

Geisler, Martin; Poerschke, Dirk  
**Schulische Bildung aus ludologischer Sicht**

*Lehren & Lernen 49 (2023) 2, S. 14-18*



Quellenangabe/ Reference:

Geisler, Martin; Poerschke, Dirk: Schulische Bildung aus ludologischer Sicht - In: Lehren & Lernen 49 (2023) 2, S. 14-18 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-340475 - DOI: 10.25656/01:34047

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-340475>

<https://doi.org/10.25656/01:34047>

in Kooperation mit / in cooperation with:



<https://neckar-verlag.de>

### Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

### Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.

This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

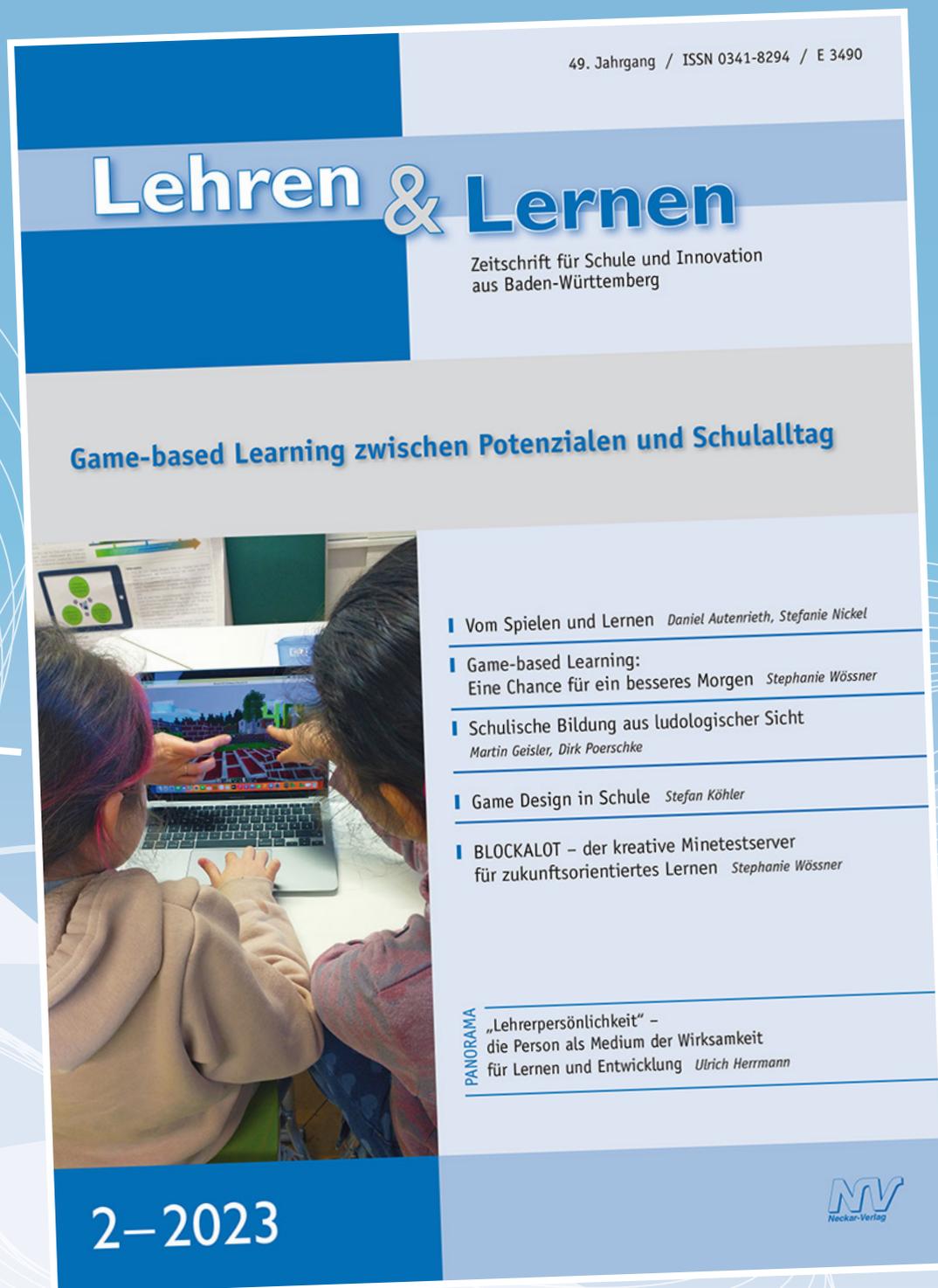
### Kontakt / Contact:

