder weniger hauptberufliche *Fortnite*-Streamer*innen es sich schlicht nicht erlauben können, das Ereignis zu verpassen. Ihre Teilnahme gerät zu einer Art Pflicht, in deren Rahmen das Ereignis selbst wie auch das (Mit-)Spielen über verschiedene Plattformen (mit-)geteilt wird.¹³

Die am Beispiel von *Fortnite* und der *Rift Tour* Ariana Grandes aufgezeigten Verflechtungen von Spielwelten, (Erwerbs-)Arbeit und Wirtschaftsbereichen sind ebenso vielfältig wie komplex. So zieht das plattformübergreifende digitale Geschäftsmodell der Service Games mit innovativen Verwertungspraktiken neue Grenzen zwischen Praktiken, Diskursen und Effekten dessen, was wir gemeinhin als «Spielen» bezeichnen, und dem, was in der Erwerbslogik als «Arbeiten» gilt. Hybride Begriffsbildungen wie «playbour»¹⁴, «laborious play» oder «playful work»¹⁵ dokumentieren auch sprachlich diese wachsende Verquickung und werfen Fragen danach auf, ob z. B. Spielen überhaupt «Spaß» machen kann, wenn es externen Erfolgswängen oder Glücksbedingungen unterworfen wird, oder ob andersherum Arbeiten nur oder erst dann Vergnügen bereiten kann, wenn es spielerisch wird. Welche Auswirkungen zeitigen Dynamiken der «Verspielung» (Gamification) von Arbeits- und Produktionswelten, wenn das Spielen wie auf *twitch* zur Erwerbsarbeit gerät oder Popsänger*innen professionelle Auftritte und Shows in die Spielwelt verlegen? Und wie sind parallel zu verzeichnende Prozesse der «Verarbeitung» (Workification) zu beurteilen, wenn Praktiken des Spielens und Spielumgebungen zunehmend von Organisations- und Effizienzstrukturen durchzogen werden?

Mit dem Konzept des *Serious Gaming*, wie wir es in diesem Artikel vorstellen, wollen wir eine Vorgehensweise vorschlagen, mit der die komplexen Wechselwirkungen zwischen Spielen und Arbeiten adressiert und in drei Modalitäten des Spielens – «Einspielen», «Mitspielen» und «Auspielen» – beschreibbar gemacht werden können. Im Folgenden werden wir die vielfältigen Perspektivierungen des Forschungsgegenstandes aufzeigen und Anschlussmöglichkeiten für medienwissenschaftliche Zugänge zur Untersuchung von Prozessen der Gamification und Workification in transdisziplinären Forschungskontexten eröffnen. Abschließend werden wir noch einmal auf die *Rift Tour* von Ariana Grande zurückkommen und sie in die von uns vorgeschlagenen Spielmodalitäten einbetten.

Zwischen Spielen und Arbeiten

Ausgangspunkt unserer Überlegungen war die Beobachtung, dass Spielen – und dies nicht erst seit der Pandemie – zunehmend soziale Relevanz zugesprochen wird und es zugleich in den Blickpunkt ökonomischer Interessen rückt, die die Verwertbarkeit dieses Potenzials ausloten. Umgekehrt nehmen

¹³ Vgl. Beate Ochsner, Markus Spöhrer, Harald Waldrich: Twitching Laborious Play or: How Game-Streaming Changes Modes of Playing, in: Markus Spöhrer, Harald Waldrich (Hg.): *Einspielungen. Prozesse und Situationen digitalen Spielens*, Wiesbaden 2020, 179–206.

¹⁴ Julian Kücklich: Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry, in: *The Fibreculture Journal*, Nr. 5, 2005, five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/ (15.11.2022).

¹⁵ Pablo Abend u. a. (Hg.): *Digital Culture and Society*, Jg. 5, Nr. 9 (2/2019): Laborious Play and Playful Work I, Bielefeld 2020; vgl. dazu Arwin Lund: Playing, Gaming, Working and Labouring: Framing the Concepts and Relations, in: *tripleC*, Bd. 12, Nr. 2, 2014, 735–801.

16 Vgl. Tobias Werron: Die zwei Wirklichkeiten des modernen Sports: Soziologische Thesen zur Sportstatistik, in: Andrea Mennicken, Hendrik Vollmer (Hg.): *Zahlenwerk. Kalkulation, Organisation und Gesellschaft*, Wiesbaden 2007, 247–270.

17 Vom Credit Score zum Social Score ist es ein kurzer Weg, vgl. Jenna Burrell, Marion Fourcade: The Society of Algorithms, in: *Annual Review of Sociology*, Bd. 47, Nr. 1, 213–237.

18 Vgl. Clark C. Abt: *Serious Games*, Lanham, London 1987 [1970].

19 Vgl. Christina Vagt: Organismus und Organisation, in: *ZfM*, Jg. 8, Nr. 14 (1/2016): Medienökologien, 19–32, doi.org/10.25969/media_rep/1687.

20 Im Luhmann'schen Sinne bestimmt eine Leitdifferenz nicht, was selektiert werden muss, wohl aber dass selektiert werden muss, vgl. Niklas Luhmann: *Soziale Systeme. Grundriss einer allgemeinen Theorie*, Frankfurt/M. 1987, 19.

21 Vgl. z. B. Ben Sawyer, David Rejeski: *Serious Games. Improving Public Policy Through Game-based Learning and Simulation*, Washington 2002; Ben Sawyer: Research Essay: What Will Serious Games of the Future Look Like? in: *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, Bd. 3, Nr. 3, 2011, 82–90.

22 Vgl. Sebastian Deterding u. a.: Gamification. Using game-design elements in non-gaming contexts, in: *CHI EA 2011: Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, 7.–12.2011, 2425–2428, doi.org/10.1145/1979742.1979575; Matthias Fuchs u. a. (Hg.): *Rethinking Gamification*, Lüneburg 2014; Felix Raczkowski: *Digitalisierung des Spiels. Games, Gamification und Serious Games*, Berlin 2018; Lennart E. Nacke, Sebastian Deterding: The Maturing of Gamification Research, in: *Computers in Human Behavior*, Bd. 71, 2017, 450–454.

