

## Medien und Bildung

### Gundolf S. Freyermuth, Lisa Gotto, Fabian Wallenfels (Hg.): **Serious Games, Exergames, Exerlearning: Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers**

Bielefeld: transcript 2013 (Bild und Bit. Studien zur digitalen  
 Medienkultur, Bd. 2), 474 S., ISBN 978-3-8376-2166-2, € 39,99

Die Herausgeber\_innen der Publikation leisten mit dem vorliegenden Band einen Beitrag zur Zusammenführung der diversen Stränge innerhalb der *Game Studies*: Nicht nur finden sich wissenschaftliche Aufsätze aus unterschiedlichen Disziplinen, auch die Perspektive des *Game Designs* wird in konzeptionellen und als Fallstudien ausgewiesenen Beiträgen berücksichtigt. Der Band ist in drei Abschnitte gegliedert, die mit „Transmedialisierung des Wissenstransfers“, „Serious Games“ und „Exergames und Exerlearning Games“ überschrieben sowie jeweils mit einer kurzen Einleitung versehen wurden. Für die *Game Studies* stellt der abschließende Überblicksartikel „Serious Game(s) Studies. Schismen und Desiderate“ (vgl. S.421-464) von Gundolf S. Freyermuth einen Anker für die andauernde Selbstfindung dar, indem er sowohl historisch als auch in Bezug auf die angestrebte Abstraktionsebene und theoretische Tiefe eine Differenzierung zwischen Theorien von Praktikern (*Game Design*), Anleihen aus verwandten Disziplinen (Theorien zweiter Ordnung) und den zu etablierenden *Game Studies* vornimmt. Letztere werden als „Theorien dritter

Ordnung“ (S.444) bezeichnet, wobei der Autor dafür plädiert, die Verzahnung von Theorie und Praxis sowie den Einbezug spielerischer Aspekte in die Forschung als Chancen der *Game Studies* zu begreifen.

Der Ausdruck ‚Wissenstransfer‘ in der Überschrift des ersten Abschnitts lässt darauf schließen, dass die Verbindung zwischen den Sphären des Spielens und Lernens einen Überhang von lernpsychologischen Ansätzen und institutionellen didaktischen Einsatzszenarien aufweist. Beispielhaft kann der Aufsatz „Lernen mit digitalen Medien. Zur Gestaltung der Lernszenarien“ (vgl. S.47-74) von Isabel Zorn angeführt werden. Sie spricht sich auf der Grundlage konstruktivistischer Lerntheorie und Erkenntnissen aus der Hirnforschung dafür aus, den komplexen Zusammenhang von Mensch, Medium, Raum und (Lern-)Inhalt in der Gestaltung von Lernszenarien zu berücksichtigen. Simon Egenfeldt-Nielsen geht als Spielentwickler in „Die ersten zehn Jahre der *Serious Games*-Bewegung“ (vgl. S.145-164) implizit der Frage nach, wie diese Spiele konstruiert und eingesetzt werden können, um möglichst „effektives Lernen“ (S.150) zu begünstigen und

bildet damit den funktionalistischen Pol der auf das Lernen fokussierten Beiträge. Bildungstheoretische Zugänge, wie sie etwa anhand der strukturalen Medienbildung ‚durchgespielt‘ wurden (vgl. Johannes Fromme/Benjamin Jörissen/Alexander Unger: „Bildungspotenziale digitaler Spiele und Spielkulturen.“ In: *MedienPädagogik* 15/16 (2008): S.1-23. <http://www.medienpaed.com/Documents/medienpaed/15-16/fromme0812.pdf> [24.11.2014]), bleiben gänzlich ausgespart. Die auszugsweise Übersetzung eines Buchs von Henry Jenkins (mit Ravi Purushotma, Margaret Weigel, Katie Clinton, Alice J. Robinson: *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge: MIT Press, 2009) steht unter dem Titel „Bildung neu gedacht. Spiel, Simulation, Performanz, Transmedia-Navigation“ (vgl. S.23-48), doch die Übersetzungsproblematik (‚literacy‘ bzw. ‚education‘ und ‚Bildung‘) wird nur kommentiert, jedoch kann weder diese aufgelöst, noch können originär bildungstheoretische Einsichten eingelöst werden.

Eine schlüssige Verbindung von *Game Design* und theoretischer Reflexion stellt der Beitrag „Game of Drones. Ein persuasives Spiel zur kritischen Reflexion des anbrechenden Drohnenzeitalters“ (vgl. S.185-196) von Marcus Bösch her. In Auseinandersetzung mit dem Thema ‚Drohnenkriege‘ einerseits und möglichen Fallstricken für *Serious Games* andererseits entwickelte er das Spiel und Projekt *Terrorhunter* (in Entwicklung). *Terrorhunter* ist als „prozessuale[s] Alternate Reality Game“ (S.193) konzipiert und besteht demzufolge nicht nur

in einer digitalen Infrastruktur, sondern ist an ein scheinbar reales Unternehmen gekoppelt und in ein ‚unsichtbares Planspiel‘ eingebettet, welches Prozesse politischer Bildung anstoßen soll.

