

World of Warcraft für den Lebenslauf

Autor(en): **Saraga, Daniel**

Objektyp: **Preface**

Zeitschrift: **Horizonte : Schweizer Forschungsmagazin**

Band (Jahr): **31 [i.e. 30] (2018)**

Heft 116

PDF erstellt am: **28.06.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

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 Videospiele. 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 Berührungängsten, 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

FNSNF

SCHWEIZERISCHER NATIONALFONDS
ZUR FÖRDERUNG DER WISSENSCHAFTLICHEN FORSCHUNG

a+ akademien der
wissenschaften schweiz