



**CERTIFICAT DE COMPETENCES EN LANGUES
DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR
CLES**

Langue : ALLEMAND

Session : 2008

Niveau : CLES 2

Dossier documentaire (textes)

- **Texte 1 : Schlachten in der Cyber-Welt -** page II
- **Texte 2 : Spielen als Sucht -** pages III et IV
- **Texte 3 : Wie die Computerspiele auf junge
Gehirne wirken -** pages V et VI

David und Maurice sind Computerspieler der Spitzenklasse. Sie spielen online, wie etwa 1,5 Millionen andere in Deutschland auch. Die beiden schotten sich ab und lernen zu töten. Sind sie deshalb eine Gefahr für die Gesellschaft?

Von Kerstin Kohlenberg

(...) Die Welt der Computerspiele (...) wird von der Debatte begleitet, ob und wie sehr diese Spiele schädlich und gefährdend sind. Die Wissenschaftler haben keine eindeutige Botschaft. (...)

»Achtzig Prozent der Spiele, die ich kenne, haben gewaltsame Handlungen«, meint der Medienpädagoge Jürgen Fritz. (...)

Ziel der Spieleentwickler ist es, die Grenze zwischen Wirklichkeit und Fiktion immer weiter aufzuheben, um die Dauer des Eintauchens in ein solches Spiel weiter und weiter auszudehnen. Wie auch im Kino sind Angst und Gewalt dabei erfolgreiche Mittel. Allerdings sitzt beim Videospiel niemand nur so da, der Spieler handelt. Er macht in dieser virtuellen Realität Erfahrungen. Was aber geschieht mit diesen Erfahrungen? Vermischen sich die Bilder, die Reaktionen und Gefühle mit denen aus der Wirklichkeit? Lernt ein Spieler, diese Ebenen auseinander zu halten? Lernt er zu töten oder einfach nur schnell zu reagieren? Sind David und Maurice gefährlich?

In vielen Studien wurde versucht, auch diesen Fragen auf den Grund zu gehen.

Auf der ganzen Welt haben Forscher Spieler in Labors gesetzt. Wie mitfühlend reagieren sie nach dem Spiel auf bestimmte Bilder, zum Beispiel auf Menschen oder Tiere in Not? In den meisten Studien wurde kurz nach dem Spiel eine erhöhte Aggressivität festgestellt, und eine gesunkene Bereitschaft zum Mitgefühl. Bei Männern stärker als bei Frauen. Wichtig sei jedoch noch ein anderer Aspekt, sagt Clemens Trudewind, Diplom-Psychologe an der Ruhr-Universität in Bochum. »Kinder mit sicherer Eltern-Kind-Bindung haben eine geringere emotionale Abstumpfung gezeigt als Kinder, die keine feste familiäre Bindung haben.«

Die Forscher spalteten sich in zwei Lager. Für die einen ist bewiesen, dass brutale Spiele Ursache für aggressives Verhalten und daher zu verbieten sind. Der amerikanische Psychologe Dave Grossmann glaubt zum Beispiel, dass Kinder durch Videospiele das Töten lernen. Als Beweis führt er immer wieder Michael Carneal an, einen 14-jährigen Jungen aus Kentucky, der eine Waffe stahl, sie mit in die Schule nahm und mit acht Schüssen acht verschiedene Kinder traf. Fünf davon Kopfschüsse, die anderen drei trafen den oberen Körperbereich. Carneal hatte nie zuvor eine Waffe in der Hand gehabt. Aber er hatte Videospiele gespielt, in denen genau diese Art zu schießen geübt wird.

Das andere Lager stellt dieses Ursache-Wirkung-Prinzip dagegen infrage. Zu diesen Wissenschaftlern gehören die Berliner Psychologin Maria von Salisch wie auch der Kölner Medienpädagoge Jürgen Fritz. Sie glauben, dass sich aggressivere Kinder von vornherein häufiger die brutaleren Spiele aussuchen, so wie sich schlechtere Schüler schneller dem Fernsehen oder den Computerspielen zuwenden als gute Schüler. »Spieler suchen sich Games aus, die zu ihren Lebenshintergründen, zu ihren Fähigkeiten, zu ihrem emotionalen Befinden passen«, vermutet Jürgen Fritz.

