

Gamification in der außerschulischen Jugend- und Erwachsenenbildung

Methode Escape Room

Maren Hamann

Durch den Escape Room *Auf Mikas Spuren*, der sich mit dem Thema Rechtspopulismus beschäftigt und von Anne Kuhnert und Heidi Ness im Auftrag von *Die Demokratielabore* gemeinsam mit *polyspektiv* entworfen wurde, fand das Konzept des Escape Rooms 2018 Eingang in die politische Bildungsarbeit in Deutschland. Der Raum stieß auf breite Anerkennung und inspirierte und ermutigte weitere Akteure, eigene Escape Rooms zu anderen Themen zu entwickeln. So entstanden allein in Niedersachsen Escape Rooms zu Themen wie Umwelt, Vaterschaft, Armut und Europa (AEWB o.J.). Besonders der spielerische Ansatz der Methode Escape Room überzeugt sowohl Referent*innen, Trainer*innen und Lehrkräfte als auch Teilnehmende egal welchen Alters. Doch was zeichnet eine spielerische Herangehensweise in der Bildungsarbeit eigentlich aus? Welche Möglichkeiten des spielerischen Lernens vereint der Escape Room als Methode in sich?

Gamification

Escape Rooms als spielerisches Element in einem Kontext, der wenig spielerische Facetten aufweist, so wie der Bildungsbereich, können als *Gamification* verstanden werden. Gamification definiert sich als eine „Übertragung spieltypischer Elemente in spielfremde Kontexte“ (Watkins et al. o.J.: 2). Sie zielt darauf ab, den menschlichen Spieltrieb auch in Lebensbereichen nutzbar zu machen, die an sich nicht verspielt oder unterhaltsam sind (Watkins et al. o.J.: 2).

Ursprünglich wurde Gamification vor allem im kommerziellen Bereich eingesetzt, um Kund*innenbindung zu erzielen und Mitarbeitende zu motivieren. Beispiele für Gamification im kommerziellen Bereich begegnen uns im Alltag ständig: die Klebebilder, die man an der Kasse des Discounters pro zehn Euro Warenwert zugesteckt bekommt, Sammelpunkte und Gewinnspiele auf Müsliverpackungen oder komplexe Payback- oder Rabattsysteme – all das sind spielerische Extras, deren Zweck es ist, Kund*innen an die Marke zu binden und den Einkauf mit einem positiven Erlebnis zu besetzen. In den letzten Jahren erfährt die Gamification auch im Bildungskontext größere Beachtung. Lernprozesse sind oft mit negativen Erfahrungen verknüpft, die wenig mit dem Lernen selbst, sondern vielmehr mit den Umständen des Lernens in Zusammenhang stehen: langweiliger Frontalunterricht in der Schule oder an der Universität, strenge Lehrkräfte, viel Theorie und wenig Praxis, Über- oder Unterforderung. Im Jugend- oder Erwachsenenalter stehen daher viele Menschen Bildungsmaßnahmen eher verhalten gegenüber oder erkennen sie als notwendiges Übel an. Da außerschulische

Jugendbildung und Erwachsenenbildung oftmals auf dem Prinzip der Freiwilligkeit basieren, ist es wichtig, nicht nur Inhalte zu vermitteln, sondern durch angepasste Methoden auch Spaß und Freude am Lernen selbst (wieder) zu erwecken. Lernprozesse durch kreativ-spielerische Impulse wieder positiv umzudeuten, ist daher auch in der außerschulischen Jugendbildung und Erwachsenenbildung als hilfreich erkannt worden. Der Einsatz von Gamification ist heute ein wichtiger Bestandteil der Bildungsarbeit vieler Träger. Gamification darf dabei allerdings nicht bloß als Angebot einfacher Lernspiele (miss)verstanden werden. Vielmehr zielt der Einsatz von Gamification darauf ab, intrinsische und extrinsische Motivation durch Spielen gezielt zu verbinden und so das Interesse an einem Thema zu wecken und eine weitergehende Beschäftigung damit anzustoßen. Ausschlaggebend für das Gelingen von Gamification ist eine den Fähigkeiten der Zielgruppe angepasste Aufgabe, die weder über- noch unterfordert. Gelingt dies, kann der sogenannte *Flow* erreicht werden, „a state of concentration, low self-awareness and enjoyment“ (Web 2.0 und Politische Bildung 2016). Der Flow wird als angenehme Erfahrung empfunden. Die während des Spiels aufgenommenen Lerninhalte werden von den Teilnehmenden dadurch mit positiven Gefühlen verknüpft und das Lernen nicht als mühsam wahrgenommen. Genau auf diesen Effekt zielen auch Escape Rooms in der politischen Bildung ab (Web 2.0 und Politische Bildung 2016).