peDOCS  
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation  
Informationszentrum (IZ) Bildung  
E-Mail: [pedocs@dipf.de](mailto:pedocs@dipf.de)  
Internet: [www.pedocs.de](http://www.pedocs.de)

Mitglied der

  
Leibniz-Gemeinschaft

Dieser Beitrag ist in der Ausgabe 02-2023 erschienen.





Hinweise zur Redaktion  
und zu unserer  
Zeitschrift finden  
Sie auch unter  
[www.lehrenundlernen.com](http://www.lehrenundlernen.com)

# Lehren & Lernen

Zeitschrift für Schule und Innovation  
aus Baden-Württemberg

## Impressum

### Herausgeber

Neckar-Verlag GmbH, Villingen-Schwenningen

### Redaktionsleitung

Dr. Johannes Zylka (V. i. S. d. P.)

Prof. Dr. Helmut Frommer † bis 2014  
OStD Johannes Baumann bis 2019

### Redaktion

OStD Johannes Baumann, Wilhelmsdorf  
Prof. Rolf Dürr, Reutlingen  
Prof. Dr. Eva-Kristina Franz, Brühl  
Dr. Joachim Friedrichsdorf, Grünstadt  
Jun. Prof. Dr. Axinja Hachfeld, Konstanz  
Carmen Huber, Salem  
Prof. Dr. Kathrin Müller, Zürich  
Prof. Dr. Volker Reinhardt, Freiburg  
PD Dr. Margret Ruep, Karlsruhe  
Prof. Dr. Albrecht Wacker, Ludwigsburg  
Dr. Helmut Wehr, Malsch  
Dr. Johannes Zylka, Weingarten

### Zuständig für das Thema dieses Heftes:

VProf. Dr. Stefanie Nickel, Daniel Autenrieth

Manuskripte an den Verlag erbeten.  
Über die Annahme entscheidet die Redaktion.  
Rücksendung unverlangt eingesandter Manuskripte, Bücher und Arbeitsmittel erfolgt nicht.  
Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

### Verlag

Neckar-Verlag GmbH  
Klosterring 1, 78050 Villingen-Schwenningen  
Tel: +49 (0)7721/8987-0, Fax: +49 (0)7721/8987-50  
[info@neckar-verlag.de](mailto:info@neckar-verlag.de); [www.neckar-verlag.de](http://www.neckar-verlag.de)  
Die Datenschutzbestimmungen der Neckar-Verlag GmbH können Sie unter [www.neckar-verlag.de](http://www.neckar-verlag.de) einsehen.

### Marketing/Anzeigenleitung:

Rita Riedmüller, Tel: +49 (0)7721/8987-44  
E-Mail: [werbung@neckar-verlag.de](mailto:werbung@neckar-verlag.de)

### Anzeigenverkauf:

Alexandra Beha, Tel: +49 (0)7721/8987-42  
E-Mail: [anzeigen@neckar-verlag.de](mailto:anzeigen@neckar-verlag.de)  
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 7 vom 1.1.2021

### Bestellungen:

beim Verlag  
E-Mail: [bestellungen@neckar-verlag.de](mailto:bestellungen@neckar-verlag.de)

Lehren & Lernen erscheint monatlich und ist in gedruckter sowie in digitaler Form erhältlich.  
*print oder digital:* Einzelheft: 7,95 €, Doppelheft: 15,90 €, Jahresabonnement: 50,- €  
*print & digital:* Jahresabonnement: 54,80 €  
Printausgaben jeweils zzgl. Versandkosten

Kündigungen nur schriftlich, spätestens 8 Wochen vor Ende des aktuellen Bezugszeitraumes (nach Ablauf der Mindestvertragslaufzeit).