Nach: die Zeit, 17.03.2005

Spiele als Sucht

»Es kann jeden treffen«

5Wie oft kommt es vor, dass ein Leben aus den Fugen gerät und von der realen Welt in die virtuelle rutscht? Im August 2005 stirbt ein Koreaner an Herzversagen, nachdem er 50 Stunden StarCraft gespielt hat. In Österreich nennt das Anton-Proksch-Institut 30 bekannte Fälle von Computerspielesucht. In England findet der Psychologe Mark Griffiths in einer Umfrage unter 540 Spielern vier, die mehr als 80 Stunden in der Woche spielen, das sind 0,7
10Prozent. In Deutschland befragt die Berliner Charité gemeinsam mit Krawall.de 7.000 Spieler und stellt fest, dass 11,9 Prozent »süchtiges Spielverhalten aufweisen«. Ist das viel? Ist es wenig?

Gabriele Farke kennt keine Fallziffern, aber sie kennt die Zahl der Hilferufe, die auf ihrer Webseite eingehen: »Es ist noch nie so schlimm gewesen.« Seit acht Jahren engagiert sich
15die 50jährige im Bereich Onlinesucht-Beratung, ihre Seite www.onlinesucht.de ist die wichtigste Anlaufstelle für Verzweifelte. »Das ist ein größeres Phänomen als Online-Sexsucht«, staunt Farke. »Es kann jeden treffen. Bei Online-Rollenspielen gibt es keine Altersgrenzen. Wir haben süchtige 50jährige. Der Beruf und die soziale Schicht spielen keine Rolle.«

20

Sucht oder nicht?

Dass sich Einzelerfahrungen von Extremfällen zu einem dramatischen Gesamtbild fügen, das ist normal. Über die Wirklichkeit sagt es aber nichts aus. »Der Anteil der Computerspieler mit einem problematischen oder süchtigem Spielverhalten ist weitgehend
25unbekannt«, resümiert die Berliner Charité. Das Problem ist jung, erforscht ist wenig. Die Debatte entzündet sich vor allem an zwei Kernfragen: Ist exzessives Spielen eine Sucht? Und wenn ja, sind die Spiele Schuld daran? Schon bei der Suchtdiagnose gehen die Meinungen der Forscher auseinander. »Die Symptome und der Krankheitsverlauf sind denen von anderen Süchten sehr ähnlich«, stellt zum Beispiel die Psychologin Monica Mayer von
30der Uni Bamberg fest. »Es entsteht in der Presse manchmal der Eindruck, als hätten wir es hier mit einer neuartigen Form von psychischer Erkrankung zu tun«, meint dagegen der Oberarzt und Psychiater Bert te Wildt von der Uni-Klinik Hannover. »Ich bin da skeptisch. Dass es eine Sucht ist, ist eine problematische Vorannahme. «

Für die Wissenschaft macht es einen Unterschied, ob eine Sucht an einen Stoff gebunden ist oder nicht. Ein Stoff, das meint in der Regel Schnaps, Zigaretten oder Drogen. Alkohol ist ein Zellgift, es greift das Hirn direkt an. Spiele sind kein Stoff, sie zirkulieren nicht im Blut und lagern nicht in der Leber. Sie gelangen durch Augen und Ohren ins Gehirn, aber auch sie hinterlassen dort Spuren. Wer pausenlos spielt, dessen Verhalten kann sich verändern. Wann verlieren Menschen die Kontrolle über ihr Handeln, wann sind die abhängig? Um das zu bestimmen, ziehen Mediziner sechs Suchtkriterien für stoffliche Drogen heran, die von der Weltgesundheitsorganisation aufgestellt wurden: unstillbares Verlangen, Kontrollverlust über Häufigkeit und Dauer, Toleranzentwicklung, Entzugserscheinungen, Vernachlässigung von Verpflichtungen, andauerndes Suchtverhalten trotz schädlicher (körperlicher) Folgen. Wer drei der sechs Symptome aufweist, der gilt als abhängig.

www.gamestar.de, 06/2006

Wie die Computerspiele auf junge Gehirne wirken

(...)