Trotzdem sollten Gamification und damit auch Escape Rooms in der Bildungsarbeit nie Selbstzweck, sondern im Gegensatz eng mit den Lern- und Erfahrungszielen verknüpft und auf die Zielgruppe und ihre Charakteristika sowie örtliche und zeitliche Rahmenbedingungen angepasst sein. Spaß und Freude am Spiel sind zwar wichtige Grundpfeiler der Gamification, nicht jedoch einziges Ziel. Gamification sollte immer darauf abzielen, die Motivation der Beteiligten zu fördern und sie ermutigen, sich eigenständig auf Lernprozesse einzulassen.

Game vs. Play

Durch Spiele die Lernmotivation fördern – was zunächst einfach klingt, ist ein komplexer Prozess. Denn was als erstrebenswert und motivierend empfunden wird, unterscheidet sich von Mensch zu Mensch mitunter stark. Spaß und Freude am Spiel sind nicht immer gleichzusetzen mit gesteigerter (Lern-)Motivation. Spielerische Elemente wirken auf unterschiedliche Menschen in unterschiedlicher Weise. Nicht immer wirken sich externe Belohnungssysteme, wie sie in der Gamification häufig eingesetzt werden (z.B. durch Punkte sammeln, Preise, Level) positiv auf die intrinsische Motivation der Teilnehmenden aus. Denn was Menschen antreibt, ist individuell verschieden (Watkins et al. o.J.: 3).

In der Debatte um den Einsatz von Gamification wird daher der Unterschied zwischen verschiedenen Arten des Spielens diskutiert. Wenn das Ziel von Gamification ist, die Eigenmotivation der Teilnehmenden zu steigern, warum geschieht dies meist über ein auf die extrinsische Motivation ausgelegtes Bewertungs- und Belohnungssystem? Sollte man nicht viel eher auf die unterschiedlichen

intrinsic Motivationen eingehen, diese aufgreifen und darüber Spaß und Freude an der Beschäftigung mit einem Thema vermitteln, als sich an starre Punkte und Bewertungssysteme zu halten? Das fragt sich auch Lea Skallerup Bessette in ihrem Blog *Hybrid Pedagogy*: „Gamification might be getting students through ‚learning‘ but is it instilling in them a set of skills that will allow them to continue learning once the game is over? Will a student be motivated to ‚learn‘ once there is no game structure, no reward [...] at the end?“ (Bessette 2013, o.S) Bessette argumentiert, dass anstelle von ständig neuen regel- und leistungsorientierten *Games*, das sogenannte *Play* in der Bildung eine viel größere Rolle spielen sollte. *Play* meint im Gegensatz zu *Game* ein freieres Spielen, das vor allem an der intrinsic Motivation der Teilnehmenden anknüpft. *Playification* als Gegengewicht zur Gamification greift dabei grundlegende, innere menschliche Bedürfnisse, wie beispielsweise Selbstverwirklichung, Zusammenhalt und die Sehnsucht nach Neuem, auf: „[G]ute Spiele [bieten] neben Regeln immer auch weitere Zutaten [...]: spannende Geschichten, die Möglichkeit Teil von etwas Größerem zu sein (sozial/narrativ), sich auszuprobieren und auf auch selbst das Spiel mitzugestalten und zu verändern“ (Watkins et al. o.J.: 4). In Bezug auf die intrinsic Motivation der Teilnehmenden weist *Playification* deshalb in sich oft eine größere Sinnhaftigkeit auf. (Watkins et al. o.J.: 4).

Freies Spielen und eine reine Orientierung an intrinsic Motivationen ist jedoch – und so ehrlich muss man sein – nicht in allen Bereichen praktikabel. Werden Spiele im Bildungsbereich eingesetzt, verfolgen sie meistens das Ziel, bestimmtes Wissen oder bestimmte Skills zu vermitteln. Oft gibt es festgelegte Lernziele, die in einer vorgeschriebenen Zeit erreicht werden sollen, und von denen Zeitpläne und Finanzierungen abhängen. Werden Spiele in der Bildungsarbeit eingesetzt, sind zumindest einige Spielregeln und möglicherweise auch Bewertungssysteme unerlässlich. Trotzdem – und das ist einer der Punkte, die entscheidend zum Gelingen des Gamification-Prozesses beitragen – sollte „jedes Spiel (im Sinne von ‚Game‘) auch im ‚Play‘-Elemente beinhalten“ (Watkins et al. o.J.: 3).

