

Begriff und Geschichte

Der Begriff „Game-Based Learning“ stammt aus dem angloamerikanischen Raum. Er wurde Anfang des Jahrtausends durch die Arbeiten von Autoren und Autorinnen wie James Paul Gee (2007), Diana Oblinger (2006), Richard Van Eck (2006), Steven Johnson (2006) und Marc Prensky (2007) medienwirksam verbreitet. Teilweise wird von den Autoren und Autorinnen ein „Digital“ ergänzt, um hervorzuheben, dass Computer- und Videospiele als digitale Spiele im Vordergrund stehen. In der Literatur findet sich bisher keine eindeutige Abgrenzung des Game-Based Learning zu anderen populären Begriffen wie „Serious Games“ (siehe #virtuellewelt) oder „Educational Games“ (Fromme et al., 2009 und Fromme et al, 2010). Einigkeit herrscht aber darin, dass der Einsatz digitaler Spiele im Bildungskontext mit „ernsten Absichten“ geschieht. Einige Autoren/innen fassen dabei auch solche Konzepte unter den Begriff des (Digital) Game-Based Learning, bei denen konventionelle Unterhaltungsspiele zur Motivation, zur Belohnung oder zur Reflexion eingesetzt werden (Ritterfeld & Weber, 2006; Klimmt, 2008). Andere Autoren/innen beschränken wiederum „Serious Games“ nicht allein auf den institutionellen Bildungssektor, sondern sehen sie etwa auch als geeignete Instrumente zur Wissensvermittlung im Gesundheitssektor („Games for Health“), beispielsweise zur spielerischen Unterstützung von Therapien oder in der Werbung zur Anpreisung von Produkten (Sawyer, 2008).

Bereits in den 1990er Jahren, also noch vor der Diskussion von (Digital) Game-Based Learning, wurden digitale Spiele zur Wissensvermittlung eingesetzt. Es handelte sich dabei in der Regel um eher simple Lernspiele für jüngere Lernende, die sich im Rahmen des Edutainment-Trends die zunehmend multimedialen Fähigkeiten von PC zu Nutze machten und hauptsächlich Vorschulwissen vermittelten (Michael & Chen, 2006). Zeitgleich gewannen im Kontext der immer leistungsfähigeren PC und der Verbreitung portabler und stationärer Videospielkonsolen digitale Spiele rasant an Popularität. Bildungsexperten/innen sahen sich vor diesem Hintergrund gefordert, die Auswirkungen der Spielnutzung auf die Heranwachsenden zu untersuchen. Neben den Kritikern/innen, die vor Gefahren wie Vereinsamung, Suchtverhalten, Aggression oder Bewegungsarmut der intensiven und unbegleiteten Spielbeschäftigung warnten, meldeten sich zunehmend auch Befürworter/innen eines Game-Based Learning zu Wort, die in digitalen (Lern-)Spielen eine vielversprechende Form des aktiven, selbstgesteuerten, konstruktiven und situierten Lernens erkannten (Petko, 2008; Gros, 2007). Diese Idee fand im Bildungsbereich insbesondere auch deshalb große Resonanz, weil die ersten Erfahrungen mit E-Learning zeigten, dass bisherige softwareunterstützte Lernformen wie Computer-Based Trainings (CBT) oder Web-Based Trainings (WBT) häufig aufgrund didaktischer Mängel nicht den erhofften Erfolg brachten. Trotz der weitreichenden multimedialen Darstellungsmöglichkeiten konnten die Lernenden die Inhalte hier oft nur passiv rezipieren, so dass es bei mangelnder intrinsischer Motivation zu hohen Abbruchquoten kam (Meier & Seufert, 2003).