

»Do you have a moment to increase world awesome?« Game-basiertes Engagement für Sozialen Wandel¹

Lobna Hassan & Elyssebeth Leigh

Einleitung

Das Spielen und die Suche nach positiven Erfahrungen ist allen Lebewesen angeboren. Die meisten Menschen streben danach, ihre Zeit mit ihren Aktivitäten zu verbringen, die sie genießen. Viele gestalten sogar ihre täglichen Aktivitäten so, dass sie möglichst viel Raum für Vergnügen bieten. Zugleich verbreiten sich Unterhaltung, Spiel und Spiele in unserer Kultur immer weiter.² Dieses Streben nach Genuss verändert unsere Arbeit, Spiel- und Organisationspraktiken und vielleicht sogar die ganze Gesellschaft und alle Facetten des modernen Lebens.³ Arbeit verschmilzt mit dem Spiel, was zu Phänomenen wie »Playbour« und der Auflösung der Grenzen zwischen Arbeit und Spiel führt.⁴ Ernsthaftige Karrieren werden, wie auch der Aufstieg des Esports zeigt, um Aktivitäten

-
- 1 Bei diesem Text handelt es sich um eine überarbeitete und erweiterte Übersetzung von Lobna Hassan und Elyssebeth Leigh, »Do You Have a Moment to Increase World Awesome? Game-Based Engagement with Social Change«, in *Transforming Society and Organizations through Gamification*, hg. Agnessa Spanellis und J. Tuomas Harviainen (Cham: Springer International Publishing, 2021), 49–65, https://doi.org/10.1007/978-3-030-68207-1_4.
 - 2 Anne Dippel und Sonia Fizek, »Ludification of Culture: The Significance of Play and Games in Everyday Practices of the Digital Era«, in *Digitisation: Theories and Concepts for Empirical Cultural Research*, hg. Gertraud Koch, 1. Aufl. (Routledge, 2017), 276–292, <https://doi.org/10.4324/9781315627731>; Richard N. Landers u.a., »Gamification Science, Its History and Future: Definitions and a Research Agenda«, *Simulation & Gaming* 49, Nr. 3 (Juni 2018): 315–337, <https://doi.org/10.1177/1046878118774385>.
 - 3 Jonna Koivisto und Juho Hamari, »The Rise of Motivational Information Systems: A Review of Gamification Research«, *International Journal of Information Management* 45 (April 2019): 191–210, <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013>.
 - 4 Maria Törhönen u.a., »Play, Playbour or Labour? The Relationships between Perception of Occupational Activity and Outcomes among Streamers and YouTubers«, 2019, <https://doi.org/10.24251/HICSS.2019.308>; Maria Törhönen u.a., »Fame and Fortune, or Just Fun? A Study on Why People Create Content on Video Platforms«, *Internet Research* 30, Nr. 1 (31. Juli 2019): 165–90, <https://doi.org/10.1108/INTR-06-2018-0270>.

herum aufgebaut, die traditionell als »nutzlos« angesehen wurden.⁵ Bildungspraktiken werden durch Serious Games und Gamification so verändert, dass sie selbstzweckhafter und unterhaltsamer werden.⁶ Selbst die Regierungsarbeit ist von dieser spielerischen Transformation nicht verschont geblieben.⁷ Die genannten Beispiele sind Facetten eines Phänomens, das (unter anderem) als »Gamification of Culture«⁸ bezeichnet wird. Unsere Gesellschaft und ihre Praktiken werden dabei bewusst durch eine Gamifizierung und unbewusst durch die zunehmende Akzeptanz dieser Praktiken durch die Gesellschaft verändert.⁹ Auch sozialer Wandel, altruistische und prosoziale Aktivitäten sind Teil dieses Prozesses.

Es wird angenommen, dass die meisten, wenn nicht sogar alle prosozialen Handlungen (Freundlichkeit, Altruismus) mit einem gewissen Grad an Eigennutz verbunden sind, selbst wenn sie vom Handelnden verlangen, Ressourcen wie Geld, Zeit oder im Extremfall sogar ihr Überleben zu opfern.¹⁰ Spenden für wohltätige Zwecke, die Organisation einer Demonstration oder einer gesellschaftlichen Bewegung, all diese Aktivitäten verschaffen den Handelnden positive Gefühle z.B. der Leistung und Selbstverwirklichung, nicht zu sprechen von den möglichen positiven und potenziell nützlichen gesellschaftlichen oder politischen Veränderungen, die sich die Handelnden von ihren Aktivitäten erhoffen. Dennoch erfordern viele prosoziale Handlungen ein gewisses Maß an Koordination und Input, z.B. von sozialem und finanziellem Kapital.¹¹ Größere Wirkungen werden oft nur über lange Zeiträume hinweg durch die Akkumulation kleiner Beiträge erreicht. Kurzfristig sind die potenziellen Gewinne aus Altruismus dagegen im Vergleich zum Koordinationsaufwand, zur Mühe und zur investierten Zeit oft gering. Daher muss die Last des Engagements langfristig auf einer großen Anzahl von organisierten, motivierten Freiwilligen gelagert werden. Dies gilt insbesondere, wenn dieser Wandel nicht durch die Arbeit einer einzelnen Person gestemmt werden kann.

-
- 5 Juho Hamari und Max Sjöblom, »What Is ESports and Why Do People Watch It?«, *Internet Research* 27, Nr. 2 (3. April 2017): 211–232, <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>. Siehe zum Thema »Nützlichkeit des Spiels« auch den Text von Regine Strätling in diesem Band.
 - 6 Joey J. Lee u.a., »GREENIFY: A Real-World Action Game for Climate Change Education«, *Simulation & Gaming* 44, Nr. 2–3 (April 2013): 349–365, <https://doi.org/10.1177/1046878112470539>; Jenni Majuri, Jonna Koivisto, und Juho Hamari, »Gamification of Education and Learning: A Review of Empirical Literature«, in *Proceedings of the 2nd International GamiFIN Conference, GamiFIN 2018*, hg. Jonna Koivisto und Juho Hamari, Bd. 2186, CEUR Workshop Proceedings (CEUR-WS, 2018), 11–19.
 - 7 J. Tuomas Harviainen und Lobna Hassan, »Governmental Service Gamification: Central Principles«, *International Journal of Innovation in the Digital Economy* 10, Nr. 3 (1. Juli 2019): 1–12, <https://doi.org/10.4018/IJIDE.2019070101>; Lobna Hassan, »Governments Should Play Games: Towards a Framework for the Gamification of Civic Engagement Platforms«, *Simulation & Gaming* 48, Nr. 2 (April 2017): 249–267, <https://doi.org/10.1177/1046878116683581>.
 - 8 Dippel und Fizek, »Ludification of Culture: The Significance of Play and Games in Everyday Practices of the Digital Era«.
 - 9 Landers u.a., »Gamification Science, Its History and Future«.
 - 10 Olivia Judson, »The Selfless Gene – The Atlantic«, *The Atlantic*, 2007, <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2007/10/the-selfless-gene/306196/>.
 - 11 C. Daniel Batson und Adam A. Powell, »Altruism and Prosocial Behavior«, in *Handbook of Psychology*, hg. Irving B. Weiner (Hoboken, NJ, USA: John Wiley & Sons, Inc., 2003), weio519, <https://doi.org/10.1002/0471264385.weio519>.

Sozialer Wandel, Altruismus und prosoziale Aktivitäten sind jedoch für die meisten Gesellschaften von wesentlicher Bedeutung.¹² Große, gut ausgestattete und sozial einflussreiche Organisationen können weitreichend Einfluss nehmen, z. B. in den Bereichen Armut, Bildung und Krankheitsbekämpfung.¹³ Auch die Ansammlung einzelner, kleinerer Beiträge kann helfen, um zum Beispiel Naturkatastrophen zu lindern¹⁴ oder einen politischen und sozialen Wandel herbeizuführen.¹⁵ Die Frage, die sich daher stellt, ist: *Wie können wir organisierte, motivierte Einzelpersonen über längere Zeiträume einbinden, um einen sozialen Wandel herbeizuführen?* Zur Beantwortung dieser Frage lohnt es sich, solche sozialen Netzwerke zu untersuchen, denen es gelungen ist, eine große Anzahl Freiwilliger über längere Zeiträume mit der Zielsetzung eines sozialen Wandels zu engagieren.

