

Zeitschrift: Zoom : Zeitschrift für Film
Herausgeber: Katholischer Mediendienst ; Evangelischer Mediendienst
Band: 35 (1983)
Heft: 9

Artikel: Elektronische Bildschirmschlachten
Autor: Zielinski, Siegfried
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-932386>

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: 13.01.2026

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

sicht, dass Schönheit nur besteht, wenn sie ihren Abschied schon in sich trägt. (Als Jetzt-Zeit schildert der Film die letzten 24 Stunden vor dem Heimflug der Französin.)

Fast durchwegs wurde Resnais' Film bei seinem Erscheinen von der christlich motivierten Filmkritik abgelehnt. Allerdings verfehlten viele Kritiker das freilich elitäre Niveau dieses Films, in dem sie der Liebesgeschichte vorwarfen, sie sei losgelöst von jeder moralischen Rücksicht. Die historische Distanz sollte uns allerdings den Blick für den Modellcharakter dieses Werkes öffnen. Resnais gelang eine einmalige und meiner Meinung nach bisher im Film unerreichte Interpretation von

Liebe und Krieg (Gebrochenheit und Schuldverstrickung).

Trotz der Bewunderung bleiben Fragen bestehen: Wie kann diese konzentrierte Form der menschlichen Daseinsweise in unsere alltägliche Lebenswelt übersetzt werden? Kann die im Film angespielte menschliche Reife den Menschen nicht auch überfordern und ihn zu einem pessimistischen Zyniker machen? Gibt es nicht auch überwältigendes Leiden, das der Mensch dem Mensch nicht mehr verzeihen kann? Und wie kann schliesslich die personalistische Verinnerlichung politisch gewendet werden – gegen einen weiteren Einsatz von Atomwaffen?

Matthias Loretan

Elektronische Bildschirmschlachten

Kritisch betrachtete Computer- und Videospiele

«Ich habe kürzlich etwas Interessantes über Video-Spiele gehört. Viele junge Leute haben eine unglaubliche Geschicklichkeit in der Koordinierung von Hand, Auge und Hirn bei diesen Spielen entwickelt. Die Air Force glaubt, dass diese Kinder aussergewöhnlich gute Piloten sein werden, wenn sie einmal unsere Jets fliegen.»

(Der amerikanische Präsident Ronald Reagan vor Studenten in Orlando/Florida 1983)

Zehn Uhr morgens an einem normalen Werktag. Wir stehen vor einem Spiel-salon am Berliner Kurfürstendamm. Wir wollen Filmaufnahmen machen von Ma-schinen, die am Beginn der achtziger Jahre zu einem der wichtigsten Mittel zu werden scheinen, Restzeiten ausserhalb der Arbeitszeit zu bewältigen: Tele-Spiele, Video Games, Computer-Spiele oder wie immer sie genannt werden.

Wir sind nicht die einzigen, die warten. Als uns der Geschäftsführer die Türen öffnet, lässt er auch schon die ersten Kunden herein. Einige jüngere blasse Typen, zwischen 18 und 20 Jahre alt, unauf-fällig, ein wenig lustlos sehen sie aus. Man sieht ihnen an, dass sie nichts besse-res zu tun haben.

Der Strom wird eingeschaltet. Der Spiel-salon erwacht zu seinem täglichen künst-lichen Leben. Elektronische Tonleitern erklingen, Explosions-Geräusche, syn-

thesische Melodien, es beginnt hektisch zu flimmern in dem halbdunklen Salon. Zwischen den etwa mannshohen Appa-raten mit den Bildschirmen als Kopf und den Bedienungs-Pulten in Hüfthöhe wirken die wenigen Flipper- und Geldspiel-Automaten oder der Billardtisch wie Anti-quitäten, Relikte aus einer vergangenen Epoche.

Die ersten Kunden scheinen sich auszu-kennen. Sie gehen gezielt auf bestimmte Automaten zu, werfen das Geld ein und beginnen mit ihrem konzentrierten Kampf gegen die Maschine mit dem ein-gebauten Mikroprozessor. Im Laufe der nächsten Stunde kommen neue Spieler hinzu, Schüler vornehmlich, ein paar junge Arbeitslose. Die lukrativsten Zeiten – so versichert uns der Geschäftsführer – sind die Mittagspausen. Da kommen die Angestellten aus den seriösen Geschäf-ten und Büros der umliegenden Gegend,

hier vor allem Ledermantel-Männer, mit Goldkettchen am Arm, zum Teil mit Aktenköfferchen bewaffnet, an denen sie sich festhalten können. 50 bis 100 DM verspielen ist für sie durchaus keine Besonderheit.