23 Josef Wiemeyer: *Serious Games für die Gesundheit. Anwendung in der Prävention und Rehabilitation im Überblick*, Wiesbaden 2016, 17.

traditionelle Arbeitspraktiken, -routinen und -themen – von professionellen Gaming-Streamer*innen über Aufgaben des Grinding und Farming bis hin zu spezifischen Geschäftsmodellen in der Spieleindustrie – einen wachsenden Bereich im Kontext des Spielens ein. Im Zuge der Digitalisierung wurde diese Entwicklung beschleunigt, was verschiedene Praktiken, Prozesse oder Operationen des Spielens in immer größerem Maße verdichtet, statistisch vergleichbar und als Potenziale berechenbar gemacht hat. In dieser Form können sie in anderen Bereichen weiterverarbeitet werden. Tobias Werron hat dies am Beispiel des modernen Wettkampfsports aufgezeigt;¹⁶ ein anderer großer Bereich ist die Finanzwelt und dabei v. a. der sogenannte Credit Score im Kreditwesen.¹⁷ Versuche, das spielerische Potenzial, die Motivation und <reine> Spielfreude zu messen, berechenbar zu machen und zu verwerten, finden sich in verschiedenen Spielkontexten wieder, von reinen Unterhaltungsspielen bis zu Spielen mit externen Zwecken, den sogenannten *Serious Games*.¹⁸ Als Vorbilder sind hier u. a. Forschungen aus dem Bereich der Arbeitswissenschaft und -organisation anzuführen.¹⁹ Ziel unseres Forschungsprogramms zu *Serious Gaming* ist es, die zunehmenden Verschränkungen von <Spielen> und <Arbeiten> in Prozessen der Gamification zum einen und der Workification zum anderen zu problematisieren. Neben der Untersuchung konkreter Praktiken in transdisziplinären Studien zwischen Diskursanalyse, Medienethnografie und experimenteller Forschung geht es darum, die diesen Praktiken zugrunde liegenden Genealogien, Logiken und Semantiken zu erforschen, die die Leitdifferenz Spielen/Arbeiten immer wieder neu ausbuchstabieren.²⁰

Ideen zur Instrumentalisierung des spielerischen Potenzials, wie von Ben Sawyer und David Rejeski im Rahmen ihrer 2002 gegründeten *Serious Games Initiative* am Woodrow Wilson Center for International Scholars vorgeschlagen,²¹ sind in der Vergangenheit von der Forschung immer wieder in Bezug auf Aspekte der Digitalisierung, Kommerzialisierung und, mit steigender Tendenz, der Gamification problematisiert worden.²² Dabei stand und steht bei den vorwiegend anwendungsorientierten und auf der (kurzfristigen) Spieleproduktion, der Beratung zur Herstellung oder der Evaluation konkreter Produkte beruhenden Forschungsprojekten zu *Serious Games* nach wie vor die Realisierung ihrer sogenannten «Doppelmission» im Vordergrund, nämlich «ernsthafte Ziele» zu erreichen, «ohne das Spielerlebnis zu korrumpieren».²³ Ein Blick in die zahlreichen Studien und Metastudien zeigt jedoch, dass – ungeachtet der technischen Entwicklungen und Anwendungsfortschritte – die mit den Projekten verbundenen Hoffnungen, die auf die inhaltliche, strukturelle und ästhetische Konzeptualisierung sowie technische Implementierung gesetzt wurden, meist nicht oder nur zum Teil erfüllt werden konnten.²⁴ Als Gründe werden das Fehlen adäquater Formate, entsprechender Kapazitäten sowie geeigneter wissenschaftlicher Einrichtungen und «sozialer Orte der Begegnung»²⁵ angeführt, um erfolgreich zwischen empirischen und theoretisch ausgerichteten Forschungsrichtungen zu vermitteln. Zudem wird immer wieder das Fehlen einer systematischen und von Beginn an zu fördernden,

nachhaltigen Zusammenarbeit von Wissenschaft, Praxis und Öffentlichkeit sowie mangelnde transdisziplinäre Methodenarbeit genannt.²⁶

In methodisch-theoretischer Abgrenzung zu häufig produktions- oder anwendungsorientierten Forschungsansätzen zu *Serious Games* nimmt das Konzept des *Serious Gaming* Spielen selbst ernst. Es macht die Effekte der komplexen Verflechtungen und Verschiebungen zwischen Spiel- und Arbeitsorganisation sowie Verwertungsmöglichkeiten, d.h. zwischen Spielen, die vermehrt Arbeitsprozesse abbilden und einfordern, sowie Arbeitsabläufen, die über Level- und Score-Architekturen strukturiert werden und den Wettbewerbsdruck erhöhen, zum Forschungsgegenstand. Erst in der Perspektive eines prozessualen *Serious Gaming*²⁷ werden soziale, kulturelle und ökonomische Transformationen sichtbar, die Al Gore bereits 2011 andeutete, als er in seiner Keynote zum 8th Annual Games for Change Festival in New York Games als «the new normal» bezeichnete.²⁸ Dieser normalisierten und zugleich normalisierenden Ausweitung der Spielzone entspricht eine Entgrenzung der Arbeitszone, die die Grenzziehung zwischen Spielen und Arbeiten im Prozess zunehmender Workification des Spielens, d.h. arbeitsähnlicher, sich wiederholender und routinierter Handlungsabläufe, beständig aufweicht.

