

GAME BASED LEARNING UND SERIOUS-GAME- ENTWICKLUNG IN EINEM INTERDISZIPLINÄREN, PROJEKTBASIERTEM KOOPERATIONSSMINAR

René Barth

Institut für Angewandte Informatik e.V. | barth@infai.org

Sarah Stumpf

Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg | sarah.stumpf@paedagogik.uni-halle.de

Michael Baur

Ostfalia Hochschule für angewandte Wissenschaften Braunschweig/Wolfenbüttel

Gunhild Berg

Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg | gunhild.berg@germanistik.uni-halle.de

WIDMUNG

Dieser Beitrag ist dem Andenken an Professor Michael Baur (†2024) gewidmet, dessen Engagement und Zuspruch die darin vorgestellte Kooperation erst möglich gemacht haben. Das gemeinsame Ziel, Didaktik und Game Design zusammen zu denken, leitet auch die Bestrebungen der jüngst gegründeten Arbeitsgemeinschaft GEEKnetz im Games & XR Mitteldeutschland e.V. (<https://www.games-und-xr.de/>), einem Verein, an dessen Gründung er beteiligt und in welchem er bis zuletzt aktives Mitglied war. Die weitere branchenübergreifende Arbeit, die wie die beschriebene Kooperation und dieser Beitrag auf seine Impulse zurückgeht, führt seine Ideale produktiv fort.

ABSTRACT

Der Beitrag plädiert am Beispiel eines Pilotprojekts dafür, Game Based Learning in einer Kombination der Perspektiven professioneller Spiele-Entwicklung und fachlich wie wissenschaftlich fundierter Didaktik zu gestalten – auch im Rahmen der Lehrkräfte- sowie berufsbezogenen Hochschulbildung. Dazu stellt der Beitrag zuerst kurz die curricularen Ausbildungen von angehenden Game Designer*innen an der Hochschule Macromedia Leipzig und von Lehramtsstudierenden an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg vor. Diese führten Dozierende in einem interinstitutionellen Joint Venture im Sommer 2022 mit einem gemeinsamen Seminar zusammen. Die didaktische Konzeption zielte dabei auf die multiprofessionelle Kooperation der Studierenden, die in Kleingruppen anspruchsvolle Serious Games für den Unterricht gestalteten. Die Ergebnisse bestätigen, dass eine hochschulische Lehrkräftebildung, die nicht nur auf digitale Tools für den schulischen Lehrbetrieb ausgerichtet ist, sondern kollaborative Entwicklungsarbeit an eigenen Serious-Games-Projekten unterstützt, die (lernspiel-)didaktischen und (Selbst-)Lernkompetenzen sowie die Medienkompetenzen künftiger Lehrkräfte zu steigern vermag.

SCHLAGWÖRTER

— SERIOUS GAMES — JOINT VENTURE — PROJEKTSEMINAR — DIGITALE
KOMPETENZEN — SPIELEENTWICKLUNG — LEHRER*INNENBILDUNG

ABSTRACT (ENGLISH)

The article advocates for designing game-based learning through a combination of perspectives from professional game development and pedagogically as well as scientifically grounded didactics, using a pilot project as an example. This approach is also applicable within the context of teacher education and vocational higher education. To illustrate this, the article first briefly introduces the curricula for prospective game designers at the Macromedia University of Applied Sciences Leipzig and for student teachers at Martin Luther University Halle-Wittenberg. In the summer of 2022, instructors brought these groups together in an inter-institutional joint venture through a shared seminar. The didactic concept aimed at fostering multiprofessional cooperation among the students, who worked in small groups to design sophisticated serious games for use in the classroom. The results confirm that teacher education at the university level, which not only focuses on digital tools for school instruction but also supports collaborative development of serious games projects, can enhance future teachers' didactic and (self-)learning competencies, as well as their media literacy.

KEYWORDS

— SERIOUS GAMES — JOINT VENTURE — PROJECT SEMINAR — DIGITAL
COMPETENCES — GAME DEVELOPMENT — TEACHER EDUCATION

1 — SERIOUS GAMES ALS PLAYER IN DER BILDUNG DER ZUKUNFT

Die vermeintlich unüberwindbare Trennung zwischen Spielen und Lernen im Schulkontext hat die Implementation von digitalen Spielen in den Deutschunterricht erschwert (vgl. Boelmann / König / Stechel 2022). Der Beitrag greift diese Problematik auf und stellt ein hochschuldidaktisches Pilotprojekt vor, das Game Based Learning aus der Deutschdidaktik heraus in einer Kombination der Expertisen aus professioneller Spiele-Entwicklung und fachwissenschaftlich fundierter Didaktik gestaltete.¹ Die interdisziplinäre und interinstitutionelle Kooperation zielte darauf ab, Game Design und didaktisches Design zusammenzudenken. Daraus ergaben sich Mehrwerte für die Beteiligten aus der berufsbezogenen Hochschulbildung von Game Design-Studierenden auf der einen Seite und im Rahmen der akademischen Lehrkräftebildung auf der anderen Seite. Durch die Kooperation konnten Synergien genutzt werden und die Deutschdidaktik in Austausch mit anderen Disziplinen treten, um die eigene Fachperspektive zu reflektieren. Entsprechend zeigt das Projekt Möglichkeiten auf, wie die hochschulische Lehrkräftebildung im Fach Deutsch Kompetenzen im Bereich der Computerspielbildung (vgl. Kepser 2012) und die Medienkompetenz der Studierenden gezielt fördern und mit fachlichen Fragestellungen u.a. zu Lerngegenständen und -anlässen verknüpfen kann. Es trägt damit auch zur fachlich-theoretischen Diskussion (vgl. dazu Wampfler 2017) über die Erweiterung der Lernmittel um auch Videospiele trotz der sog. Killerspieldebatte (vgl. Falk 2023) bei.

Das hochschuldidaktische Pilotprojekt hatte die Erweiterung der Kompetenzen von Lehramtsstudierenden zum Ziel. Es bestand aus einer Reihe von Lehrveranstaltungen an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg (MLU), die semesterweise systematisch vermehrt Elemente der Spieltheorie, des Spieldesigns und der Spielentwicklung integrierten.

Fachdidaktische Lernziele der Lehrveranstaltungen bezogen sich auf mehrere Kompetenzbereiche der Wissensvermittlung durch Game Based Learning sowie der Lehrmittelanalyse und -bewertung. Didaktisch-methodisch fußte die Konzeption der Hochschulseminare darauf, dass die Lehramtsstudierenden Serious Games nicht nur auszuwählen, fachdidaktisch zu analysieren und zu bewerten in der Lage sind, sondern im Sinne des Lernens durch Lehren sowie der handlungs- und produktionsorientierten Deutschdidaktik auch selbst erstellen können, um sich Mechanismen, Vor- und Nachteile von Serious Games in konkreten Lernsettings praktisch vertieft und anwendungsbezogen anzueignen.

