

How to tell a Story

Gestaltung und Design von virtuellem Storytelling in der Lehre

Sylvia Feil und Sabrina Sailer-Frank

Zusammenfassung Storytelling gilt als motivationsfördernde Methode zur Gestaltung von Lehr-Lern-Prozessen, wird in der Hochschullehre jedoch bislang selten systematisch genutzt. Der Beitrag verortet Storytelling theoretisch an der Schnittstelle zu Gamification und zeigt auf, wie narrative Elemente zur Förderung von Immersion und Reflexion beitragen können. Auf Basis des Strukturmodells »Haus des Storytellings« werden zentrale Gestaltungsmerkmale wie Kontextpassung, Dramaturgie und emotionale Wirkung systematisiert und didaktisch gerahmt. Ziel ist es, Lehrpersonen eine Orientierung zur Gestaltung von Storytelling in der Hochschullehre zu geben.

Schlüsselwörter Storytelling, Narrative, Gamification, Didaktik

Abstract *Although storytelling is considered a motivational method for designing teaching and learning processes, it has rarely been used systematically in university teaching. This article explores the theoretical intersection between storytelling and gamification, demonstrating how narrative elements can promote immersion and reflection. Based on the »House of Storytelling« structural model, key design features such as contextual fit, dramaturgy, and emotional impact are systematised and framed from a didactic perspective. The aim is to provide teachers with guidance on creating storytelling for university teaching.*

Keywords storytelling, narrative, gamification, didactic

1. Storytelling als Game-Changer für die Lehre?

Die Gestaltung von Lehr-Lern-Arrangements steht vor der Herausforderung, neben der Vermittlung von Wissen eine vollumfängliche, idealerweise motivationsförderliche Umgebung zu schaffen. Didaktische Elemente wie Gamification und Storytelling bieten einen Ansatz, als Game-Changer die inhaltliche Vermittlung zu rahmen und so Lernerfahrungen erlebbar und unterhaltsam, bestenfalls immersiv zu gestalten (Mazarakis & Bräuer, 2018; Robin, 2008). Jedoch geht die Nutzung solcher

didaktischen Elemente mit einer höheren Ressourcenbindung seitens der Lehrperson einher (Schlag & Sailer, 2021). Storytelling, das Geschichtenerzählen, ist eine bewährte Methode, die aufgrund dieses erhöhten Anspruchs an Lehrpersonen jedoch nur bedingt genutzt wird (Klock et al., 2020; Lucius-Hoene & Deppermann, 2002; Robin, 2008; Straub, 2017). Es fehlt an konkreten Handlungsempfehlungen, wie Storytelling in der Lehrkräftebildung gestaltet werden sollte, um auf spielerische Weise Lehr-Lern-Kontexte anzureichern, aber auch Ressourcen von Lehrenden zu schonen. Dieses Problem adressiert der Beitrag, der die Vorzüge von Storytelling als spielerisches Element im Sinne der Narrative hervorhebt und Gestaltungshinweise aus einschlägiger Literatur generiert. Damit greift der Beitrag die Verwendung digitaler Tools aus Perspektive der Lehrenden auf, um Storytelling niederschwellig nutzbar zu machen.

2. Spielerisches Lernen – ein theoretisches Konzept

Storytelling lässt sich als Narrativ den Wirkungsmechanismen von Gamification zuordnen (Werbach & Hunter, 2020), um Motivation, Lernen und Kompetenzentwicklung zu fördern (Kapp, 2012; M. Sailer, 2016; S. Sailer, 2021). Storytelling bedient sich dabei der Nutzung von Geschichten (Storys), um entsprechend dem Kontext und dem Lernziel Lernsituationen zu gestalten (Towndrow & Kogut, 2020). Dies kann das Schaffen eines Rahmens oder einer Geschichte mit Relevanz und Bedeutung für das Erleben der Situation sein (Kapp, 2012; Werbach & Hunter, 2020). Das Geschichtenerzählen hat eine sehr lange Tradition als orale Weitergabe von Wissen und Erfahrung (Lucius-Hoene & Deppermann, 2002; Straub, 2017). Dies geht zurück auf das Nutzen von Märchen zur Warnung vor gefährlichen Situationen bis hin zum Erzählen von eigenen Erfahrungen (u.a. ausgeschmückt) zur Unterhaltung, um Lernprozesse anzuregen. Narrative nehmen eine zentrale Rolle beim Gestalten von Spielen und (Lern-)Situationen ein, indem sie Handlungssituationen beschreiben und durch begleitende Geschichten die (Lern-)Umgebung maßgeblich prägen.