Wir stehen vor einer Maschine, die «Space Pilot» heisst. Der Bildschirm ist an der Oberkante und beidseitig nach vorne hin verschalt. Steht man im richtigen Abstand davor, hat man das Gefühl, aufgesogen zu werden von der Fläche am Ende des Trichters, auf der die elektronische Aktion abläuft. Umwelt nimmt man lediglich noch als Geräuschkulisse wahr. Das Bedienungspult der cockpitähnlichen Maschine besteht vornehmlich aus einem Steuerhebel, der mit einem roten Druckknopf ausgestattet ist. Mit diesem können laserstrahlähnliche Geschosse abgefeuert werden.

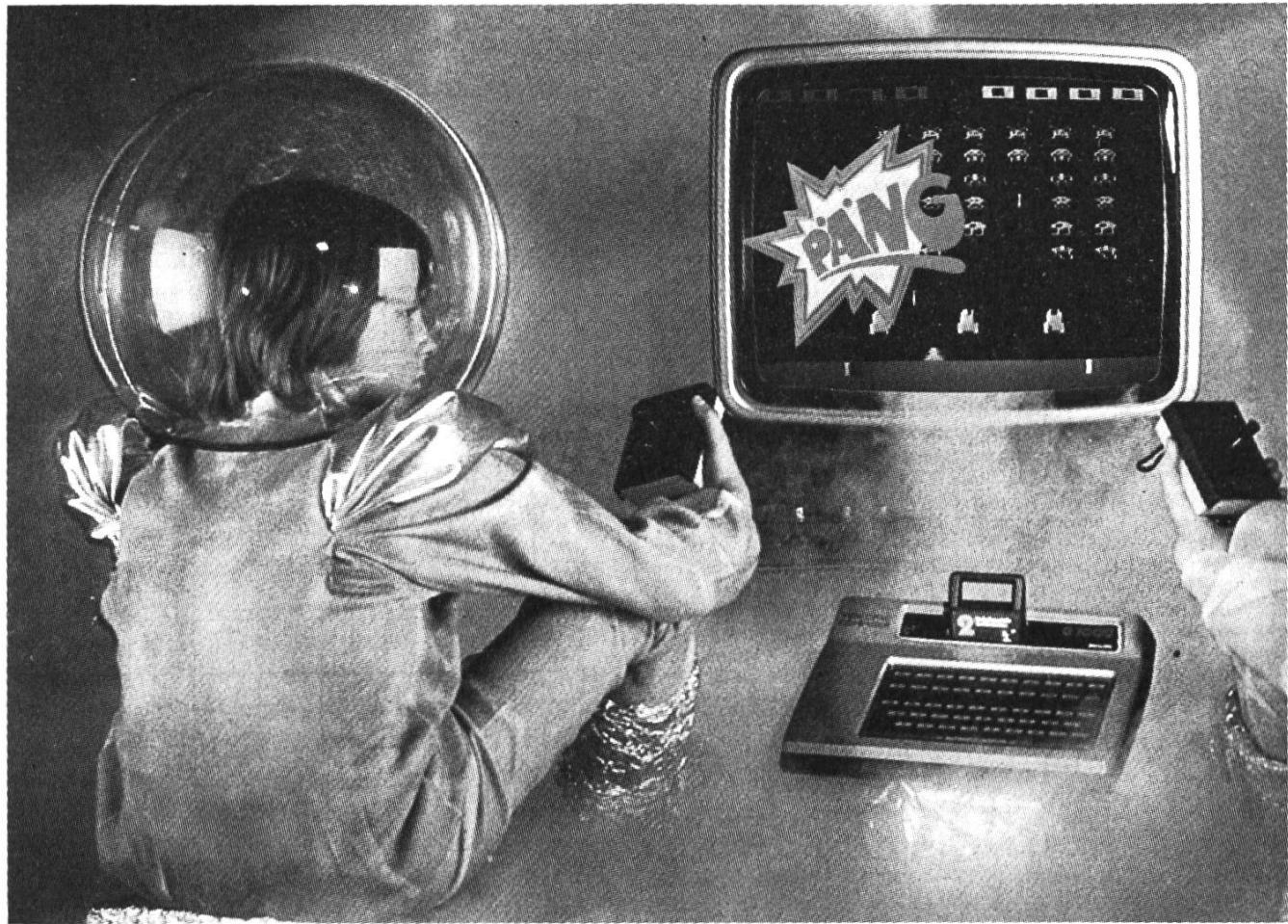
Und so funktioniert «Space Pilot»: Als Spieler bewege ich mit Hilfe des Steuerknüppels einen Flugkörper über den Bildschirm, stilisierte Wolken fliegen vorbei, und schon tauchen die ersten *feindlichen* Objekte auf. Kleine Computer-Figuren, welche die Umrisse von Zeppelinen haben. Eine Jahreszahl signalisiert, dass wir uns im Ersten Weltkrieg befinden. Die Anzahl der Zeppeline nimmt zu. Steuernd muss ich versuchen, den Angreifern auszuweichen und/oder sie abzuschiessen. Bei Kollision meines Flugkörpers mit einem der Objekte wird das Spiel mit einer schillernden und scheppernden Explosion beendet. Erreiche ich freilich eine bestimmte Punktzahl durch das Abschiessen von Feind-Objekten, habe ich den Ersten Weltkrieg siegreich abgeschlossen. Es folgt der Zweite. Die Schwierigkeitsstufe erhöht sich, das heisst, die Geschwindigkeit und die Menge der Angreifer nehmen zu. Es sind jetzt kleine stilisierte Bomber. Das Prinzip bleibt das gleiche. Überstehe ich auch den Zweiten Weltkrieg, werde ich mit der dritten Modernisierungsstufe von Air-Force-Waffen konfrontiert. Der Schwierigkeitsgrad wird erneut gesteigert und soweiter. Das Spiel ist zu Ende, wenn ich selbst abgeschossen werde oder wenn ich mich durch sämtliche Stufen hindurchgeschlängelt und -geschossen habe, wozu eine Menge Ausdauer, Ge-

