Zeitschrift: Schweizer Schule
Herausgeber: Christlicher Lehrer- und Erzieherverein der Schweiz
Band: 74 (1987)
Heft: 1

Artikel: Jugendliche in der Computerkultur
Autor: Moser, Heinz
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-526091

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: 21.07.2025

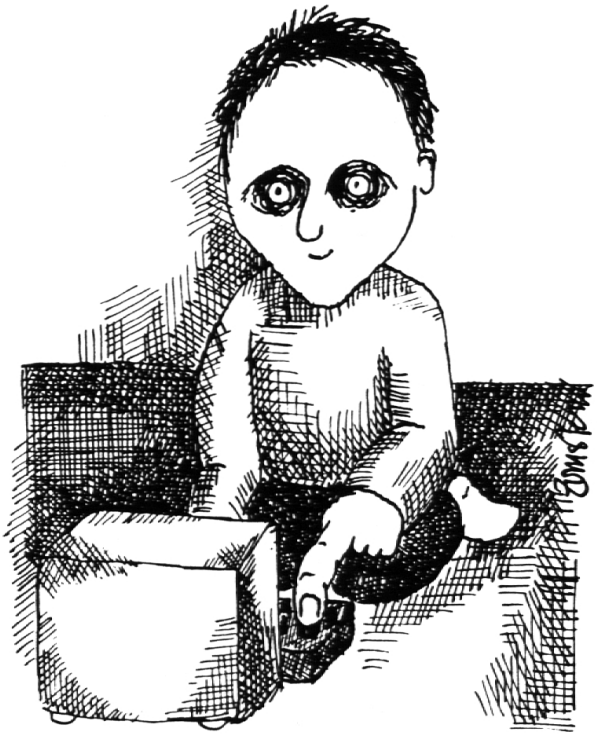
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Jugendliche in der Computerkultur

Heinz Moser

Zerstört der Computer die Kindheit? Heinz Moser versucht in seinem Aufsatz, übertriebenen Ängsten entgegenzutreten. Allerdings sieht er auch Gefahren – vor allem, wenn Eltern und Erzieher sich zu wenig Gedanken über sinnvolle Einsatzmöglichkeiten machen.

Computer üben auf viele Jugendliche eine unwiderstehliche Anziehungskraft aus. Diesen Eindruck gewinnt man, wenn man z.B. die Trauben von Jugendlichen sieht, die in den Computershops von Warenhäusern



Mutation

diese Geräte umlagern, oder wenn man mit Jugendlichen – vornehmlich Jungen – spricht, welche in unseren Schulen ihre ersten Schritte in die Welt der Elektronik unternehmen. Dennoch ist es schwierig, diese Entwicklung eindeutig zu interpretieren, da die Beurteilungen – vielleicht auch die Vorurteile – der Experten weit auseinandergehen. So beschreiben die Amerikaner Mike Edelhard und Doug Garr (1985, S. 164) Kinder, die mit der Computersprache Logo experimentieren, geradezu als Pioniere. Dies angesichts der Tatsache, dass die Menschheit an der Schwelle zu einem Zeitalter stehe, das Zivilisation und Technologie intensiver als jemals zuvor zusammenschmieden werde. Der deutsche Journalistikprofessor Claus Eurich (1985) dagegen gibt seinem Buch den provokativen Untertitel: «Wie die Computerwelt das Kindsein zerstört»; er frägt darin nach Chancen, «diese durch und durch destruktive Entwicklung aufzuhalten.»

Dass schlüssige Antworten noch fehlen, hängt auf der einen Seite sicher mit der Neuheit der damit gestellten Problematik zusammen. Denn der Heimcomputer ist heute noch nicht einmal zehn Jahre auf dem Markt, was u.a. bedeutet, dass noch kaum zuverlässige Studien zur Wirkung dieses neuen Mediums bestehen. Auf der anderen Seite lassen sich im Bereich der Medienforschung allgemeine Schwierigkeiten empirischer Untersuchungen festhalten. So hat auch die Forschung zu den Auswirkungen des Fernsehens auf Kinder und Jugendliche bis heute kaum definitive Antworten auf die Frage nach den psychischen und sozialen Folgen des Fernsehkonsums erbracht. Dies hängt mit folgenden drei Gründen zusammen:

1. Es ist sehr schwierig, aus den komplexen und miteinander in Wechselwirkung stehenden Faktoren des Lebens einzelne – wie den Einfluss *des* Computers oder *des* Fernsehens auf den Menschen – herauszufiltern.

