

# Was spielst du? – Die Bedeutung von PC-Games für den Prozess der Bildungs- und Berufsberatung

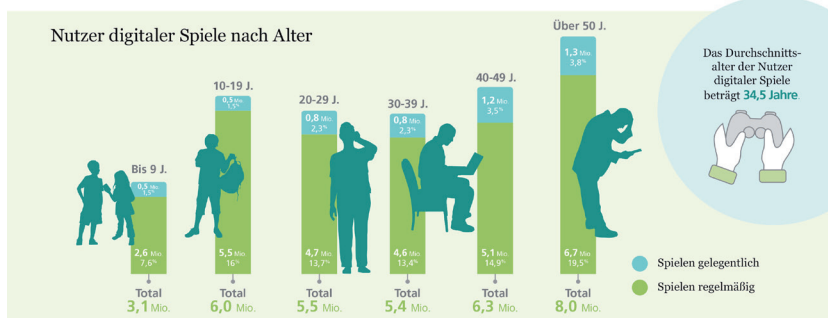


Abbildung 1: Computerspiele sind ein Megatrend. Alle spielen ...

## Nutzer digitaler Spiele in Deutschland 2014



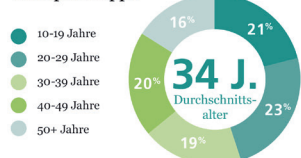
### Nutzer digitaler Spiele nach Alter



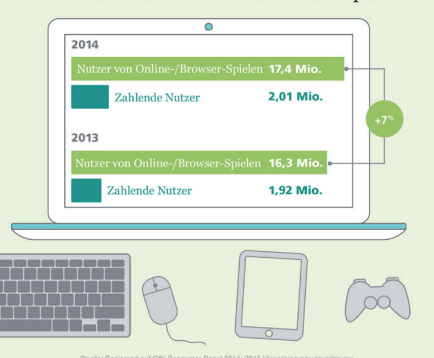
### Immer mehr Menschen spielen auf dem Smartphone und Tablet



### Altersverteilung der Nutzer von Spiele-Apps



### Mehr Nutzer bei Online- und Browser-Spielen



Auszug aus: Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. (BIU) »Nutzer digitaler Spiele in Deutschland 2014«  
Quelle: basierend auf GfK Consumerpanel 2014; 2015 Visualisierung visualize my, www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen-2014/infografik-nutzer-digitaler-spiele-in-deutschland/infografik-nutzer-digitaler-spiele-in-deutschland-2014.html [abgerufen am 4.6.2015]

## 1 Computerspiele sind enorm verbreitet

Spielen zählt zu den bedeutsamsten Tätigkeiten des Heranwachsenden. Auch digitale Spiele sind Spiele und können als solche Wertvolles anbieten. Indem wir spielend in unsere Welt hineinwachsen, erproben wir unsere Fähigkeiten und erspielen das Erwachsensein in einem geschützten Rahmen. Spielen ist wertvoll und mehr als nur nutzloser Zeitvertreib. Das gilt auch für Computerspiele.

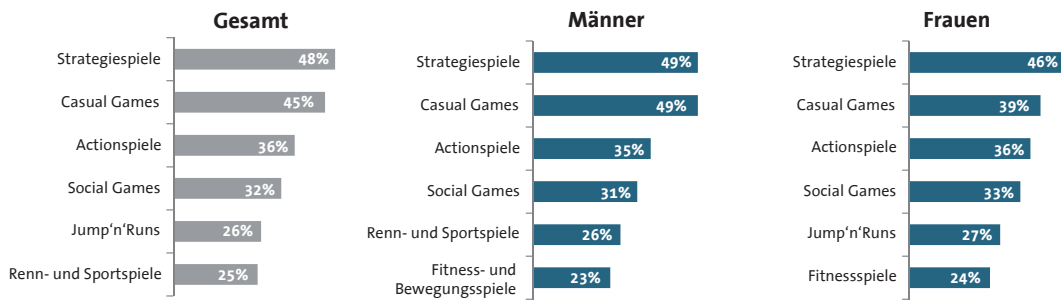
Betrachtet man die Nutzung digitaler Spiele nach dem Geschlecht, so stellt sich heraus, dass hier keine großen Unterschiede beobachtbar sind. Mädchen und Frauen spielen mit der gleichen Begeisterung annähernd die gleichen Spiele wie Burschen und Männer.