schicklichkeit und Disziplin gehört. Gewinnen kann ich ausser einem Maximum an Spielzeit nichts.

Milliarden-Geschäft

Derartige Restzeit-Maschinen gibt es erst seit wenigen Jahren. Ihre Geschichte begann um 1971 mit der harmlosen Tennis-Adaption «Pong» des Amerikaners Nolan Bushnell, die innerhalb kurzer Zeit Kneipen, Flughallen, Wartesäle und andere Orte eroberte, an denen gemeinhin Zeit totzuschlagen ist. Mit einem Geschäftspartner gründete der Elektroingenieur Bushnell die Firma «Atari» (aus dem Japanischen: «Ich werde gewinnen»), die 1976 für etwa 30 Millionen Dollar von dem Unterhaltungs-Konzern «Warner Communications» aufgekauft wurde. Mit phantastischen Steigerungsraten entwickelte sich die Firma zur Spitzenreiterin der Hard- und Software-Hersteller auf dem Markt mit elektronischen Spielen und zur einträglichsten Tochter des Grosskonzerns. In den ersten fünf Jahren unter der Ägide der «Warner Communications» erreichte «Atari» weltweit eine Umsatzsteigerung von 4800 Prozent. Ende 1982 war ihr ökonomischer Stellenwert an der New Yorker Börse bereits so gross, dass der Fall des «Dow Jones Index» um neun Punkte (das ist der Durchschnittswert der Aktien von 30 US-amerikanischen Grossunternehmen) in der ersten Dezemberwoche auf das Schwanke der «Atari»-Notierungen zurückgeführt wurde.

Dazu muss man sich einen Begriff machen von der Bedeutung der Video-Spiele in den USA. 1981 wurden dort 7,4 Prozent des gesamten Budgets, das für die Gestaltung der Restzeit ausgegeben wurde, in die TV-Games investiert, das waren 6,1 Milliarden Dollar. Ende des letzten Jahres sollen in 11,5 Millionen US-Haushalten die einschlägigen Apparaturen präsent gewesen sein. Dieser Boom ist das neueste und wohl auch rasanteste Phänomen innerhalb der kommerziellen Video-Szene, das längst auch den europäischen Markt erobert hat. Denn zu den Automaten in Spielsalons gesellte sich die Möglichkeit, die Video-



Fingerübungen für künftige Kriegsflieger.

Spiele auch am heimischen Fernseher benutzen zu können. Notwendig ist dazu ein Zusatzgerät, die Spiel-Konsole, die über den Antennen-Eingang mit dem Bildschirmgerät verbunden und mit der Software, der jeweiligen Spielkassette, gefüttert wird. Ähnlich wie auf dem Markt mit Videorecordern konkurrieren hier ebenfalls verschiedene Hardware-Produzenten mit nicht-kompatiblen Geräten, die mittlerweile von einer Vielzahl von Tochterfirmen und kleinen Selbständigen mit Software beliefert werden. Hinzu kommen noch diejenigen Spiele, die eigens für Heim-Computer konstruiert und verkauft werden.

