

**Zeitschrift:** Pestalozzi-Kalender

**Herausgeber:** Pro Juventute

**Band:** 78 (1985)

**Artikel:** Der Bildschirm als Spielplatz : oder kritisch betrachtete Videospiele

**Autor:** Murer, Christian

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-990186>

### Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### Conditions d'utilisation

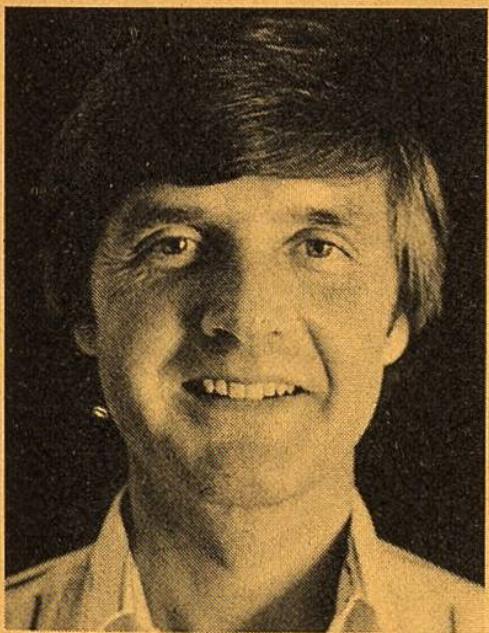
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 18.01.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**



# GEGENWART MAGAZIN

*Christian Murer, Urdorf  
Reallehrer, freier Journalist*

## Der Bildschirm als Spielplatz oder ***Kritisch betrachtete Videospiele***

Es ist ein Uhr an einem freien Mittwochnachmittag vor einem Spielsalon in einer ganz gewöhnlichen Schweizer Stadt. Ein paar jüngere, blasse Typen, zwischen 14 und 20 Jahre alt, stehen lustlos vor der Eingangstüre. Gelangweilt stehen sie da, und man sieht es ihnen an, dass sie nichts Gescheiteres zu tun haben. Dann werden sie eingelassen. Die ersten Kunden scheinen sich hier auszukennen. Sie steuern gezielt auf bestimmte Automaten zu, werfen das Geld ein und beginnen mit ihrem konzentrierten Kampf gegen die Maschine mit dem eingebauten Mikroprozessor. Der Spielsalon erwacht zu seinem täglichen künstlichen Leben. Elektronische Tonleitern erklingen, Explosionsgeräusche erfüllen den halbdunklen Raum. Jeder ist mit sich selbst und dem bollernden Apparat beschäftigt.

Daniela hat von den Eltern zum neunten Geburtstag ein langersehntes LCD-Spiel erhalten. Nun übt sie seit Tagen wie vergiftet. Sie ist total spielsüchtig geworden. Selbst vor dem Einschlafen laufen die beiden Druckknöpfe heiß. Daniela muss aus einem Hochhaus springende Menschen mit einem richtig plazierten Sprungtuch auffangen und sie zu einem Spitalauto bringen. Gelingt ihr das nicht, schlägt der den Flammen Entkommene auf das Pflaster auf und entschwindet als geflügeltes Engelchen mit Heiligschein zum Himmel. Ihrem älteren Bruder wird das ewige Gepiepse bald einmal zur Nervensäge. Inzwischen fristet das teure LCD-Spiel in Danielas Schublade ein unbeachtetes Dasein.

Der vierzehnjährige Realschüler Jürg ist ein begeisterter Elektronikfan. Deshalb erhielt er vom Vater zusammen mit dem selber ersparten Sackgeld einen sogenannten Heimcomputer. Und seither sitzt Jürg fast in seiner ganzen Freizeit vor dem elektronischen Tausendsassa. Er tüftelt Programme aus, spielt und rechnet damit oder erforscht mittels gekaufter Kassette seinen Biorhythmus. Mittlerweile hat sich der Oberstufenschüler zu einem kleinen Computerfachmann durchgemausert.

Elektronikspiele und Heimcomputer haben in den vergangenen Jahren auch bei uns den Markt erobert. In Spielwarengeschäften und Warenhäusern gibt es bereits ganze Abteilungen mit Videospielen. Das Angebot ist unübersehbar geworden, die Wahl wird hier immer mehr zur Qual. Es wird auch schon gemunkelt, in Deutschland gäbe es Elterngruppen von videobeschädigten Kindern. Sind Videospiele und Heimcomputer nur eine Modeerscheinung oder spiegeln diese Elektronikspiele in ihrer Gestalt den technologischen Stand unserer ganzen Entwicklung wieder?

