
Examinatorin

Wählen Sie eines der Themen und verfassen Sie einen Text gemäss der Aufgabe. Setzen Sie einen eigenen Titel. Bezeichnen Sie jede Seite der Reinschrift mit "R" und der Seitennummer.

Thema 1 – Interpretation einer kurzen Erzählung

Interpretieren Sie die beiliegende Erzählung von Christoph Meckel, *Die Vampire*.

Thema 2 – Erörterung eines Zitats

Richard von Weizsäcker war 1984-94 Bundespräsident der Bundesrepublik Deutschland. In seine Amtszeit fiel die Wiedervereinigung des in BRD und DDR getrennten Landes. 1990 machte er folgende Aussage:

"Wo Freiheit, Menschenrechte und Pluralismus sind, da ist Europa!"

Überprüfen Sie die Aussage auf ihre heutige Gültigkeit hin.

Thema 3 – Texterörterung

Nehmen Sie in einer Erörterung Stellung zur Problematik, die Eva Wolfangel im beiliegenden Artikel *Regeln für die virtuelle Realität* darlegt. Der Artikel ist am 19. Mai in der *Nordwestschweiz (AZ-Medien)* erschienen. Angesichts der Reichhaltigkeit der Thematik ist es möglich, Schwerpunkte zu setzen.

Thema 4 – Essay

„Wenn es etwas Absolutes gibt, das nicht von uns Menschen erschaffen wurde, sondern aus eigenem Antrieb und unabhängig von uns lebt, das vielleicht sogar der Urheber unseres Lebens ist: Muss dieses Absolute dann gleich Gott sein?“

(Christiane, 19. Aus: Christoph Dejung: *Warum wieso? Was junge Menschen heute fragen*. Huber Verlag, 2008) Schreiben Sie, ausgehend von diesem Zitat, einen Essay über ihre Ansicht über das Absolute.

Thema 5 – Kurzgeschichte (Bildimpuls)

Schreiben Sie auf der Grundlage des beiliegenden Bildes eine Kurzgeschichte. Im Text soll Ihr Verständnis des Bildes als Ganzes thematisiert werden. Setzen Sie einen aussagekräftigen Titel.

Anhang zu Thema 1: Kurzgeschichte

Christoph Meckel: Die Vampire

Ich war auf dem Jahrmarkt und langweilte mich, da bemerkte ich zwischen Karussellen, Tingeltangelbuden und Trinkhallen ein Transparent mit der Aufschrift: ÜBERNEHMEN SIE SELBST DAS HANDWERK GOTTES! Ich trat näher und sah eine Schießbude, auf deren Tisch Pistolen und Gewehre lagen. Ein paar Leute hatten sich vor der Bude versammelt, redeten, rauchten und standen auf Zehenspitzen, um besseren Einblick in die Bude zu haben. Aus einem Lautsprecher schallten Musik und gesprochene Texte, die der Lautstärke wegen schwer zu verstehen waren. Einer dieser Texte lautete: Meine Damen und Herren, übernehmen Sie selbst das Handwerk Gottes! Legen Sie selber Hand an Ihr Geschick und korrigieren Sie es, indem Sie Ihre Tage und Stunden in Form von Holzbällen von der Leine schießen! Schießen Sie, bitte schießen Sie, meine Damen und Herrn, und die Dame an der Kasse wird Ihnen die abgeschossene und also ungültige Zeit quittieren, ohne Umstände bekommen Sie Ihre nunmehr verbrauchte Zeit an der Kasse ausgehändigt!

Ich reihte mich unter die Zuschauer und versuchte zu begreifen, was vorging. An einer langsam in Augenhöhe durch die Bude ziehenden Leine schaukelten kleine, nummerierte Holzbälle. Die Zuschauer beobachteten einen Pistolenschützen, der soeben einen Holzball mit der Nummer 67 abgeschossen hatte. Alle fünf oder sechs Sekunden krachte ein Schuss und riss einen Holzball von der Leine. Lachen und Gemurmel ging durch die Menge, als der Schütze den hundertdreiundzwanzigsten Ball verfehlte. Eine mit Harlekinkittel, Sonnenbrille und Zylinder verkleidete Gestalt klatschte Beifall und nahm dem Mann die Pistole ab. Eine krächzende männliche Stimme rief durch den Lautsprecher: Haben Sie das gesehen, meine Damen und Herrn! Hier wurde Ihnen soeben bewiesen, dass man Glück haben kann. Schon 123 Tage weniger zu leben! Mein Herr, ich gratuliere Ihnen im Namen unseres zahlreichen Publikums! Man schob den Schützen zur Kasse. Die Dame im Kassenverschlag reichte ihm ein Papier, das er unterschrieb, zerknüllte und fortwarf. Ein älterer Herr zwängte sich nun durch, die Menge an den Schießstand, neue Bälle wurden aufgezogen, er bezahlte eine geringe Summe, der Harlekin legte ihm Pistolen und Gewehre zur Auswahl vor. Der Mann wählte ein Luftgewehr und begann zu schießen sobald die Leine sich straffte und in Bewegung setzte. Nach einigen hundert fehlerfreien Schüssen lief die Leine leer vorüber, der Mann setzte das Gewehr ab und erkundigte sich, warum er nicht weiterschießen könne. Bravo, meine Damen und Herren, bravo, bravo! rief die krächzende Stimme im Lautsprecher, wir machen Sie darauf aufmerksam: noch ein Schuss und wir sprechen uns an der Kasse wieder! Noch ein letzter fehlerfreier Schuss dieses Herrn vor Ihnen und alle Rekorde sind gebrochen! Beachten Sie den Schützen, meine Damen und Herrn, der nun das Gewehr wieder aufnimmt und auf den letzten Ball zielt.

