

Young IFA Unterrichtsmaterial

Projekttag auf der Messe IFA 2019

Input und Arbeitsblätter für den Schulunterricht

Klassenstufe 7 – 13



Modul 4

Die ganze Welt spielt mit! eGaming – eine innovative Branche auf der IFA

Ein eGame – deutsch: Computerspiel – ist ein Computerprogramm, mit dem man allein oder im Team spielen kann. Games benötigen einen PC, ein Laptop, Tablet, Smartphone oder eine Spielkonsole. Der Begriff Computerspiel wird dabei meist für PC-Spiele verwendet, der Begriff Videospiele vor allem für PC-, Mobil- und Konsolenspiele. In letzter Zeit hat sich das englische Wort „Game“ auch in Deutschland durchgesetzt.

Computerspiele gehören zu den weltweit erfolgreichsten Bereichen der Digitalindustrie. 2017 erzielte diese Branche inklusive Abspielgeräten allein in Deutschland einen Umsatz von 3,3 Milliarden Euro – etwa doppelt soviel wie Tonträger und Musik-Streaming zusammengenommen und fast das Dreifache des Kino-Umsatzes hierzulande. 524 Unternehmen in Deutschland entwickelten und vertrieben im Jahr 2018 Games in Deutschland. Dabei beschäftigten sie über 11.700 Menschen.

Vor allem bei Jugendlichen haben Computerspiele inzwischen eine große Bedeutung. Über 80 Prozent der 14- bis 29-Jährigen spielen Games in ihrer Freizeit. Wer es dabei übertreibt, muss allerdings mit negativen Effekten rechnen – von Schlafstörungen über diverse Abhängigkeitserscheinungen bis hin zu Realitätsverlust. Positive Wirkungen haben Videospiele zum Beispiel auf die räumliche Orientierung, die Teamfähigkeit, das Gedächtnis und die Feinmotorik. Daher ist im richtigen Rahmen eine gemäßigte Nutzung für die Entwicklung junger Menschen grundsätzlich empfehlenswert. Auch in medizinischen Behandlungen finden Games aufgrund Ihrer positiven Effekte immer mehr Anwendung und eröffnen neue Möglichkeiten – zum Beispiel bei Demenz- oder Schmerzkrankungen und bei der Nachbehandlung von Schlaganfällen.

Young IFA Unterrichtsmaterial

Projekttag auf der Messe IFA 2019

Input und Arbeitsblätter für den Schulunterricht

Klassenstufe 7 – 13



Obwohl Computerspiele längst zur Alltagskultur gehören, werden sie von vielen noch als Kunstform zweiter Klasse neben Film, Musik, Malerei etc. betrachtet. Grund dafür ist die Konzentration auf den Unterhaltungscharakter der meisten Angebote, die sich auch in dem Wort „Spiel“ wiederfindet. Erst nach und nach werden Games gesellschaftlich breiter akzeptiert. In Südkorea etwa besitzen Computerspiele bereits einen hohen gesellschaftlichen Stellenwert.

Bei der Entwicklung der ersten Computerspiele in den 1980er-Jahren erledigte meist ein einzelner Programmierer die gesamte Produktion eines Spiels. Heute setzen Studios spezialisierte Teams für die einzelnen Bereiche ein. Die wichtigsten sind: Game-Design, Produktion, Grafikdesign, Programmierung, Tongestaltung und Musik. Mit der Entwicklung eines Spiels sind mitunter über einhundert Spezialisten beschäftigt, was die Entwicklungskosten auf bis zu 15 Millionen US-Dollar treiben kann.

Die IFA freut sich, dass von Jahr zu Jahr mehr Unternehmen ihre neuesten Games-Produktionen auf der weltgrößten Messe für Consumer Electronics in Berlin präsentieren.

Young IFA Unterrichtsmaterial

Projekttag auf der Messe IFA 2019

Input und Arbeitsblätter für den Schulunterricht

Klassenstufe 7 – 13



Arbeitsblatt 1/1

Analysiere die Gaming-Branche auf der IFA 2019!

Beschreibe, welche Arten von Games du überwiegend auf der IFA gesehen hast – und worin sie sich unterscheiden.

Welcher Spiel-Typ wird am häufigsten präsentiert? Was könnten die Gründe dafür sein, dass gerade diese Art von Spiel besonders beliebt ist?

Konntest du Berufe in diesem Zusammenhang identifizieren – wenn ja, welche?

Welches Spiel hat dir ganz persönlich am besten gefallen? Beschreibe, was dir daran besonders gut gefällt!

Wenn du selbst ein Game entwickeln könntest: Welche Art von Computerspiel würdest du am liebsten erfinden – und warum?
