

KOMPETENZERWERB BEIM GAMING?

EINE EXPLORATIVE INTERVIEWSTUDIE ZU WAHRGENOMMENEN KOMPETENZERFAHRUNGEN DURCH COMMERCIAL GAMES AUS DER PERSPEKTIVE VON SCHÜLER:INNEN



Jimmy Becker | jimmy.becker@studium.uni-hamburg.de
Betty Emma Waselowsky | betty.waselowsky@studium.uni-hamburg.de

GAMING

RELEVANZ FÜR SCHÜLER:INNEN

Videogames (**VGs**) spielen eine bedeutende Rolle im Alltag von Schüler:innen. Für 71% der 12–19-Jährigen ist Gaming eine **alltägliche Freizeitbeschäftigung** (Feierabend et al., 2025).
Kann die Beschäftigung mit VGs auch einen pädagogischen Mehrwert bieten?

MOTIVATIONALER ASPEKT

Neben dem pädagogischen Nutzen spielt auch der motivationale Aspekt eine entscheidende Rolle, denn **Commercial Games können** Schüler:innen **besonders motivieren** (Martinez et al., 2008).
Stellt diese Motivation ein Potenzial dar, Lernprozesse im Unterricht nachhaltig zu fördern?

ARBEITSDEFINITION: Commercial Games (CGs) ...

- ... dienen primär dem **Zweck der Unterhaltung**.
- ... sind darauf ausgerichtet, eine **möglichst breite Masse an Spieler:innen** anzusprechen.
- ... weisen strukturelle Merkmale auf, die die **Befriedigung grundlegender psychologischer Bedürfnisse** und damit ein stabiles **Kohärenzgefühl** begünstigen.
- ... werden auf **Konsolen oder PCs** gespielt und ermöglichen eine intensive Auseinandersetzung mit dem jeweiligen Spiel.

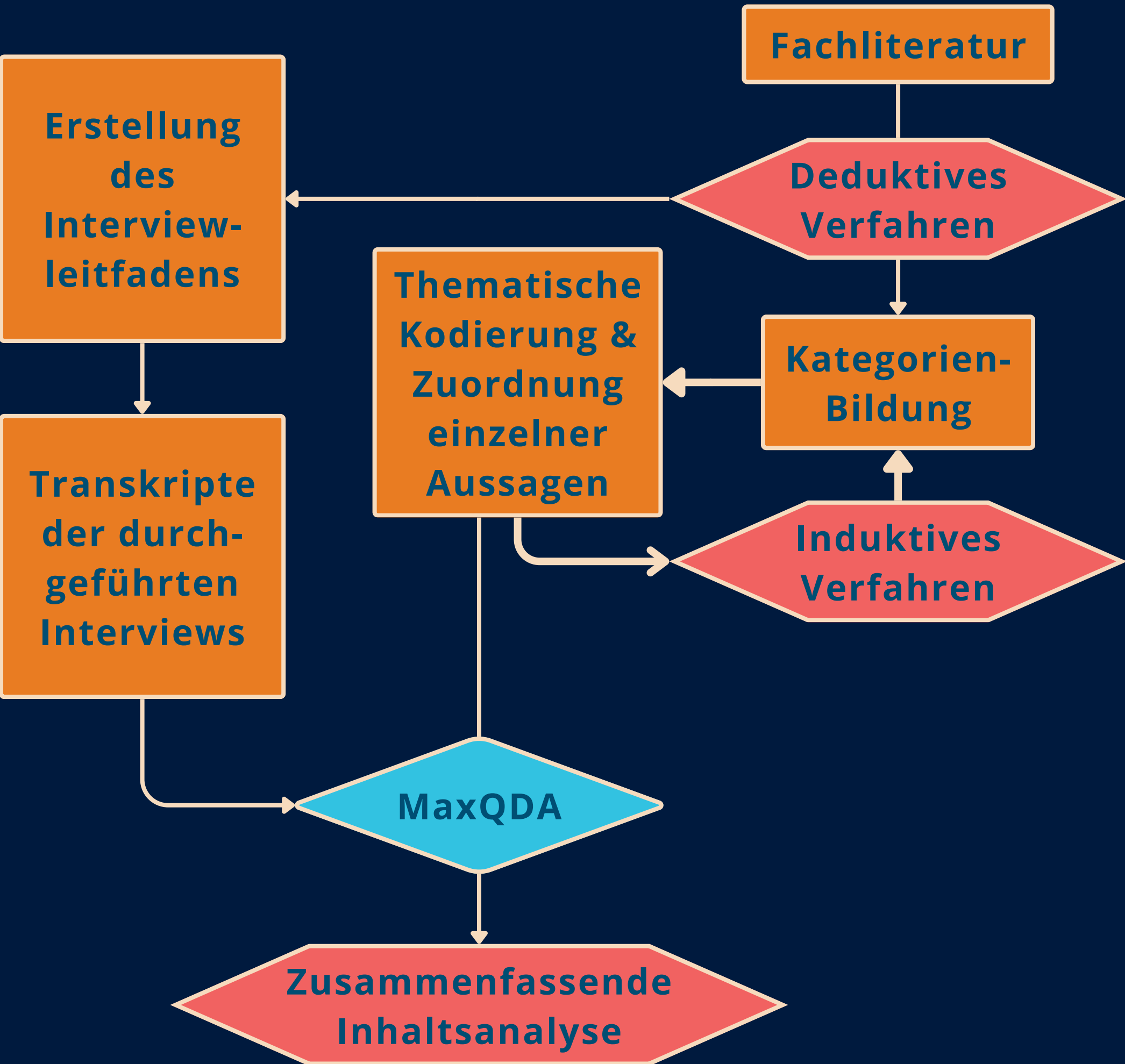
LEITFRAGE

Welche Erfahrungen machen Schüler:innen im Bereich des Kompetenzerwerbs beim Gaming und inwiefern lassen sich diese Erfahrungen mit curricular relevanten Kompetenzen der Hamburger Lehrpläne in Beziehung setzen?

