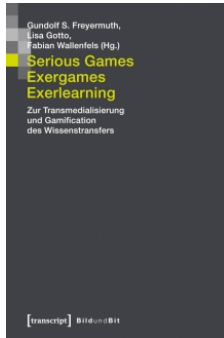


Rezensionen



Gundolf S. Freyermuth, Lisa Gotto und Fabian Wallenfels, Hrsg.

Serious Games, Exergames, Exerlearning

Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers

Bielefeld: transcript, 2013. 473 Seiten

ISBN: 978-38376-2166-2

39.99 € (Print), 21.99 € (E-Book); CHF 55.90

Spielend Lernen oder ernstes Spielen?

Wie und warum lernen wir mit digitalen Medien und Computerspielen? Mit dieser Frage beschäftigt sich der vorliegende, bei Transcript erschienene, Sammelband *Serious Games, Exergames, Exerlearning*. Dass bei dieser Fragestellung von einem Zusammenhang zwischen Spielen und Lernen ausgegangen werden kann, steht für die Herausgeber/innen Gundolf S. Freyermuth, Lisa Gotto und Fabian Wallenfels ausser Frage. Inwieweit sich diese Verbindung im Prozess der medialen Digitalisierung wandelt, wird im Rahmen des Sammelbandes aus verschiedenen Perspektiven detailliert in den Blick genommen.

Die Herausgeber/innen lassen sich im Kontext der Medien- und Filmwissenschaften verorten. Als Professor für Angewandte Medienwissenschaften ist Gundolf S. Freyermuth zugleich Ko-Gründungsdirektor vom Cologne Game Lab. Zu seinen zentralen Forschungsschwerpunkten gehören u.a. Audiovisualität, Transmedialität und Game Studies. Lisa Gotto ist Professorin für Filmgeschichte und Filmanalyse. Zu ihren Forschungsschwerpunkten gehören Film- und Medientheorie, digitale Bildästhetik und populäre Medienkulturen. Fabian Wallenfels (B.A.) studiert derzeit Kreativ Produzieren an der Internationale Filmschule Köln.

Die inhaltliche Ausrichtung des vorliegenden Bandes wurde wesentlich durch das Forschungsprojekt «ssl-sportlich spielend lernen» von Gundolf S. Freyermuth und Dominik Wessely sowie durch die im März 2011 durchgeführte Fachkonferenz «Sportlich, spielend lernen: Lehren und Lernen mit Exergames» geleitet. Die Fokussierung auf Serious Games und insbesondere Exergames erfolgt dabei aus sehr verschiedenen Perspektiven und mit unterschiedlichen Zielsetzungen. Zu den Autoren gehören u.a. Sportwissen-

Rezensionen

schaftler/innen, Game-Designer/innen, Bildungsforscher/innen, sowie Medienpädagoginnen und Medienpädagogen.

Gegliedert ist der Sammelband in die drei Kapitel «I Transmedialisierung des Wissenstransfers», «II Serious Games» und «III Exergames und Exer-Learning-Games». Ein Vorwort der Herausgeber/innen sowie ein Nachwort von Gundolf S. Freyermuth zu «Serious Game Studies: Schismen und Desiderate» rahmen den Band.

Transmedialisierung des Wissenstransfers

Das erste Kapitel des Sammelbandes umfasst fünf Beiträge zum Thema «Transmedialisierung des Wissenstransfers». Aus medienpädagogischer beziehungsweise mediendidaktischer Perspektive erscheinen insbesondere die Beiträge von Henry Jenkins et al., Isabel Zorn sowie Benjamin Beil interessant. Das Thema «Transmedialisierung des Wissenstransfers» wird in diesen Artikeln unterschiedlich aufgearbeitet.

Der erste Beitrag «Bildung neu gedacht» von Jenkins et al. widmet sich der Frage, welche zentralen (Medien-)Kompetenzen in unserer Zeit relevant sind, um Jugendliche darauf vorzubereiten, in einer partizipativen Kultur zu leben und diese mitgestalten zu können. Ohne Anspruch auf Vollständigkeit erläutern Jenkins et al. dafür vier Fähigkeiten: Spielen, Simulation, Performanz und Transmedia-Navigation. Der Beitrag bietet u.a. Pädagogen/-innen in der Praxis verschiedene Anregungen, wie sich die benannten Kompetenzen und Ziele in ihrer täglichen Arbeit einbinden lassen. Als Übersetzung ausgewählter Auszüge des Berichtes von Henry Jenkins et al. «Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century» aus dem Jahr 2009 sind diese Überlegungen grundsätzlich nicht neu, wohl aber in dieser Zusammenstellung. Vermutlich dieser neuen Zusammenstellung geschuldet, überrascht der Beitrag allerdings dahingehend, dass zwischenzeitlich von elf Schlüsselkompetenzen gesprochen wird (S. 27), letztlich aber nur die benannten vier überhaupt expliziert werden.