Für Verbraucher/innen gilt: Nach Ablauf der Mindestvertragslaufzeit verlängert sich das Abonnement bis auf Widerruf und kann dann mit Frist von 4 Wochen jederzeit gekündigt werden.

© 2023 Neckar-Verlag GmbH

### Druck

jetoprint GmbH, 97080 Würzburg

## INHALT

### Game-based Learning zwischen Potenzialen und Schulalltag

Editorial	3
<b>Daniel Autenrieth, Stefanie Nickel</b> Vom Spielen und Lernen. Potenziale des Game-based Learning	4
<b>Stephanie Wössner</b> Game-based Learning: Eine Chance für ein besseres Morgen	10
<b>Martin Geisler, Dirk Poerschke</b> Schulische Bildung aus ludologischer Sicht	14
<b>Stefan Köhler</b> Game Design in Schule. Bedeutung, Bedingungen und Potenzial	18
<b>Stephanie Wössner</b> BLOCKALOT – der kreative Minetestserver für zukunftsorientiertes Lernen	22

## Panorama

<b>Ulrich Herrmann</b> „Lehrerpersönlichkeit“ – die Person als Medium der Wirksamkeit für Lernen und Entwicklung	28
---	----

## Für Sie gelesen

<b>Johannes Baumann zu:</b> Ulrich Steffens, Hartmut Ditton: Makroorganisatorische Vorstrukturierungen der Schulgestaltung	34
<b>Benjamin Kotthoff, Volker Reinhardt zu:</b> Marc Kirschbaum, Richard Stang (Hrsg.): Architektur und Lernwelten	37

Foto Titelseite: Daniel Autenrieth

## Themen der nächsten Hefte:

- Wie wirkt gute Schulleitung?
- Zeitenwende in der Schulpädagogik
- Professionelle Lerngemeinschaften am Beispiel des Materialnetzwerks

➔ Einzelartikel downloaden unter: [www.neckar-verlag.de](http://www.neckar-verlag.de)

Martin Geisler, Dirk Poerschke

## Schulische Bildung aus ludologischer Sicht

Im vorliegenden Beitrag diskutieren die beiden Autoren die Chancen und Grenzen von Spielen in schulischen Bildungszusammenhängen aus Sicht der Ludologie, der Lehre vom Spielen. Durch Hinweise zur Nutzung von Spielen für Lehrende baut er eine Brücke von dem scheinbaren Widerspruch zwischen formaler Bildung und Spiel zur Nutzung spielerischer Elemente im Schulalltag.

► Stichwörter: [Spiel](#), [Schule](#), [formale Bildung](#), [Ludologie](#)

### Bildungs- und Erfahrungsprozesse

Mit seiner kulturantrophologischen Monographie „Homo Ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel“ brachte *Johann Huizinga* 1938 den Begriff des „Homo Ludens“ in die Forschung ein und legte damit die Grundlage für eine moderne Kultur- und Spieleforschung. Schon früh machten sich die Menschen Gedanken über das Phänomen Spiel und es dauert bis heute an, das Spiel in seiner Komplexität und in seinem Einfluss auf uns Menschen zu begreifen. So wird heute in der IT-Branche

vom „ludischen Innovationsverhalten“ (und in der Medientheorie von einer „ludischen Wende“) gesprochen. Zu starre, zu feste organisatorische Strukturen, Grenzen, überholte Regeln und Standards werden dabei als innovationsbeschränkend eingestuft (Derpmann 2010).

Jede Spielform hat ihren besonderen und einzigartigen Einfluss auf unsere Entwicklung in unterschiedlichsten Bereichen. Unser Ausgangspunkt bleibt im Folgenden der spielende Mensch und seine dabei stattfindenden Transformationsprozesse beim Lernen. Es gibt viele

Ansätze und Versuche, das „Phänomen Spiel“ im Allgemeinen und Besonderen zu klassifizieren. Schwerpunkte können dabei z. B. die Inhalte, die sozialen Prozesse und Interaktionen, das Material oder der Ort des Spiels sein. Immer aber bleiben Spiele ein Spiegelbild ihrer Zeit.