1.1 — MIT (VIDEO-)SPIELEN LERNEN: DAS POTENZIAL VON SERIOUS GAMES

Serious Games bieten verschiedene Chancen für das (hoch-)schulische Lernen. Zentral dafür ist der starke Lebensweltbezug von (Video-)Spielen für junge Menschen, für die sie eine wichtige Sozialisationsinstanz sind, wie Umfragen (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023, 47) und gleichermaßen die steigenden Umsatzzahlen des Videospielmarkts belegen. Videospiel- und Bildungsmarkt verbin-

¹ Viele der folgenden Aussagen zu Spielen bzw. Serious Games gelten allgemein für das spielerische Lernen und treffen daher auch auf analoge Spiele zu. Im vorliegenden Beitrag liegt der Fokus jedoch explizit auf digitalen Spielen.

den sich gegenwärtig miteinander, denn Serious Games werden als neue Markttreiber anerkannt. So erwartete der deutsche game Verband bereits 2019 ein jährliches Wachstum um 19% von Serious Games auf dem deutschen Markt bis 2023 (vgl. game – Verband der deutschen GamesBranche e. V. 2020, 8f.).

Unterschiedliche Schwerpunktsetzungen auf die Unterhaltung oder die zu vermittelnden Informationen erschweren eine genauere Kategorisierung. In den letzten Jahrzehnten haben sich zudem verschiedene andere (medien-)pädagogische Konzepte wie Edutainment, (Digital) Game Based Learning ((D)GBL), E-Learning oder Multimedia Learning entwickelt, die zum Teil große Schnittmengen mit dem Begriff Serious Games aufweisen (siehe Abb. 1).

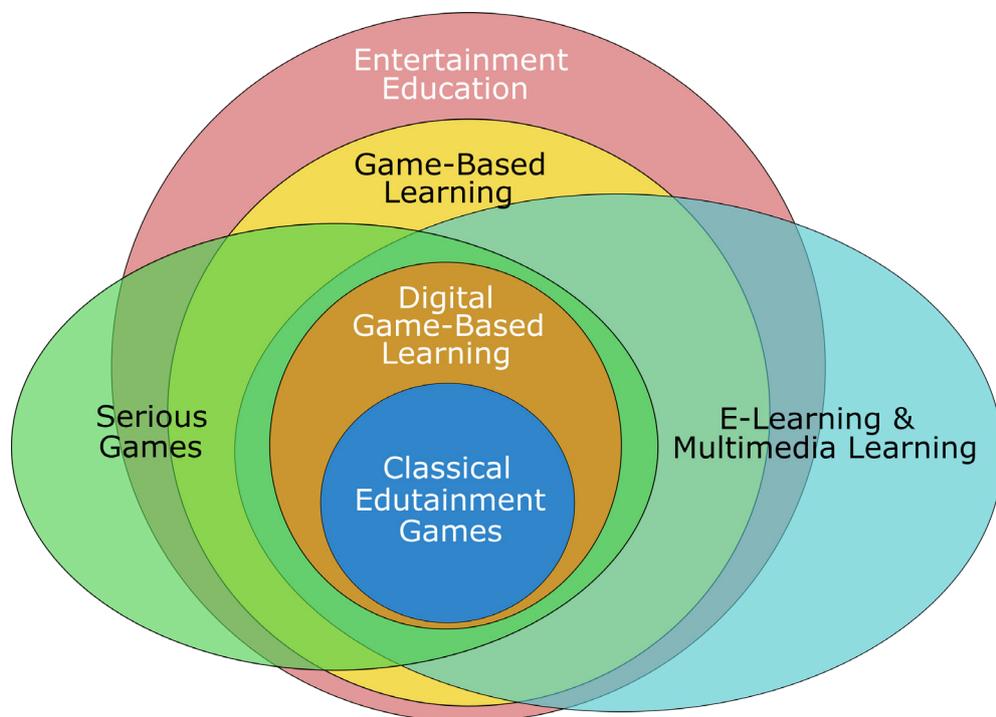


Abb. 1: (Medien-)Pädagogische Konzepte und Serious Games (Breuer 2010, 18)

Eine aktuelle Definition des ursprünglich von Abt (vgl. Abt 1975, 9) geprägten Begriffs der Serious Games liefert das Projekt Wissens- und Technologietransfer Serious Games (WTT) der TU Darmstadt: „A serious game is a digital game created with the intention to entertain and to achieve at least one additional goal (e.g., learning or health)” (WTT 2021, 10). Von den Konzepten aus Abb. 1 beschreibt daher das Digital Game Based Learning die Serious Games am treffendsten (vgl. Corti 2006, 1).

Eine Kategorisierung des Begriffs Serious Games erfolgt meist durch das jeweilige Anwendungsgebiet, bspw. Training, Advertising, Simulation (vgl. Susi / Johannesson / Backlund 2007, 3), Education und Health (vgl. Bopp 2009, 4) oder mittlerweile auch Mobility, Defense, Aerospace, Media, Retail, Government, Banking und Enterprises (vgl. WTT 2021, 22).

Für das Anwendungsgebiet der Education bereitet insbesondere die professionelle Zusammenarbeit von Game Design und Games-Didaktik der Branche den Boden, wie etwa Ubisoft mit der Discovery Tour in ausgewählten Titeln der Assassin's Creed-Reihe zeigt, die mit Hilfe von Historiker*innen und anderen Expert*innen entwickelt wurden (vgl. Ubisoft 2023).

1.2 — SPIELEND LERNEN: INNERHALB UND AUSSERHALB DER SCHULE

Games sind eine Zukunftstechnologie, die Schule nutzen kann, und zwar sowohl für das schulische Lernen als auch im Sinne einer zukunftsorientierten Bildung. Denn (Serious) Games fußen auf neuen Technologien wie Virtual Reality, Künstliche Intelligenz oder 3D-Engines, die mittlerweile zu wichtigen Stützen in vielen Industriezweigen geworden sind und die Schüler*innen (S*S) so auf die Lebenswelt außerhalb der Schule vorbereiten. Das System Schule kann von solchen nicht-schulischen Bereichen profitieren, etwa wenn S*S durch den Bezug zu ihrer Lebenswelt mit Videospiele motivierter lernen (Clark et al. 2016) und beispielsweise ihre medientechnischen Kompetenzen, die sie mit Videospiele aller Art ausbauen, zum Zweck des Lernens einsetzen (Ghellal / Linke 2024; Spangenberg et al. 2022). Dieser Kompetenzübertrag auf das schulische Lernen bezieht sich nicht allein auf die medientechnische Bedienung von Geräten und das Navigieren durch Software, sondern auch auf Strategien des Bewältigens von Herausforderungen. Denn Videospiele stellen Aufgaben, die die Spielenden – zunehmend kompetent – zu lösen lernen. In der Logik der Spielwelt werden Problemlösefähigkeiten nach und nach systematisch entwickelt, die sich als Kompetenzen auch auf reale Herausforderungen anwenden lassen.