### **Die elektronische Revolution im Spielformat**

Mehr als andere technologische Veränderungen wird die «elektronische Revolution» unser Leben, sei es am Arbeitsplatz, zu Hause, in der Schule oder während unserer Freizeit, nachhaltig verändern. Der **Mikroprozessor**, bisheriger Höhepunkt dieser Entwicklung, vereint auf einem winzigen Siliziumplättchen, kaum grösser als ein Stecknadelkopf, arithmetische und logische Funktionen, also die Fähigkeit sowohl zu Rechen- wie zu Entscheidungsoperationen. Es sind winzig kleine Computer, in Massenproduktion hergestellt,



*Wird in Zukunft das LCD-Spiel das Guetnacht-Gschichtli ersetzen?*

vielfältig anwendbar und billig. Die winzigen elektronischen Bausteine **bedrohen Millionen von Arbeitsplätzen**. Nach Schätzungen sollen bis zum Jahre 2000 etwa 80 Prozent der Arbeitsplätze dadurch vernichtet werden: in Industrie, Handel, Banken und Ver-

waltung. Die Mikroprozessoren sind also keineswegs Arbeitsplatzbeschaffer. Eine der wenigen Ausnahmen davon sind neben Quartzuhren und Taschenrechnern die Elektronikspiele. Es liegt mir fern, dir die Freude an Videospielen zu vermiesen. Den-

noch möchte ich ein paar **kritische Gedanken** zu diesen neuen elektronischen Heinzelmännchen anbringen.

### Der Spielwert

Video- und LCD-Spiele haben einen sehr hohen Anforderungsgrad für Kinder und Jugendliche, teilweise auch für Erwachsene. Warum? Man kann damit das Geschehen auf dem Bildschirm beeinflussen, kann gegnerische Figuren abknallen oder verschlingen. Viele Spiele haben steigende Schwierigkeitsgrade oder wählbare Schwierigkeitsstufen, wobei der Spielbeginn meistens sehr leicht ist. Der Spieler kann seine Geschicklichkeit an der erreichten Punktzahl messen. Das befriedigt dich und macht dich stolz über deine Leistung. Spieltrieb und Aggressionen kannst du auslassen, kaum aber abreagieren. Und weil die Geräte rasch spielbereit sind, eignen sie sich bestens für den Zeitvertreib zwischenhinein. Der Wunsch nach Leistungssteigerung führt dann aber viele zu sehr langem Spielen, zu Spielsucht und sogar Spielstress. In Wirklichkeit wirst du von der Maschine «gespielt». Sie diktiert dir den Rhythmus, die taktischen Züge. Sie gewinnt auf jeden Fall.