2. Die Benutzer solcher Geräte stellen keine homogene Gruppe dar; sie entstammen unterschiedlichen Schichten, verfügen über unterschiedliche Wahrnehmungs- und kogni-

tive Handlungsmuster. Es ist deshalb zu erwarten, dass sie mit solchen Medien auch unterschiedlich umgehen, bzw. dass diese auf sie verschieden wirken.

3. Was den Computer betrifft, so kann er auf sehr verschiedene Weise eingesetzt werden (als Spielgerät, als Werkzeug, zum Programmieren). Je nach Anwendungsschwerpunkt dürften auch die Auswirkungen auf die Benutzer unterschiedlich sein.

Computerkinder: gestört und süchtig?

Trotz dieser Einschränkungen möchte ich im folgenden einige Hypothesen formulieren, welche grobschlächtige Vorurteile relativieren. Dabei sollen Vorbehalte und Gefahren nicht verharmlost werden, wie sie z.B. an jenem typischen Hackerverhalten deutlich werden, dass Joseph Weizenbaum bereits in den Siebzigerjahren beschrieben hat: «Überall, wo man Rechenzentren eingerichtet hat, d.h. an zahllosen Stellen in den USA wie in fast allen Industrieländern der Welt, kann man aufgeweckte junge Männer mit zerzaustem Haar beobachten, die oft mit tief eingesunkenen, brennenden Augen vor dem Bedienungspult sitzen; ihre Arme sind angewinkelt, und sie warten nur darauf, dass ihre Finger – zum Losschlagen bereit – auf die Knöpfe und Tasten zuschiessen können, auf die sie genauso gebannt starren wie ein Spieler auf die rollenden Würfel... Sie arbeiten bis zum Umfallen, zwanzig, dreissig Stunden an einem Stück. Wenn möglich, lassen sie sich ihr Essen bringen: Kaffee, Cola und belegte Brötchen. Wenn es sich einrichten lässt, schlafen sie sogar auf einer Liege neben dem Computer» (Weizenbaum 1977, S. 161). Nun gibt es zweifellos ein Suchtverhalten, das sich am Computer ausleben kann. Das haben schon manche Eltern erlebt, die ihre Sprösslinge vom neu angeschafften Computer kaum mehr wegbringen. Mindestens eine kleine Gruppe von sog. Hackern geht voll in ihren Maschinen auf, versucht, die Betriebssysteme bis in die letzten Details zu durchdringen, steigt in nächtelanger Hackarbeit in Datenbanken ein oder schlägt sich ganze Tage und Wochen um die Ohren, bis ihr Programm der Marke Eigenbau endlich ohne kleinsten Fehler läuft.

Dennoch sollten Eltern und Erzieher das Interesse von Jugendlichen an diesen Geräten nicht von vorneherein mit Besorgnis wahrnehmen. Denn meist wird sich das Verhalten – wenn der Neuigkeitsgrad abgenommen hat – schnell normalisieren. Das Computer-Hobby wird dann nicht mehr und nicht weniger intensiv betrieben wie jedes andere Hobby. Eine fallstudienartige Umfrage, die ich mit Studenten in Kaufhäusern der deutschen Stadt Münster bei Jugendlichen durchführte, die dort die Computershops bevölkerten, zeigte deutlich, dass Computerkinder keineswegs automatisch verhaltensgestört oder psychisch angeschlagen sind – und mangels anderer Kontakte den Computer als Ersatz benutzen. Vielmehr nannten die zehn Befragten auch neben dem Computer verschiedenste andere Hobbies, die sie nicht vernachlässigen wollten. Bis auf einen sagten alle, sie hätten auch Freunde ausserhalb der Computerszene. Auch meinte die Mehrheit, dass sie lieber mit Freunden als alleine am Computer sitzen würden. Die Zeit, welche sie am Computer verbrachten, schwankte extrem – von einer halben Stunde täglich bis zu jenen Ausnahme-