Während nun der Begriff der Gamification und damit das Eindringen spielerischer Logiken in nicht-spielerische Umgebungen und Kontexte seit Längerem im Gebrauch ist, ist die Workification, wie sie erstmals von Eron Rauch als Zunahme spielinternen Leistungsdrucks und monotoner Aufgaben oder auch als Mehrwertproduktion und Einkommensgenerierung beschrieben wurde, deutlich weniger untersucht.²⁹ So erfordern Rauch zufolge zahlreiche Videospiele bestimmte Formen des Grindings.³⁰ In fordistischer Logik werden dabei repetitive Tätigkeiten durchgeführt, bis der Loot gewonnen werden kann. Dabei fällt es zunehmend schwer, diese Tätigkeiten und Entwicklungen – Sigl spricht von «fun pain»³¹ – als unterhaltsame Freizeitbeschäftigung oder gar lustvolle Zeitverschwendung zu verstehen. Vielmehr werden Spieler*innen zwar in bunter Verpackung, aber eben doch «ohne Alternative zu Befehlsempfängern und Laufburschen» und «*Gamification* [...] kehrt [...] nach ihrem Ausflug in die Welt der wirtschaftlichen Effizienzoptimierung als *Workification* zurück in die Spiele».³² Gleichzeitig aber sind mit dieser Praxis des Spielens (und/oder Arbeitens) potenziell eine soziale Wertsteigerung – die Spieler*innen steigen im Ranking auf – wie auch ökonomische Verwertbarkeit verbunden, denn es gibt die Möglichkeit, sich für das Grinding bezahlen zu lassen, «ergrindete» Gegenstände auf Ebay zu erwerben oder auch Spieler*innen/Mitarbeiter*innen anzustellen, um den Erfolg dann für sich zu verbuchen. Als Generatoren eines datenbasierten «Überkapital[s]»³³ schreiben sich Videospiele mit immer neuen Differenzsetzungen zwischen Spielen und Arbeiten zugleich in die zunehmende «Quantifizierung»³⁴ wie auch «Ökonomisierung des Sozialen»³⁵ ein, die neue Formen des sozioökonomischen Statusgewinns und -verlusts begründen.

²⁴ Vgl. Michael Sailer, Lisa Homner: The Gamification of Learning: A Meta-analysis, in: *Educational Psychology Review*, Bd. 32, 2020, 77–112; Susanne Strahinger, Christian Leyh (Hg.): *Gamification und Serious Games*. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen, Wiesbaden 2017; Tom Baranowski u. a.: *Games for Health for Children: Current Status and Needed Research*, in: *Games for Health Journal*, Bd. 5, Nr. 1, 2016, 1–12.

²⁵ Thesenpapier für eine Games-Strategie des BMVI: Punkt 4.1., 31.5.2021, [bmwk.de/Redaktion/DE/Downloads/Anlagen/Games/games-strategie-thesenpapier.html](https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Downloads/Anlagen/Games/games-strategie-thesenpapier.html) (14.11.2022).

²⁶ Vgl. Axel Jacob, Frank Teuteberg: Game-Based Learning, Serious Games, Business Games und Gamification – Lernförderliche Anwendungsszenarien, gewonnene Erkenntnisse und Handlungsempfehlungen, in: Strahinger, Leyh (Hg.): *Gamification und Serious Games*, 97–112.

²⁷ Mit der Hervorhebung der Verlaufsform des Verbs soll zu einem die spezifische Zeitlichkeit und zum anderen die Situiertheit der zu untersuchenden Praktik des Serious Gaming betont werden.

²⁸ Charles Tsai: Al Gore: «Games are the New Normal», in: *Huffpost*, 6.12.2017, [huffpost.com/entry/al-gore-games-social-good_b_881017](https://www.huffpost.com/entry/al-gore-games-social-good_b_881017) (14.11.2022).

²⁹ Vgl. Eron Rauch: Workification. Bridging Worlds: Workified Games IV, in: *Videogametourism*, 4.10.2022. videogametourism.at/tags/workification (14.11.2022).

³⁰ Begriffe wie Grinding, Grinden und Grinder bezeichnen die Durchführung bzw. die Durchführenden von eher monotonen, wiederkehrenden Aufgaben mit dem Ziel, sich Spielvorteile zu verschaffen.

³¹ Rainer Sigl: Workification: Warum sich Games immer mehr wie Arbeit anfühlen, in: *Der Standard*, 22.5.2016.

³² Ebd.

³³ Marion Fourcade: *Zählen, benennen, ordnen. Eine Soziologie des Unterscheidens*, Hamburg 2022, 62–73.

³⁴ Stefan Mau: *Das metrische Wir. Über die Quantifizierung des Sozialen*, Frankfurt/M. 2017.

³⁵ Ulrich Bröckling, Susanne Krasmann, Thomas Lemke (Hg.): *Gouvernementalität der Gegenwart. Studien zur Ökonomisierung des Sozialen*, Frankfurt/M. 2000.



Abb. 2 Das GameLab der Universität Konstanz unterstützt die Forschung zu *Serious Gaming* mit seiner Ausstattung und Infrastruktur (Orig. in Farbe)

Vor diesem Hintergrund möchten wir über die Untersuchung gamifizierter Elemente der Arbeitswelt oder auch von Arbeitsweisen, -themen und -strukturen hinausgehen, wie sie klassischerweise auf einer narrativ-ästhetischen Spielerebene repräsentiert und verhandelt werden.³⁶ Es gilt, bestehende analytische Konzepte und Forschungsansätze zu Videospiele in ernsthaften Kontexten sowie zum Arbeiten in gamifizierten Umgebungen zu erweitern, indem Praktiken des Spielens und/oder Arbeitens selbst in den Blick genommen und hierbei auch traditionelle Spielarten, wie z. B. Brett- und Kartenspiele, berücksichtigt werden (vgl. Abb. 2). Die Kombination von Untersuchungen, die sich konkreten zeitgenössischen Praktiken des Spielens und Arbeitens widmen, mit Untersuchungen zu historischen Diskursformationen und Machtmechanismen, die an der Entstehung von Wissensordnungen und -subjekten des Spielens/Arbeitens beteiligt sind, ermöglicht es dabei nachzuvollziehen, wie sich z. B. Vertriebsstrategien, Prozesse der Vermarktung aber auch Einstellungen und Verhaltensweisen der Spieler*innen im Verhältnis zueinander entwickeln. Die Verwertungslogiken, die über die Relationen der Gleichsetzung diskreter Einheiten von Werten wie Spieldauer, Spielehrgeiz, Kooperativität, Fitness, Wissen, aber auch Skins, Loots, Scores etc. einen Tauschwert erzeugen, der die Beziehungen über eine Art Angebot-und-Nachfrage-Dynamik reguliert, greifen dabei gleichermaßen im Arbeits-, Finanz-, (Aus-)Bildungs- und Erziehungs- oder Gesundheitsbereich wie auch im Unterhaltungs- oder Freizeitbereich. Vor diesem Hintergrund wollen wir an der Leitdifferenz zwischen Spielen und Arbeiten ansetzen, ohne jedoch die eine oder die andere Seite der Unterscheidung

