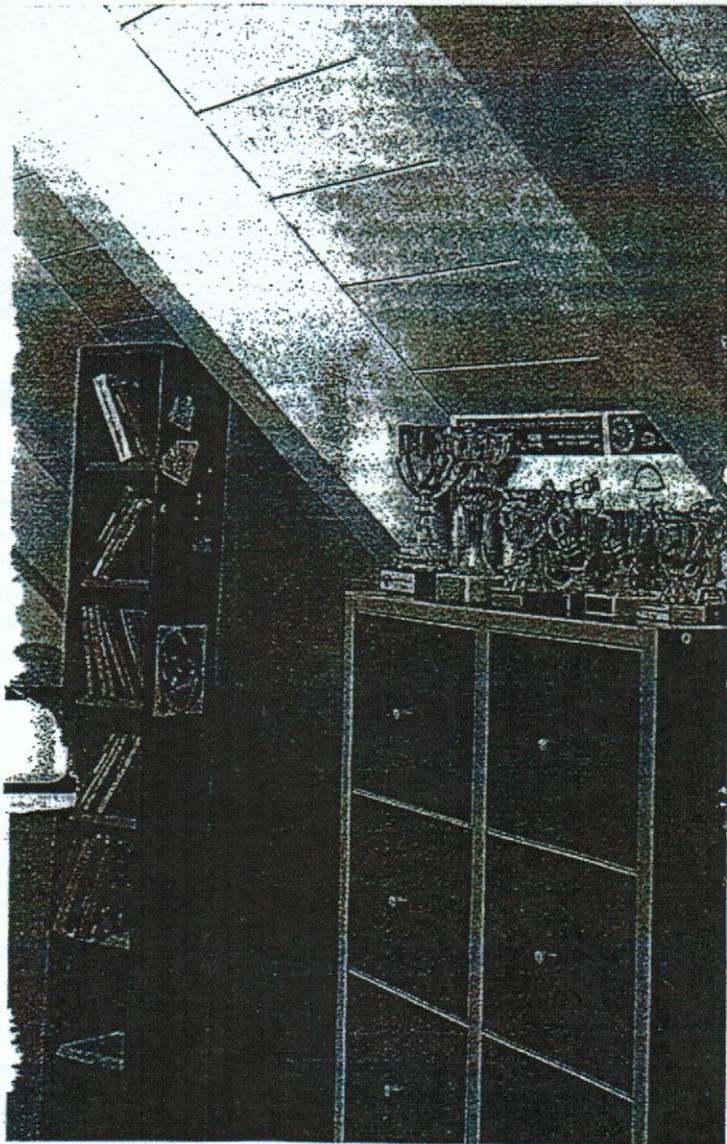


Computerspiele – schädlich oder wertvoll?

Ihr Ruf ist zwiespältig: Computerspiele werden von ihren Kritikern mit sinkenden Schulleistungen, erhöhter Gewaltbereitschaft und asozialem Verhalten in Verbindung gebracht. Gemässigtere Stimmen sehen im Gamen durchaus auch eine kreative Beschäftigung. Drei Jugendliche berichten, welchen Stellenwert das Gamen für sie hat.



Computergames polarisieren: Nicht nur in den Spielen selbst wird gekämpft, auch Gegner und Befürworter bekämpfen sich. Gamen mache aggressiv, einsam und dumm, behauptet der deutsche Gehirnforscher Manfred Spitzer in seinem neuesten Buch mit dem Titel «Digitale Demenz – Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen». Der renommierte Schweizer Medienpädagoge Daniel Süss relativiert die pessimistischen Aussagen von Spitzer und sieht auch positive Aspekte

