

Die Gamescom in Köln

Am 13. August öffnet in Köln wieder die Gamescom ihre Türen. Fünf Tage dauert die weltweit größte Messe für Computer- und Videospiele. Im letzten Jahr waren über 340.000 Besucher da, 23 Prozent mehr als im Jahr zuvor. Und Experten meinen, dass der Markt für Computer- und Videospiele auch in Zukunft immer größer wird. Schon bald könnte die Branche¹ in Deutschland einen Umsatz² von 2,5 Milliarden Euro machen.

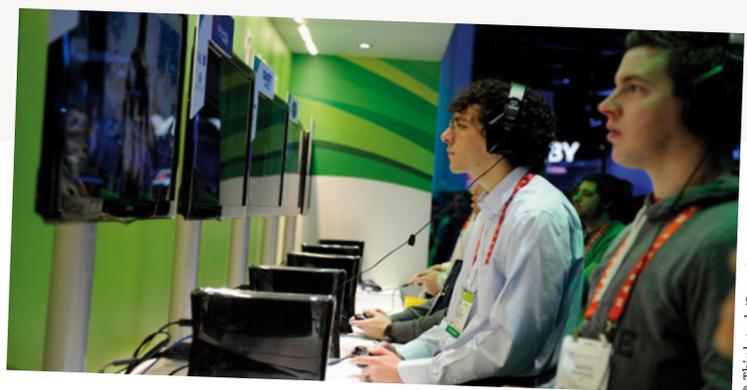
Dass immer mehr Menschen Smartphones und Tablet-PCs haben, ist sehr positiv für die Computerspiel-Industrie. Diese Geräte machen das Spielen immer leichter und mobiler. Auch die Zielgruppe hat sich verändert: Früher waren Computerspiele besonders für junge Männer interessant. Inzwischen gibt es „Gamer“ von Jung bis Alt. Dazu gehören auch immer mehr Frauen.

Viele Erwachsene von heute sind mit digitalen Technologien bereits aufgewachsen. Man kann diese Generation mit Computerspielen gut erreichen – auch in untypischen Lebensbereichen. Das möchte nicht nur die Computerspiel-Branche für sich nutzen.

Experten sprechen davon, dass schon länger eine „Gamification“ (auch „Spielifizierung“) in unserem Leben stattfindet. Die Idee dabei: In Computerspielen wiederholen Menschen lange und mit Freude bestimmte Tätigkeiten. Das wird ihnen nicht langweilig, obwohl sie oft immer wieder das Gleiche tun müssen – denn das Spiel motiviert³ sie dazu. Warum sollte das nicht auch in anderen Lebensbereichen funktionieren, zum Beispiel in der Arbeitswelt oder im Sport?

Auch dort sollen Computerspiele helfen, dass langweilige Aktivitäten interessanter erscheinen, dass Sportler mehr leisten⁴ oder Mitarbeiter leichter lernen. Ein Beispiel dafür sind die „Serious Games“. Die Wirtschaft nutzt diese zum Beispiel zur Aus- und Weiterbildung⁵. So lässt eine Airline Mitarbeiter im Spiel eine neue Airline managen. Ein anderes Beispiel kommt aus dem Bereich Sport: In einer Lauf-App „spielt“ der Jogger gegen Zombies. Er kann gewinnen, wenn er schnell genug läuft.

Computerspiele werden in unserem Alltag also immer wichtiger – in der Freizeit und sogar im Berufsleben. Sie überraschen mit vielen neuen Möglichkeiten. Was denkt sich die Branche noch aus? Die Zukunft ist spannend!



© Thinkstock/Getty Images News

1 die Branche, -n: Zur Automobilbranche gehören z.B. die Unternehmen Mercedes, Renault, Toyota, Fiat etc.

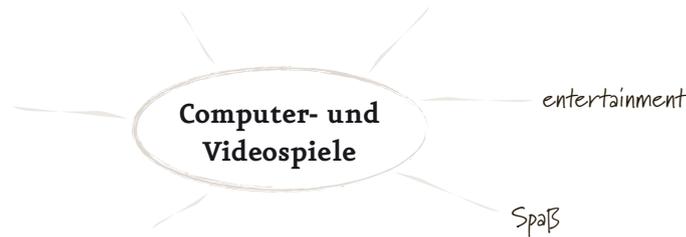
2 der Umsatz, =e: z.B.: Wenn eine Bäckerei an einem Tag viel Brot, viele Brötchen, viel Kuchen etc. verkauft, ist am Abend viel Geld in der Kasse. Der Bäcker kann sich dann über einen hohen Tagesumsatz freuen.

3 jmdn. zu etwas motivieren: hier: dafür sorgen, dass jemand etwas (gern) tut

4 mehr leisten: z.B. bei der Arbeit oder beim Sport besser sein und mehr schaffen

5 die Weiterbildung, -en: Wenn man im Beruf Neues lernen möchte oder soll, macht man eine Weiterbildung und besucht z.B. einen Sprachkurs.

1 Die Gamescom zeigt neue Computer- und Videospiele. Was fällt Ihnen dazu ein? Sammeln Sie auf Deutsch und in Ihrer Sprache.



2 Überfliegen Sie den Text und ordnen Sie die Überschriften den Absätzen zu.

- a Immer mehr Menschen spielen Computerspiele Absatz 2
- b Zwei Beispiele aus der „neuen Spielewelt“ _____
- c Die Computerspiel-Branche trifft sich in Köln _____
- d Computerspiele – mehr als Spaß und Spiel _____

3 Richtig oder falsch? Lesen Sie den Text noch einmal und kreuzen Sie an.

	richtig	falsch
a Die Gamescom findet in Köln statt und dauert dreizehn Tage.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
b In diesem Jahr kommen fast 25 % mehr Besucher.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
c Das Geschäft mit Computer- und Videospiele ist gut.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
d Seit es Smartphones und Tablets gibt, kann man auch unterwegs spielen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
e Heute spielen auch Frauen und ältere Menschen Computerspiele.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
f „Spielifizierung“ bedeutet, dass Spiele im Freizeitbereich sehr wichtig sind.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
g Unternehmen können ihre Mitarbeiter mit Computerspielen trainieren.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
h Jogger laufen schneller, wenn sie ihr Smartphone dabei haben und darauf einen Wettkampf spielen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4 Spielen Sie gern Computerspiele? Haben Sie schon einmal ein „Serious Game“ gespielt? Erzählen Sie.

Lösungen
 1 offen; Beispiele: gewinnen/verlieren, Gegner, Level, Highscore, ...
 2 b Absatz 4; c Absatz 1; d Absatz 3
 3 richtig: c, d, e, g, h; falsch: a, b, f