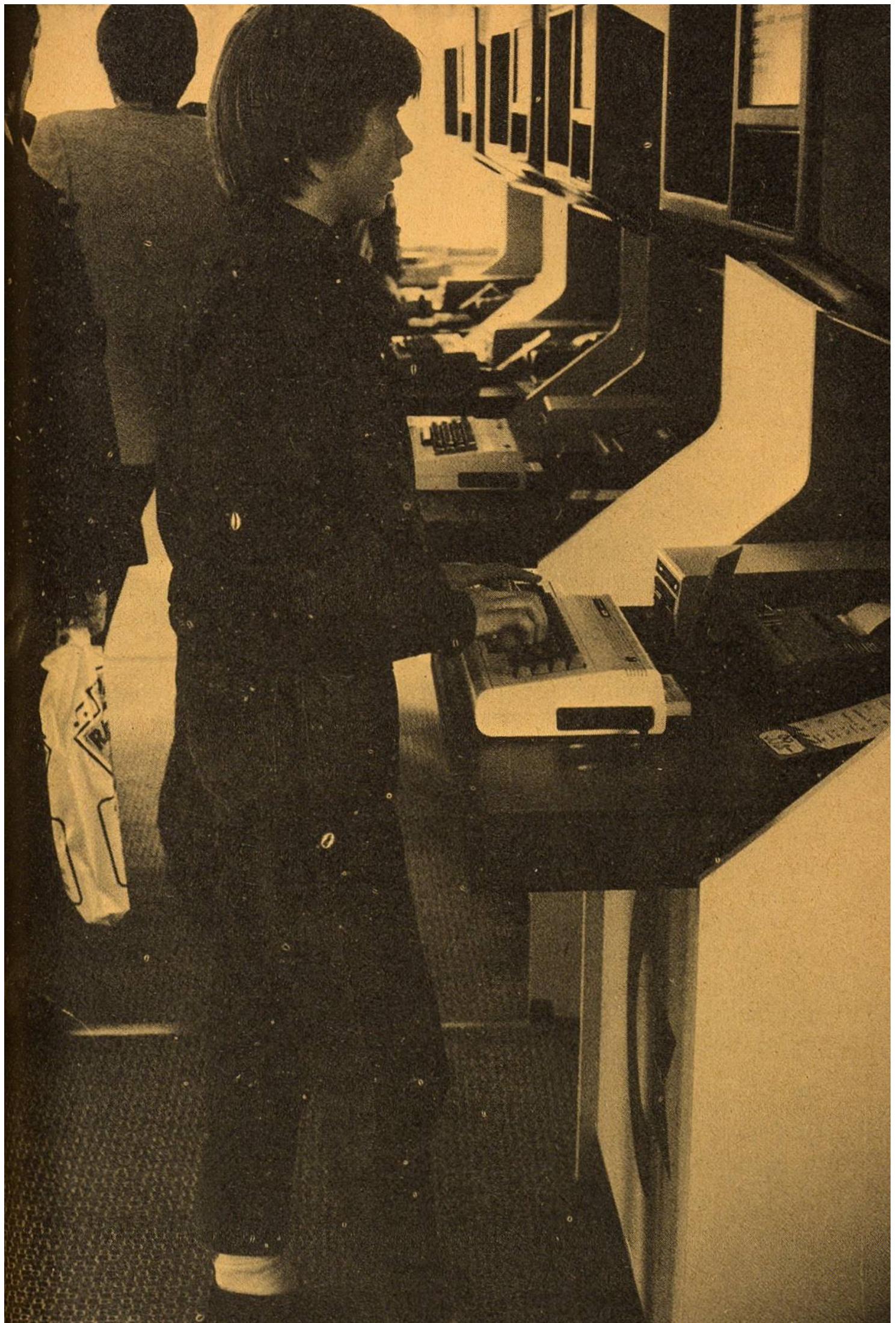
*Leider bewirken die Videospiele das Gegenteil von dem, was Familien- und Gesellschaftsspiele erreichen wollen: sie führen den Spieler in die Einsamkeit, da er keinen menschlichen Partner mehr braucht.*

Befürworter der Spiele behaupten gern, dass sie lehrreich seien. Gewiss kann ein enormer Zuwachs an Reaktionstempo, an Koordination beider Hände und Augen auf dem Bildschirm gemessen werden. Der Lernzuwachs beschränkt sich hingegen auf einige wenige immer gleiche Reaktionen. Geistige Beweglichkeit wird nicht gefordert, Kombinationsgabe oder gar schöpferisches Tun schon gar nicht. Dazu meint ein Lehrer: «Wenn wir in der Schule solche primitiven Lernreize anbieten, würden uns die Schüler alle davonlaufen!»

Immerhin: Es ist unbestritten, dass die Videospiele einen guten Einstieg in den Umgang mit Computern und Bildschirmen darstellen. Im weiteren wird im Normalfall kein Jugendlicher nur noch videospielen und sich den Videogames so total aussetzen.

