Literatur zum Thema

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

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizer Schule**

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

Heft 10: **Video- und Computerspiele**

PDF erstellt am: **28.04.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-534750

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

Literatur zum Thema

Heinz Moser

Christa-Maria Sopart
Computerspiele, Knaur-Verlag, München 1984, 142 Seiten, Fr. 7.80.

Jürgen Fritz
Im Sog der Videospiele, Kösel-Verlag, München 1985, 126 Seiten, Fr. 18.50.

Georg Seesslen, Christian Rost
Pac Man and Co., Rowohlt-Verlag, Reinbek 1984, 296 Seiten, Fr. 12.80.

Sherry Turkle
Die Wunschmaschine, Rowohlt-Verlag, Reinbek 1984, 430 Seiten, Fr. 36.60.

«Das erste Video-Spiel entwickelte 1972 der damals noch sehr junge Amerikaner Nolan Bushnell», schildert Christa-Maria Sopart die Anfänge der Computerspiele. Sie fährt weiter: «Seine Idee war es, aus einfachen Schaltkreisen ein Video-Spiel zusammenzubauen, was auch gelang. Nolan Bushnell hat später die Firma Atari mitbegründet. Das Spiel nannte sich Pong und lief nur in Schwarzweiss.» Von diesen Anfängen war der Weg weit bis hin zu den Spielen, die man sich heute für seinen Heimcomputer für billiges Geld kaufen kann. Raffinierte Grafik, selbstverständlich Farbe und manchmal fast trickfilmhafte Qualität sind heute an der Tagesordnung. Und auch die thematische Vielfalt ist recht gross. Christa-Maria Sopart nennt: Geschicklichkeits- und Action-Spiele, Labyrinthspiele, Sport-Spiele, Ping Pong-Spiele, Rennsportspiele, Strategiespiele, Abenteuerspiele, Kriegsspiele, Glücksspiele, Fantasyabenteuer, Lernspiele. Zu diesen Spieltypen, aber auch zu Geräten, Zubehör und Spieltaktik gibt dieses Buch knappe einführende Informationen. Allerdings kann nicht übersehen werden, dass es z.T. bereits veraltet ist und viele neuere Spiele und Geräte fehlen. Zudem gleitet die an sich lobenswerte Kürze an manchen Stellen in ärgerliche Verkürzungen ab. Das Kapitel «Eigene Spiele programmieren» fällt z.B. so schmal aus, dass auf dieser Grundlage das Programmieren nie und nimmer zu lernen ist.

Vertiefter und anspruchsvoller informiert das Elternbuch von Jürgen Fritz über den Bereich der Videospiele und insbesondere über die damit verbundenen pädagogischen Vorbehalte. Seine Hauptkritik entwickelt er z.B. am Sportspiel «Summer Games»: «Bei Summer games wird der Bezug zur Wirklichkeit wesentlich verkürzt – obwohl die Grafik inzwischen so hervorragend entwickelt ist, dass sie sich kaum noch von einem realistisch anmutenden Zeichentrickfilm unterscheidet.» Das Programm baut also auf dem Bildschirm gleichsam eine eigene Welt auf, eine Parallelwelt. Daraus zieht Fritz die Konsequenz: «Je ‹erfolgreicher› und perfekter dies gelingt, desto stärker wird die Tendenz, das unmittelbare Erleben von Wirklichkeit zugunsten ‹medialen› Lebens zu verringern. Videospiele wie Summer games sind weniger Wirklichkeitsvermittler als Ersatz von Wirklichkeit.»

Bemerkenswert ist, dass die Thesen dieses Buches nicht allein auf Spekulationen beruhen, sondern auf Beobachtungen, die im Rahmen eines Forschungsprojektes an der Fachhochschule Köln stattfanden. Dennoch scheint die pädagogische Perspektive den Autor manchmal zu verführen, die Skepsis gegenüber solchen Spielen zu einseitig zu betonen. So muss auch die Konzentration solcher Spiele auf künstliche Welten, welche auf einer eingeschränkten und durch das Programm vorgegebenen Anzahl von Regeln beruhen, nicht nur negativ gesehen werden. Vielmehr fühlen sich Kinder in der Computerspiel-Situation oft sicherer als in der unberechenbaren Realität. Sie können im überschau-

baren Raum experimentieren und ihre Entscheidungen haben keine nicht rückgängig zu machenden Konsequenzen (man hat im Videospiel fünf Leben und nicht nur eines).

