

Zeitschrift: DrogenMagazin : Zeitschrift für Suchtfragen
Herausgeber: Verein DrogenMagazin
Band: 20 (1994)
Heft: 4

Artikel: Computerspiele : das grosse Geschäft
Autor: Oser-Bosch, Rita
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-801223>

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: 02.02.2026

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

Computerspiele: das grosse Geschäft

Ein Überblick über einen sechs Milliarden Franken Markt

VON RITA OSER-BOSCH

Noch nie wurde die Industrieentwicklung, die erst vor ungefähr 200 Jahren begann, so schnell und effizient vorangetrieben wie heute. Kaum zu glauben, was sich in dieser bewegten Zeit an Höhen und Tiefen alles ereignete. Vor dieser Zeit betrieb man/frau Ackerbau und etwas Kleingewerbe. Unvorstellbar ist heute eine Welt ohne Fabriken, ohne Elektronik, ohne weltweite Vernetzung.

Einst ...

Auch die Medienindustrie war einer rasanten technologischen Entwicklung unterworfen. In meiner Kindheit (1945-1955) wuchs ich mit Zeitungen, Radio und Plattenspieler auf, und ich muss gestehen, schon damals faszinierten mich diese Medien in hohem Masse. Besonders herrlich fand ich das Telefon, in dessen Genuss unsere Familie erst kam, als ich die Sekundarschule besuchte. Diese erste selbstbestimmte Kommunikationsmöglichkeit war doch ein Fortschritt zur Eigenaktivität im Gegensatz zu den anderen passiven Medien.

Aus Elternsicht waren die ganzen Medienangelegenheiten schon damals mit Problemen und Ängsten verbunden. Das viele Lesen werde meinen Augen schaden. Der Gipfel des Ungehorsams war natürlich, dass ich immer wieder versuchte meine Schulaufgaben mit Radiomusik zu erledigen. Diese Unsitte behielt ich bis zum heutigen Tage bei, denn im Hintergrund höre ich gerade

ein beruhigendes Klavierkonzert von Mozart, und dies stört mich überhaupt nicht.

Schon früher waren «Süchte» ein Thema, und durchaus mit Ängsten verbunden.

Und heute?

Eltern müssen sich heute geradezu mit einem ganzen Medienschungel auseinandersetzen.

Dazu gekommen sind bis heute Kassettenrecorder (Cr), Walkman, Fernsehen, Video, usw.

Zudem sind die meisten dieser erwähnten Medien tragbar, als mobile Geräte und somit auch allgegenwärtig. Das mobile Telefon hat sich bereits zu einem neuen Statussymbol entwickelt. Man/frau hinterlässt schon einen gewissen Eindruck der Unentbehrlichkeit, wenn man zu allen Unzeiten angerufen werden kann und wird. Natürlich hat sich die Umgebung sofort dieser neuen Situation anzupassen!

Nicht zu vergessen sind aber die Computer und die Computerspiele. Fast unbemerkt sind Unmengen von Computern auf den Markt geworfen worden so dass bereits von einer Computerschwemme gesprochen wird.

In den 60er und 70er Jahren hielten sie Einzug in grossen Firmen und waren als Arbeitshilfe bald nicht mehr wegzudenken.

In den 80er Jahren fanden die PC Einzug in den Haushaltungen. Schon 1984 waren 5% der Haushaltungen mit einem solchen Gerät ausgestattet. 1987 konnte man schon 25% zählen und in den 90er Jahren sind es schon über 75%. Ohne Computer geht nichts mehr und ob wir wollen oder nicht, wir müssen uns alle, gross oder klein, jung oder alt, mit dieser neuen elektronischen Errungenschaft auseinandersetzen.

Mit den Computerspielen wurde bald

auch der Schritt in die Unterhaltungsbranche unternommen. Besonders junge Menschen begeisterten sich an diesem neuen Angebot. Bald standen auf jedem Weihnachts- oder Geburtstagswunschzettel elektronische Spiele oder sogar ein Homecomputer.

Natürlich reagierte der Markt sofort, und Nintendo- und Segageräte wurden schnellstens als Computerersatz zu relativ günstigen Preisen in grossen Mengen hergestellt.