Das Spiel greift das auf, was unseren Alltag umgibt. Dabei abstrahiert und verfremdet das Spiel jenen Alltag. Wie in der Kunst wird das Einfache mit dem Besonderen aufgeladen. Auf diese Weise können wir Alltägliches neu erkennen und uns damit auseinandersetzen. Etwas, das plötzlich verborgen scheint, erhält Interesse und will erkundet werden. Etwas, für das zunächst andere Herausforderungen gemeistert werden müssen, wird zum Schatz. Wir (und viele Tiere) lernen im Spiel. Das Entdecken der Welt, das Erforschen, das auch den gelingenden Einsatz eigener Handlungen verlangt und trainiert, findet in der Entwicklung eines Menschen durch das Spiel statt. Auch wenn es später häufiger Gedankenspiele sind, ändert sich das explorative Element nur geringfügig. Erfassen, Erforschungen und Begreifen beinhalten alle in ihrer Wortherkunft, dass etwas angefasst, berührt und sogar gekostet wird.

Das Phantasiespiel verknüpft Gegenstände mit Geschichten. Dies geht nahtlos ins Rollenspiel über. Wir probieren, anders zu sein, als wir sind, und nehmen dabei mögliche echte Situationen vorweg. Wir bereiten uns auf das Leben vor. Häufige Wiederholungen und ähnliche Situationen festigen unsere Sicherheit.

Im Konstruktionsspiel beginnen wir dann zu probieren, wie wir die Welt verändern können. Wir bauen auf, erschaffen und formen die Welt nach unseren Vorstellungen. Spielformen wie das Glücksspiel haben zugleich eine Funktion, die Irrungen und Wirrungen des Lebens zu thematisieren und zugleich soziale Verhaltensprozesse zu provozieren bzw. diskutieren. Auf diese Weise bietet das Spiel stets auch Alternativen an. Wie wäre es, wenn? Diese Orientierungssuche ist ein weiterer wichtiger Teil bei der Frage nach Spiel und Bildung. Als Menschen sind wir zwar hoch anpassungsfähig, aber dabei auch sehr unkonfiguriert oder unfertig. Wir müssen fast alles erst lernen, erfahren, probieren. Dies schließt auch unsere Stellung und sogar unsere eigene Identität ein. Wer wollen wir sein?

Das Miteinander mit anderen Menschen und das Mit-sich-Sein will ausprobiert und erarbeitet werden. Haben wir eine Idee davon entwickelt, wie wir miteinander agieren wollen, stellen wir Regeln auf. Und auch diese Regeln werden miteinander ausgehandelt. Die Spiele (z. B.: Schach, Skat oder Monopoly), die wir entwickeln, sind Zeugen dieser Aushandlungsprozesse, der Themen, die ihre Menschen in ihnen verankerten, und der Wünsche, die in sie gelegt wurden.

Der spielende Mensch wird im Spiel zum Subjekt und Objekt der Gestaltung. Das Spiel entfaltet sich erst durch

seine Aktivitäten. Auf diese Weise erfährt der spielende Mensch bereits etwas über die Welt und über sich selbst. Bereits hier werden Bildungs- und Erfahrungsprozesse offenbar. Bildung ist hier nicht mehr nur Wissen, das in die körperlichen Gefäße von Lernenden gebracht werden soll, sondern Lernende sind Handelnde, die Welt, Wissen und Wirksamkeit eröffnen. Die Aneignung der Welt fand und findet schon immer über das Spiel, also ausprobieren und experimentieren statt. Das Spiel erfolgt jedoch nicht zum Zwecke von etwas.

Das Spiel ist autotelisch. Es hat seinen Zweck in sich. Gespielt wird, um zu spielen.

## Das Entdecken der Welt, die Exploration

„Das Spiel der Erwachsenen ist ebenso wie das Spiel des Kindes und Erwachsenen Durst nach Neuem. Der Hunger nach Erfahrungen aller Art, nach schöpferischen, sinnbildenden Tätigkeiten, nach Sicherheit und Gesellschaft, kurz eine Ausweitung der Seele, der Hunger nach dem Leben selbst.“ (Chateau 1969) Das ist im Wesentlichen einer der wichtigsten Aspekte in den Entwicklungsaufgaben von jungen Menschen, der nach einigen Untersuchungen von Kinder- und Jugendtherapeuten seit Jahren viel zu kurz kommt. Die pädagogische Begleitung bei diesen Entwicklungsaufgaben ist zudem ein komplexes Geflecht mit vielen Akteur/innen, zum Beispiel Eltern, Schule. Welche Rollen spielen die einzelnen Akteure? Bleiben wir beim Thema Schule. Hier entsteht ein scheinbarer Widerspruch zwischen Bildung und Spiel.