In dieser Analyse werden zwei Beispiele solcher Gemeinschaften untersucht: Nerd-figtheria und eine Change.org-Kampagne für die »Bilo-Familie« in Australien. Diese beiden Gemeinschaften entstanden organisch – und vielleicht zunächst zufällig – auf Online-Plattformen und wuchsen unerwartet schnell. Sie verfolgen ein ähnliches soziales Ziel, wenn auch in unterschiedlicher Größe und an unterschiedlichen Orten. Ziel ist es, zu zeigen, wie spielbasierte Organisationspraktiken genutzt werden können, um Gemeinschaften zu schaffen, zu verwalten und zu vergrößern die sich für soziale Verbesserungen einsetzen,.

Hintergrund

Games and Altruismus: Zwei Seiten einer Medaille?

Gesellschaften sind komplexe, sozial konstruierte Netze von Aktivitäten und Bedeutungen, die sich in ständigem Wandel befinden und von ihren Mitgliedern aktiv gestaltet und geformt werden. In dem Maße, in dem sich Gesellschaften und das Leben entfalten, verändern sie sich aufgrund dieses Wandels und aufgrund natürlicher Entwicklungen. Der Status und die Erfahrungen ihrer Mitglieder ändern sich im Laufe der Zeit: Einige verarmen, während andere übermäßigen Reichtum erlangen können. Einige leben unter für sie günstigen sozialen Regeln oder Gesetzen. Andere beginnen, das Gefühl der Verbundenheit und Zugehörigkeit zu verlieren, das für ein glückliches Leben wichtig ist.

-
- 12 Judson, »The Selfless Gene – The Atlantic«.
 - 13 Sideth Sam Dy und Akira Ninomiya, »Basic Education in Cambodia: The Impact of UNESCO on Policies in the 1990s«, *Education Policy Analysis Archives* 11 (2003): 48; Didier Pittet u.a., »The World Health Organization Guidelines on Hand Hygiene in Health Care and Their Consensus Recommendations«, *Infection Control & Hospital Epidemiology* 30, Nr. 7 (Juli 2009): 611–622, <https://doi.org/10.1086/600379>.
 - 14 Ashley Hinck, »Theorizing a public engagement keystone: Seeing fandom's integral connection to civic engagement through the case of the Harry Potter Alliance«, *Transformative Works and Cultures* 10 (15. Juni 2012), <https://doi.org/10.3983/twc.2012.0311>.
 - 15 Hany Abdelghaffar und Lobna Hassan, »The Use of Social Networks in Achieving e-Democracy in the Arab Spring Countries«, *International Journal of E-Adoption* 8, Nr. 2 (1. Juli 2016): 17–33, <https://doi.org/10.4018/IJEA.2016070102>.

Im Zuge solchen gesellschaftlichen Wandels kann sich die oder der Einzelne für soziale oder politische prosoziale Aktivitäten entscheiden, um einige der negativen Umstände, unter denen er selbst oder andere leiden, zu verbessern. Möglicherweise besteht sogar eine genetische Veranlagung dazu, solche altruistischen Aktivitäten zu verfolgen und zu genießen.¹⁶ Die Verbesserung einer Gesellschaft ist jedoch ein komplexes Konzept, das Fragen darüber aufwirft, was überhaupt eine Verbesserung ist und wer von ihr profitiert. Nichtsdestotrotz vernetzen sich weltweit immer wieder Menschen, um auf dieses schwer fassbare Ziel hinzuarbeiten.¹⁷ Ein Beispiel: *Fandom Forward* (ehemals *The Harry Potter Alliance*), eine von Popkultur-Fans gegründete NGO, hat den Aktivismus ihrer Mitglieder in individualisierten Kanälen für soziale, geschlechtsspezifische und bildungsbezogene Gleichstellung sowie für die Hilfe bei Naturkatastrophen organisiert.¹⁸ Viele Kirchen, Moscheen und andere kommunale Gruppen bieten tagtäglich wichtige Möglichkeiten zur Sozialisierung, zum Aufbau von Gemeinschaften und zu altruistischen Aktivitäten für Einzelpersonen auf der ganzen Welt, die das gleiche Ziel verfolgen: die Verbesserung von Gemeinschaften. Muslimische Gemeinden im Vereinigten Königreich haben beispielsweise in Zusammenarbeit mit lokalen Unternehmen verschiedener Glaubensrichtungen schnell auf die Pandemie 2020 reagiert, indem sie Mahlzeiten und medizinische Spenden für Mitarbeiter des Gesundheitswesens sowie finanzielle und soziale Unterstützung für Menschen bereitstellten, die von der Pandemie wirtschaftlich betroffen waren.¹⁹

Ein bedeutender und wachsender Trend in unserer sich wandelnden Gesellschaft ist jedoch auch, dass die Menschen ihre Zeit zunehmend mit Unterhaltungsaktivitäten wie digitalen Spielen verbringen. Während Spiele früher oft als Freizeitbeschäftigung für Kinder angesehen wurden, ist die durchschnittliche Gamer*in heute 35 Jahre alt und investiert immer mehr Zeit und finanzielle Mittel in Spiele.²⁰ Das Spielen dringt so in alle Lebensbereiche ein, einschließlich der eigenen Bildung, Leistung, Produktivität und sogar sozialer und altruistischer Aktivitäten.²¹

Spiele und altruistische Aktivitäten stehen sich auf den ersten Blick an den entgegengesetzten Enden eines Spektrums gegenüber: Bei ersteren steht die persönliche Unterhaltung im Vordergrund, während es letzteren darum geht, der Gesellschaft etwas zu

-
- 16 Batson und Powell, »Altruism and Prosocial Behavior«; Judson, »The Selfless Gene – The Atlantic«.
- 17 Abdelghaffar und Hassan, »The Use of Social Networks in Achieving e-Democracy in the Arab Spring Countries«; Abdelghaffar und Hassan.
- 18 Lobna Hassan, J Tuomas Harviainen, und Juho Hamari, »Enter Hogwarts: Lessons on How to Gamify Education from the Wizarding World of Harry Potter«, 2018; Hinck, »Theorizing a public engagement keystone«.
- 19 Tasnim Nazeer, »UK Muslims are stepping in to help amid the coronavirus crisis«, Al Jazeera, 13. April 2020, <https://www.aljazeera.com/news/2020/4/13/uk-muslims-are-stepping-in-to-help-amid-the-coronavirus-crisis>.
- 20 Entertainment Software Association, »Essential Facts about the Computer and Video Game Industry 2019« (Entertainment Software Association (ESA)), zugegriffen 11. April 2023, <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/2019-Essential-Facts-About-the-Computer-and-Video-Game-Industry.pdf>; Jesper Juul, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players* (Cambridge, Mass. London: MIT Press, 2010).
- 21 Koivisto und Hamari, »The Rise of Motivational Information Systems«.

geben. Trotz dieser vordergründigen Differenz und obwohl die Ergebnisse und Auswirkungen dieser beiden Aktivitäten in der Regel auf unterschiedlichen individuellen und gesellschaftlichen Ebenen liegen dürften, denken wir, dass diese beiden Aktivitäten in Bezug auf Motivation, Erfahrungen, unmittelbare Ergebnisse und mögliche Auswirkungen auf die Gesellschaft recht ähnlich sein könnten.