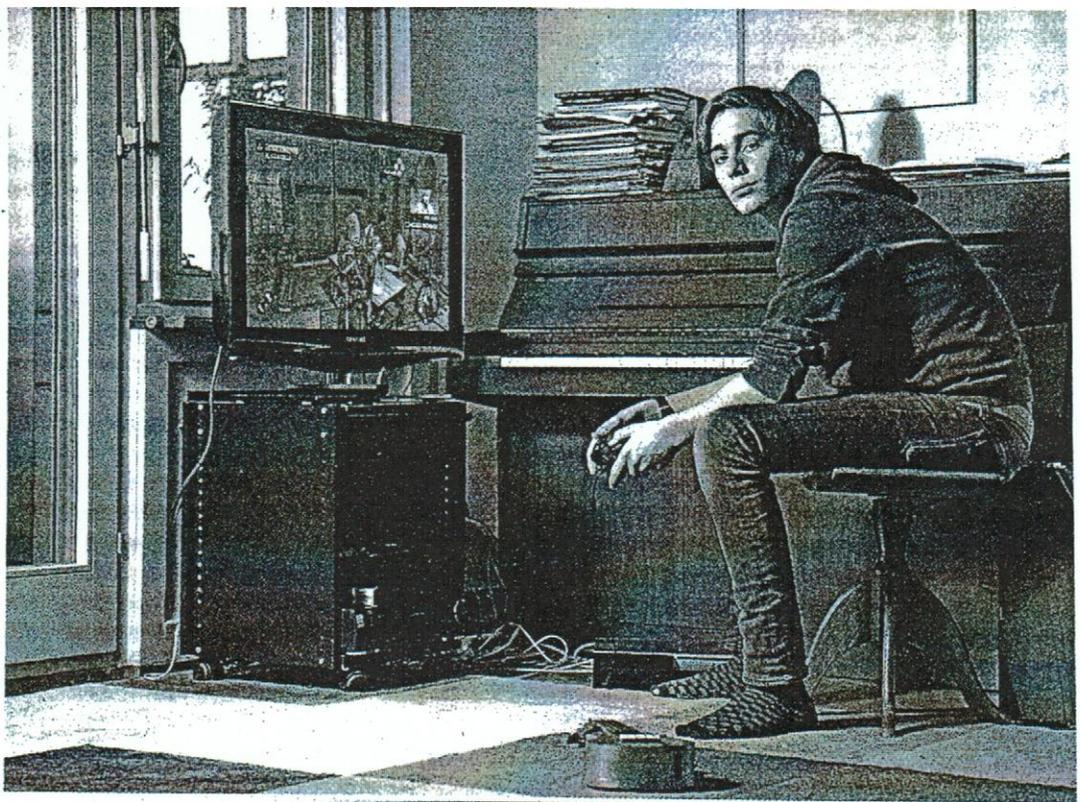
der Videospiele (siehe rechts). Doch wie erleben Jugendliche ihren Umgang mit Videogames, wie gehen sie mit den Gefahren um?

Dario (12) aus dem idyllischen Zürcher Oberland gamt unregelmässig auf seinem iPod. «Spannend finde ich das Spiel Pacman», sagt er. Pacman muss Punkte in einem Labyrinth fressen, während er von Gespenstern verfolgt wird. Sind alle Punkte gefressen, gelangt man in den höheren Level. Mit dem Spiel Tower Bloxx baut Dario eine eigene Stadt oder einen

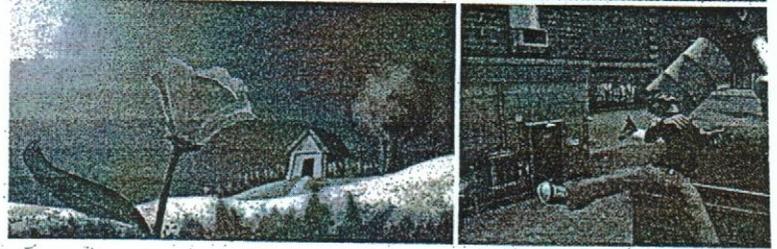
möglichst hohen Wolkenkratzer. Ice Age, Ping-Pong, Autofahren, Eishockey und Sudoku gehören ebenfalls zu Darios Favoriten.

Obwohl Dario gerne gamt, steht Spielen bei ihm nicht an erster Stelle: «Die Lakers in Rapperswil, bei denen ich dreimal pro Woche Eishockey trainiere und öfters am Wochenende spiele, haben Vorrang.» Fussball, Street-hockey, Schneeballschlachten, Schwimmen, das Trampolin im Quartier und der iPod zum Musikhören stehen auch hoch im Kurs. Und Lesen? «Na ja, wenns sein muss, in der Schule und manchmal in den Ferien.» Seine Hausaufgaben erledigt Dario vor allem in der Schule, das Lernen fällt ihm leicht.