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 beim «Schweizerischen Beobachter». Seit anfangs 1985 verstärkt er das Redaktionsteam der «schweizer schule».

situationen, wo sie sich in den Ferien einmal fast den ganzen Tag mit Programmieren beschäftigten. Dieses Bild dürfte sich jedenfalls kaum von dem eines begeisterten Briefmarkensammlers oder Modellbaufliegers unterscheiden, der seine ganze Liebe in diese Freizeitbeschäftigungen investiert.

Obwohl diese Befragung statistisch nicht repräsentativ sein kann, ergänzt sie sich mit vielen weiteren Beobachtungen und Gesprächen, welche mich alle zu demselben Schluss – und damit zu einer ersten Hauptthese – veranlassen: Jugendliche, die sich dem Computer als Hobby verschrieben haben, sind ganz normale Jugendliche – wenn auch mit einem ausgeprägten technischen Interesse.

Besorgnis ist nur dann am Platz, wenn der Computer als Ersatz für soziale Beziehungen dient, die Schulleistungen zu leiden beginnen oder alle anderen Interessen und Bedürfnisse absterben. Doch auch in diesen Fällen dürfte der Grund dafür nicht in einer geheimnisvollen Macht liegen, welche die Maschine ausübt. Vielmehr funktioniert der Computer gleichsam als elektronischer Verstärker und Projektionsfläche für grundlegende menschliche Bedürfnisse und Gefühle (vgl. Moser 1986, S. 104 ff.).

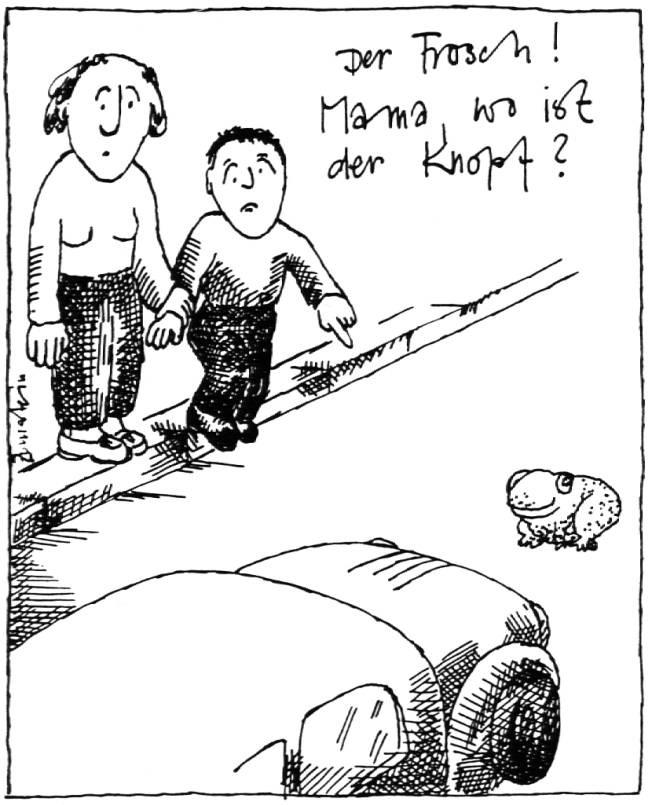
Es wäre deshalb sicher falsch, die Ursache solcher Verhaltensprobleme in einer dämonischen Anziehungskraft der Computer zu suchen und ihnen die Schuld daran zuzuschreiben. Vielmehr zeigt sich am Umgang mit der Maschine lediglich die Symptomatik besonders deutlich – und die intensive Bindung an die Maschine fällt Aussenstehenden schnell einmal auf. Eine erfolgreiche Therapie hätte denn auch gewiss nicht einfach in einem Computer-Verbot zu bestehen, vielmehr müssten die zugrundeliegenden Beziehungsstörungen bearbeitet werden.