³⁶ Vgl. z. B. Andreas Fischer, Tom Uhlig: Arbeit als Spiel – Spielen als Arbeit. Thesen zum neuen Verhältnis von Erwerbsarbeit und Videospiele, in: *Paidia. Zeitschrift für Computerspiel-forschung*, 21.1.2021, paidia.de/arbeit-als-spiel-spielen-als-arbeit-thesen-zum-neuen-verhaeltnis-von-erwerbsarbeit-und-videospiel (13.11.2022).

hervorzuheben. Vielmehr stehen die spezifischen Praktiken und Situationen im Vordergrund, die *Serious Gaming* in operativen Verschaltungen von Gamification und Workification als stets neues und flexibles Differenzprodukt zwischen Spielen und Arbeiten hervorbringen. Die Unterscheidungen lösen sich dabei nicht auf, sondern werden dynamisiert, damit einhergehend differenziert und sind in ihrer Komplexität nur transdisziplinär zu untersuchen.

Was wann, wie, warum und für welchen Zeitraum zum *Serious Gaming* wird, hängt nicht allein vom Spieldesign, den Regeln oder übergeordneten Zielsetzungen ab, sondern entfaltet sich aus Spielsituationen, Spielweisen und der Materialität der Spielelemente, aus Zugangsvoraussetzungen und Motivationen sowie aus Leistungsansprüchen, Vermarktungs- und Verwertungsstrategien und vielem mehr.

Unterschiedliche Spielmodalitäten: Ein-, Mit- und Ausspielen

Um die Komplexität der vielen Ebenen und Verquickungen von Spielen und Arbeiten analysierbar zu machen, schlagen wir vor, von konkreten Praktiken des Spielens auszugehen und dabei zwischen drei verschiedenen Modalitäten zu unterscheiden: dem Einspielen, dem Mitspielen und dem Ausspielen. Mit diesen Modalitäten eröffnen wir Zugangs- und Zugriffspunkte, die die Umstände, Bedingungen und Möglichkeiten des Spielens sichtbar werden lassen. Dabei kann der Zugriff über Modalitäten nicht nur für gegenwartsbezogene Forschung, sondern auch für historische Spiel- und Arbeitsarrangements sowie darauf bezogene Praktiken fruchtbar gemacht werden.

In ein Spiel können oder müssen zukünftige Spieler*innen sich einspielen oder sie werden eingespielt. Sie können oder müssen mit dem Spiel wie auch miteinander spielen und es kann ihnen unter Umständen <böse> mitgespielt werden. Trümpfe können ebenso wie (Mit-)Spieler*innen ausgespielt werden, ein Spiel kann enden, wenn es oder man ausgespielt ist oder hat, es kann, soll oder muss auch zugleich einen Wiedereinstieg ermöglichen. In welcher Weise sich nun die Leitdifferenz Spielen/Arbeiten in diese Modalitäten einschreibt und produktiv gemacht werden kann, wird im Folgenden erläutert.

Mit der ersten Modalität des <Einspielens> möchten wir das Werden des Spielens oder des Arbeitens und damit auch der Spieler*innen oder Arbeiter*innen adressieren. Sie fokussiert in genealogischer Perspektive auf Spiel- und Verarbeitbarkeit von Regeln, Strukturen und konkreten Spielelementen. Mithilfe dieser Modalität erfassen wir die Entstehung von Beziehungsgefügen zwischen Orten, Ereignissen, Elementen, Akteur*innen und Momenten, die Situationen in Spiel- oder Arbeitsprozesse übersetzen und in deren Dynamik Spielen in Arbeiten oder umgekehrt umschlagen kann. Die zweite Modalität, das <Mitspielen>, umschreibt die Ko-Relationen und wechselseitigen Anpassungsleistungen zwischen den verschiedenen Akteur*innen. Hier werden Fragen nach spezifischen Möglichkeiten und Bedingungen des Mitspielens, zu- oder auch abnehmender Adaptation,

Personalisierung und Tailoring zentral. Das Mitspielen gerät im Hinblick auf die spielerische Ausbildung eines verantwortungsvollen Handelns und Verhaltens, aber auch auf deren Mess- und Berechenbarkeit in den Fokus. Damit können auch Geräte, Regelsysteme, Diskurse, Ergebnisse, Quantitäten oder Zuschauende und Forschende zu Mitspieler*innen oder Arbeiter*innen werden. Die Modalität des <Auspielens> verweist auf das mögliche Ende und somit auf die (Definitions-)Grenzen des Spiels, aber auch auf neuerliche Einspielungs- und Anschlussmöglichkeiten während des Spielprozesses. So bedeutet Auspielen nicht automatisch das Ende des Spiels, sondern wird zugleich als spiel- oder arbeitssituatives Verwirken einer Handlungsoption oder -aufforderung verstanden, die den Ausgang einer Situation prägt und neue Ein- und Mitspielbedingungen erwirkt. Fragen nach der sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Nutz- und Verwertbarkeit des Spiel(en)s sowie nach Möglichkeiten und Bedingungen der Produktivitätssteigerung stehen dabei im Mittelpunkt der Untersuchungen.

