

**Lars Zumbansen:**

Dynamische Erlebniswelten. Ästhetische Orientierungen in phantastischen Bildschirmspielen. München 2008: kopaed. 247 Seiten m. Abb., 18,80 Euro

**Caja Thimm (Hrsg.):**

Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden 2010: VS Verlag für Sozialwissenschaften. 245 Seiten m. Abb. u. Tab., 29,90 Euro

Bildschirm/Spiele

Bildschirmspiele sind vor allem bei der jüngeren Generation beliebt. Sie haben das Ensemble von Spielen, die Lebensgeschichte und Lebensphasen der Menschen im 21. Jahrhundert begleiten, erweitert. Spiele stellen einen eigenen Wirklichkeitsbereich dar, der nicht mit der sozialen Realität gleichgestellt werden kann, auch wenn Spiele einen Einfluss auf eben diese soziale Wirklichkeit haben können. Lars Zumbansen verfolgt mit seiner Arbeit zwei Ziele: einerseits die Untersuchung „der kultursoziologischen Bedeutung und Funktion von Bildschirmspielen in ihrer Rolle als virtuelle ‚Erlebnisangebote‘“ (S. 17) und andererseits eine Analyse der ästhetischen Inszenierung von phantastischen Adventure- und Rollenspielen, die die Rezeption beeinflussen. Dabei greift er auf ein breites theoretisches Wissen zurück.

Bemerkenswert ist sein Verständnis von Bildschirmspielen als narrativen Weltentwürfen, mit dem er tendenziell die Unterscheidung von Spielen und klassischen Erzählmedien, z. B. Film, aufhebt. Dabei werden Strategien der Wissensvermittlung und -entfaltung in den Spielen mit deren narrativer Strukturierung in Bezug gesetzt. Der Autor kann so zeigen, dass nicht nur das Wissen um ein Spiel als Spiel zu Lernprozessen führt, sondern dass Bildungsvorgänge und Lernprozesse bereits im Spiel selbst angelegt sein können, wenn im Spiel selbst „ein basales ‚Verfügungswissen‘ über deren [der erzählten Welt, Anm. d. Red.] Regeln und Attribute“ bereitgestellt wird (S. 162). Bildschirmspiele, auch Action- und Adventure-spiele, können generell als Lern-

prozesse modelliert werden, in denen nicht nur ein spezielles Spielwissen generiert wird, sondern ein Wissen über Regeln der narrativen Welt, die als Universalwissen auch Gültigkeit über das Spiel hinaus haben. Hier liegt das pädagogische Potenzial von Computerspielen. Dem Autor kommt das Verdienst zu, mit seiner Studie dazu die theoretischen Grundlagen gelegt zu haben.

An die Verbindung von Spiel und Narration knüpft auch das Konzept des von Caja Thimm herausgegebenen Sammelbandes an. Allerdings geht die Herausgeberin davon aus, dass aufgrund der Ausbreitung von komplexen Onlinespielen und virtuellen Welten „Spiel“ zu einer Metapher für menschliches Verhalten und kommunikative Strukturen wird. Durch den Band zieht sich bei allen Autorinnen und Autoren die Erkenntnis, dass „das Spiel als ein wichtiges kulturelles und soziales Muster in einer durch Technologie zunehmend geprägten Gesellschaft anzusehen ist und damit ein Zeichen für die Kultur der Moderne darstellt“ (S. 13). Die insgesamt zehn Beiträge des Bandes sind zwei Themenbereichen zugeordnet: Theoretische Zugänge sowie Form und Inhalt von Spielen. Besonders interessant ist der Beitrag von Heidmarie Schumacher und Leonhard Korbel, in dem sie einen methodischen Vorschlag zur Untersuchung von „Agency“ (Handlungsmächtigkeit) in Computerspielen machen. Sie schlagen eine Kombination von vier Methoden vor: 1) Analyse der narrativen Semantik, 2) Deskriptive Levelanalyse, 3) Deskription des Spiele-Handbuchs und Analyse der Handlungssemantik, 4) Experiment/Befragung. Dadurch werde nicht an den

Spiele und ihrem Potenzial vorbeigeforscht, sondern „eine mehrstufige Analyse von Spielinhalten, individueller Spielhandlung und Aktor-Netzwerk“ ermöglicht (S. 76). Die Beiträge von Udo Thiedecke sowie Caja Thimm und Lukas Wosnitza befassen sich mit dem Verhältnis von Spiel in sozialen (analogen) und künstlichen (digitalen) Welten. Thimm und Wosnitza stellen fest: „Die Medialität des Spiels ist damit einerseits Spiegel moderner Medienkultur, andererseits auch Sinnbild kultureller Tradition menschlicher Sozialität. Die digitalen Spiele verändern unsere Denkstrukturen, erfordern und fördern neue Kompetenzen, sie ändern Sehgewohnheiten, verlangen den Spielern medienspezifische Denkmuster zum Entflechten der Lösungszusammenhänge ab und bieten neue Strukturen und Herausforderungen“ (S. 51). Damit beschäftigen sich dann die anderen Beiträge eingehender. Hier ist nicht der Platz, um detaillierter darauf einzugehen. Das Buch ist jedoch zur grundlegenden Lektüre zu empfehlen, wenn man sich mit den „neuen Strukturen und Herausforderungen“ der sozialen und virtuellen Spielwelt auseinandersetzen möchte.

Prof. Dr. Lothar Mikos