Zu diesem Heft

Autor(en): **Moser, Heinz**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizer Schule**

Band (Jahr): **72 (1985)**

Heft 10: **Video- und Computerspiele**

PDF erstellt am: **27.04.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-533559

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

schweizer schule

22. Oktober 1985 72. Jahrgang Nr. 10

Video- und Computerspiele

Zu diesem Heft

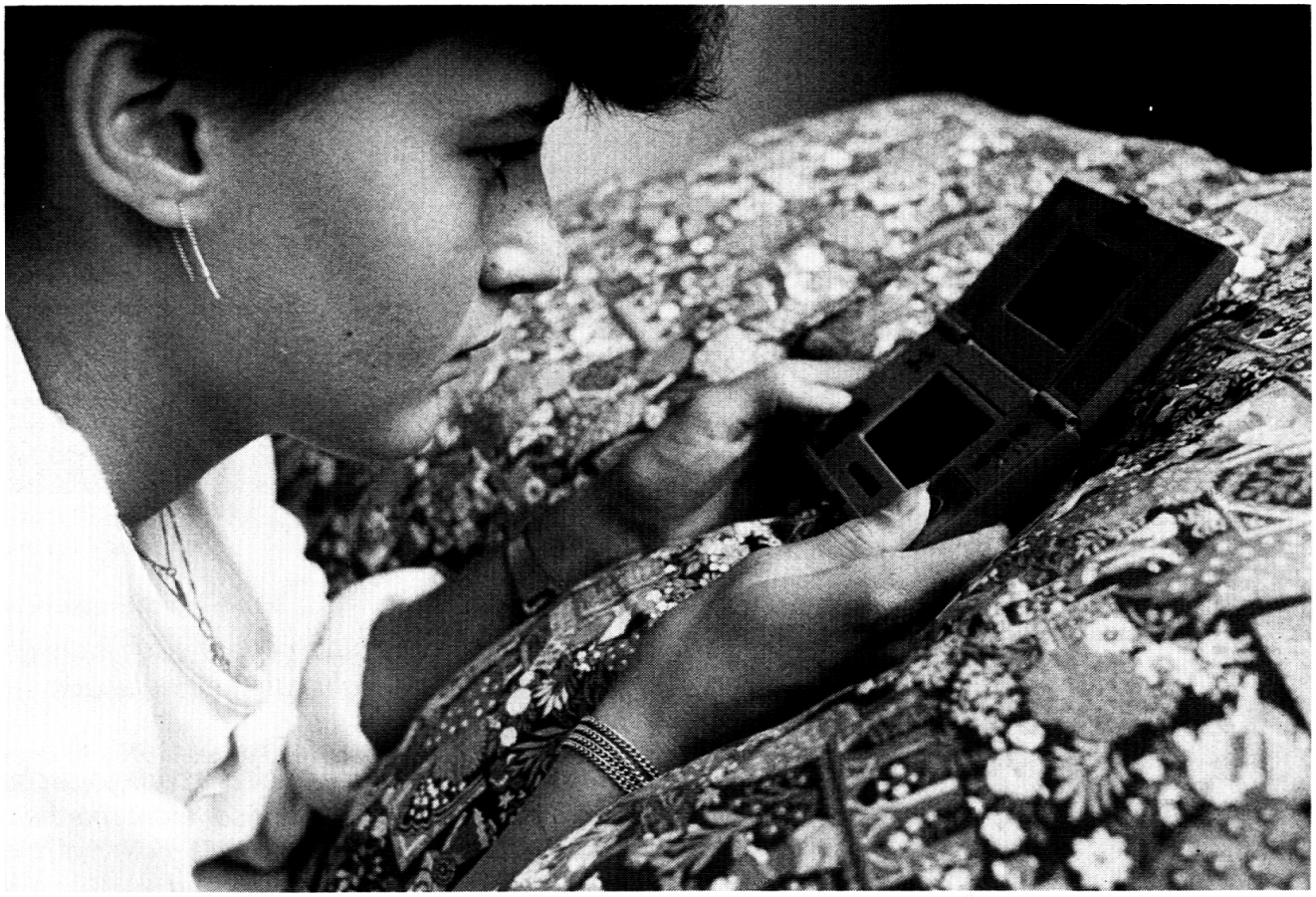
Heinz Moser

Video- und Computerspiele, wie sie in Spielhallen stehen und in Übertragung jetzt auch auf Heimcomputern greifbar sind, sind nicht zu Unrecht in Verruf gekommen; ging es doch meist um kriegerische Themen oder ums Fressen und Gefressen-werden: Die Szenarios dieser – meist amerikanischen – Produkte drehen sich immer wieder ums Abschiessen von feindlichen Raumschiffen, Flugzeugen und Panzern, das Ausschalten fiktiver Angreifer. Die dahinterstehende Mentalität wird in der Vorstellung des Spieles «Skyfox» in einer Computer-Zeitschrift deutlich: «Ausserirdische greifen – wieder mal – die gute alte Erde an, die – wie auch anders? – gerettet werden soll. Was ist zu tun? Rein in die Maschine mit dem beziehungsreichen Namen «Skyfox», ran an den Gegner und baller man los.» Dass solche Spiele pädagogisch fragwürdig sind, braucht wohl kaum einer langen Erklärung.

Seit einiger Zeit kann es sich die pädagogische Kritik allerdings nicht mehr so leicht machen. Denn es kommen zunehmend Spiele auf den Markt, denen phantasievolle und interessante Spielideen zugrundeliegen. – Nicht zuletzt die raffinierten Möglichkeiten der Grafik und die damit verbundene realistische Darstellung von Bewegungsabläufen unterstreichen ihren Reiz.

Welcher Jugendliche möchte nicht am Bildschirm Pilot sein und ein Flugzeug im Landeanflug sicher auf die Piste bringen, wie es mit Flug-Simulatoren möglich ist? Aber auch «Adventure Games» sind eine Gattung, die über die herkömmlichen Reaktionsspiele hinausführen, weil sie logisches Problemlösen und Kombinieren verlangen. Sie führen in andere Zeiten und Welten, wo – etwa bei der Suche nach Azteken-Schätzen oder nach dem heiligen Gral – Abenteuer bestanden werden müssen.

