

Thema: Sachtextanalyse – Vorbereitung einer Textbeschreibung zu Sachtexten

Wochenstunde 1: Aufgabenstellung zu einer Sachtextanalyse verstehen

In den nächsten zwei Wochen wirst du den Artikel von Matthias Horx „*Wie wirken sich Computerspiele aus?*“ auseinandernehmen, zerpfücken und somit analysieren. Jetzt geht es los mit der Aufgabe:

1. Lies die Aufgabenstellung.

1. Analysiere den folgenden Beitrag aus der Zeitschrift P.M. Magazin. Gehe dabei folgendermaßen vor:
 - Fasse die wesentlichen Aussagen des Textes zusammen und gib die Position des Autors mit eigenen Worten wieder.
 - Stelle den argumentativen Aufbau des Textes sowie auffällige sprachliche Mittel dar, mit denen der Autor seine Meinung zum Ausdruck bringt.
2. Nimm Stellung, inwieweit du mit Matthias Horx' Bewertung von Computerspielen übereinstimmst. Beziehe in deine Überlegungen auch eigene Beobachtungen und Erfahrungen mit ein.

Keine Panik! Du gehst Schritt für Schritt vor!

2. Was sollst du tun? Markiere darin Operatoren und Schlüsselbegriffe.

Operatoren = auffordernde Verben in Aufgabenstellungen, z. B. beschreibe, verfasse zusammen, ...

Schlüsselbegriffe = Begriffe von zentraler Bedeutung für den Text

3. Vervollständige jetzt den Lückentext. Versuche es zunächst ohne die Hilfe des Wortspeichers.

Ich soll zunächst die **Kerngedanken** des vorliegenden Artikels kurz _____ und die

Haltung des Verfassers in meinen eigenen Worten _____.

Anschließend soll ich die **Argumentationsstruktur** des Textes _____. Dabei soll

ich **auffällige sprachliche Gestaltungsmittel** _____ und _____

_____, wie sie die Position des Autors kennzeichnen bzw. unterstützen.

Zum Schluss soll ich mich mit der **Bewertung** von Computerspielen _____, die der

Autor im Text zum Ausdruck bringt. Dabei soll ich nicht nur im Text genannte (Gegen-)Argumente, sondern auch

eigene Erlebnisse oder Beobachtungen _____.

Wortspeicher
erklären – beschreiben – benennen – widerlegen – berücksichtigen – auseinanderzusetzen – zusammenfassen

Thema: Sachtextanalyse – Vorbereitung einer Textbeschreibung zu Sachtexten

Wochenstunde 2: Erstes Textverständnis

1. Lies den Text.

Matthias Horx

Wie wirken sich Computerspiele auf unsere Kultur und Gesellschaft aus?



Fördern sie den sozialen Zusammenhalt – oder führen sie zur Vereinzelung der Menschen? Wie groß ist die Gefahr von Realitätsverlust und Sucht? Dieses Thema ist sehr umstritten und wird seit einiger Zeit wieder verstärkt diskutiert.

Immer wenn ein neues Medium entsteht, zieht die Kulturkritik in den Krieg: Im 19. Jahrhundert wurden Romane gebrandmarkt¹, weil „solch törichte Fantasien die Sitten verderben und der Jugend böse Wünsche einpflanzen“. Zum Beispiel das Medium Film stand von seinem Anbeginn unter dem Verdacht, „Unschuld und Jungfräulichkeit zu attackieren, junge Menschen zu einem Leben in Sünde und Verwirrung anzuleiten“ (so urteilte die New Yorker Gesellschaft zur Vermeidung von Gewalt gegen Kinder im Jahre 1909). Woran liegt es, dass Computerspiele von allen Medien heute vielleicht den schlechtesten Leumund² haben?