Nach einem medien- bzw. spielhistorischen Überblick über die Verbindungslinien zwischen Krieg und Spielen erteilt Benjamin Beil im Aufsatz „Zwischen Planspiel und Trainingssimulator. Oder: Was man von Computerspielen (nicht) über den Krieg lernen kann“ (vgl. S.91-122) der Hoffnung durch Kriegsspiele Wesentliches über Krieg lernen zu können vorerst eine Absage. Er demonstriert jedoch anhand dreier bildästhetischer Beispielanaysen an *R.U.S.E.* (2010), *Toy Soldiers: Cold War* (2011) und *Call of Duty: Black Ops* (2010) visuelle Strategien der medialen Selbstreflexion, die punktuelle Lernpotenziale bergen.

Von Rolf F. Nohr liegt in dem Band ein älterer Text in aktualisierter und veränderter Fassung vor: „Rhythmusarbeit“. Revisited“ (vgl. S.351-386). Der Autor geht darin überwiegend historisch vor, wodurch der Beitrag seine Relevanz beibehält. Entlang einer dispositiv- bzw. gouvernementalitäts-theoretischen Perspektive zeichnet Nohr die Bedeutung von rhythmisierter Tätigkeit für die Disziplinierung im Kontext industrieller Arbeit und für die zunehmende Selbst-Disziplinierung der Subjekte im computerisierten Dienstleistungszeitalter nach. Im Übertrag auf Video- und digitale Spiele werde, so das Fazit, „[d]ie rhythmische Subjekt-/Körperarbeit an und im *Exergame* als Biopolitik erkennbar“ (S.381).

Für weitere Debatten und Untersuchungen zu *Exergames* ist der Versuch einer Taxonomie von Tobias Kopka ein hilfreicher Referenzpunkt. In seinem Text „Interface Control Meaning. Eine typologische Gegenstandsrichtung des Phänomens Exergames“ (vgl. S.265-288) schlägt er vor, *Exergames* entlang von vier Kriterien zu definieren: exklusiv „räumlich-bewegungsinduzierte“ (S.284) Steuerung, „maximale Aktion“ (ebd.) als Spielziel, fundamentale Bedeutung des ersten Punktes für Design und Gameplay sowie eine Analogie zwischen den Bewegungsmustern im Steuerungshandeln und im Spiel. Die Schnittstelle von *Self-Tracking* und *Digital Games* reißt er kurz an, lässt den Bereich aber, wie auch die anderen Beiträge in diesem Abschnitt, fast völlig außen vor.

*Exer-Learning* wird zwar im Buchtitel genannt, jedoch nur in einem Beitrag thematisiert (Martina Lucht/Daniel Joerg/Kati Breitbarth: „Hopscotch – Exer-Learning Games. Digitales Bewegungslernen in Schulen“, S.399-421) und aufgrund der Verbindung von Lernspielen und *Exergames* als weiteres Subgenre vorgeschlagen. Die Autor\_innen fokussieren dabei weniger konzeptionelle Aspekte, was die Plausibilität des Begriffs hätte erhöhen können, sondern primär auf die Präsentation von *Hopscotch* (Fraunhofer

IDMT, o.A.), einem digitalen Lernspiel für Schulen, das ‚Himmel und Hölle‘ mit dem „Erwerb von Faktenwissen“ (S.400) kombiniert.

Insgesamt ist die Relevanz des Sammelbands für medienwissenschaftliche Forschung und *Game Studies* vor allem im letzten Abschnitt zu *Exergames* zu verorten, zu dem hiermit erstmals gebündelte Erkenntnisse vorliegen und welchem mit einem Umfang von fast 220 Seiten der meiste Platz eingeräumt wurde. Allerdings stellt sich die Frage, ob das Augenmerk hier nicht stärker auf die Ästhetik, Strukturen und Funktionen der Steuerungstechnologien gelegt werden sollte, die auch jenseits der auffälligen Schwerpunktsetzung auf „körperliche Ertüchtigung“ (S.227) neue Formen des Medienhandelns ermöglichen. Des Weiteren erweist sich die Offenheit der Publikation für Beiträge aus Praxis und Design als durchaus spannend. Wenngleich die Synthese nicht wirklich gelingen mag, lässt die Aneinanderreihung sehr unterschiedlicher Stränge der *Game Studies* immerhin den Abgleich unterschiedlicher Perspektiven zu und kann, im besten Falle, zukünftig zu einem begrifflichen und theoretischen Konsens der *Game Studies* beitragen.

Valentin Dander (Köln)