

Sonja Ganguin: Computerspiele und lebenslanges Lernen. Eine Synthese von Gegensätzen

Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2010,
(Medienbildung und Gesellschaft Bd. 13), 442 S., ISBN 978-3-531-17487-7, € 39,95

Computer und lebenslanges Lernen ein Gegensatz? Diese Behauptung, die es erst einmal braucht, um daraus eine Synthese zu formen, verwundert den Vertrauten. Als Fachjournalist oder

Privatspieler weiß man: Spielen und Lernen sind längst kein Widerspruch mehr, gerade nicht unter Erwachsenen. Sonja Ganguin weiß das ebenfalls und leitet über eine sozialhistorische Analyse

langsam zu dieser Gegenwart hin, in der das Computerspiel auch genutzt wird, um sich selbst und seinen Geist so flexibel zu halten, wie die Zeit es verlangt. Tausende von Jahren war dies nicht so. „Bei dem Versuch, das Spiel für formale Qualifikationsprozesse einzusetzen, muss ein historisch gewachsener Antagonismus zwischen der ernstesten Sphäre des Lernens und der Arbeit und der zweckfreien, unernteten und traditionell als nebensächlich geltenden Sphäre des Spiels überwunden werden“, schreibt Ganguin. Und weiter, in einem sehr originellen Moment, der die Notwendigkeit zum komplizierten Sprachduktus in wissenschaftlichen Texten für eine rhetorisch brillante Zuspitzung nutzt: „Der Transplantationsvorgang des Spiels in Lernsettings krankt noch an Abstoßungsreaktionen.“ (S.13)

Die größte Stärke des Buches ist es, diese Abstoßungsreaktionen von der griechischen Antike bis in den semantischen Umgang mit ‚Spiel‘ und ‚Ernst‘ in der Gegenwart in aller Ruhe durchzudeklinieren. Es entsteht ganz nebenbei ein kolossales, kulturgeschichtliches Nachschlagewerk des Spielbegriffes. Ein wenig ärgerlich gestaltet sich die empirische Studie im hinteren Teil. Konzeptionell ist sie erfreulich und interessant: Mit Hilfe der Methoden des semantischen Differenzials, der Hauptkomponenten- sowie der Clusteranalyse wurde das Verständnis, das Studierende von Spielen und Lernen haben, differenziert herausgearbeitet. Es ergeben sich klar fassbare Typen wie etwa die „lebensgewinnorientierten Spielbefürworter“ oder die „spielskeptischen Traditionalisten“,

die der Beobachter bereits aus dem Alltag kennt, deren Denkweisen hier aber wissenschaftlich eingefangen wurden. Die inhaltliche Breite der Umfrage ist folglich enorm, doch die Datenbasis ist außerordentlich dürftig. Es wurden lediglich 737 Studierende der Universität Bielefeld befragt. Grundlage für eine allumfassende Untersuchung zum derzeitigen Verständnis des spielerischen Lernens hätten mindestens Stichproben in verschiedenen deutschen Bundesländern sein müssen. Die Schere zwischen konzeptuellem Aufwand, soziologietypischen sprachlichen Nebelkerzen und handfester empirischer Basis klafft zu weit auf. Beredte Kleinigkeiten wie Tippfehler beim Untertitel von „World of Warcraft“ oder eine seltsame Auswahl von Beispieltiteln zu verschiedenen Genres deuten an, dass bei dieser Untersuchung eine Menge kühler Analytik, aber wenig warme Vertrautheit mit dem Inneren der Computerspielwelt gegeben war. Die Kulturgeschichte der Spielsemantik ist das Bleibende.

Oliver Uschmann (Ascheberg)