



Medienimpulse  
ISSN 2307-3187  
Jg. 62, Nr. 2, 2024  
doi: 10.21243/mi-02-24-03  
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

# Learning by Gaming. Bedeutung von Videospiele für die Persönlichkeitsentwicklung

Katharina Magdalena Mitterer

Julia Steiner

*Diese Arbeit konzentriert sich auf die Auswirkungen und die Bedeutung von Videospiele im Hinblick auf die Persönlichkeitsentwicklung. Bisherige Arbeiten und Diskussionen über solche Spiele stellen oftmals die negativen Seiten in den Fokus. Videospiele würden demnach zu Gewalt und Abhängigkeit sowie zu kognitiven und sozialen Problemen führen. In dieser Arbeit werden Videospiele dagegen als mögliche Ressource für die Bewältigung von Entwicklungsaufgaben angesehen. Mit Hilfe problemzentrierter Interviews wurde versucht, so viel wie möglich über Einstellungen, Kompetenzen, Denk- und Verhaltensweisen, Wertvorstellungen, über Beziehungen, Selbstdarstellungen und Identifikationen von Spieler:innen heraus-*

*zufinden, um die Bewältigung dieser Entwicklungsaufgaben sichtbar zu machen. Es konnten zahlreiche positive Auswirkungen von Videospielen auf die Persönlichkeitsentwicklung aufgezeigt werden, womit sich viele negative und stereotype Denkweisen aufbrechen lassen.*

*This work focuses on the impact and importance of video games in terms of personal development. Previous work and discussions about such games often focus on the negative sides of them. Video games would lead to violence and addiction as well as cognitive and social problems. In this work, however, video games are seen as a possible resource for coping with development tasks. With the help of problem-centered interviews, the attempt was made to find out as much as possible about attitudes, competencies, ways of thinking and behavior, values, relationships, self-portrayals and identifications of players in order to make the accomplishment of these development tasks visible. Numerous positive effects of video games on personality development could be shown, with which many negative and stereotypical ways of thinking can be broken up.*

## 1. Wie erleben 20- bis 28-Jährige die Auswirkungen von Videospielen?

Videospiele werden von unseren Interviewpartner:innen als gute Möglichkeit angesehen, um motorische Fähigkeiten zu trainieren und zu verbessern. Sie erkennen verschiedene Lerninhalte und können das Gelernte formulieren. Vor allem ihre schnelle Reaktionsfähigkeit stellen sie in einen eindeutigen Zusammenhang mit Videospielen. Aber auch bei anderen Kompetenzen wie Fingerfertigkeit, Geschicklichkeit, Multitasking, Hand-Augen-Koordination, Präzision, Kraft und Ausdauer erlebten unsere Jugendlichen eine

positive Veränderung durch das Konsumieren von Videospiele. Die Interviewpartner:innen nehmen diese erworbenen Fähigkeiten als nützlich für das Spiel wahr und können auch im Alltag davon Gebrauch machen.

Was die kognitiven Fähigkeiten betrifft, kann ebenfalls gesagt werden, dass unsere Interviewpartner:innen Videospiele als gute Möglichkeit empfinden, sich in diesem Bereich zu verbessern. Auch hier ist es leicht für sie, Lerninhalte zu erkennen und Gelerntes an sich selbst zu entdecken. Bei der Kognition ist das Merken die herausstechende Fähigkeit, die durch Videospiele geschult wurde. Weitere Kompetenzen, bei denen unsere Jugendlichen einen Zusammenhang mit Videospiele erlebt haben, sind die Sprache, das strategische Denken und Vorausplanen, die Orientierungsfähigkeit, Wissen in verschiedenen Bereichen, das logische Denken, Konzentrationsfähigkeit sowie Kopfrechnen. Auch in diesen Fällen erleben die Jugendlichen die Fähigkeiten nicht nur als brauchbar für das Spiel, sondern können aus diesen einen Nutzen für das alltägliche Leben ziehen.