2.1 Abstraktionsgrade – inhaltliche Gestaltung von Storytelling

Das Nutzen von Storytelling erfährt insbesondere durch digitale Medien und gesellschaftliche Impulse eine Novellierung. So werden Narrative als Facette im Prozess des Gamifizierens herangezogen, um bestehenden Situationen eine Handlung oder Geschichte hinzuzufügen und so, unter anderem durch die Adaption eines Genres (Bateman & Boon, 2006), eine Erzählsituation zu generieren. Die Geschichte selbst kann von rein fiktiven, fantastischen Beschreibungen bis hin zu realitätsnahen Schilderungen reichen, wobei die unterschiedlichen Abstraktionsgrade verschiedene Ziele verfolgen. Während vor allem fantasievolle Umgebungen der Unterhaltung

dienen, ist Serious Storytelling eine Form, um realitätsnahe Situationen abzubilden und an die Lebenswelt der Lernenden anzuknüpfen. So wird ein Transferdenken gefördert, indem Emotionen angeregt und Aufmerksamkeit generiert wird (Martinez-Conde et al., 2019). Auch digitale Möglichkeiten erweitern das Spektrum von Geschichten unterschiedlicher Abstraktionsgrade um digitale Handlungsräume, um eine realitätsnahe Lernatmosphäre zu schaffen und Spaß mit Unterhaltung zu verknüpfen (Lugmayr et al., 2017). Ebendiese Vielzahl verdeutlicht, dass Storytelling nicht einem Selbstzweck dient, sondern in Lehr-Lern-Arrangements sinnvoll eingebettet werden muss. Anderenfalls bleibt es bei dem reinen hinzufügen einer Geschichte ohne konkrete Wirkung (i.S.v. Motivationsförderung, Immersion o.ä.) zu generieren.

2.2 Methodenformat – digitales Storytelling

Digitales Storytelling stellt eine methodische Interpretation des Storytellings dar, welches das Erzählen von Geschichten mit einer Vielzahl von digitalen Medien kombiniert, um Situationen zu veranschaulichen, immersive Situationen zu generieren und kurze Impulse durch die Vermittlung von Wissen mittels Geschichten zu setzen (Robin, 2011). Damit schafft es neue Handlungsrahmen, Storytelling in Lehr-Lern-Arrangements zu integrieren. Die Erzählungen fokussieren die zu vermittelnden Kompetenzen, indem Erzählelemente mit den inhaltlichen Präsentationen und Interaktionen verschiedener Akteure verknüpft werden (Lugmayr et al., 2017). Das Lösen einer gemeinsamen Handlung, Wählen verschiedener Inhalte und Schaffen von Gate-Keeping-Systemen – durch die steigende Verfügbarkeit multimedialer Technologien mittels Grafiken, Audios und Videos wachsen auch die Möglichkeiten des (digitalen) Storytellings (Robin, 2008). Im Zentrum steht dabei das Setzen von Akzenten, die Vermittlung von Inhalten sowie die Abstraktion bzw. Vereinfachung von Zusammenhängen, indem ein Handlungsrahmen geschaffen – und somit ein Bildungsziel verfolgt wird. Dies erfolgt sowohl durch die Verknüpfung mit Charakteren und Handlungssträngen als auch das Generieren von Spannungen und Auflösung derer, um die Handlung anzuleiten und Spielerleben zu generieren (Kapp, 2012).

3. Anwendung von Storytelling

Durch die breiten Möglichkeiten und die vielfältigen Interpretationsspielräume bedarf es sowohl medialer als auch pädagogischer Kompetenzen, um Storytelling sinnvoll in Lehr-Lern-Arrangements zu integrieren. Das nachfolgende Kapitel stellt ein theoretisches Modell auf, welches die Merkmale von gelungenem Storytelling erfasst, um Handlungsempfehlungen zu geben.

