

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

Artikel: Zehn Antworten an besorgte Eltern
Autor: Moser, Heinz
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-534485>

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: 07.02.2026

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

Zehn Antworten an besorgte Eltern

Heinz Moser

Dr. phil. Heinz Moser, geboren 1948 in St. Gallen. Nach Pädagogik-Studium und Assistententätigkeit an der Universität Zürich längerer Auslandaufenthalt. Er ist Privatdozent an der Universität Münster und hauptberuflich Redaktor am «Schweizerischen Beobachter». Seit Anfang 1985 verstärkt er das Redaktionsteam der «schweizer schule».



Oft werden Lehrer von Eltern darauf angesprochen, wie sich Erzieher heute gegenüber ihren Kindern in der Frage des Computers verhalten sollen. Die folgenden Antworten sind meinem im nächsten Frühling erscheinenden Buch «Der Computer vor der Schultür» (Orell-Füssli-Verlag) entnommen. Eine genauere Begründung zu den einzelnen Überlegungen kann dort nachgelesen werden.

1. Ersatzdroge «Computer»

Frage: Man hört so viel darüber, dass Kinder fast süchtig am Computer hängen, nichts anderes mehr im Kopf haben und die Schule sowie ihre Freunde vernachlässigen. Müssen wir Eltern uns nicht davor fürchten, dass der Computer zur Ersatzdroge für unsere Sprösslinge wird?

Antwort: Diese Gefahr ist an sich nicht zu leugnen. Aber für die überwiegende Mehrzahl der Jugendlichen ist es einfach die Faszination des Neuen, der sie erliegen. Wie bei anderen Spielzeugen können sie sich am Anfang davon nicht trennen. Schon bald aber beginnt dieser Reiz nachzulassen, und eine gewisse Sättigung stellt sich ein. Denn die Spieler merken, dass immer wieder ähnliche Bewegungsabläufe vorherrschen, und es ohnehin nur eine beschränkte Anzahl verschiedener Spielanlagen gibt, die sich wiederholen.

Dann wird sich das Verhalten normalisieren, und andere Beschäftigungen werden wieder wichtiger. Manche Jugendliche beginnen auch andere Anwendungsmöglichkeiten des Computers (Textverarbeitung, Grafikprogram-

me) zu entdecken oder zu programmieren (vielleicht zuerst auch wieder «süchtig»).

2. Nützen Verbote etwas?

Frage: Wie soll man sich aber als Mutter oder Vater konkret verhalten, wenn die Kinder nicht mehr vom Computer loskommen?

Antwort: Verbote und tägliches Schimpfen bringen meist wenig und führen höchstens zu einer Trotzhaltung. Wenn der Computer plötzlich allein im Mittelpunkt steht, sollten sich Eltern erst einmal überlegen, ob nicht grundsätzlich in der Erziehung etwas «faul» ist. Haben sie es versäumt, ihrem Kind genügend andere Anregungen zu bieten? Gerade durch interessante Freizeit-Angebote sollte versucht werden, Gegensteuer und Ausgleich zu bieten. Sportverein, Familienspiele, Velo- und Töfflitouren und andere Aktivitäten sind oft ein gutes Heilmittel für die grassierende Computeritis. Allerdings muss ernsthaft versucht werden, andere Interessen beim Kind zu entdecken. Wenn einer mit allen Mitteln aus vermeintlichen pädagogischen Motiven in den Turnverein gezwungen wird, führt dies nur zu neuen Konflikten.

Im übrigen sollten Gefahren wie die Isolierung und Vereinsamung des Computer-Jugendlichen nicht dramatisiert werden. Das neue Hobby führt sehr oft auch zum Aufbau eines gleichgesinnten Freundeskreises, die dann halt über «Bits» sprechen anstatt über das Frisieren von Töfflis.

3. Spielhallen und Heimcomputer

Frage: Bis vor kurzem waren elektronische Spiele auf Spielhallen beschränkt. Ist es nicht eine Sauerei, dass nun durch die Heimcomputer jeder Haushalt zu einer Spiehölle wird?