Sportspiele erlauben – mittels einer unheimlich realistischen Grafik – Hochsprung oder 100-Meter-Läufe zu simulieren. «Das ist viel besser als Monopoly oder Eile mit Weile», meint ein begeisterter Jugendlicher. «Die Abwechslung ist viel grösser, und es ist viel



spannender sich selbst auf dem Bildschirm zu testen, als immer aufs Würfelglück zu warten.» Dennoch dürften auch diese neuen Spiele nicht unumstritten bleiben: Ist es denn nicht besser, wenn ein Jugendlicher Sport auf der Wiese treibt als auf dem Bildschirm?

Wie dem auch sei, bei Eltern und Erziehern besteht eine grosse Unsicherheit, wie sie sich gegenüber diesen neuen Spielen verhalten sollen. Fördern sie die Kreativität, wie die einen behaupten – oder schränken sie diese gerade ein? Zu solchen Fragen soll das vorliegende Themenheft Stellung nehmen, Thesen aufgreifen und Orientierungshilfe leisten.

Allgemeinen Überlegungen zu Video- und Computerspielen sind die beiden Aufsätze von Vaske und Seesslen/Rost gewidmet. Hier wird versucht, solchen Phänomenen auf die Spur zu kommen, wie der «Faszination von Videospielen» oder der eigentümlichen Macht, welche der Spieler über sein Gerät ausübt. Es folgt eine Fallstudie, in welcher Erwin Beck und Fritz Staub ausführlich nachzeichnen, was geschah, als Kinder einer achten und neunten Primarklasse sich am Simulationsspiel «Kaiser» versuchten.

Spielen am Computer, das muss ernsthafte Anwendungen nicht ausschliessen. Fritz Staub verweist in seinem Aufsatz auf die elektronische Textverarbeitung und beschreibt, was anders ist als beim Schreiben von Hand. Werden im Unterricht Aufsätze vielleicht ebenfalls bald per Computer verfasst? Von hier liegt der Bogen zur Schule jedenfalls nah.

Was bedeutet dies alles aber für Eltern und Lehrer? Je mehr verschiedene Meinungen man hört, desto grösser wird die Unsicherheit. Deshalb stehen am Schluss einige praktische Tips für den Umgang mit Computern und «Computer-Kindern».