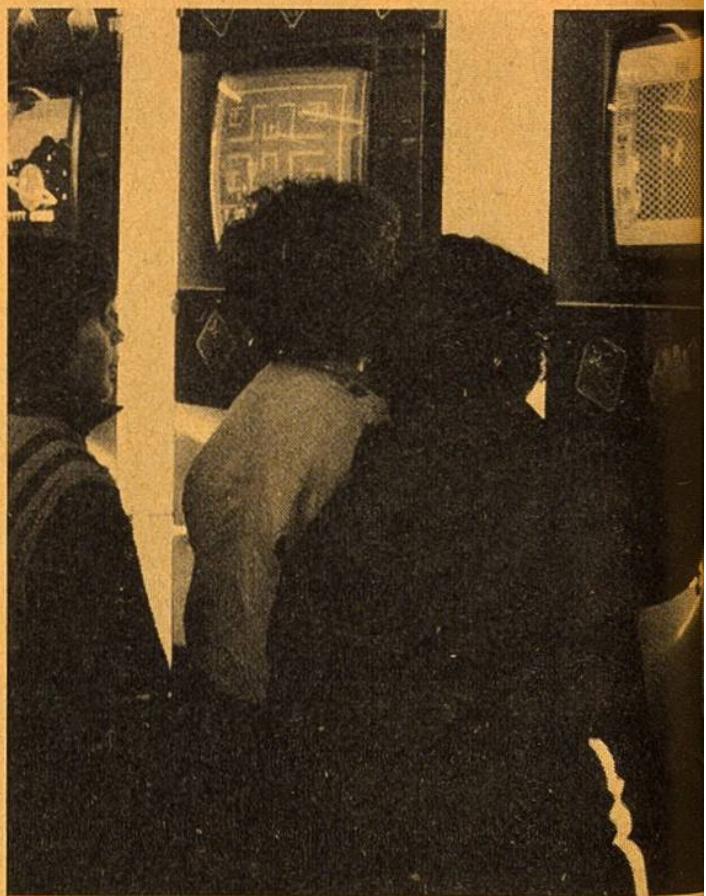
### Da es Videospiele gibt, befürchte ich dennoch:

► **Videospiele belasten unsere Zeit.** Lange Spiele nehmen Zeit vom Lernen, Sport, Spazieren, Lesen, Radiohören, Fernsehen weg, kurze Spiele nutzen die «Restzeiten» aus: jene kleinen Pausen im Alltag, die du fürs Träumen, Schwatzen, Nichtstun so nötig hast.