Was ist ein Video- oder Computerspiel?

- Als Spielgerät (Hardware) braucht es einen Computer, Homecomputer, Hand-Helds, L.C.D.-Spiele, Spielkonsolen etc.
- Zweites Element ist ein Computerprogramm (Software), das auf einem Datenträger gespeichert ist.
- Spielprogramme sind Folgen von unterschiedlichen Szenen, die bildhaft oder textlich dargestellt werden und durch akustische Signale (Sound) unterstützt werden.
- Spielinhalte sind Geschehnisse, in deren Handlung man in verschiedenen Varianten eingreifen kann!
- Als Steuerung kann die Tastatur, ein Joystick oder die Maus benutzt werden.
- An Spielen können einzelne oder mehrere Spieler teilnehmen.

Vorteile der Computerspiele:

- Diese Spiele können die Geschicklichkeit der Hände fördern. Für Kinder mit feinmotorischen Schwierigkeiten können diese Spiele hervorragende Übungsfelder sein.
- Dasselbe gilt bei Konzentrationschwierigkeiten.
- Situationen müssen schnell erfasst

werden um darauf richtig zu reagieren

- Viele Spiele fördern ein abstraktes, sachlogisches Denken.
- Das Zusammenspiel von Auge, Ohr und Händen lernt man auf spielerische Art. Bei richtigen Hilfestellungen können neue kreative Kräfte entwickelt werden. (Musik, Graphik- und Zeichenprogramme)

Weitere Vorzüge des Computers, die sich aber auch als Nachteile herausstellen sind:

- dass er jederzeit zur Verfügung steht.
- dass er korrekt und geduldig ist und sich nie ärgert, weil es sich letztlich um eine Maschine ohne Seele handelt!

Eindeutig festgestellt wurde, dass eher männliche Wesen (Knaben und Männer) von diesen Spielen angesprochen sind. Hiermit möchte ich aber nicht behaupten, dass weibliche Wesen den Computern gleichgültig gegenüberstehen. In der Arbeitswelt ist bekannt, dass Frauen problemlos mit diesen Geräten umgehen können, aber nur selten der Spielleidenschaft frönen.

Nachteile der Computerspiele:

- Computer können echte Abenteuer und menschliche Partner nicht ersetzen.
- Er besitzt weder Herz noch Gemüt, so dass er niemals Anteil an Freud und Leid nehmen kann, was schliesslich die Isolation fördert.
- Phantasie und Kreativität können zu kurz kommen.
- Das lange Stillsitzen vor einem Gerät kann Haltungsfehler fördern.
- Die körperliche Bewegung kann zu kurz kommen.

Bei eigenen Erfahrungen mit Jugendli-

chen und Kindern stellte ich fest, dass vor allem Kinder oft bei diesen Spielen Stresssituationen ausgesetzt sind, ja sich sogar hineinsteigern. Kürzlich beobachtete ich einen Knaben, im Jelmoli in Zürich bei einem Spiel. Da der Bildschirm und der Joystick eine zu grosse Distanz aufwiesen, wurde sein Stress so gross, bis er mich als Beobachterin richtiggehend anbrüllte. Es fiel mir auf, dass

geht, braucht es Hilfe. Meistens handelt es sich um andere Probleme, die so mit dem Computer verdrängt werden können. Es wäre wirklich zu einfach, den Computer zum Sündenbock zu degradieren.

Spielinhalte

Folgende Spielarten können unterschieden werden:

Abenteuerspiel (Action)

Der Spieler hat als Held in schwierigen Situationen Aufgaben zu lösen; er überlebt nur durch rasches und geschicktes (intelligentes) Kombinieren.



er sich kaum erholen konnte und eine ganze Weile brauchte, bis er wieder ansprechbar war.

Die Frage nach Computerspielsucht drängt sich auf. Leider gibt es bis heute noch keine Abklärungen die echtes Suchtverhalten untersuchten.

Festgestellt werden konnte, dass wenn z. B. ein Kind, das auf Weihnachten ein Computerspiel bekommt, anfänglich viele Stunden damit verbringt. Die Faszination und Herausforderung solcher Spiele lassen oft die Umwelt und Pflichten vergessen.