Ein quantitativer Überblick: Für den bundesdeutschen und in seinem Gefolge auch für den Schweizer Markt stehen gegenwärtig über 300 verschiedene Spielkassetten zur Verfügung, die sich im wesentlichen auf drei Hardware-Systeme verteilen, das von «Atari», das von «Mattel Electronics» und das von «Philips».

Daneben gibt es noch einige unbedeutende wie «Interton» und «Unimex» oder in der Schweiz «Robdajet». Im Februar 1983 sollen in 50 000 eidgenössischen Haushalten bereits Spielkonsolen stehen, in der Bundesrepublik eine halbe Million.

Kriegs-Inszenierungen

«Immer neue Angriffswellen kosmischer Ungeheuer stürzen auf Sie herab. Sie müssen sie mit Ihrem Lasergeschütz vernichten. Sonst sind sie selbst dem Untergang geweiht...»/«Feindliche Schiffe sausen an Ihrem Cockpit vorbei. Jeder abgefeuerte Photonentorpedo oder Laserstrahl und jeder eingesteckte Volltreffer kostet sie Energie...»/«... riesige Wellen feindlicher Mächte stürmen die Schutzanlagen der Stadt. Drei Raketen geschütze überwachen den Himmel, der von feindlichen Flugzeugen nur so wimmelt. Mission: suchen und vernichten. Setzen Sie das Flaggschiff ausser Gefecht und vernichten Sie die gesamte Flotte.»

Das sind Auszüge aus den Beschreibungen dreier Video-Spiele, «*Demon Attack*», «*Star Voyager*» und «*Atlantis*», Software-Zubehör für «Atari»- und «Mattel»-Geräte. Drei von vielen eines Genres, das eindeutig im Zentrum des Angebots steht: Bildschirmschlachten, computerisierte Kriegsbilder aus einem imaginären Weltall. Zwar ist die Palette der Programme mittlerweile recht breit; sie reicht von Basketball-, Fussball- oder Schachspielen über zahlreiche Adaptationen populärer Comic-Figuren wie «*Tarzan*» oder «*Spiderman*», der Umsetzung von Spielfilmthemen wie «*Tron*» oder «*E.T.*» bis hin zu ambitionierten Lernspielen. Aber sowohl quantitativ wie auch vom Umsatz her dominieren die inszenierten Schlachten eindeutig den jungen Markt – obgleich sie bei den einzelnen Anbieter-Firmen durchaus ganz unterschiedliche Gewichtigkeiten einnehmen. Aufbau, Dramaturgie und Inszenierung der Bildschirmkriege unterscheiden sich zwar stark in ihrer jeweiligen technischen Perfektion, aber kaum in ihrer prinzipiellen Anlage: Es gibt Angreifer und Verteidiger. Beide sind symbolisch auf dem Schirm mit kleinen Figuren präsent, welche die Computer-Grafik mehr oder weniger abstrakt gestanzt hat. Der Spielende nimmt in der Regel die Verteidiger-Rolle ein. Mit Hilfe des Steuerknüppels

der Konsole kann er sein Symbol bewegen und den angreifenden Objekten entweder ausweichen oder sie zerstören. Für den Vernichtungsschlag sind die Steuergeräte mit Drucktasten oder -knöpfen ausgestattet, wobei sich die Firmen allergrösste Mühe geben, diese Steuer- und Schuss-Apparaturen möglichst sinnlich-sensibel zu konstruieren, bis hin zu eindeutig libidinösen Animationen.

Bei den Weltallschlachten bleiben Verteidiger und Angreifer entweder anonym oder sie werden in den Spielbeschreibungen mit phantastischen Namen wie «*Kryptonier*» oder «*Zardon*» versehen. Es gibt aber auch zahlreiche Exemplare, die – ähnlich unserem «*Space Pilot*» aus dem Spielsalon – sehr eindeutig an reale Kriegsvorstellungen anknüpfen. «*Luft/Seeschlacht*», «*Panzer/Flugzeugspiel*» sind zwei Beispiele von «*Atari*», oder der Renner der Firma «*Missile Command/Städteverteidigung*», in dem schon im Titel an ein existierendes aktuelles Waffensystem angeknüpft wird. Fehlen die einschlägigen Konkretionen im Spiel selbst, so werden sie sprachlich aggressiv in die Beschreibungen eingeführt. Von «*Kommandeuren*» und «*Kameraden*» ist da die Rede, von «*Air Force*», «*Cockpits*» und «*Piloten*», von «*Invasoren*», und «*gegenrischen Truppen*», «*Raketen*», «*Geschützen*», «*Laserkanonen*», «*U-Booten*», «*Flaggschiffen*» oder «*Bombern*». Die noch mangelnde Sinnlichkeit der Computerbilder wird zu kompensieren versucht durch reichlich akustische Untermalungen. Es gibt elektronische Verlierer- oder Gewinner-Melodien, Abschüsse werden von Explosionsgeräuschen begleitet, Bewegungen in Töne umgesetzt. Für das «*Atari*»-System wurden gar schon kleine Zusatz-Computer entwickelt, denen auch sprachliche Zeichen zu entlocken sind. Wir haben es mit kompletten Kriegs-Inszenierungen zu tun.