Die Corona-Pandemie und der Lehrpersonenmangel haben an deutschen Schulen tiefe Spuren hinterlassen: Eine repräsentative Umfrage der Robert-Bosch-Stiftung zeigt eine alarmierend hohe Arbeitsbelastung bei Lehrpersonen. Laut Deutschem Schulbarometer ist Wochenendarbeit für viele Lehrpersonen die Regel, über die Hälfte leidet an Erschöpfung. Jede zehnte Lehrperson möchte die Arbeitszeit reduzieren. Weitere Ergebnisse: Deutlicher Anstieg von Verhaltensauffälligkeiten und Lernrückständen bei Schüler/innen (<https://www.bosch-stiftung.de/de/lehrkraefte-stehen-unter-enormem-druck>).

Und jetzt kommen die beiden Autoren noch mit der Forderung nach mehr spielerischer Vermittlung von Wissen? Wieso eigentlich nicht? Weil vielleicht für einige wichtige Lernziele das Klassenzimmer nicht die optimale Lernumgebung ist oder „... beim schulischen und außerschulischen Lernen mittels klassischer Methoden oder in neueren medial vermittelten Formen, steht der ernsthafte Erwerb von Wissen im Vordergrund. Dem Spielen als Tätigkeit, von konventionellen bis hin zum Computerspiel wird dagegen die emotionale Qualität des lustvollen Entspannens zugeschrieben. Der Spaß ist der zentrale Moment. Daraus wird in der Pädagogik abgeleitet, dass sich Spielen und Lernen problem-

los zu spielerischem Lernen kombinieren lassen. Bettet man Lernformen, das Lernen von Sachverhalten in einen spielerischen Kontext ein, so bleibt dies nicht ohne Konsequenzen für den intendierten Lerneffekt, und auch der Spielanteil wird u. U. nicht mehr als ein Spiel erlebt.“ (Nieding/Ohler/Rey 2015)

Dem steht allerdings gegenüber, dass in *Johan Huizingas* kulturanthropologischer Monographie „Vom Ursprung der Kultur im Spiel“ überzeugend nachgewiesen wurde, dass fast alle Elemente unseres Miteinanders, der Ökonomie, der Technik, der Politik oder der Wissenschaften von spielerischen Prinzipien durchdrungen sind, und so natürlich auch die Bildung. Man erinnere sich nur an selbstverständliche spielerische Elemente in der Bildung wie Sachaufgaben, Quizspiele, Lückentexte, Eckenrechnen. Spiele gehören zum handlungsorientierten Unterricht heute, nicht nur in der Grundschule, dazu. Sie motivieren ein inhaltsbasiertes, emotionales und erfahrungsbasiertes Lernen. Spiele veranschaulichen abstrakte, modellhafte Bilder unserer Umwelt und machen diese lebendig erfahrbar. Spielen bedeutet im Prinzip, dass man die Fähigkeit entwickelt, mit anderen einen Bezugsrahmen zu teilen. Im Spiel handeln wir mit Meta-Kompetenzen, welche Objekte in einen Bezugsrahmen setzen. Im Spiel zeigt sich der tiefere Sinn dessen, was wir in der Mustererkennung unserer Umwelt mit Hilfe der Schule spielerisch verarbeiten, der Durst nach Neuem.