Videospiele motivieren Spielende im fiktionalen Kontext, Herausforderungen anzunehmen, Lösungen zu suchen, Fehlschläge hinzunehmen und ihre Fähigkeiten zu üben (vgl. Hoblitz 2015). Dazu bieten Videospiele selbst innerhalb und/oder außerhalb des spieleweltlichen Szenarios Lernwege und -strategien an. Wenn bildungsorientierte Games solche Lernmechanismen aufgreifen, die Videospiele bewährtermaßen nutzen (Tutorial-Levels, adaptive Lernpfade etc.), erleichtert das gerade lernschwächeren S*S, die über Videospiele-Skills verfügen, den schulischen Lernprozess. Diese Kompetenzen, das Lernen zu lernen, sowie medientechnische Routinen bieten Selbstwirksamkeitserfahrungen bei der Bewältigung von Lernstoffen im Rahmen von Lernaufgaben mit Serious Games, die spielerfahrene S*S im Lernprozess bestärken, weil deren spieltechnische Basis für sie keine Hürde darstellt (vgl. Reinhold et al. 2021).

2 — UNTERSCHIEDLICHE HERANGEHENSWEISEN AN DIGITALE SPIELE

Auf der Ebene der Hochschuldidaktik fördern disziplinen- und institutionenübergreifende Kooperationen die Arbeit in multiprofessionellen Teams, die sowohl die Studierenden als auch die Dozierenden zusammenführen. Zum Zweck der außerfachlichen und -institutionellen Zusammenarbeit hatten wir, Kolleg*innen in der Lehramtsaus-

bildung an der MLU, die Kooperation mit Michael Baur, der damaligen Leitung des Studiengangs *Game Design und Development* an der Hochschule Macromedia Leipzig, und seinen Studierenden gesucht und aufgebaut. Die Kooperation führte das professionelle Know-How in der technischen und spielerisch-methodischen Entwicklung von Serious Games auf Seiten der Macromedia sowie die wissenschaftliche Perspektive auf die spielerisch-didaktische Konzeption von Lernspielen auf Seiten der Fachdidaktik/en der MLU erfolgreich zusammen.

2.1 — GAME-DESIGN-STUDIERENDE: UNTERNEHMENSPROJEKTE AN DER MACROMEDIA

Spieleentwicklung ist multiprofessionell. Deshalb beginnt das Grundstudium im Studiengang *Game Design and Development* der Macromedia mit den Bereichen Game Design, Gestaltung, Storytelling, Projektmanagement und Game Technologie. Im vierten und fünften Semester befassen sich die Studierenden, organisiert in Entwickler*innenteams, mit externen Unternehmensprojekten, die bei ihrer Ausbildung einen großen Stellenwert einnehmen. Grundlage für ein studentisches Videospiel-Entwicklungsteam sind die einzelnen Professionen des Game Development. Deshalb wird jedes Entwickler*innenteam aus fünf bis acht Studierenden aufgeteilt in die Berufe Projektleitung/Management, Game Design, Engine Operation, Game Art, Sound Design, UX & UI Design und Narrative Design.

Ziel des Teams ist die Konzeption und Umsetzung eines finalen Levels eines Videospiels innerhalb von einem Semester bzw. zwei Semestern unter branchentypischen Rahmenbedingungen. Den Prozess steuert das Stage-Gate-Modell: Dem klassischen Projektmanagement entstammt die zeitliche Grobstruktur mithilfe von Milestones (Alpha, Beta und Release), dem agilen Projektmanagement indessen die Iterations-schleifen zur Optimierung des Spieleprodukts, die ein oder mehrere Lehrende mit praktischer Branchenerfahrung begleiten.

Die produktionsorientierten Merkmale der multiprofessionellen Kollaboration zum einen sowie der agilen Prozessregulierung zum anderen bieten entscheidende Inspirationen und Weiterentwicklungen in der Art und Weise, wie auch der Bildungsbereich an Game Based Learning herantreten kann.

2.2 — LEHRAMTSSTUDIERENDE: DIDAKTISCHE SPIELEPRODUKTION AN DER MLU

Eine Reihe von seit 2020 didaktisch stetig weiterentwickelten Projektseminaren zu Serious Games an der MLU verfolgte die Idee, Lehramtsstudierenden die Grundlagen des Game Based Learning zu vermitteln und mit der Analyse, kritischen Bewertung, Produktion und Reflexion von Serious Games ihre mediendidaktischen Kompetenzen in der Bildung mit, durch und über (digitale Spiel-)Medien zu fördern, um den KMK-Anforderungen (von 2016) an eine in der Schule zu entwickelnde Medienkompetenz gerecht zu werden. Angelehnt an das DPACK-Modell (vgl. Döbeli Honegger 2021)

als Orientierungsrahmen für die Förderung des professionellen Medienhandelns der Studierenden standen dabei folgende Lernziele im Fokus:

- Förderung der Digitalitätskompetenz: Die Studierenden erwerben Kenntnisse über die Funktionsweise von Videospiele, deren Einsatzmöglichkeiten sowie erweiterte Vermittlungsperspektiven im Deutschunterricht.
- Förderung der digitalen Inhaltskompetenz: Die Studierenden analysieren und reflektieren, wie das Lernen mit, über und durch Videospiele die Inhaltsbereiche des (Deutsch-)Unterrichts erweitert.
- Förderung der digitalen pädagogischen Inhaltskompetenz: Die Studierenden kennen die Potenziale von Videospiele zur Förderung der Teilhabe in einer digitalisierten Welt und wenden diese zur Gestaltung zeitgemäßer Lehr-Lernszenarien für den Deutschunterricht an.

Ziel der Seminarreihe an der MLU war es, Lehramtsstudierenden den potenziellen Nutzen des Mediums Videospiele für ihren künftigen Unterricht vor Augen zu führen sowie die Offenheit gegenüber Game Based Learning und (Video-)Spiele im Klassenzimmer zu fördern. Durch die Umsetzung eigener Spielprojekte sollten die Studierenden aus praktischer Erfahrung lernen, dass sie auch ohne das Beherrschen von Game Engines und Programmiersprachen und trotz eines limitierten zeitlichen Rahmens dazu in der Lage sind, ansprechende Spiele zu erstellen, wenn auch zunächst in Form eines Prototyps bzw. einer Demo, da wesentlich für den Spaß am Spiel insbesondere die Spielidee und das Core Gameplay sind.

