

## **Presseinformation**

Heidelberg, 30. Mai 2012

### **Mit Spielen die Probleme der Welt lösen**

Im Buch „Die verspielte Gesellschaft“ skizziert Nora Stampfl das Szenario einer Gesellschaft, die das Spiel zum Prinzip für Leben und Arbeiten macht

Egal ob Schach, Skat, die Fußballweltmeisterschaft, Stierkämpfe, Pacman oder World of Warcraft: die Welt der Spiele ist vielfältig und wandlungsfähig. Unbestritten ist, dass Kinder spielerisch lernen und dass sie mit der Hilfe von Spielen schneller lernen. Erwachsene dagegen verbannen „das Spiel ins Reich des Privaten“ und damit – vielfach als Hobby – in eine „starre, gesellschaftlich anerkannte Form innerhalb streng definierter Grenzen“. Das Telepolis-Buch „Die verspielte Gesellschaft“ zeigt, wie Prinzipien des Computerspiels und des Spiels an sich zunehmend Bestandteil unseres Lebens werden und wie Spielmechanismen Menschen zu einem bestimmten Verhalten animieren und motivieren: in der Freizeit, der Wissenschaft, beim täglichen Broterwerb – und, so Seth Priebatsch, der CEO eines Marketingunternehmens für Kundenbindungsspiele, zunehmend auch zur Problemlösung gesamtgesellschaftlicher Probleme.

Den Siegeszug der Spiele führt Stampfl auf die zunehmende Verbreitung elektronischer Spielekonsolen, den darauf folgenden internetbasierten Spielen und den neuen Möglichkeiten des mobilen Internet zurück. „Die Generation Gaming der nach 1970 Geborenen kennt keine Welt ohne Videospiele...“, so Stampfl, „...das Digitale umgibt sie so selbstverständlich, dass es als Teil der Umwelt betrachtet wird.“

### **Das Verkehrsnetz als Spielwiese**

Die Londoner Verkehrsbetriebe etwa arbeiten bereits seit 2003 mit „Chromaroma“, bei dem das gesamte öffentliche Verkehrsnetz als „Spielbrett“ fungiert. Über die Oyster Card, mit der die meisten Reisenden bargeldlos zahlen, sammelt der Verkehrsanbieter Bewegungsdaten der Reisenden und macht das Verkehrsnetz zu einer Art natürlicher Spielwiese, auch, um das Pendeln spielerisch zu versüßen. Mit Punkten belohnt werden Teams oder Einzelspieler, die beispielsweise die kürzeste Verbindung zwischen zwei Punkten wählen, die in der Rushhour auch mal eine Station früher aussteigen oder das Fahrrad nutzen.

Weight Watchers, Raucherentwöhnungsprogramme oder neue Trainingsmethoden mit E-Learning muten ihren Nutzern nicht wie Spiele an. Doch Punkte zu sammeln und Highscores zu ergattern ist heute längst nicht mehr nur in digitalen Spiele alltäglich: Treuepunkte beim Einkauf, Flugmeilen im Flieger, ein höheres Level – viele Kundenbindungswerkzeuge arbeiten mit spielerischen Methoden. Das Internetspiel „Evoke“ des Weltbank Instituts forderte vor zwei Jahren dazu auf, humanitäre Probleme in Afrika zu lösen. Fast 20.000 Menschen aus 150 Ländern nahmen teil und generierten innerhalb von zehn Wochen 23.000 Blogeinträge, 4.700 Fotos und mehr als 1.500 Videos.

Autorin Nora Stampfl beschreibt, wie man heute die Macht von Spielen in fast allen Lebensbereichen nutzt. Sie untersucht die Wirkungsweise von Gamification als neue Strategie zur Motivation von Menschen und entwirft die Zukunftsvision einer Welt allgegenwärtiger Spiele. Für sie ist Gamification mehr als ein Marketinginstrument. „Gelingt es..., kreativ mit Spielmechanismen umzugehen und den Nutzer bei seiner inneren Motivation zu packen, dann wird Gamification... verschiedene Bereiche unseres Lebens gehörig auf den Kopf stellen“, prophezeit Stampfl.

### **Bibliografische Angaben**

Nora S. Stampfl: „Die verspielte Gesellschaft - Gamification oder Leben im Zeitalter des Computerspiels“ (Telepolis) Heise, Mai 2012, 120 Seiten, Broschur, ISBN 978-3-936931-77-8

14,90 Euro (D) / 15,40 Euro (A)

---

Bildmaterial, weitere Informationen unter:

<http://www.dpunkt.de/buecher/3881/die-verspielte-gesellschaft-%28telepolis%29.html>

---

### **Über den dpunkt.verlag**

Der dpunkt.verlag ist ein deutscher Fachverlag für IT und Fotografie mit Sitz in Heidelberg. Der Heise Zeitschriftenverlag ist am dpunkt.verlag seit 2001 beteiligt. Der dpunkt-Schwesterverlag Rocky Nook in Kalifornien, USA, arbeitet ebenfalls mit dem Themenschwerpunkt Fotografie. Der dpunkt.verlag verlegt im Rahmen der gemeinsamen Verlagsarbeit mit dem Heise Verlag die Telepolis-Buchreihe, in der monatlich etwa ein Buch zu gesellschaftskritischen Themen erscheint.

### **Pressekontakt**

Christoph Ecken

Ringstrasse 19b

D-69115 Heidelberg

Telefon 06221 / 18 74 16-30

E-Mail: [ecken@dpunkt.de](mailto:ecken@dpunkt.de)

dpunkt.verlag GmbH

HRB 1024, Geschäftsführer: G.Rossbach, Dr.M.Barabas

Internetweb: <http://www.dpunkt.de>