

**II. Leseverstehen**

_____/ 25

*Lesen Sie den Text und beantworten Sie die Fragen.***Erfolg im Beruf durch Computerspiele?**

Projektmanager gesucht! Voraussetzungen: Teamfähigkeit, gute Englischkenntnisse, Level 60 im Online-Spiel „World of Warcraft“

- 5 Sieht so in Zukunft eine Stellenanzeige aus? Ist ein gutes Ergebnis bei einem Computerspiel bald so wichtig wie die Note auf dem Diplomzeugnis? Vielleicht. Denn es gibt einige Hinweise darauf, dass das Computerspielen nicht nur Spaß macht, sondern auch gut für die berufliche Zukunft ist. Der amerikanische Professor John Beck hat 2500 Angestellte befragt, Spieler und Nicht-Spieler. Er ist zu einem interessanten Ergebnis gekommen: Menschen, die Computerspiele spielen, sind im Beruf oft erfolgreicher als Nicht-Spieler.
- 10 Jan Seidler, 34 Jahre alt, hat während seines Studiums bis zu 50 Stunden pro Woche am Computer gespielt. Heute hat er eine sehr gute Stelle und arbeitet als Manager beim Online-Marktplatz Ebay. Mit seinem Hobby beschäftigt er sich aber weiter: Nach der Arbeit und am Wochenende spielt er regelmäßig Computerspiele. Seidler findet nicht, dass sein Hobby Zeitverschwendung ist: „Ich denke, das Computerspielen bringt mir auch berufliche Vorteile“. Dieser Meinung ist auch Professor Beck. In seiner Studie hat er festgestellt, dass
- 15 Computerspieler Eigenschaften haben, die sie auch in ihrem Beruf nutzen können. Erstens besitzen Computerspieler viel Ausdauer und Geduld. Sie beschäftigen sich stundenlang mit der gleichen Sache und machen auch dann weiter, wenn ihre Erfolgchancen schlecht sind. Diese Fähigkeit hat im Beruf große Vorteile.
- 20 Zweitens können Spieler sehr gut mehrere Dinge gleichzeitig machen. Computerspielen ist hierfür ein sehr gutes Training. Spieler können viel besser als Nicht-Spieler schnell zwischen verschiedenen Tätigkeiten wechseln. Dies ist in der modernen Arbeitswelt ein großer Vorteil, wo gleichzeitig E-Mails und SMS ankommen und das Telefon immer klingelt. Genau wie in den Computerspielen passieren diese Dinge oft nicht nacheinander, sondern gleichzeitig. Außerdem können Computerspieler oft besser im Team arbeiten oder eine Gruppe leiten.
- 25 Dies widerspricht dem Bild, das viele Menschen von einem Computerspieler haben: dass er seine ganze Freizeit allein vor dem Computer verbringt und keine sozialen Kontakte hat. Tatsächlich funktionieren viele Computerspiele aber nur, wenn man in einer Gruppe zusammen spielt. Wer eine eigene Gruppe leitet, muss Management-Qualitäten zeigen: Man muss Gruppenziele bestimmen, alte Gruppenmitglieder zum Weitermachen motivieren und neue Gruppenmitglieder integrieren. Man muss auch in Konfliktsituationen zwischen den Gruppenmitgliedern vermitteln und Lösungen suchen. Das bedeutet, dass man kommunikativ und konsequent sein sollte. Auch gute Menschenkenntnisse gehören dazu.
- 30 Die deutschen Chefs finden es aber meist nicht gut, wenn jemand im Lebenslauf „Computerspiele“ als Hobby angibt. Sie haben Angst, dass Computerspieler nur in der Computer-Welt leben und reale Aufgaben nicht gut erledigen. Außerdem befürchten sie, dass Computerspieler auch während der Arbeitszeit heimlich Computerspiele spielen. Aber die Chefs müssen sich langsam daran gewöhnen, dass das Computerspielen nach Fernsehen die liebste Freizeitbeschäftigung der Deutschen ist. Schon jeder dritte Deutsche spielt regelmäßig am Computer und mehr als die Hälfte der Spieler ist über 25 Jahre alt, also in dem Alter, in
- 40 dem man berufstätig ist.



