



ВСЕРОССИЙСКАЯ ОЛИМПИАДА ШКОЛЬНИКОВ
НЕМЕЦКИЙ ЯЗЫК. 2022–2023 уч. г.
МУНИЦИПАЛЬНЫЙ ЭТАП. 7–8 КЛАССЫ
ТЕКСТ ДЛЯ АУДИРОВАНИЯ

Text zum Hörverstehen
Videospiele

Ein Videospiel ist ein elektronisches Spiel, das auf einem Bildschirm gespielt wird. Videospiele lassen sich unterteilen in Computerspiele, die zu Hause an einem PC gespielt werden, Konsolenspiele, für die man spezielle Geräte braucht, und Smartphone-Spiele, Apps, die für das Smartphone entwickelt wurden.

Das erste Patent für ein Videospiel meldet der Physiker Thomas Goldsmith im Jahr 1947 an. In seinem Spiel muss der Spieler mit einem Lichtstrahl ein Ziel treffen. Die ersten Spiele sind allerdings kaum bekannt. Computer gab es nämlich lange fast nur an großen Universitäten. Den Durchbruch schafften Videospiele deshalb erst in den 1970er-Jahren, als Firmen in Amerika Spielautomaten in Supermärkten aufstellen. Ab den 1980er-Jahren besitzen immer mehr Menschen Heimcomputer, auf denen die Spiele laufen. Außerdem ist für jeden Geschmack etwas dabei: Manche Spiele lassen sich allein spielen, in anderen spielt man mit Gegnern. Es gibt Actionspiele voller Kämpfe. Abenteuerspiele, bei denen man in eine Fantasierolle schlüpft und in exotischen Welten Aufgaben erledigen muss. Und Strategiespiele mit Lösungen. Wer will, kann am PC auch Fußballer steuern oder sein Gedächtnis trainieren.

Für die meisten Menschen sind Videospiele ein harmloser Zeitvertreib. Einige Studien beweisen sogar, dass sie das räumliche Vorstellungsvermögen und das Gedächtnis verbessern können. Andere Untersuchungen zeigen aber auch, dass die Spiele für Kinder und Jugendliche durchaus gefährlich sein können. Das hat mit dem Belohnungssystem unseres Gehirns zu tun. Videospiele sind so aufgebaut, dass sie uns mit Erfolgen beschenken: Für jede gelungene Aktion bekommen wir Punkte. Wir können Gegner besiegen oder erhalten Belohnungen, wenn wir in einem Rollenspiel Aufgaben lösen. Viele Spieler fühlen sich in der Fantasiewelt auch herrlich frei, ganz anders als im richtigen Leben. Manche Jugendliche bleiben pro Tag vier oder mehr Stunden am Bildschirm kleben, oft bis in die Nacht. Für Schule oder Freunde bleibt dann keine Zeit mehr. Einige Firmen nutzen die Abhängigkeit der Spieler: Sie bieten Smartphone-Spiele-Apps zunächst kostenlos an. Und wenn die Spieler Feuer gefangen haben, sollen sie Hilfsmittel für das Spiel mit echtem Geld kaufen. Seit 1984 tragen Teams aus verschiedenen Ländern schon eine Weltmeisterschaft in E-Sport aus, genau wie Mannschaften im Fußball oder Handball. In Ländern wie Südkorea sehen bis zu 100 000 Zuschauer bei ihren Wettkämpfen zu – mehr als bei den Fußballspielen von Bayern München!

<https://www.geo.de/geolino/forschung-und-technik/22516-rtkl-e-sport-die-geschichte-der-videospiele>