Dario und seine Mutter haben vereinbart, dass nur eine Stunde aneinander gegamt wird, sonst wird der iPod oder ein anderes Spielgerät ein paar Tage weggenommen. Aber das kam bis jetzt sehr selten vor. Sobald Dario ein Spiel runterlädt, wird eine Kopie auf Mutters iPad geladen – als Kontrolle.



Gabe, 16 Jahre:
Von idyllischen bis zu gewalthaltigen Games liegt alles drin, etwa Flower (links) und Pain. Gabe spielt aber auch mehrere Musikinstrumente.



Game-Fan Gabe liest auch gerne Shakespeare

Gabe (16) aus Zürich ist ein absoluter Game-Liebhaber. Er benutzt zum Spielen alle möglichen Geräte: die Konsolen von Sony und Nintendo, das Smartphone, Laptop und PC. Er spielt «rund eine Stunde pro Tag und unter der Woche meist nicht nach 21 Uhr». Hobbys wie Ukulele und Akkordeon spielen, Geschichten schreiben, Filme herstellen oder Shakespeare lesen nehmen ihn in Anspruch.

«Klar kann das Gamen auch mal länger dauern, auch bis spät abends», schmunzelt er. «In den Ferien habe ich mal mit Kollegen zwölf Stunden lang gegamt, nachher ging alles langsamer als sonst, und eine Woche lang waren wir zu nicht viel fähig. Es kann schon zum Gehirntod führen, wenn man nicht

aufhört.» Gabe demonstriert eines seiner Lieblingsspiele: Flower. Das fliegende Blütenblatt steuert man mit einfachen Handbewegungen über märchenhafte Hügel-landschaften, durch verregnete Felsschluchten und vorbei an Windrädern in der Abendröte. Ziel ist es, verschlossene Blumen zu öffnen, indem man sie im Fluge streift. «Es ist genial, kunstvoll, mit wunderschönem Klang. Ich bin der Wind, der alles zu neuem Leben wiedererweckt, zu prachtvoller Schönheit.»

Dann greift Gabe zu brutalen Spielen. «Ich weiss nicht, ob Sie das sehen wollen», warnt er. Pain – da schleudert man Menschen gegen ein Wand, um sie zu töten. Auch bei Skyrim gehts ums Töten: Der Spieler über-

nimmt die Rolle des Helden Drachenblut und muss im Lauf des Spiels den Ort Himmelsrand von den Drachen befreien.

«Es gibt auch Rollenspiele», so Gabe. «Durch gute Taten im Spiel gewinnt man ein hohes Ansehen, was sich meist positiv auf die Gesprächsmöglichkeiten im Spiel auswirkt. Durch negatives Handeln reagieren die anderen aggressiv, ängstlich oder verstört.» Er konstatiert, beim Gamen einiges gelernt zu haben: geschichtliche Facts und gewisse Taktiken, wie etwa beim Rugby den Überblick zu gewinnen und aus dem Augwinkel zu beobachten. Oder über den Sinn des Lebens nachzudenken – bei Dantes Inferno. Bei Box-, Tanz- und Tennisspielen trainiere er richtig. «Was

aber nicht in meinem Sinn ist: Horror- und Psychospiele. Eine Mutter, die ihre Tochter finden will, muss sich den Mächten der Hölle stellen, kann sich nicht wehren – das wäre nichts für mich.»

Alice organisiert gerne Hochzeiten am Nintendo

Alice (11) aus Zug hat vor einem Jahr ein grosses Nintendo gekauft. Ihr Lieblingsspiel ist Super Mario Bros, bei dem sie alle acht Welten bewältigt hat. Prinzessin Peach wird entführt, und Alice soll sie stellvertretend für Mario retten. Dabei bewegt sie sich durch 80 Levels in acht Welten; vornehmlich mit den Tasten.