Anregungen für Pädagogen/-innen und Lehrende für ihre alltägliche Praxis bietet auch der Beitrag «Lernen mit digitalen Medien: Zur Gestaltung der Lernszenarien» von Zorn. Wurde zuvor das Thema «Transmedialisierung des Wissenstransfers» eher auf der Ebene von Kompetenzzielen verhandelt, geht die Autorin der Frage nach, inwieweit digitale Medien sinnvoll in Lehr-Lernszenarien eingesetzt werden können, um das Lernen von Menschen zu unterstützen. Dafür wird im Rahmen des Beitrags erläutert, welche Potenziale medialisierte Lehr-Lernsituationen bieten, sofern deren Einsatz

Rezensionen

angemessen geplant wird. Als relevante Planungsaspekte skizziert Zorn die «Mediengestaltung, die Situationsgestaltung und die Raumgestaltung» (S. 70). Als Grundlage für die Auswahl der verschiedenen Planungsaspekte und der gegebenen Handlungsempfehlungen dienen u.a. Erkenntnisse aus der Spieleforschung, der Hirn- und Gedächtnisforschung sowie der Pädagogik. Für medienpädagogische Spieleforscherinnen und -forscher scheint insbesondere der Beitrag von Beil «Zwischen Planspiel und Trainingssimulator. Oder: Was man von Computerspielen (nicht) über den Krieg lernen kann» interessant. Beil verortet digitale Kriegsspiele u.a. hinsichtlich zweier unterschiedlicher Traditionslinien von militärischen Lern- und Trainingsprogrammen. Dazu zählen einerseits Trainingssimulationen, welche sich aktuell in First-Person-Shootern wie *Call of Duty* wiederfinden lassen. Andererseits scheinen Planspiele als Grundlage von Strategiespielen wie *Warcraft* oder *DUNE* zu dienen. Mit besonderem Blick auf die Bildästhetik der jeweiligen Spiele bzw. hinsichtlich der Perspektive auf bestimmte Kriegsszenarien erläutert Beil u.a. an den Spielen *Call of Duty: BLACK OPS* oder *R.U.S.E.*, inwiefern diese Reflexionspotenziale bezüglich der medialen Darstellung von Krieg bieten. So sind es für Beil (S. 115) vor allem die Kopplungen «abstrakter Übersichtsperspektiven und immersiver Schlachtfelddarstellungen», welche einen neuen Blick auf die Bildpraktiken der Kriegsdarstellung erlauben. Gleichwohl macht er deutlich, dass entsprechende selbstreflexive Bezüge von Kriegsdarstellungen in Computerspielen sich bisher nur punktuell identifizieren lassen.

Serious Games

Das zweite Kapitel «Serious Games» beginnt mit einer Einleitung von Lisa Gotto und umfasst fünf inhaltliche Beiträge. Für Gotto ist das «Ernste» dieser Spiele darin zu sehen, dass «mit ihnen etwas erreicht, trainiert und gelernt werden soll» (S. 139). Zugleich kann diese «Vermittlung» nur durch das Spielen dieser Spiele erfolgen. Für Spieleforscher/innen scheinen vor allem die ersten zwei Beiträge von Simon Egenfeldt-Nielsen sowie von Sonja Ganguin und Anna Hoblitz interessant, welche als Überblicksartikel verstanden werden können. Die folgenden drei Fallstudien bieten u.a. Einblicke in konkrete Projekte von Spieleentwicklern.

Der erste inhaltliche Beitrag in diesem Kapitel ist von Simon Egenfeldt-Nielsen zum Thema «Die ersten zehn Jahre der Serious-Games-Bewegung». Der Beitrag ist, so Egenfeldt-Nielsen, vor allem als Diskussions- und Denkanstoss zu verstehen. Dabei geht es dem Autor nicht darum,

Rezensionen

den aktuellen Diskurs umfassend zu rekonstruieren, sondern den Leserinnen und Lesern genügend Orientierung zu bieten, um sich mit diesem Thema näher zu beschäftigen. Dafür berichtet Egenfeldt-Nielsen von zehn persönlichen Lektionen, von Erfahrungen, die er bei der Erforschung von Entwicklungen von Serious Games gemacht hat. Vor diesem Hintergrund eröffnet sich ein interessanter Einblick in verschiedene Überlegungen zum Lehren und Lernen mit Serious Games. Dem Stil eines persönlichen Berichtes geschuldet, bleiben verschiedene Aussagen aber leider unbelegt.