Dabei war es im Seminarrahmen nicht angestrebt, den Teilnehmenden den Umgang mit einer bestimmten Software bis zur Einsatzreife zu vermitteln. Vielmehr sollten sie ihre Tools frei wählen können. Um Studierende ohne Vorkenntnisse dennoch zu unterstützen, organisierten wir seminarbegleitend fakultative Workshops zu ausgewählten Anwendungen wie Twine, Scratch, Minetest oder dem H5P-Branching-Szenario.

Die Studierenden wurden dazu angehalten, vom Ziel der Spieleentwicklung ausgehend Mittel und Wege zu finden, um dieses zu erreichen: entweder durch selbständige Weiterbildung oder durch den Ausbau bereits vorhandener Fähigkeiten (wie die Umsetzung eines Point&Click-Adventures mit Microsoft Powerpoint). Wir ließen ihnen größtmögliche Gestaltungsfreiheiten bei einer zugleich sehr präzisen Zieldefinition und begleiteten den Lernprozess beratend.

Diese problemorientierte Herangehensweise entspricht auch mehr der Realität des lebenslangen Lernens im späteren Berufsleben. Angesichts steter technischer Veränderungen bedarf Medienkompetenzförderung des Schwerpunktwechsels vom Erlernen konkreter Software hin zur Förderung von (software-)unabhängigen Media Skills und zur eigenständigen Aneignung der für einen Umgang nötigen Fähigkeiten. In diesem Sinne des lebenslangen Lernens haben wir mit unserem Seminarkonzept Medienkompetenzförderung aufgefasst, umgesetzt und zugleich dem studentischen Wunsch nach einem einzigen ‚digitalen Schweizer Taschenmesser‘ im Rahmen einer fortschreitenden ‚Toolifizierung‘ entgegengewirkt (vgl. NLQ 2018).

3 — ZUR ENTWICKLUNG DEUTSCHDIDAKTISCHER SEMINARKONZEPTIONEN: LEHREN UND LERNEN MIT SERIOUS GAMES

Zentriert um Games und Game Studies wurden die fachdidaktischen Lernziele dieser Hochschulseminare semesterweise in den verschiedenen Kompetenzbereichen künftiger Lehrkräfte systematisch erweitert: vertiefte Zugänge zu Lerninhalten zu schaffen, Lernumgebungen selbst zu gestalten, Lernmittel zu recherchieren, zu bewerten sowie Lernmittel selbst zu erstellen.

Die Studierenden setzten sich – dem Seminarkonzept des sog. "pädagogischen Doppeldeckers" gemäß (vgl. Wahl 2020) – zum einen aus Lehrkraftperspektive mit der inhaltlichen und didaktischen Gestaltung von Lernspielen auseinander, zum anderen konnten diese sowohl durch die Studierenden selbst aus der Lernendenperspektive als auch von Expert*innen aus dem Schulbereich erprobt werden.

3.1 — STARTPUNKT: VIER PERSPEKTIVEN AUF VIDEOSPIELE IN DER DEUTSCHDIDAKTIK

Das erste Seminar zum Game Based Learning an der MLU, das die nachfolgend beschriebene Reihe eröffnete, stand unter dem Titel *Zu einer Didaktik des Videospieles* und wurde im Sommersemester 2020 in der Deutschdidaktik angeboten.

Fachspezifisches Ziel war es, Videospiele im Deutschunterricht mit den Lehramtsstudierenden spieltheoretisch sowie fachdidaktisch unter vier Perspektiven zu diskutieren: als 1) Motivator und 2) Lernmittel, als 3) Gegenstand im Deutschunterricht und 4) potenziellen Lernanlass.

1) Als Motivator wurden Videospiele im Sinne der Übertragung von einzelnen ihrer Elemente und Mechanismen unter dem Begriff der Gamification beleuchtet. Dabei wurden nicht nur die motivationspsychologischen Vorteile diskutiert, sondern auch Merkmale 'guter' und 'schlechter' Gamification bis hin zu trivialen 'Belohnungssystemen' mit Points und Badges im Sinne einer Pointsification (vgl. Robertson 2010) herausgearbeitet. Dies führte zur Diskussion des gesellschaftlichen wie schulischen Benotungs- und Leistungssystems sowie alternativer Bewertungsvarianten (vgl. Institut für zeitgemäße Prüfungskultur 2023).

2) Lernmittel sind Videospiele indessen immer dann, wenn sie selbst Wissen vermitteln bzw. Kompetenzen erweitern und trainieren. Hierbei wurden Serious Games als speziell zu Lernzwecken entwickelte Spiele besonders in den Blick genommen und zugleich spieltheoretische Konzepte wie der Homo Ludens (vgl. Huizinga 2015) oder das spielerische Spektrum zwischen paidia und ludus (vgl. Caillois 2015) erörtert.

3) Videospiele können aber nicht nur Lerninhalte transportieren, sondern als Medium mitsamt ihren literarischen, narrativen und performativen und damit kulturellen Besonderheiten auch selbst Gegenstand des Deutschunterrichts sein (vgl. Jost / Krommer (Hg.) 2011; Albrecht / Conrad 2022; Boelmann / König 2022), der Fragen nach der Literarizität, Erzähltechnik, semantisch-narrativen Analyse (vgl. Köhler 2020) und

nach der (nicht nur identifikatorischen, sondern interaktiv-immersiven) Rezeptionshaltung digitaler Spiele aufwirft (vgl. Emmersberger 2021; Kepser 2024).

4) Videospiele können überdies als Lernanlass genutzt werden, sei es in Form motivierender Lese-Anlässe mit literarischen Werken über Gamer*innen und Videospiele (wie Ursula Poznanskis *Erebos I und II*), als Schreibanlass (z.B. über "Mein schönstes (Video-)Spielerlebnis") oder aber als handlungs- und produktionsbezogener Anlass (vgl. Brand 2019), indem S*S selbst 'ernsthafte' Lerninhalte in Spielformate bringen und bspw. Quizze, Brett- oder Videospiele erstellen. Für Lektürekennntnisse oder Wissensbestände eignen sich spiel-nahe Darstellungsformate wie Branching-Szenarien bzw. interactive fiction (vgl. Emmersberger 2019; Berg / Lukjantschuk 2022).