Eine Untersuchung der Universität Oklahoma hat zwar gezeigt, dass zwei Drittel aller körperlichen Auseinandersetzungen in den Schulen von regelmäßigen Videospielern initiiert wurden (nur vier Prozent von Nichtspielern) – was aber auch dadurch erklärbar ist, dass nur 15 Prozent der Schüler gar nicht spielten, die Kinder mit problematischem Familienhintergrund hingegen besonders viel. Spiele „produzieren“ also keine Gewalt, können aber unter bestimmten Umständen Verwahrlosungs- und Entfremdungstendenzen³ verstärken.

Ein weiterer Vorwurf: Computerspiele „verschwenden“ enorm viel Zeit. Gerade hier läuft die Kritik ins Leere: Computerspiele sind gerade deshalb so beliebt, weil sie eben, anders als Fernsehen, nicht passiv sind. Sie stimulieren⁴ das Hirn auf denselben Ebenen, auf denen uns auch stark motivierte, kreative Wissensarbeit in Flow⁵ versetzt.

Steven Johnson, der Autor des Buches „Everything Bad is good for You“ (Warum das Schlechte in Wirklichkeit gut für uns ist), schildert Videospiele als typische Beispiele für den „Mephisto⁶-Effekt“. Sie sind eigentlich nicht gemacht, um pädagogisch zu wirken – aber sie wirken erstaunlich intelligenzsteigernd. Viele Spiele sind inzwischen enorm komplex, vielschichtig, herausfordernd – „Brainware“ vom Feinsten. Allein die Handbücher für „World of Warcraft“ sind gewaltige Schinken mit unendlichen Tabellen, Details, Statistiken. Die Spieler trainieren das Denken in Zusammenhängen, das strategische Simulationsvermögen, üben das Multitasking ein, das wir in der modernen, vom Wissenswandel geprägten Arbeitswelt brauchen: viele Dinge zu koordinieren und dabei die Übersicht zu behalten. Spielkids, das zeigen Studien, sind deutlich besser in Symbolverarbeitung, Orientierungssinn und Verknüpfung von Sinn-Inhalten.

- 35 Welche Eigenschaften entwickeln die Spieler?
- Sozialkompetenz:* Multiplayer-Spiele⁷ sind keineswegs „vereinsamend“, sondern das genaue Gegenteil: ein unvergleichliches soziales Erlebnis. Spieler sind deshalb unglaubliche Sozialtiere, die schnell Freundschaften entwickeln und Allianzen bilden können. Humor, Aufgeschlossenheit und Schlagfertigkeit spielen eine große Rolle.
- 40 *Koordination:* Eine Studie der Universität von Rochester hat herausgefunden, dass die Fähigkeit zur Bildverarbeitung schon bei einer Spielzeit von zehn Stunden enorm gesteigert wird. Ebenso verbessern sich das räumliche Vorstellungsvermögen und die Hirn-Hand-Koordination der Spieler.
- Flexibilität:* Gamer wissen, dass es immer auch einen anderen Weg gibt, den nächsten Level zu erreichen oder ein Problem zu lösen, wenn die eine Strategie keinen Erfolg hat.
- 45 *Wettbewerbslust:* Spieler sind kompetitiv⁸, weil sie wissen und bejahen, dass jeder versucht, das Spiel zu gewinnen. Anerkennung von persönlichem Ehrgeiz ist für sie Teil des Lebens.
- Selbstvertrauen:* Die „Generation Game“ akzeptiert nicht so leicht Autoritäten. Kein Wunder, wenn man jeden Abend die Welt retten, gewaltige Monster besiegen und ganze Universen meistern kann! Computerkids haben die grundlegende Erfahrung gemacht, etwas bewirken zu können.
- Angesichts dieser fünf Eigenschaften wird schnell klar, dass Gamer die idealen Bewohner der globalen Welt des 21. Jahrhunderts sind. Ihre „Skills“ sind angepasst an ständigen
- 50 Wandel, komplexe Systeme, kompetitive Umwelten und große Eigenverantwortung. Genau das machen wir, die Gestrigen, ihnen zum Vorwurf.
- Computerspiele haben einen langen Weg hinter sich, in den 30 Jahren ihrer Existenz hat sich technisch wie inhaltlich so viel getan wie in kaum einem anderen Medium der Geschichte. Von den Pingpong-Spielen der frühen 1980er Jahre bis zu den unglaublichen
- 60 Cyberwelten unserer Tage sind es gewaltige Schritte. Und was vor uns liegt, wird noch viel, viel spektakulärer ...

