

**Zeitschrift:** Horizonte : Schweizer Forschungsmagazin  
**Herausgeber:** Schweizerischer Nationalfonds zur Förderung der Wissenschaftlichen Forschung  
**Band:** 31 [i.e. 30] (2018)  
**Heft:** 116  
  
**Vorwort:** World of Warcraft für den Lebenslauf  
**Autor:** Saraga, Daniel

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 10.01.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**



## World of Warcraft für den Lebenslauf

Die Kehrtwende kam abrupt. Noch vor einem Jahrzehnt waren Videospiele ein Schreckgespenst: Gamen schotte die Jugendlichen von der Wirklichkeit ab und lasse sie gewalttätig werden, war man sich weit hin einig. Diese vereinfachte und überzeichnete Sicht hat inzwischen einem differenzierteren Bild der neuen Kultur Platz gemacht. Experten weisen auf die wirtschaftliche Bedeutung der Branche hin, welche die Filmindustrie in den Schatten stellt, und Schweizer Hochschulen profilieren sich mit Kursen in «Game Design».

Diese Entwicklung geht weiter. Bereits wird in Lebensläufen auf die Erfahrung mit Online-Rollenspielen verwiesen – die sogenannten MMORPG wie World of Warcraft. Und das ist keineswegs abwegig: Bei einer Tasse Kaffee mit einem koreanischen Teamkollegen skypen, mühelos zwischen Kampfszenen und Strategiekarten wechseln, eine Flut von Informationen nach Nutzbarem filtern oder die ganze Nacht durchhalten, um in der Rangliste nach oben zu klettern – das sind in der modernen Berufswelt erwünschte oder sogar geforderte Fähigkeiten. Die zunehmende Bedeutung der digitalen Kultur, ihre Codes und ihre Praktiken lassen sich nicht länger ignorieren. Passionierte Gamer haben sich dabei einen Vorsprung erspielt: Sie haben bereits gelernt, sich sowohl in der realen als auch in der virtuellen Welt zu behaupten.

Die Wissenschaft interessiert sich nun also auch für die Lerneffekte von Videospielen. Doch davon auszugehen, dass alle Gamer von heute zu beispielhaften Berufsleuten von morgen heranreifen, wäre illusorisch. Diese naive Hoffnung entspringt wohl einer Strategie zur Bewältigung des Unbehagens, das viele angesichts der fortschreitenden Digitalisierung verspüren. Denn wenn wir etwas Unbekanntem gegenüberstehen, stürzen wir uns oft auf das erstbeste Gegenmittel und schreiben ihm geradezu magische Kräfte zu.

Die Schule und auch die Eltern müssen in dieser Frage eine zentrale Rolle spielen. An die Stelle von Berührungsängsten, Unverständnis und Gleichgültigkeit gegenüber der Leidenschaft der Kinder für virtuelle Welten muss ein echter Austausch treten. Damit die neue Generation – ebenso wie die ältere – möglichst bald auf eine reale Welt vorbereitet wird, die zwar zunehmend auch einem Spiel gleichen mag, in der jedoch Belohnungen, Gratisleben und «Restart-Knöpfe» schmerzlich fehlen.



Daniel Saraga, Chefredaktor