Allerdings muss eines hinzugefügt werden: Die Kritik an übertriebenen Ängsten von Eltern und Erziehern bedeutet nicht, dass der gesamte Bereich des Umgangs mit Computern – weil unproblematisch – keiner pädagogischen Aufmerksamkeit bedürfte. Meine zweite Hauptthese lautet vielmehr: Die Auswirkungen des Computers auf die Menschen hängen zu einem wesentlichen Teil von der Art und Weise ab, wie wir ihn benutzen. So gibt es durchaus problematische Anwendungsbereiche, wie das vieldiskutierte Feld der Video- und Computerspiele (1) oder die hier im Anschluss daran diskutierte Frage der «künstlichen Welten» (2) deutlich machen.

Video- und Computerspiele (1)

In einer Untersuchung zu den Videospielen stellt Jürgen Fritz einen starken Leistungsbezug fest: «Die meisten Videospiele wirken sehr belastend und anstrengend. Sie erfordern ungeteilte Aufmerksamkeit und Konzentration. Die häufigen Misserfolge muss der Spieler lernen, ohne grosse Beteiligung hinzunehmen. Mit anderen Worten: Der Spieler muss sich Verhaltensweisen aneignen, um mit dem Stress im Spiel fertigzuwerden» (Fritz 1985, S. 82). Sind aber Kinder heute in ihrer Umwelt nicht schon genug Stresssituationen ausgeliefert, als dass es noch einer künstlichen Erhöhung dieser Anreize durch den Computer bedarf? Schliesslich beklagen sich gerade Lehrer ohnehin immer wieder, wie nervös die heutigen Kinder seien.

Obwohl stundenlanges Videospielen mit dem damit verbundenen Stress zur Überforderung der Kinder zweifellos beitragen kann, möchte ich diese Computerspiele auch etwas in Schutz nehmen. Einmal erlebt man immer wieder auch bei anderen Spielen – im Sport, bei Gesellschaftsspielen etc. –, wie voll konzentriert und angespannt dabei Kinder sind. Denn sie suchen die Lust der Herausforderung – nämlich Situationen, wo sie sich bewähren können und ohne Gängelung von Erwachsenen eine Aufgabe selbständig bewältigen können – etwa indem sie den hüpfenden Frosch Jack auf dem Bildschirm sicher über eine viel befahrene Strasse führen. Zudem muss gleich auch hinzugefügt werden, dass nicht alle Computerspiele gleich leistungsbezogen sind. Bei Abenteuerspielen geht es z.B. eher um denksportartige Aufgaben, die der



Spieler – in märchenhafte Bildschirmlandschaften versetzt – wie ein moderner Odysseus durchstreift und dabei viele gefährliche Situationen bewältigt. Gerade bei solchen komplexeren Spielen, aber auch bei anderen Formen des Umgangs mit Computern wie dem Programmieren, kommen kreative Momente in die Arbeit mit dem Computer hinein, die mehr als blosse Reaktions-Geschicklichkeit und damit verbundene körperliche Anspannung verlangen.

Maschinenmenschen und künstliche Welten (2)

Computer- und Videospiele setzen nach der bereits zitierten Untersuchung von Fritz eine ganz spezifische Handlungsperspektive voraus: «Im Umgang mit dem Computer, also mit einer Maschine, müssen die Spieler lernen, wie eine Maschine zu reagieren. Und das heisst: ohne Gefühl, absolut perfekt und automatisch. Die Spieler müssen mit dem Computer «verschmelzen»: Sie lenken nicht nur das Raumschiff, sie **sind** das Raumschiff. Jeder Gedanke ausserhalb des Spiels führt unweigerlich zum Ende der Spielsequenz. Als Videospieler muss man die Welt ausgrenzen – auch die Welt der Gefühle» (Fritz 1985, S. 83). Gerade bei Reaktionsspielen kann deutlich werden, wie Computerkinder zu Maschinenmenschen werden: Über den Joystick sind sie gleichsam an die Maschine angeschlossen; ihre abgehackten Bewegungen, das mechanische Schaukeln auf dem Stuhl und das Verschmelzen in einen Funktionskreislauf von Bildschirmhandlung und Reaktion mit dem Joystick lassen dies besonders deutlich werden. Diese intensive Beziehung zur Maschine und dadurch produzierte Abhängigkeiten haben übrigens generelle Bedeutung: Wer z.B. mit Textverarbeitungssystemen arbeitet, wird in seinem Arbeitsrhythmus letztlich ebenfalls durch den Computer und die mit ihm verbundene Software gesteuert. Und wehe, wenn in einem Betrieb der Computer streikt; da wird heutzutage bald der gesamte Arbeitsablauf lahmgelegt – ein totaler Breakdown.

