

---

## Pressemitteilung

30. September 2025

### **Gaming bleibt Karriere-Hemmnis: Mehrheit der Personal-Verantwortlichen lehnt das Hobby ab**

**Köln.** Wie wirkt sich das Hobby Gaming auf die Chancen im Bewerbungsprozess aus? Dieser Frage ging der volldigitale Energieanbieter E WIE EINFACH gemeinsam mit dem Marktforschungsunternehmen sd vibrant nach. Für die Studie wurden online Personalverantwortliche befragt, die in ihrem Berufsalltag direkt mit Einstellungsprozessen betraut sind. Zwar gaben fast 80 Prozent der befragten Human Resources-Entscheider:innen an, dass Hobbys generell einen relevanten ersten Eindruck im Bewerbungsprozess vermitteln, doch wenn es um Gaming geht, sind viele skeptisch.

Wer ganz am Anfang des Arbeitslebens steht, kann noch nicht mit Berufserfahrung punkten. Stattdessen setzen gerade junge Bewerber:innen auf Hobbys und Interessen, um ihre Lebensläufe aussagekräftiger und auf mögliche Soft-Skills aufmerksam zu machen. Doch nicht jedes Hobby erweckt einen gleichermaßen guten Eindruck: Nur ein Viertel der Befragten (28%) gab an, Gaming positiv im Lebenslauf zu bewerten. Über die Hälfte (51%) steht dem Hobby dagegen generell negativ gegenüber, 15 Prozent sogar sehr negativ.

Je älter die Befragten, desto ablehnender ihre Sicht. Während gerade mal drei Prozent der Befragten über 55 Jahre sehr positiv gegenüber zockenden Bewerber:innen eingestellt sind, stimmte in der Altersgruppe der 25-35-Jährigen immerhin jeder Fünfte dieser Aussage zu (19%). Neben dem Alter spielt auch die Unternehmensgröße eine wichtige Rolle: Je mehr Mitarbeitende ein Unternehmen hat, desto positiver bewerteten Personaler:innen das Hobby Gaming. Ein Unterschied zwischen den Geschlechtern ließ sich dagegen nicht ausmachen.

### **Strategisch ins Vorstellungsgespräch – mit Ballern ins Aus**

Sollten Gamer:innen also eher darauf verzichten, ihr Hobby im Lebenslauf zu erwähnen? Jein – entscheidend ist, was sie spielen. Denn danach gefragt, ob die Befragten grundsätzlich glauben, dass Gamer:innen bei der Ausübung ihres Hobbys für den Berufsalltag relevante Fähigkeiten erwerben oder trainieren, schätzten knapp 67 Prozent der Befragten dies als wahrscheinlich oder sogar sehr wahrscheinlich ein – Gaming bildet weiter, das haben auch HR-Verantwortliche erkannt. Die Einschätzung variiert jedoch stark. Ob es sich beim Lieblingsspiel um einen Bewerbungs-Boost oder doch eher um den Karriere-Killer handelt, hängt vom Genre ab.

Die höchste Wahrscheinlichkeit, beim Gaming arbeitsrelevante Fähigkeiten zu trainieren, wird Strategiespielen zugeschrieben. Daneben genießen auch Simulationen wie der Microsoft Flugsimulator ein eher positives Ansehen. Im Kontrast dazu schneiden Ego-Shooter – die

## **E** wie einfach

umgangssprachlichen Ballerspiele – besonders schlecht ab: 65 Prozent der Befragten sind überzeugt, dass damit kaum beruflich relevante Fähigkeiten erlernt werden. Ähnlich schlecht werden Action-Adventures bewertet (58% negativ).

### Tipps für Bewerber:innen

Wer sein Hobby „Gaming“ im Lebenslauf erwähnen möchte, sollte folgende Punkte beachten:

- **Zielgruppe kennen:** Jüngere HR-Entscheider:innen sowie Verantwortliche in größeren Unternehmen stehen Gaming deutlich offener gegenüber.
- **Je detaillierter, desto besser:** Statt „Gaming“ besser einen oder zwei konkrete Titel nennen. So können Interesse geweckt und Nachfragen forciert werden. Wer erstmal gefragt wird, was dieses „MOBA“ eigentlich ist, erhält die Chance, spielrelevante Aspekte, die auch Arbeitgeber:innen interessieren, hervorzuheben.
- **Klischees entkräften:** Weitere Hobbys oder Aktivitäten im Lebenslauf können helfen, gängige Vorurteile – etwa zu Gesundheit oder Sozialkompetenz – zu relativieren.

### Verlieren Unternehmen Talente, weil sie Gamer:innen unterschätzen?

Seit 2021 engagiert sich E WIE EINFACH mit einem eigenen League of Legends-Team, welches in der höchsten deutschen Liga *Prime League* spielt, im E-Sport – aus Überzeugung und mit klarer strategischer Ausrichtung. Denn Gaming und Energie sind untrennbar verbunden: ohne Strom kein digitales Spiel. Zugleich schafft das Engagement eine direkte Verbindung zur digitalaffinen Zielgruppe und zeigt, dass der Energieversorger digitale Services und Lifestyle-Themen authentisch zusammenbringt.

Für Carsten Schulte, Head of E-Sports bei E WIE EINFACH, sind die Ergebnisse der Studie nicht überraschend. Für zeitgemäß hält er das dahinterstehende Denken jedoch nicht mehr. „Gamer:innen bringen eine Vielzahl an Fähigkeiten mit, die heute am Arbeitsmarkt hochrelevant sind – von schneller Auffassungsgabe bis hin zu ausgeprägter Teamfähigkeit, Kommunikation unter Druck und digitaler Problemlösungskompetenz. Diese Talente sind in vielen Fällen stärker ausgeprägt als bei klassischen Bewerberprofilen – nur werden sie oft nicht erkannt, weil die Wahrnehmung noch von alten Vorurteilen dominiert wird. Statt die dahinterliegenden Kompetenzen zu sehen, überwiegt das Bild vom unsportlichen Einzelgänger am Bildschirm. Das führt dazu, dass Unternehmen wertvolle Talente übersehen und nicht zum Gespräch einladen. Unsere Erfahrung zeigt: Wer gezielt nach Gamer:innen sucht, sich in der Ansprache öffnet und Potenziale jenseits der schulischen Qualifikation berücksichtigt, kann engagierte, lernfähige und kreative Mitarbeitende gewinnen. Wer das versäumt, läuft Gefahr, Talente zu verlieren.“

---



**E WIE EINFACH** macht Energie einfach, digital und erlebbar – als volldigitaler Energievereinfacher, der den Zugang zu Energie neu denkt. Mit dem Fokus auf Digitalisierung umfasst das Angebot Strom- und Gasstarife, die mit Wunschprodukten kombinierbar sind. Alle Angebote überzeugen mit Verständlichkeit, Transparenz sowie einem mehrfach ausgezeichneten Service. Eine Übersicht zum Unternehmen und zu den Produkten von E WIE EINFACH ist unter <https://www.e-wie-einfach.de/>, auf [Facebook](#), [Instagram](#), [LinkedIn](#), [TikTok](#) sowie auf [YouTube](#) verfügbar.

**Pressekontakt**

Roman Zurhold

E WIE EINFACH GmbH

+49 152 53064544