Sowohl das Spielen von (Video-)Spielen als auch altruistische Aktivitäten können individuell (Einzelspieler-Spiele, individuelle Spenden für wohltätige Zwecke) oder durch organisierte Gruppen (Multiplayer-Spiele, NGOs) erfolgen. Beide erfordern Investitionen von Geld und Zeit. Kurzfristig können prosoziale, altruistische Aktivitäten dem Einzelnen ein Gefühl der Verbundenheit vermitteln, Gemeinschaften aufbauen und zur Verbesserung der psychischen Gesundheit, der Selbstverwirklichung und der Leistung beitragen.²² In ähnlicher Weise ist das Spielen von Spielen mit Gefühlen von Verbundenheit, Leistung, Erfolg, Gemeinschaftsbildung und Selbstverwirklichung sowie wahrgenommener Selbstentwicklung verbunden (Deterding 2014; Landers et al. 2018; Rigby 2015).²³ Überall dort, wo engagierte Spielerinnen und Spieler anzutreffen sind, finden wir auch Personen, die bereit sind, über ihre Pflicht hinauszugehen und ihre Zeit und Ressourcen für die jeweiligen sozialen Netzwerke.²⁴ Die Ergebnisse vieler altruistischer, prosozialer Aktivitäten sind jedoch nicht immer so klar und unmittelbar wie die von Spielen und können mit großen persönlichen Opfern verbunden sein, die zum Teil deutlich höher sind als die Erträge.²⁵ Ein wesentlicher Unterschied zwischen dem Spielen und altruistischen, prosozialen Aktivitäten besteht daher in ihren jeweiligen Zielen: einerseits hauptsächlich sich selbst zu helfen (Spielen) und andererseits hauptsächlich anderen zu helfen (altruistische soziale Aktivitäten).

Gamification altruistischen, prosozialen Handelns

Altruistische, prosoziale Aktivitäten sind zwar für das Wohlergehen sowohl des Einzelnen als auch der Gesellschaft von wesentlicher Bedeutung, doch in zunehmend vergnügungsorientierten Gesellschaften besteht eine zentrale Herausforderung darin, die oder den Einzelnen zu motivieren, sich aktiv und konsequent mit altruistischen, prosozialen

-
- 22 Batson und Powell, »Altruism and Prosocial Behavior«; Judson, »The Selfless Gene – The Atlantic«.
- 23 Sebastian Deterding, »The Lens of Intrinsic Skill Atoms: A Method for Gameful Design«, *Human-Computer Interaction* 30, Nr. 3–4 (Mai 2015): 294–335, <https://doi.org/10.1080/07370024.2014.993471>; Landers u.a., »Gamification Science, Its History and Future«; C. Scott Rigby, »Gamification and motivation«, in *The gameful world: approaches, issues, applications*, hg. Steffen P. Walz und Sebastian Deterding (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2014), 113–38.
- 24 Alberto Asquer, »Not Just Videogames: Gamification and its Potential Application to Public Services«, in *Digital Public Administration and E-Government in Developing Nations: Policy and Practice*, hg. Edward Francis Halpin u.a., Advances in Electronic Government, Digital Divide, and Regional Development (IGI Global, 2013), 146–165, <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-3691-0>; Sarah-Kristin Thiel, »Gamers in Public Participation: A Boon or Bane? Influence of Attitudes in Gamified Participation Platforms«, in *Proceedings of the 15th International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia (MUM '16: 15th International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia*, Rovaniemi Finland: ACM, 2016), 229–240, <https://doi.org/10.1145/3012709.3012723>.
- 25 Judson, »The Selfless Gene – The Atlantic«.

Aktivitäten zu beschäftigen, die möglicherweise kurzfristig nicht dasselbe Maß an persönlicher Befriedigung bringen wie andere Aktivitäten (z.B. Spiele). Oftmals ist das *intrinsische* Interesse an altruistischen, prosozialen Aktivitäten ein entscheidender Faktor für das Engagement in diesen Bereichen.²⁶ Könnten also altruistische, prosoziale Aktivitäten so strukturiert werden, dass die kurz- und langfristigen Vorteile, die sie bieten, hervorgehoben und sie so für mehr Menschen attraktiver werden?

Es gibt immer mehr Ansätze, die versuchen, Antworten auf diese Frage zu finden. Politikspiele, die darauf abzielen, Bürgerinnen und Bürger mit den politischen Entscheidungsträgern ihrer Gesellschaften in Kontakt zu bringen, gibt es schon seit Jahrzehnten.²⁷ Es wurden Simulationen entwickelt, um den Menschen verschiedene Zukunftsszenarien für die Entwicklung ihres sozialen Umfelds aufzuzeigen, je nachdem, wie sie sich in diesen Gemeinschaften engagieren.²⁸ Spiele, Gamification und Game Design werden eingesetzt, um Menschen für altruistische und prosoziale Zwecke zu gewinnen.²⁹ All diese Entwicklungen deuten auf eine wachsende Bewegung hin, die spielbasierte Instrumente zur Förderung und Unterstützung prosozialer, altruistischer Aktivitäten nutzt.

Ein gemeinsamer Nenner dieser spielbasierten Ansätze ist die Aufschlüsselung großer Ziele in überschaubarere Ziele und Aktivitäten und deren Verknüpfung mit einem sinnstiftenden Rahmen, der für die Menschen erreichbarer, ansprechender und verständlicher sein kann. In vielen Exergames wird beispielsweise das Ziel, Gewicht zu verlieren oder fitter zu werden, auf kleinere Ziele heruntergebrochen, z.B. eine bestimmte Anzahl von Schritten pro Tag, die für die Menschen relativ leicht zu erreichen sind. Das Erreichen dieser kleineren Ziele wird durch verschiedene Designmechanismen wie Abzeichen, Punkte, Missionen, Story-Elemente und Wettbewerbe unterstützt, von denen angenommen wird, dass sie die inneren Motivationen der Menschen u.a. nach Meisterschaft, Selbstentwicklung, Leistung und Verbundenheit ansprechen.³⁰ Das

-
- 26 Batson und Powell, »Altruism and Prosocial Behavior«; Judson, »The Selfless Gene – The Atlantic«.
- 27 Richard D. Duke, »Gaming: An Emergent Discipline«, *Simulation & Gaming* 26, Nr. 4 (Dezember 1995): 426–439, <https://doi.org/10.1177/1046878195264004>; Igor S. Mayer, »The Gaming of Policy and the Politics of Gaming: A Review«, *Simulation & Gaming* 40, Nr. 6 (Dezember 2009): 825–862, <https://doi.org/10.1177/1046878109346456>.
- 28 Richard D. Duke, »Origin and Evolution of Policy Simulation: A Personal Journey«, *Simulation & Gaming* 42, Nr. 3 (Juni 2011): 342–358, <https://doi.org/10.1177/1046878110367570>; Miłosz Gnat, Katarzyna Leszek, und Robert Olszewski, »The Use of Geoinformation Technology, Augmented Reality and Gamification in the Urban Modeling Process«, in *Computational Science and Its Applications – ICCSA 2016*, hg. Osvaldo Gervasi u.a., Bd. 9787, Lecture Notes in Computer Science (Cham: Springer International Publishing, 2016), 484–496, https://doi.org/10.1007/978-3-319-42108-7_37.
- 29 Hassan, »Governments Should Play Games«; Lobna Hassan und Juho Hamari, »Gameful Civic Engagement: A Review of the Literature on Gamification of e-Participation«, *Government Information Quarterly* 37, Nr. 3 (Juli 2020): 101461, <https://doi.org/10.1016/j.giq.2020.101461>.
- 30 Juho Hamari, Lobna Hassan, und Antonio Dias, »Gamification, Quantified-Self or Social Networking? Matching Users' Goals with Motivational Technology«, *User Modeling and User-Adapted Interaction* 28, Nr. 1 (März 2018): 35–74, <https://doi.org/10.1007/s11257-018-9200-2>; Chien Lu u.a., »Switch« up Your Exercise: An Empirical Analysis of Online User Discussion of the Ring Fit Adventure Exergame«, in *Proceedings of the 5th International GamiFIN Conference Levi, Finland, April 7–9*,

daraus resultierende gamifizierte/spielbasierte Design, das in vielen Exergames wie *Fitocracy* oder *Run Keeper* zu sehen ist, gilt als fesselnd, weil es eine spielerische Erfahrung rund um eine Aktivität hervorruft, die vielen vielleicht nicht direkt Spaß macht, nämlich Bewegung.³¹ Die Gamifizierung von Sport und anderen Aktivitäten zeigt sich auch darin, dass Menschen beispielsweise zur eigenen Unterhaltung beim Training singen oder ihren Spaziergängen einen Sinn verleihen, indem sie sich vorstellen, dass Lava durch die Ritzen des Gehwegs sickert und dass sie beim Sport nicht auf die Ritzen treten dürfen.