Auch das Spiel «Léa Passion Mariages de Rêves» findet sie ausgezeichnet. Da



Alice, 11 Jahre: Spielt täglich «ein bisschen» mit dem Nintendo, Schulaufgaben haben aber Priorität. Zu ihren Lieblingsspielen gehören Super Mario Bros New 2 (links) und Zoo Tycoon 2.



organisiert sie Hochzeiten: Blumenmädchen, Kleider, Pfarrer, Kirche, Hochzeitstorte. Ganz ähnlich wie bei «Real Stories – Fashionshop», wo sich die Spielerin in den Chef einer Modeboutique in New York verwandelt. Er soll die jungen Damen auf der Suche nach einem geeigneten Look für ihren Ausgang beraten: 1600 Kleider und Accessoires stehen zur Auswahl, dazu Frisuren, Make-up und Maniküre. «Bei Cooking Mama lernt man kochen – Pudding, Konfitüre oder Brot», erklärt sie, «und bei Zoo Tycoon 2 kann ich einen eigenen Zoo bauen.»

Alice's vier ältere Geschwister spielen am Compi – auch Schiessspiele. «Nein, die interessieren mich wirklich nicht», stellt sie fest, «aber ich lese gerne Krimis,

Horrorgeschichten und Harry Potter.» Sie gamt jeden Tag ein bisschen, Schulaufgaben haben aber Priorität. «Diese führe ich sofort nach der Schule aus.» Am Mittwochnachmittag trifft sie sich oft mit Freundinnen.

Jungen sind gefährdeter als Mädchen

Lange nicht alle Kinder haben das Gamen so im Griff wie Dario, Gabe und Alice. Manche Kinder haben keine Eltern, die ihnen Grenzen setzen. Gemäss dem Schweizer Medienpädagogen Daniel Süss fand eine deutsche Studie bei etwa fünf bis acht Prozent der Jungen und bei 0,5 bis 0,8 Prozent der Mädchen Anzeichen von Computerspielabhängigkeit. Es sind also zehn Mal häufiger Jungen als Mädchen, die gefähr-

det sind. Betroffen sind eher Kinder aus bildungsfernen Familien und Kinder, die in der Schule wenig Erfolgserlebnisse haben.

«Vor ein paar Monaten, als alles neu war, ja, da war ich Game-süchtig. Aber ich habe es selber gemerkt, spiele jetzt weniger und lese dafür mehr», sagt Alice. Es sei auch nicht mehr so spannend wie am Anfang. Die Mutter komme manchmal abends ins Zimmer, wenn sie zu lange spiele, und nehme ihr das Nintendo weg. «Am längsten spielte ich mal an einem Wochenende, da war ich bis ein Uhr morgens am Gamen», sagt Alice. Sie freut sich auf neue Spiele; was sie aber auf keinen Fall möchte: Schiess- oder Babyspiele.

Texte: Pia Bühler

Bilder: Christine Bärlocher

Pro und Contra der Experten



Manfred Spitzer (54, links), Hirnforscher und Leiter der Psychiatrischen Universitätsklinik in Ulm (D), ist einer der prominentesten Kritiker der digitalen Welt. Computerspiele seien für viele negative Entwicklungen bei gamenden Jugendlichen verantwortlich, schreibt er in seinem Buch «Digitale Demenz».

Daniel Süss (50, rechts), Professor für Medienpsychologie an der Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaft ZHAW und Professor für Publizistikwissenschaft an der Uni Zürich. Er teilt Spitzers Argumente weitgehend nicht.

■ **These 1 von Manfred Spitzer:** Videospiele bewirken zunehmende Gewaltbereitschaft und Abstumpfung gegenüber realer Gewalt

■ **Kommentar Daniel Süss:** Stark gewalthaltige Spiele können Gewaltfantasien verstärken und das Mitgefühl mit Gewaltopfern reduzieren, wenn junge Spieler sie exzessiv und ausschliesslich spielen. Allerdings erleben die meisten Spieler solche Games primär als **Wettkampf, wo das Erfüllen von Missions und das Zusammenspielen im Team im Vordergrund stehen**. Die meisten Jugendlichen spielen unterschiedliche Typen von Games, sodass nicht bloss Gewaltszenarien im Zentrum stehen. Studien zeigen, dass man gegenüber Mediengewalt abstumpfen kann, wenn man sehr oft Mediengewalt konsumiert. Reale Gewalt, die man hautnah erlebt, ist etwas völlig anderes. Da fühlt man sich echt bedroht oder herausgefordert, was im Spiel nicht gleich erlebt wird.