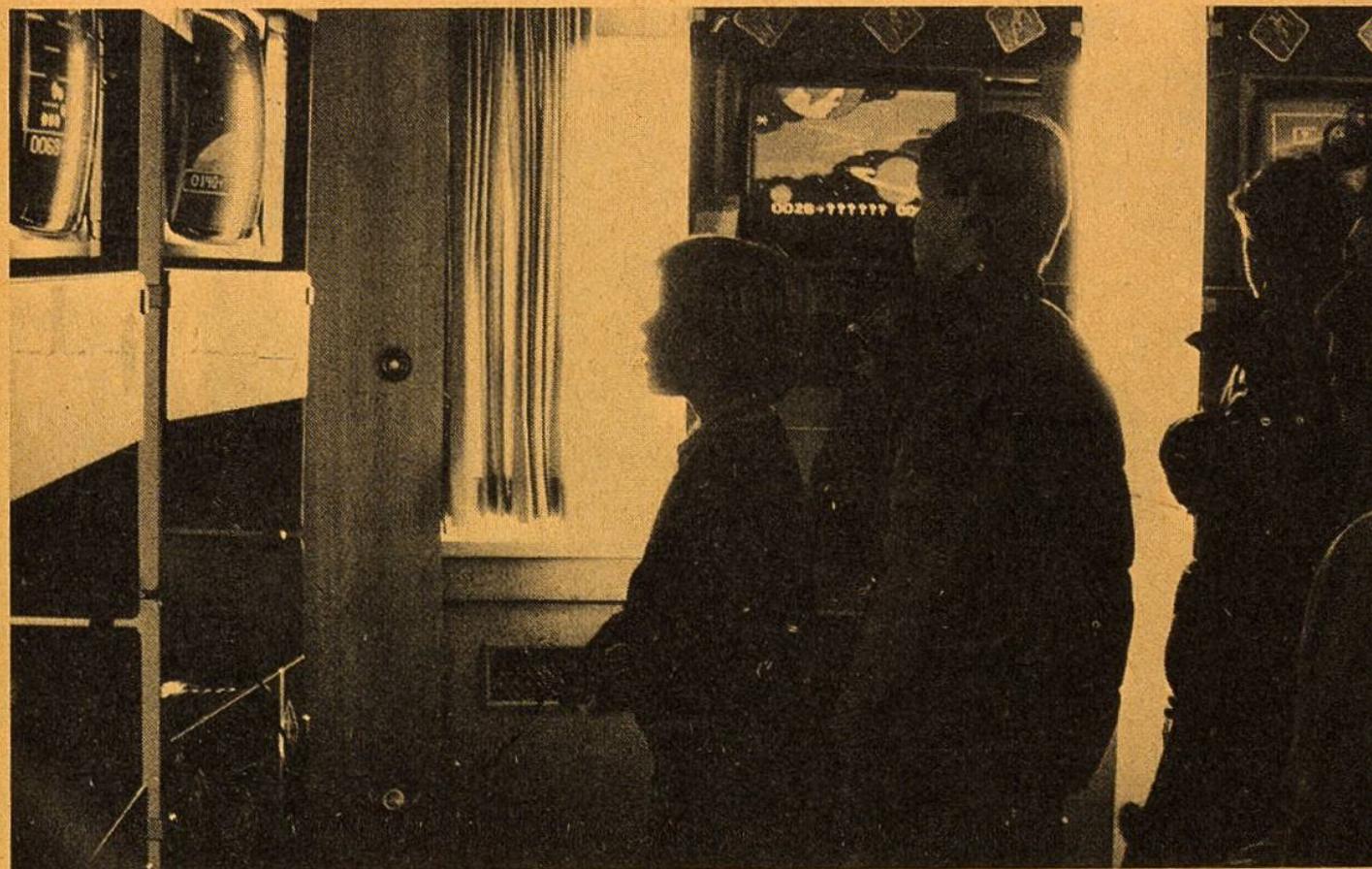
► **Videospiele gewöhnen dich an Arbeitsweise von Computer und Bildschirm.** Sie spiegeln die Hektik und Unausweichlichkeit der modernen Arbeitswelt und die Abhängigkeit von technischen Systemen wider. Dein Spielpartner ist ja nicht der Mitmenschen, sondern das in einen Chip eingebaute Programm, das du weder beeinflussen noch hintergehen kannst. Es gibt für dich als Spieler nur zwei plumpen Verhaltensweisen: abdrücken oder nicht abdrücken, angreifen oder vernichtet werden, Punkte gewinnen oder ein Leben verlieren. Verantwortung für den Spielverlauf übernehmen kann ich nicht, das Programm durchschauen ebensowenig. Das Spielgerät ist eine Blackbox, wenn nicht gar eine allmächtige Instanz, der ich mich fraglos zu beugen habe. Nicht umsonst freut sich der amerikanische Präsident Reagan, dass «diese (Video-) Kinder aussergewöhnlich gute Piloten sein werden, wenn sie einmal unsere Jets fliegen». Ob Reagan da an Zivilpiloten oder schon an gehorsame Raketenschützen denkt? Denn in diese Richtung gehen meine Bedenken gegen die **Spielinhalte**.

► **Es handelt sich in den meisten Fällen um das Gewöhnen ans Zerstören.** Innert Minuten werden Kriegsschiffe, Jagdflugzeuge, Raketen, Militärs, Tiere,



Geschosse durch einfachen Knopfdruck zu Hunderten vernichtet. Dazu ertönen elektronisch erzeugte kriegerische Geräusche wie Heulen, Pfeifen, Platzen, Knallen und Zischen. Natürlich spürst du keinerlei Auswirkungen dieses Vernichtens und Tötens, im Gegenteil, du wirst dafür mit Punkten belohnt. Im Gegensatz zum Filmtod lässt dich das Geschehen ziemlich kalt.

► **Die Videospiele sind unmenschlich, weil sie menschliches Spiel verhindern.** Du kannst nur auf technische Impulse reagieren, nicht auf ein Gesicht, eine Gefühlsäußerung. Du kannst nicht wie beispielsweise beim Jassen oder Eile-mit-Weile die Situa-



Der amerikanische Präsident Ronald Reagan sagte kürzlich vor Studenten: «Viele junge Leute haben eine unglaubliche Geschicklichkeit in der Koordinierung von Hand, Auge und Hirn bei diesen Videospielen entwickelt. Die Air Force glaubt, dass diese Kinder aussergewöhnlich gute Piloten sein werden, wenn sie einmal unsere Jets fliegen.»

tion mit einem faulen Spruch entspannen oder auf den Tisch klopfen. Du kannst das Spiel weder verwerfen noch unterbrechen. Du kannst keine Regeln durchbrechen oder neue aufstellen.