3.2 — HOCHSCHULDIDAKTISCHE PERSPEKTIVEN: SPIELERISCHES LERNEN UND LEHREN

Das methodische Vorgehen auf hochschuldidaktischer Ebene orientierte sich im Seminar neben Input- und Diskussionsphasen vor allem am 'Lernen durch Lehren' (vgl. Martin / Oebel 2007). Aufgrund der darin entstandenen vielversprechenden Lernspiel-Ideen der Studierenden erweiterten wir das Lernkonzept im Folgesemester, indem wir die Studierenden von den Analysen und Entwürfen bis zur Umsetzung und produktiven Gestaltung von (spielerischen) Lehr-Lernprodukten führten, um die Fähigkeiten der zukünftigen Lehrkräfte in der sowohl didaktisch-konzeptionellen Gestaltung als auch der praktischen Umsetzung spielerischer Lehr-Lernstrategien zu fördern.

Realisiert wurde dies im Wintersemester 2020/2021 in Form des Projektseminars *Lernen spielerisch gestalten. Projektseminar zum Game Based Learning in Schule und Hochschule* mit Lehramtsstudierenden des Fachs Deutsch. Hochschuldidaktisch flossen aus pädagogisch-didaktischen, pragmatischen und motivationalen Gründen verschiedene Gamification-Elemente in die Gestaltung des Seminars ein, wie z.B. das Framing von Aufgaben als Challenges, das Erstellen von Quizzen im Peer-Teaching, die Verwendung gamifizierter Tools im Rahmen des Ideation-Prozesses (vgl. Behnke 2018; Pfeffermind o. J.) und die Strukturierung der abschließenden Feedback-Sitzung mit externen Gästen nach dem Vorbild bekannter TV-Casting-Shows.

Intensiviert wurde der Austausch mit externen Expert*innen in den Fortentwicklungen der Seminarkonzeption mit weiteren Durchführungen ab dem Wintersemester 2021/2022 (vgl. dazu Kap. 4).

Seither wurde das Projektseminar *Game Based Learning: Lernen spielerisch fördern mit didaktischen Medienprodukten* zu einem regelmäßigen Angebot im interdisziplinären Ergänzungsstudiengang *Medienbildung für das Lehramt*, der fachdidaktische und fächerverbindende Zugänge öffnet und die Vielfalt der Produkte fördert, die die Teilnehmenden erarbeiten und erproben. Dabei folgt das Seminar dem Konzept des projektorientierten Lernens (vgl. Bell 2010), d.h. die Studierenden wählen basierend auf den Lehrplanforderungen ihres Fachs eigenständig einen Unterrichtsinhalt, den sie im Team als Lernspiel realisieren.

4 — DIDAKTIK TRIFFT GAME DESIGN: JOINT-VENTURE-PROJEKTSEMINARE DER UNIVERSITÄT HALLE UND DER MACROMEDIA LEIPZIG

Die hochschulübergreifende Seminarkooperation zwischen der Macromedia Leipzig und der MLU vereinte drei Kerneigenschaften: Erstens fungierte sie als Pilotprojekt der Lern-Kooperation zwischen Studierenden der unterschiedlichen Studiengänge, zweitens als Projekt-Joint-Venture zwischen Lehrkräfte- und berufsbezogener Hochschulbildung und drittens kam erneut, wie bereits in den MLU-Seminaren der vorherigen Semester, die Methode des Design Thinking zum Einsatz.

4.1 — LERNZIELE DES KOOPERATIVEN PROJEKTSEMINARS

Das Anliegen, im Rahmen der Seminarreihe mit Lehrenden und Studierenden eines Studiengangs für Game Design zusammenzuarbeiten, ergab sich aus der wiederholten Feststellung, dass es existierenden Serious Games häufig entweder an didaktischer Tiefe oder einem guten Spielprinzip bzw. Art Design fehlt (vgl. Jantke 2007). Zwar sind multiprofessionelle Teams in der Spieleentwicklung üblich, diese schließen aber sogar bei Serious Games selten Didaktiker*innen ein. Diese für qualitativ hochwertige Ergebnisse notwendige Zusammenarbeit haben wir mit dem hochschulübergreifenden Seminar der MLU und der Macromedia schließlich in einen Bestandteil des Studienangebots überführt: So hatten die Lehramtsstudierenden der MLU die Möglichkeit, die Seite der professionellen Spieleentwicklung kennenzulernen, während die Studierenden des Studiengangs *Game Design & Development* der Macromedia feststellen konnten, wie relevant die Einbindung von Didaktiker*innen bei der Entwicklung von Lernspielen ist. Das von uns damit verfolgte Lernziel, neben allen zu erwerbenden Kompetenzen (vgl. dazu Kap. 2.2), war die Erkenntnis der Lernenden, dass beide Seiten für die Entwicklung von lernförderlichen und spielerisch wie technisch ansprechenden Serious Games nötig sind.

4.2 — ABLAUF / DURCHFÜHRUNG

Dem kooperativen Projektseminar ging eine Zusammenarbeit voraus, bei der Studierende der Macromedia Ideen für *ViLLa* entwickelten, ein virtuelles Lernlabor, mit dem mediendidaktische Inhalte zur Gestaltung digitaler Lehr-Lernszenarien spielerisch erkundet werden können (vgl. Barth / Stumpf 2022). Diese Projekterfahrung mit studentischen Kooperationen floss in das nun interinstitutionelle Seminarkonzept ein: In der Auftaktsitzung lernten sich die Teilnehmenden der beiden Hochschulen kennen und erhielten detaillierte Informationen zum Seminarkonzept und den Zielstellungen der Projektarbeit. Außerdem präsentierten die Game-Design-Student*innen erste, noch inhaltsleere Gameplay-Konzepte, welche sie entwickelt hatten; der Genrefokus seitens der Macromedia lag dabei auf Adventure Games. Bereits bei diesem ersten Treffen konnten die Lehramtsstudierenden mit thematischen Ideen aus ihren jeweiligen Unterrichtsfächern auf die vorgestellten Spielkonzepte reagieren. Ihre erste Challenge bildete daran anknüpfend die Aufgabe, diese Ideen innerhalb einer Woche zu kurzen Pitches auszuarbeiten, welche sie den Studierenden der Macromedia

in der darauffolgenden Sitzung präsentierten. Denn da aufgrund der Teamgrößen nur je zwei Didaktiker*innen an den zwei Unternehmensprojekten der Macromedia mitarbeiten konnten, standen die Ideen der Lehramtsstudierenden untereinander in direktem Wettbewerb um das Interesse der Game Designer*innen. Zugleich wurde allen transparent dargelegt, dass die Ansprüche an die technische Umsetzung und die Bewertungskriterien der Spieleprodukte daran angepasst werden, ob es sich um ein hochschulübergreifendes oder um ein reines Didaktiker*innen-Projekt handelt.