Gamification und Playification in Escape Rooms

Ein großer Vorteil von Escape Rooms Methode der Bildungsarbeit ist, dass sich in ihnen eine Verbindung und ein Ineinandergreifen von Game- und Play-Elementen sehr gut umsetzen lässt. Die jeweiligen Anteile können dabei in der Konzeption und Durchführung flexibel an die Zielgruppe angepasst werden. So gibt es in den meisten Escape Rooms durchaus einige feste Regeln: eine bestimmte Zeit, in der der Raum gelöst werden muss, eine spezifische Reihenfolge, in der die Rätsel gelöst werden müssen sowie Kommunikations- und Verhaltensregeln. Der Countdown, der abläuft ist ein gutes Beispiel dafür, dass Gamification sich sowohl positiv als auch negativ auf die Motivation der Teilnehmenden auswirken kann. Häufig wirkt die Zeitbegrenzung motivierend für die Teilnehmenden. Sie wollen den Raum in der vorgegebenen Zeit lösen und nicht „verlieren“. Problematisch kann die Zeitbegrenzung dann werden, wenn es nicht gut läuft und den Teilnehmenden bewusst wird, dass die Gruppe den Raum

möglicherweise nicht vor Ablauf der Uhr schaffen wird. Dies sorgt für eine hohe Frustration und gelegentlich auch zu einer Verweigerungshaltung, die aus dem Gefühl heraus resultiert, dass sich weitermachen nicht lohne, weil man nicht mehr „gewinnen“ könne. Die extrinsische Motivation der Zeitbegrenzung führt in diesem Fall also zu einer Abnahme der intrinsischen Motivation. Dieses Phänomen nennt man in der Sozial- und Wirtschaftspsychologie *Crowding-Out-Effect* (Watkins et al. o.J.: 3). Daher ist es wichtig, im Escape Room auch genügend Play-Elemente anzubieten, durch welche die Teilnehmenden ihre eigene Spielfreude entdecken und ihre Neugierde befriedigen können. Besonders in pädagogisch konzipierten Escape Rooms ist es daher meist ein wichtiges Gebot, die Teilnehmenden selbstständig den Raum entdecken und auf ihre eigene Weise lösen zu lassen. Nicht selten unterscheiden sich die Lösungswege dann von den ursprünglich erdachten. Jedoch bekommt die Gruppe so die Möglichkeit, sich auszuprobieren und die spielerischen Elemente des Raums vollständig und individuell auszuschöpfen. Auch Soft Skills wie Teamfähigkeit und Kommunikation können ohne ein ständiges Eingreifen der Spielleitenden besser geprobt und entwickelt werden. Eingegriffen wird meistens nur, wenn die Stimmung kippt. Dies kann vorkommen, wenn beispielsweise, wie oben erwähnt, die Zeit knapp wird, oder die Gruppendynamik so schwierig ist, dass keine für alle Beteiligten angenehme Zusammenarbeit möglich ist.

Die große Herausforderung von Escape Rooms in der Bildungsarbeit ist also, ein ausgeglichenes Verhältnis zwischen Gamification und Playification zu erreichen und so sowohl die extrinsische als auch die intrinsische Lernmotivation zu fördern. Dafür bedarf es – wie oben bereits erwähnt – eine genaue Vorbereitung auf die jeweilige Zielgruppe, ständige Aufmerksamkeit der Spielleitenden für Stimmungen und Veränderungen in der Gruppe sowie die nötige Flexibilität, um mit spontanen Anpassungen auf diese einzugehen, ohne zu bevormundend oder autoritär zu sein.

Literaturverzeichnis

AEWB (o.J.): Methode Escape Room in der Bildungsarbeit [online]. <https://www.aewb-nds.de/fortbildung/methode-escape-room/> [abgerufen am: 17.03.2022, 09:47].

Watkins, Vanessa und Andreas Neef (o.J.): Spielend in die Zukunft. Wie kann strategische Zukunftsarbeit vom Gamification-Trend profitieren? [online]. <https://z-punkt.de/uploads/files/gamification.pdf> [abgerufen am: 17.03.2022, 09:57].

Web 2.0 und Politische Bildung (2016): Gamification und Bildung - Wenn Schule zum Spiel wird [online]. <https://web20ph.blogspot.com/2016/03/gamification-und-bildung-wenn-schule.html> [abgerufen am: 14.02.2022, 16:09].

Bessette, Lee Skallerup (2013): It's time to play: Games, Gamification, and Active Learning. In: Hybrid Pedagogy, Critical Pedagogy (Blog) [online]. <https://hybridpedagogy.org/its-time-to-play-games-gamification-and-active-learning/> [abgerufen am: 05.09.2022, 10:42]