

Eignungsprüfung Deutsch

Zur Aufnahme in die Qualifikationsphase

Hirnforschung: Wie das World Wide Web unser Denken verändert

- Früher lasen die Deutschen Bücher. In einer repräsentativen Studie der Stiftung Lesen gab 2008 ein Viertel der Befragten an, überhaupt kein Buch mehr zur Hand zu nehmen. Auch die durchschnittliche Anzahl der Bände pro Haushalt hat in den letzten 20 Jahren abgenommen. Im Gegensatz dazu sind elektronische Medien wie das Fernsehen, DVDs und das Internet aus dem Alltag der meisten Menschen nicht mehr wegzudenken. Kritiker betonen die angeblich schädlichen Folgen dieser Entwicklung: Wer viel Zeit online verbringe, sei auch im "echten" Leben nur noch auf der Jagd nach schnellen, leicht verdaulichen Informationshäppchen. Hektische Computerspiele würden die Aufmerksamkeitsspanne von Kindern und Jugendlichen verkürzen, weshalb sie sich in der Schule immer schlechter konzentrieren könnten. So weit, so schlüssig. Doch sind diese Befürchtungen berechtigt? [...]
- Die Bildschirmwelten, mit denen Kinder und Jugendliche heute aufwachsen, sind [...] nicht partout schädlich für das Gehirn. Im Gegenteil: Das mediale Dauerfeuer könnte den Nachwuchs sogar gut auf die Anforderungen des modernen Alltags vorbereiten. So wird beispielsweise von Arbeitnehmern zunehmend die Fähigkeit zum „Multitasking“ erwartet, also an mehreren Aufgaben gleichzeitig zu arbeiten. 2005 fand Paul Kearney vom Unitec Institute of Technology in Auckland (Neuseeland) heraus, dass manche Computerspiele genau diese Fähigkeit trainieren.
- Kearney ließ seine Probanden einen virtuellen Test absolvieren, der ursprünglich für Rekruten der United States Navy entwickelt wurde. Darin sollen die Probanden parallel mehrere Aufgaben meistern, die auch im Büro anfallen können - darunter Kopfrechnen, sich kurzzeitig Buchstabenfolgen merken und zugleich auf visuelle oder akustische Reize achten. Vor einem erneuten Test verbrachte ein Teil der Versuchspersonen zwei Stunden mit dem Actionspiel "Counter-Strike". Diese Teilnehmer schnitten beim zweiten Multitasking-Test besser ab als zuvor und waren außerdem jenen Probanden deutlich überlegen, die nicht gespielt hatten.
- Wie ist das zu erklären? Bei sogenannten Egoshootern wie Counter-Strike muss der Spieler permanent mit mehreren Aufgaben gleichzeitig fertigwerden: Er bewegt seine Spielfigur, greift Gegner an, reagiert auf unvorhergesehene Ereignisse, muss seinen Gesundheitszustand sowie seine Munitionsvorräte im Blick behalten und im Hinterkopf noch eine Strategie ausklügeln, um das nächste Level zu erreichen. Diese komplexe kognitive Herausforderung habe seine Probanden wohl für das anschließende Multitasking fit gemacht, so Kearney.
- „Für Fähigkeiten wie die visuelle Aufmerksamkeit können Computerspiele durchaus förderlich sein“, bestätigt der Pädagoge Jürgen Fritz von der Fachhochschule Köln. „Es fehlen allerdings Nachweise über die Langzeitwirkungen, da die bisherigen Laborstudien nur kurzfristige Effekte untersucht haben.“ Außerdem sei bislang nur erwiesen, dass sich die virtuell erworbenen Kompetenzen auf andere Spiele und psychologische Tests am Bildschirm übertragen lassen. Inwiefern diese Kompetenzen auch in der realen Welt weiterhelfen, sei bis dato unerforscht. [...]
- Das Recherchieren und Lesen im Web gleicht offenbar mehr einem oberflächlichen Abtasten von Informationen als dem Schmökern in einem Buch: Rund 60 Prozent der Nutzer von elektronischen Zeitschriften etwa klickten nur drei Seiten an. [...] Doch genau dem gründlichen Lesen kommt wichtige Bedeutung zu, betont Patricia Greenfield in ihrer eingangs erwähnten Überblicksstudie. Viele elektronische Medien ließen dem Nutzer kaum Zeit zum kritischen Nachdenken: Schwups hat der nächste Schnitt, der nächste Klick den Gedankenlauf durchbrochen. [...] Greenfield befürchtet daher, dass Fernsehen, Internet und Videospiele zwar eine beeindruckende visuelle Intelligenz zu Tage fördern, jedoch auf Kosten der tieferen kognitiven Verarbeitung. „Jedes Medium hat seine Stärken und Schwächen und fördert geistige Fähigkeiten auf Kosten anderer“, bringt die Wissenschaftlerin die aktuelle Forschungslage auf den Punkt. (537 Wörter)

Eignungsprüfung zur Aufnahme in die Qualifikationsphase

50

Arbeitszeit Aufgabe 1 bis 4: 45 Minuten

Texterfassung:

1. Was wird, laut Umfrage, über das Leseverhalten der Deutschen gesagt?
2. Welche Befürchtungen haben die Kritiker elektronischer Medien?
3. Was versteht man unter „Multitasking“ (Z. 17)?
4. Welche Fähigkeiten überprüft der für Rekruten der United States Navy entwickelte Test?

Formulieren Sie in Aufgabe 1-4 Ihre Antworten in ganzen Sätzen und in eigenen Worten (keine Stichpunkte, keine Übernahme von Sätzen oder Teilsätzen aus der Vorlage).

Arbeitszeit Aufgabe 5 und 6: 45 Minuten

Erläuterung:

5. Erläutern Sie, inwiefern sich laut Text das Spielen von Computerspielen positiv auf die geistigen Fähigkeiten auswirken kann.

Stellungnahme:

6. Inwiefern verändern Ihrer Meinung nach die schnelle Informationsaufnahme im Internet und komplexe Videospiele unser Denken? Stellen Sie Ihren Standpunkt begründet dar.