Problematisch wird das Spielen erst dann, wenn sich die Welten zu vertauschen beginnen und die künstliche Welt zur einzig realen wird. Dies dürfte aber nur bei einer kleinen Minderheit von Kindern zutreffen. Wie formuliert es ein Jugendlicher im Buch von Jürgen Fritz: «Mittlerweile sind sie (die Videospiele) in meiner Freizeit nicht mehr so wichtig. Ich weiss nicht, das ist keine Herausforderung mehr. Es ist kein Trieb mehr, die zu spielen. Ich werd' sie langsam leid.»

Was ist aber hinter der Faszination versteckt, welche diese Spiele dennoch mindestens zu Beginn ausüben. Seesslen/Rost sehen im Computerspiel die Möglichkeit, dass Jugendliche sich den Zwängen von Eltern, Lehrern und Erwachsenen entziehen können. Denn im Beherrschen eines Spieles sind sie die Mächtigen; hier können keine Eltern dreinreden. So kann «der Gebrauch des Computers, seiner Sprache und seiner ‹Wege›, die er abarbeitet, ein Mittel der Ablösung von den Eltern und den Erwachsenen sein. Als Kulturrevolutionäre besetzen die Kids sozial und kulturell noch nicht besetzte Stellen, um sich sogleich mit einer semantischen Pforte darin unverständlich zu machen.» Mit anderen Worten: Gerade weil die Bildsprache der Videospiele den Erwachsenen unverständlich und unzugänglich erscheint, stellt der Computer einen Ort dar, wo sich Jugendliche unkontrolliert und ohne Drohfinger der Erwachsenen erproben können. Ist dies vielleicht der Grund, weshalb gerade Halbwüchsige auf solche Spiele fliegen?

Das Buch von Seesslen/Rost versucht jedenfalls die Computer-Kinder vor schnellen Vorurteilen aus Pädagogenmund in Schutz zu nehmen. Dabei entwickeln die Autoren unkonventionelle und manchmal auch provokative Überlegungen zur kulturellen Bedeutung von Computerspielen, die zur weiteren Diskussion herausfordern.

In eigener Sache

Liebe Abonnentinnen und Abonnenten der «schweizer schule»

Sie erinnern sich sicher. Die «schweizer schule» erscheint seit Januar 1985 in unserem Verlag. Aus diesem Grunde wurde die Fakturierung für den laufenden Jahrgang erst im März dieses Jahres vorgenommen. Und deshalb müssen wir Sie schon wieder mit einem Einzahlungsschein «beglücken». Diesmal aber natürlich für das Jahr 1986. Nach Erhalt der November-Ausgabe stellen wir Ihnen den Einzahlungsschein mit separater Post zu. Wir sind Ihnen dankbar, wenn Sie die Überweisung bis zum 10. Dezember 1985 vornehmen, damit die Zustellung der Hefte keinen Unterbruch erfährt.

Das Redaktionsprogramm für 1986 wird interessant und hochaktuell sein. Gestalterische Neuerungen und der Ausbau der begleitenden Dienstleistungen stehen zur Debatte. Wir sind davon überzeugt, dass Ihnen die «schweizer schule» als Ihre Fachzeitschrift im kommenden Jahr noch mehr von Nutzen sein wird.

Wir danken Ihnen für Ihre Treue. Ihre Meinung, Ihre Wünsche und Anregungen sind Verlag und Redaktion stets willkommen.

Verlag «schweizer schule»

Wer aber die kulturellen Veränderungen, die mit der Computergesellschaft einhergeht, sozusagen in der Retorte studieren will, greift mit Vorteil zur Studie von Sherry Turkle. Die Autorin hat die ersten Gruppen von «Computer-Freaks» – Erwachsene und Kinder – in Amerika untersucht und beschreibt deren Einstellungen und Verhaltensweisen. Und auch Sherry Turkle versucht, das Phänomen der Videospiele zu ergründen. Dabei kommt sie zu einem höchst erstaunlichen Ergebnis.

Sie findet nämlich Parallelen zur Meditation, wie der Fall des neunundzwanzigjährigen Marty zeige. «Jahrelang hat Marty meditiert, um sich zu entspannen. Jetzt erzielt er die gleiche Wirkung mit Videospielen: ‹Für mich kommt das aufs gleiche heraus. Es beherrscht mein Denken. Es ermöglicht mir, friedlich zu werden. Keine Entscheidungen.»