Sobald ein Spiel «bewältigt» ist, lässt meistens der Spass nach. Eine Wiederholung findet beim nächsten Spiel statt, aber nach einer gewissen Zeit normalisiert sich die Situation.

Eltern sollten aber beachten: Wenn ein Kind sich zu sehr an den Computer zurückzieht und vor allem damit menschlichen Kontakten aus dem Wege

Gimmicks

Die Spielfigur muss sich z. B. in einem verwirrlichen Labyrinth bewegen und dabei Gegenstände finden («einsammeln»), ohne von den auftauchenden «Gegner» erwischt zu werden (so bei Pacman).

Lernspiele

Kinder lernen mit allen Spielen etwas. Es gibt zusätzlich besondere Lernprogramme, bereits für Kinder ab vier Jahren, z. B. Rechtschreibung, Fremdsprachen, Rechenaufgaben usw. Auch komplizierte Abläufe und Zusammenhänge lassen sich darstellen und die Folgen von Entscheidungen überprüfen.

Sportspiele

Wettkampfspiele werden auf dem Bildschirm ausgetragen, natürlich ohne körperliche Betätigung oder gemeinsame Erlebnisse von Sieg und Niederlage.



Strategiespiele

Bekannte Brett- oder Kartenspiele, z. B. Schach, können mit dem Computer als «Partner» gespielt werden. Dabei können unterschiedliche Anforderungen programmiert werden.

Leider entwickelte sich bei diesen Spielen neben den zugegeben vielen guten Seiten auch eine negative Schiene.

- Gewalt, Kriege, Vernichtung, einander fertigmachen werden als harmlos und lustvoll dargestellt.
- Einseitiges und schematisches Denken endet leicht in Rassismus und Fremdenhass!

- Frauenfeindliche Sex- und pornographische Spiele zeigen Liebe und Sexualität in diskriminierender Weise.

Solche jugendgefährdenden Programme werden meistens anonym (z. B. Mailboxen = elektronischer Briefkasten) in Umlauf gebracht. Auch im Handel werden solche Spiele abgegeben und verbotenerweise oft auch von Jugendlichen kopiert und gehandelt (Schulhausplätze usw.)

Alarmierend sind besonders die Rassisten- und Nazispiele. Das berühmte Spiel «Der KZ-Manager» ist vielen Jugendlichen bekannt. Der Spieler kann

ein KZ leiten und Juden (heute nennt man sie auch Türken) vergasen, und bei erfolgreichem Spiel wird er von «Hitler» gerühmt und befördert.

Die Bundesprüfstelle in Deutschland hat schon ungefähr 140 solcher Spiele indiziert.

Ganz allgemein können über Computerspiele Ideologien verbreitet werden, welche junge Menschen unbewusst prägen und manipulieren. Vorurteile sind in diesen Spielen oft einprogrammiert und können somit gefördert werden. (Prof. Dr. Helmut Kampe, Frankfurt).

Es ist fast unmöglich, die Hersteller



solcher Spiele ausfindig zu machen, da diese fast immer über Mailboxen in Umlauf kommen.

Das grosse Geschäft

Computerspiele sind bereits ein Riesengeschäft geworden. 1993 betrug der Umsatz ungefähr 5-6 Milliarden Franken. Für die Herstellung eines Computerspiel muss ungefähr eine Million aufgewendet werden. Ein Spiel kostet zwischen Fr. 40.– und Fr. 140.–. Solche



Beträge strapazieren bei den meisten Kindern natürlich das Taschengeldbudget. So kommt es oft vor, dass Jugendliche diese Spiele auf Disketten kodieren, obwohl dies verboten, aber

schwierig zu kontrollieren ist. Natürlich stellt sich die Frage, was uns die Zukunft in der Computerbranche noch bescheren wird.

- Die Bildqualität wird sich noch mehr verbessern.
- Filme werden als Vorlagen für neue Spiele dienen und der/die Spieler (in) kann auf das Geschehnis Einfluss nehmen!
- Bald wird der Computer auf Sprechbefehle reagieren!
- In Amerika bietet bereits die SEGA Spiele über Kabel an.
- Auch in der Schweiz sind Virtual-Reality-Spielhallen geplant. Gegen gutes Geld besteht die Möglichkeit, in die dreidimensionale Phantasiewelt einzusteigen.

