

Tanja Jeschke

Björn Allmendinger, Petra F. Köster (Hg.): Digital Game-Based Learning in der Bildungspraxis: Möglichkeiten, Herausforderungen und Perspektiven 2025

<https://doi.org/10.25969/mediarep/24136>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Jeschke, Tanja: Björn Allmendinger, Petra F. Köster (Hg.): Digital Game-Based Learning in der Bildungspraxis: Möglichkeiten, Herausforderungen und Perspektiven. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 42 (2025), Nr. 3, S. 497–499. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/24136>.

Nutzungsbedingungen:

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

<https://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:

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

Medien und Bildung

Björn Allmendinger, Petra F. Köster (Hg.): Digital Game-Based Learning in der Bildungspraxis: Möglichkeiten, Herausforderungen und Perspektiven

Leverkusen: Barbara Budrich 2024, 165 S., ISBN 9783847430261, EUR 19,90

Die zunehmende Sichtbarkeit und Relevanz digitaler spielbasierter Lernformate wie Serious Games, Virtual Reality und Gamification-Ansätzen in Lernprozessen ist unumstritten. Der vorliegende Sammelband fokussiert Digital Game-based Learning (DGBL) für schulische und berufliche Bildung, Hochschulbildung sowie außerschulische Lerngelegenheiten. Trotz vielfältiger Vorteile wie gesteigerter Motivation oder verbesserter Problemlösungsfähigkeiten ist die Einbettung dieser mediendidaktischen Formate noch wenig etabliert (vgl. Ottrand, Mareike: „Spielspaß als Lernmotivator.“ In: Stiftung Digitale Spielkultur [Hg.]: *Spielen. Lernen. Wissen: Einsatzmöglichkeiten von Games in der Bildung*. Berlin: Stiftung Digitale Spielekultur, 2022; Niedermeier, Sandra/Müller, Claudia: „Game-Based-Learning in Aus- und Weiterbildung – von der Idee zur Umsetzung.“ In: Wachtler, Josef/Ebner, Martin/Gröbinger, Ortrun/Kopp, Michael/Bratengeyer, Erwin/Steinbacher, Hans-Peter/Freisleben-

Teuscher, Christian/Kapper, Christine [Hg.]: *Digitale Medien: Zusammenarbeit in der Bildung*. Münster/New York: Waxmann, 2016, S.190-200). Die Herausgeber:innen Björn Allmendinger und Petra F. Köster heben hervor, dass die Potenziale von DGBL nur mit entsprechenden didaktischen Rahmenbedingungen realisierbar sind und ohne derartige Vorgaben nicht vollkommen ausgeschöpft werden können. Unterschiedliche Realisierungsformate ermöglichen es, komplexe Inhalte in immersiven und zielgruppenspezifischen Lernumgebungen zu bearbeiten. Der Sammelband vereint konzeptionelle Überlegungen mit praktischen Anwendungsfeldern und beinhaltet zusätzlich ein hilfreiches Glossar.

Tobias Winnerling (S.18-24) beleuchtet kritisch die Rolle digitaler Spiele in der Geschichtswissenschaft hinsichtlich der inhaltlichen Eignung (z.B. digitale Spiele als historische Quelle, Sicherstellung historischer Präzision) und plädiert für intensivere interdisziplinäre und geschichtsdidak-

tische Kollaboration. Darauf aufbauend erweitert Allmendinger (S.25-40) die Diskussion um Serious Games in der politischen Bildung, unter anderem bezüglich der Förderung politischer Urteils- und Handlungsfähigkeit. Das didaktische Potenzial sowie die Vorbehalte gegen die Integration technologischer Lösungen werden ebenfalls diskutiert. Marina Rieckhoff (S.41-52) erörtert die Implementierung von Gamification und Serious Games in der Hochschulbildung, analysiert Spielelemente und die veränderte Rolle der Lehrenden. Lion Pettera und Katja Zöller (S.53-64) diskutieren Chancen und Herausforderungen digitaler Lernumgebungen unter der Prämisse der „Kultur der Digitalität“ (vgl. Stalder, Felix: *Kultur der Digitalität*. Berlin: Suhrkamp, 2016). Sie nutzen verschiedene Modelle (Medieneinsatz im Unterricht & lehrerseitige Kompetenzbeschreibung für digitale Lernsettings), um umfassend die vielfältigen Anforderungen an Lehrende aufzuzeigen und betonen, dass technische und rechtliche Aspekte weiterhin als Herausforderungen bestehen. Köster und Friederike Krause (S.65-79) ergänzen diese Dimensionen hinsichtlich des Einsatzes von KI-basierten Anwendungen in der Berufspädagogik. Sie analysieren Kompetenzdimensionen für KI-Anwendungen und formulieren Anwendungsthese für Lerner:innen. Maren Metz und Wolfgang Becker (S.80-86) zeigen, welche Rolle Serious Games bei der Entwicklung von ‚Future Skills‘ (vgl.

Ehlers, Ulf-Daniel: *Future Skills: Lernen der Zukunft – Hochschule der Zukunft*. Wiesbaden: Springer, 2020) für berufliche Bildungssettings spielen können. Johannes Schäfers (S.86-99) stellt ein Krimi-Detektivspiel zum Aufbau studentischer Schlüsselkompetenzen vor; Stefanie Lenzer (S.100-112) und Abelina Junge (S.113-122) beleuchten ein digitales Lehrsetting für den schulischen Chemieunterricht sowie eine Virtual Reality in der politisch-historischen außerschulischen Bildung. Ronja Kiese und Jennifer Seifert (S.124-133) konzeptualisieren ein Serious Game zum Umgang mit Datenschutz und Datensicherheit; und Lars Harzem, Simon Raiser und Björn Warkalla (S.134-141) veranschaulichen anhand eines digitalen Planspiels für politische Bildung Potenziale, die sich in einem Hybridsetting mit persönlichen Interaktionsmöglichkeiten ergeben. Kevin Mennenga (S.142-146) stellt einen Escape-Room vor, der eine Auseinandersetzung mit Verschwörungsideologien anregt; und Guido Brombach (S.147-155) liefert Einblicke in Spiele in gewerkschaftliche Bildungssettings, die kritische Reflexionsprozesse fördern.

Alle Beiträge zeigen, dass digitale Spiele und Gamification-Ansätze interessante Lehr- und Lernmittel sein können, die beispielsweise zur Förderung von kritischem Denken beitragen können. Dabei sind vielfältige Umsetzungsszenarien denkbar, wenngleich diese nur themen- oder gegenstandsorientiert zu zielführen-

den didaktischen Modellierungen führen. Die praxisorientierten Beiträge verdeutlichen, dass diese starke Orientierung an den Inhalten sich als besonders fruchtbar für Szenarien im DGBL herausstellen kann, die mit einer kritischen Reflexion einhergehen müssen. Mit dem Einsatz und der Weiterentwicklung von Szenarien im DGBL können darüber hinaus die ‚Kultur der Digitalität‘ als solche anerkannt und Potenziale digitaler

Lehr-Lernprozesse illustriert werden. Der Sammelband bietet interessante, praxisnahe Einschätzungen und stellt die veränderten Anforderungen an Lehrende dar. Zudem werden eine Vielzahl von Desideraten aufgedeckt, die für konzeptionelle und empirisch ausgerichtete Forschungsvorhaben bestehen (z.B. zur Produktion und Rezeption von Settings im DGBL).

Tanja Jeschke (Cottbus-Senftenberg)