

Zeitschrift: Schweizer Schule
Herausgeber: Christlicher Lehrer- und Erzieherverein der Schweiz
Band: 72 (1985)
Heft: 10: Video- und Computerspiele

Artikel: Zu diesem Heft
Autor: Moser, Heinz
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-533559>

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: 12.01.2026

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

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.

Spiele 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».