Der Prozentsatz der Frauen ist bei den Social Games etwas höher, bei Casual Games um zehn Prozent niedriger, ansonsten sind keine nennenswerten Abweichungen zu verzeichnen.

Repräsentative Umfragen unter Kindern und Jugendlichen zeigen jedoch auch, dass eine Generation von »GamerInnen« im digitalen Bereich heranwächst.

Diese Zielgruppe schöpft viele ihrer Erfahrungswerte aus dieser Art des Spielens und dem interaktiven Umgang mit den zugehörigen Medien. Den dabei angeeigneten Erfahrungen wird allerdings in der Beratung und Orientierung von Jugendlichen am Weg zum Beruf nicht ausreichend Rechnung getragen. In Beratung, Kompetenzanalyse oder Interessensfindung von Jugendlichen ohne vorangegangene berufliche Laufbahn findet der Bereich der digitalen Spiele noch wenig Berücksichtigung.

Abbildung 2: »Gaming in Deutschland« – Computerspiele nach Geschlecht

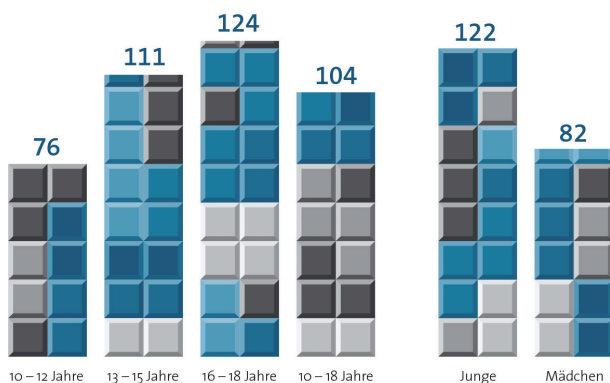


Quelle: Pressekonferenz mit Dr. Christian P. Illek, BITKOM-Präsidium, Berlin, 13.8.2013. [http://cdn.pressebox.de/a/e393afe696728756/attachments/0601234.attachment/filename/BITKOM\\_Praesentation\\_Gaming\\_PK\\_130813\(1\).pdf](http://cdn.pressebox.de/a/e393afe696728756/attachments/0601234.attachment/filename/BITKOM_Praesentation_Gaming_PK_130813(1).pdf) [abgerufen am 13.5.2015]

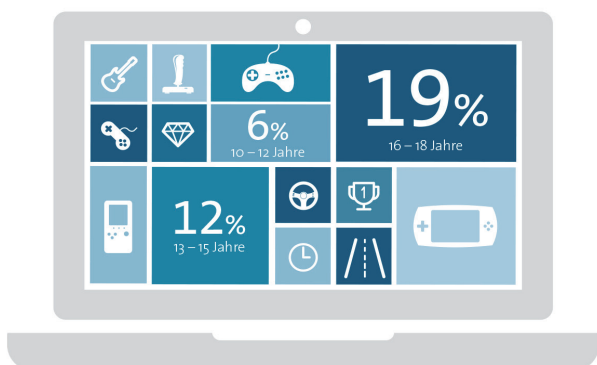
Abbildung 3: Teenager spielen digital



Durchschnittliche Spieldauer pro Tag in Minuten



Anteil der Spieler, die jeden Tag 3 Stunden und länger spielen



Quelle: bitkom 2014: »Teenager machen 104 Minuten pro Tag Computerspiele«. Bitkom.org. [www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Teenager-machen-104-Minuten-pro-Tag-Computerspiele.html](http://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Teenager-machen-104-Minuten-pro-Tag-Computerspiele.html) [abgerufen am 18.3.2016]

## 2 Kompetenzentwicklung von Jugendlichen und Computerspiele – eine (immer noch) große Unbekannte?

Obwohl Computerspiele in allen Altersgruppen und von beiden Geschlechtern gleichermaßen sehr gut angenommen werden, herrscht rund um das Thema große Verunsicherung. Die Auseinandersetzung rund um den »Schauplatz Computerspiele«<sup>1</sup> wird beherrscht von Ängsten und Mythen. Während einige ExpertInnen vor der Wirkung der Spiele warnen, empfehlen andere Fachleute Computerspiele als förderliche Lernumgebung und als wertvollen Bestandteil unserer Kultur.