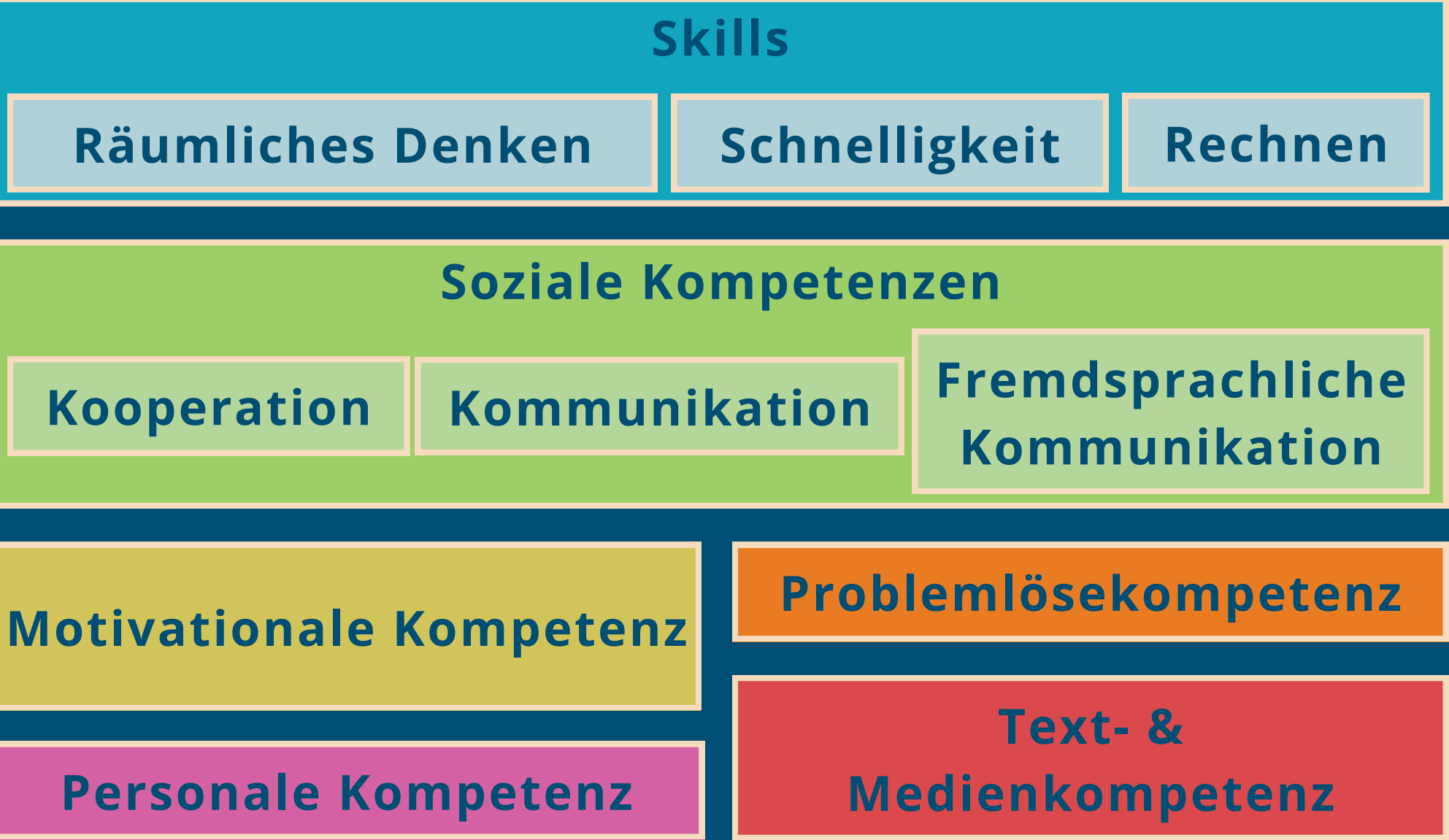
LITERATURANGABE



QUALITATIVE METHODE: Exploratives Leitfadengestütztes Experteninterview



ERGEBNISSE: Kategorien



- Alle Schüler:innen lesen und verstehen die Handlung, das System und das Ziel des Videospiels durch die Bedeutungsebene der Texte und Bilder.
- Alle Schüler:innen empfinden Herausforderungen, die die Investition von Arbeit erfordern und im bewältigbaren Rahmen sind, als motivierend.
- Zwei Schüler:innen kooperieren im Spiel, indem sie zwischen sich und anderen Spieler:innen Positionen im Team, Fähigkeiten, zeitliche und materielle Ressourcen aufteilen. Die Teams nutzen diese Ressourcen als sich ergänzend zur Bewältigung von Aufgaben.

FAZIT & AUSBLICK

- CGs ermöglichen vielfältige **Kompetenzerfahrungen**.
- Wahrgenommene Kompetenzbereiche variieren **spielabhängig**.
- Schüler:innen bestätigen den hohen **motivationalen Wert** von CGs.
- Neben der Förderung überfachlicher Kompetenzen zeigen sich auch **einzelne curricular relevante Fachbezüge**.

Zukünftige Forschung könnte einzelne CGs gezielt auf **spezifische Kompetenzpotenziale untersuchen** und didaktisch strukturierte **schulische Einsatzmöglichkeiten** dieser analysieren.