Eine weitere Besonderheit bildete die fünfte Sitzung, in welcher die MLU-Studierenden auf Studierende des zweiten Semesters der Macromedia trafen, welche sich im Modul Spielanalyse ein Semester lang unter designtheoretischen Gesichtspunkten mit Spielen unterschiedlicher Genres und Gattungen beschäftigt und in ebenjener Sitzung mehrere Serious Games zu beurteilen hatten. Dieselben Spiele sollten die Lehramtsstudierenden ihrerseits vorab auf didaktische Kriterien hin analysieren; die Ergebnisse wurden einander im hybriden Sitzungsformat vorgestellt und diskutiert und offenbarten interessante Gemeinsamkeiten (beispielsweise bei der Berücksichtigung von Aspekten der Diversität und Barrierefreiheit), aber auch erwartbare Unterschiede, v.a. was die Einbindung in Lehr-Lern-Settings einerseits und Gameplay-Mechaniken andererseits anbelangt. Der weitere Seminarverlauf an der MLU baute auf dem der vorangegangenen Seminare ab Wintersemester 2020/2021 auf (siehe Kap. 3.2).

4.3 — ERGEBNISSE UND EVALUATION

Die Breite der spielerischen Lehr-Lernprodukte, die die angehenden Lehrkräfte bislang erstellten, reicht von Brettspielen (zum Teil mit hybriden digitalen Minispielen) über Escape Rooms und virtuelle Rollenspiele bis hin zu Point&Click Adventures. (Zu einigen Beispielen für studentische Produkte vgl. <https://www.zlb.uni-halle.de/studium/ergaenzungsstudium/medienbildung/esg-abschlussprojekte/> [18.01.2025])

Dabei zeigt der Vergleich der im Kooperationsseminar entwickelten Lernspiele mit denen der vorherigen Kohorten in vielerlei Hinsicht eine qualitative Steigerung auf: Diese betrifft Gameplay-Aspekte wie die Berücksichtigung spielerischer Freiheiten bzw. strategischer Handlungsoptionen und mithin das Aufbrechen strikt linearer Spielabläufe (vgl. Unterhuber / Schellong 2016) und gleichfalls didaktische Gesichtspunkte wie die logische und immersionswahrende Verbindung von Spiel- und Lernzielen (vgl. Ganguin / Hoblitz 2013). Einen Mehrwert wiesen nicht nur die beiden Kooperationsprojekte auf, sondern auch die vielen Produkte, die die Lehramtsstudierenden teilweise in Einzelarbeit erstellten. Letztere zeichneten sich u.a. mit komplexeren Spielabläufen auf medientechnischer Ebene gegenüber vorherigen Seminardurchläufen aus.

Die beiden hochschulübergreifend entstandenen Serious Games ragten hinsichtlich ihres Production Values heraus, was aufgrund der zahlenmäßig überlegenen Teams und der Expertise in Sachen Game Design und Development zu erwarten war. Aufgrund der Heterogenität der Fächer wäre allerdings früher im Entstehungsprozess das Feedback von externen Expert*innen (Lehrkräften, Fachdidaktiker*innen) not-

wendig gewesen, um – wie in einem der beiden Fälle geschehen – eine Überführung von Fehlkzepten, die Studierende als Lernende z.T. noch aufweisen, von Beginn an zu vermeiden; das unterstreicht noch einmal die Bedeutung der Einbindung erfahrener Didaktiker*innen – und speziell der Fachdidaktiken. Diese Erkenntnis fand in der darauffolgenden Durchführung des Seminars im Sommersemester 2023 Berücksichtigung.

Dass die MLU-internen Projekte ebenfalls eine qualitative Steigerung aufwiesen, lag wohl mit daran, dass die Ideenfindungsphase wegen der Kooperation mit der Macro-media früh im Semester erfolgte. Da die Lehramtsstudierenden bereits in der zweiten Sitzung Spielideen pitchten sollten, waren sie früh im Semester gezwungen, Ziele zu formulieren, von denen ausgehend sie ihre Arbeitsschritte inklusive ihrer Selbststudienphasen für den weiteren Seminarverlauf gezielt planen konnten. Darüber hinaus könnten Einblicke in die Kooperationsprojekte dazu geführt haben, dass die Lehramtsstudierenden diesen mehr oder weniger bewusst nacheiferten oder sich von ihnen inspirieren ließen.

Bei all dem muss aber berücksichtigt werden, dass die von uns gemachten Learnings nur für die hochschuldidaktische Einbindung Gültigkeit besitzen und darüber hinaus einer weiteren, systematischen Überprüfung bedürfen.

5 — FAZIT

In der Spieleentwicklung gibt es häufig multiprofessionelle Teams, doch oft fehlt bei der Entwicklung von Serious Games die Einbindung von Didaktiker*innen; oder aber ein Serious Game entsteht ohne die Expertise von Game Designer*innen. Das Ergebnis: Die Spiele vermitteln entweder nichts (oder nicht das, was sie vermitteln sollen) oder sie machen keinen Spaß und liegen gestalterisch unter den Erwartungen der Zielgruppe. Dass eine Zusammenarbeit zwischen Expert*innen dieser zunächst sehr unterschiedlichen Berufsfelder sehr wohl gelingen kann, stellten die Erfahrungen und Ergebnisse aus dem hochschulübergreifenden Seminar zwischen MLU und Macro-media im Sommersemester 2022 eindrucksvoll unter Beweis. Dies kann ein doppelt positives Signal für die Games-Branche sein, für die Serious Games an Bedeutung gewinnen. Aber nicht nur das wirtschaftliche Potenzial dieses wachsenden Marktes ist enorm: Auch für die Bildung bieten Serious Games ein nach wie vor zu wenig genutztes Potenzial, vor allem für Selbstlern- und Übungsphasen. Gerade diese Lernbereiche stellen hohe Anforderungen an die Motivation der Lernenden – Motivation, für die Spiele der ideale Katalysator sein können.