Quelle: P.M. Magazin 6/2007

- 1 **gebrandmarkt:** verdammt, beschuldigt
- 2 **Leumund:** Ruf, Ansehen, Nachrede
- 3 **Entfremdung:** Kontaktverlust zur Welt/zur Mitmenschen
- 4 **stimulieren:** anregen, beleben, reizen

- 5 **Flow:** Schaffensrausch
- 6 **Mephisto:** Gestalt, die Böses will, aber Gutes schafft
- 7 **Multiplayer-Spiele:** Spiele für mehrere Spieler
- 8 **kompetitiv:** ehrgeizig, wettbewerbslustig

2. Der Artikel weist einige Fremdwörter auf, deren Bedeutung sich aus dem Zusammenhang erschließt. Finde folgende Begriffe im Text, ergänze die Zeilenangaben und ordne Ihnen die passenden Definitionen zu.

a) Z. ____: Brainware	1. Niveau, Schwierigkeitsstufe, Leistungsstand
b) Z. ____: Flexibilität	2. Bündnis, Pakt, Verbindung
c) Z. ____: Multitasking	3. Bestehen, Dasein, Gegenwart
d) Z. ____: Skills	4. Gehirngymnastik, Denksport, intellektuelle Herausforderung
e) Z. ____: Existenz	5. Fähigkeiten, Kompetenzen, Umgangsformen
f) Z. ____: Allianz	6. Beweglichkeit, Anpassungsfähigkeit, Reaktionsvermögen
g) Z. ____: Level	7. Fähigkeit, mehrere Aufgaben zugleich zu bewältigen

3. Markiere die **Kernaussagen** im Artikel zum Thema „Auswirkungen von Computerspielen auf Kultur und Gesellschaft“. Notiere am Rand jeweils einen zusammenfassenden Stichpunkt.

4. Entscheide: Welche der folgenden **Kernaussagen** lassen sich aus dem Text entnehmen, welche nicht?

	richtig	falsch
a) Die Geschichte lehrt: Neue Medien werden erst begeistert gefeiert und dann heftig kritisiert. ...	☐	☐
b) Computerspiele haben heutzutage von allen bekannten Medien den schlechtesten Ruf.	☐	☐
c) Der Autor stellt in Frage, ob Computerspiele tatsächlich zu mehr Gewalt an Schulen führen. ...	☐	☐
d) Computerspiele lähmen das Gehirn und verringern dauerhaft das Leistungsvermögen.	☐	☐
e) Steven Johnson zeigt an Beispielen auf, dass Computerspiele intelligenzsteigernd wirken.	☐	☐
f) Multiplayer-Gamer verlieren sehr schnell den Kontakt zur Realität und vereinsamen dann.	☐	☐
g) Computerkids trainieren nebenbei Fähigkeiten, die sie gut für die globalisierte Welt rüsten. ...	☐	☐

5. Der Text ist gedanklich in **Sinnabschnitte** gegliedert. Fasse sie stichpunktartig zu einer Zwischenüberschrift zusammen.

(1) Z. 1–3: Einleitung: Stand der Diskussion, strittige Fragen

(2) Z. 4–11: Neue Medien stehen am Anfang oft ...

(3) Z. 12–18: Widerlegung der häufigsten Kritikpunkte: ...