Unsere Interviewpartner:innen erkennen in ihren Videospiele moralische Themen. Den Umgang mit anderen Lebewesen erleben sie als zentrale moralische Frage. Gesellschaftlich bedeutsame Themen wie psychische Erkrankungen, Homosexualität, Politik, Religion, Kultur, Mord, Gewalt, Vergewaltigung, Kinderarbeit und Selbstjustiz, die in den Videospiele präsent sind, sehen sie als förderlich für ihre Moralentwicklung. Es ist für die Jugendlichen wichtig, diese Dinge zu beobachten und sich mit ihnen aus-

einanderzusetzen, da sie für den Alltag einen Nutzen daraus ziehen können. Die moralischen Entscheidungen, vor die sie gestellt werden, erleben sie einerseits als Möglichkeit, neue Dinge zu erforschen und sich mit den Folgen auseinanderzusetzen. Andererseits bieten ihnen diese Entscheidungen die Gelegenheit, ihr Moralverständnis auszudrücken und dieses, abseits vom Alltag, zu leben. Unsere Interviewpartner:innen erleben Videospiele zusätzlich als Medium, welches Werte vermittelt, die übernommen werden können.

Die jungen Menschen, die wir befragt haben, erleben Videospiele als sehr nützlich, um die eigene Identität auszubilden. Sie sehen im Videospiel unterschiedliche Methoden, um dies verwirklichen zu können. Einerseits erleben sie die Spielfiguren als Vorbilder, von denen Eigenschaften übernommen werden können. Andererseits nehmen sie aufgrund von Ähnlichkeiten ein Verbundenheitsgefühl mit manchen dieser Charaktere wahr, wodurch sie sich selbst kennenlernen können. Einige empfinden auch die Geschlechter der Charaktere als wichtig, um die eigene Geschlechtsidentität ausbilden zu können und Geschlechterrollen, wie sie auch in Videospielen dargestellt werden, zu reflektieren. Videospiele werden weiters als gute Möglichkeit anerkannt, in Rollen zu schlüpfen, Ortschaften zu erkunden und Neues auszuprobieren. Einige unserer Jugendlichen erleben dieses Medium auch als Chance, sich selbst darstellen zu können.

Videospiele werden als umfassende Möglichkeit, neue Menschen kennenzulernen, wahrgenommen. Dabei erleben die Jugendli-

chen dieses Medium nicht nur als Chance, neue Freund:innen zu finden, sondern auch als Gelegenheit, Partner:innen zu finden und den Bekanntenkreis auszubauen. Des Weiteren erleben die Jugendlichen diese Spiele als vielversprechend, wenn es darum geht, Beziehungen zu stärken und mit Menschen den Kontakt zu halten. Videospiele werden als kommunikationsfördernd wahrgenommen. Die Interviewpartner:innen sehen während des Videospielens eine Chance, auch private Themen besprechen zu können. Unsere Jugendlichen erleben manchmal Konflikte beim Spielen und einige sind mit Hate Speech konfrontiert. Dabei erlernen sie Strategien, damit umzugehen. Das gemeinsame Spielen nehmen sie als förderlich für ihre sozialen und spielerischen Kompetenzen wahr. Vom familiären und beruflichen Umfeld erleben die Jugendlichen meist Verständnis in Bezug auf ihr Hobby, allerdings wurden auch schon Erfahrungen mit Personen gemacht, die dieser Beschäftigung gegenüber negativ eingestellt sind.

Durch das Videospiel sammeln unsere Interviewpartner:innen neben spielbezogenen Geräten auch Erfahrungen mit anderen Medien. Streamingportale und diverse Kanäle wie YouTube ermöglichen es ihnen, Informationen einzuholen und sich selbst zu präsentieren. Kommunikationsplattformen erleben die Jugendlichen als Möglichkeit, sich mit anderen Spieler:innen auszutauschen. Unsere Videospiele:innen beschreiben sich selbst als versiert mit diesen Dingen, sie sind sich ihres Wissens und ihrer Möglichkeiten gewahr. Dabei wird auch ein Zusammenhang mit dem Videospiel gesehen, da sie ohne dieses viele Medien gar nicht nutzen

würden. Spieler:innen erleben das Videospiel zudem als Möglichkeit, dieses Medium kritisch zu hinterfragen und eigene Gedanken mitzuteilen. Einige sehen das Videospiel zudem als Chance, verantwortungsbewusst mit anderen Medien umzugehen und zu lernen, wie Alltag und Spiel vereint werden können, ohne einen Bereich zu vernachlässigen.