■ **These 2 von Manfred Spitzer:** Videospiele haben soziale Vereinsamung zur Folge, sie beeinträchtigen die Beziehung zu Gleichaltrigen und Freunden negativ. Der Gebrauch der Spielkonsole hat eine geringere Elternbindung zur Folge.

■ **Kommentar Daniel Süss:** Kinder und Jugendliche, die Games spielen, vereinsamen in der Regel nicht. Die Games Communities sind **Gemeinschaften wie Sportmannschaften oder Musikvereine**. Aber zentral ist, dass Kinder und Jugendliche in mehreren Gemeinschaften Kontakte pflegen und sich nicht nur noch in den Game-Clans bewegen. Es ist eine Erziehungsaufgabe der Eltern, dies im Auge zu behalten und bei sozialem Rückzug rasch zu reagieren.

■ **These 3 von Manfred Spitzer:** Videospiele reduzieren die Chance auf Bildung. Kinder, die Videospiele spielen, verbringen im Vergleich zu Kindern, die dies nicht tun, viel weniger Zeit mit Lesen und Hausaufgaben.

■ **Kommentar Daniel Süss:** Wenn das Gamen so viel Zeit in Anspruch nimmt, dass Schularbeiten vernachlässigt werden, dann schadet das natürlich den Leistungen. Ist ein Kind in der Schule nicht erfolgreich und flüchtet deshalb in die Spielwelt, wo es leichter zu Erfolgen kommt, dann entsteht das **Risiko, dass der Selbstwert an der Position in der Gamergruppe festgemacht wird**, statt daran zu arbeiten, in der Schule aufzuholen. Kinder und Jugendliche sind in der Schule stark gefordert. Hausaufgaben nehmen viel Zeit in Anspruch, besonders wenn einem Kind das Lernen nicht leicht fällt. Da ist es klar, dass **das Gamen zeitlich begrenzt werden muss**. Spass und Ehrgeiz müssen auch im Lernen angesprochen werden, nicht nur in der Erholung beim Gamen. Wer aber nur noch für die Schule lernt und sich nicht mehr erholt, wird dabei auch nicht leistungsfähiger. Fürs erfolgreiche Gamen braucht es **volle Konzentration, gute räumliche Orientierung und schnelles Reagieren**. Man muss mehrere Informationen gleichzeitig verarbeiten und die Stärken und Schwächen von Mitspielern und Gegnern richtig einschätzen. All dies kann man beim Gamen lernen respektive einüben. Es gibt eine breite Palette an Games, genauso wie bei Büchern. Da lernt man auch sehr Unterschiedliches.

Deutsch Aufnahmeprüfung 2013 BMS 1

Name.....

Nummer.....

- ✎ Zeit: 90 Minuten
- ✎ Duden im Teil B erlaubt
- ✎ Das Prüfungsdossier umfasst 12 Seiten: Prüfungstext
4 Seiten, Aufgabenteil 8 Seiten. (Bitte prüfen!)
- ✎ Bitte alle Blätter abgeben

Teil A/76 P	Teil B Aufsatz	Gesamtnote
Note	Note	

TEIL A: TEXTVERSTÄNDNIS UND GRAMMATIK

I. Textverständnis (17 P.)

1. Nennen Sie drei Argumente des Medienpädagogen Daniel Süss zur Verteidigung von Computerspielen. (3 P.)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. Zählen Sie drei Argumente aus der Sicht von Manfred Spitzer auf. (3 P.)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. Welche Hobbys hat der Game-Fan Gabe sonst noch? (2 P.)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

4. Was für junge Leute sind am meisten gefährdet, gamesüchtig zu werden?
(6 P.)

.....
.....
.....
.....
.....
.....

