

sm21-4 · Hausaufsatz (Frist: 4.12.2022)

1. Konkurrenz und Solidarität

(113)

In der Spieltheorie bezeichnet „Konkurrieren“ ein Verhalten, das der Kooperation entgegengesetzt ist und bei dem man den kurzfristigen Eigengewinn auf Kosten der anderen zu maximieren versucht. Demgegenüber wird „Konkurrenz“ in der Theorie des freien Markts als das verstanden, was die Segnungen dieser Wirtschaftsform bewirkt, etwa das hohe Mass an Innovation. Man verwendet in dieser positiven Bedeutung vorzugsweise den Ausdruck „Wettbewerb“, der eher an einen sportlichen Wettkampf erinnert, aber genau dasselbe bedeutet. Nun wird der Begriff auch in der Politik immer häufiger ausschliesslich positiv verwendet, wobei die problematischen Aspekte konkurrierenden Verhaltens – etwa Aggressivität, Dominanzstreben und Egoismus – ausgeblendet scheinen. Am deutlichsten zeigt sich die Spannung zwischen Konkurrenz und Kooperation, wo beides gleichzeitig zum Tragen kommt, etwa wenn sich die Kantone trotz des Finanzausgleichs, der ihre Wirtschaftskraft solidarisch umverteilt, im „Steuerwettbewerb“ konkurrieren.

Ergründe, wie weit eine „konkurrierende Gesellschaft“ funktionsfähig ist und in welchem Verhältnis dieses Modell zum Ideal der solidarischen Gesellschaft steht. Dabei sollten nicht nur Staaten, sondern auch kleinere gesellschaftliche Einheiten wie Klassen, Familien usw. betrachtet werden. Der Aufsatz darf auch eine **Stellungnahme** enthalten.

Textsorte: **Abhandlung**

2. Sport und Politik

(32)

»Dem Sport ist zu allen Zeiten und vor allem von allen Regierungen aus gutem Grund immer die größte Bedeutung beigemessen worden, er unterhält und benebelt und verdummt die Massen, und vor allem die Diktatoren wissen, warum sie immer und in jedem Fall für den Sport sind.«

Erläutere dieses Zitat von Thomas BERNHARD, indem du etwa von den Bedürfnissen ausgehst, die Sport in seinen verschiedenen Erscheinungsweisen abdeckt, und den Werten, die er symbolisch stellvertreten kann, und dann untersuchst, wie politisches Bewusstsein und Handeln davon beeinflusst werden können. **Nimm** auch **Stellung** zur Aussage BERNHARDS.

[Text: BERNHARD, Thomas: *Die Ursache*. 1975; Thomas BERNHARD (1931-1989) war ein österreichischer Schriftsteller.]

Textsorten: **Abhandlung, Essay**

3. Kaputt-Chic (106)

Im England des 18. Jahrhunderts galt es als der letzte Schrei, eine – so gebaute – Ruine im auf verwildert getrimmten Park stehen zu haben. Heute ist das nicht mehr so verbreitet, dafür kann z. B. unsere Kleidermode mit allerlei ähnlichen Erscheinungen aufwarten: Grosser Beliebtheit erfreuen sich etwa nach wie vor Jeans mit künstlichen Abwetungen, aufgerauten Säumen, sorgsam angebrachten Löchern und Rissen oder ähnlichen fabrizierten Gebrauchsspuren. Auch die Freitag-Taschen aus der fleckigen, speckigen Segelblache sind nicht totzukriegen. Die Beliebtheit dieses Phänomens zeigt sich auch darin, dass sich für diesen Stil – Neudeutsch: „Style“ – bereits allerlei unsägliche Bezeichnungen wie „Used-Optik“, „Retro-Style“ oder „Vintage-Look“ etabliert haben.

Finde weitere historische oder gegenwärtige Beispiele für eine „Ästhetik des Gebrauchten“ und **ergründe** die gesellschaftlichen Werte, die hinter einer solchen stehen könnten. Versuche deine Erklärungen durch Verweis auf ähnliche Phänomene zu erhärten.

Textsorte: **Essay**

4. Geschenktes Leben (10)

»Die Vorstellung, dass einem das Leben **geschenkt** worden ist, erscheint mir ungeheuerlich.«

Ergründe den Aphorismus von Elias CANETTI (1905-1994) und erkläre, wieso wohl CANETTI die Vorstellung vom Leben als Geschenk so vehement ablehnt. Du kannst dabei auch das Verhältnis von metaphysischen (religiösen) Annahmen und sozialem Handeln thematisieren. **Nimm** sodann **Stellung** zu CANETTIS Aphorismus.

[Text: CANETTI, Elias: *Die Provinz des Menschen. Aufzeichnungen* 1942-1972. 1968; Hvhg. E. C.]

Textsorten: **Abhandlung, Essay**

5. Die zehnte Kunst (121)

2012 hat das New Yorker Museum of Modern Art, eines der renommiertesten Museen für moderne Kunst, Computerspiele in seine Sammlung aufgenommen und auch ausdrücklich als eigene Kunstform anerkannt. Viele Kunsttheoretiker stimmen mit dieser Einschätzung grundsätzlich überein, meist ohne indessen genau auszuführen, was dies bedeutet. Andere wiederum widersprechen dieser Einordnung entschieden, besonders prominent der amerikanische Filmkritiker Roger EBERT (1942-2013), der in seiner Kolumne festhielt: »Videospiele können nie Kunst sein.«

Diskutiere anhand ausgewählter konkreter Computerspiele, inwiefern ihre Einordnung als Kunst gerechtfertigt ist, indem du Produktion, Struktur und Rezeption bzw. spezifische ästhetische Wirkung von Computerspielen mit jenen anderer Kunstformen wie etwa Literatur, Malerei, Film oder Theater vergleichst. Du darfst dabei beim Rezipienten deines Texts die Kenntnis der herangezogenen Beispiele nicht voraussetzen und du solltest keinen „Gamer“-Jargon verwenden.

Textsorten: **Abhandlung, Rede**

Der Text ist mit einem Textverarbeitungssystem zu verfassen und bis zum im Titel angegebenen Datum per Mail an die Adresse **j.sch@hispeed.ch** einzureichen, und zwar in einem der Formate *RTF*, *DOC* bzw. *DOCX* (MS Word) oder *Nur Text* bzw. *Text Only*, **nicht aber PDF**.

Die Schrift sollte 11-12 Punkt gross sein, der Zeilenabstand 16-18 Punkt betragen und auf jeder Seite sollte **rechts** ein **Rand von 5 cm** (vom Blattrand her gemessen) freigelassen werden. Von <https://joachimschmid.ch> kann eine entsprechende Word-Vorlage heruntergeladen werden. Die Arbeit ist mit der **Nummer des Themas**, der gewählten **Textsorte** und einem passenden **Titel** zu versehen. Texte, die mehr als 1000 Wörter umfassen, sollten durch besonders hohe Gedankendichte hervorstechen.

Verspätet eingereichte Arbeiten erhalten keinen Schlusskommentar.