QUELLENVERZEICHNIS

- **Abt, Clark C. (1975):** *Serious Games*. New York: Viking Compass. — **Albrecht, Christian / Conrad, Maren (2022):** Computerspiele im Deutschunterricht. In: Arndt, Holger (Hg.): *Digitale Spiele und fachliches Lernen*. Erlangen: FAU University Press, 101-159. <https://doi.org/10.25593/978-3-96147-528-5>. — **Barth, René / Stumpf, Sarah (2022):** Der Selbstlernkurs ViLLa: Ein Game-Based-Learning-Konzept zum entdeckenden und selbstgesteuerten Lernen in virtuellen Lernräumen. In: Standl, Bernhard (Hg.): *Digitale Lehre nachhaltig gestalten*. Münster: Waxmann, 233-235. — **Behnke, Daniel (2018):** *Educationaly – Ein Gamification-Tool für Lehrende*. <https://digital-spielend-lernen.de/educationaly-ein-gamification-tool-fuer-lehrende> [18.01.2025]. — **Bell, Stephanie (2010):** Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future. In: *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, H. 2 (2010), 39-43. <https://doi.org/10.1080/00098650903505415>. — **Berg, Gunhild / Lukjantschuk, Leon (2022):** Dramen der Entscheidung. Interaktiv Lesen und Schreiben mit interactive fiction im Deutschunterricht. In: *Der Deutschunterricht*, H.1 (2022), 86-91. — **Boelmann, Jan M. / König, Lisa (2022):** Geschichten interaktiv erleben. Potenziale und Herausforderungen von narrativen Computerspielen für einen neuen Literaturunterricht. In: *Schweizer Leseforum*, H. 2022) 3). <https://doi.org/10.58098/lff/774/3/2022>. — **Boelmann, Jan M. / König, Lisa / Stechel, Janek (2022):** Genug gespielt. Warum Computerspiele ihre eigene Didaktik brauchen. In: Standke, Jan (Hrsg.): *Spiele(n) in der Gegenwartskultur. Medien und Praktiken des Spiel(en)s im literatur- und mediendidaktischen Kontext*. Trier: wvt, 140-129. — **Bopp, Kolja (2009):** *Serious Games. Ein Literaturbericht*. https://www.researchgate.net/publication/260198503_Serious_Games_Ein_Literaturbericht [18.01.2025]. — **Brand, Tilman von (Hg.) (2019):** Handlungs- und Produktionsorientierung. In: *Praxis Deutsch*, H. 276 (2019). — **Breuer, Johannes (2010):** *Spielend lernen? Eine Bestandsaufnahme zum (Digital) Game-Based Learning*. <https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/Doku41-Spielend-Lernen.pdf> [18.01.2025]. — **Caillois, Roger (2015):** *Die Spiele und die Menschen*. Berlin: Matthes & Seitz. — **Clark, Douglas, B. / Tanner-Smith, Emily, E. / Killingsworth, Stephen, S. (2016):** Digital Games, Design, and Learning: A Systematic Review and Meta-Analysis. In: *Review of Educational Research*, H. 1 (2016), 79-122. <https://doi.org/10.3102/0034654315582065> [18.01.2025]. — **Corti, Kevin (2006):** *Gamesbased Learning; a serious business application*. https://www.cs.auckland.ac.nz/courses/compsci777s2c/lectures/lan/serious_games_business_applications.pdf [18.01.2025]. — **Döbeli Honegger, Beat (2021):** Covid-19 und die digitale Transformation in der Schweizer Lehrerinnen- und Lehrerbildung. In: *BzL-Beiträge zur Lehrerinnen- und Lehrerbildung*, H. 3 (2021), 411-422. — **Emmersberger, Stefan (2021):** Dramatic Agency in Videospiel-Narrationen. Zum literaturdidaktischen Potential interaktiven Erzählens in digitalen Medien am Beispiel von *Through the Darkest of Times*. In: Krammer, Stefan / Leichtfried, Matthias / Pissarek, Markus (Hg.): *Deutschunterricht im Zeichen der Digitalisierung*. Innsbruck u.a.: StudienVerlag, 164-183. — **Emmersberger, Stefan (2019):** *Der Sandmann* interaktiv erzählen. In: *Praxis Deutsch*, H. 276 (2019), 27-32. — **Falk, Felix (2023):** Games und die Kulturpolitik des Bundes. In: Crückeberg, Johannes et al. (Hg.): *Handbuch Kulturpolitik*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 421-429. https://doi.org/10.1007/978-3-658-34379-8_45 [19.01.2025]. — **game – Verband der deutschen GamesBranche e.V. (2020):** *Fokus Serious Games*. <https://www.game.de/wp-content/uploads/2020/07/game-Fokus-Serious-Games.pdf> [18.01.2025]. — **Ganguin, Sonja / Hoblitz, Anna (2013):** Serious Games - Ernstes Spielen. Über das Problem von Spielen, Lernen und Wissenstransfer. In: Freyermuth, Gundolf. S. / Gotto, Lisa / Wallenfels, Fabian (Hg.): *Serious Games, Exergames, Exerlearning. Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers*. Bielefeld: transcript, 165-183. — **Ghella, Sabiha / Linke, Mary (2024):** Games im Unterricht – Creating Games Classroom. In: Becker, Wolfgang / Metz, Maren (Hg.): *Serious Games und Gamification in der schulischen Bildung*. Wiesbaden: Springer VS, 105- 121. https://doi.org/10.1007/978-3-658-44317-7_6 [18.01.2025]. — **Hoblitz, Anna (2015):** *Spielend Lernen im Flow. Die motivationale Wirkung von Serious Games im Unterricht*. Wiesbaden: Springer. DOI: 10.1007/978-3-658-11376-6. — **Huizinga, Johan (2015):** *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. 24. Auflage. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt. — **Institut für zeitgemäße Prüfungskultur (2023):** *Auf dem Weg zu einer zeitgemäßen Lern- und Prüfungskultur*. <https://pruefungskultur.de/> [18.01.2025]. — **Jantke, Klaus P. (2007):** *Serious Games – eine kritische Analyse*. https://www.researchgate.net/publication/268362878_Serious_Games_-_eine_kritische_Analyse [18.01.2025]. — **Jost, Roland / Krommer, Axel (Hg.) (2011):** *Comics und Computerspiele im Deutschunterricht. Fachwissenschaftliche und fachdidaktische Aspekte*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren. — **Kepser, Matthias (2024):** Das ist unser Leben, das ist auch mein Leben. Sprachlich-literarisches Lernen mit dem digitalen Spiel Every day the same dream. In: *MIDU – Medien im Deutschunterricht*. (im Erscheinen) — **Kepser, Matthias (2012):** Computerspielbildung. Auf dem Weg zu einer kompetenzorientierten Didaktik des Computerspiels. In: Boelmann, Jan. M. / Seidler, Andreas (Hg.): *Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts*. Frankfurt a.M.: Lang, 13-48. — **KMK (2016):** *Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz*. Berlin: KMK. https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2018/Digitalstrategie_2017_mit>Weiterbildung.pdf [18.01.2025]. — **Köhler, Stefan (2020):** Spiele erzählen. Anders. Über den Umgang mit Computerspielen im Deutschunterricht. In: *informationen zur deutschdidaktik (ide)*, H. 2 (2020), 57-65. — **Martin, Jean-Pol / Oebel, Guido (2007):** Lernen durch lehren Paradigmenwechsel in der Didaktik. In: *Deutschunterricht in Japan*, H. 12 (2007), 4-21. http://www.lernen-durch-lehren.de/Material/Publikationen/Idl_in_japan_paradigmenwechsel.pdf [18.01.2025]. — **Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2023):** *JIM-Studie 2023. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger*. Stuttgart: mpfs. https://mpfs.de/app/uploads/2024/10/JIM_2023_web_final_kor.pdf [18.01.2025]. — **NLQ / Niedersächsischer Bildungsserver (2018):** *Orientie-*