## 2. Welche Videospiele, Videospielgenres und Spielgeräte haben eine besonders starke Auswirkung auf die genannten Entwicklungsaufgaben?

Aus den Ergebnissen der Entwicklungsaufgabe Motorik kann geschlossen werden, dass sich vor allem das Shootergenre, welches auch in die Kategorie der Actionspiele eingeordnet werden kann, gut eignet, um diese zu bewältigen. Anhand dieses Genres können insbesondere die Reaktionszeit bzw. Reflexe trainiert werden, da es in diesen Spielen oft wichtig ist, schnell zu reagieren. Des Weiteren hat sich herausgestellt, dass die Fingerfertigkeit verbessert wird. Dies geschieht durch den Umgang mit Controllern. In diesem Zusammenhang stellte sich auch heraus, dass das Zehnfingersystem besser gelernt werden kann. Aus diesen Ergebnissen lässt sich ableiten, dass sich Konsolen, unabhängig von der Marke und der PC bzw. Laptop besonders günstig auf die motorische Entwicklung auswirken. Bei den Konsolen muss noch erwähnt werden, dass die *Nintendo Wii* ein besonderes Potenzial hat, um gewisse motorische Fähigkeiten wie Kraft, Ausdauer und Beweglichkeit zu trainieren. Zu den Videospiele, die sich am bes-

ten eignen, um die Entwicklungsaufgabe der Motorik zu lösen, gehört bei unseren Interviewpartner:innen unter anderem *Call of Duty*.

Bei den Ergebnissen zur Entwicklungsaufgabe der Kognition hat sich herausgestellt, dass hierfür mehrere Genres relevant sind. Dazu zählen Rollenspiele (z. B. MMORPGs), Action-Adventures, Shooter und Strategiespiele. Anhand von Rollenspielen und Action-Adventures können vor allem die Merkfähigkeit und Sprachkenntnisse gestärkt werden. Shooter- und Strategiespiele eignen sich beispielsweise dazu, die Orientierung und das strategische Denken zu verbessern. Wichtige Spiele, die hierfür eine Ressource darstellen, sind unter anderem *Pokémon*, *Diablo*, *Call of Duty* und *League of Legends*. Zudem können hierbei auch Lernspiele erwähnt werden, mit denen es möglich ist, kognitive Fähigkeiten zu verbessern. Für die Bewältigung dieser Entwicklungsaufgabe sind sowohl Konsolen, Handhelds als auch der PC bzw. Laptop relevant. Das Smartphone dient dabei bei einigen als Medium, um Quiz- und Lernspiele zu spielen.

Bei der Entwicklungsaufgabe Moralbildung zeigt sich, dass sich Rollenspiele, Action-Adventures und Simulationen besonders effektiv auf diese auswirken. Aber auch Shooter können aufgrund der Gewalt und weiteren düsteren Themen eine wertvolle Quelle sein, um diese Entwicklungsaufgabe zu bewältigen. Videospiele, die sich dabei als wichtig herausstellen, sind *Pokémon*, *Die Sims*, *Nintendogs* und *Animal Crossing*. Diese erscheinen zentral, wenn es um den Umgang mit Lebewesen sowie um soziale Werte geht,

die durch Spiele vermittelt werden können. *GTA* zählt zu den brutaleren Spielen, welches die Moralentwicklung aber aufgrund der fraglichen Inhalte positiv beeinflussen kann. Des Weiteren erweisen sich Spiele wie *Detroit: Become Human*, *Undertale*, *This War of Mine*, *Frost Punk*, *Until Dawn*, *The Town of Light* und *Horizon Zero Dawn* als wertvolle Ressource, um zwischen moralischen oder unmoralischen Handlungen zu entscheiden. Diese Spiele sind nämlich gezielt auf moralische Konflikte ausgelegt. Zudem kristallisierte sich heraus, dass für diese Entwicklungsaufgabe vor allem Konsolen, Handhelds und der PC gute Dienste erweisen.