Vergessen wir auch nicht die Regelsysteme im System Schule, eine eminent wichtige Eigenschaft von Spielen. Spiele können komplexe Systeme vereinfachen und simple Aufgaben durch ihre Regelsysteme schwerer machen und damit strategisches problemlösendes Denken einfordern. Der wichtigste Aspekt aber, um über die spielerische Vermittlung von Wissen nachzudenken, ist das Rollenspiel zwischen der Lehrperson und den Schüler/innen. Wir bezweifeln, dass viele Menschen in der Lage sind, über den Frontalunterricht in größeren Gruppen Ergebnisse zu erreichen, die für beide Parteien (Schüler/innen und Lehrer/innen) einen Gewinn darstellen. Frontalunterricht bleibt ein schwieriges Regelsystem, wenn man sich vorstellt, dass die Zuschreibung in diesem Rollenspiel immer wieder, je nach täglicher Verfassung der Gruppe, neu geklärt werden muss. Die Kunst der Lehre, Erfahrung und Reife der Lehrpersonen und die Freiwilligkeit der Schüler/innen, sich an dem Spiel zu beteiligen, müssen da sehr genau austariert sein – und fordern nicht die meisten Lehrpläne schülerorientierten Unterricht? Was die Sache allerdings auch nicht leichter macht. Strukturelle Grenzen machen es dem Spiel im Unterricht zusätzlich nicht leichter.

Die Autonomie und Kompetenzen der Schüler und Lehrer, Unterrichtszeiten, Lehrpläne und nicht zuletzt die Schulpflicht sind da nur einige Stichpunkte. Versuchen wir uns also an einigen Überlegungen zu einer gelungenen spielbasierten Wissensvermittlung.

## Warum will ich mit Schüler/innen spielen? Was verspreche ich mir davon?

Spieleforscher/innen wie *McGonigal* (2012) haben folgende grundlegende Spielprinzipien erforscht:

1. klare Ziele und erreichbare Meilensteine, die eine Herausforderung darstellen,
2. klare Regeln und Informationstransparenz,
3. ein Feedback-System,
4. Entscheidungsfreiheit,
5. wir brauchen die Motivation, mit anderen spielen zu wollen.

Im schulischen Kontext gedacht sehen wir hier eine verblüffende Ähnlichkeit zu den 4K-Fähigkeiten für das 21. Jh. (Kreativität, kritisches Denken, Kommunikation und Kooperation) von *Fadel, Bialik* und *Trilling* in ihrem Buch „Die vier Dimensionen der Bildung – Was Schülerinnen und Schüler im 21. Jahrhundert wissen müssen“<sup>1</sup>. In den Schulen von heute lernen die Schüler/innen typischerweise individuell, jeder für sich, und am Ende des Schuljahres bescheinigen wir jedem seine individuelle Leistung.

*Ulrich Herrmann* beschreibt es so: „Aber je größer die wechselseitigen Abhängigkeiten in der Welt werden, desto mehr sind wir auf Menschen angewiesen, die gut zusammenarbeiten, die gut verschiedene Stimmen orchestrieren und die sich gut mit anderen Menschen als Kolleg/innen und als Bürger/innen zusammentun können. Auch Innovationen entstehen heute selten als Produkt individueller, isolierter Arbeit, sondern als Ergebnis von mobilisiertem, geteiltem und vernetztem Wissen.“

Im Grunde genommen steht hier die Forschung von *David A. Kolb*, der mit dem Konzept „Experimental Learning“ das Wissen als Transformation durch Erfahrung beschreibt, im Fokus. Interaktion und Reflexion sind auch im Kontext des Spiels unabdingbare Lernfaktoren. Welche didaktischen Konzepte in diesen Prozess eingebunden werden, kann gemeinsam festgelegt werden. Damit werden insbesondere auch soziale Kompetenzen, die Einhaltung und Durchsetzung von Regeln und die Regulierung von Konflikten im Lernen verankert. Kreativität als möglicherweise die wichtigste Fähigkeit, die Schüler/innen für das 21. Jahrhundert erlernen sollten, knüpft dann an die Wiederverwendung anderer Medieninhalte durch die Schüler/innen an und fördert so zusätzlich die Reflexion des eigenen Spiel- und Lernverhaltens. Das ist aber ein Aushandlungsprozess, der in vielen Bereichen der Bildung ein Umdenken erfordert. Im Rückblick ist es erstaunlich, dass Bildungseinrichtungen davon ausgehen, ihre Modelle der Welt seien eine eigenständige Kategorie und nicht eine spielerische Annäherung an dieselbe. Die Regeln des Spiels können wir eigentlich immer anpassen.

