

Bernhard Runzheimer

## Felix Raczkowski: Digitalisierung des Spiels: Games, Gamification und Serious Games

2019

<https://doi.org/10.25969/mediarep/13081>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Runzheimer, Bernhard: Felix Raczkowski: Digitalisierung des Spiels: Games, Gamification und Serious Games. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 36 (2019), Nr. 4, S. 449–450. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/13081>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

## **Felix Raczkowski: Digitalisierung des Spiels: Games, Gamification und Serious Games**

Berlin: Kadmos 2018, 371 S., ISBN 9783865993908, EUR 29,80  
(Zugl. Dissertation an der Ruhr-Universität Bochum, 2016)

Die Dissertation von Felix Raczkowski verortet sich in den *Game Studies* und beleuchtet speziell das Spannungsfeld aus *Gamification* und *Serious Games*, deren Begrifflichkeiten den fachlichen Diskurs innerhalb der letzten Jahre durchzogen haben. Ihre Schnittmengen sind für Raczkowski von besonderem Interesse: So ist es vor allem die spielinhärente Dichotomie aus Spiel und Ernst beziehungsweise deren Transition, die in den insgesamt 371 Seiten im Fokus steht: „Spiele sind Medien des Übergangs, sie schaffen und gestalten Möglichkeitsräume für Transitionen. Es ist dieses Vermögen, dessentwegen sie genutzt werden, um etwa den Übergang

von Arbeit zu Freizeit oder von Ernst zu Spaß zu modulieren [...]. Unter den Bedingungen des Spiels [werden] diese Kategorien entdifferenziert [...] und [beginnen] ineinander überzugehen“ (S.18).

Konsequenterweise befasst sich das erste inhaltliche Kapitel ausgiebig mit dem von Johan Huizinga geprägten Begriff des „Zauberkreises“ (*Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag 2006 [i.O. 1938], S.18f.) und dessen Regeln, Grenzen und Verschiebungen, bevor *Gamification* und *Serious Games* programmatisch im zweiten und dritten Kapitel den Hauptteil

des Buches einnehmen. Im darauffolgenden Kapitel „Spiel und Medium“ wird der prozeduralistische Zugang zu den Modellen von *Gamification* und *Serious Games* ins Verhältnis gesetzt und innerhalb der *Game Studies* kontextualisiert (vgl. S.300), bevor die Dissertation in einem vergleichsweise kurzen Fazit medientheoretisch verortet wird.

Auffallend ist die enorme Theorie-dichte, die zur Beschreibung des Untersuchungsgegenstandes herangezogen wird. Außer Huizinga, dessen Erwähnung – wie Raczkowski selbst anmerkt (vgl. S.29) – in den *Game Studies* schon nahezu obligatorisch erscheint, werden neben unzähligen bekannten Größen des Fachs (z.B. Espen Aarseth, Ian Bogost, Jesper Juul und weitere) auch Theorien von Michel Foucault, Friedrich Kittler und Roland Barthes aufgerufen. Das so destillierte Theoriekonglomerat, mit dem Raczkowski seinen Gedankengang nachzeichnet, ist beachtlich. Es geht aber in Kombination mit den sehr ausführlichen historischen Retrospektiven und einigen interdisziplinären Exkursen (zur Decodierung von Proteinstrukturen als Beispiel für *Gamification* [S.43ff.], über die Entwicklung von Lego Technik als *Serious Game* [S.260ff.] und zur Montessori-Schule als Beispiel für pädagogisch instrumentalisierte Nutzung von Spielzeug [S.269ff.]) etwas zu Lasten der Lesbarkeit. Der rote Faden erscheint hier manchmal zwischen der

hohen Verknüpfungsdichte der ausgedehnten Theorie und den umfangreich recherchierten Aspekten des Buches nur schwer nachzuverfolgen. Raczkowski scheint sich dessen aber bewusst zu sein, da das Buchcover – eine Wand aus unzähligen und farblich ineinander übergehenden Post-Its mit handschriftlichen Notizen – in diesem Sinne als ironische und selbstreflexive Brechung verstanden werden kann.

Neben der komplexen Verzahnung der beiden Hauptthemen sind es insbesondere die Exkurse in deren historische Ursprünge, die einen erhellenden Mehrwert bieten. So werden nicht nur die Anfänge der *Gamification* im Behaviorismus und den *Token Economies* in US-amerikanischen Hospitälern der 1960er Jahre beleuchtet (vgl. S.96ff.), sondern auch die Entstehung erster computergestützter Lernumgebungen wie PLATO beschrieben (vgl. S.239ff.). Insgesamt erfüllt das Buch ein dringendes Desiderat, indem es zwei populäre Begriffe der jüngeren *Game Studies* aufgreift, sowohl theoretisch als auch historisch umfassend analysiert und im gängigen Diskurs verortet, weswegen es sich allerdings kaum als Einstiegswerk für Fachneulinge eignet, sondern primär an Wissenschaftler\_innen richtet, die bereits ein entsprechend umfangreiches Vorwissen besitzen.

*Bernhard Runzheimer (Marburg)*