Im Rahmen der Identitätsfindung kristallisieren sich viele unterschiedliche Spielgenres heraus, die einen großen Einfluss ausüben. Dazu zählen Action-Adventures, Rollenspiele, Jump'n'Runs, Simulationen, Beat 'em Ups und MOBAs. Vor allem Spielcharaktere aus Games wie *Super Mario*, *Super Smash Bros.*, *Pokémon* und *Tomb Raider* haben großes Identifikationspotenzial und sind Vorbilder für unsere Spieler:innen. Simulationsspiele wie *Die Sims* können unter anderem verwendet werden, um Sachen auszuprobieren und daraus abzuleiten, ob diese auch im echten Leben eine Option wären. Bei der Identitätsfindung kann angenommen werden, dass alle Spielgeräte einen wichtigen Beitrag zu dieser Entwicklungsaufgabe leisten.

Die Ergebnisse im Rahmen der Entwicklungsaufgabe Beziehungsgestaltung zeigen auf, dass durch Videospiele viele Freundschaften, Bekanntschaften und teilweise auch Partnerschaften gefunden sowie gestärkt wurden. Für diese Entwicklungsaufgabe sind



sowohl multilplayerbasierte Spiele, die online gespielt werden können, als auch Multilplayerspiele, die nur offline verwendet werden können, relevant. Die Genres reichen hierbei von MMORPGs zu Strategiespielen (z. B. MOBAs), über Rennspiele bis hin zu Shootern. Das Spiel *World of Warcraft* stellt sich vor allem bei der Partner:innensuche als zentrales Game heraus. Weitere wesentliche Videospiele sind beispielsweise *League of Legends*, *Mario Kart*, *Super Smash Bros.*, *Call of Duty*, *Dota 2* oder *Dead by Daylight*. Diese Spiele führen zu neuen Beziehungen und stärken bestehende Freundschaften. Dies gelingt unter anderem durch Elemente wie dem kompetitiven Spielen, das bei unseren Spieler:innen so beliebt ist. Spielgeräte, die für diese Entwicklungsaufgabe eine wertvolle Ressource sein können, sind auch hier Konsolen und der PC. Handhelds und Smartphone sind weniger geeignet, da es mit diesen Plattformen schwieriger oder zum Teil auch gar nicht möglich ist, mit anderen zu spielen oder zu kommunizieren. Dennoch ist das Smartphone-Spiel *Pokémon Go* äußerst hilfreich, wenn es darum geht, neue Menschen kennenzulernen.

Hinsichtlich der Medienkompetenz als Entwicklungsaufgabe kann abgeleitet werden, dass alle Spielgenres, alle erwähnten Videospiele sowie Spielgeräte förderlich sind, um diese zu bewältigen. Dies wird unter anderem durch die Kritik an diversen Spielgenres und Videospiele sowie dem Herausfinden und Anwenden von Cheats in unterschiedlichen Spielen deutlich. Anhand der Verwendung unterschiedlicher Spielgeräte zeigt sich außerdem ein breites Wissen über verschiedene Medien sowie ein guter Umgang

mit diesen. PC und Smartphone werden beispielsweise zum Einholen von Informationen verwendet. Es gibt also in diversen Bereichen besonders beliebte Videospiele, Spielgeräte und Genres, mit denen diese Entwicklungsaufgaben gelöst werden können

### 3. Inwieweit werden Videospiele gezielt genutzt, um Entwicklungsaufgaben zu bewältigen?

Bei der Motorik ist zu sagen, dass die Fähigkeiten eher nebenbei angeeignet und verbessert werden. Videospiele werden von unseren Interviewpartner:innen nicht gespielt, um gezielt motorische Fähigkeiten zu verbessern. Dennoch finden die Jugendlichen Gefallen daran, dass sie Kompetenzen in diesem Bereich erhalten. Eine Interviewpartnerin spricht allerdings davon, die *Wii* gezielt als Fitnessgerät zu verwenden, wodurch sie motorische Fähigkeiten trainiert.

Einige unserer Interviewpartner:innen starten, mit der Erwartung etwas zu lernen, ihr Spielabenteuer. Spiele werden also bewusst genutzt, um kognitive Fähigkeiten zu erwerben oder zu verbessern. Zudem gibt es die sogenannten Lernspiele, deren Intention es ist, Fähigkeiten im Bereich Kognition zu erwerben. Diese werden ab und zu auch von einigen unserer Interviewpartner:innen gespielt.

