
Einleitung

Spielen in der Schule? Spielen und schulische Bildung schlossen sich lange Zeit aus. Spiel fand in der Freizeit statt, Schule bereitete auf den Arbeitsprozess vor. Den scheinbaren Widerspruch von Lernen und Spiel begannen die pädagogischen Reformbewegungen zu Beginn des 20. Jahrhunderts erst spät aufzulösen. Medien spielten jedoch noch lange eine untergeordnete Rolle im Lernprozess (Sander et al. 2022). Mit Johan Huizinga fand das Spiel als menschliche kulturelle Grundkonstante einen starken Fürsprecher (Huizinga 1938/2019). Den medienpädagogischen Aspekt rückten die Game Studies allmählich in den Fokus von Forschung und pädagogischer Praxis. Dort sehen sich hingegen viele Lehrkräfte überfordert, digitale Spiele als Lernwerkzeug in den Unterricht zu integrieren.

Die Allgegenwärtigkeit digitaler Endgeräte bei Kindern und Jugendlichen, die Faszinationskraft von Games sowie die Bedenken von Eltern und Politik haben in jüngster Zeit schließlich zu einer erneuten Verbotsdebatte geführt (Schiffler 2025). Dabei ist längst klar und unstrittig, welche vielfältigen Kompetenzen Games fördern können und welchen pädagogischen Mehrwert viele haben (Wössner 2025). Gerade die Fokussierung auf die ausschließlich inhaltliche Bewertung von Lernergebnissen an den Schulen haben dazu beigetragen, dass einerseits der Blick auf den Prozess des Lernens aus Versuch und Niederlage außer Acht geraten ist und andererseits die Furcht vor onlinebezogenen Phänomenen wie Cybermobbing und Desinformation zu neuen bewahrpädagogischen Reflexen führt (SPIEGEL Online 2025). Man könnte auch in Anschluss an Niesyto 2010 sagen, dass auch die Auseinandersetzung mit dem Medienangebot (was wird da überhaupt gespielt?) außer Acht gelassen wird. Die zunehmende Etablierung von Technologien und Anwendungen im Bereich von Künstlicher Intelligenz (KI) dürfte die diffusen Ängste weiter befeuern. Das Monitoring der internationalen Vergleichsstudie *International Computer and Information Literacy Study* (ICILS) zeigt – trotz Verbesserungen in

der technischen Ausstattung der Schulen – Unsicherheiten und teils erhebliche Defizite bei den digitalen Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler auf. Gut vierzig Prozent der Achtklässler verfügen lediglich über rudimentäre digitale Grundkenntnisse (Eickelmann 2014). Nicht ganz grundlos fordert daher die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK), der deutschlandweit größte medienpädagogische Fachverband für Institutionen und Einzelpersonen, Medienkompetenz(en) zu fördern statt digitale und soziale Medien zu verbieten (GMK 2025). Die zentrale Frage lautet daher, wann die Forderungen der Experten Gehör finden und wie diese in den Schule umgesetzt werden.

Das Thema *Games und schulische Bildung* stellte deshalb das „Science MashUp 2024“ an der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur (HTWK) Leipzig in den Mittelpunkt seiner fünften Ausgabe. Als Kooperationspartner konnte das Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung Sachsen-Anhalt (LISA) gewonnen werden. Das unterhaltsame Tagungsformat Science MashUp, teilweise als Pecha Kucha, teilweise als klassische Kurzvorträge, begleitet die „18. Lange Nacht der Computerspiele“, die jährlich Tausende Gäste an die HTWK Leipzig lockt, mit der wissenschaftlichen Forschungs- und Veröffentlichungsreihe *Leipziger Beiträge zur Computerspielekultur*, die sie gerade online als E-Book oder ganz klassisch als gedrucktes Büchlein vor sich liegen haben.

Dass das Thema bei Lehrkräften ebenso präsent ist wie in der medienpädagogischen Forschung, belegt die erfreulich hohe Zahl an Beitragsvorschlägen aus dem schulischen Umfeld sowie das umfangreiche Tagungsprogramm insgesamt mit vielen praktischen Beispielen aus unterschiedlichen Themengebieten und (Schul-) Fächern. Dass das Thema des ScienceMashups 2024 sowie des vor Ihnen liegenden Tagungsbandes immer noch für Kontroversen gut ist, zeigen nicht nur die spannenden hier verschriftlichten Vorträge, sondern auch die ebenfalls verschriftlichte Podiumsdiskussion am Ende des Bandes.

Um drei Themenbereiche, die sich in allen Beiträgen sowie in den Statements der Podiumsdiskussion wiederfinden lassen, gruppieren sich die Beiträge im vorliegenden Band:

1. Standpunkte: Games in der Schule,
2. Best Practices: Games im Unterricht,
3. Spiele, Technik und Wissen: Digitale Bildungskultur im Wandel.