Rosenstingl und Mitgutsch führen das negative Image von Computerspielen u. a. darauf zurück, dass Eltern, Lehrpersonen und BeraterInnen zu einem überwiegenden Teil der »Generation Fernsehen« (hauptsächliche Mediennutzung in der Jugend) angehören und damit »passives Konsumieren« als Hauptassoziation mit Bildschirmtätigkeit verbindet.

Tatsächlich besteht die Faszination an Computerspielen aber in der Herausforderung, die die Spiele anbieten, deren erfolgreiche Bewältigung eine Reihe unterschiedlichster Kompetenzen erfordert: »Blickt man auf die förderlichen Potenziale, die in Computerspielen erlernt und trainiert werden können, wird deutlich, dass in digitalen Spielen unterschiedlichste Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kompetenzen benötigt, gefordert und mitunter gefördert werden.«<sup>2</sup>

Viele Jugendliche verfügen über ein enormes Wissen, was ihre Spiele angeht. Sie lernen mit großer Begeisterung und Leichtigkeit unzählige Namen und Befehle auswendig, üben wieder und immer wieder die gleiche Aufgabe, bis sie diese beherrschen, eignen sich Fremdsprachen an, um mit anderen GamerInnen besser kommunizieren zu können und kennen jede einzelne Regel ihres Spieles auswendig. Sie geben ihr Bestes und spielen mit Leidenschaft und vollem Einsatz, und würden sie mit vergleichbarem Einsatz in einem Schachklub oder einer Fussballmannschaft spielen, so wären wir (als Erwachsene) ohne Frage schwer beeindruckt.

Weitere Gründe für die Faszination von PC-Games sind z.B.:

- Spielspaß statt Langeweile: Spiele vermitteln immer Spannung.
- Gemeinsames Spielerlebnis: Bei vielen Spielen steht die Kooperation im Team im Mittelpunkt oder ist zumindest »Part of the Game«.
- Erfolg statt Versagen: Aufgaben können so oft wiederholt werden, bis sie gemeistert werden.

1 Rosenstingl / Mitgutsch 2009.

2 Rosenstingl / Mitgutsch 2009, Seite 145.

- Anforderung statt Überforderung: Bei einem Großteil der Spiele kann der Schwierigkeitsgrad selbst bestimmt werden, was die Wahrscheinlichkeit von Erfolgserlebnissen deutlich erhöht.
- Macht statt Ohnmacht.
- Fairness statt Ungerechtigkeit: Erfolg oder Nicht-Erfolg wird durch klare Regeln bestimmt und gesteuert.
- Flow statt Frust.
- Kreativität: Es muss immer wieder etwas erfunden werden oder ein Problem bzw. Rätsel gelöst werden. Das erfordert kreatives Denken.

### 3 Computerspiele als wichtige Ressource im Prozess der Bildungs- und Berufsberatung

Vor diesem Hintergrund muss sich die Bildungs- und Berufsberatung der Aufgabe stellen, digitale Spiele als wichtige Ressource für die Kompetenzerhebung zu betrachten und sich mit der Welt der Spiele auf einer unemotionalen und betrachtend-analytischen Ebene auseinanderzusetzen. Ohne die nötigen Informationen fällt es Erwachsenen aber oft schwer, sich in dieser völlig neuen und unvertrauten Spielwelt zurechtzufinden bzw. sich ein Urteil über den Nutzen dieser Spiele zu bilden. Für viele BeraterInnen, LehrerInnen bzw. TrainerInnen ist das Thema neu, und sie verfügen über wenig Wissen dazu, was sie wiederum davon abhält, diese wichtige Welt der Jugendlichen zu betreten und zu erforschen.