## Die Lehrperson als Spielleiter

Spielpädagog/innen müssen Interesse an Bildung, Spielen, Kommunikation, sozialen Dynamiken und insbesondere Interesse an Menschen haben. Es muss die Lehrenden interessieren, was Spiele und die vom Spiel ausgehende Dynamik im Menschen auslösen können. Aus dem, wie die Spielenden mit dem Spiel agieren, muss die Anleitung etwas gestalten, Entwicklungen aufzeigen und zur Reflexion anregen. Die Bildungsprozesse sind also bereits vorhanden. Sie müssen oft noch als Entwicklungsschritte (an)erkannt und gefestigt werden. Auf diese Weise ist es nicht nötig, etwas besser zu wissen als die Lernenden. Wie schon beschrieben, „Besserwisser“ zeigen nur selten, wie genussvoll Bildung sein kann. Was war und wirklich ist, entsteht im Dialog zwischen allen Beteiligten und verschafft dabei zugleich das Gefühl, eigene Entwicklungsschritte gestaltet zu haben.

## Wie können Anleitende ihre Angebote aufbauen?

Nach einem Warm-up, welches bereits Spieldynamik nutzt und auslöst – dabei wird bereits ein eigener Lernraum erzeugt und Lust an der Beteiligung geschaffen –, folgt der Pretext. Eine Art Einführung oder Anregung, die oftmals assoziativ ist. Ein Gegenstand, eine Geschichte oder dergleichen, die an die Thematik heranführt oder aus ihr entnommen ist. Von dort aus startet die Heldenreise und es wollen andere Gebiete erobert und eröffnet werden. In der eigentlichen pädagogischen Einheit kann nun der oder die Anleitende in die Dynamik eintreten und sich dabei auf oder gar unter dem Status der Lernenden einordnen. Er oder sie ist nicht Expert/in für die Lebenswelt der Teilnehmenden, sondern ist ein vertrauter Teil des Prozesses. Er oder sie erfährt dabei mitunter deutlich mehr über die Personen, als wären diese Gefäße, die zu befüllen sind. Zum Schluss folgt eine Reflexionsphase, bei der Anleitende all ihre aufgenommenen Impulse nutzen können, um anzuschließen, aufzuwecken, anzuregen oder auch zu kritisieren. Hilfreich ist zudem oft eine Art ritueller Ausstieg aus dem Spiel-Lern-Prozess, der die Grenzen und somit auch den Schutzraum des Spiels und des Selbstbildungsraums aufrechterhält. Lehrende finden sich aber oft selbst in einem Dilemma wieder. Sie befinden sich in der Not, große Zahlen an Lernenden vor sich zu haben, Curricula gerecht werden zu müssen und Wertschätzung zu erhalten. Es erscheint verständlich, dass sich viele, statt sich zu öffnen, eher abschotten, Statusgrenzen aufbauen und Kommunikationsbrücken absperren. Damit sie aus dieser Situation entkommen können, brauchen auch Lehrende Frei- und Spielräume, in denen sie sich ihrer selbst versichern können. Allerdings muss in einer Zeit, in der das Spiel rein quantitativ gesehen eine Hochphase erfährt, auch erkannt werden, dass Spiel nicht die Lösung für alles ist.

Außerdem kann die an sich positive Dynamik des Spiels instrumentalisiert werden, sowohl aus Perspektive der Ökonomie als auch klassischer Bildungsverständnisse. Spiele werden dann rasch kategorisiert als gut oder schlecht, wenn ihr offenkundiger Bezug zur Schulbildung hoch oder gering ist. Die Deutung des „*Value of play*“ ist variabel und oftmals nicht in seiner Breite diskutiert. Was Spiele jedoch als Grundform in uns auslösen können, ist Hingabe. Diese Hingabe führt dazu, dass wir uns ganz freiwillig und mit Lust Problemen zuwenden, die bei genauer Betrachtung skurril erscheinen – der heilige Gral der Motivationsforschung. Der Gedanke liegt nah, diese Hingabe auf Prozesse zu lenken, die uns im Alltag eher wenig reizen. Die Dynamik des Spiels soll sich also beim Lernen und in der Arbeit entfalten, um dort nützlich zu sein. Dieser Versuch wird heute als Gamification beschrieben. Abgesehen davon, dass hier starke behavioristische Tendenzen vorliegen, gilt es – und zwar auch im Sinne der Förderung des Spiels – zu erkennen, dass nicht alle Aufgaben mit Spaß verbunden sind. Es gilt zu akzeptieren, dass das Lernen von Wissen, der Erwerb von Fähigkeiten im Umgang mit Mitteln (z. B.: Musikinstrumente) nun einmal nicht immer nur genussvoll ist. Das Überwinden von Schwierigkeiten – auch und insbesondere beim Lernen – kann selbst als Kompetenz verstanden werden.