Wenn es um die Moralentwicklung geht, ist zu sagen, dass von mehreren unserer Interviewpartner:innen bewusst Spiele ausgesucht werden, in denen moralische Entscheidungen zu treffen sind. Außerdem ist es den meisten wichtig, dass moralische The-

men behandelt werden, die auch im echten Leben präsent sind. Von vielen wurde auch erwähnt, dass sie aus Videospiele gewisse Werte mitnehmen wollen. Aus diesen Gründen kann gesagt werden, dass Videospiele gezielt verwendet werden, um die Entwicklungsaufgabe der Moralbildung zu bewältigen.

Die Identitätsfindung wird ebenfalls von den meisten unserer Interviewpartner:innen gezielt mit Videospiele zu bewältigen versucht. Da es im privaten Umfeld zu wenige Vorbilder gibt, werden Videospiele als zusätzliche Quelle herangezogen. Weiters besteht bei einigen unserer weiblichen Spieler:innen der Wunsch, mehr und andere Frauencharaktere im Spiel zu haben, was bedeutet, dass damit die Geschlechtsrollen reflektiert werden. Zudem besteht ein wichtiger Spielgrund unserer Interviewpartner:innen darin, neue Dinge zu erleben und Erfahrungen zu sammeln, was sich als förderlich für die Identitätsbildung auswirkt. Das Suchen und Finden von sozialen Beziehungen über Videospiele geschieht hauptsächlich zufällig und nebenbei. Videospiele werden von unseren Interviewpartner:innen nicht gezielt genutzt, um neue Kontakte zu knüpfen. Allerdings werden diese Spiele gespielt, um Freund- und Partnerschaften zu pflegen und die Kommunikation mit diesen Beziehungen anzukurbeln. Das Videospiele wird als Freizeitaktivität angesehen und gezielt verwendet, um diese Bedürfnisse zu befriedigen.

Was die Medienkompetenz darüber hinaus betrifft, ist zu sagen, dass von unseren Interviewpartner:innen niemand gezielt spielt, um Medienkompetenzen zu erwerben. Das passiert im Verlauf

des Spielens und durch die Beschäftigung mit diesen Medien. Allerdings sind die Jugendlichen sehr daran interessiert, Neues zu erfahren und alle möglichen Geräte auszuprobieren. Dabei geht es aber nicht darum, die Entwicklungsaufgabe der Medienkompetenz zu erwerben, sondern vielmehr darum, die einzelnen Geräte, Plattformen und Kanäle in ihren Dimensionen und Einsatzmöglichkeiten zu begreifen.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass es sowohl Entwicklungsaufgaben gibt, die nebenbei und ungewollt gelöst werden, als auch solche, die gezielt mit Videospiele zu bewältigen versucht werden. Zu den letzteren gehören vor allem die Moralbildung und die Identitätsfindung. Auch gewisse kognitive Fähigkeiten und Teilaspekte der Beziehungsgestaltung wollen manche Spieler:innen mit Videospiele fördern.

#### 4. Welche weiteren Potenziale können aus Videospiele für die Persönlichkeitsbildung erschlossen werden?

Aus unserer empirischen Forschung wird deutlich, dass Geduld eine wichtige Eigenschaft ist, die in Videospiele trainiert werden kann. Laut unserer Interviewpartner:innen ist diese Eigenschaft notwendig, um in Videospiele erfolgreich zu sein, da im Spiel nicht immer alles sofort gelingt. Die Befragten meinen, nun auch im echten Leben eher geduldig sein zu können. Ein weiteres Potenzial, das im Rahmen dieser Forschung erschlossen werden konnte, ist die Fähigkeit, mit Niederlagen und Frustrationen umzugehen. Unsere Spieler:innen sind der Ansicht, dass es wichtig

ist, nicht aufzugeben und es immer wieder zu versuchen. Damit geht also auch eine gewisse Zielstrebigkeit einher. Auch bei diesen Eigenschaften stellt sich heraus, dass sie für das reale Leben als hilfreich eingeschätzt werden. Des Weiteren glauben die Befragten, dass sie die Erfahrungen mit Geld und anderen Ressourcen, die sie beim Spielen machen, in das reale Leben übertragen können.

