

**Zeitschrift:** Horizonte : Schweizer Forschungsmagazin  
**Herausgeber:** Schweizerischer Nationalfonds zur Förderung der Wissenschaftlichen Forschung  
**Band:** 34 (2021)  
**Heft:** 131: Publizieren geht über Studieren

**Artikel:** So funktioniert's : Schatztruhe voll hilfreicher Gedanken  
**Autor:** Hochstrasser, Judith  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-1089070>

### **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:** 11.01.2026

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

# Schatztruhe voll hilfreicher Gedanken

Mit dem Computerspiel Treasure Hunt lernen Kinder, wie ihre Gedanken das Verhalten beeinflussen. Was ein innovativer Prototyp der Psychotherapie war, bleibt bis heute ohne Nachfolge.

Text Judith Hochstrasser Illustration Ikonaut



## 1 – Problem: Papier und Bleistift

Buben finden die Methoden und Mittel der Psychotherapie oft langweilig. Papier und Bleistift motivieren sie nicht. Deswegen hat die Kinderpsychologin Veronika Brezinka von der Universität Zürich 2008 ein verhaltenstherapeutisches Computerspiel für 9- bis 13-Jährige lanciert, für ängstliche und depressive Kinder, aber auch für solche mit aggressivem Verhalten.

## 2 – Lösung: Computerspiel

Dabei geht es mit Kapitän und Segelboot auf Schatzsuche. Die Kinder lernen – in Anwesenheit einer Fachperson – die Grundlagen der kognitiven Verhaltenstherapie. Diese besagt: Die Art, wie wir denken, beeinflusst unser Verhalten stark.

**2A:** Treasure Hunt verläuft chronologisch und nach Leveln. Auf einem wird etwa erkundet, wie man die **vier Grundgefühle** Angst, Wut, Freude und Trauer erkennen kann. In der Kajüte des Kapitäns hängen Porträts an der Wand. Das spielende Kind muss herausfinden, was die Person auf dem Bild gerade denkt und wie sie sich dabei fühlt.

**2B:** Gegen Schluss muss zwischen hilfreichen und wenig **hilfreichen Gedanken** unterschieden werden. Diese sind zu fliegenden Fischen geworden, die über das Deck schwirren und die das Kind zunächst abschiessen muss, um sie danach richtig einordnen zu können.

## 3 – Ausblick: Kaum Nachfolger

«Schatzsuche» wird noch heute von Fachleuten heruntergeladen, doch hat der Pionier kaum Nachfolger und bleibt damit innovativer Prototyp. Brezinka erklärt: «Investierende möchten hören, dass man ein depressives Kind in drei Monaten heilen kann.» Ohne eindeutige Ergebnisse fehle das Interesse. Und um Attraktivität wie bei modernen kommerziellen Spielen zu erreichen, bräuhete es mehrere Hunderttausend an Investition. Das Spiel habe auch nie die Psychotherapie ökonomischer machen, sondern sie evidenzbasiert unterstützen wollen.