Antwort: Man muss dies nicht nur negativ sehen. Schliesslich ist das Spielchen zuhause – abgesehen von den Kosten für das Programm – gratis. Für Eltern bedeutet dies zudem, dass sie eher Zugang zur Liebhaberei ihrer Kinder gewinnen können und sich darüber mit ihnen auseinandersetzen (vielleicht auch einmal: mitspielen) können. Was noch viel wichtiger ist: Von den Produzenten her entfällt die Notwendigkeit, Spiele nur mehr darauf hin zu trimmen, dass der Rubel rollt. Damit können auch ausgefallenere Ideen und längere Spielsequenzen realisiert werden. Es ist zu hoffen, dass dies zu einer spürbaren Verbesserung der Qualität solcher Spiele führt.

4. Brutalität im Spiel

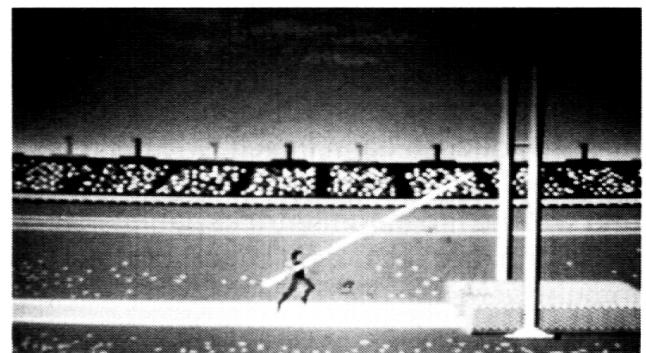
Frage: Man hört so viel von Gewalt in Video- und Computerspielen. Müsste man nicht wenigstens die brutalen Spiele verbieten?

Antwort: Dieses Problem darf nicht auf die leichte Schulter genommen werden. Während bei Filmen Verbote ausgesprochen werden können, um Kinder und Jugendliche zu schützen, hat jeder die Möglichkeit, in seinen eigenen vier Wänden unbehelligt Computerspiele einzusetzen, wo es ums Abschiessen, Töten, Fressen und Gefressen-werden geht. Allerdings stellt sich die Frage, ob deren Inhalte für den Spieler selbst so wichtig sind. Es gibt mindestens auch Thesen, welche eher die Reaktionsfähigkeit, das sportliche Messen mit dem Spielprogramm im Mittelpunkt der Beschäftigung mit solchen Spielen sehen. Aus diesem Grunde wäre es sicher falsch, darin eine Katastrophe zu sehen, wenn der eigene Sprössling einmal mit einem solchen Spiel erwischt wird. Wichtiger wäre es, mit den Jugendlichen darüber das Gespräch zu suchen und ihnen klar zu machen, was das Abwerfen von Bomben und Abschiessen von Zielen jenseits aller Bildschirmrealität für die Menschen bedeutet. Und man könnte auch

versuchen, ihnen einige Spiele zu finanzieren, welche weniger bedenklich sind. Vom Arm des Gesetzes ist in dieser Frage ohnehin kaum etwas zu erwarten. Denn wie sollte ein Verbot solcher Programme in der Praxis durchgesetzt werden, solange man diese z.B. jederzeit per Post im Ausland bestellen kann? Dennoch ist es klar: Wer gegenüber Kriegsspielzeug im allgemeinen ernste Bedenken anmeldet, kann «Star Wars» auf dem Bildschirm nicht plötzlich positiv bewerten.

5. Verdummung der Jugend?

Frage: Welches sind denn sinnvolle Alternativen zu solchen Kriegsspielen? Ist es nicht so, dass diese Spiele zwar weniger verrohend sind, auf der anderen Seite aber – bös ausgedrückt – immer noch zur Verblödung der Jugend beitragen?



