

Angelo E. Wiesel

Jessica Rehse, Nathanael Riemer (Hg.): Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns: Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten

2023

<https://doi.org/10.25969/mediarep/20015>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Wiesel, Angelo E.: Jessica Rehse, Nathanael Riemer (Hg.): Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns: Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen / Reviews*, Jg. 40 (2023), Nr. 3, S. 377–378. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/20015>.

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/>

Jessica Rehse, Nathanael Riemer (Hg.): Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns: Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten

Potsdam: Universitätsverlag Potsdam 2020, 424 S., ISBN 9783869564890, EUR 52,50 (OA)

Der Sammelband *Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns* setzt sich mit der Frage auseinander, wie sich digitale Welten in Computer- und Videospiele für didaktische Zwecke nutzen lassen. Die Beiträge wurden von den Autor_innen aus verschiedenen akademischen Disziplinen beigesteuert. Die Publikation zeigt durch ihre Bandbreite verschiedene Zugänge zum digitalen Spiel. Der einleitende Teil thematisiert die Wichtigkeit des Spiels für die menschliche Kultur. Theoretischer Hintergrund ist wie in vielen Veröffentlichungen zu digitalen Spielen das Konzept vom *homo ludens* (vgl. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge, 1955 [1938]) des Kulturhistorikers Johan Huizinga (vgl. S.14). Neben Erläuterungen zu Aspekten der menschlichen Wissensaneignung aus dem Bereich der Entwicklungspsychologie setzt sich die Einleitung auch mit den möglichen negativen Aspekten der digitalen Spiele auseinander. So befindet sich das digitale Spiel in einem Spannungsverhältnis zwischen Freizeitaktivität und zunehmender Kommerzialisierung (vgl. S.53).

Da das digitale Spiel im deutschsprachigen Raum ein immer relevanteres Thema unterschiedlicher

wissenschaftlicher Disziplinen ist, mehren sich Veröffentlichungen unterschiedlicher Disziplinen zum Thema. Die Didaktik benutzt schon länger spielerische Elemente zur Aneignung von Wissen. Im Zuge der Digitalisierung erhalten digitale Spiele von Seiten der Didaktik erhöhte Aufmerksamkeit. Bisher veröffentlichte Arbeiten zu diesem Thema decken in der Regel einzelne Spiele ab (vgl. Hancl, Mirek: „Minecraft als Lernumgebung.“ In: *Computer + Unterricht* 26, 2016, S.28-31) oder eine Anzahl von Spielen ähnlicher Art (vgl. Zirpel, Thimo: *Computerspiele im Religionsunterricht als Beitrag zum Dialog mit jugendlichen Lebenswelten*. Münster: Westfälische Wilhelms-Universität Münster, 2016). Die Stärke der vorliegenden Publikation ist, dass verschiedene Titel unterschiedlicher Art auf ihr didaktisches Potenzial hin analysiert werden.

Die einzelnen Beiträge sind einheitlich strukturiert. Ein Steckbrief am Beginn jedes Beitrages fasst die wichtigsten Informationen zum Spiel zusammen. Unter anderen wird auch deren möglicher Einsatzzweck in Form eines Schulfachs benannt. Es folgt als erster Punkt eine Zusammenfassung der Handlung des Spiels. Wichtige Figuren werden im zweiten Abschnitt vorgestellt. Anschließend wird das

Spielkonzept vorgestellt. Hier werden die grundlegenden Mechaniken des Spiels erklärt. Quellenkritisch wird sich nachfolgend mit den Intentionen des Entwicklungsstudios befasst. Der vorletzte Punkt zur Rezeption befasst sich dann mit der Wirkung des Spiels nach außen. Schwerpunkte sind insbesondere die Wirkung auf die Spielegemeinschaft und die Auswertung durch die Fachpresse. Das Kernanliegen der Publikation wird jeweils im letzten Punkt der einzelnen Beiträge besprochen. Anhand von Fallbeispielen wird das didaktische Potenzial der einzelnen Spiele vorgestellt. In Form von Rollenspielen, Diskussionen zu bestimmten Aspekten der Spiele oder auch in Gestalt eines aktiven Spielens seitens der Schulklassen sollen Lehrinhalte in spielerischer Form vermittelt werden.

Trotz der formal einheitlichen Gestaltung der Beiträge ist ihre inhaltliche Ausrichtung sehr unterschiedlich. Ein Spiel mit größeren narrativen Anteilen benötigt mehr Erläuterungen zum Inhalt und den darin dargestellten Figuren. Spielen mit einer komplexen Spielmechanik wird mehr Raum zur Erklärung der Funktionsweise eingeräumt. Die Reihenfolge der einzelnen Beiträge ist alphabetisch nach Titel der Spiele strukturiert. In der Regel umfasst jeder der insgesamt 18 Beiträge ungefähr 20 Seiten. Die darge-

stellten Spiele bestehen zum Großteil aus bekannteren Titeln unterschiedlicher Genres. Es dominieren dabei die Spiele der großen Herstellerfirmen der elektronischen Unterhaltungsindustrie. Kleinere Produktionen sind deutlich in der Minderheit.

Als wichtige These der Publikation gilt, dass sich die unterschiedlichen Arten von Spielen in ihrer ganzen Bandbreite zur didaktischen Nutzung eignen. Jedes Genre hat eigene Stärken und Schwächen. Die einzelnen Beiträge sind schwankend in der Analyse ihrer Potenziale für die Didaktik. Der Einsatz der besprochenen Spiele im Unterricht ist rein theoretischer Natur (vgl. S.63). Strenge Jugendschutzaufgaben setzen der Verwendung insbesondere in Deutschland im Schulkontext Grenzen. Die vorliegende Publikation hat auch explorativen Charakter. Mit der zunehmenden Digitalisierung der Schulwelt bildet diese Veröffentlichung aktuelle Trends ab. Jenseits der besprochenen Spiele kann die inhaltliche Analyse als beispielhaft gelten. Das didaktische Potenzial lässt sich mit den verwendeten Methoden auch aus anderen Spielen erschließen. Damit leistet die Publikation einen außerordentlichen Beitrag zur innovativen Verwendung digitaler Lerninhalte.

Angelo E. Wiesel (Braunschweig)