rungsrahmen Medienbildung in der Schule. <https://www.nibis.de/uploads/2med-eckert/or/Medienkompetenz%20als%20Schlu%C3%88sselkompetenz%20fu%C3%88r%20lebenslanges%20Lernen.pdf#:~:text=Wie%20Medienkompetenz%20als%20Schl%C3%BCsselkompetenz%20bezieht%20sich%20auch%20das,Konzepte%20zu%20Medienbildung%20zentrales%20Element%20verschiedener%20bildungspolitischer%20Ans%C3%A4tze> [18.01.2025]. — **Pfeffermind (o. J.): Gamification Tools: Das Player Journey Toolkit.** <https://pfeffermind.de/gamification-tools/> [18.01.2025]. — **Reinhold, Frank et al. (2021):** Motivational and emotional orientation, engagement, and achievement in mathematics. A case study with one sixth- grade classroom working with an electronic textbook on fractions. In: *Frontiers in Education*, 6 (2021). <https://doi.org/10.3389/feduc.2021.588472> [19.01.2025]. — **Robertson, Margaret (2010): Can't play, won't play.** <https://kotaku.com/cant-play-wont-play-5686393> [18.01.2025]. — **Spangenberg, Pia / Kruse, Linda / Singer-Brodowski, Mandy (2022):** Transformatives Lernen mit digitalen Spielen. Entwicklung eines Serious Game durch Studierende als didaktisches Konzept für eine BNE?. In: Weselek, Johanna / Kohler, Florian / Siegmund, Alexander (Hg.): *Digitale Bildung für nachhaltige Entwicklung*. Berlin u.a.: Springer, 99-110. https://doi.org/10.1007/978-3-662-65122-3_8 [18.01.2025] — **Susi, Tarja / Johannesson, Mikael / Backlund, Per (2007): Serious Games - An Overview.** <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:2416/FULLTEXT01.pdf> [18.01.2025]. — **Ubisoft (2023): Die Discovery Tour von Ubisoft.** <https://www.ubisoft.com/de-de/game/assassins-creed/discovery-tour> [18.01.2025]. — **Unterhuber, Tobias / Schellong, Marcel (2016):** Wovon wir sprechen, wenn wir vom Decision Turn sprechen. In: Redaktion PAIDIA (Hg.): *"I'll remember this". Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel*. Glückstadt: vvh, 15-31. — **Wahl, Diethelm (2020):** *Wirkungsvoll unterrichten in Schule, Hochschule und Erwachsenenbildung. Von der Organisation der Vorkenntnisse bis zur Anbahnung professionellen Handelns*. Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt. — **Wampfler, Philippe (2017):** Deutschdidaktik und digitale Literatur. In: Conrad, Maren / Schmidtke, Theresa / Stobbe, Martin (Hg.): *Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel in der Gesellschaft der Gegenwart. Sonderausgabe # 2 von Textpraxis. Digitales Journal für Philologie*, H. 2 (2017). <https://d-nb.info/1142240568/34>. — **Wissens- und Technologietransfer Serious Games (WTT) (2021):** *Serious Games. Dein Weg in die Branche.* <https://wtt-serious-games.de/wp-content/uploads/wtt-broschuere-digital-210415.pdf> [18.01.2025].

BILDQUELLE

ABB. 1

— **Breuer, Johannes (2010):** *Spielend lernen? Eine Bestandsaufnahme zum (Digital) Game-Based Learning*. Düsseldorf: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM). <https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/Doku41-Spielend-Lernen.pdf> [18.01.2025].

7 — KURZBIOGRAPHIEN

René Barth, M.A., ist wissenschaftlicher Mitarbeiter im Projekt Toolbox Datenkompetenz (TBDK) am Institut für Angewandte Informatik. Zuvor war er an der MLU Halle-Wittenberg in mediensoziologisch ausgerichteter Tätigkeit am Lehrstuhl für Bildungssoziologie und anschließend in zwei Projekten zur Digitalisierung in der Lehrkräftebildung ([D-3] und DikoLa) tätig. Er forscht zu motivationssteigernden Potenzialen von Spielelementen und -mechanismen sowie zur lernzielförderlichen Verschränkung von Game Design und Didaktik.

Sarah Stumpf, M. Ed. ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Arbeitsbereich Deutsch am Institut für Schulpädagogik und Grundschuldidaktik der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg. Zuvor widmete sie sich dem Themenfeld Digitalisierung im Lehramtsstudium in den Projekten [D-3] Deutsch Didaktik Digital und DikoLa - Digital kompetent im Lehramt. In ihrer Forschung beschäftigt sie sich mit der Förderung pragmatischer Fähigkeiten im Deutschunterricht sowie der Nutzung von Social Media und KI in Bildungskontexten. In ihrer Forschung widmet sie sich der Vermittlung und Förderung pragmatischer Kompetenzen im Deutschunterricht sowie den Einsatzmöglichkeiten von Social Media in Bildungskontexten.

Michael Baur, Dipl.-Medieninf., war Professor für Gamedesign an der Ostfalia Salzgitter. Bis 2022 war er Studiengangsleiter für Game Design & Development am Campus Leipzig der Hochschule Macromedia, wo er ab 2019 maßgeblich an der Entwicklung des damals noch neuen Studiengangs beteiligt war. Prof. Baur erhielt 2001 sein Diplom in Medieninformatik an der Fachhochschule Furtwangen im Schwarzwald. Nach seinem Abschluss arbeitete er 16 Jahre lang in der Deutschen Computerspielbranche und entwickelte als Senior/Lead Game/Level Designer unter anderem bei Electronic Arts, Phenomic und Ubisoft. Dabei entstanden Spiele wie beispielsweise die SpellForce Serie, BattleForge, Lord of Ultima, Sacred III, Heroes of Might & Magic Online und Die Siedler Online.

Gunhild Berg, Dr. phil., ist wissenschaftliche Mitarbeiterin in der Fachdidaktik des Germanistischen Instituts der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg mit Lehrangeboten in der Deutschdidaktik sowie im fächerübergreifenden Studiengang "Medienbildung für das Lehramt". Neben einer digitalen Didaktik zählen zu ihren Schwerpunkten in Forschung und Lehre die Wissensvermittlung in verschiedenen medialen Formaten und ihre Geschichte sowie die Literaturvermittlung in sozialen Medien.