In ähnlicher Weise wurde daran gearbeitet, altruistische, prosoziale Aktivitäten überschaubarer und ansprechender zu machen.³² Größere Ziele, wie z.B. die Beseitigung der Armut, werden in kleinere Ziele unterteilt, die z.B. auf die Beseitigung der Armut in einer bestimmten Gemeinschaft oder das Sammeln einer wachsenden Zahl von Spenden ausgerichtet sein können. Diese kleineren Ziele werden wiederum in kleinere Spendensammlungen und Gemeinschaftsaktivitäten unterteilt, bei denen es für die Teilnehmer*innen einfacher ist, unmittelbare Belohnungen für ihr Engagement zu erhalten. Den Teilnehmer*innen werden je nach ihren Interessen und Fähigkeiten verschiedene Rollen zugewiesen, die sowohl den traditionellen Praktiken des Personalmanagements als auch dem kollaborativen Multiplayer-Gameplay entsprechen.

Fallbeispiele

Communities, die sich altruistischen, prosozialen Zielen verschrieben haben, können auf unterschiedliche Weise organisiert und initiiert werden (z.B. organisch oder hierarchisch) und haben ein breites Spektrum von Zielen. Nichtsdestotrotz sind die Praktiken der Aufteilung großer Ziele in überschaubare Ziele, der Sinnstiftung, der Rollenzuweisung und der gemeinschaftlichen Arbeit bzw. des Spiels den meisten von ihnen gemeinsam. Während eine systematische Untersuchung dieser altruistischen, prosozialen Gemeinschaften noch aussteht, werden in diesem Text zwei Fallbeispiele solcher Gemeinschaften untersucht, die es geschafft haben, über einen längeren Zeitraum aktiv zu bleiben und ein gewisses Maß an sozialer Wirkung zu erzielen. Ziel ist es, die positiven und negativen spielerischen Praktiken des altruistischen, prosozialen Engagements zu beleuchten und eine Diskussion darüber anzustoßen.

2021, hg. Mila Bujčić, Jonna Koivisto, und Juho Hamari, CEUR Workshop Proceedings (CEUR-WS, 2021), 70–79; Rigby, »Gamification and motivation«.

31 Lobna Hassan u.a., »Gameful Self-Regulation: A Study on How Gamified Self-Tracking Features Evoke Gameful Experiences«, 2020, <https://doi.org/10.24251/HICSS.2020.138>; Lu u.a., »Switch up Your Exercise: An Empirical Analysis of Online User Discussion of the Ring Fit Adventure Exergame«.

32 Thiel, »Gamers in Public Participation«; Gnat, Leszek, und Olszewski, »The Use of Geoinformation Technology, Augmented Reality and Gamification in the Urban Modeling Process«; Hassan und Hamari, »Gameful Civic Engagement«.

Nerdfighteria & P4A

Im Jahr 2007 war YouTube eine neue, noch faszinierende technologische Entwicklung. Die Plattform war träge, bot Videos von geringer Qualität an, von denen viele gegen das Urheberrecht verstießen und sah sich mehreren rechtlichen und technologischen Bedrohungen ausgesetzt. Viele Analysten sagten voraus, dass YouTube bald wieder von der Bildfläche verschwinden würde. In der Zwischenzeit versuchten zwei Brüder, John und Hank Green, YouTube zu nutzen und herauszufinden, wie es als soziales Medium zwischen Menschen sinnvolle Verbindungen schaffen könnte. Sie gründeten den Kanal *Brotherhood 2.0*³³, jetzt *Vlogbrothers*³⁴, den sie gemeinsam nutzten, um sich ein Jahr lang täglich öffentliche Video-Updates zu schicken und gleichzeitig andere textbasierte Kommunikation zwischen ihnen zu eliminieren. Hank Green beschrieb ihr Projekt in ihrem allerersten Video:

*Hello John, by now you have received my message that we will no longer be communicating through any textual means. No more instant messaging, no more emailing. Only video blogging and possibly phone calls. Starting on January 1st, today, I will send you a video blog. Tomorrow you will reply to that video blog. We will continue like this until the year is up. If one of us fails to send a video blog on a weekday, there will be certain punishments. The punishments will be outlined later. Brotherhood 2.0 commences today! Does that make us crazy? Probably!*³⁵

Obwohl es sich hierbei vielleicht um ein extremes Experiment handelte, das den Brüdern zufolge ursprünglich aus reiner Neugierde gestartet wurde, wuchs nach und nach eine engagierte Online-Gemeinschaft von Anhängern heran, die sich schließlich den Namen *Nerdfighteria* gab.³⁶ Ende 2007 beschlossen die Brüder, ihr Experiment nicht zu beenden, sondern ihren YouTube-Kanal weiterzuführen und *Nerdfighteria* auszubauen. *Nerdfighteria* wuchs und umfasste mehrere Kommunikationsformen außerhalb von YouTube, darunter spezielle Wikis und Websites, Facebook-Gruppen und persönliche Treffen und sogar eine jährliche Konferenz (NerdCon). Hank und John Green banden diese wachsende Gemeinschaft durch Umfragen für Videovorschläge und eine jährliche Volkszählung (*Nerdfighteria* Census) in ihre Videos ein, um die Demografie und die Interessen der *Nerdfighteria* zu ermitteln. *Nerdfighteria* wuchs relativ langsam, war aber dennoch stark vernetzt, mit unterschiedlichen Interessen und klaren Verhaltensregeln, um die Inklusivität und Vielfalt der Gemeinschaft mit Menschen unterschiedlichen Geschlechts, unterschiedlicher Religion und sexueller Identität zu gewährleisten. Vielleicht ist es dieses langsame Wachstum der Gemeinschaft und der Umgang der Brüder mit ihr, der zu ih-

33 *Brotherhood 2.0: January 1st*, 2007, <https://www.youtube.com/watch?v=vtYXbTHKHo>.

34 »Vlogbrothers«, in *Wikipedia*, 24. März 2023, <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Vlogbrothers&oldid=1146305621>.

35 *Brotherhood 2.0*.

36 *How To Be a Nerdfighter: A Vlogbrothers FAQ*, 2009, <https://www.youtube.com/watch?v=FyQj79aYfxU>; »Nerdfighteria«, in *Wikipedia*, 22. Februar 2023, <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Nerdfighteria&oldid=1140982147>.

rem relativen Zusammenhalt beitrug und es ihr ermöglichte, größere prosoziale Projekte durchzuführen³⁷.

Im Dezember 2007 riefen die Brüder das heutige *Project for Awesome* (P4A) ins Leben (Project for Awesome 2020), um das Ziel der *Nerdfighter*ia, »increase world awesome and decrease world suck«, zu festigen.³⁸ Dieses Ziel sollte durch das Sammeln von Spenden erreicht werden, um namhafte NGOs und humanitäre Organisationen zu unterstützen, die von *Nerdfighter*ia-Mitgliedern ausgewählt wurden. Interessierte Mitglieder sollten Videos über eine Organisation ihrer Wahl produzieren, in denen sie darlegen, warum die Gemeinschaft diese unterstützen sollte. Die kollektiven Beiträge der Gemeinschaft sollten an die Organisationen gehen, die in den Videos mit den meisten »Gefällt mir«-Angaben gezeigt wurden.

Im Jahr 2007 produzierte *Nerdfighter*ia etwa 400 Videos für den ersten P4A-Lauf, mit denen zu Weihnachten 2007 verschiedene Wohltätigkeitsorganisationen unterstützt wurden. Im Jahr 2020 schloss P4A seinen 13. Lauf ab und sammelte durch Beiträge der Mitglieder, Spenden der Gebrüder Green sowie zusätzliche Mittel von namhaften Spendern fast 1,5 Millionen US-Dollar, die an verschiedene von *Nerdfighter*ia ausgewählte Wohltätigkeitsorganisationen gespendet wurden. Es scheint, dass die von P4A jährlich gesammelten Gelder kontinuierlich wachsen, denn die Gesamtspenden des 15. Laufs im Jahr 2022 konnten mit 3.235.821 US-Dollar mehr als verdoppelt werden. Die Spenden gingen wiederum an namhafte Organisationen, die von den Green-Brüdern und *Nerdfighter*ia ausgewählt wurden, wie u.a. *Partners in Health* zur Unterstützung des Gesundheitssystems in Carilion, *Save the Children*, *Planned Parenthood*, *Crisis Text Line* und die *Clear Air Task Force*.