Der Mensch ist somit im wahrsten Sinne des Wortes selbst im Computer. Mit elektronischem Helm sowie Handschuhen muss er sich in dieser Kunstwelt zurechtfinden.

Bis jetzt weiss man nicht, was für Folgen diese Art Computerwelt für den einzelnen Menschen hat.

In Amerika klagten Spieler nach diesem neuen Computerkonsum über Schwindelgefühle, Übelkeit und Herzklagen. Wenn versucht wird, normale Bedürfnisse eines Menschen, wie Wandern in der Natur, an der Sonne liegen oder

Abenteuererlebnisse, durch Virtual-Reality-Computer zu ersetzen, braucht es keine wissenschaftliche Abklärungen, dass sich diese Entwicklung gegen die eigentliche Natur des Menschen richtet.

Auf wissenschaftlichen Gebieten wie Medizin, Physik, Architektur etc. könnten diese neuen Technologien sinnvoll eingesetzt werden.

Computer / Computerspiele: wie weiter?

Viele Eltern sind mit diesen Computerproblemen überfordert. In Schulen werden immer mehr Informatikkurse angeboten. Zudem erleben Eltern, dass Computer notwendig sind. Viele Jahre waren die Computerberufe die bestbe-

Porno-Computernetz entdeckt

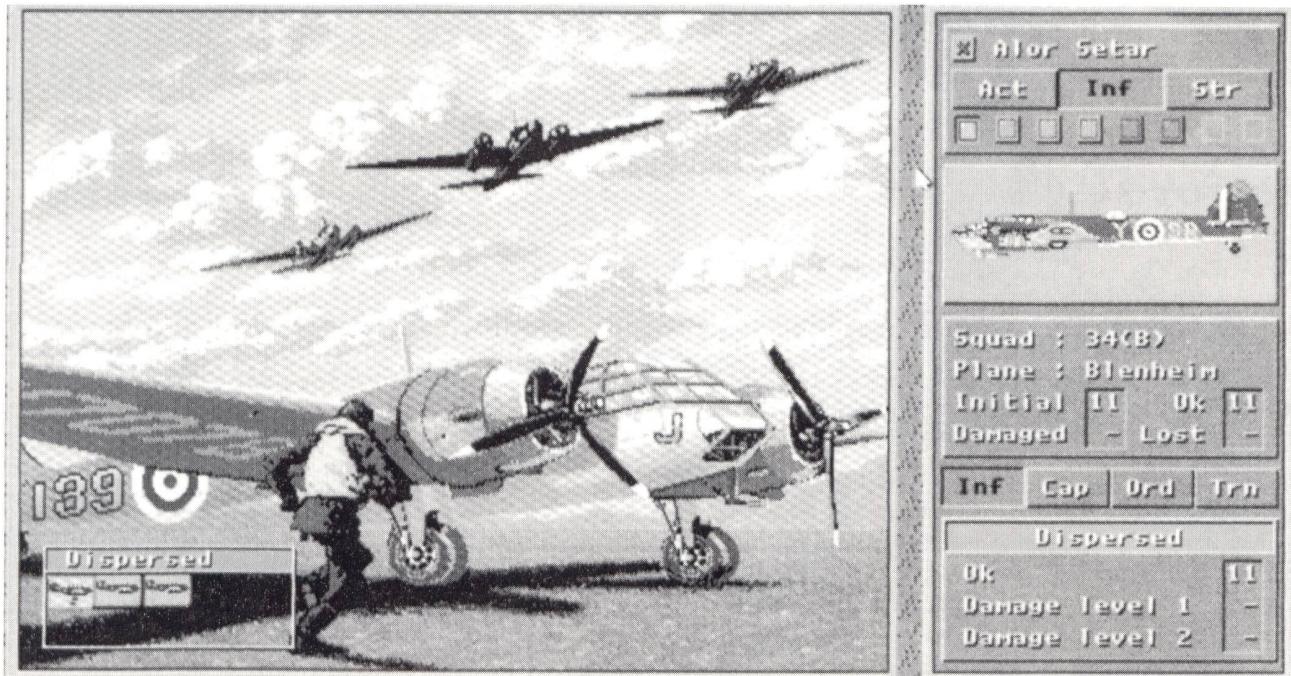
London. (sda/dpa) Ein 160 Ländern zugängliches Computernetz, über das pornographische Abbildungen von Kindern und Jugendlichen abgerufen werden konnten, hat die britische Polizei entdeckt. Nach Berichten vom Freitag steht ein Mitarbeiter der Abteilung für Metallurgie der Universität von Birmingham im Verdacht, das weitgespannte Datennetz der Fakultät für die Verbreitung der Pornos missbraucht zu haben.

