

# 東吳大學 104 學年度碩士班研究生招生考試試題

第 1 頁，共 2 頁

系級	德國文化學系碩士班	考試時間	100 分鐘
科目	德文閱讀與分析	本科總分	100 分

1. 請閱讀短文。然後以中文說明：本文章的特色和內容，並說明您對這段文章的感觸。50 %。

Gefühle bestimmen unser Leben ganz wesentlich. Seit in den neunziger Jahren der Begriff „Emotionale Intelligenz“ eingeführt wurde, weiß man auch, dass das Vorhandensein von Gefühlen, Emotionen, Stimmungen und Affekten und der bewusste Umgang damit eine hohe emotionale Intelligenz ausmachen.

Fast jeder kennt das: In bestimmten Situationen wollen wir sachlich bleiben und doch kommen Emotionen hoch, und Gefühle bestimmen letztendlich unser Handeln und unsere Entscheidungen. Wer mit den eigenen Gefühlen und mit den Emotionen anderer Personen klug umgehen will, muss zunächst die oft recht komplizierten Vorgänge dahinter verstehen lernen. Besonders für Pädagogen und Personen aus anderen sozialen Berufen ist das Verstehen der Gefühle von grundlegender Bedeutung.

2. 請閱讀文章，並以中文回答下列問題。50 %。

In den letzten Jahren hat die Zahl der begeisterten und regelmäßigen Benutzer von Computerspielen sprunghaft zugenommen. Zum Leid vieler Eltern sind es vor allem Jugendliche, die einen Großteil ihrer Freizeit den Computerspielen widmen und allzu häufig vergessen, die Hausaufgaben für den nächsten Unterrichtstag ordentlich und angemessen vorzubereiten. Erschreckt zeigen sich aber viele Mütter insbesondere darüber, dass eine Vielzahl von Computerspielen in der Darstellung und Anwendung von Gewaltszenarien geprägt sind, so dass zwangsläufig der Eindruck entstehen muss, Gewalt werde verherrlicht und animiere die jungen Menschen dazu, selbst Gewalt gegenüber anderen auszuüben. Zurecht diskutieren nunmehr Wissenschaftler, Lehrer, Politiker und Eltern darüber, ob Computerspiele für die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen gefährlich sind.

Viele Erziehungsberechtigte neigen dazu, die Verantwortung für das hohe Gewaltpotential von Jugendlichen auf die Imitation der virtuellen Gewalt zurückzuführen. Dafür spricht, dass bei polizeilichen Durchsuchungen der Wohnungen jugendlicher Amokläufer immer wieder gewaltverherrlichende Computerspiele gefunden werden. Doch folgen die immer häufiger werdenden Gewaltexzesse wirklich aus der Beschäftigung mit Computerspielen?

(接下一頁)

# 東吳大學 104 學年度碩士班研究生招生考試試題

第 2 頁，共 2 頁

系級	德國文化學系碩士班	考試時間	100 分鐘
科目	德文閱讀與分析	本科總分	100 分

In vielen Spielen werden die Benutzer mit Hilfe virtueller Tötungsszenen gelehrt zu morden. Die Spieler empfinden, so haben Befragungen ergeben, sehr häufig Spaß daran, virtuelle Menschen umzubringen, diese zumindest aber zu verletzen. Sie bewundern die „heldenhaften“ Spielcharaktere, die sich mit Hilfe von Gewalt gegen ihre Gegner durchsetzen können, und identifizieren sich mit diesen. Dies hat in der Tat in vielen Fällen nachweislich zur Folge, dass die jugendlichen Spieler in der Realität an schwächeren Freunden oder Mitschülern bestimmte virtuelle Schläge oder Tritte ausprobieren.

Doch dieses Imitieren der „Computerhelden“ ist zumeist, wie statistische Erhebungen bewiesen haben, noch nicht die schlimmste Folge regelmäßiger Computerspielaktionen. Im Spiel ist es für viele Jugendliche ein erhebendes und beglückendes Gefühl, mit speziellen virtuellen Waffen Spielfiguren auszulösen. Zugleich stellen sich die Spieler dann die Frage, welches Gefühl in ihnen in der Wirklichkeit aufkäme, wenn sie einen Menschen töteten. Um diese Erfahrungen sammeln zu können, greifen sie oftmals, wie von Wissenschaftlern ausgewertete polizeiliche Ermittlungsakten zeigen, selbst bei kleineren Konflikten in der Schule zu Waffen: Die Gewaltbereitschaft ist enorm hoch, die Hemmschwelle zur Anwendung von Gewalt nicht mehr existent.

Nicht jedes Computerspiel glorifiziert, so lässt sich abschließend konstatieren, Gewalt. Viele pädagogisch wertvolle Spiele werden immer häufiger von Lehrern im Schulunterricht eingesetzt. Sie können die Kinder und Jugendlichen auf sinnvolle Art und Weise ihre Methoden- und Lernkompetenz fördern und sich auf die Erfordernisse des zukünftigen Berufs vorbereiten. Sie lernen den verantwortlichen Umgang mit dem Computer, der in Zukunft sowohl im beruflichen als auch privaten Alltag eine immer wichtigere Rolle spielen wird. (摘自: Krieg in Bildschirmmedien - Zur politischen Orientierung Jugendlicher zwischen Inszenierung und Wirklichkeit. München. 2005.)

- 簡述這篇文章大意？
- 文章所探討的問題，發生原因為何？
- 文中提及專家的建議或意見，請簡述之。
- 請將文章的問題和臺灣發生的事況比較。