Die hier vorgestellten Bücher stellen eine Fülle von Aspekten heraus, die im Zusammenhang mit Video- und Computerspielen wichtig sind. Dennoch sind es höchstens erste Interpretationsversuche auf einem Feld, das sich den Untersuchern laufend davonentwickelt. Doch schon diese ersten Thesen und Überlegungen zeigen, wie wichtig es für Pädagogen und Erzieher ist, die Auseinandersetzung aufzunehmen und sich nicht allzusehr auf blosse Vorurteile («Verblödung und Verdummung») festzulegen.

Schulszene Schweiz

Gemeinsamer Schulbeginn im Spätsommer vom Volk beschlossen

Nach gescheiterten Konkordatsversuchen gelang der Sprung zur Vereinheitlichung des Schuljahresbeginns in allen Kantonen nun mit einer Bundeslösung. Die Vorlage, mit welcher der Schuljahresbeginn auf die Zeit zwischen Mitte August und Mitte September festgelegt wird, passierte mit 984 822 (58,9 Prozent) Ja gegen 687 974 (41,1 Prozent) Nein. Auch das für die Verfassungsänderung notwendige Ständemehr wurde mit 14 ganzen und 4 halben gegen 6 ganze und 2 halbe Kantone klar erreicht. Jene 13 Kantone, die nun keinen Wechsel vollziehen müssen, nahmen mit gewaltigen Mehrheiten von über 80 oder sogar über 90 Prozent an. Zu ihnen gesellten sich mit Schwyz und Basel-Stadt zwei echte Überläufer sowie mit St. Gallen, Basel-Landschaft und Solothurn drei der sechs Stände, die dem Konkordat für den Spätsommerschulbeginn bereits beigetreten waren, mit Rücksicht auf Zürich und Bern aber noch den Frühlingstermin beibehalten hatten. Zürich und Bern bestätigt mit 54,7 bzw. 61,0 Prozent Nein ihre negativen Volksentscheide von 1982 (damals 63,5 bzw. 61,2 Prozent).

Änderung des EDK-Statuts

Die Plenarversammlung der Erziehungsdirektoren hat an der Konferenz vom 12. Juni 1985 ihr Statut geändert. Die Änderung hat vor allem folgende Auswirkungen:

- Die bisherige Pädagogische Kommission (PK) und die Mittelschulkommission (MSK) werden auf Ende 1985 aufgelöst.
- An ihrer Stelle tritt auf den 1.1.1986 ein einziges pädagogisches Stabsorgan, die (neue) Pädagogische Kommission. Die neue PK zählt nur noch 13 bis 15 Mitglieder. Um eine breite Abstützung für ihre Arbeit zu erlangen, hat die PK jedoch mindestens einmal pro Jahr eine Konferenz der pädagogischen Sachbearbeiter der Kantone und der Vertreter der Lehrerverbände zu organisieren.
- Um die Kontinuität der laufenden Arbeiten sicherzustellen, bleiben die Ausschüsse Mathematik und Fremdsprachunterricht (PK), der Ausschuss Lehrerbildung (PK/MSK) und der Ausschuss Maturitätsprogramme (MSK) bis auf weiteres in Funktion. Das Projekt SIPRI wird von der Reorganisation nicht berührt; es läuft, wie vorgesehen, Ende 1986 aus.

Pensenteilung hat sich bewährt

Die Doppelbesetzung von Klassenlehrerstellen, in vielen Kantonen unter dem Begriff Pensenteilung bekannt, hat sich bewährt. Die bisherigen Erfahrungen hätten gezeigt, dass der Unterricht unter der Voraussetzung eines harmonischen Verhältnisses und bei sorgfältiger Planung und Absprache von ausgezeichneter Qualität und anregend sein könne, heisst es in einem von der Pädagogischen Kommission der Schweizerischen Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren (EDK) erarbeiteten Bericht.
Über die Doppelbesetzung von Klassenlehrstellen gibt es keine gesamtschweizerischen Zahlen. Im Kanton Bern beispielsweise sind von rund 5000 Stellen an Primarschulen nach Angaben der kantonalen Erziehungsdirektion deren 88 doppelt besetzt; 176 Lehrerinnen und Lehrer teilen sich – zumeist hälftig – in 88 Stellen. Im Kanton Luzern sind es 50 Lehrerinnen und Lehrer, die sich in 25 Stellen teilen.
Ursprünglich war die Doppelbesetzung von Stellen als Massnahme zur Bekämpfung des Lehrermangels eingeführt worden. Verheirateten Lehrerinnen sollte der Einstieg ins Berufsleben erleichtert werden. Gemäss dem Bericht besteht gegenwärtig ungefähr die Hälfte der Doppelstelleninhaber aus Personen, die eine berufliche