

Leon Wölk

## Nathanael Riemer, Sebastian Möring (Hg.): Videospiele als didaktische Herausforderung

2023

<https://doi.org/10.25969/mediarep/20179>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Wölk, Leon: Nathanael Riemer, Sebastian Möring (Hg.): Videospiele als didaktische Herausforderung. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 40 (2023), Nr. Sonderpublikation 1, S. 101–102. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/20179>.

### 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/>

## **Nathanael Riemer, Sebastian Möring (Hg.): Videospiele als didaktische Herausforderung**

Potsdam: Universitätsverlag Potsdam 2020, 306 S., ISBN 9783869564678, EUR 22,50

Die öffentliche Wahrnehmung von Videospiele reicht heutzutage von der Besorgnis um jugend- und entwicklungsgefährdende ‚Killer-Spiele‘ bis hin zu Lobliedern auf lernunterstützende ‚Serious-Games/Educational-Games‘. In diesem Rahmen bewegen sich Videospiele als freie mediale Kunstform, die für ein besseres Verständnis einen kritischen Umgang benötigen. Die Idee eines pädagogischen Umganges hat schon länger Bestand in der Diskussion um digitale Spiele, jedoch verhindern eine fehlende Kommunikation und ein vorurteilsbehaftetes Verständnis größere Fortschritte in der gesellschaftlichen Debatte um Gaming. Der Sammelband *Videospiele als didaktische Herausforderung* beinhaltet Beiträge aus der gleichnamigen Ringvorlesung an der Universität Potsdam. Die Autor\_innen der einzelnen Texte beschäftigen sich vor allem mit einer Nutzbarmachung von Videospiele in einem schulischen Kontext, die nicht unbedingt dem Genre der schon genannten ‚Educational-Games‘ zuzuordnen sind. Der Sammelband gibt in zehn Einzelbeiträgen einen tiefgreifenden und weit gedachten Querschnitt, der den Lesenden keine Meinung vorkaut und ausspuckt, sondern zum Weiterdenken des Oberthemas anregt.

Im offenen gesellschaftlichen Kontext hatten Videospiele es seit ihrer Entstehung schwer, Anerkennung im Mainstream zu finden. Personen, die Videospiele spielten oder diese als ihr Hobby bezeichneten, wurden stigmatisiert und zum Rand der ‚normalen‘ Gesellschaft gedrängt. Mit der ‚Killer-spieldebatte‘ projizierten vor allem Eltern ihren Hass auf die Videospiele-industrie, die trotz all dem Gegenwind zu den stärksten wachsenden Märkten weltweit zählte. Entstehende Jobs und Berufe beeinflussten massenmedial das Image nachhaltig positiv, aber konnten das immer noch negativ konnotierte Bild des Gamers nicht gänzlich revidieren.

Wie der Sammelband eindrucksvoll darstellt, bringt das Spielen in einer elektronischen Art und Weise, neben einem unterhaltenden Faktor, auch Möglichkeiten zur Wissensvermittlung mit. Heiko Christians spricht in seinem Beitrag vom ‚spielerischen Lernen‘, was das Pauken ablösen würde und auch könnte. Spiele sollen nicht die Form von Lerninhalten annehmen, sondern Lerninhalten müssen spielerisch verpackt werden, um die Freude am Spielen nicht zu verlieren.

Des Weiteren bringen Manuela Pohl und Stephan Günzel praktische Anwendungsmöglichkeiten wie Kunst-

oder Fremdsprachenunterricht auf die Agenda. Aber auch Geschichts-, Geografie- oder Politikunterricht sind denkbare Richtungen, die durch einen Einsatz von Videospiele profitieren können. Die Vielfalt dieser Fächer und die Ausarbeitung in diesem Sammelband geben einen Ausblick auf den immensen Umfang von didaktisch eingesetzten Spielen. Neben der Ideenvielfalt für einen Einsatz werden aber, wie der Buchtitel verrät, auch Schwierigkeiten und Herausforderungen angesprochen, um Videospiele als

didaktische Maßnahmen ausgewogen zu beurteilen.

Wer mit dem Thema ‚Videospiele‘ vertraut ist, wird eine angenehme Zeit beim Lesen haben, denn die Lektüre ist immer wieder gespickt mit wohlbekanntem Beispielen. Jedoch ist kein spezifisches Wissen vorausgesetzt, vielmehr wird anschaulich und gut verständlich vermittelt, welche vielfältigen Möglichkeiten Videospiele außerhalb eines ‚Zockerzimmers‘ bieten können.

*Leon Wölk (Marburg)*