Die Bilo-Familie (Biloela, Australien)

In Australien wurde 2018 eine ähnlich prosozial motivierte Community gegründet, die sich darauf konzentriert, das Leben einer kleinen Familie in einer abgelegenen australischen Kleinstadt zu verändern. Die Eltern der Familie Bilo, tamilische Flüchtlinge, kamen 2012 und 2013 unabhängig voneinander aus Sri Lanka nach Australien.³⁹ Nachdem sie sich kennengelernt und geheiratet hatten, zogen sie nach Biloela, eine Kleinstadt im Bundesstaat Queensland, wo ihre beiden Töchter geboren wurden. Eines Morgens wurden sie in ihrem Haus geweckt, verhaftet und in ein Abschiebezentrum in Melbourne gebracht. Von diesem Zeitpunkt an wurde die rechtliche und emotionale Komplexität der Situation immer größer, ebenso wie die Aufmerksamkeit, die dieser Situation zuteilwurde.

Bemerkenswert ist der Einfluss der Heimatgemeinde der Bilos, Biloela, die die Sache selbst in die Hand nahm. Der erste Schritt war die Erstellung einer erfolgreichen Petition auf Change.org, der »weltweiten Plattform für Veränderung«, die zu einem Zentrum des

37 Project for Awesome homepage: <https://www.projectforawesome.com/>

38 How To Be a Nerdfighter; »Nerdfighteria«.

39 »Who Are the Tamil Family from Biloela and Why Are They Being Deported?«, *ABC News*, 30. August 2019, <https://www.abc.net.au/news/2019-08-30/who-are-tamil-family-from-biloela-why-are-they-being-deported/11463276>.

Widerstands gegen diesen (und ähnliche) Fälle von übermäßiger staatlicher Gewaltanwendung gegen Einzelpersonen geworden ist. Die am 10. März 2018 von Angela Fredricks ins Leben gerufene Change.org-Petition wurde von 355.751 Personen unterzeichnet und konnte Gelder für mehrere Gerichtsverfahren sammeln, die alle auf das Ziel ausgerichtet sind, die Familie zurück nach Biloela, Queensland, zu bringen.

Ursprünglich wurde die Familie auf der abgelegenen Weihnachtsinsel festgehalten, wo sie die einzigen Bewohner*innen einer mehrere Millionen Dollar teuren Einrichtung waren, die wiedereröffnet wurde, um sie so weit wie möglich von zu Hause entfernt unterzubringen, während sie sich noch auf australischem Boden befanden. Obwohl die 2- und 4-jährigen in Australien geborenen Töchter dort untergebracht waren, behauptete der zuständige Minister, Australien habe »no children in detention«. ⁴⁰ Der anhaltende Streit um die »Bilo-Familie« ist dabei ein Symptom innerhalb demokratischer Diskurse Australiens: »Australians want to share their concerns and to demand action. However, they no longer see parliament as the primary forum to do this. Instead, people increasingly join petitions through online movements or petitioning platforms such as Change.org.« ⁴¹ Ursprünglich wollte Angela Fredrick mit ihrer Petition nur »die Familie nach Hause holen«. Tatsächlich konnten seit 2018 viele Meilensteine der Petition erreicht und die Abschiebung der Familie für einen längeren Zeitraum verzögert werden.

Die Regierung war schließlich gezwungen, sie von der Weihnachtsinsel nach Perth (Hauptstadt des Bundesstaates Westaustralien) zu bringen, als eines der Kinder krank wurde. Nach intensiver Lobbyarbeit wurde ein weiteres Zugeständnis gemacht: Drei Mitgliedern der Familie – den in Sri Lanka geborenen Eltern und einem der beiden in Australien geborenen Mädchen – wurde weiterhin Visumschutz gewährt. Wie ein ehemaliger leitender Angestellter der Einwanderungsbehörde sagt:

Inaction ... has been astonishing. This is really an open and shut case. The level of parliamentary support, the level of community support for this family is well beyond anything that I have seen in my 30 years' experience in immigration policy. What is unusual is the extent to which the government has dug in its heels. ⁴²

Solange die australische Bundesregierung die 50-Züge-Regel ⁴³ anwendet, müssen sich auch die Petenten an die Regel des friedlichen Petitierens halten. Im Laufe der Zeit sind die Bemühungen jedoch weit über die change.org-Petition hinausgegangen. Medienberichte, Videos, die Zusammenarbeit mit Parlamentsmitgliedern und rechtliche Schritte, um die Bemühungen der Regierung zu behindern oder zu verweigern, haben sich als

40 »Who Are the Tamil Family from Biloela and Why Are They Being Deported?«

41 George Williams, »Petitions deserve a meaningful place in our politics«, *The Australian*, 29. April 2019, <https://www.theaustralian.com.au/commentary/petitions-deserve-a-meaningful-place-in-our-politics/news-story/040b334823ee159c7b9e60d903647f34>.

42 der ehemalige stellvertretende Sekretär der Einwanderungsbehörde, Abul Rizvi, zitiert nach Belinda Hawkins und Kristine Taylor, »No place like home«, *ABC News*, 19. September 2021, <https://www.abc.net.au/news/2021-09-20/no-place-like-home-for-biloela-asylum-seeker-family/100450688>.

43 Die 50-Züge-Regel beim Schach besagt, dass eine Partie als remis (unentschieden) zu werten ist, wenn einer der beiden Spieler nachweist, dass in den letzten 50 aufeinanderfolgenden Zügen eines jeden Spielers weder ein Stein geschlagen noch ein Bauer gezogen wurde.

erfolgreich genug erwiesen, dass die Familie weiterhin auf australischem Boden lebt, anstatt abgeschoben zu werden. Die örtlichen Aktivisten in Biloela, die ursprünglichen Petenten, Anwälte und andere Mitglieder eines (inzwischen) weit verzweigten Netzwerkes warten alle auf den »nächsten Zug« und hoffen, den Gegenzug zu finden, der sie im Spiel hält.

Zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Textes befindet sich Australien im Wahlkampf und bereitet sich auf die Bundeswahlen am 21. Mai 2022 vor. Die derzeitige Oppositionspartei hat ihre Absicht erklärt, die Familie im Falle eines Wahlsiegs nach Biloela zurückzubringen. Die Familie ist damit zum Spielball eines anderen politischen Spiels geworden. Die derzeitige Regierung hat sich nicht dazu geäußert. Bemerkenswert ist jedoch, dass das Innenministerium bei einer früheren Wahl im Jahr 2019 dem damaligen Einwanderungsminister David Coleman empfohlen zu haben scheint, von seinem Ermessensspielraum Gebrauch zu machen und der Familie ein materielles Visum zu gewähren – was er nicht tat.

Drei Jahre später hoffen mehr als eine halbe Million Unterstützer der »Bilo-Familie« weiterhin darauf, dass in diesem Spiel Menschlichkeit und Mitgefühl die Oberhand gewinnen.

Update

In den zwei Jahren seit der Veröffentlichung dieses Artikels haben sich viele Dinge geändert. Nach der Verlegung von der Weihnachtsinsel nach Perth (Hauptstadt des Bundesstaates Westaustralien) führte weitere intensive Lobbyarbeit zu einem Zugeständnis, das drei Mitgliedern der Familie – den in Sri Lanka geborenen Eltern und einem der beiden in Australien geborenen Mädchen – ein befristetes Visum ermöglichte. Das andere in Australien geborene Kind erhielt keines. Wie ein ehemaliger leitender Angestellter der Einwanderungsbehörde sagte, sei retrospektiv die Untätigkeit der Behörden in diesem Fall erstaunlich gewesen⁴⁴

Ungefähr zur Zeit der Wahl 2019 hatte das Innenministerium dem damaligen Einwanderungsminister David Coleman empfohlen, von seinem Ermessensspielraum Gebrauch zu machen und der Familie ein umfassendes Visum zu erteilen. Er tat es nicht.

