

Zeitschrift:	Schweizer Erziehungs-Rundschau : Organ für das öffentliche und private Bildungswesen der Schweiz = Revue suisse d'éducation : organe de l'enseignement et de l'éducation publics et privés en Suisse
Herausgeber:	Verband Schweizerischer Privatschulen
Band:	64 (1991)
Heft:	[6]
Artikel:	Kreatives Denken tut not
Autor:	Buser, Guido
DOI:	https://doi.org/10.5169/seals-852278

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: 18.02.2026

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

Kreatives Denken tut not

Guido Buser

«Computer und Kreativität» ist zum Modethema geworden. Es wird sowohl von Computer-Enthusiasten als auch von -Gegnern diskutiert und für ihr jeweiliges Anliegen als schlagkräftiges Argument ins Feld geführt. Von den einen wird der Computer zur unabdingbaren Voraussetzung für die Entfaltung der Kreativität erhoben, während für die anderen die beiden Begriffe unvereinbare Gegensätze darstellen.

Immer aber liegt das Potential des Positiven und des Negativen im Computer selber, das heißt, der Computer wird als an sich kreativitätsfördernd oder -hemmend betrachtet.

Wo steckt denn nun das Potential zur Kreativität? Im Computer? Im Menschen?

Im Computer selber wohl kaum: Kreativität hängt, wie Kultur überhaupt, immer mit menschlichem Tun zusammen. Dass Geräte an sich (nicht für sich) nichts weiter als dumpfe, sinnleere Dinge sind, führen uns die Tinguely-Maschinen in ihrem ewigen Leerlauf eindrücklich vor Augen. Mit dem Computer verhält es sich prinzipiell gleich. Die Hoffnung, vom Computer ohne eigenes Zutun Anstösse zur Kreativität zu erhalten (passiv), ist

ein schwerwiegender Irrtum. Zwar schürt die Werbung den Glauben an das intuitive, unbeschwerde und spielerische Arbeiten mit dem Computer nach Kräften. Das blosse Vorhandensein, aber auch die simple Reproduktion von im Computer gespeicherten Text- und Grafikmodulen darf jedoch nicht als Kreativität schlechthin oder als kreativer Akt gelten.

Aber auch im Menschen ist keine Kreativität vorgegeben: Sie ist überhaupt nie gegeben, sondern immer bedingt durch die Auseinandersetzung des Menschen mit sich selbst oder mit seiner Umwelt. Sie beinhaltet also eine grundsätzlich aktive Rolle des Menschen, womit die Bedeutung des Computers für die Entfaltung der eigenen Kreativität sowohl im positiven wie auch im negativen Sinne stark relativiert wird.

Ich sehe die Gefahr des Computers nicht in diesem an sich, sondern in der Passivität derer, die ihn benützen. Die Gefahr besteht in der Reduktion der eigenen (Denk-)Möglichkeiten auf die des elektronischen Geräts, dessen Arbeitsweise letztlich immer eine mit «0» und «1» darstellbare Logik ist.

Durch den Einzug des Computers in alle Lebensbereiche und durch die unkritische, nicht-kreative Haltung der Computer-Konsumenten und -Konsumentinnen nimmt auch die ihm zugrunde liegende binäre Denkweise überhand. Wie sehr diese Denkweise unseren Alltag dominiert, zeigen bekannte Beispiele: gut-schlecht, schwarz-weiss, Schweizer-Ausländer, ... Kreativität aber benötigt genau das Gegenteil, nämlich Offenheit

Umfassende Informationen und praktische Vortragshilfen zum Thema Aids

Was ist Aids? Wie wird es übertragen? Wie kann man sich davor schützen? Was bedeutet HIV-positiv? Wie begegnet man den betroffenen Menschen?

Das Aids Info Dossier gibt Antworten und dient allen LehrerInnen, SozialarbeiterInnen, SeelsorgerInnen, ÄrztInnen, die Jugendliche zum Thema Aids beraten sollten.

Mit einer Broschüre, einer Diaserie mit Kommentarheft, Referaten und Hintergrund-Informationen bietet das Aids Info Dossier vielfältige didaktische Hilfen bei der Vermittlung dieses komplexen Themas.

Bestelltalon

Bitte senden Sie mir

- Exemplare der Aids-Broschüre (gratis)
 Exemplare des ganzen Aids Info Dossiers zu je Fr. 95.- gegen Rechnung
deutsch französisch italienisch englisch
Gewünschte Sprache bitte ankreuzen.