Auf Basis dieser drei Modalitäten werden mithin unterschiedliche Situationen des *Serious Gaming*, d.h. Schnittstellen sowie Adaptions- und Übersetzungsprozesse zwischen Spielen und Arbeiten, beleuchtet und analysiert. Dabei sind die Modalitäten nicht als teleologische Abfolge oder Entwicklungsperspektive zu verstehen, sondern dienen vielmehr der Sichtbarmachung von Querverbindungen und Rekursivitäten zwischen den verschiedenen Spielmöglichkeiten und damit verbundenen Praktiken. Die Modalitäten sind nicht bei allen Spiel- oder Arbeitspraktiken gleichermaßen einsetzbar und es lässt sich zumeist nur rückwirkend feststellen, welche der drei Modalitäten in einem spezifischen soziotechnischen Arrangement wesentlich gewirkt hat.³⁷ Beispielsweise wird der Arbeitsaufwand, den die Vorbereitung auf das Spielen oder die Einübung von Spielzügen erfordert, in der Modalität des <Mitspielens> weitgehend unsichtbar. Ob sich routinierte Spielhandlungen und ein strategisches Miteinander-Spielen auszahlen, zeigt sich in der Modalität des <Auspielens>. Der eigentliche Zweck oder der Erfolg eines Spiels oder einer vielleicht dem Ziel des Spiels gegenläufigen Spielpraxis lässt sich leichter beim <Ein-> und <Auspielen> einschätzen. Wie die Arten und Weisen des Spielens sich auf die Verwertungsprozesse auswirken und wie umgekehrt diese in die Spielpraktiken zurückgespielt werden, soll in den folgenden Abschnitten schlaglichtartig beleuchtet werden.

<Einspielen>

Mit der Modalität des <Einspielens> zielen wir weniger auf den Anfang des Spiel(en)s, sondern auf kontinuierliche Übersetzungsprozesse zwischen dem (immer wieder neuen) Einstieg ins Spiel und der Routinisierung, zwischen Adaptation und Widerstand, zwischen Exploration und Exploitation von Regelsystemen und Handlungspotenzialen, die eine Genealogie sozialer, kultureller, epistemischer und anderer Rahmenbedingungen des *Serious Gaming* sichtbar machen. Im Vordergrund steht die Analyse unterschiedlicher Praktiken der <Einspielung>³⁸ von

³⁷ Unter einem «soziotechnischen Arrangement» verstehen wir komplexe, räumlich begrenzte und dynamische Anordnungen von menschlichen und nicht-menschlichen Akteur*innen in konkreten Spielsituationen. Vgl. Annemarie Mol, John Law: *Complexities: An Introduction*, in: dies. (Hg.): *Complexities. Social Studies of Knowledge Practices*, Durham, London 2002, 1–23.

³⁸ Johan Huizinga: *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek b. Hamburg 2006, 20.

Spieler*innen, Spiel- und Arbeitsmaterialien in die Spielwelt. An welchen Momenten, so ist zu fragen, findet ein Umschlag von der «Einspielung» zur «Einarbeitung» statt und unter welchen Bedingungen, wenn überhaupt, ist eine Rückkehr ins Spielen möglich? Eine wichtige Rolle spielen dabei die verschiedenen Materialien (z. B. Spielsteine, Karten, Bauklötze, Würfel, Joysticks, digitale Devices, Trainingsgeräte), an die die Aufgabe delegiert wird, menschliche und nicht-menschliche Akteur*innen aufeinander einzuspielen und zu stabilisieren. Untersuchungen zu Regeln und Regelbildung, zu historischen und zeitgenössischen Diskursen, kulturellen und sozialen Dynamiken und soziotechnischen Arrangements schließen daran an, um aufzuzeigen, wie trotz zunehmender Routinisierung und drohendem Spannungs- oder Motivationsverlust eine systematisch bedingte Unvorhersehbarkeit³⁹ erzeugt werden kann, um die Spieler*innen «im Spiel» zu halten. Betrachtet werden dabei auch infrastrukturelle Gegebenheiten wie z. B. Barrierefreiheit, Alters- oder Genderbegrenzungen, die in der Phase des «Einspielens» erforderlich oder hinderlich sein können. Spätestens an diesem Punkt stellt sich die Frage, ob und wenn ja welche Praktiken der Widerständigkeit Spieler*innen gegen das Eingespielt- oder Eingearbeitet-Werden entwickeln können.

Aus der Perspektive der Medien- und Kulturwissenschaften eröffnen sich hier neue Forschungsfelder, gerade wenn die diskursive Ebene der Differenzlogik zwischen Spielen und Arbeiten mitgedacht wird. Die v. a. im Kontext der kapitalistischen Arbeitsgesellschaft – und besonders des aktuellen Digitalkapitalismus⁴⁰ und seiner Konsequenzen für den Arbeitsmarkt⁴¹ – hervorgebrachte Unterscheidung zwischen Spielen und Arbeiten steht diskursgeschichtlich in engem Zusammenhang mit dem «ernsthaften Spielen», das dem «freien Spielen» gegenübergestellt wird.⁴² Allerdings verhält sich auch das «freie» Spielen der Ernsthaftigkeit gegenüber relativ, können doch bestimmte Funktionalisierungen des Spielens – wie Übung (beim Kind), Erholung, Sozialisation usw. – von Anfang an davon ausgenommen werden,⁴³ da der lediglich aus einer Außenperspektive wahrgenommene Unterschied zwischen Ernst und Spiel «im Vollzug des Spieles seine Berechtigung» verliert.⁴⁴ Kulturwissenschaftlich ausgerichtete Forschungen zeigen, dass ein sogenanntes «ernsthaftes Spielen» im Sinne des *serio ludere* als höfische Machttechnik auf eine lange Theoriegeschichte verweist,⁴⁵ wobei sich der Fokus im bürgerlichen Kontext auf individuelle Bildungsmöglichkeiten verschiebt,⁴⁶ um ab dem 19. Jahrhundert den gleichermaßen effizienzorientierten Übungs- und Trainingsgedanken für Geist und Körper hervorzuheben.⁴⁷

«Mitspielen»

Das «Einspielen» von Spieler*innen in und auf soziotechnische Arrangements mit dem Ziel der Leistungsoptimierung verweist bereits auf die Modalität des «Mitspielens», in welcher der zuletzt geäußerte Übungs- und Trainingsgedanke in Bereichen der Gesundheit und des Sports, aber auch der Bildung und des Lernens auf seine Möglichkeiten und Bedingungen hin geprüft wird.⁴⁸ Die

³⁹ Vgl. Marc R. Johnson: *The Unpredictability of Gameplay*, London u. a. 2020.

⁴⁰ Vgl. Philip Staab: *Digitaler Kapitalismus. Markt und Herrschaft in der Ökonomie der Unknappheit*, Frankfurt/M. 2019.

⁴¹ Vgl. Klaus Schwab: *Die Vierte industrielle Revolution*, München 2016.