Dennoch scheint es mir eine übertriebene Angst, wenn man glaubt, dass wir bald alle vom Computer abhängig sind und ihm als Maschinenmenschen immer ähnlicher werden. Auch wenn wir unseren Arbeitsrhythmus an die elektronisch gesteuerten Abläufe im Computer anpassen, heisst dies noch nicht, dass wir uns vom Computer versklaven lassen. Entscheidend wird vielmehr sein, welche Spielräume wir bei dieser Arbeit noch haben, bzw. ob damit eine gesellschaftliche Beziehung geschaffen wird, welche weitgehend durch Kontrolle und Überwachung geprägt ist. Ein Bericht in der Zeitschrift «Time» (zit. nach «psychologie heute» 10, 1986) belegt jedenfalls, dass solche Gefahren nicht unterschätzt werden dürfen: Danach ist es in den USA schon heute üblich, dass die Qualität und Produktivität der Arbeit durch Computer überwacht und die individuellen Leistungen auf diese Weise lückenlos erfasst werden – ohne dass noch ein Entrinnen möglich ist.

Der «maschinelle» Charakter

In «Psychologie heute» 1/1987 wird eine empirische Untersuchung der Darmstädter Wissenschaftler *Robert Schulz* und *Jörg Pflüger* zum Verhältnis von Technik und Psyche referiert. Sie untersuchten Schüler, Studenten und Informatiker, die bereits intensiver mit Computern zu tun hatten. Dabei stellten sie fest, dass solche Leute zwar bei einem Persönlichkeitstest innerhalb der «Normalität» lagen, darüber hinaus aber charakteristische Merkmale aufwiesen: So zeigte sich bei ihnen eine gewisse Technologiegläubigkeit und eine Tendenz, von politischem und sozialem Engagement Abstand zu nehmen. Was Beziehungen betrifft, scheuen die Untersuchten den Umgang mit den Mitmenschen, denken wenig an Sexualität und zeigten relativ spät Interesse für das andere Geschlecht. Die Autoren kommentieren: «Es drängt sich die Idee auf, dass der Computer hier ein Ersatzobjekt für soziale und erotische Kontakte darstellt. Darin ist auch eine gewisse Logik: Man hält die anderen Menschen (und auch das andere Geschlecht) für ziemlich kompliziert; man bekommt Angst und zieht sich zurück, wobei der Ort des Rückzugs der Rechner ist.»

Dennoch wäre zu fragen, ob diese Verhaltensweisen die Folge der Beschäftigung mit Computern sein *müssen*. Es kann ja auch sein, dass sich zu Computern hingezogen fühlt, wer gewohnt ist, in maschinellen und formalen Kategorien zu denken. Und zudem fehlt bei der Untersuchung eine Kontrollgruppe, welche erst abschätzen liesse, wie weit hier wirklich spezielle Denk- und Wahrnehmungsmuster von «Computer-Menschen» vorliegen.

Die vollständigen Ergebnisse erscheinen 1987 in einem Buch: Der maschinelle Charakter, Sozialpsychologische Aspekte des Umgangs mit Computern, Westdeutscher Verlag.

Dennoch haben wir es noch in der Hand, solche Möglichkeiten – etwa durch entsprechende Gesetze – rechtzeitig zu verhindern. Unser politischer Wille wird also mit darüber entscheiden, ob diese neuen Techniken zu unserem Fluch oder zum Segen angewandt werden. Entscheidend scheint mir denn auch weniger die Tatsache zu sein, dass wir als Teil dieses elektronischen Zeitalters – ob wir wollen oder nicht – in diese Netze der Information einbezogen werden und gewissermassen in ein Mensch-Maschine-System integriert werden. Die Grundfrage wird vielmehr lauten, ob wir über diese Ankoppelung und die damit verbundenen Bedingungen noch autonom entscheiden können – ob das Subjekt in dieser Informationsgesellschaft belanglos wird oder sich zu behaupten vermag.