Die erschlaffte Leine spannte sich, und ein kleiner, nicht nummerierter Holzball zog schnell durch die Schießbude. Der Schuss krachte, der Ball fiel in Splittern zu Boden. Das Publikum atmete auf; man klopfte dem Mann auf die Schulter und drängte ihn zur Kasse, aus dem Lautsprecher knatterte Tanzmusik. Die Dame im Kassenverschlag schob ein Papier durch die Schalteröffnung und der Mann unterschrieb. Er steckte das Papier in die Tasche, grüßte und wollte sich durch die Menge ins Freie drängen, blieb jedoch stehen, schwankte, verdrehte die Augen und fiel zu Boden. Zwei Harlekin, die bisher unbeschäftigt an den Seitenwinden der Schießbude gestanden hatten, rannten herbei und zogen den Toten aus der Menge und warfen ihn auf eine aus Brettern und Tüchern improvisierte Bahre, die sie eilig hinter die Dekorationen der Schießbude schleppten. Ein dritter Harlekin in Sportmütze und gelben Handschuhen trat aus den Dekorationen und fegte die Splitter der zerschossenen Holzbälle sorgfältig in einen Sack. Einige

Zuschauer waren blass geworden, andere standen unsicher herum, aber der größte Teil
50 der Zuschauermenge schien keine Ahnung zu haben, worum es sich handelte.
Ich begab mich sogleich hinter die Schießbude. Zwischen Wohnwagen und Gerumpel
standen zwei Harlekine im nassen, zertretenen Boden und stopften den Toten in eine
Kiste. Die Dame verließ den Kassenverschlag, steckte ein Pappschild mit der Aufschrift
55 VORÜBERGEHEND GESCHLOSSEN an die Scheibe und schleppte sich hinter die
Schießbude. Sie hatte Mühe sich fortzubewegen, war unglaublich alt und fett und glich
einem ausgestopften Raubvogel. Sie war stark geschminkt und paffte eine Zigarette. Sie
stellte sich zu den Männern, die die Kiste mit Schrauben und Nägeln verschlossen,
zertrat ihre Zigarette und lächelte sparsam. Andere Harlekine und Männer in
60 Arbeitskleidung kamen hinzu, alte, uralte Gestalten mit zitternden Beinen und
nickenden Köpfen. Hagere oder dicke Männer mit welken Händen und angemalten
Gesichtern, die Augen gierig und schnell oder abwesend, trübe. Sie standen herum und
blickten auf die Dame. Als die Kiste verschlossen und weggeschafft worden war, zählte
sie kleine Murmeln oder Kapseln aus einem Sack in die offenen Hände der Männer.
65 Einen Rest behielt sie für sich zurück. Hierauf wurden die Splitter der zerschossenen
Bälle verteilt. Die Männer gingen auseinander, manche schluckten oder zerkaute eine
Murmel. Aus dem Lautsprecher schrammelte ein Tango. Das Publikum hatte sich
verlaufen. Ein paar Männer waren damit beschäftigt, die Schießbude abzubrechen, und
da es hier nichts weiter zu sehen gab, entfernte ich mich und ging nach Hause.

Regeln für die virtuelle Realität

Die virtuelle Realität fühlt sich realer an, als sich viele vorstellen können. Uns sie kann missbraucht werden. Ein Ethik-Kodex soll nun die Verwendung der Technologie regeln.

Nordwestschweiz, 19.5.2016

von Eva Wolfangel

Er empfindet die junge Frau als Bedrohung und richtet seine Waffe auf sie. In diesem Moment hält sie ihre eigene Pistole an ihre Stirn – und drückt ab. Zitternd lässt Sean Buckley seine Waffe sinken. Erst jetzt wird ihm wieder bewusst, dass er eine Computerbrille trägt, die ihn in eine dreidimensionale künstliche Realität versetzt hat. Seine Pistole ist nicht echt, die tote Frau auch nicht. «Aber es fühlte sich so real an», beschreibt Sean Buckley sein Erlebnis. Der Redaktor der amerikanischen Ausgabe des Tech-Blogs «engadget» sollte nicht allzu zart besaitet sein – er schreibt regelmässig über Virtual Reality (VR) und ist es gewohnt, in gewöhnlichen Computerspielen der Killer zu sein. Aber der Selbstmord hat ihn mitgenommen.

