

Teil 1: Textverständnis und Wortschatz (25 Punkte)

Lesen Sie den folgenden Text aufmerksam durch und bearbeiten Sie die Aufträge im Anschluss.

Lösungsvorschlag

Zocken mit Gefühl

Von Boris Hänssler (vgl. Tagesanzeiger, 16.12.16)

Geralt von Riva hat lange weisse Haare, eine tiefe Narbe durchzieht seine linke Gesichtshälfte. Von Beruf ist er Hexer. Die Hauptfigur des Videospieles «The Witcher 3» bekämpft böse Bestien mit Schwert und Magie, aber weil er ein Mutant ist, hassen ihn die mittelalterlichen Dorfbewohner. Draussen und in den Spelunken beschimpfen sie ihn, egal, was er für sie tut. Auf Dauer fühlt sich das für die meisten Spieler vor dem Bildschirm bedrückend an.

Der Hexer ist bereits in der literarischen Vorlage des Autors Andrzej Sapkowski ein Ausgestossener - die Diskriminierung wurde im Spiel übernommen. Marcin Blacha, der für die Story des Games verantwortlich ist, sagt: «Die Leute haben Angst vor ihm und hassen ihn für das, was er ist. Sofern sie ihn nicht brauchen, wollen sie nichts mit ihm zu tun haben.» Blachas Ansicht nach liegt es in der Verantwortung von Entwicklern, Spiele zu machen, in denen Gewalt und Zynismus nicht nur einen Schockwert haben. Die Spieler sollen nachfühlen, was in den Spielcharakteren vorgeht, wie sie leiden, trauern und hoffen.

Nicht ganz zu Unrecht müssen sich Videospiele-Hersteller von jeher Vorwürfe anhören: Die Spiele provozierten Gewalt, förderten Rassismus und Sexismus oder stumpften emotional ab. In Reihen wie «Far Cry», «Call of Duty» und «Grand Theft Auto» löst der Held Probleme in der Regel durch Muskelkraft und mit Waffengewalt, ergänzt durch Machosprüche. Frauen, sofern sie eine tragende Rolle einnehmen, sehen oft aus wie Variationen von Lara Croft: knappe Kleidung, Top-Figur, wenig emotionale Tiefe.

In jüngerer Zeit aber schaffen es immer öfter auch andere Charaktere in den Spiel-Mainstream. Und siehe da: Erste Forschungsergebnisse lassen vermuten, dass Videospiele sogar Empathie fördern können - vorausgesetzt, die Entwickler gehen es richtig an. Dies bedeutet, dass die Spieler sich in jemanden hineinversetzen und seine Sichtweise einnehmen. In Zeiten, in denen Hass und Vorurteile im Netz verbreiteter sind denn je, hat das eine neue Relevanz.

«Im Spiel sind Sie Beobachter und handelnde Person - damit sehen Sie unmittelbar die Folgen Ihrer Handlung», sagt André Melzer, Psychologe und Medienforscher an der Universität Luxemburg. «So entsteht ein geschlossener Feedback-Loop: Ich mache etwas. Der Bild-

schirm zeigt mir als Folge eine Veränderung und gibt mir einen neuen Handlungsinput. Durch diese Erfahrung der Kausalität entsteht Selbstwirksamkeit.» Das bedeutet: Die Spieler erfahren, dass ihre Handlungen Erfolg haben und etwas bewirken. Allerdings können sie auf diese Weise auch negative Lösungsansätze verinnerlichen, zum Beispiel, dass man
35 Konflikte am besten mit Gewalt lösen kann.

Das Problem daran: Gewalt hat im Spiel oft nichts mit Emotionen zu tun, mit dem Opfer verbindet den Spieler nichts. «Wäre die Gewalt näher an der Realität, und wären die Gegner menschlicher, dann wäre der Gewalteinsetz aus moralischen Gründen im Spiel schwierig», sagt Melzer. Nicht Gewalt an sich stumpfe ab, sondern der Kontext, in dem sie präsent
40 tiert werde.

Die Spieleforscherin Katherine Isbister findet, dass Spiele das erzählerische Potenzial noch immer zu selten nutzen. «Kommerzielle Spiele haben oft eine flache Story und flache Charaktere, weil es darin mehr um strategische Entscheidungen geht, um zackige Fähigkeiten und um Timing, weniger um Emotionen und Geschichten», sagt die Wissenschaftlerin von
45 der University of California in Santa Cruz.

