



© www.inago-images.de/Cavan Images

Gamification

**Spielorientierte Lernräume:
Wenn Musik Zukunft eröffnet**

Stephanie Wössner



Spielstrukturen ermöglichen
intrinsisch motiviertes Lernen
durch authentische
Herausforderungen

Musizieren eröffnet Erfahrungsräume, in denen Menschen Selbstwirksamkeit, Resonanz und Gestaltung erleben. Der Beitrag zeigt, wie Gamification – jenseits von Punkten und Belohnungen – musikalisches Lernen transformativ erweitern kann und warum Spielorientierung dabei eine Schlüsselrolle für Zukunftskompetenzen spielt.

» Musikalisches Lernen wird gesellschaftlich häufig als ästhetisches Zusatzangebot verstanden. Dabei zeigt die Praxis: Musizieren stärkt Konzentration, Kreativität, Ausdrucksfähigkeit, emotionale Bewusstheit, Resonanz erleben und soziale Zusammenarbeit. Es eröffnet Erfahrungsräume, in denen (junge) Menschen sich als selbstwirksam, verbunden und gestaltungsfähig erleben – und leistet damit einen wichtigen Beitrag zur Chancengerechtigkeit.

Gleichzeitig stehen tradierte Formen musikalischer Praxis zunehmend unter Druck. Langes Üben, fehlerfreies Nachspielen und mechanisches Wiederholen entsprechen immer weniger der Lebenswelt einer heterogenen Zielgruppe, die mit interaktiven, res-

ponsiven und spielerisch gestalteten Erfahrungsräumen aufwächst. Ausprobieren, Variation, Scheitern und unmittelbares Feedback sind dort selbstverständlich – ebenso der Anspruch auf Handlungsspielräume und Resonanz.

Vor diesem Hintergrund lohnt es sich, musikalisches Lernen neu zu denken. Wenn Musizieren über Erfahrung, Resonanz, Ausdruck und Spiel erschlossen wird, liegt es nahe, jene Räume in den Blick zu nehmen, in denen junge Menschen sich aufhalten: die Welt des Spiels. Die JIM-Studie¹ zeigt seit Jahren: Gaming gehört für viele 12- bis 19-Jährige zu den festen Freizeitpraktiken. Game-based Learning erscheint deshalb theoretisch besonders anschlussfähig, ist für das Instru-

mentalspiel jedoch bislang kaum realisierbar. Vorhandene Spiele fördern zwar einzelne musikalische Teilkompetenzen, sind jedoch nicht zielführend.

Vor diesem Spannungsfeld rückt Gamification in den Fokus – nicht als Belohnungs- oder Punktelogik, sondern als Ansatz, spielerische Prinzipien gezielt zur Öffnung, Vertiefung und Weiterentwicklung musikalischer Praxis zu nutzen. Sie verwandelt Musizieren nicht in ein Spiel, sondern strukturiert Lern- und Erfahrungsräume so, dass Spielorientierung, Resonanz und Gestaltungskraft wirksam werden können. Um diese Öffnung präzise einordnen zu können, ist zunächst eine begriffliche Klärung notwendig.

Begriffsklärung

In der öffentlichen Diskussion werden Begriffe wie Spielorientierung, Gamification, Serious Games, Lernspiele und Game-based Learning häufig unscharf oder synonym verwendet. Für eine fundierte musikpädagogische Einordnung ist ihre klare Unterscheidung jedoch zentral.

Spielorientierung

bezeichnet eine pädagogische Grundhaltung, die historisch eng mit dem Musizieren verbunden ist und Lernen als offenen, erfahrungsbasierten Prozess versteht – geprägt durch Ausprobieren, Improvisation, Resonanz und gemeinsames Gestalten –, und wird in aktuellen lerntheoretischen Ansätzen als grundlegender Modus kreativen Lernens weitergeführt.²

Game-based Learning

ist ein didaktischer Ansatz: Lernen entsteht durch das aktive Bewältigen von Herausforderungen innerhalb einer analogen oder digitalen Spielwelt. Diese Spielstrukturen ermöglichen intrinsisch motiviertes Lernen durch authentische Herausforderungen. Game-based Learning greift solche Spiele reflektiert auf und rahmt sie didaktisch, um Kompetenzentwicklung zu unterstützen.³

Serious Games

verfolgen neben Unterhaltung auch Lern-, Trainings- oder Sensibilisierungsziele (z. B. *Plague Inc.*: Epidemiologie, *The Unstoppables*: Inklusion).

Lernspiele

als Untergruppe der Serious Games vermitteln klar umrissene Inhalte (z. B. *Ludwig*: Physik, *Prosodiya*: Aussprache), sind aber spielmechanisch meist wenig überzeugend („chocolate-covered broccoli“⁴) und daher für ästhetisch-resonanzbasiertes Lernen nur begrenzt geeignet.