⁴² Friedrich Schiller: *Spiel und Freiheit – Der ästhetische Zustand (1793/94)*, in: Hans Scheuerl (Hg.): *Das Spiel. Theorien des Spiels*, Bd. 2, Weinheim, Basel 1991, 34–40.

⁴³ Vgl. Anne Schmitz-Hüser: *Wenn das Spiel zur Arbeit wird. Veränderungsprozesse im Erwachsenenenspiel*, in: *Psychologie und Gesellschaftskritik*, Bd. 31, Nr. 4, 2007, 73–93, hier 75.

⁴⁴ Matthias Flatscher: *Das Spiel der Kunst als die Kunst des Spiels. Bemerkungen zum Spiel bei Gadamer und Wittgenstein*, in: Reinhold Esterbauer (Hg.): *Orte des Schönen. Phänomenologische Annäherungen. Für Günther Pöltner zum 60. Geburtstag*, Würzburg 2003, 125–154.

⁴⁵ Vgl. Leander Scholz: *Anrufung und Ausschließung. Zur Politik der Adressierung bei Heidegger und Althusser*, in: Michael Cuntz u. a. (Hg.): *Die Listen der Evidenz*, Köln 2006, 283–297; Michel Foucault: *Subjekt und Macht*, in: ders.: *Analytik der Macht*, Frankfurt/M. 2005, 240–263.

⁴⁶ Vgl. Marc Föcking: *Serio ludere. Epistemologie, Spiel und Dialog in Nicolaus Cusanus' De ludo globi*, in: Klaus W. Hempfer, Helmut Pfeiffer (Hg.): *Spielwelten. Performanz und Inszenierung in der Renaissance*, Stuttgart 2002, 1–19.

⁴⁷ Vgl. Friedrich Wilhelm August Fröbel: *Die Menschengziehung*, Keilhau 1826.

⁴⁸ Im Bereich der Game Studies spätestens mit der Veröffentlichung der *Wii Fit* (2006) und den «mimetic interfaces» ein wichtiges Thema, vgl. Jesper Juul: *A Casual Revolution. Re-inventing Video Games and Their Players*, Cambridge (MA), London 2012.



Abb. 3 Der Adaptive Controller von Microsoft in Aktion

Modalität des <Mitspielens> bezieht sich ebenso auf spezifische Voraussetzungen des Miteinander-Spielens und der Übergänge zum Miteinander-Arbeiten (oder womöglich auch Gegeneinander-Arbeiten) wie darauf, mit dem Spiel (d. h. den Spielmaterialien, den Anordnungen, den Spieler*innen usw.) zu spielen, um das Spielen (noch) interessanter, erfolgreicher und produktiver zu gestalten und die Spieler*innen im Spiel zu halten. Dabei ist der <Erfolg> des jeweiligen Spielzwecks – gleich ob dieser im Spielen selbst oder auch in der Vermittlung externer Fähigkeiten, Verhaltens- oder Wissensformen liegt – an konkrete, zu erforschende Praktiken des Mitspielens oder spezifische Materialien gekoppelt, die das Im-Spiel-Bleiben und damit die Aussicht auf Kompetenzzuwachs oder Aneignung verschiedener Fähigkeiten fördern.

Als Klassiker der militärisch begründeten Computerspielgeschichte gelten Flugsimulatoren. Inzwischen lässt sich auf ganz verschiedene Traditionen spielerischer Simulationen in Lehr- und Lernumgebungen als Übungen für den Ernstfall zurückgreifen, z. B. in Kontrollräumen, in der Medizintechnik oder in Form von Plan- und Strategiespielen im Katastrophenschutz und diplomatischen Diensten.⁴⁹ Die vermeintlich <universalen> ludischen Lern- und Lehrdispositive sind jedoch in ihren Möglichkeiten zur (An-)Passung an individuelle, subjektive oder soziokulturelle Kontexte limitiert. So kann am Beispiel spezifischer soziotechnischer Lernumgebungen experimentell, aber auch medienethnografisch untersucht werden, inwiefern mehr oder weniger gamifizierte Interventionen, Praktiken oder Materialien bestimmte Momente und Situationen des Übergangs, d. h. Prozesse der Aneignung oder des Widerstands, hervorbringen oder verhindern. Spuren

⁴⁹ Vgl. Rolf F. Nohr, Serjoscha Wiemer (Hg.): *Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*, Münster 2008.

von Improvisations- und Erfindungsreichtum zu adaptiven Controllern in Computerzeitschriften zeugen z. B. davon, wie viel Arbeitsaufwand es erfordern kann, die normierten Spielmechaniken so anzupassen, dass Menschen mit körperlichen oder kognitiven Behinderungen überhaupt (mit- und ein-)spielen können (vgl. Abb. 3). Es gilt zu fragen, in welchen Situationen des «Mitspielens» sich derartige Adaptionspotenziale und Konfigurationspraktiken als diskursive oder individuell wahrgenommene Arbeitsprozesse einschreiben. Wie lange kann oder muss «mitgespielt»/«mitgearbeitet» werden, um einen Kompetenzgewinn zu bewirken und welchem Leistungsdruck werden die Spieler*innen dabei ausgesetzt?