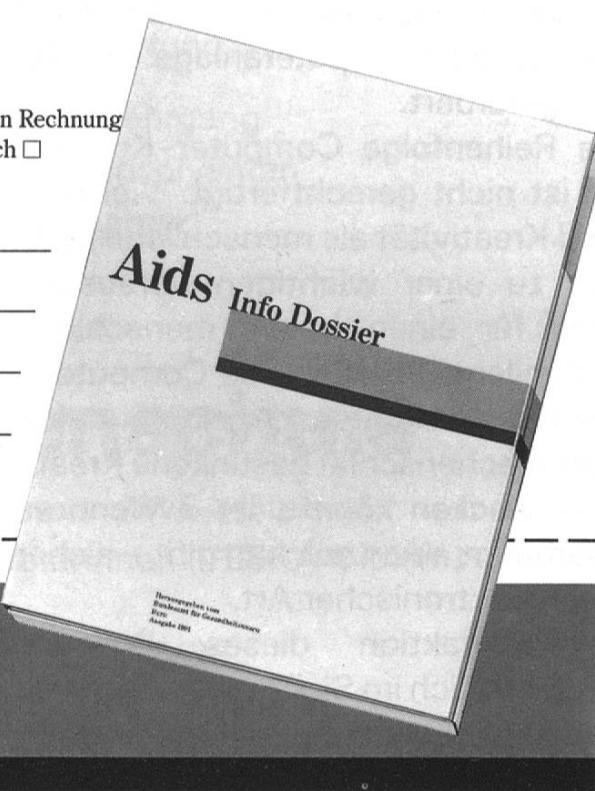
Name: _____

Vorname: _____

Strasse: _____

PLZ, Ort: _____

Talon bitte senden an: Aids Info Docu Schweiz,
Postfach, 3001 Bern



und eine Denkweise des Sowohl-
Als-auch.

Es gilt also, andere Denkstrategien aufzubauen oder zu fördern. Denkstrategien, welche die duale Logik des Computers übersteigen. Ich verweise zum Beispiel auf ästhetische Betrachtungen, auf Meditation und Kontemplation, auf Tanz, Musik und Malerei – kurz, auf geistig-schöpferische Vorgänge ohne mathematisch-logische Stringenz.

Die geistige Einspurigkeit der Informatik zu erkennen, indem man die Grenzen der Computeranwendungen erlebbar macht, muss ein Anliegen der Schule sein. Mit der Einrichtung des Computers in den Kinder- und Schulstuben müssen die musischen Fächer ein neues, ein stärkeres Gewicht erhalten. Das Anliegen ist nicht neu: Klaus Haefner hat schon vor Jahren in überspitzter Formulierung zur Kompensation jeder in einem Schulhaus installierten Computeranlage ein Klavier gefordert.

Die Reihenfolge Computer-Kreativität ist nicht gerechtfertigt. Viel eher wird Kreativität als menschliche Qualität zu einer wichtigen Voraussetzung für einen freien, menschlich-sinnvollen Gebrauch des Computers. Der Kuss der Muse, der eine in tiefen Dornrösenschlaf gesunkene Kreativität wecken könnte, ist – wenn es überhaupt einen solchen gibt – sicher nicht elektronischer Art.

Die Redaktion dieses Bulletins wünscht sich im Sinne einer kreativen Auseinandersetzung mit dem Computer Leserinnen und Leser, Autorinnen und Autoren, Kritikerinnen und

Kritiker aus allen möglichen Fachrichtungen. Der Computer in der Schule darf nicht (nur) Sache der Informatiker oder Mathematiker bleiben.

Wissen durch Interaktion

Das atemberaubende Tempo in der Entwicklung modernster Technologien ist jedoch nicht nur ursächlich – als Grund, warum wir so viel zu lernen haben – zu betrachten. Dieselben Technologien erlauben es auch, effizienter und angenehmer zu lernen. Hier erweist sich insbesondere der Personal Computer – preisgünstig und leistungsstark wie noch vor geheimer Zeit kaum denkbar – als sinnvolles Medium für den Wissenstransfer. Seine Speicherkapazität, Farb- und Grafikfähigkeit prädestinieren ihn geradezu zum «Personal Teacher», der «seinen» Schüler durch spezielle Lehrprogramme führt, das ihn zum Nachdenken und Ausprobieren anregt, der ihn lobt und motiviert. Von der Lernpsychologie wissen wir, dass der Mensch lediglich 20 Prozent von dem reproduziert, was er nur hört, schon 50 Prozent von dem, was er hört und sieht, aber 90 Prozent von dem, was er selbst tut. Was Tafel, Kreide, Overheadprojektor und Videofilm als Unterrichtsmedien nicht zu leisten vermögen, schafft der Computer, indem er zur Interaktion auffordert.

Interaktion mit einer Maschine bedeutet keineswegs Entmenschlichung.