Gamification

nutzt einzelne Game-Design-Elemente wie unmittelbares Feedback oder sinnstiftende Ziele in nicht-spielerischen Kontexten.⁵ Spielmechaniken können Motivation stärken und Verhaltensänderungen anstoßen. Entscheidend ist jedoch, dass sie autonomiefördernd und kompetenzorientiert eingesetzt werden – nicht manipulativ. Ziel ist nicht Steuerung, sondern Öffnung von Lern-

räumen für Selbstwirksamkeit, Kreativität und Resonanz. In der Praxis wird Gamification jedoch oft auf Punkte, Badges und Rankings reduziert – extrinsische Reize, die den pädagogischen Kern verfehlen und Motivation langfristig sogar schwächen können. Gerade im musikalischen Lernen ist daher entscheidend, Gamification als transformative Gestaltung ästhetischer Lernräume zu verstehen.

Transformative Gamification

Anstatt Lernen nur spielerisch zu verkleiden, möchte transformative Gamification weg von Belohnungslogik und hin zu Resonanz, Selbstwirksamkeit und Gestaltungskraft. Sie wird zu einer strukturierenden Kraft ästhetischer Lernräume, die digitale, physische und kulturelle Erfahrungswelten miteinander verbindet. Motivation wird nicht erzeugt – sie wird freigesetzt.

Transformation musikalisch ermöglichen

Transformation beschreibt tiefgreifende gesellschaftliche Wandlungsprozesse, die Werte, Haltungen und soziale Praktiken verändern. Herausforderungen wie die Klimakrise oder die Krise der Demokratie machen diesen Wandel spürbar: Gewohnte Orientierungsmuster reichen nicht mehr aus, um handlungsfähig zu bleiben. Transformationsfähigkeit wird zur Schlüsselkompetenz: Orientierung finden, kreativ Gestalten, Perspektiven wechseln. Für musikalisches Lernen heißt das: Es geht nicht nur um das Erlernen eines Instruments, sondern um die Entwicklung ästhetischer, sozialer und kreativer Kompetenzen wie Imagination, Selbstwirksamkeit, Ko-Kreation, kritische Urteilskraft, Resonanzerleben und kulturelle Orientierung. Die folgenden sechs Perspektiven zeigen, wie transformative Gamification Lernräume eröffnet, die genau diese Kompetenzen stärken.

Von Motivation zu Transformation

Gamification als Erfahrungsstruktur für Wirksamkeit und Bedeutung

Im transformativ gedachten musikalischen Lernen geht es nicht um äußere Anreize oder kurzfristigen Spaß, sondern um die

Frage, wie spielerische Elemente vertiefte Erfahrungs-, Gestaltungs- und Bedeutungsprozesse eröffnen. Der Übergang von Motivation zu Transformation beginnt dort, wo Spielmechaniken nicht Verhalten belohnen, sondern innere Bewegung auslösen – durch gespürte Wirksamkeit, ästhetische Resonanz und die Erfahrung, dass der eigene Klang etwas in der Welt verändert. Motivation ist der Einstieg: Sie öffnet eine Tür. Transformation entsteht, wenn Lernende im Tun ein Gefühl für Gestaltbarkeit, Verantwortung und Bedeutsamkeit entwickeln. Wenn musikalisches Experimentieren Selbstwirksamkeit erlebbar macht, entsteht ein Lernraum, der weit über das Spiel hinausreicht.

Beispiel: V(irtual)R(eality)-Spiele wie *Beat Saber*⁶ – nicht als Gamification selbst, sondern als Referenz für übertragbare Spielmechaniken verstanden – zeigen, wie körperlich-rhythmische, musikalisch getönte Bewegungsabläufe in einen Flow⁷ führen. Auch ohne echten Klangbezug ermöglichen sie intensive Erfahrungen von Resonanz und Wirkung: Bewegung wird zu Klangimpuls, Muster zu Rhythmus, Fokus zu Präsenz. Die Verbindung von Musik, Bewegung und Feedback erzeugt Timing, Ausdruck und Energie: Grundlagen musikalischer Gestaltung.

Solche Erfahrungen werden transformativ, wenn Lernende spüren, wie ihr Tun den Prozess formt: Ein präziser Schlag erzeugt ein Pattern, Rhythmus und Körpergefühl verstärken sich, im Tempo übernehmen sie die Führung. So entsteht ein intuitives Gefühl für musikalische Gestaltbarkeit. Entscheidend ist nicht das Level-up, sondern das wachsende Bewusstsein: Mein Handeln hat Wirkung. Ich gestalte Klang, Rhythmus und Ausdruck. Hier beginnt Transformation – im Erleben von Gestaltungskraft und Selbstwirksamkeit. ...

... Lesen Sie weiter in Ausgabe 2/2026.