Mit ähnlichen Fragen sieht sich die experimentelle Erforschung von Eltern-Kind-Interaktionen konfrontiert, die das Spannungsverhältnis zwischen der spielerischen Komponente jener Interaktion (Gamification) und dem Ziel der Handlungen, also dem Lernerfolg beim Kind, untersucht. Eine neue Dimension der Auswertung und Reflexion experimenteller Verhaltensstudien im Bereich des *Serious Gaming* bietet dabei die direkte Inbezugsetzung zu historischen Erhebungsdaten. Über längere Zeiträume untersucht werden können so beispielsweise gesellschaftliche Veränderungen im Lernförderverhalten von Eltern wie auch die Relevanz und die Möglichkeit des Erwerbs neuer soziokultureller Kapitalformen wie Anerkennung, Prestige, Adaptivität oder Leistungsfähigkeit. Die Experimente eröffnen auf der Metaebene zugleich eine Reflexion darüber, inwiefern *Serious Gaming* die beständige (Selbst-)Kontrolle und Überwachung und die (Selbst-)Beobachtung der Spieler*innen und ihrer Umgebungen bedingt oder überhaupt erst ermöglicht. Welche Beziehungen bestehen zwischen den verschiedenen verhaltens- und spielabhängigen Akteur*innen, welche Rolle spielen Persönlichkeitsmerkmale, Spielverhalten oder -weisen oder die Transformation von Spielumgebungen im Kontext des differenziellen Lernerfolgs? Die oben beschriebenen Arrangements zwischen Eltern und Kindern, zwischen denjenigen, die alternative Zugänge ermöglichen, und denjenigen, die sie benötigen, zwischen Personen, die lehren, und solchen, die lernen, wie auch zwischen Forscher*innen und zu befor schenden Personen sind von asymmetrischen (Macht-)Beziehungen durchzogen. Fragen nach Erhebung, Auswertung und Verwendung der Daten wie auch nach In- und Exklusionsprozessen spielen somit eine wesentliche Rolle im Untersuchungskontext. Mit der Frage nach dem Erfolg, der Produktivitätssteigerung und Verwertbarkeit von Spielpraktiken schließt die Modalität des «Mitspielens» an den bereits erwähnten Digitalkapitalismus und damit an Prozesse des «Ausspielens» an, die im folgenden Abschnitt im Fokus stehen.

«Ausspielen»

Die Ambiguität der Modalität des «Auspielens» als ein Zu-Ende-Spielen, jemanden oder eine Karte ausspielen oder verschiedene Ausspielwege nutzen, wirft grundsätzliche Fragen nach dem Anfang und dem Ende des Spielens sowie danach auf, wo das Spielen aufhört und das Arbeiten anfängt. Gibt es ein

definitives Ende, oder kann – aus unterschiedlichen Gründen – dafür gesorgt werden, dass das Spielen nie aufhört, dass immer weitergespielt werden kann oder gar muss? Für die Spieleindustrie ist das Weiterspielen freilich ein angestrebtes Ziel, das sie u. a. mit der Durchsetzung neuer und verstärkt serviceanstatt produktorientierter Geschäftsmodelle wie z. B. den Games as a Service (GaaS) gezielt beeinflussen will. Hier werden Anreize geschaffen, die neue Produktionsweisen etablieren, in denen es im Rahmen kapitalistischer Produktivität kaum noch Momente gibt, in denen das Spiel (im Sinne von ausgespielt) tatsächlich <aus> ist.

Ob und wenn ja wann <Einspielen> oder <Mitspielen> in ein <Auspielen> oder <Ausgespielt-Werden> umschlagen kann (oder soll), wird in Relation zur wirtschaftlichen, sozialen oder kulturellen Kapitalisier- und Verwertbarkeit von Spiel- und Arbeitsprozessen z. B. an der Börse, in der Spieleindustrie oder auch in Praktiken ko-kreativer Spielentwicklung deutlich. Begreift man das Auspielen im Sinne eines Verwirkens von Spielzügen, dann kann auch in konkreten Spiel- und Arbeitssituationen Handlungspotenzial verwirkt werden (in *Fortnite* z. B. durch einen verpassten Kill). Mit der Konzipierung eines Auspielens als ge- und verhandeltes Verwirken von Handlungsoptionen für, mit oder gegen Mitspieler*innen (im menschlichen wie nicht-menschlichen Sinne) lassen sich auch Fragen nach Spiel- und Arbeitsstrategien, nach Zugänglichkeits- und Anpassungspotenzialen sowie nach Möglichkeiten zur Produktivitätssteigerung verknüpfen. Ausgelöst einerseits von der intrinsischen Motivation zum (Weiter-)Spielen sowie andererseits dem Umstand, dass auf den gleichen digitalen (mobilen) Geräten gespielt, trainiert, gelernt, therapiert oder auch gearbeitet wird, kommt es zu einer kontinuierlichen Produktivitätssteigerung in einer zunehmend digitalisierten Gesellschaft.⁵⁰ Eine wichtige Grundlage dieser Entwicklungen bildet u. a. die von John von Neumann und Oskar Morgenstern 1944 publizierte Studie *Theory of Games and Economic Behavior*, in der das strategische Verhalten in Wirtschaft und Gesellschaft spieltheoretisch analysiert wird.⁵¹ Weitere, hier nicht detailliert auszuführende Entwicklungen in den Bereichen der algorithmischen Spieltheorie, der Statistik und des Machine Learning ermöglichen die Diskretisierung und Partitionierung kontinuierlicher Informationen.⁵² Dies erlaubt die allgemeine Berechenbarkeit, statistische Bearbeitung und Verwertung stetiger Spiel- wie auch Arbeits- oder Organisationsprozesse, die somit vergleichbar und in- oder miteinander verrechenbar werden. Auf diese Weise verschwimmen die Grenzen zwischen Spielen und Arbeiten, und Spielen wird potenziell zu einem <konsumfähigen Produkt> im Verwertungszusammenhang der Leistungsgesellschaft. Die von den Spieler*innen in diesem Kontext geleistete Arbeit ist dabei hochgradig prekär und muss im Sinne der Erwerbslogik neu definiert werden.

In genealogischer Perspektivierung zeigen sich die Folgen der Überschneidungen ludischer, sozialer und ökonomischer Praktiken und die Entstehung

⁵⁰ Vgl. dazu u. a.: Michael Mayer: *Homo Oeconomicus Ludens. Begriff (Kapital als Medium III.1)*, in: Spöhrer, u. a. (Hg.): *Einspielungen*, 207–226; Fritz Böhle, G. Günter Voss, Günther Wachtler (Hg.): *Handbuch Arbeitssoziologie*, Bd. 1: *Arbeit, Strukturen und Prozesse*, 2. Aufl., Wiesbaden 2018; Reinhard Margreiter: *Wissenskonstitution im Spannungsfeld von Arbeit, Spiel und Medien*, in: Theo Hug, Josef Perger (Hg.): *Instantwissen, Bricolage, Tacit Knowledge: Ein Studienbuch über Wissensformen in der westlichen Medienkultur*, Innsbruck 2003, 84–100.

⁵¹ Vgl. John von Neumann, Oskar Morgenstern: *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton 2007 [1944].