## 5. Welchen Beitrag leisten Videospiele bei der Bewältigung von Entwicklungsaufgaben, die für junge Erwachsene zentral erscheinen?

Welchen Beitrag leisten Videospiele nun bei der Bewältigung von Entwicklungsaufgaben, die im Jugend- und jungen Erwachsenenalter besonders relevant sind? Um eine Antwort auf diese Frage zu finden, arbeiteten wir sechs Entwicklungsaufgaben heraus, die wir als zentral für Jugendliche und junge Erwachsene eingestuft haben. Dazu zählen der Erwerb von motorischen und kognitiven Fähigkeiten, die Moralbildung, Identitätsfindung, Beziehungsgestaltung sowie die Erlangung von Medienkompetenzen. Aus unseren Ergebnissen und den Subfragen lässt sich ableiten, dass Videospiele einen großen Einfluss auf alle sechs Bereiche ausüben. Bei allen Dimensionen konnten positive Auswirkungen durch das Medium Videospiele festgestellt werden. Videospiele sind geeignet, um motorische und kognitive Fähigkeiten sowie Medienkompetenzen zu erwerben und zu verbessern. Sie können das Moralverständnis ihrer Spieler:innen anregen und durch diverse morali-

sche Themen und Dilemmata zu Reflexionsprozessen in Bezug auf eigene moralische und unmoralische Handlungen führen und diese auf die Probe stellen. Daneben dienen sie als Medium dazu, die eigene Identität auf verschiedenste Art auszubilden und vor anderen zu präsentieren. Des Weiteren sind Videospiele eine gute Möglichkeit, um neue Menschen kennenzulernen sowie bestehende Beziehungen und die Kommunikation mit diesen zu stärken. Es kann also gesagt werden, dass Videospiele einen großen Einfluss auf die Bearbeitung von Entwicklungsaufgaben haben. Neben anderen Medien und Ressourcen werden diese Spiele sogar teilweise gezielt herangezogen, um diverse Aufgaben bewältigen zu können. Es ist anzumerken, dass es keine allgemeingültigen Gesetze dafür gibt, welche Spiele und Spielgenres eine besonders große Auswirkung auf zu bewältigende Entwicklungsaufgaben haben. Beispielsweise ist es neben den Lernspielen auch mit verschiedenen anderen Spielen möglich, etwas zu lernen. Und Strategiespiele sind nicht die einzige Möglichkeit, das strategische Denken zu verbessern. Allerdings stellte sich in unserer Forschung heraus, dass es je nach Entwicklungsaufgabe manche Videospiele und Geräte gibt, die sich besonders gut eignen, um diese zu bewältigen.

Das Spiel *World of Warcraft* ist beispielsweise das Spiel, wenn es darum geht, Partner:innen zu finden. Neben den von uns herausgearbeiteten Entwicklungsaufgaben, gibt es noch weitere Potenziale, die Videospiele in sich bergen. Dazu gehören Fähigkeiten wie Geduld sowie die Stärke, mit Niederlagen umgehen zu können.

Des Weiteren lernt man im Videospiele, mit Geld und verschiedensten Ressourcen umzugehen. All diese Dinge sind auch außerhalb des Spiels wichtig und sind dadurch wertvoll für die Persönlichkeitsentwicklung. Abschließend ist zu sagen, dass Videospiele also keineswegs nur negative Folgen mit sich bringen. Die Befürchtungen, dass Videospiele zu Lernschwierigkeiten führen und Spieler:innen gewalttätig und aggressiv werden, können mit unserer Forschung revidiert werden. Videospiele fördern das Lernen und sind neben anderen Medien eine herausragende Möglichkeit, sich etwas anzueignen. Die Gewalt in Videospiele führt dazu, sich mit moralischen Themen auseinanderzusetzen. Auch wenn Videospiele mit einer gewissen Gefahr, süchtig zu werden, einhergehen, können diese Spiele sogar dazu verhelfen, das Zeitmanagement zu verbessern und Alltag und Spiel verantwortungsbewusst zu kombinieren.

---

#### Anmerkung

Vorliegender Text basiert auf Recherchen für die Erlangung einer Masterarbeit an der Karl-Franzens-Universität Graz, am Institut für Erziehungs- und Bildungswissenschaft, Begutachterin Prof. Natalia Wächter.