



Sonja Ganguin:
Computerspiele und lebenslanges Lernen.
 Eine Synthese von Gegensätzen. Wiesbaden
 2010: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
 442 Seiten, 39,95 Euro

Computerspiele

Sonja Ganguin wählt für ihre Betrachtung des Spiels und Computerspiels eine interessante Ausgangsperspektive: Welche soziale und kulturelle Wertschätzung hat das Spiel im Laufe der Geschichte erfahren? Dabei geht sie von der Gegenüberstellung von Arbeit und Spiel aus und fragt bzw. analysiert, wie das Spiel im historischen Verlauf in Diskursen verhandelt wurde. Zielsetzung ist einerseits eine historische Verankerung der aktuellen Diskussionen zur Computer- und Computerspielkultur und den sich anbahnenden Verschiebungen der Wertigkeiten von Spieltätigkeiten. Andererseits stellt die Betrachtung auch die konkrete Grundlage dar für eine empirische Studie zur Semantik der Begriffe „Spiel“, „Arbeit“ und „Lernen“, die Sonja Ganguin auf der Basis von Befragungen unter Studierenden durchgeführt hat.

Ihre Fragestellung richtet sich dabei auf zwei Themenbereiche: 1) die Forderung nach lebenslangem Lernen, die sich mit der rasanten Ausbreitung und Entwicklung von Informationstechnologien zwangsläufig ergibt, 2) die Diskussionen um einen Paradigmenwechsel im Erkenntnis- und Lernprozess, der sich von gezielten und linearen Formen des Lernens zu unvorhersehbaren experimentellen Prozessen in komplexen Umgebungen verschiebt – die wiederum in spielerischen Lernumgebungen und komplexen Strukturen von Computerspielen gespiegelt werden.

Die historische Betrachtung reicht von der Antike, als das Spiel noch recht hoch angesehen war, bis zum 20. Jahrhundert, das Ganguin als Zeitalter

der Extreme beschreibt: Dem Spiel wird eine hohe Gewichtung für die kindliche Entwicklung zugeordnet, die Arbeitswelt der Erwachsenen spricht ihm nur noch zerstreuten Freizeitwert zu.

Diese Dichotomie von Spiel und Ernst, von zweckfreier Unterhaltung und zielorientierter Arbeit scheint im aktuellen Diskurs um die Serious Games erstmalig auf breiterer Ebene ins Wanken zu geraten. Welchen Stellenwert werden die Kinder, die heute mit Computerspielen ebenso selbstverständlich wie frühere Generationen mit dem Fernsehen aufwachsen, in der weiteren Entwicklung dem Spiel zuordnen? Welche Verschiebungen in der Medien- und Lernpraxis werden oder sollten sich daraus ergeben? Diesem Thema ist unter der Überschrift: *Der Spieler in der Wissensgesellschaft?* der zweite große Themenblock gewidmet.

Ausgangspunkt sind verschiedene Betrachtungen zum lebenslangen Lernen. Im Gegensatz zum klassischen „verberuflichten Arbeitnehmer“ (S. 195) sieht Ganguin den aktuellen „Arbeitskraftunternehmer“ (S. 194) als Person, die ihre Arbeitsmarkttauglichkeit fortwährend neu organisieren und aktualisieren muss. Die Vereinbarkeit von Lernen und Arbeiten wird zum entscheidenden Kriterium für seine Integrationsmöglichkeit in die sich im fortlaufenden Wandel befindlichen Anforderungen potenzieller Einsatzgebiete.

Die weitere Erörterung bezieht sich auf den Computer als Arbeits- und Spielmedium und schließlich das Phänomen der Computerspiele und ihre massive Ausbreitung. Die immer wieder in Theorien des Game-Based Learnings gestellten Fragen, ob und wie sich intrinsisch

motivierte, zweckfreie Handlungen des Spielens mit den intentionalen Anforderungen des Lernens verbinden lassen, werden an den Abschluss des Kapitels gestellt.

Sonja Ganguin versucht, dieser Frage über die Analyse aktueller semantischer Zuweisungen zu den Begriffen „Arbeit“, „Spiel“ und „Lernen“ aus der relevanten Zielgruppe der aktuell Studierenden einen Schritt näher zu kommen. Auf der Grundlage einer fragebogenbasierten Erhebung entwickelt sie in ihrer Auswertung fünf semantische Typen, deren jeweilige Einschätzungen zu Spiel, Arbeit und Lernen sie zusammenfassend charakterisiert (S. 378 ff.).

Sonja Ganguin spannt einen sehr breiten Bogen mit vielen erhellenden und interessanten Facetten zur Diskussion von Spiel, Arbeit und Lernen. Die Debatte der aktuellen Entwicklungen zum Computerspiel und des Computers scheinen etwas zu breit und dementsprechend in den einzelnen Segmenten eher oberflächlich angelegt. Die Diskussion der Computerspielgenres bietet nur wenig Anschluss zur gestellten Fragestellung. Hier wäre eine stärkere Fokussierung auf die interessanten Aspekte der Ausgangsperspektive wünschenswert gewesen.

In der abschließenden Darstellung ihrer Studienergebnisse fehlt dementsprechend in Teilen der stringente Bezug zu den vorhergehenden Erörterungen. Dennoch liefert Sonja Ganguin mit ihrem Überblick und ihrer empirischen Studie einen wichtigen Baustein für die aktuelle und brisante Fragestellung zur Entwicklung von Mediennutzung im Kontext von Arbeits- und Lernprozessen.