⁵² Vgl. Noam Nisan u. a. (Hg.): *Algorithmic game theory*, Cambridge (UK) 2011; vgl. Sotiris Kotsiantis, Dimitris Kanellopoulos: *Discretization Techniques: A recent survey*, in: *GESTS International Transactions on Computer Science and Engineering*, Jg. 32, Nr. 1, 2006, 47–58.

neuer Kapitalformen, wenn z. B. die Spielkarte über ihre Funktion als transhistorisches Spielobjekt hinaus als Medium soziokultureller Aushandlungsprozesse begriffen wird und auf diese Weise symbolische Ordnungen und Strukturen verfestigt. Mit dem Zugriff auf Praktiken des «Auspielens» wird der Blick auf Formen eines zunehmenden Verwertungsdenkens gelenkt, wie es sich aktuell nicht nur in spekulativen Börsenpraktiken oder komplexen Plattformökonomien zeigt. Auch im Kontext einer Verflechtung von Computerspielen und Profisport zeigen sich neue und gemeinsame Verwertungsmöglichkeiten, die Spielen mit arbeitswissenschaftlichen Optimierungs- und Wachstumsideologien verbindet. Das Ranking und Lizensystem des modernen Wettkampfsports mit seiner Affinität zu Zahlen und Prognosen hat wesentlich zur Popularisierung von Big Data beigetragen.⁵³ Die damit einhergehende Verwissenschaftlichung des Sports durch hochkomplexe datenbasierte Spielanalysen verändert nicht nur den Leistungssport. Die Spielstatistiken, Leistungsbilanzen und Körperdaten von Sportler*innen fließen auch in Computerspiele mit ein und führen zu einer wechselseitigen Beeinflussung sich überlappender Zielgruppen. Es wird nicht nur «ohne Ende» (und um jeden Preis) gespielt, sondern auch gestreamt und zugeschaut.

Fazit

Dass die *Fortnite Rift Tour* mit Ariana Grande in dieser Form stattfinden konnte, ist Effekt verschiedener Einspielungsprozesse, in deren Rahmen die Akteur*innen der Spiel- und Musikwelt synchronisiert und miteinander verschaltet wurden. Dabei wurden z. B. das Design der Skins, die tourspezifischen Quests wie auch die Auswahl und Platzierung der Songs bereits im Vorfeld und basierend auf den Erfahrungen älterer Touren mit dem Ziel ausgesucht und gestaltet, Austausch und auf diese Weise ein erfolgreiches Mit(einander)spielen zu ermöglichen. Dieser Prozess der Aushandlung geht in ein Mitspielen und damit in Prozesse des Austarierens und Stabilisierens über, die als Effekt des Einspielens zugleich die Voraussetzung für erneutes Ein- oder finales Ausspielen bilden. Ohne den erfolgreichen Vollzug des Miteinander-Spielens der verschiedenen Akteur*innen – hier die Kombination und Zusammenarbeit von Grande-Fans und *Fortnite*-Spieler*innen – wird das Interesse am Spielen sowie am Erwerb spezifischer Ariana-Grande-Skins oder weiterer in den Quests zu erstehender Sammelobjekte erlahmen und mithin die Auspielung des sozial und kulturell relevanten Kapitals nicht oder nur ungenügend funktionieren. Ist es erfolgreich, ermöglicht das Mit(einander)spielen die Eröffnung neuer Auspielungswege, wie z. B. im Falle des Grande-Konzerts, das u. a. auf der Plattform YouTube wie auch – in Ausschnitten – auf anderen Social-Media-Plattformen angeschaut werden kann. So werden neue Öffentlichkeiten und Communitys eingebunden («eingespielt») und zugleich weitere Möglichkeiten der Monetarisierung mobilisiert.

⁵³ Vgl. Markus Stauff: A Culture of Competition: Sport's Historical Contribution to Datafication, in: *TMG Journal for Media History*, Jg. 21, Nr. 2, 2018, 30–51.

Mit dem Konzept des *Serious Gaming* wird demnach die immer wieder aufs Neue einzuziehende Differenz zwischen Spielen und Arbeiten beschreibbar, die die beständige Grenzverschiebung und -herstellung zwischen einem kontrollierbaren, zweckorientierten Arbeiten und einem nicht-kontrollierbaren, kreativen Bereich des Spielens als Produktivitätssteigerung begreift.⁵⁴ *Serious Gaming* ist dabei nicht einfach mit *Serious Games*, d.h. mit Spielen mit nicht-spielimmanenter, externer Zielsetzung, gleichzusetzen. Das Konzept des *Serious Gaming* verschiebt den Fokus vielmehr weg vom Erfolg (oder Misserfolg) der Realisierung spielexterner Zwecke und konzentriert sich auf die immer wieder neu hervorgebrachte Differenz zwischen Spielen und Arbeiten, wie sie durch Prozesse von Gamification und Workification operationalisiert und damit beobacht- und beschreibbar wird.⁵⁵ Mit *Serious Gaming* wird mithin erstmals die gleichermaßen spannende wie auch riskante Produktivität der sozialen, inter- und transkulturellen, körperlichen, ökonomischen und epistemischen Verschiebungen und Verwerfungen zwischen <Spielen> und <Arbeiten> in den Blick genommen: «We're in the middle of what could be a very serious ending, the end of what we know as human existence. If there's ever been a time for us to play, to be fearless, it's now.»⁵⁶

⁵⁴ Vgl. Stefan Meißner: Arbeit und Spiel – mit Technik neu bestimmt, in: Alexander Friedrich u. a. (Hg.): *Arbeit und Spiel. Jahrbuch Technikphilosophie*, Baden-Baden 2018, 19–33.

⁵⁵ Vgl. Christian Moser: Auto-ethnographische Spiele. Ludische Subjektivierung im anthropologischen Diskurs der Moderne (Huizinga, Malinowski, Lévi-Strauss, Geertz), in: Christian Moser, Regine Strätling (Hg.): *Sich selbst aufs Spiel setzen*, München 2016, 199–215.

⁵⁶ Anand Pandian: *A Possible Anthropology. Methods for Uneasy Times*, Durham, London 2019, 3.