3.1 Aktueller Stand der Forschung zu Storytelling in der (Hochschul-)Lehre

Innerhalb der Literatur lassen sich verschiedene Stränge hinsichtlich der Interpretation von Storytelling identifizieren, die sich auf die didaktische Verwertbarkeit und methodische Gestaltung beziehen. So stellen Ouhbi & Awad (2021) heraus, dass Storytelling das Potential der Förderung des Engagements besitzt, indem Studierende mit Storytelling-Elementen ein höheres Interesse an Inhalten zeigten. Diese Ergebnisse bestätigen auch Wankel & Blessigner (2013), die Storys als Chance identifizieren, immersives Lernen durch die Verwendung von Narrativen zu fördern. Der Nutzen beschränkt sich dabei nicht nur auf die motivationale Komponente, sondern auch auf das Fördern des Auseinandersetzens mit und das Vertiefen von Inhalten, um so Lernprozesse zu unterstützen (Martinez-Conde et al., 2019). Bestätigt wird dieser Aspekt durch die Studie nach Feil et al. (2024), die Serious Storytelling als Element zur Förderung der Motivation und dem Generieren einer stringenten, nachvollziehbaren Handlung identifizieren. Die Studien vereint, dass Storytelling vorrangig einem inhaltlichen Zweck dient und mit klar definierten Zielformulierungen der Lehrenden einhergeht.

Weitere Gestaltungskomponenten stellen die Merkmale und Interpretationsmöglichkeiten von Storytelling unter dem Aspekt der medialen Vielfalt dar. Die Integration von Interaktions- und Kommunikationsformaten in virtuellen Umgebungen vertiefen die Immersion mittels Storytelling (Mayrberger, 2019). Weitere neue interaktive Möglichkeiten wie große Sprachmodelle und Bildgeneratoren, erweitern diese Vielfalt und können bei der Umsetzung von Storytelling eine Hilfestellung leisten. Dennoch mangelt es vor allem durch diese Vielzahl an Möglichkeiten an Handlungsempfehlungen zur Gestaltung wirksamen Storytellings.

3.2 Gestaltungsempfehlungen für Storytelling

Die Gestaltungsempfehlungen stellen eine Synopse der dargestellten Aspekte des Storytellings (mit Fokus auf der inhaltlichen Perspektive) dar, die als Gestaltungsmerkmale innerhalb dieses Beitrages in ein Haus des Storytellings überführt werden.

Das Fundament umfasst didaktische Handlungsräume der Zielsetzung seitens der Lehrenden, die sich aus den Räumen der Lernwirksamkeit, der Kompetenzsteigerung und des Informationsgehaltes zusammensetzen. Dies spiegelt sich in Komponenten der Gestaltung und des Vorzeichnens von Lernwegen und Lernzielkontrollen, aber auch dem Schaffen von Interaktionsmöglichkeiten wider. Das Wechselspiel von Unterhaltung und Inhalt, aber auch die Darstellung und Anknüpfung an die konkreten Lerninhalte schaffen einen Rahmen, um die Lernenden mittels der Designkomponenten zu erreichen. Ist das Ziel die Vermittlung von Fachkompetenzen, bedarf es einer zielgruppenadäquaten Verdichtung ebendieser Informationen

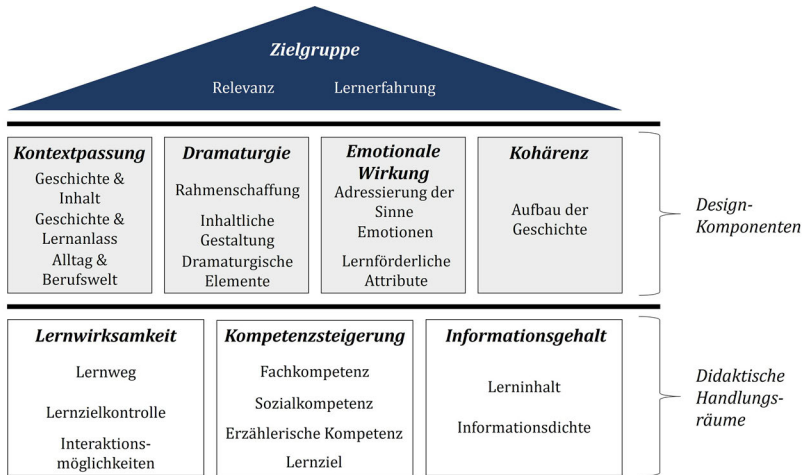
und dem Wählen eines passenden Lernweges, die wiederum die Handlungsräume für Storytelling festlegen. Daraus lässt sich eine Parallele zum Berliner Didaktik-Modell identifizieren, indem die Komponenten der Absicht, der Inhalte, der Methode und der Medien aufeinander abgestimmt werden, um eine lernförderliche Umgebung zu gestalten und so vor allem die Lernmotivation (Ryan & Deci, 2017) zu adressieren.

