

Wechselberger, Ulrich (2012). **Gamebased Learning zwischen Spiel und Ernst. Das Informations- und Motivationspotenzial von Lernspielen aus handlungstheoretischer Perspektive.** München: kopaed. 343 S., 22,80 €.

Beitrag aus Heft »2013/01: Medien und Arbeitswelten«

Spielbasierte Lehr- und Lernformen genießen immer größeres Ansehen in der Welt der Wissenschaft und Bildung. Dabei stellt sich die Frage, welches Potenzial in Computerspielen steckt, wenn es um Information und Motivation geht. An dieser Stelle knüpft Ulrich Wechselberger mit seinem Buch Game-based Learning zwischen Spiel und Ernst an. Er arbeitet diese Thematik innerhalb von sechs Kapiteln auf und stellt seine empirischen Ergebnisse vor. Zu Beginn beschäftigt sich der Autor mit der Begrifflichkeit des „Spiels“, wobei hier zwischen Handlungs- und Rahmendimension einerseits und Konstruktdimension andererseits unterschieden wird. Ebenso wird näher auf die Wirkungspotenziale rund um das Thema „Spiel“ eingegangen. Dabei erläutert Wechselberger sowohl die Einflüsse auf Lernprozesse, als auch auf das Spielvergnügen und dessen Ausprägungen. In Kapitel drei liegt der Fokus auf digitalen Lernspielen. Diese untergliedert er in die Systematik digitaler Lernspiele und eine zusammengefasste Argumentation zu Game-based Learning.

Weiter leistet der Autor anspruchsvolle Integrationsarbeit in Bezug auf die einzelnen Theoriefragmente, indem er diese in ein handlungstheoretisches Rahmenmodell überträgt. Computerspielen als soziales Handeln wird aus Sicht der Situationslogik, Selektionslogik und Integration detailliert betrachtet. Die bisher dargebotenen theoretischen Überlegungen werden im vorletzten Kapitel, übertragen in eine empirische Untersuchung, dargestellt. Die Ergebnisse der Untersuchung sowie die Implikationen werden zum Schluss ausführlich diskutiert und von einem Ausblick abgerundet. Insgesamt bietet dieses Autorenwerk einen ausführlichen Überblick über die Thematik und zeigt gleichzeitig neue Perspektiven auf.

Deshalb richtet sich das Werk hauptsächlich an medienpädagogische Fachkräfte, die in diesem Bereich tätig sind, sowie an alle Pädagoginnen und Pädagogen, die Interesse an lernbasierten Computerspielen haben. cp