(4) Z. ____: _____

(5) Z. 23–24: _____

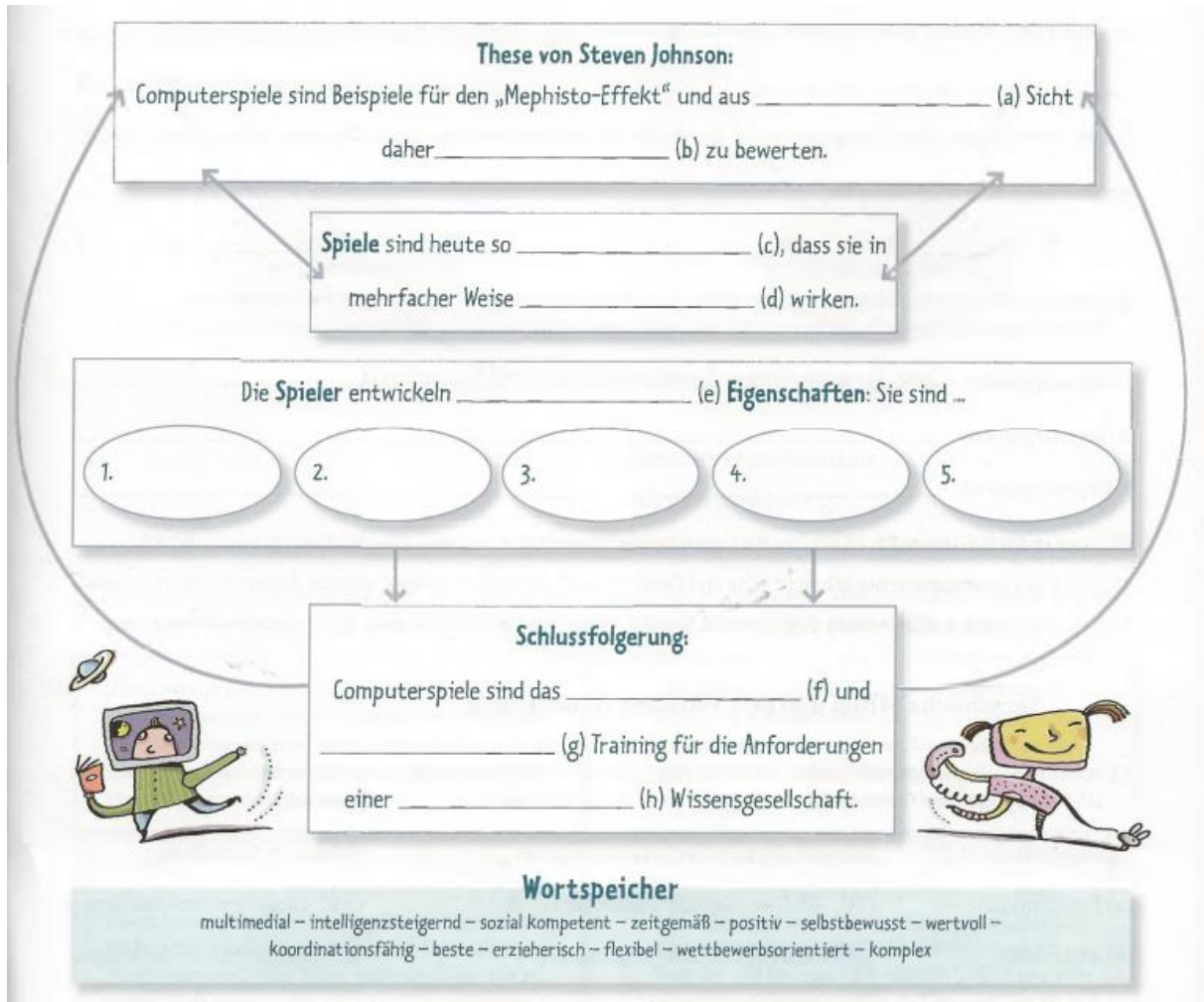
(6) Z. ____: _____

(7) Z. 53–61: _____

Thema: Sachtextanalyse – Vorbereitung einer Textbeschreibung zu Sachtexten

Wochenstunde 3: die Argumente und den Aufbau am Text erkennen

1. Der Artikel greift die Position von Steven Johnson aus dessen Buch „Everything Bad is good for You“ auf. Mache dir Johnsons Kernaussagen klar, indem du folgende Grafik mit Hilfe des Wortspeichers ergänzt:



2. Im Artikel werden verschiedene Thesen genannt, die Computerspiele positiv bewerten. Finde zu den folgenden Thesen die im Text genannten Begründungen und ergänze sie mit deinen eigenen Worten.