Antwort: Recht beliebt sind heute Sportspiele wie «Summer Games», wo Fechten, Hochsprung und andere Sportarten realistisch auf dem Bildschirm nachgebildet werden. Wichtig ist hier vor allem Geschicklichkeit und Koordination von Auge und Hand beim Reagieren. Aber auch Spiele wie der hüpfende Frosch Jack (Jumping Jack), der versuchen muss, eine Autostrasse unbeschadet zu überqueren, sind weniger bedenklich. Wie im Märchen muss hier das Kind in Identifikation mit dem Helden vielerlei Gefahren bestehen. Schliesslich wären die Abenteuerspiele zu nennen, wo sich der Spieler in Labyrinthen zu orientieren suchen muss und verschiedenste Aufgaben löst, um daraus einen Ausweg zu finden. Solche Spiele

fordern mit ihren Denkaufgaben die kognitive Leistungsfähigkeit der Kinder heraus. Mit anderen Worten: Alle diese Spiele sind nicht unbedingt verdummend oder geistötend, sie verlangen vom Kind praktisches Geschick und logische Kombinationsgabe, ja sie regen oft sogar die Phantasie an.

6. Spielen in der Schule

Frage: In der Schule besucht mein Sohn einen Programmier-Kurs als Freifach. Eine halbe Stunde vor Beginn dürfen die Schüler im Schulzimmer den Computer für Spiele benutzen, die sie von zuhause mitbringen. Kann es Aufgabe der Schule sein, die Spielsucht zu fördern?

Antwort: Warum sollen Kinder nicht auch einmal in der Schule – und sei es am Computer – spielen dürfen? Viel wichtiger, als aus ihnen Chefprogrammierer zu machen, ist doch ein möglichst vielseitiger und grundlegender Umgang mit den Elektronengehirnen. Dabei kann es durchaus nützlich sein, auch mit Spielen zu experimentieren. Wenn sich die Jugendlichen dann fragen, wie denn die Bilder auf dem Monitor zustande kommen und welche Programmiertricks dahinterstehen, kann dies sogar dem Unterricht neue Impulse geben.

7. Dreijährige vor dem Computer?

Frage: In welchem Alter ist die Beschäftigung mit Computern für Kinder sinnvoll? Gibt es da allgemeine Regeln?

Keine Berührungsängste

Für die Erwachsenen ist es oft verblüffend, mit welcher Selbstverständlichkeit Kinder an den Computer herangehen. Berührungsängste kennen sie nicht. Fasziniert drücken selbst Dreijährige die Computertasten und bestaunen das, was auf dem Bildschirm passiert. Der sofort sichtbare Erfolg macht den Kleinkindern offensichtlich Freude.

Pat Dickson, Professor für Familienforschung an der Universität von Wisconsin, antwortete auf die Frage, warum denn Zweijährige schon computern wollten: «Sie sind daran gewöhnt, Knöpfe zu drücken. Am Computer können sie lernen, was auf den Knopfdruck passiert. Sie können sich darin üben, die verschiedenen Reaktionen des Gerätes zu unterscheiden und darauf aufbauend selbst Entscheidungen zu treffen.»

Aus: Chip, Sept. 1985, S. 17

Vor allem in den USA geht man heute z.T. sehr weit. So gibt es Stimmen, welche Kinder – unter Benutzung von Spezialtastaturen – schon mit drei oder vier Jahren vor den Bildschirm setzen wollen. Bevor jedoch unsere Knirpse lernen, mit «künstlichen» Welten umzugehen, sollten sie erst einmal ihre tägliche Umwelt entdecken und in der Auseinandersetzung mit ihr lernen. Es ist ein Unfug,

Stearin/Paraffin		
10-kg-Schachtel	per kg	4.60
4 Säcke zu 25 kg	per kg	3.50

Bienenwachs		
10-kg-Schachtel	per kg	13.–
25-kg-Schachtel	per kg	12.–

Kerzenziehen Kerzen-Giessen

Wir bieten das gesamte Sortiment:

Alle Wachssorten, Docht, Farbpulver, Wachsbehälter, Beratung usw.
... und das alles zu einem sehr friedlichen Preis*. Verlangen Sie die Preisliste, wenn Sie Geld sparen wollen.

Telefon 01/767 08 08

* Mit uns können Sie märten. Machen Sie den Versuch!