Tausende obszöner Abbildungen mit zum Teil erst zweijährigen Kindern wurden den Angaben zufolge in der «Porno-Bibliothek» auf Diskette gespeichert und konnten von pädophilen Interessenten mittels eines Spezialcodes abgerufen werden. Über das Computersystem wird normalerweise Forschungsmaterial an Unternehmen, Regierungen sowie andere Universitäten übermittelt.

Auf die heisse Spur kam die britische Polizei nach einem Hinweis von US-

Kollegen aus Kentucky. «Was wir bisher gesehen haben, ist ziemlich schrecklich», sagte ein Ermittlungsbeamter. Das missbrauchte Datenetzwerk «Internet System» sei eines der weitestgespannten der Welt und stehe über rund 5000 Terminals etwa 20 Millionen Menschen zur Verfügung. Es werde geraume Zeit in Anspruch nehmen, den gesamten Pornospeicher zu sichten.

*Schaffhauser Nachrichten
16. April 1994*



zahlten. Grundsätzlich ist nichts gegen einen Computer einzuwenden, ja es ist richtig, dass junge Menschen den Umgang damit frühzeitig lernen.

Was tun als Eltern?

- Grundsätzlich sollte man sich über dieses Thema informieren und Interesse zeigen. Lassen Sie sich Computerspiele von Ihren Kindern erklären. Spielen Sie mit, auch wenn Sie vorerst verlieren. Machen Sie sich zum Gesprächspartner Ihrer Kinder. Lesen Sie Zeitungsartikel und besuchen Sie wenn möglich angebotene Aufklärungsvorträge zu diesen Themen. Informierte Eltern können bestimmt besser mit solchen Situationen umgehen.
- Beobachten Sie Ihre Kinder im Umgang mit Computerspielen.
- Zeigen Sie den Kindern ebenso interessante Alternativen auf.

Was kann die Schule tun?

- Gute und sinnvolle Computerkurse anbieten.

- Computerinformationen sollten auch an Elternabenden oder -gesprächen ein Thema sein.

Was kann die Jugendarbeit tun?

- In dieser Arbeit sollte man gute Computerarbeit fördern, wie z. B. eine kleine Zeitung machen, Plakate und Einladungen entwerfen etc.
- Eine gute Softwarevermittlung oder eine Mailbox, die länderübergreifend sein kann, wäre auch eine Bereicherung.
- Daneben sollten aber echte Abenteuer angeboten werden, wie Sport, Rad- und Bergtouren usw.

Was kann der Staat und die Wirtschaft tun?

- Durch gesetzliche Massnahmen Jugendliche schützen vor Auswüchsen in dieser Branche. Hersteller sollten nicht einfach Spiele der Gewalt wegen herstellen können, mit dem einen Ziel Profit zu machen.
- Der Produzent sollte sich vielmehr

für eine spannende und lehrreiche Software einsetzen, wie z.B. Oeko-, Friedens- und Umweltspiele. Wettbewerbe sollten gefördert werden.

Computer ja – aber sinnvoll!

Wenn wir darauf achten, dass wir die neuen Technologien in den Griff bekommen und diese nicht uns, kann kaum etwas passieren. Wenn diese Wundermaschinen eben nur das sind, was sie sind, nämlich nur Werkzeuge, ein Arbeits- oder Spielgerät, können sie den entsprechenden Platz in unseren Leben einnehmen, aber nicht mehr! Trotzdem sollten wir uns aber auch nie fürchten, Computer und Computerspiele gelegentlich in Frage zu stellen. ■

Rita Oser-Bosch,
Schweizerische Vereinigung
der Elternorganisationen, SVEO