

Lorber, Martin/Schutz, Thomas (2016). Gaming für Studium und Beruf. Warum wir lernen, wenn wir spielen. Bern: hep verlag. 125 S., 19 €.

Lorber, Martin/Schutz, Thomas (2016). Gaming für Studium und Beruf. Warum wir lernen, wenn wir spielen. Bern: hep verlag. 125 S., 19 €.

Rund 30 Millionen Menschen in Deutschland spielen Computer- und Videospiele – und dies bereits seit mehreren Generationen. Diese Beschäftigungsarten stellen besondere Leitmedien unserer Zeit dar, die zumeist kritisch beäugt werden. Die Autoren stellen sich die Frage, warum trotz der globalen und generationsübergreifenden Verbreitung von Gaming daraus resultierende Lernpotenziale noch kaum an (Hoch-)Schulen oder im Beruf genutzt werden. Um der Frage nachzugehen, legen sie zunächst Fakten zum Thema Gaming dar, erörtern die Kompetenzen, die sich aus dieser Beschäftigung ergeben und beleuchten Gaming im Hinblick auf verschiedene Kontexte. Im ersten Kapitel werden Gamerinnen und Gamer provokativ aber nachvollziehbar mit Schach-, Klavier- und Geigenspielerinnen und -spielern verglichen.

Letzteren Gruppen wird bereitwillig Expertise zugeschrieben, da sie für ihre Fähigkeiten meist Jahrzehnte lang trainieren mussten. Aber auch Gamerinnen und Gamer spielen über Jahrzehnte hinweg, entwickeln bestimmte Kompetenzen und erlangen ein Expertenniveau, das für andere Gesellschaftsbereiche bisher jedoch ungenutzt bleibt. Nach Ausführungen zur medienhistorischen Entwicklung von Computerspielen, ihrem Aufstieg zu Leitmedien, der besonderen Ästhetik und dem stetigen Bedarf an branchenspezifischen Innovationen, stellen die Autoren im dritten und längsten Kapitel die Kompetenzen vor, deren Ausbildung unter anderem mit Gaming in Verbindung steht. Dabei gehen sie sehr ausdifferenziert vor – untersuchen beispielsweise Grund-, Teil-, Schlüssel- und Querschnittskompetenzen – und fundieren ihre Überlegungen wissenschaftlich.

Die Ausführungen basieren auf einem Gaming-Seminar der Hochschule München, in dem Studierende die erlernten Kompetenzen bestimmter Spielgenres mit denen ihres Studienganges verglichen und reflektiert haben. Dabei zeigt sich, dass gerade die Kompetenz der Entscheidungsfähigkeit in allen untersuchten Computerspielen trainiert oder entwickelt werden kann. In den nachfolgenden Kapiteln werden weitere Themenbereiche und Fragestellungen beleuchtet. So zum Beispiel, inwiefern Computerspiele bei Schicksalsschlägen Trost spenden können, welche Vorteile sie als Lehrmittel bieten und was Organisationen und Unternehmen von Gamerinnen und Gamern lernen können. Gaming für Studium und Beruf eignet sich allen voran für Interessierte der Bereiche Gaming und Lernen, als Gedankenanstoß aber auch für Bildungs- bzw. Lehr- Fachkräfte. Bereits zu Beginn der Publikation wird jedoch betont, dass man darin vergeblich nach Praxiskonzepten zur Einbindung von Spielen in den Lehralltag sucht. Es geht vielmehr um die Reflexion der Thematik bzw. um die Einordnung von Gaming in Lern- und Kompetenz-Kontexte, speziell das Kapitel über die Kompetenzentwicklung ist sehr aufschlussreich ist.