In den folgenden drei Jahren gab es enorme Anstrengungen und Ausgaben – sowohl von den Unterstützern als auch von der Regierung (in einer Zeit, in der die Welt von der Covid-Pandemie heimgesucht wurde), um die Familie auf australischem Boden zu halten. Mehr als eine halbe Million Unterstützer der »Bilo-Familie« setzten sich weiterhin für eine Änderung der Spielregeln ein, die es ermöglichen würde, dass Menschlichkeit und Mitgefühl die Oberhand gewinnen.

Ihre Situation – und die anderer Flüchtlinge, die in einem ähnlichen »Niemandland« gestrandet sind – wurde zu einem Entscheidungsfaktor bei den australischen Bundeswahlen am 21. Mai 2022. In einem entscheidenden Wahlergebnis wählte Australien die Regierung ab, deren Verhalten so »erstaunlich« gewesen war. Während des Wahlkampfes erklärte die damalige Opposition ihre Absicht, sie nach Biloela zurückzuschicken.

44 der ehemalige stellvertretende Sekretär der Einwanderungsbehörde, Abul Rizvi, zitiert nach Hawkins und Taylor, »No place like home«.

cken, sollte sie die Wahl gewinnen. Nach ihrem überzeugenden Sieg hat die neue Regierung das endlose Spiel des früheren Einwanderungsministers Alex Hawke mit der 50-Züge-Regel beendet und das »Spiel« zu einem positiven und bestätigenden Abschluss gebracht. Während wir dieses Update schreiben (8. Juni 2022) konnten sie ihre Heimreise nach Biloela antreten.

Game-basiertes prosoziales Handeln: Am Anfang einer Debatte

In diesem Kapitel haben wir Gamification oder Ludifikation von Kultur und Handlungsweisen als motivierende, organisatorische Praktiken verstanden, die es dem Einzelnen ermöglichen, solche Ziele anzustreben, die den eigenen Handlungsspielraum zunächst überschreiten. Die analysierten Fälle beleuchten, wie diese Praktiken zu altruistischen, prosozialen Zwecken eingesetzt werden können und Individuen über längere Zeiträume einbinden, um zumindest zu versuchen, einen positiven Einfluss auf ihre Gemeinschaften auszuüben.

Es wurde postuliert, dass Gamer auf der Suche nach einer – im Wortsinne – »epischen Bedeutung« von Spielen sind⁴⁵, einem tieferen Sinn, der sie motiviert, Zeit und Mühe in die Lösung von Herausforderungen in der virtuellen Welt zu investieren, von denen sie wissen, dass sie sie lösen können, weil diese Herausforderungen auf ihre Fähigkeiten abgestimmt sind – ein Merkmal, das in der physischen Welt nur selten vorhanden ist. Durch P4A haben die Green-Brüder ihren Gemeinschaften ein solches episches Ziel gegeben, das größer ist als ihre eigene Person – die Welt zu einem besseren Ort zu machen. Dieses epische Ziel wird durch spielerische Mechanismen erleichtert, die es erreichbarer und einfacher erscheinen lassen, sich damit zu befassen. P4A wird jährlich von einer weit verstreuten, multinationalen Gemeinschaft organisiert, die sich zum Ziel gesetzt hat, die Welt zu verbessern und die Welt zu entlasten⁴⁶, indem sie beispielsweise Organisationen wie *Save the Children* unterstützt. Auf den ersten Blick mag es für die Zuschauer*innen leicht sein, sich hinter das epische Ziel zu stellen, die Welt zu retten, doch kann dieser Zusammenhalt in einer so großen Gruppe eine Herausforderung für die religiösen oder politischen Ideologien einiger Gemeinschaftsmitglieder und Zuschauer*innen darstellen. Ein Beispiel dafür ist, wenn *Nerdfighter* Organisationen wie *Planned Parenthood* unterstützt, die z.B. Abtreibung unterstützen. Hier kommen die Verhaltensregeln der Gemeinschaft zum Tragen, um die Rechte des Einzelnen auf seine Meinung sowie den Zusammenhalt und Respekt der Gemeinschaft zu schützen.

Die Petition zur Heimholung der Familie Bilo hat im Vergleich zu P4A eine nationale Dimension, aber sie bedient sich in ähnlicher Weise der Mechanismen der Sinnstiftung, digitaler Mittel der Inszenierung sowie traditioneller aktivistischer Praktiken. Wie die Green-Brüder wurde auch Angela Fredrick eher zufällig zur Anführerin einer sozialen Bewegung. Als Mitglied der anglikanischen Gemeinde konnte sie die betreffende Familie

45 Jane McGonigal, *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world* (New York: Penguin Press, 2011).

46 *How To Be a Nerdfighter*; »Nerdfighteria«; »Project for Awesome«, in *Wikipedia*, 9. März 2023, https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Project_for_Awesome&oldid=1143752076.

und wusste, wie sie sich in die Gemeinschaft von Biloela eingelebt und zu ihr beigetragen hatte. Schockiert von der plötzlichen Verhaftung, hat sie die Öffentlichkeit auf ihre Lage aufmerksam gemacht und es sich zur Aufgabe gemacht, die Familie gegen politische Spiele wieder nach Hause zu bringen.

Das Ansinnen der Brüder Green ist zwar ernsthaft, erscheint aber zugleich im Ansatz humorvoll. Dieser Unterschied in der Herangehensweise an die beiden diskutierten Fälle ist vielleicht durch den jeweiligen Kontext der Themen bedingt, die die beiden Initiativen angegangen sind. Der Fall Bilo betrifft einen Einzelfall mit unmittelbaren negativen Folgen für die Familie, der dringend kollektives Handeln erfordert und in dem Humor unangebracht und ineffektiv wäre. Als Einzelfall von vergleichsweise überschaubarer Größe und lokaler Bedeutung, ist das Motiv einer Beteiligung an der Bewegung klar abgesteckt. Das Ziel der Brüder, die Welt durch P4A zu einem besseren Ort zu machen, scheint eher naiver, utopischer Natur zu sein. Möglicherweise hat ihre relativ humorvolle und griffige Formulierung des Ziels, »increase world awesome and decrease world suck«, dazu beigetragen, dass *Nerdfigtheria* das Ziel angenommen hat. Darüber hinaus haben die Brüder durch diese offene Formulierung des Ziels den einzelnen *Nerdfigtheria*-Mitgliedern die Möglichkeit gegeben, selbst »awesome« und »suck« zu interpretieren und das Ziel auf eine Art und Weise auszuführen, die mit ihren Interessen und Ideologien übereinstimmt, während sie gleichzeitig die Vielfalt der Gemeinschaft und die Verhaltenskodizes respektieren. Dies erhöhte möglicherweise die Wahrscheinlichkeit, dass die *Nerdfigtheria* bereit war, die für die Erreichung dieses Ziels erforderliche Zeit und Ressourcen zu investieren. Eine solche persönlich relevante Zielsetzung ist in der Tat mit Motivation, Zielverpflichtung und erhöhter Aktivität verbunden.⁴⁷

Die Anführer*innen beider Communities haben in ähnlicher Weise versucht, verbindende Narrative zu entwickeln, um die Gemeinschaften zu gründen und wachsen zu lassen; eine Praxis, die oft als *Storification* bezeichnet wird⁴⁸, bei der eine Geschichte/Bedeutung mit einer Aktivität verbunden und dann als Motivationsmechanismus für die Aufnahme und das kontinuierliche Engagement der Mitglieder eingesetzt wird. Die »Stories« beider Communities unterscheiden sich im Ton, doch beides sind emotionale Erzählungen. Diese Emotionalität ermöglichte es den Mitgliedern der Gemeinschaft, eine tiefere, intrinsischere Verbindung zu den Anliegen zu spüren, als sie es möglicherweise getan hätten, wenn sich die Erzählung um rechtliche Aspekte oder die Fairness/Unfairness staatlichen Handelns (Bilo) oder die Notwendigkeit sozialer Gerechtigkeit (P4A) gedreht hätte. Es sind auch diese einnehmenden, affektiven Erzählungen, die zum Wachstum der Communities beigetragen haben. Im Fall von Bilo ging es im Rahmen eines konkreten Falles um die Themen Einwanderung und Menschenrechte. Es gab auch eine indirekte Verbindung zu einer größeren Diskussion über Einwanderung und politische Agenden.⁴⁹ Der Ton und die Intensität der Organisationsnarrative sind nicht nur

47 Hamari, Hassan, und Dias, »Gamification, Quantified-Self or Social Networking?«, Rigby, »Gamification and motivation«.

