

Antje Müller: Möslein-Tröppner, Bodo/Bernhard, Willi (2018). Digitale Gamebooks in der Bildung. Spielerisch lehren und lernen mit interaktiven Stories. Wiesbaden: Springer Gabler. 171 S., 24,99 €.

Beitrag aus Heft »2019/01 Medien, Wohlbefinden, gelingendes Leben«

Spiele gehört zu einer der intuitivsten und gleichzeitig effektivsten Lernformen. Zusammen mit der wachsenden Anerkennung des (Video-)Gamings, und zwar auch als Instrument zur Information und kulturellen Bildung, erfreut es sich insbesondere im Bildungsbereich wachsender Beliebtheit. Mit dem Format des Gamebooks, wie es Möslein-Tröppner und Bernhard in ihrem Band *Digitale Gamebooks in der Bildung* beschreiben, werden die Vorteile des spielerischen Lernens mit den digitalen Möglichkeiten verbunden und in einem neuartigen Game-based-Learning-Kontext integriert. Enthoben aus seinem klassischen Ursprung in der Unterhaltungsliteratur oder Computerspielindustrie bietet das kollaborative Gamebook eine alternative und zeitgemäße Methode zur Wissensvermittlung ausgehend von Textkomponenten, die sich in der Spielumgebung und individuellen Spielentscheidungen zu einer Story formen und fast nebenbei zum Lernen motivieren. Dabei spielt die Kollaboration mit anderen Spielenden eine wesentliche Rolle, um als Lesender wie auch Lernender ‚vorwärts‘ zu kommen. Die positive Wirkung des spannenden Kopfkinos im Lese- Spiel-Modus können Lehrende beispielsweise im Projektunterricht, als Aufklärungs- oder Prüfungsform einsetzen und Schülerinnen und Schüler dazu anregen sich Wissensgebiete in Eigenregie spielerisch anzueignen. In *Digitale Gamebooks in der Bildung* beschreiben die Autoren Schritt für Schritt wie dies zu bewerkstelligen ist. Angefangen von historischen Ursprüngen und Einsatzgebieten des Gamebooks, über dessen mögliche Komponenten bis hin zur Automatisierung der Erstellung via Templates, selbst an eine Handlungsanleitung zur Erstellung eines eigenen Gamebooks wird gedacht. Mit zahlreichen Beispielen unterschiedlichster Anforderungsgrade bietet der Band zugängliche Erklärungen, die den Gamebook-Anwendenden in einem angemessenen Tempo an das zunächst abstrakt anmutende Konstrukt Gamebook heranführen und ihn darüber hinaus auch zur selbstanwendenden Gamedesignerin bzw. -designer werden lassen. Die induktive Herangehensweise des Bandes mit vielen schematischen Darstellungen für beispielhafte Anwendungen, zur Ausgestaltung von Bausteinen oder des Story-Design, inklusive eines Downloadlinks zu einem Muster- Gamebook sichern, selbst für Einsteigerinnen und Einsteiger, eine machbare Umsetzung und zügige Integration in Lehr- und Lernkontexte. Mitbringen sollten angehende Gamebook-Designerinnen und -Designer jedoch ein gewisses Interesse an logischen Prozessen sowie Freude an Kreativität und Storyfindung, die bei der Bewältigung der zunehmenden Komplexität des Bandes hilfreich ist. *Digitale Gamebooks in der Bildung* bietet insgesamt ein gut durchdachtes (Bildungs-)Konzept, das ein vielversprechendes Tool ins Zentrum der Lernmethoden rückt.