Flucht aus der Realität?

Dieses Subjekt scheint sich jedoch der Auflösung hinzugeben, wenn man Jürgen Fritz Glauben schenken darf. Er spricht von «Verschmelzungserlebnissen», bei denen der Videospieler die reale Welt ausgrenzt und in eine zweite märchenhafte Welt abtaucht. Die These lautet also: Die attraktive Bildschirmwelt kann sehr leicht Fluchtreaktionen auslösen, bzw. kommt Fluchttendenzen entgegen. Dies ist in einer Welt, die so unfriedlich ist wie die unsere und vielfältigste Lebensängste (Umwelt, Krieg) erzeugt, auch nicht verwunderlich. Denn auf dem Bildschirm wird eine künstliche Welt dargestellt, die gegenüber der Wirklichkeit aus einer überschaubaren Anzahl von Produktionsregeln aufgebaut ist und damit beherrschbar erscheint – während unsere reale Welt sich der Regierbarkeit immer mehr entzieht – wie z.B. das noch vor einem Jahr für unmöglich gehaltene Unglück von Tschernobyl belegt hat. Demgegenüber liegt einer der Hauptreize von Videospielen darin, dass man der Reihe nach immer schwierigere Spielebenen meistert. Ein Jugendlicher

drückte dies so aus: «Du gehst immer bis an die Grenze und glaubst im ersten Moment, es nie zu schaffen. Aber am Schluss haut es hin, und du steigst in die nächstschwierigere Stufe auf.»

Ob das Ich jedoch ursächlich durch die intensive Bindung an Videospiele geschwächt werden kann, scheint mir als Hypothese dennoch fraglich. Denn nach heutigen Forschungsergebnissen werden die Grunddispositionen eines Menschen in den ersten Lebensjahren erworben – und es ist deshalb kaum zu erwarten, dass diese durch eine Phase von intensiven Video- und Computererfahrungen im Halbwüchsigen-Alter umgekrempelt werden. Auch Erwachsene wollen beim Fernsehen, im Kino etc. einmal abschalten – und dies ist solange zu akzeptieren, als sie den Weg in die alltägliche Realität zurückfinden und sich nicht der Auseinandersetzung mit ihr entziehen. Die eigentliche Problematik scheint mir denn auch eher darin zu bestehen, dass die Heranwachsenden verleitet werden könnten, die in der Bildschirmrealität gelernten Handlungsmuster auch auf den Alltag zu übertragen. Doch dieses alltägliche Leben funktioniert nach anderen Regeln: es ist weniger überschaubar, die Konsequenzen des eigenen Handelns sind schwieriger abzuschätzen, man muss mit Unsicherheiten umgehen lernen. Und ganz besonders wichtig: Die Auswirkungen des Handelns sind real spürbar und nicht reversibel. Denn im Alltag hat man nur ein Leben und nicht fünf, die aufs Spiel gesetzt werden können.

Pädagogisch bedeutet dies, dass der Computer das Lernen von Kindern nicht zu früh in einem erheblichen Mass bestimmen sollte – mindestens solange es das wesentlichste Ziel von Schule und Bildung ist, den Kindern Lebensorientierungen zu vermitteln und sie für das alltägliche Leben handlungsfähig zu machen. Aus diesem Grund scheint mir das Vertrautwerden mit Computern kein primäres Erziehungsziel.

Zwar bilden Computer heute einen Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Deshalb sollte man sie auch nicht davon fernhalten, wenn sie sich dafür zu interessieren beginnen. Und es ist vermutlich sogar notwendig, dass sich unsere Kinder in den Oberstufen der Volksschule – im Rahmen einer «informationstheoretischen Grundbildung» – systematisch mit diesen Geräten zu beschäftigen beginnen. Auf der anderen Seite ist jedoch der Ehrgeiz von Eltern fehl am Platz, die glauben, wenn sich ihre Kinder nicht spätestens im Primarschulalter mit Computern beschäftigen, verringere man ihre zukünftigen Lebens- und Berufschancen. Denn wer kann garantieren, dass nicht andere entscheidende Fähigkeiten zu kurz kommen, wenn Kinder es versäumen, die reale Welt zu entdecken und die Kräfte an ihr zu erproben.

