

Tekst 6

Früher war alles schlechter

Kennen Sie „German Games“? Die Pessimisten waren schnell zur Stelle, als Computerspiele und Konsolen in den Neunzigerjahren Wohn- und Kinderzimmer eroberten. Das Ende des Gesellschaftsspiels sei nah, so lautete die Prophezeiung. Brett- und Kartenspiele würden von der digitalen Konkurrenz verdrängt werden, zu bieder sei das Gesellschaftsspiel, zu unspektakulär. Anfangs bestätigte die Realität die Prognose, die neuartigen Spiele traten an die Stelle der alten, doch in der Rückschau war das kaum mehr als eine konjunkturelle Delle. Bald zog der Umsatz von Gesellschaftsspielen wieder an, sie behaupteten sich, obwohl die digitalen Spiele immer aufwendiger wurden, immer naturgetreuer. Auch wenn im vergangenen Jahrzehnt mit Computerspielen Milliardenumsätze gemacht wurden, geschah dies nicht zulasten der klassischen Spielformen. Der Markt für Gesellschaftsspiele steht in Deutschland fest bei gut 400 Millionen Euro Umsatz im Jahr, Tendenz in den vergangenen zwei Jahren steigend. Mag der Alltag auch zunehmend digital werden, rund 80 Prozent der Deutschen spielen unverdrossen weiter ihre analogen Karten und Würfelspiele. Computerspiele dagegen interessieren nur jeden zweiten Deutschen. Deutsche Spielehersteller streben auch verstärkt ins Ausland. Sie verkaufen nicht nur Spiele, sondern verändern das Image unseres Landes zum Besseren. In den USA ist Deutschland nun auch das Land der klugen Würfler: Anspruchsvolle Gesellschaftsspiele sind dort bekannt als „German Games“.

naar: Der Spiegel, 07.10.2017

Tekst 6 Früher war alles schlechter

- 1p 24 Was lässt sich aus dem Text schließen?
- A Computerspiele erfordern mehr Geschicklichkeit als traditionelle Brett- und Würfelspiele.
 - B Der Markt für kompetitive Computerspiele ist in Deutschland seit einigen Jahren anscheinend gesättigt.
 - C Deutsche Brettspiele, in denen es um strategisches Planen und Intelligenz geht, finden auf dem US-Markt geringen Anklang.
 - D Traditionelle Gesellschaftsspiele sind in Deutschland bei dem größten Teil der Bevölkerung nach wie vor beliebt.
 - E Viele Ältere stehen Computerspielen skeptisch gegenüber.