48 Sebastian Deterding, »Make-Believe in Gameful and Playful Design«, in *Digital Make-Believe*, hg. Phil Turner und J. Tuomas Harviainen, Human-Computer Interaction Series (Cham: Springer International Publishing, 2016), 101–124, https://doi.org/10.1007/978-3-319-29553-4_7.

49 Maani Truu, »How two women from a conservative Queensland town made the deportation of a local Tamil family national news«, SBS News, 20. Februar 2020, <https://www.sbs.com.au/new>

wichtig, weil sie sich auf den Zusammenhalt und das Engagement der Gemeinschaft selbst auswirken können, sondern auch darauf, wie andere sie wahrnehmen und so vielleicht attraktiv wirken könnten.

Die Anführer*innen der beiden Bewegungen investierten öffentlich die Zeit und die Ressourcen, die zur Erreichung ihres jeweiligen Ziels erforderlich waren. Sie waren keine Unbeteiligten, die die Gemeinschaft aufforderten, Ressourcen zu investieren, während sie zusahen. Ähnlich wie der Umgang mit Anhängern im Internet⁵⁰ steigert der Umgang mit Freiwilligen online und offline die Popularität von Anliegen und erhöht das Engagement der Gemeinschaften für gemeinsame Anliegen. Durch P4A skizzierten die Green-Brüder auch, was *Nerdfighters* tun musste, um die Welt zu verbessern: Videos erstellen, sie verbreiten, Spenden durch Community-Beiträge sammeln. Über die Change.org-Petitionen tat Angela Fredrick dasselbe und wies darauf hin, dass die Petition unterzeichnet und geteilt werden müsse, um die Familie Bilo nach Hause zu bringen und so Unterstützung und Wirkung zu erzielen. Ohne das Aufbrechen der sich abzeichnenden großen Ziele, die Welt zu einem besseren Ort zu machen, wäre dies nicht möglich gewesen.

Schluss

In diesem Kapitel wurden zwei Beispiele für aktivistische Gemeinschaften untersucht, die es geschafft haben, über einen längeren Zeitraum aktiv zu bleiben und ein gewisses Maß an sozialem Wandel und Wirkung zu erzielen. Durch den Einsatz von Praktiken der Gamification und des spielbasierten Engagements wurden, wenn auch möglicherweise unbeabsichtigt, größere Narrative wie »eine Familie nach Hause bringen« und »die Welt verbessern« als verbindende Narrative für die Gemeinschaften verwendet. Darüber hinaus wurden die sich abzeichnenden Herausforderungen, mit denen sich die Gemeinschaften konfrontiert sahen, in kleinere, überschaubare Teile zerlegt, durch die die Gemeinschaftsmitglieder dann mithilfe von Mechanismen, die denen in Spielen ähneln, geführt wurden. Charisma und intensiver persönlicher Einsatz der Gemeinschaftsleiter haben zum Wachstum der Gemeinschaften beigetragen, wobei der Tonfall der beiden Gemeinschaften zwischen Humor und Humanität oszillierte. Dies zeigt auch, wie diese Praktiken unterschiedlich, aber mit ähnlicher Absicht und Wirkung umgesetzt werden können. Da es sich hier um eine erste theoretische Abhandlung des Phänomens des spielbasierten Engagements für altruistisches, prosoziales Verhalten handelt, regen wir empirische Studien zu diesen Strategien an, möglicherweise durch Interviews mit Katalysatoren des sozialen Wandels und Freiwilligen, um deren Rekrutierungs- und/oder Engagementstrategien für den sozialen Wandel zu ermitteln.

s/article/how-two-women-from-a-conservative-queensland-town-made-the-deportation-of-a-local-tamil-family-national-news/hbwcr733y.

50 Törhönen u.a., »Play, Playbour or Labour?«; Törhönen u.a., »Fame and Fortune, or Just Fun?«

Hinweis

Diese Arbeit wurde von der Finnish Foundation for Economic Education (Zuschüsse: 12–6385 und 14–7824), der Finnish Cultural Foundation (Zuschuss: 00190298) und dem Academy of Finland Projekt unterstützt: Centre of Excellence in Game Culture Studies (CoE-GameCult) (Zuschuss: 312395).

Medienverzeichnis

- ABC News. »Who Are the Tamil Family from Biloela and Why Are They Being Deported?« 30. August 2019. <https://www.abc.net.au/news/2019-08-30/who-are-tamil-family-from-biloela-why-are-they-being-deported/11463276>.
- Abdelghaffar, Hany, und Lobna Hassan. »The Use of Social Networks in Achieving e-Democracy in the Arab Spring Countries«: *International Journal of E-Adoption* 8, Nr. 2 (1. Juli 2016): 17–33. <https://doi.org/10.4018/IJEA.2016070102>.
- Asquer, Alberto. »Not Just Videogames: Gamification and its Potential Application to Public Services«. In *Digital Public Administration and E-Government in Developing Nations: Policy and Practice*, hg. v. Edward Francis Halpin, David Griffin, Carolyn Rankin, Lakshman Dissanayake, und Nazmunnessa Mahtab, 146–165. Advances in Electronic Government, Digital Divide, and Regional Development. IGI Global, 2013. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-3691-0>.
- Batson, C. Daniel, und Adam A. Powell. »Altruism and Prosocial Behavior«. In *Handbook of Psychology*, hg. v. Irving B. Weiner, weio519. Hoboken, NJ, USA: John Wiley & Sons, Inc., 2003. <https://doi.org/10.1002/0471264385.weio519>.
- Brotherhood 2.0: *January 1st*, 2007. <https://www.youtube.com/watch?v=vtyXbTHKhIo>.
- Deterding, Sebastian. »Make-Believe in Gameful and Playful Design«. In *Digital Make-Believe*, hg. v. Phil Turner und J. Tuomas Harviainen, 101–24. Human–Computer Interaction Series. Cham: Springer International Publishing, 2016. https://doi.org/10.1007/978-3-319-29553-4_7.
- Deterding, Sebastian. »The Lens of Intrinsic Skill Atoms: A Method for Gameful Design«. *Human–Computer Interaction* 30, Nr. 3–4 (Mai 2015): 294–335. <https://doi.org/10.1080/07370024.2014.993471>.
- Dippel, Anne, und Sonia Fizek. »Ludification of Culture: The Significance of Play and Games in Everyday Practices of the Digital Era«. In *Digitisation: Theories and Concepts for Empirical Cultural Research*, hg. v. Gertraud Koch, 1. Aufl., 276–92. Routledge, 2017. <https://doi.org/10.4324/9781315627731>.
- Duke, Richard D. »Gaming: An Emergent Discipline«. *Simulation & Gaming* 26, Nr. 4 (Dezember 1995): 426–39. <https://doi.org/10.1177/1046878195264004>.
- Duke, Richard D. »Origin and Evolution of Policy Simulation: A Personal Journey«. *Simulation & Gaming* 42, Nr. 3 (Juni 2011): 342–58. <https://doi.org/10.1177/1046878110367570>.
- Dy, Sideth Sam, und Akira Ninomiya. »Basic Education in Cambodia: The Impact of UNESCO on Policies in the 1990s«. *Education Policy Analysis Archives* 11 (2003): 48.