Bsp.: Dem Text zufolge ist ein Computerspiel keine „passive Unterhaltung“, sondern aktiv und sinnvoll genutzte Zeit, weil das Gehirn dadurch angeregt und die Kreativität herausgefordert wird. (vgl. Z. 21f.)

a) Der Autor behauptet, dass komplexe Spiele sich förderlich auf die Intelligenz auswirken, denn ...

_____ (vgl. Z. _____).

b) Computerspieler, so urteilt Horx, sind geübt darin, Verbündete zu suchen und Freunde zu finden, da ...

_____ (vgl. Z. _____).

53

c) Eine weitere These ist, dass es Gamern leichtfällt, komplexe Probleme zu lösen, denn ...

_____ (vgl. Z. _____).

d) Zudem – so argumentiert der Autor – entwickeln Spieler einen gesunden Ehrgeiz, weil ...

_____ (vgl. Z. _____).

e) Außerdem wird die These vertreten, dass Computerspieler selbstbewusster sind als Nichtspieler, weil ...

_____ (vgl. Z. _____).

f) Der Autor folgert, dass Computerspieler durch ihre Fähigkeiten bestens auf die Herausforderungen der globalisierten Welt vorbereitet sind, da ...

_____ (vgl. Z. _____).

3. Matthias Horx bezieht in diesem Text mit seiner Darstellung eine Position, die Widerspruch herausfordert. Welche Gegenargumente hat er bereits berücksichtigt (und entkräftet)? Markiere sie farbig und notiere sie hier.

1. Gegenargument: Computerspiele fördern Gewaltbereitschaft und Aggressivität

2. Gegenargument: _____

3. Gegenargument: _____

Thema: Sachtextanalyse – Vorbereitung einer Textbeschreibung zu Sachtexten

Wochenstunde 4: Sprachliche Mittel und ihre Wirkung untersuchen

1. Welche sprachlichen Mittel nutzt der Autor, um die positive Wirkung von Computerspielen zu betonen? Ordne die folgenden Fachbegriffe den Beispielen zu. Entscheide dann, welche Wirkung sie haben.

Sprachliche Mittel	Beispiel aus dem Text (Zeilenangabe)	Wirkung: Sie sollen ...
a) Personifikationen	(1) ... Tabellen, Details, Statistiken (Z. 28–29)	(A) ... Dinge vermenschlichen.
b) Metaphern	(2) Woran liegt es, dass ...? (Z. 10–11)	(B) ... das Leserinteresse lenken.
c) Aufzählungen	(3) ... den schlechtesten Leumund (Z. 10–11)	(C) ... etwas veranschaulichen.
d) Anglizismen	(4) ... gebrandmarkt (Z. 5)	(D) ... Jugendliche ansprechen.
e) Leitfragen	(5) ... das strategische Simulationsvermögen (Z. 30)	(E) ... die Wirkung steigern.
f) Übertreibungen	(6) ... unvergleichliches soziales Erlebnis (Z. 37)	(F) ... Kompetenz signalisieren.
g) Fachbegriffe	(7) ... Spielkids (Z. 32)	(G) ... den Leser beeindrucken.
h) Steigerungsformen	(8) ... Film stand unter Verdacht (Z. 6–7)	(H) ... Vielfalt aufzeigen.

2. Lege für jedes sprachliche Mittel eine Farbe fest und markiere mindestens ein weiteres Beispiel im Text.