5. Wie verhalten sich die Eltern den drei beschriebenen Jugendlichen (Dario, Alice, Gabe) gegenüber, was das Gamen anbelangt? (3 P.)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

II. Fremdwörter

Ersetzen Sie das Fremdwort in der Klammer durch einen hier passenden deutschsprachigen Ausdruck: (12 P.)

1. Dario aus dem
(idyllischen).....
..... Zürcher Oberland (gamt).....
..... regelmässig.

2. Daniel Süss (relativiert).....
die (pessimistischen).....
Aussagen von Manfred Spitzer.

3. Gabe (demonstriert).....
eines seiner Lieblingsspiele.

4. Er (konstatiert).....,
beim Gamen einiges gelernt zu haben: geschichtliche (Facts)
.....und gewisse
(Taktiken).....

5. Schulaufgaben haben aber (Priorität).....
.....

6. 16000 Kleider und (Accessoires)
stehen zur Auswahl, dazu Frisuren, (Make-up)
.....und
(Maniküre).....

III. Wortarten

Bestimmen Sie die Wortarten in der unten stehenden Tabelle so genau wie möglich. (20 P.)

„Ziel ist es, verschlossene Blumen zu öffnen, indem man sie im Fluge streift. Ich bin der Wind, der alles zu neuem Leben wiedererweckt.“

Ziel	<i>Nomen, Neutrum, Singular</i>
ist	
es	
verschlossene	
Blumen	
zu	
öffnen	
indem	
man	
sie	
im	
Fluge	
streift	
ich	
bin	
der	
Wind	
der	
alles	
zu	
neuem	

IV. Indirekte Rede

Setzen Sie die folgenden Beispiele der direkten Rede in die indirekte. (9 P.)

1. Alice sagt: „Die Aufgaben führe ich sofort nach der Schule aus.“

.....
.....
.....
.....

2. „Schiessspiele interessieren mich wirklich nicht“, stellt sie fest.

.....
.....
.....
.....
.....

3. „Bei Cooking Mama lernt man kochen, bei Zoo Tycoon kann ich einen eigenen Zoo bauen“, sagt Alice.

.....
.....
.....
.....
.....

4. „Vor ein paar Wochen war ich gamesüchtig, aber ich habe es selber gemerkt.“, meint Alice.

.....
.....
.....
.....
.....

V. Die grammatikalischen Fälle

Ergänzen Sie die leeren Felder der Tabelle, indem Sie die vorgegebenen Begriffe in die passenden Fälle setzen. *18 P*

Nominativ	Genitiv	Akkusativ	Dativ
eine deutsche Studie			
		manche Kinder	
	des Pädagogen		
		den Überblick	
das Gamen			
			Schülern

TEIL B: VERFASSEN EINES TEXTES

Wählen Sie bitte **eines** der untenstehenden Themen für Ihren Aufsatz:

1. **Computerspiele – gut oder schädlich?**

Erörtern Sie diese Frage, indem Sie die Vor- und Nachteile der beiden Möglichkeiten gegeneinander abwägen. Formulieren Sie anschliessend ein für Sie stimmiges Fazit, das auch erklärt, weshalb Sie sich für die eine Variante entschieden haben.

2. **„Warum ich unglaublich gerne game!“**

Beschreiben und erklären Sie, warum Sie gerne Computerspiele machen, welche zu ihren liebsten gehören und wie viel Zeit Sie damit verbringen.“

3. **„Für mich gibt es Besseres als Computerspiele.“**

Äussern Sie Ihre kritische Meinung zu Computerspielen und begründen Sie. Erzählen Sie, was Ihnen persönlich mehr bedeutet als das Gamen und sagen Sie auch warum.

UMFANG: 1 – 2 A4-Seiten

 Bewertet werden Inhalt, Aufbau, Orthographie und sprachliche Fertigkeiten.

 Schreiben Sie mit Tinte, Kugelschreiber oder Filzstift!

 Ziehen Sie einen 4 Häuschen breiten Rand auf der rechten Seite Ihrer Aufsatzblätter!

 Schreiben Sie bitte leserlich und sorgfältig!