Zu Beginn spannt Stefan Köhler mit seinem Plädoyer *Schule muss (mehr) Spiel wagen!* einen großen Bogen. Mehr Spiele in der Schule stärken demnach nicht nur die Kompetenzen bei der Medienrezeption und vermitteln auf spielerische Weise Inhalte, sondern helfen, eigene gestalterische Fähigkeiten und Kompetenzen zu

entwickeln. Johanna Daher zeigt in ihrem Beitrag *Plädoyer für den Einsatz von Games im Unterricht* auf, dass Games das einzige Medium sind, in dem die Schülerinnen und Schüler Inhalte durch ihr eigenes Handeln erleben und in die Spielwelt eingreifen können. Doch dafür müsste die Lehrerausbildung und die Curricula angepasst werden. Benjamin Bigl fordert in *Medienbildung für Alle!* ein eigenes Schulfach für die Vermittlung und notwendige permanente Festigung von medienkompetentem Handeln. Demgegenüber setzt sich Sebastian Stoppe in seinem Korreferat zu Benjamin Bigl *Von Gutenberg zu TikTok: Förderung von Medienkompetenz in der schulischen Bildung* dafür ein, dass Medienbildung in alle Schulfächer Eingang finden sollte.

Die Kapitel Best Practices eröffnet Roberto Zeugner am Beispiel des Spiels „Detroit: Become Human“. Sein Beitrag *Games becoming philosophical?* zeigt, wie das Spiel den Ethik- und Philosophieunterricht bereichern kann. Dabei geht es um die Auseinandersetzung und das Zusammenleben von Menschen und Androiden im Jahr 2038 und die Grundfrage: Was macht den Menschen aus? Um Humanität geht es auch Alina Menten in ihrem Beitrag *The Migrants' Chronicles: 1892*. Das Videospiel nimmt das Publikum mit in die spannende Geschichte der Auswanderer aus Europa und lässt es das Thema Migration selbst erleben. Wie man selbst das abstrakte Thema Quantenphysik spielerisch entdecken kann, zeigt Carsten Albert anhand der App *Katze Q*, einem Serious Game. Noreen Sell leistet in *Digitale Spiele im (Deutsch-)Unterricht* schließlich eine Bedingungsanalyse für den Einsatz von digitalen Spielen in der Schule.

Das dritte Kapitel des vorliegenden Tagungsbandes spannt den thematischen Bogen vom gegenständlichen Spiel sowie seiner dahinterliegenden Technik bis hin zu grundsätzlichen Fragen der Wissensgenerierung im Kontext des digitalen Wandels. Computer für zuhause und in der Schule gab es bereits in der DDR – das belegt René Meyer mit *Vom Taschenrechner zum Lernrechner. Computer in Schulen der DDR* anschaulich mit vielen Abbildungen aus seiner Sammlung. Dass Games und Gamedesign nicht „nur“ Informatik bedeutet, beschreibt Thorsten Zimprich in seinem Statement *Ja, ich unterrichte Gamedesign und nein, ich mache keine Grafiken und auch keine Programmierung! Bei mir gibt es Gamedesignhandwerk im Angebot*. Wie ein Einstieg in die Game Studies aussehen kann, zeigen Rudolf Inderst und Tobias Klös mit *Play, Watch, Create and Learn. Digitalspielkultur-Video-Essays als möglicher Einstieg in die Digitalspieelforschung*. Der Beitrag spannt damit den Bogen zwischen der kreativen Auseinandersetzung, dem Lernen sowie der Wissensgenerierung. Florian Kiefer schließt mit seinem Beitrag *Computerspiele und/oder Bildung. Über die Spielarten des Pädagogischen* die Beiträge dieses Bandes ab. Er zeigt auf, dass Computerspiele unabhängig von ihrer konkreten technischen Ausgestaltung als Medien-Hybrid-Phänomen mit wesentlich mehr pädagogischem

Potenzial aufwarten, als die Konzepte Gamification (Fuchs et al. 2014) oder Serious Games (Lampert et al. 2009) zunächst vermuten lassen.

Die Dokumentation der Podiumsdiskussion *Games und schulische Bildung* schließt den Band. Sie thematisierte einerseits die bereits skizzierten Herausforderungen und Konfliktfelder. Andererseits bestimmte die praktische Integration von Computerspielen in den Unterricht und die dafür nötigen Voraussetzungen vor Ort die Debatte zwischen Lehrkräften, Medienschaffenden, der Bildungspolitik und der Medienaufsicht. Ein zentrales Thema der Diskussion war das mögliche Generationenproblem zwischen älteren und jüngeren Lehrkräften, weshalb gerade bei neueren Entwicklungen wie den Games die Zusammenarbeit in den Schulen und der Wissenstransfer von der Wissenschaft in die schulische Praxis als essentiell angesehen wurde. Besonders eine bundesländerübergreifende Zusammenarbeit in Mitteldeutschland könnte hier die Best Practices der einzelnen Schulen verbreiten und den Einsatz von Spielen im Unterricht erleichtern.

Das Herausgeberteam dankt an dieser Stelle allen Referentinnen und Referenten, die mit ihrem Beitrag das Science MashUp 2024 und diesen Tagungsband bereichert haben, den studentischen Hilfskräften, dem Veranstaltungsbüro der HTWK Leipzig, dem Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung Sachsen-Anhalt sowie der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig, insbesondere Prof. Dr.-Ing. Jean-Alexander Müller, dem jetzigen Rektor der HTWK, für ihre Unterstützung.

Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig
gabriele.hooffacker@htwk-leipzig.de,
Leipzig, Deutschland

Gabriele Hooffacker

Technische Universität Dortmund
benjamin.bigl@tu-dortmund.de,
Dortmund, Deutschland

Benjamin Bigl

Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung
Sachsen-Anhalt
florian.kiefer@sachsen-anhalt.de,
Halle (Saale), Deutschland

Florian Kiefer

Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung
Sachsen-Anhalt
sebastian.stoppe@lisa.bildung-lsa.de,
Magdeburg, Deutschland

Sebastian Stoppe