

# Daddeln<sup>1)</sup> für alle

**Forscher wollen Videospiele aus der Schmutzecke holen. Und den Eifer der Gamer-Gemeinde für Sinn stiftende Projekte nutzen.**

(1) Manchmal schleicht sich Jane McGonigal frühmorgens aus dem Bett und putzt mit Inbrunst das Bad. Allerdings nur, falls ihr Mann ihr nicht wieder zuvorgekommen ist. Es herrscht ein erbitterter Kampf in dieser Ehe. Beide Partner überbieten sich darin, Hausarbeiten zu erledigen, vor  
5 denen sie sich früher eher gedrückt hätten. Das Wunder an Fleiß vollbringt ein Online-Computerspiel namens *Chore Wars*. Dabei gewinnt derjenige, der die meisten häuslichen Pflichten übernimmt. Wobei es besonders viele Punkte für verhasste Aufgaben – wie etwa den Badputz – gibt. *Chore Wars* liegt im Trend. Zunehmend entwickeln Designer Spiele,  
10 in denen Aktionen Auswirkungen auf die reale Welt haben. *Alternate Reality Games* heißt das Genre.

(2) Jane McGonigal, Direktorin am *Institute for the Future* im kalifornischen Palo Alto, beschäftigt sich seit ihrer Doktorarbeit mit der  
15 Frage, welche Möglichkeiten es gibt, mit Videospiele die Welt zu verbessern. Sie berät Organisationen wie die Weltbank und das Internationale Olympische Komitee oder Unternehmen wie *McDonalds* und *Intel* bei  
20 der Frage, wie Spiele zu Schulungs- und Marketingzwecken eingesetzt werden können. Das Ergebnis ihrer Forschungen hat die 35-Jährige in einem Buch niedergeschrieben, das auch auf Deutsch erschienen ist. Sie fragt  
25 darin: Wie können wir die Energie, die Spieler täglich verdaddeln, 12 ?

(3) Das Potenzial ist gigantisch. Allein in den USA leben 183 Millionen aktive Gamer, wozu Menschen zählen, die mehr als 13 Stunden pro Woche mit Bildschirmspielen verbringen. In  
30 Großbritannien, Frankreich und Deutschland gibt es mehr als zehn Millionen „Hardcore“-Spieler, die mindestens 20 Stunden pro Woche aktiv sind. Und beileibe nicht alle sind realitätsvergessene picklige Jugendliche, die sich nur von Chips und Cola ernähren. In Umfragen geben nämlich mehr als 60 Prozent der Führungskräfte an, in ihren  
35 Büroalltag regelmäßig Spielpausen einzubauen.

(4) Was treibt Menschen dazu, immer wieder in virtuelle Welten abzutauchen? Computerspiele stiften Befriedigung, erklärt McGonigal, denn am Punktstand ist für den Einzelnen abzulesen, wie er sich



fortlaufend verbessert. Zudem schaffen moderne Spiele über Foren oder  
40 gemeinsame Online-Netzwerke ein Zusammengehörigkeitsgefühl. Alles  
Qualitäten, die im Büroalltag weitgehend abhandengekommen sind.

**(5)** Es vergeht keine Spielekonferenz, auf der nicht diskutiert wird, wie  
sich der ungeheure Einsatzwille und die Schwarmintelligenz der  
weltweiten Gamer-Gemeinde für den gesellschaftlichen Fortschritt nutzen  
45 lassen. Pilotprojekte gibt es zuhauf. McGonigal selbst hat *SuperBetter*  
entwickelt, ein Spiel, das Kranke dazu motiviert, mehr für den eigenen  
Genesungsprozess zu tun. Und in einer Schule in New York wird der  
gesamte Unterrichtsstoff über das Videospiel *School* vermittelt. „Spiele  
führen nicht den Untergang der menschlichen Zivilisation herbei, sondern  
50 helfen uns, diese neu zu erfinden“, resümiert McGonigal mit einigem  
Pathos. Und rechnet mit dem Friedensnobelpreis für einen Spiele-Erfinder  
in den nächsten zehn Jahren.

noot 1 daddeln = gamen

## Tekst 4 Daddeln für alle

---

Jane McGonigal staat (stiekem) vroeg op om eerder dan haar man de badkamer te kunnen poetsen.

- 1p 11 Waarom doet ze dat?
- 1p 12 Welche Ergänzung passt in die Lücke in Zeile 26?  
A für die geistige Leistungssteigerung einsetzen  
B für körperliche Aktivitäten nutzen  
C in bare Münze umsetzen  
D in nützliche Projekte fließen lassen
- 1p 13 „Das Potenzial ist gigantisch.“ (Zeile 27)  
Welches Potenzial ist hier gemeint?  
Das Potenzial an  
A Computern.  
B Computerspieldesignern.  
C Computerspielen.  
D Computerspielern.
- 1p 14 Wie verhält sich der Satz „In Umfragen ... Spielpausen einzubauen.“ (Zeile 33-35) zum vorangehenden Satz?  
Er bildet dazu  
A eine Ausnahme.  
B eine Bestätigung.  
C eine Steigerung.  
D einen Gegensatz.
- 2p 15 Welke **twee** verklaringen voor het feit dat men graag computerspellen speelt worden in alinea 4 genoemd?

*Chore Wars* is een voorbeeld van een spel dat van invloed is op de echte wereld.

In alinea 5 worden nog twee voorbeelden van dit soort spellen gegeven.

- 2p 16 Geef van elk van de twee spellen aan hoe ze heten **en** waarvoor ze dienen.

---

### Bronvermelding

Een opsomming van de in dit examen gebruikte bronnen, zoals teksten en afbeeldingen, is te vinden in het bij dit examen behorende correctievoorschrift, dat na afloop van het examen wordt gepubliceerd.