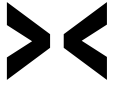




- Thema** > Mögliche Auswirkungen der Racing-Games auf das Verhalten in der Realität
- Aufgabe** > Die Schülerinnen und Schüler sammeln anhand von Zitaten Argumente und bringen diese in eine Diskussion ein.
- Kompetenzen**
- > Die Schülerinnen und Schüler kennen mögliche Wirkungen von Racing-Games.
  - > Sie können sich eine eigene Meinung bilden und in eine kontradiktorische Diskussion einbringen.
  - > Fachliche Kompetenzen nach Lehrplan 21: MI.1.1.d, MI.1.1.e, MI.1.2.f, ERG.5.4.d
- Ablauf**
- > Zuerst die Frage stellen: «Bist du eher pro oder kontra Racing-Games und weshalb?» In der Folge die Antworten in wenigen Stichworten auf ein Blatt schreiben.
  - > Arbeitsblätter A und B kopieren.
  - > Die Klasse in 4 ungefähr gleich grosse Gruppen aufteilen lassen: 2 Pro- und 2 Kontra-Racing-Game-Teams. Dabei die entstandene Aufteilung zwischen Mädchen und Jungen beachten.
  - > Die Schülerinnen und Schüler bereiten sich mit Hilfe der Arbeitsblätter auf die Diskussion vor.
  - > Die Lehrperson moderiert die Diskussion:
    - > Wie argumentieren die Gruppen «Racing-Games haben keine Auswirkung auf das Verhalten in der Realität»?
    - > Welche Argumente haben die Gruppen «Racing-Games wirken sich auf das Verhalten in der Realität aus?»
    - > Die Lehrperson fragt zum Schluss je 2 Jungs und 2 Mädchen nach ihrer Meinung: «Was ist deine persönliche Haltung nach dieser Diskussion und was hat dich nachdenklich gemacht? Hat sich deine Meinung gegenüber vorher geändert?»
- Zeitbedarf** > 20 Minuten
- Material**
- > Notizblätter
  - > Arbeitsblätter Pro und Kontra:  
«Wirken sich Racing-Games auf das Verhalten in der Realität aus?» (Seiten 10, 11)
- Hinweis**
- Nach neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen führt exzessives Racing- oder Shooter-Game-Spielen nicht per se zu Gewaltdelikten, Amokläufen oder Raserunfällen. Es besteht kein kausaler – aber ein kollateraler Zusammenhang. Das heisst: Racing- oder Shooter-Game-Spielen erhöht zwar die Bereitschaft zu unreflektiertem Handeln. Es führt aber erst durch ein Zusammenspiel verschiedener weiterer Faktoren/Umstände zu selbst- und fremdgefährlichem Verhalten.

Quelle: [www.speed-lehrmittel.ch](http://www.speed-lehrmittel.ch) > 2. Annäherung Rasen > 2.10. Auswirkung von Racing-Games



## Wirken sich Racing-Games auf das Verhalten in der Realität aus?

Die Langzeitwirkung der Rennspielnutzung ist umstritten und nicht alle Raser spielen Rennspiele. Lies die folgenden 2 Zitate und notiere mehrere Argumente ins entsprechende Feld. Damit bereitest du dich auf die anschliessende Klassendiskussion vor.

1

### Zitat Niklas Timmermann (Spielprofi, Europameister «Need for Speed»)

«Ich bin mir ganz sicher: Würde ich nicht täglich am Computer Autorennen fahren, wäre ich im Strassenverkehr viel schneller unterwegs. Besonders die realitätsnahen Spiele wirken eher abschreckend. Wer sieht, wie im Spiel ein Auto zerfetzt wird, das mit Tempo 250 einen Unfall baut, der fährt im wahren Leben zurückhaltender. Am Computer lernt man Dinge, die Fahrschulen nicht vermitteln. Das kann eine wichtige Ergänzung sein. Insbesondere Fahranfängern kann sie helfen, Situationen besser einzuschätzen und zurückhaltender zu agieren.»