Eine Vielzahl von Verweisen auf aktuelle Untersuchungen zum Thema Serious Games und Lernprozesse bietet der zweite inhaltliche Beitrag «Serious Games – Ernstes Spielen?» von Sonja Ganguin und Anna Hoblitz. Die Autorinnen widmen sich u.a. den folgenden Fragestellungen: (1) Inwiefern sind «Ernst» und «Spiel» vereinbar? und (2) Was kann mit Serious Games gelernt werden? Zur Beantwortung der ersten Fragen diskutieren Ganguin und Hoblitz zum einen unterschiedliche Bedeutungsebenen der Begriffe «Ernst» und «Spiel». Zum anderen analysieren sie die Unterschiede auf einer Handlungsebene. Dafür nehmen die Autorinnen u.a. Bezug auf das Konzept der «Ernsthandlungen» von Oerter sowie auf die phänomenologische Perspektive auf das Spielen nach Scheuerl. Wie sich für Ganguin und Hoblitz zeigt, ist die Antwort auf die erste Fragestellung abhängig von der eingenommenen Perspektive. Ist das Spielen eines Spiels mit der Absicht verbunden, etwas zu lernen, wird das Spielen für die Autorinnen aus einer psychologisch-handlungsorientierten Sichtweise zu einer «Ernsthandlung» und ist daher nicht mit einer Spielhandlung vereinbar. Aus einer phänomenologischen Perspektive kann eine Spieltätigkeit – unter bestimmten Bedingungen – jedoch zugleich eine absichtsvolle Lerntätigkeit sein. Die zweite Frage beantworten Ganguin und Hoblitz mit Bezug auf eine Vielzahl unterschiedlicher Studien. Der aktuelle Stand der Forschung wird in diesem Beitrag wesentlich heterogener dargestellt als bei Egenfeld-Nielsen. Die unterschiedlichen Ergebnisse erläutern Ganguin und Hoblitz u.a. mit Blick auf die verschiedenen Forschungsmethoden und Konzepte von Lernen und Wissen in den Studien. Den Abschluss des zweiten Kapitels bilden drei – als Fallstudien bezeichnete – Beiträge mit sehr unterschiedlichen Schwerpunkten. Im Beitrag «*Game of Drones*: Ein persuasives Spiel zur kritischen Reflexion des anbrechenden Drohnenzeitaltes» schildert Marcus Bösch aus der Perspektive eines Game Designers verschiedene konzeptionelle Überlegungen zum gleichnamigen Spieleprojekt. Innovativ erscheint der Ansatz, in Kooperation mit der Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen ein Alternative Reali-

Rezensionen

ty Game (ARG) zu entwickeln, um eine kritische Auseinandersetzung mit einem aktuellen Thema zu fördern. Konzeptionelle Überlegungen zur Entwicklung eines Serious Games werden ebenfalls von der Spieleentwicklerin Linda Kruse in ihrem Beitrag «Fallstudie 3: Tablet-Adventuregame zum Zweitspracherwerb bei Vorschulkindern» skizziert. Verschiedene Überlegungen zur Gestaltung von Lernplattformen werden im letzten Beitrag des Kapitels «Fallstudie 4: Das VITA-Konzept: Game-Based Learning zur Transferüberprüfung in einem integrierten Ansatz» von Thorsten Unger skizziert.

Exergames und Exer-Learning-Games

Das dritte Kapitel des Sammelbandes wird von Fabian Wallenfels eingeleitet und beschäftigt sich vor allem mit «Exergames». Nach Wallenfels lassen sich darunter digitale Spiele fassen, welche «durch Körperbewegung gesteuert werden und deren primärer Zweck in der körperlichen Ertüchtigung liegt» (S. 228). Das Kapitel umfasst sieben Beiträge, welche sich dem Phänomen Exergames aus sehr unterschiedlichen Perspektiven widmen. So bieten die Beiträge von Ian Bogost und Tobias Kopka Einblicke in verschiedene Exergames und deren Charakteristika. Weitere Artikel bieten narrative und systematische Forschungsreviews über Exergames und Bewegungslernen (Rolf Kretschmann) sowie zur Wirksamkeit von Computerspielen in der Therapie (Linda Breitlauch).