Spätestens dann, wenn Jugendliche in der Bildungs- und Berufsberatung auf die Frage nach ihren Interessen mit der Angabe von fünf bis zehn Computergames antworten, müssen Bildungs- und BerufsberaterInnen in der Lage sein, uns anhand dieser Information ein Bild von den Interessen und eventuell auch Fähigkeiten dieser Jugendlichen zu machen. Kompetenzen, die in Computerspielen oft erforderlich sind bzw. für ein erfolgreiches Spielen trainiert werden, sind z.B.:

- Geduld;
- Beharrlichkeit;
- schnelle Reaktionen;
- strategisches Denken;
- kaufmännisches Geschick;
- Phantasie;
- ein gutes Gedächtnis;
- Kooperationsfähigkeit (gut mit anderen zusammenspielen können);
- Kreativität (man muss immer wieder was erfinden);
- kreative Problemlösung (knifflige Situationen lösen können, »um's Eck herum« denken);
- Führungsqualitäten;
- Management (Überblick bewahren, Entscheidungen treffen usw.);
- Komplexitätsmanagement (viele Dinge zugleich im Auge behalten können);
- Geschicklichkeit (Hand-Auge-Koordination, Treffsicherheit usw.);
- Situationen richtig einschätzen können;
- sich Informationen beschaffen können.

Also eine Reihe relevanter Kompetenzen, die auf jeden Fall in beruflichen Beratungs- und Orientierungsprozessen eine entsprechende Berücksichtigung finden sollten!

Die hohe Komplexität der Spiele erfordert vor allem Informationskompetenz, also die Fähigkeit, Wissen und Informationen interaktiv zu nutzen: »Informationskompetenz kann als elementare Schlüsselqualifikation der heutigen Zeit betrachtet werden. Dabei geht es neben der Kenntnis effizienten Recherchierens und

Navigierens um die Kreativität, den eigenen Informationsprozess bewusst und nach den eigenen Bedürfnissen zu gestalten.«<sup>3</sup> Dass Informationskompetenz für die Aus- und Weiterbildung wie auch die berufliche Karriere essenziell ist, steht außer Streit: »Informationskompetenz ist sowohl eine Schlüsselqualifikation für Studium, Forschung und Lehre als auch für das Berufsleben. Sie ist die elementare Schlüsselkompetenz in einer Wissensgesellschaft schlechthin. Informationskompetenz beschreibt folgende Fähigkeiten:

- Einen Informationsbedarf zu erkennen und zu benennen.
- Eine Suchstrategie zu entwickeln.
- Die geeigneten Informationsquellen zu identifizieren und diese zu nutzen.
- Die Informationen schließlich zu beschaffen.
- Die Informationen zu evaluieren und zu bewerten.
- Die Information so weiter zu verarbeiten, dass die ursprüngliche Fragestellung effektiv und effizient gelöst wird.«<sup>4</sup>

Spielerisch eignen sich Kinder und Jugendliche diese Kompetenz an, wenn sie bei ihrem Spiel nicht mehr weiter wissen, wenn sie besser werden wollen, wenn sie mehr erfahren wollen etc. Für etliche Spiele gibt es eigene Wikis und spezifische Weiterbildungsfilme, so z. B. auf Youtube.

Doch kann nicht davon ausgegangen werden, dass diese »Spielekompetenzen« direkt in die Realität der Jugendlichen transformiert werden: »Transformation von Gedanken, Gefühlen, kognitiven Schemata und Fähigkeiten von der realen in die virtuelle Welt vollzieht sich automatisch und unbewusst. Die Rückprojektion von der virtuellen Identität auf die reale Person und der damit eingehenden, im Spiel gewonnenen Erfahrungen, Kompetenzen, Lerninhalte und Erkenntnisse findet jedoch NICHT automatisch statt. Diese muss bewusst herbeigeführt werden und erfordert darüber hinaus in der Realität verankerte Erfahrungen als Anknüpfungspunkte.«<sup>5</sup> Um die im Spiel angewendeten Kompetenzen den SpielerInnen benennbar und damit zugänglich zu machen, erfordert es eine »Übersetzungsleistung« und eine genauere Exploration in der Beratung. Hilfreich dazu können u.a. folgende Fragestellungen sein:

- Welche Spiele spielst du?
- Da sind sicher ein paar dabei, die du wegen deiner FreundInnen spielst, und welche, die du selber am liebsten hast. Welche sind deine Lieblingsspiele?
- Kannst du mir etwas über deine Lieblingsspiele erzählen?
- Was muss man hauptsächlich tun?
- Wenn du in einem Spiel nicht mehr weiter weißt, wie gehst du damit um?
- Wie und wo besorgst du dir Informationen?
- Wenn du frustriert bist, weil dir etwas nicht gelingen will, wie gehst du damit um?
- Was, würdest du sagen, ist das Tollste an deinem Spiel?
- Jemand, der dieses Spiel sehr gut kann, könnte auch ...
- Was muss man gut können, um in diesem Spiel gut zu sein?
- Wo meinst du, kann man diese Fähigkeiten noch brauchen, außer bei Computerspielen? Wenn du diese Fähigkeiten im echten Leben einsetzen könntest, welche berufliche Tätigkeit würdest du dir damit aussuchen?