Humanistische Gamification ordnet sich der Entwicklung und Sensibilisierung eines Menschen unter. In diese Entwicklung gehören auch immer die Spiele unserer Zeit. Das Aufgreifen populärer Spiele in der Bildung setzt konsequent die Lebensweltorientierung fort. Spiele als Medien erlauben Selbstaussdruck und können mehr als Spielplattform, gar als Spielbaukästen verstanden werden, in denen eigene Botschaften transportiert werden. Lernen braucht Emotionen und Begeisterung. Hier können Spiele und Bildung eine Einheit sein.

Wir stellen fest, unser Text ist sehr theoretisch. Keine Arbeitsblätter zum Download, kaum Praxisbeispiele, obwohl es davon einiges gibt. Wir verweisen nur auf die wissenschaftlich begleitete Machbarkeitsstudie der Stiftung Digitale Spielkultur 2022 in Berlin und NRW „Games machen Schule“<sup>2</sup>. Sicher bleibt aber eins:

Kein Spiel wird in der Wissensvermittlung die Lehrerin oder den Lehrer ersetzen, aber jedes Spiel wird zum Lernspiel durch die didaktische Rahmung einer Lehrperson.

## Anmerkungen

<sup>1</sup> <https://www.joeran.de/wp-content/dox/sites/10/4K-Skills-Vier-Dimensionen-der-Bildung-Kap-4.pdf>

<sup>2</sup> <https://www.stiftung-digitale-spielkultur.de/project/gameschule-unterricht/>

### Literatur

- Chateau, Jean: Das Spiel des Kindes. Paderborn 1969.
- Derpmann, S.: Ludische Gestaltungs- und Handlungsmuster im Innovationsprozess. Kultur- und techniksoziologische Studien. Universität Essen-Duisburg. 2010. Working Papers no. 4 <https://bit.ly/3EvDjuS>
- Herrmann, U.: Die »Pädagogik guter Schule« zwischen Reformpädagogik und 21st Century Skills. In: Zylka, J. (Hrsg.): Flip your School. Impulse für die Entwicklung und Gestaltung hybrider, personalisierter Lehr-Lernsettings. Weinheim, Basel 2021.
- McGonigal, J.: „Besser als die Wirklichkeit! Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern.“ München 2012.
- Nieding, G./Ohler, P./Rey G.: Standardwissen Lehramt – Lernen mit Medien. Paderborn 2015.
- Robert-Bosch-Stiftung: Lehrkräfte stehen unter enormem Druck. 2022. Online: <https://www.bosch-stiftung.de/de/lehrkraefte-stehen-unter-enormem-druck> (06.01.2023).

Stiftung Digitale Spielkultur: Initiative: Games machen Schule. 2022. Online: <https://www.stiftung-digitale-spielkultur.de/project/games-schule-unterricht/> (06.01.2023)

#### **Dr. Martin Geisler**

Professor für Kultur und Medien an der EAH Jena  
[martin.geisler@eah-jena.de](mailto:martin.geisler@eah-jena.de)

#### **Dirk Poerschke**

Medienpädagoge im LVR-Zentrum für Medien  
und Bildung in Düsseldorf, Sprecher der Fachgruppe  
GAMES bei der Gesellschaft für Medienpädagogik  
und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik  
Deutschland e. V. (GMK)  
[dirk.poerschke@lvr.de](mailto:dirk.poerschke@lvr.de)