► **Die Videospiele sind unmenschlich durch ihre Beschränkung auf wenige Reize.** Du wirst beim Spielen im Grunde genommen auf ein Auge reduziert, das durch einige Hirnzellen mit ein oder zwei Fingern verbunden ist.

Ein ganzheitliches Erleben einer Spielsituation ist unmöglich. Raum, Bewegung, Grösse, Gewicht, Muskelkraft — das alles gibt es nicht mehr. Selbst die Spielfiguren sind nur noch kleine grafische Zeichen, die sich sehr einförmig bewegen.

► **Die Videospiele sind unmenschlich, weil sie dich allein lassen.** Einerseits musst du dich äusserst stark auf Bildschirm und «Joystick» konzentrieren. Ein kurzes Wegsehen, eine einzige



*Jürg hat sich seinen teuren Heimcomputer weitgehend selber verdient: mit ihm kann er rechnen, Sprachen lernen, spielen und viel anderes mehr.*

unkontrollierte Bewegung lassen dich schon verlieren und machen dich entsprechend ärgerlich und abweisend. Vor allem aber: Geräte und Spielprogramme sind nicht auf ein Zusammenspiel hin angelegt. Bei den «Spielen zu zweit» wird lediglich nacheinander und zwecks Punktevergleich gespielt. Dieses Alleingelassenwerden mit einer kalten Maschine ist meine gewich-

tigste Gegenstimme, wie unmenschlich im Grunde genommen die meisten Videospiele sind.

### **Angst vor Vidioten?**

Alle diese Befürchtungen sprechen eigentlich klar dagegen, solche Spiele zu kaufen oder mit ihnen gar zu spielen. Doch die folgenden Einschränkungen möchte ich dennoch anbringen. Die technischen Vor-

aussetzungen für schöpferische, gewaltfreie, gemeinschaftliche, weniger hektische und weniger bestimmende Spiele wären vorhanden und werden hoffentlich von den Herstellern bald genutzt werden. Selbstverständlich trifft diese Kritik auch auf viele herkömmliche Spiele zu.

### **Mit Videospielen leben lernen?**

Trotz diesen negativen Einwänden möchte ich ein paar ganz praktische Tips geben. Diskutiere sie zusammen mit deinen Eltern, deinen Kameraden oder mit deinem Lehrer!

- Achte beim Kauf eines Videospiels oder einer Kassette auf die oben genannten Punkte, wähle und kauf kritisch ein!
- Sorge neben dem Videospiel weiterhin für genügend sinnvolle, körperbejahende und soziale Freizeittätigkeiten!
- Sei dir der Autorität der technischen Geräte und unbekannter Mächte bewusst!
- Überlege dir einmal, woher es kommt, dass Spiele dieser Art in unserer Gesellschaft so beliebt werden können!

Bei all dem: das Spiel-**Vergnügen** mit diesen grundsätzlich neuartigen Spielen mag ich natürlich allen sehr gönnen. Dennoch wünsche ich dir weniger Spielstress und mehr Spielplausch. *Christian Murer*

### **Was sind Videospiele?**

Videospiele sind durch einen Mikroprozessor gesteuerte Spiele für einen oder mehrere Spieler. Durch Knopfdruck und Bewegen eines Richtungshebels («Joystick»!) kann man auf ein vorprogrammiertes Geschehen am Bildschirm Einfluss nehmen. Man kann zum Beispiel wandernde Figuren abschießen, fressen oder ihnen ausweichen. Dabei gewinnt man Punkte oder die einzige eigene Figur wird vernichtet. Zuerst in Spielsalons, Restaurants, Bahnhöfen als Münzautomaten aufgestellt, werden sie nun auch als handliche Geräte angeboten.

### **Was sind LCD-Spiele?**

Eine parallele Entwicklung zu den Videospielen sind die LCD-Spiele aus Japan. Es sind Spiele im Taschenformat, auf welchen mittels Flüssigkeitskristallen (LCD) auf einem kleinen Bildschirm trickfilmartige Vorgänge ablaufen. Mit zwei Knöpfen kann man diese beeinflussen. Auch hier werden Punkte gezählt und Leben verloren.