Der Beitrag «Exergames» von Ian Bogost bietet einen interessanten Einblick in die Geschichte und Entwicklung dieser Spiele. Bogost beschäftigt sich im Rahmen des Textes mit der Frage, mit welchen Methoden Exergames zur körperlichen Aktivität ermutigen und analysiert dafür verschiedene Spiele wie z.B. *Dance Dance Revolution* oder *Yourself! Fitness*. Der Beitrag ist eine Übersetzung und Kombination der zwei englischsprachigen Artikel «The Rhetoric of Exergaming» (2005) und «The Missing Rituals of Exergames» (2007). Entsprechend berücksichtigt der Artikel nur Entwicklungslinien von Exergames bis zum Jahr 2007. Die historische Darstellung sowie die theoretischen Einsichten von Bogost sind für die Herausgeber/innen dennoch von unverminderter Aktualität. Ebenfalls mit konkreten Exergames beschäftigt sich Kopka in seinem Beitrag «Interface Control Meaning: Eine typologische Gegenstandsbestimmung des Phänomens Exergames». Kopka geht es darum, eine differenzierte Antwort auf die Frage, «Was sind Exergames?» zu entwickeln. Als Antwort schlägt Kopka vor, Exergames als Metagenre zu verstehen, welches durch die folgenden Kriterien näher bestimmt werden

Rezensionen

kann: Notwendigkeits-, Bewegungsqualitäts- und Signifikanz-Kriterium sowie dem semantischem Kriterium (vgl. S. 284).

Konkrete Einblicke in (bzw. eine systematische Synopse über) aktuelle Forschungsergebnisse zum Thema Exergames und Lernen (von Bewegungen) bietet Rolf Kretschmann in seinem Beitrag «Bewegung und Lernen: Lernpotenziale im Spannungsfeld motorischen und kognitiven Lernens». Nach einer Vorstellung aktueller Lern- und Transfermodelle digitaler Spiele widmet sich Kretschmann der Darstellung empirischer Befunde. Dafür referiert er Ergebnisse aus der sportwissenschaftlichen Forschung, Ergebnisse zum Energieumsatz, zu Interventionen sowie zum motorischen Lernen. So kommt Kretschmann zu dem Schluss, dass Exergames u.a. Bewegungslernen ermöglichen und verschiedene Lernpotenziale bieten. Zudem markiert Kretschmann aktuelle Forschungsdesiderata hinsichtlich der Verbindung von Exergames und «motorischen Lerntheorien als auch Kompetenz-/Transfertheorien» (S. 343). Hinsichtlich der Rolle von Computerspielen im Kontext der Gesundheitsversorgung fällt Breitlauch mit Bezug auf verschiedene Forschungsergebnisse ein positives Urteil. In ihrem Beitrag «Computerspiele als Therapie: Zur Wirksamkeit von «Games for Health»» kommt Breitlauch (S. 396), zu dem Schluss, dass sinnvoll konzipierte und eingesetzte Computerspiele «positive Effekte auf die Gesundheit der Nutzer haben».

Diskussion und Fazit

Die von den Herausgebern angekündigte Vielfalt an Perspektiven, aus denen digitale Medien und insbesondere digitale Spiele betrachtet werden, bestätigt sich. So werden Beiträge aus unterschiedlichen Fachdisziplinen (z.B. Medienwissenschaften, Sportwissenschaften & Bildungswissenschaften), Professionen (z.B. Wissenschaftler/innen, Spieleentwickler/innen, Berater/innen) und Ländern (z.B. USA, Dänemark, Deutschland) im Rahmen des Sammelbandes vereint. Auffällig ist, dass es sich bei verschiedenen Beiträgen um die Verschriftlichung von Vorträgen oder von Übersetzungen früherer Artikel handelt. Daher unterscheiden sich die Artikel hinsichtlich ihres Umgangs mit Literatur und Belegen.

Das Konzept des Wissenstransfers sowie der Begriff des Lernens, insbesondere in Verbindung mit digitalen Medien und digitalen Spielen, wird im Rahmen des Sammelbandes leider nur ansatzweise thematisiert. So nimmt jeder Autor, jede Autorin in unterschiedlicher Weise Bezug auf individuelle Lernprozesse, Reflexionspotenziale medialer Angebote oder institutionelle Bildungseinrichtungen. Eine systematische Klärung, was unter Lernen oder

Rezensionen

Wissenstransfer für den jeweiligen Kontext verstanden wird, findet sich nur in einzelnen Beiträgen. Durch die Breite der Perspektiven bietet der Sammelband aber durchaus Anknüpfungspunkte für unterschiedliche Zielgruppen: Von systematischen Synopsen einzelner Forschungsfelder bis hin zu Anregungen für die pädagogische Praxis. Für Leserinnen und Leser aus der Medienpädagogik können einzelne (insbesondere die näher beschriebenen) Beiträge durchaus interessant sein.

Franco Rau