<sup>3</sup> Hütte 2006, Seite 139.

<sup>4</sup> Haberfellner / Sturm 2012, Seite 134.

<sup>5</sup> Fritz / Fehr (Hg.) 1997.

- Wenn du z. B. deine Spielfigur ins echte Leben verpflanzen würdest, welchen Beruf hätte die dann?
- Wofür wäre sie bekannt?
- Was hat das mit dir zu tun?

Für die Beratung und begleitete berufliche Orientierung von Jugendlichen ergibt sich die Möglichkeit, Schwellen wie Aggression, Sprachlosigkeit und Misstrauen durch den Zugang über die Welt der Spiele abzubauen und eine Brücke zu Kooperationsbereitschaft und Wertschätzung aufzubauen.


Marktstudien belegen, dass das Computerspielen eine industrielle, wirtschaftliche und sozialökonomische Größe geworden ist, die fest in der modernen Gesellschaft und speziell in der Jugendkultur verankert ist. Eltern, TrainerInnen, LehrerInnen und BeraterInnen können sich die Bedeutung des Themas bewusst machen, um die Potenziale aus diesem Bereich zu wecken und einen bewussten Einfluss auf die Jugendlichen hinsichtlich Bildungsförderung und Berufswahl auszuüben. Zahlreiche Berufe bieten positive Berufsperspektiven in einer aufsteigenden Branche. Um nur einige zu nennen: Game-DesignerIn, Multi-Media-KonzeptionistIn, Multi-Media-DesignerIn, 3D-Artist, Computerbuch-AutorIn, Computerspiel-ProgrammiererIn.

Die Arbeitsgruppe »Bildungs- und Berufsberatung und PC-Games, Voglhofer/Nemeth« beschäftigt sich mit der Integration des Themas »PC-Games und Spielverhalten« in die Praxis der Bildungs- und Berufsberatung und hat dazu bereits mehrere Werkzeuge entwickelt. Im Rahmen des VÖBB<sup>6</sup>-Vortrages »Was spielst Du?« oder besser gefragt »Wie spielst Du?« Wünsche, Bedürfnisse und Kompetenzen in digitalen Spielen erkennen und nutzbar machen« am 12. Jänner 2016 in Wien wurde ein Workshop vorgestellt, der einen ausführlichen Einblick in die Welt der »PC-Games« bietet und Tools und Methoden für den Einsatz in der Berufsberatung und im Jugendcoaching anbietet.

Darüber hinaus wurde ein Arbeitsbehelf für interessierte BeraterInnen erstellt, der Basiswissen zu den Computerspielgenres zur Verfügung stellt, einen Überblick über die erforderlichen und trainierten Kompetenzen in Computerspielen gibt, Methoden zur Ermittlung derselben vorstellt und Leitfragen für die Beratung

formuliert. Dieser Arbeitsbehelf kann im Rahmen einer Beratung oder eines Workshops unterstützend weitergegeben werden.