H. Roggwiler • Schulbedarf u. Wachsimport • Postfach 374 • 8910 Affoltern a.A.



wenn ehrgeizige Eltern ihre Sprösslinge möglichst früh an den Computer zwingen. Vielmehr sollten wir Erwachsenen abwarten, ob und wann beim Kind ein solches Interesse entsteht. Kommt dann von ihm ein entsprechender Anstoss, so sollte man ihm Folge leisten. Wenn früher in den Primarschuljahren das technische Interesse mit Eisenbahnen und Metallbaukästen verwirklicht wurde, so wünschen sich die Kinder heute halt einen Computer. Allerdings – und dies muss mit Nachdruck betont werden – gibt es auch Kinder, die sich für Computer überhaupt nicht erwärmen und deshalb nicht weniger intelligent oder begabt sind.

8. Der «kleine Unterschied»

Frage: Ist der Computer nicht eher etwas für Knaben? Auf jeden Fall interessieren sich in unserer Familie die Mädchen viel weniger dafür.

Antwort: Wie wollen hier nicht allgemein über gleiche Bildungschancen philosophieren. Tatsache ist jedenfalls, dass auch die Frauen im Beruf immer mehr mit Computern in Berührung kommen. Welche Sekretärin arbeitet heute nicht an einem Textverarbeitungssystem, bzw. in welchem Reisebüro wird heute nicht über den Computer gebucht? Aus diesem Grund ist eine Auseinandersetzung mit diesen Maschinen für die Mädchen genauso wichtig, auch wenn das traditionelle Vorurteil vom technisch interessierten Knaben hier vorläufig noch als Schwellenangst wirkt.

9. Was soll ich kaufen?

Frage: Es gibt eine Unmenge von verschiedenen Geräten auf dem Markt, so dass ich nicht weiß, welcher Computer für meine Kinder in Frage kommt. Können zum Computerkauf einige allgemeingültige Empfehlungen abgegeben werden?

Antwort: Ohne für ein bestimmtes Produkt zu werben, sollten von Eltern folgende Punkte berücksichtigt werden:

1. Die Ansprüche an den Computer steigen mit wachsender Praxis rasch an. Deshalb sollte man nicht ein zu einfaches Gerät kaufen. Genügender Speicherplatz (mindestens 64 Kbytes), Farben und Tongenerator sollten im Grundgerät inbegriffen sein. Dies erlaubt einem Jugendlichen, sich gründlich in verschiedenste Anwendungsbereiche einzuarbeiten, ohne dass jedesmal ein neues Gerät angeschafft werden muss.

2. Beim Preisvergleich sollte nicht allein auf ein günstiges Grundgerät geachtet werden. Vielmehr ist in die Überlegungen einzubeziehen, wie teuer ein zukünftiger Ausbau mit Diskettenstation, Drucker und Monitor zu stehen kommt.

3. Pädagogen vertreten heute zunehmend die Ansicht, dass Kinder mit der Computersprache «Logo» ihre ersten Schritte ins Land des Programmierens unternehmen sollten. Wichtig wäre deshalb, dass «Logo» mindestens als Software-Paket nachgeliefert werden kann.

Im übrigen wissen interessierte Jugendliche von ihren Freunden oft sehr genau, welches Gerät für sie in Frage kommt. Das ist ähnlich wie bei den Automarken. Deshalb lassen sich Eltern oft am besten von ihrem Sohn oder ihrer Tochter beraten.

10. Das leidige Raubkopieren

Frage: Letzte Woche bin ich dahintergekommen, dass mein Sohn Computerspiele kopiert. Ist das nicht verboten?

Antwort: Vor allem in der Bundesrepublik Deutschland hat man in letzter Zeit viel über die gerichtliche Verfolgung von «Raubkopieren» gelesen. Dabei handelt es sich aber um die kommerzielle Anfertigung «schwarzer» Kopien. Wenn aber jemand ein Spiel ausschließlich zum privaten Gebrauch im Freundeskreis kopiert, macht er sich nicht strafbar.