Argumente  
pro Racing-  
Games

---

---

---

---

---

---

---

2

### Zitat aus einem Internetforum von ShuffleD

«Ich denke, das hat eher etwas mit der eigenen Einstellung zu tun, als mit irgendeinem Spiel. Wenn ich fahre, drücke ich immer das Gaspedal bis zum Anschlag durch und rege mich auf, wenn vor mir ein Lastwagen mit 80 zum Überholen ansetzt. Ich bezweifle, dass diese Fahrweise von den 3 Monaten NFS (Need for Speed) zocken kommt. Bisher habe ich auch noch keine Autos abgedrängt und Passanten umgefahren. Deshalb denke ich, dass sich die Auswirkung von solchen Spielen in Grenzen hält.»

Argumente  
pro Racing-  
Games

---

---

---

---

---

---

---



## Wirken sich Racing-Games auf das Verhalten in der Realität aus?

Fachleute untersuchen seit einigen Jahren den Einfluss von Rennspielen auf die Verkehrssicherheit. Sie stellen fest, dass sich sowohl bei den Reaktionszeiten als auch bei der Risikowahrnehmung ungünstige Veränderungen zeigen.

Lies die folgenden 2 Zitate und notiere mehrere Argumente ins entsprechende Feld. Damit bereitest du dich auf die anschließende Klassendiskussion vor.

1

### Zitat Wolfgang Rose (Vorsitzender ACE – Auto Club Europa)

«Definiere die Regeln der Strasse neu ..., richte so viel Schaden an wie möglich ..., verursache Chaos. Diese Aufforderungen stammen aus der Produktbeschreibung eines Computer-Autorennspiels. Es gewinnt, wer Regeln bricht und mit Vollgas Unglück verbreitet. Möglicherweise hat dieses gewalttätige «Leitbild» keine Folgen in der realen Verkehrswelt. Wahrscheinlicher ist das Gegenteil. Es zeigt sich eine ungebrochene Linie, die beim Raser-Spiel im Kinderzimmer anfängt und beim Rasen auf der Strasse – leider oft tödlich – endet. Die Ludwig-Maximilians-Universität in Deutschland stellte in mehreren Studien fest, dass junge Männer nach dem Spielen von Racing-Games durchschnittlich eine Sekunde länger brauchten, um ein Fahrmanöver als kritisch einzuschätzen. Schon eine halbe Sekunde kann Leben retten (Reaktionszeit/Bremsweg/Todesgefahr)!»

Argumente  
kontra Racing-  
Games

---

---

---

---

2

### Zitat Florian Rötzer (Journalist und Chefredakteur beim Online-Magazin Telepolis)

#### Sind Raserspiele gefährlicher als Killerspiele?

«Nach einer Studie von deutschen Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern können Computer-Rennspiele die Risikobereitschaft von Autofahrern erhöhen. In einem Computerspiel braucht man um sein eigenes und das Leben anderer Menschen keine Angst zu haben. Wer in den Rennspielen aufs Gas drückt, über Strassen und durch Städte rast, Verfolgungsjagden und Wettrennen meistert oder Aufgaben erfüllt, die möglichst schnell und ohne Rücksicht zu erledigen sind, kann das ohne grössere Hemmungen oder besonderen Wagemut meistern. Aber ähnlich wie bei den Shooter-Games – allen voran den Ego-Shootern – liegt auch bei den Renn- und Raserspielen der Verdacht nahe, dass die Erfahrung im Spiel auch das Verhalten im wirklichen Leben prägen könnte. Man lernt oder entdeckt den Rausch der Geschwindigkeit und des Risikos – und kann dann auch am Steuer eines wirklichen Fahrzeugs nicht davon lassen. So wird das Auto zur gemeingefährlichen Waffe. Und weil viele zwischen virtuellen und realen Fahrzeugen switchen und vor allem das Fahrverhalten junger Männer vom Spielen geprägt ist, könnten die Folgen von Raserspielen gefährlich sein.»

Argumente  
kontra Racing-  
Games

---

---

---

---