Auf einer zweiten Ebene sind die Design-Komponenten zur Gestaltung von Storytelling verankert. Diese umfassen Kontextpassung, Dramaturgie, emotionale Wirkung und Kohärenz. Aus dieser Ebene ergibt sich eine Wechselwirkung mit den adressierten und intendierten Wirkungsweisen, etwa der Adressierung der Motivation oder aber der inhaltlichen Vermittlung. So orientiert sich die Kontextpassung hinsichtlich der Geschichte und des Lernanlasses an der Lernumgebung, wohingegen dramaturgische und emotionale Elemente genutzt werden, um dem Storytelling Charakteristiken hinzuzufügen. Die inhaltliche Gestaltung orientiert sich an Herzbergs Interpretation des Story Circles (Museum4punkto et al., 2023), indem ähnlich einem Drehbuch innere und äußere Widerstände aufgezeigt werden, die für die Lernreise überwunden werden müssen: Zu Beginn steht das Überwinden einer emotionalen Eintrittsschwelle, welche die Lernenden zur aktiven Auseinandersetzung mit dem Thema motiviert. Im weiteren Verlauf fördern exploratives Verhalten (Erkunden der Geschichte) und die Anwendung von Wissen (z. B. kleinere Tests bei interaktivem Storytelling) den Lernfortschritt. Der narrative Höhepunkt wird durch eine unerwartete Herausforderung kurz vor Abschluss markiert, um so Emotionen als moderierender Faktor im Lernprozess zu adressieren. Die Lernreise endet mit einer Rückkehr in den Ausgangskontext, bei dem neu erworbenes Wissen reflektiert, mit bestehenden Wissensbeständen verknüpft und konsolidiert wird. So nutzt das Grammatik Abenteuer »Syntagma« (Politt, 2024) Storytelling, um mittels narrativer Elemente Inhalte auf sprachlicher Ebene zu vermitteln, wohingegen Educational Escape Room-Formate sich vor allem Testmöglichkeiten und Rätseln zur Vertiefung bedienen (s. Beitrag von Sailer-Frank in diesem Sammelband). Beide Formen der narrativen Strukturierung knüpfen an didaktische Prinzipien einer handlungs- und erfahrungsorientierten Hochschullehre an, um die persönliche Relevanz, emotionale Aktivierung und authentische Aufgabenstellung durch Storytelling didaktisch zu rahmen (Niemi & Multisilta, 2016).

Abgerundet wird das Haus durch Impulse seitens der Zielgruppe, indem deren Lebenswelten, Lernerfahrungen und Anforderungen aufgefangen und in die Gestaltung integriert werden, die sich als Dach im Haus widerspiegeln (Abbildung 1).

Das Haus ist als flexibilisierter Rahmen zu verstehen, indem die Räume durch Türen miteinander verknüpft sind, einzelne Räume jedoch auch unterschiedlich gestaltet werden können. Das Fundament setzt den Grundstein für die Gestaltung, jedoch spielt auch die Zielgruppe eine essenzielle Rolle, um die Elemente zu verknüpfen und so eine ganzheitliche Situation zu schaffen.

Abbildung 2: Haus des Storytellings – Gestaltungsempfehlungen



4. Level-Up durch Storytelling?

Basierend auf den Gestaltungsempfehlungen wird deutlich, dass eine umfassende Gestaltung von Storytelling mit zeit- und ressourcenintensiven Phasen einhergehen kann. Dennoch wird deutlich, dass die Lehrperson und deren Bereitschaft sowie Kreativität eine essenzielle Rolle in der Gestaltung wirksamen Storytellings spielen. Kreativität meint dabei nicht, dass Lehrende zu Geschichtenschreibern werden müssen – sondern sich verschiedener Tools zum Geschichtenerzählen bedienen können: Über digitale Tools bis hin zu KI. Inwiefern diese digitalen Tools eigene Kreativität ersetzen können, bleibt jedoch offen. Das hier abgeleitete Haus des Storytellings bietet einen Ansatz, um didaktisch wertvolles Storytelling sowohl analog als auch digital zu realisieren – vermisst jedoch Praxistauglichkeit. Ein Ansatz zur weiteren Analyse wäre die Nutzung von Storytelling zur Förderung überfachlicher Kompetenzen wie Medienkritik, Reflexion und Kreativität durch KI-generiertes Storytelling anhand des entwickelten Hauses des Storytellings empirisch näher zu untersuchen.

