

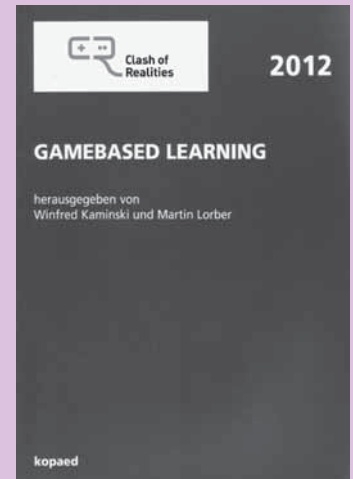
Gamebased Learning

Der Titel des von Winfried Kaminski und Martin Lorber herausgegebenen Sammelbandes greift ein Schlagwort auf, das von Marc Prensky im Jahr 2001 in seinem gleichnamigen Buch geprägt wurde. Es bringt zweierlei auf den Punkt: 1) Computerspielen beinhaltet immer auch Lernen – schließlich gilt es, Handlungsmuster zu inkorporieren und Lösungswege zu erarbeiten. 2) Als Vision ließe sich dieses spielerische Lernen pädagogisch nutzen. Das Problem: Spielen und instrumentelles Lernen erscheinen als Gegensatz, denn Freiwilligkeit und Unproduktivität gelten gemeinhin als Charakteristika des Spiels. Im vorliegenden Buch stellen sich 25 Beiträge diesem scheinbaren Widerspruch. Sie sind im Rahmen der internationalen Computerspielekonferenz „Clash of Realities“ entstanden, die im Mai 2012 an der Fachhochschule Köln stattfand. Laut Klappentext zielt die Publikation auf eine Reflexion des Forschungsstandes und der Praxis im Bereich „Gamebased Learning“ sowie auf eine umfassende Bestandsaufnahme, die gleichermaßen methodische wie didaktische Perspektiven berücksichtigt. Das Feld erweist sich dabei als durch eine Fülle von Disziplinen geprägt, von Geistes- und Sozialwissenschaften über Psychologie und Pädagogik bis hin zu Neurowissenschaften und Design Studies. Die vielfältigen Beiträge gliedern sich in drei Kapitel: „New Perspectives on Gamebased Learning“ nimmt mit 14 Beiträgen den größten Raum ein, während „Vermutete Wirkungen und deren moralische Implikationen“ sowie „Game Design and Modding“ mit je sechs bzw. fünf Artikeln deutlich schmaler ausfallen.

Das skizzierte Kernproblem des Gamebased Learning wird im ersten Text auf den Punkt gebracht: Sonja Ganguin belegt, dass auch heutige „digital natives“ Spielen und Lernen als Gegensatz begreifen. Der Befund wird in vielen weiteren Beiträgen erhärtet und zumeist als Design-Herausforderung interpretiert. Dabei schälen sich zwei Varianten einer pädagogischen Nutzbarmachung des Spielens heraus: Auf der einen Seite wird das Design und die Evaluation expliziter Lernspiele erörtert (z. B. Wendel/Göbel/Steinmetz, Czuderna/Erlenbusch, Wernbach/Pfeiffer). Das Dilemma dieses Ansatzes bringt Johannes Breuer in seinem Beitrag auf den Punkt: Überpädagogisierte Spiele machen meistens keinen Spaß, und Spiele, die Spaß machen, vermitteln meist nur wenige Lerninhalte. Mehrere Autoren betonen zudem, wie wichtig, aber auch schwierig die Integration von Lerninhalten in Spielmechaniken sei. Sie müssten sich organisch und notwendig in das Spiel fügen, sonst würden sie von den Spielern schlicht ausgeblendet. Andere Beiträge diskutieren die Einbeziehung informeller und tangentialer Lernprozesse beim Spielen kommerzieller Games in die Unterrichtspraxis. Constance Steinkuehler belegt beispielsweise eindrucksvoll, dass die Spieler von *World of Warcraft* durch das Spielen selbst und durch die Beschäftigung mit Paratexten Lesekompetenzen erlangen. Umgekehrt stellt Marco Rehm jedoch fest, dass Spieler von Managementspielen überraschenderweise kaum ökonomisches Wissen gewinnen. Informelle Lernerfolge lassen sich also nicht generalisieren. Gamebased Learning erweist sich damit also keinesfalls als Selbstläufer oder Allheilmittel.

Nicht nur das Design von Lernspielen stellt eine große Herausforderung dar, sondern auch die Integration des Computerspiels in die Unterrichtspraxis. Eine angemessene pädagogische Rahmung des Spielens wird von vielen der Autoren als unabdingbar für den Realitätstransfer betrachtet. Doch wie Ralf Biermann feststellt, tun sich Schulen und Lehrkräfte in Deutschland überaus schwer damit, Computerspielen Raum einzuräumen. Das Misstrauen gegenüber dem Medium überwiegt – und meistens fehlt es auch schlicht an angemessener Hardware. Es ist also noch ein weiter Weg bis zur Verwirklichung der schönen Vision eines breitenwirksamen Gamebased Learning. Der größte Mehrwert des Buches liegt in der großen inhaltlichen Breite der Beiträge, die es erlaubt, einen Überblick über das Feld zu erlangen. Positiv sticht dabei heraus, dass neben wissenschaftlichen Texten auch Berichte von Spielern ihren Weg ins Buch gefunden haben. Die Vielfalt der Beiträge macht jedoch das Fehlen einer wohlstrukturierten Einleitung schmerzhaft bewusst. Eine Vertiefung und Kontextualisierung der Texte sowie das Aufzeigen der diskursiven Linien hätten dem Band gutgetan. So wird er seinem Anspruch einer umfassenden Bestandsaufnahme nur eingeschränkt gerecht und bleibt letztlich doch primär die Dokumentation einer Konferenz. Als Update zum fortschreitenden Diskurs sowie als Quellensammlung ist er jedoch vollends zu empfehlen.

Niklas Schrape



Winfried Kaminski/Martin Lorber (Hrsg.): *Gamebased Learning. Clash of Realities* 2012. München 2012: kopaed. 384 Seiten, 18,80 Euro