Vokabeln:

Level 60 ein (gutes) Ergebnis bei einem Computerspiel; man hat das Spiel schon lange und erfolgreich gespielt

World of Warcraft ein Computerspiel, das man vor allem online (im Internet) mit anderen Menschen spielt; man muss zusammen Aufgaben lösen und gegen andere kämpfen

Fragen zum Text

1. Richtig oder falsch? Kreuzen Sie an. Wenn die Aussage richtig ist, geben Sie bitte auch an, in welchen Zeilen sie die Information gefunden haben (höchstens 3 Zeilen angeben).

	richtig	falsch	Zeile(n)
a. Schon heute ist es bei der Jobsuche wichtig, ein Computerspiel gut zu beherrschen.		x	
b. Jan Seidler glaubt, dass er mit seinem Hobby die Zeit sinnvoll nutzt.	x		12-13
c. Der Leiter einer Computerspiel-Gruppe muss Eigenschaften eines Managers haben.	x		28
d. In ihrer Freizeit sehen die Deutschen am liebsten fern.	X		37-38
e. Über 50% der Computerspieler arbeiten in der Regel schon.	x		39-40

I: /7 S: 0/0 G: ___/7

2. Welche Informationen erhalten wir über die Studie von Jon Beck? (Stichpunkte)

Wer ist John Beck?	amerikanischer Professor
Um welche Personen geht es in der Studie?	Angestellte (0,5); Spieler und Nicht-Spieler (0,5)
Welche Methode hat Beck benutzt?	Befragung
Welches Resultat hat die Studie?	Computerspieler oft beruflich erfolgreicher als Nicht-Spieler

I: /4 S: 0/0 G: ___/4



Name: _____ Übungsprüfung B 1.1 Gruppe: _____

3. Warum ist Jan Seidler ein gutes Beispiel für John Becks Theorie?
(ganze Sätze, eigene Worte)

Weil er oft, lange (0,5 P.) und erfolgreich (0,5 P) Computerspiele gespielt hat,
hat er jetzt eine gute Stelle als Manager.

I: /1,5 S: /0,5 G: ___ / 2

4. Beschreiben Sie, in welchen Situationen der modernen Arbeitswelt ein
Computerspieler Vorteile hat.

Beispiel: Wenn man sich lange mit der gleichen Sache beschäftigen muss.

(1) Wenn man mehrere verschiedene Dinge gleichzeitig machen muss. (1 P.)

(2) Wenn man in einem Team arbeiten oder eine Gruppe leiten muss. (1 P.)

I: /2 S: /2 G: ___ / 4

5. Welches Bild haben viele Leute von einem Computerspieler? Stimmt dieses
Bild? Warum (nicht)? (ganze Sätze, eigene Worte)

Sie denken, dass eine Computerspieler nur alleine spielt, (0,5 P.) keine anderen
Menschen trifft (0,5 P.) oder keine Freunde hat (0,5 P.). Das stimmt aber nicht. (0,5 P.)
Bei vielen Computerspielen muss man zusammen spielen und Kommunizieren. (0,5 P.)

I: /2,5 S: /1,5 G: ___ / 4

6. Welche Meinung haben deutsche Chefs über Computerspieler?
(ganze Sätze, eigene Worte)

Sie glauben, dass Computerspieler nicht in der echten Welt leben, (0,5 P.) sondern
nur in der Welt der Computerspiele. (0,5 P.) Sie denken, dass Computerspieler in der
richtigen Welt ihre Aufgaben nicht gut machen (1 P.). Sie haben Angst, dass
Computerspieler auch im Büro während der Arbeit Computerspiele spielen.

I: /2,5 S: /1,5 G: ___ / 4