Independent-Spiele haben diesen Glauben in den letzten Jahren verändert. Ein Beispiel ist das zumindest bei Kritikern sehr erfolgreiche Spiel «Papers, Please», bei dem man in die Rolle eines Grenzkontrolleurs schlüpft und darüber entscheiden muss, wer in ein Land einreisen darf. Zu Beginn kontrolliert man die Dokumente und versucht seinen Job zu machen,
50 aber dann bitten die Immigranten um Schutz; die moralische Landschaft wird trübe, zumal man mit dem Job auch seine Familie ernähren muss. Der Spieler muss Entscheidungen treffen, die emotionale Konsequenzen haben. «Ich glaube, dass solche Ansätze sehr dazu beitragen, Empathie sowohl für Grenzkontrolleure als auch für Immigranten oder andere Menschen zu empfinden, die sich heutzutage in ähnlichen Situationen befinden», sagt Isbister.
55 ter.

Empathische Spiele allein machen jedoch keinen Sexisten oder Rassisten zu einem besseren Menschen. Aber auch die oft kritisierten Videospiele können positive Auswirkungen haben: Je mehr Spiele ebenso wie Filme und Bücher ein vielschichtigeres Bild der Gesellschaft zeigen und Gewalt in einen emotionalen Kontext stellen, desto eher ändert sich das
60 öffentliche Bewusstsein.

Fragen zum Text

1. Geben Sie die Bedeutung folgender Wörter mit einem Synonym oder einer kurzen Beschreibung an. (5 P)

Spelunken (Z. 6): Restaurant, Gaststätte, Beiz

Reihen (Z. 18): Serie, Folge

Charaktere (Z. 22): (Spiel-)Figur, Kreatur, Gestalt

Kausalität (Z. 32): Ursache, Zusammenhang,

Kontext (Z. 39): Zusammenhang, Umgebung, Verbindung

2. Geben Sie die Bedeutung folgender Wörter mit einem Antonym (Wort mit gegenteiliger Bedeutung) oder einer kurzen Beschreibung an. (4 P)

knappe (Z. 21) lang, weit

Erfolg (Z. 33) Misserfolg, Scheitern

Konflikt (Z. 35): Harmonie, Friede, Versöhnung

Realität (Z. 37): Fiktion, Traum, Scheinwelt, Irrealität, Unwirklichkeit

3. Was genau ist die Aufgabe von Marcin Blacha? (1 P)

Er ist für die Geschichte des Videospieles „The Witcher 3“ verantwortlich. Er ist nicht der Autor der Romanvorlage.

4. Nummerieren Sie die folgenden Angaben so durch, dass sie den inhaltlichen Aufbau des Textes widerspiegeln. (5 P)

(4) Beispiel eines anspruchsvollen Spieles

(1) Beispiel einer Spielfigur

(2) Die negativen Seiten der Spiele

(5) Positive Beeinflussung der Gesellschaft

(3) Videospiele spielen

5. Kreuzen Sie das passende Satzende an: Lara Croft ist beispielhaft für eine Spielfigur, welche ... (1 P)

a) eine Vorlage für andere Frauenfiguren ist.

6. Mit welchen Vorwürfen sehen sich die Videospiele-Hersteller schon immer konfrontiert? Nennen Sie mindestens drei und antworten Sie in ganzen Sätzen. (3 P)

Keine ganzen Sätze minus 1 P.

Pro Vorwurf 1 P.

- Videospiele provozieren Gewalt
- Videospiele fördern Rassismus und Sexismus
- Videospiele lassen einen emotional abstumpfen

7. Erklären Sie in eigenen Worten, um was für ein Prinzip es sich beim „geschlossenen Feedback-Loop“ (Z. 30) handelt und erklären Sie, wie jenes funktioniert? (2 P)

Es ist ein Kreislauf. 1 P

Der Spieler, die Spielerin ist Beobachter und handelnde Person in einem. So wird nach dem Handeln gleich deutlich, dass etwas geschehen ist und der Spieler bzw. die Spielerin wird damit zu neuem Handeln aufgefordert. 1 P

8. Nennen Sie die Textpassage (mit Zeilenangabe), welche die Meinung von Katherine Isbister zu dem Spiel „Papers, Please“ zum Ausdruck bringt und fassen Sie diese in einem Satz zusammen. (2 P)

Zeilen 52-54. 1 P

Das Spiel fördert Empathie sowohl für die Grenzkontrolleure als auch für die Immigranten. 1 P

9. Was müsste ein Videospiele – laut Autor – mit sich bringen, damit es einen positiven Einfluss auf die Gesellschaft geltend machen könnte? (2 P)

Das Spiel müsste ein vielschichtigeres Bild der Gesellschaft zeigen und Gewalt in einen emotionalen Kontext stellen.