## 4 Literatur

- Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hg.) (1997): Handbuch Medien. Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn.
- Gardner, Howard (2008): Intelligenzen – die Vielfalt des menschlichen Geistes. Klett-Cotta.
- Hütte, Mario (2006): Zur Vermittlung von Informationskompetenz an Hochschulbibliotheken – Entwicklung, Status quo und Perspektiven. Download unter [www.ams-forschungsnetzwerk.at](http://www.ams-forschungsnetzwerk.at) im Menüpunkt »E-Library«.
- Haberfellner, Regina/Sturm, René (2013): AMS report 85/86: Längerfristige Beschäftigungstrends von HochschulabsolventInnen. Wien. Download unter [www.ams-forschungsnetzwerk.at](http://www.ams-forschungsnetzwerk.at) im Menüpunkt »E-Library«.
- Hoblitz, Anna (2014): Educational Games an der Schnittstelle zwischen informellem und formellem Lernen. Merz-Zeitschrift für Medienpädagogik. Kopaed.
- Kammerl, Rudolf (2014): Bildung mit und über Medien – Perspektiven von Bildungsforschung und Medienpädagogik. Merz – Zeitschrift für Medienpädagogik. Kopaed.
- Lang von Wins, Thomas/Triebel, Claas (2012): Karriereberatung. 2. Auflage. Springer.
- Putz, Sabine/Sturm, René (Hg.) (2014): AMS report 107/108: Jugendliche und junge Erwachsene im Fokus von aktiver Arbeitsmarktpolitik und Berufsorientierung. Wien. Download unter [www.ams-forschungsnetzwerk.at](http://www.ams-forschungsnetzwerk.at) im Menüpunkt »E-Library«.
- Rosenstingl, Herbert/Mitgutsch, Konstantin (2009): Schauplatz Computerspiele. Lesethek, Wien.
- Schweizer, Karin/Horn, Michael (2014): Kommt es auf die Einstellung zu digitalen Medien an? Merz – Zeitschrift für Medienpädagogik. Kopaed.
- Steiner, Karin/Kerler, Monira/Schneeweiß, Sandra (2012): AMS report 88: Berufs- und Arbeitsmarktorientierung für Jugendliche. Wien. Download unter [www.ams-forschungsnetzwerk.at](http://www.ams-forschungsnetzwerk.at) im Menüpunkt »E-Library«.
- Wagner, Ulrike (Hg.) (2013): Familienleben: Entgrenzt und vernetzt?! Beiträge aus Medienpädagogik, Soziologie, Kommunikationswissenschaft, Erziehungswissenschaft. Kopaed. 

6 VÖBB steht für Vereinigung Österreichischer Bildungs- und BerufsberaterInnen ([www.voebb.net](http://www.voebb.net)). Die Inhalte diese Vortrages liegen auch dem vorliegenden AMS info zugrunde.

### Kontakt zu den AutorInnen

Margit Voglhofer, E-Mail: [margit.voglhofer@aon.at](mailto:margit.voglhofer@aon.at)  
 Internet: [www.coaching-voglhofer.at](http://www.coaching-voglhofer.at)  
 Markus Nemeth, E-Mail: [markus.max.nemeth@gmail.com](mailto:markus.max.nemeth@gmail.com)

Publikationen der Reihe **AMS info** können als PDF über das AMS-Forschungsnetzwerk abgerufen werden. Ebenso stehen dort viele weitere interessante Infos und Ressourcen (Literaturdatenbank, verschiedene AMS-Publikationsreihen, wie z. B. AMS report oder AMS-Qualifikationsstrukturbericht, u. v. m.) zur Verfügung.

[www.ams-forschungsnetzwerk.at](http://www.ams-forschungsnetzwerk.at) oder [www.ams.at](http://www.ams.at) – im Link »Forschung«

Ausgewählte Themen des **AMS info** werden als Langfassung in der Reihe **AMS report** veröffentlicht. Der AMS report kann direkt via Web-Shop im AMS-Forschungsnetzwerk oder schriftlich bei der Communicatio bestellt werden.

### AMS report – Einzelbestellungen

€ 6,- (inkl. MwSt., zuzügl. Versandkosten)

### AMS report – Abonnement

€ 48,- (10 Ausgaben zum Vorteilspreis, inkl. MwSt. und Versandkosten)

**Bestellungen und Bekanntgabe von Adressänderungen (schriftlich) bitte an: Communicatio – Kommunikations- und PublikationsgmbH, Steinfeldgasse 5, 1190 Wien, E-Mail: [verlag@communicatio.cc](mailto:verlag@communicatio.cc), Tel.: 01 3703302, Fax: 01 3705934**

P. b. b.

Verlagspostamt 1200, 02Z030691M

Medieninhaber, Herausgeber und Verleger: Arbeitsmarktservice Österreich, Abt. Arbeitsmarktforschung und Berufsinformation / ABI, Sabine Putz, René Sturm, 1200 Wien, Treustraße 35–43

Juli 2016 • Grafik: Lanz, 1030 Wien • Druck: Ferdinand Berger & Söhne Ges.m.b.H., 3580 Horn