- Entertainment Software Association. »Essential Facts about the Computer and Video Game Industry 2019«. Entertainment Software Association (ESA). Zugegriffen 11. April 2023. <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/2019-Essential-Facts-About-the-Computer-and-Video-Game-Industry.pdf>.
- Gnat, Miłosz, Katarzyna Leszek, und Robert Olszewski. »The Use of Geoinformation Technology, Augmented Reality and Gamification in the Urban Modeling Process«. In *Computational Science and Its Applications – ICCSA 2016*, hg. v. Osvaldo Gervasi, Beniamino Murgante, Sanjay Misra, Ana Maria A.C. Rocha, Carmelo M. Torre, David Taniar, Bernady O. Apduhan, Elena Stankova, und Shangguang Wang, 9787:484-496. Lecture Notes in Computer Science. Cham: Springer International Publishing, 2016. https://doi.org/10.1007/978-3-319-42108-7_37.
- Hamari, Juho, Lobna Hassan, und Antonio Dias. »Gamification, Quantified-Self or Social Networking? Matching Users' Goals with Motivational Technology«. *User Modeling and User-Adapted Interaction* 28, Nr. 1 (März 2018): 35–74. <https://doi.org/10.1007/s11257-018-9200-2>.
- Hamari, Juho, und Max Sjöblom. »What Is ESports and Why Do People Watch It?« *Internet Research* 27, Nr. 2 (3. April 2017): 211–232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>.
- Harviainen, J. Tuomas, und Lobna Hassan. »Governmental Service Gamification: Central Principles«. *International Journal of Innovation in the Digital Economy* 10, Nr. 3 (1. Juli 2019): 1–12. <https://doi.org/10.4018/IJIDE.2019070101>.
- Hassan, Lobna. »Governments Should Play Games: Towards a Framework for the Gamification of Civic Engagement Platforms«. *Simulation & Gaming* 48, Nr. 2 (April 2017): 249–67. <https://doi.org/10.1177/1046878116683581>.
- Hassan, Lobna, und Juho Hamari. »Gameful Civic Engagement: A Review of the Literature on Gamification of e-Participation«. *Government Information Quarterly* 37, Nr. 3 (Juli 2020): 101461. <https://doi.org/10.1016/j.giq.2020.101461>.
- Hassan, Lobna, J Tuomas Harviainen, und Juho Hamari. »Enter Hogwarts: Lessons on How to Gamify Education from the Wizarding World of Harry Potter«, 2018.
- Hassan, Lobna, und Elyssebeth Leigh. »Do You Have a Moment to Increase World Awesome? Game-Based Engagement with Social Change«. In *Transforming Society and Organizations through Gamification*, hg. v. Agnessa Spanellis und J. Tuomas Harviainen, 49–65. Cham: Springer International Publishing, 2021. https://doi.org/10.1007/978-3-030-68207-1_4.
- Hassan, Lobna, Nannan Xi, Bahadir Gurkan, Jonna Koivisto, und Juho Hamari. »Gameful Self-Regulation: A Study on How Gamified Self-Tracking Features Evoke Gameful Experiences«, 2020. <https://doi.org/10.24251/HICSS.2020.138>.
- Hawkins, Belinda, und Kristine Taylor. »No place like home«. ABC News, 19. September 2021. <https://www.abc.net.au/news/2021-09-20/no-place-like-home-for-biloela-asylum-seeker-family/100450688>.
- Hinck, Ashley. »Theorizing a public engagement keystone: Seeing fandom's integral connection to civic engagement through the case of the Harry Potter Alliance«. *Transformative Works and Cultures* 10 (15. Juni 2012). <https://doi.org/10.3983/twc.2012.0311>.
- How To Be a Nerdfighter: A Vlogbrothers FAQ*, 2009. <https://www.youtube.com/watch?v=FyQi79aYfxU>.

- Judson, Olivia. »The Selfless Gene – The Atlantic«. The Atlantic, 2007. <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2007/10/the-selfless-gene/306196/>.
- Juul, Jesper. *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, Mass. London: MIT Press, 2010.
- Koivisto, Jonna, und Juho Hamari. »The Rise of Motivational Information Systems: A Review of Gamification Research«. *International Journal of Information Management* 45 (April 2019): 191–210. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013>.
- Landers, Richard N., Elena M. Auer, Andrew B. Collmus, und Michael B. Armstrong. »Gamification Science, Its History and Future: Definitions and a Research Agenda«. *Simulation & Gaming* 49, Nr. 3 (Juni 2018): 315–337. <https://doi.org/10.1177/1046878118774385>.
- Lee, Joey J., Pinar Ceyhan, William Jordan-Cooley, und Woonhee Sung. »GREENIFY: A Real-World Action Game for Climate Change Education«. *Simulation & Gaming* 44, Nr. 2–3 (April 2013): 349–65. <https://doi.org/10.1177/1046878112470539>.
- Lu, Chien, Oğuz »Oz« Buruk, Lobna Hassan, Timo Nummenmaa, und Jaakko Peltonen. »Switch« up Your Exercise: An Empirical Analysis of Online User Discussion of the Ring Fit Adventure Exergame«. In *Proceedings of the 5th International GamiFIN Conference Levi, Finland, April 7–9, 2021*, hg. v. Mila Bujić, Jonna Koivisto, und Juho Hamari, 70–79. CEUR Workshop Proceedings. CEUR-WS, 2021.
- Majuri, Jenni, Jonna Koivisto, und Juho Hamari. »Gamification of Education and Learning: A Review of Empirical Literature«. In *Proceedings of the 2nd International GamiFIN Conference, GamiFIN 2018*, hg. v. Jonna Koivisto und Juho Hamari, 2186:11–19. CEUR Workshop Proceedings. CEUR-WS, 2018.
- Mayer, Igor S. »The Gaming of Policy and the Politics of Gaming: A Review«. *Simulation & Gaming* 40, Nr. 6 (Dezember 2009): 825–62. <https://doi.org/10.1177/1046878109346456>.
- McGonigal, Jane. *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*. New York: Penguin Press, 2011.
- Nazeer, Tasnim. »UK Muslims are stepping in to help amid the coronavirus crisis«. Al Jazeera, 13. April 2020. <https://www.aljazeera.com/news/2020/4/13/uk-muslims-are-stepping-in-to-help-amid-the-coronavirus-crisis>.
- »Nerdfighteria«. In *Wikipedia*, 22. Februar 2023. <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Nerdfighteria&oldid=1140982147>.
- Pittet, Didier, Benedetta Allegranzi, John Boyce, und World Health Organization World Alliance for Patient Safety First Global Patient Safety Challenge Core Group of Experts. »The World Health Organization Guidelines on Hand Hygiene in Health Care and Their Consensus Recommendations«. *Infection Control & Hospital Epidemiology* 30, Nr. 7 (Juli 2009): 611–622. <https://doi.org/10.1086/600379>.
- »Project for Awesome«. In *Wikipedia*, 9. März 2023. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Project_for_Awesome&oldid=1143752076.
- Rigby, C. Scott. »Gamification and motivation«. In *The gameful world: approaches, issues, applications*, hg. v. Steffen P. Walz und Sebastian Deterding, 113–138. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2014.
- Thiel, Sarah-Kristin. »Gamers in Public Participation: A Boon or Bane? Influence of Attitudes in Gamified Participation Platforms«. In *Proceedings of the 15th International Con-*

- ference on Mobile and Ubiquitous Multimedia*, 229.240. Rovaniemi Finland: ACM, 2016. <https://doi.org/10.1145/3012709.3012723>.
- Törhönen, Maria, Lobna Hassan, Max Sjöblom, und Juho Hamari. »Play, Playbour or Labour? The Relationships between Perception of Occupational Activity and Outcomes among Streamers and YouTubers«, 2019. <https://doi.org/10.24251/HICSS.2019.308>.
- Törhönen, Maria, Max Sjöblom, Lobna Hassan, und Juho Hamari. »Fame and Fortune, or Just Fun? A Study on Why People Create Content on Video Platforms«. *Internet Research* 30, Nr. 1 (31. Juli 2019): 165–190. <https://doi.org/10.1108/INTR-06-2018-0270>.
- Truu, Maani. »How two women from a conservative Queensland town made the deportation of a local Tamil family national news«. SBS News, 20. Februar 2020. <https://www.sbs.com.au/news/article/how-two-women-from-a-conservative-queensland-town-made-the-deportation-of-a-local-tamil-family-national-news/hbwcr733y>.
- »Vlogbrothers«. In *Wikipedia*, 24. März 2023. <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Vlogbrothers&oldid=1146305621>.
- Williams, George. »Petitions deserve a meaningful place in our politics«. *The Australian*, 29. April 2019. <https://www.theaustralian.com.au/commentary/petitions-deserve-a-meaningful-place-in-our-politics/news-story/040b334823ee159c7b9e60d903647f34>.