Die in der virtuellen Realität gemachten Erfahrungen sind viel realer, als sich die meisten von uns vorstellen können. Und sie ist im Kommen: In diesem Jahr wird der Durchbruch im Massenmarkt erwartet. Sie verändert nicht nur Computerspiele, sondern auch das echte Leben. Das erfuhren beispielsweise verurteilte Straftäter in Spanien, die freiwillig an einem Experiment zur Resozialisierung teilnahmen. Die Männer, die man wegen Gewalt gegen Frauen verurteilt hatte, wurden in der virtuellen Realität in Körper deutlich kleinerer Frauen versetzt. Dann trat ihnen in einer Art Computerspiel ein grosser, furchteinflössender Mann entgegen, schrie sie an und drohte ihnen. Das sei eine sehr reale Erfahrung gewesen, schilderten die Probanden später den Versuchsleitern des EU-Forschungsprojektes VERE. Sie konnten sich in ihre Opfer hineinversetzen und spüren, was sie ihnen angetan hatten.

Verlust der eigenen Identität

VR-Anwendungen lassen uns in anderen Körpern heimisch werden. Das bringt Vor-, aber auch Nachteile: Die spanischen Straftäter können eventuell so resozialisiert werden. Gleichzeitig verdeutlicht das Experiment, dass die neue Technologie Menschen manipulieren kann. Mehr als das: Wenn die Erlebnisse in der virtuellen Realität so real sind, kann diese Traumata auslösen oder gar zur Folter genutzt werden.

Thomas Metzinger, Philosoph an der Uni Mainz, belegt mittels interdisziplinärer VR-Experimente seine These, dass unser Ich-Gefühl nicht notwendigerweise am inneren Bild unseres Körpers hängt. Ein Avatar kann sich deshalb anfühlen, als gehöre er zu uns selbst – die Erfahrungen der Spieler scheinen das zu belegen. Das macht die Technologie

35 mächtig und gefährlich, wie Metzinger warnt: «Eine drohende Gefahr sind
Anwendungen durch Militärs oder Geheimdienste.»

Gleichzeitig haben Wissenschaftler in den vergangenen Jahren das Potenzial der
virtuellen Realität für das echte Leben gezeigt. Sie versetzten beispielsweise Menschen
40 mit rassistischen Vorurteilen in die Körper von Farbigen, wodurch ihre Vorurteile
abnahmen. In einem anderen Experiment wurden Menschen als Superman inkarniert
und wurden dadurch in Verhandlungen frecher. Menschen im Körper eines grösseren
Avatars agierten aggressiver als Besitzer eines kleineren Avatars. Und wer in eine ältere
Version seines eigenen Körpers schlüpfte, veränderte seine Handlungen im realen
45 Leben: Er legte mehr Geld für die Rente an.

Möglicherweise kann man Menschen mittels VR-Anwendungen auch ihrer wahren
Identität berauben. Metzinger fürchtet, dass die Nutzung eine sogenannte
Depersonalisierungsstörung auslösen kann. Betroffene nehmen ihren eigenen Körper
50 nicht mehr wahr, die Realität kommt ihnen nicht mehr echt vor. «Wir müssen die
Menschen darüber aufklären, dass wir noch nicht wissen, welche psychischen
Langzeitfolgen die Nutzung der Technologie hat», sagt Metzinger.

Regeln für Avatare

55 Zusammen mit dem Psychologen Michael Madary von der Uni Mainz hat er nun den
ersten Ethikkodex für die virtuelle Realität verfasst, der im Fachmagazin «Frontiers in
Robotics and Artificial Intelligence» erschienen ist. Es gibt viele Fragen zu klären: Wenn
Menschen in einem anderen Körper freigiebiger sind – ist ihr Geld dann auch real weg?
60 Darf man Menschen mittels Werbung manipulieren, während sie sich in einem Körper
aufhalten, der sie empfänglicher dafür macht? Die Forscher empfehlen, die Nutzung von
Avataren zu regulieren. Und Nutzer darüber aufzuklären, dass das Risiko, angesichts von
Gewaltdarstellungen Traumata zu erleiden, mit der neuen Technologie wächst. Grenzen
der realen Welt sollten auch Grenzen in der virtuellen bleiben. Schliesslich werden
65 Nutzer die virtuelle Realität auch als Möglichkeit sehen, Grenzen straflos zu
überschreiten.

Nicht zuletzt, so die Auffassung der Forscher, sollten auch Wissenschaftler ihre
Probanden darüber aufklären, dass sie nicht wissen können, welche Auswirkungen
70 Experimente haben. Sollte man diese überhaupt durchführen, selbst wenn den
Probanden keine Unversehrtheit garantiert werden kann? Man könne nicht ganz darauf
verzichten, so Metzinger und Madary. Schliesslich nutze es der Menschheit, zu erfahren,
wie Virtual Reality wirkt. Alle bekannten Risiken sollten den Probanden erläutert
werden. Auch jenes, dass sie eventuell ihr Verhalten ändern, ohne es selbst zu merken.

Anhang zu Thema 5: Bildimpuls



© Joachim Adrian / Danish School of Photojournalism