Medienerfahrene Kinder gehen selbstbewusst mit Computer und Fernsehen um, ohne dass Schulleistungen darunter leiden. In Finnland oder Südkorea herrscht bei jungen Leuten eine viel stärkere Computer- und Spielkultur als in Deutschland, und trotzdem haben beide Länder bei der Pisa-Studie besser abgeschnitten als die Bundesrepublik.

Die "Ahrensburger Vorschule", eine Computer- und Musikschule bei Hamburg, will Kinder den sinnvollen Umgang mit Medien lehren. So setzt Lehrerin Anja Hatje-Gudjons, 37, bei Vorschulkindern Computerprogramme mit Buchstaben und Schriftsprache ein, um sie spielerisch auf die Schule vorzubereiten. So könnten Kinder auch logisches Denken lernen, etwa mit Hilfe des Strategiespiels "Fritz & Fertig", eines Schachprogramms. Klare Absprachen hält Hatje-Gudjons für notwendig: "Kinder lernen bei mir festgelegte Regeln zur Mediennutzung."

Strategie- und Simulationsspiele wie "Die Sims" oder "Civilization", bei denen der Spieler Familien im Alltag begleitet oder Völker durch die Geschichte führt, haben unbestritten positive Wirkungen. "Die Sims", selbst bei Mädchen beliebt, gilt als erfolgreichstes Spiel aller Zeiten. Es sei sehr wohl zu vermuten, dass ein Spiel wie "Die Sims" "Kinderhirne positiv verändert", sagt Henning Scheich, der am Magdeburger Leibniz-Institut für Neurobiologie die Grundlagen des Lernens erforscht. Neuronennetze für strategisches Denken könnten besser verknüpft werden.

(...)

Der Leipziger Medienpädagogik-Professor Hartmut Warkus empfiehlt Eltern, sich mit ihren Kindern über die Spiele zu unterhalten, sich die Spiele anzusehen und auch mal mitzuspielen.

"Bei Computerspielen lernt man nichts", würden Eltern häufig sagen. Warkus widerspricht: Kinder verbesserten ihre Fähigkeiten, etwa die Auge-Hand-Koordination, oder eigneten sich clevere Problemlösungsstrategien an.

Das deckt sich mit dem, was der Hamburger Schüler Laszlo, 15, sagt. Das berüchtigte "Counterstrike" ist seiner Meinung nach intelligent aufgebaut und trainiert Reaktionsvermögen und strategisches Denken. Laszlo hat keine Lust, zehn Stunden täglich zu spielen, er geht auch gern ins Kino, regelmäßig zum Judo und spielt Tennis. (...)

Seine Bekannte Jana, 16, hat einen Notendurchschnitt von 1,8. Sie skatet und joggt, spielt Klarinette und reitet. Am Computer recherchiert sie für die Schule, schreibt E-Mails oder telefoniert über das Internet mit der Software "Skype" kostenlos mit ihrer Freundin auf Hawaii. Laura findet, bei den "Sims", ihrem Lieblingsspiel, lerne sie Verantwortung und umsichtiges Planen.

Auch Medienpädagoge Stefan Aufenanger sieht ein didaktisches Potential bei Videospiele. Ein komplexes Spiel (...) fordere den Spieler intellektuell heraus, er müsse unter Zeitdruck Risiken abwägen, Entscheidungen treffen, Strategien entwickeln oder Mitspieler führen.

Gute Spiele, schlechte Spiele - der Streit wird weitergehen. "Es gibt Spiele, die sind problematisch", sagt Hans-Jürgen Palme, Leiter der medienpädagogischen Facheinrichtung "Studio im Netz" in München. Deshalb müssten Eltern sich informieren und auf Alterskennzeichnungen achten. (...)

Palme hält nichts davon, die alten Zeiten zu beschwören. Kinder, sagt er, wachsen nun mal in einer Wissensgesellschaft auf, die geprägt ist von digitalen Medien. "Also müssen wir ihnen ermöglichen, diese Welt kennenzulernen. Spiele sind ein Teil davon."

Aus: der Spiegel 20/2007: Aliens im Kinderzimmer