Literaturverzeichnis

- Bateman, C. M. & Boon, R. (2006). *21st century game design*. Charles River Media.
- Feil, S., Frie, C., Steppert, M. & Vahlbruch, J.-W. (2024). *Flipped Classroom als Fachkurse im Strahlenschutz: Claas-Welt* (S. 119–135). <https://doi.org/10.3278/I77192w009>
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction. Game-based methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
- Klock, A. C. T., Gasparini, I., Pimenta, M. S. & Hamari, J. (2020). Tailored gamification: A review of literature. *International Journal of Human-Computer Studies*, 144, 102495. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2020.102495>
- Lucius-Hoene, G. & Deppermann, A. (2002). *Rekonstruktion narrativer Identität*. VS Verlag für Sozialwissenschaften. <https://doi.org/10.1007/978-3-663-11291-4>
- Lugmayr, A., Sutinen, E., Suhonen, J., Sedano, C. I., Hlavacs, H. & Montero, C. S. (2017). Serious storytelling – a first definition and review. *Multimedia Tools and Applications*, 76(14), 15707–15733. <https://doi.org/10.1007/s11042-016-3865-5>
- Martinez-Conde, S., Alexander, R. G., Blum, D., Britton, N., Lipska, B. K., Quirk, G. J., Swiss, J. I., Willems, R. M. & Macknik, S. L. (2019). The Storytelling Brain: How Neuroscience Stories Help Bridge the Gap between Research and Society. *The Journal of Neuroscience*, 39(42), 8285–8290. <https://doi.org/10.1523/JNEUROSCI.1180-19.2019>
- Mayrberger, K. (2019). *Partizipative Mediendidaktik: Gestaltung der (Hochschul-)Bildung unter den Bedingungen der Digitalisierung*. Beltz Juventa.
- Mazarakis, A. & Bräuer, P. (2018). Gamification is working, but which one exactly?: Results from an experiment with four game design elements. *Proceedings of the Technology, Mind, and Society*, 1–1. <https://doi.org/10.1145/3183654.3183667>
- Museum4punkto, Hoffmann, M. & Rausch, R. (2023). Museum4punkto | workbook – Impulse & Tools für die digitale Kulturvermittlung. *museum4punkto | Ergebnisse und Berichte aus dem Verbundprojekt*. <https://doi.org/10.58159/20230424-000>
- Niemi, H. & Multisilta, J. (2016). Digital storytelling promoting twenty-first century skills and student engagement. *Technology, Pedagogy and Education*, 25(4), 451–468. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2015.1074610>
- Ouhbi, S. & Awad, M. A. M. (2021). The Impact of Combining Storytelling with Lecture on Female Students in Software Engineering Education. *2021 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)*, 443–447. <https://doi.org/10.1109/EDUCON46332.2021.9453992>
- Robin, B. R. (2011). The educational uses of digital storytelling. *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006*.

- Robin, B. R. (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220–228. <https://doi.org/10.1080/00405840802153916>
- Ryan, R. M. & Deci, E. L. (Hg.). (2017). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. Guilford Press. <https://doi.org/10.1521/978.14625/28806>
- Sailer, M. (2016). *Die Wirkung von Gamification auf Motivation und Leistung*. Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-14309-1>
- Sailer, S. (2021). Badges, Levels, Leaderboards: Gamification zur Motivation Studierender der Berufs- und Wirtschaftspädagogik in selbstgesteuerten und kollaborativen Lern-Settings. *Berufs- und Wirtschaftspädagogik online (bwp@)*, 40. https://www.bwpat.de/ausgabe40/sailer_bwpat40.pdf
- Schlag, R. & Sailer, M. (2021). *Gamifizierung synchroner Lernaktivitäten in der Hochschullehre. Ein Systematischer Literaturüberblick. Jahrgang 7–2021*(38), 19. <https://doi.org/10.3278/HSL2138W>
- Straub, J. (2017). Erzähltheorie/Narration: Narrative Psychologie und qualitative Forschung. In G. Mey & K. Mruck (Hg.), *Handbuch Qualitative Forschung in der Psychologie* (S. 1–21). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-18387-5_8-1
- Towndrow, P. A. & Kogut, G. (2020). *Digital Storytelling for Educative Purposes: Providing an Evidence-Base for Classroom Practice* (Bd. 1). Springer Singapore. <https://doi.org/10.1007/978-981-15-8727-6>
- Wankel, C. & Blessinger, P. (2013). *Increasing Student Engagement and Retention using Classroom Technologies: Classroom Response Systems and Mediated Discourse Technologies*.
- Werbach, K. & Hunter, D. (2020). *For the win: The power of gamification and game thinking in business, education, government, and social impact* (Revised and updated edition). Wharton School Press.