Überschätzte Veränderungen

Wenn hier versucht wurde, den Computer zu «entdämonisieren» und seine Wirkungen in ein realistisches Licht zu stellen, so gilt das nicht allein für die behaupteten Gefahren. Auch die von den begeisterten Anhängern beschworenen Vorteile – etwa für das Lernen – müssen heute nüchterner gesehen werden. So haben die Hoffnungen, durch individualisiertes Computerlernen Lernfortschritte zu beschleunigen, in letzter Zeit einen Dämpfer erhalten. Das deutsche «Institut für die Pädagogik der Naturwissenschaften» (IPN) in Kiel zieht jedenfalls aus über 150 wissenschaftlichen Untersuchungen das Fazit, dass die Auswirkungen von Unterricht mit Computer auf kognitive und affektive Veränderungen bei den Schülern überraschend geringfügig seien. Es heisst dazu: «Insgesamt sind diese Effekte nicht höher, als man bei jeder neuen Unterrichtsmethode erwarten kann» (IPN 1985, S. 47). Ursache für gewisse Anfangserfolge scheint denn auch weniger das Lernmedium «Computer» zu sein als die Tatsache, dass die betroffenen Menschen auf Neuerungen generell positiv reagieren, weil man sich

dabei besonders um sie kümmert, bzw. weil die Erwartung von etwas Neuem ihre Lernbereitschaft zunächst positiv verändert.

Aus diesen Resultaten ergibt sich ganz klar, dass die Einführung des Computers als Lernmedium an der Volksschule nicht so dringend ist, wie es oft glauben gemacht wird. Solange nicht bessere Lernprogramme entwickelt werden und Lerneffekte nachgewiesen werden können, die nur dank des Computers möglich waren, ist hier jede Aufgeregtheit fehl am Platz.

Zusammenfassung

Die Quintessenz aus allem, was bisher gesagt wurde, kann deshalb im Sinne einer Zwischenbilanz nur lauten: Der Computer hat zwar Gewohnheiten und Verhaltensweisen einer insgesamt grösser werdenden Gruppe von Jugendlichen verändert, wobei die damit verbundenen Gefahrenpotentiale durchaus einer sorgfältigen Beobachtung bedürfen.

Allerdings scheinen die eindeutig negativen Auswirkungen weit weniger dramatisch, als dies kulturpessimistische Unkenrufe glauben lassen möchten. Ein Computerfan ist mit seinem Computer-Hobby nicht mehr oder weniger auffällig und psychisch gefährdet als jeder andere durchschnittliche Jugendliche – mindestens solange Eltern und Erzieher mitdenken und sich einen kritischen Blick für Auswüchse bewahren. Allerdings sollte man die Bedeutung des Computers auch nicht überbewerten. Denn zur Vermittlung von Handlungs- und Lebensorientierungen ist er sicher nicht das zentrale Medium.

Literatur

M. Edelhard, D. Garr, Das Computer-Lesebuch, München 1985.
K. Eurich, Computerkinder, Reinbek 1985.
J. Fritz, Im Sog der Videospiele, München 1985.
Institut für Pädagogik der Naturwissenschaften (IPN), Computer in unsere Schulen? Kiel 1985.
H. Moser, Der Computer vor der Schultür, Zürich 1986.
J. Weizenbaum, Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft, Frankfurt 1977.

Medienpädagogik.

An den Medien kommt niemand vorbei.
Um so wichtiger, mit ihnen umgehen zu können.

Hintergrundinformationen und Unterrichtsvorschläge zur Medienpädagogik sind in unserem Verlag erschienen. Verlangen Sie den Prospekt P 800485.

Klett+ Balmer

Klett und Balmer & Co. Verlag / Chamerstrasse 12a / 6304 Zug / Telefon 042 - 21 41 31