Teil 2: Grammatik und Orthografie (25 Punkte)

1. Bestimmen Sie die Wortarten so genau wie möglich. (6 P)

In	Präposition	auch	Adverb / Partikel
jüngerer	Adjektiv	andere	Indefinitpronomen
Zeit	Nomen	Charaktere	Nomen
schaffen	Verb	in	Präposition
es	Personalpronomen	die	bestimmter Artikel
jeweils	Adverb / Partikel	Games.	Nomen

Pro korrekte Wortart ½ P.

Die bloße Nennung von „Pronomen“ ergibt keine Punkte.

Bei „jeweils“ sowie „auch“ ist neben Adverb auch Partikel als Antwort möglich.

2. Bestimmen Sie die unterstrichenen Satzglieder. (4 P)

Geralt von Riva hat lange weisse Haare (1). Eine tiefe Narbe (2) durchzieht seine linke Gesichtshälfte. Die Hauptfigur des Videospiele «The Witcher 3» bekämpft (3) böse Bestien mit Schwert und Magie (4).

(1) **Akkusativobjekt**

(2) **Subjekt**

(3) **verbaler Teil / Prädikat**

(4) **Präpositionalgefüge / Adverbiale der Art**

3. Markieren Sie die Nebensätze und bestimmen Sie deren Form. (2 P)

Dies bedeutet, **dass die Spieler sich in jemanden hineinversetzen und seine Sichtweise einnehmen.**

Konjunktionalsatz

In Zeiten, **in denen Hass und Vorurteile im Netz verbreiteter sind**, hat das eine neue Relevanz.

Relativsatz

Korrekte Markierung der Nebensätze ergibt ½ P.

Korrekte Bestimmung der Nebensätze ergibt ½ P.

4. Setzen Sie untenstehenden Text in die indirekte Rede. Markieren Sie dazu in der linken Spalte alle Verben und notieren Sie in der rechten Spalten die entsprechenden Verbformen. (6 P)

<p>Independent-Spiele haben diesen Glauben in den letzten Jahren verändert. Ein Beispiel ist das zumindest bei Kritikern sehr erfolgreiche Spiel «Papers, Please», bei dem man in die Rolle eines Grenzkontrolleurs schlüpft und darüber entscheiden muss, wer in ein Land einreisen darf. Zu Beginn kontrolliert man die Dokumente und versucht seinen Job zu machen, aber dann bitten die Immigranten um Schutz.</p>	<p>Katherine Isbister sagt, ...</p> <p><i>hätten</i></p> <p><i>verändert</i></p> <p>sei</p> <p>schlüpfe, entscheiden müsse</p> <p>einreisen dürfe</p> <p>kontrolliere</p> <p>versuche zu machen</p> <p>bäten</p>
--	--

Pro vergessen gegangenes Verb und pro falsche Umwandlung je minus ½ P von 6 P.

5. Setzen Sie in den untenstehenden Text ganz deutlich die fehlenden Kommas und verbessern Sie die Rechtschreibfehler direkt im Text. (5 P)

Das Game «Papers, Please» mimit den Alltag eines Kontrolleurs am Grenzübergang des fiktiven Staates Arstotzka im Jahre 1982. Der Spieler verkörpert einen namenlosen Immigranten, der mit seiner Familie nach Arstotzka gezogen ist, dort wohnt und an der Grenze als Kontrolleur arbeitet. Die Aufgabe ist es, aufgrund von verschiedenen Gesetzen zu entscheiden, welche Migranten über die Grenze gelassen werden und welche nicht. Das Besondere ist allerdings, dass diese Gesetzmässigkeiten sich an jedem Arbeitstag ändern und somit neue spielerische und moralische Herausforderungen für den Spieler liefern.

(Text vgl. www.spieleratgeber-nrw.de)

Pro vergessenes Komma, pro nicht gefundenen Rechtschreibfehler, pro Verschlimmbesserung je minus ½ P von 5 P.

6. Formen Sie folgende Sätze ins Passiv oder ins Aktiv um. Behalten Sie die vorgegebene Zeit bei. (2 P)

Draussen und in den Spelunken beschimpfen sie ihn.

Er wird draussen und in den Spelunken von ihnen beschimpft.

Der Bildschirm hat dem Spieler als Folge eine Veränderung gezeigt.

Als Folge ist dem Spieler von dem Bildschirm/durch den Bildschirm eine Veränderung gezeigt worden.

Falls Umwandlung richtig, Zeit jedoch falsch, $\frac{1}{2}$ P geben.