Das ist spektakuläre Oberfläche, könnte man einwenden, Unterhaltungs-Dramaturgie, die auf eine lange Geschichte in der Kulturindustrie zurückblicken kann. Die Kritik daran sei naive Maschinensturmerei, Kulturpessimismus, der negiert, dass diese Apparate wertvolle Funktionen haben; zumal die Bildschirmkriege ja

Werkstattseminar «Video-Kassette und Bildplatte»

HPH. Vom 24. bis 27. Mai 1983 findet im Heinrich Pesch Haus in Ludwigshafen ein Werkstattseminar zum Thema «*Video-Kassette und Bildplatte – Fragen und Antworten der Medienpädagogik*» statt. Das Seminar verzichtet weitgehend auf Referate, dafür schafft der Veranstalter Rahmenbedingungen, die es den Teilnehmern ermöglichen, einen intensiven Erfahrungsaustausch zu pflegen, neue Medien und Methoden der Vermittlung von Inhalten kennen zu lernen und gemeinsam auf die jeweilige Praxis bezogene Medien und Seminarformen zu planen. Adresse: Heinrich Pesch Haus, z. H. Herrn Heinz Hinse, Postfach 21 06 23, D-6700 Ludwigshafen (Tel. 0043/621/5999-329).

nur einen Teil des Angebots repräsentieren. Schliesslich wird doch durch solche Vergnügungen das Reaktionsvermögen ausgebildet, sie führen im wahrsten Sinne des Wortes *spielerisch* in komplizierte technologische Zusammenhänge ein, die Bedienung eines Bildschirmtext-Gerätes etwa sei ein Kinderspiel hinterher. Und sie machen vor allem Spass! Auch das gehört zum Phänomenologischen – würde ich einwenden, zur Beschreibung eines Teils des Faktizistischen, und es ist ideologischer Zweckoptimismus. Denn – ausserachtgelassen, dass die Nutzer solcher Restzeit-Maschinen, vor allem Kinder und Jugendliche, überhaupt nicht eingeführt werden in einen reflektierten Umgang mit diesen Geräten, sondern quasi eine primäre Sozialisation durch die Mini-Computer durchlaufen: Wie und wo lässt sich die Funktionale dieser Art von Reproduktion fassen? Worin besteht ihr sozialpsychologischer Kern? Darüber ist von Seiten derjenigen, die mit Technik und Kultur befasst sind, bisher kaum nachgedacht worden. Wie schon so oft in der Mediengeschichte hinken die einen den Phänomenen hinterher, verweigern die anderen die Auseinandersetzung, und wieder andere üben sich in Apologetik gegenüber dem Sich-entwickelnden.

Bedenkliche Merkmale

«Now You've got the chance to strike back!»/«Jetzt haben sie die Gelegenheit zurückzuschlagen!» – Bleiben wir bei der Suche nach vorläufigen Antworten zunächst noch bei den Bildschirmschlachten. Ohne grossen Aufwand an kritischer Reflexion lassen sich einige Merkmale dieser Spiele herauskristallisieren, die eigentlich bedenklich stimmen müssten:

Begrenzte Kriege. Das Zurechtstutzen der Vorgänge und Aktionen auf die bildschirmgerechte Dimension bedeutet ein Höchstmass an Verniedlichung dessen, was da Spieldramaturgisch verarbeitet wird. Die Miniaturisierung und die Eingrenzung des Krieges auf der Mattscheibe korrespondieren auffällig mit den Überlegungen real-politischer Stra-

tegen des Friedens, die leichtfertig von der Begrenzbarkeit nuklearer Auseinandersetzung reden, von der Möglichkeit, «kleine» punktuelle Atomkriege führen zu können. (Wie eng im übrigen zumindest von Herstellern der Kriegsspiele an reale militärische Auseinandersetzungen angeknüpft wird, zeigt das englische Beispiel der Falkland-«Spiel»-Kassette, die freilich schon bald nach ihrem Erscheinen auf massiven öffentlichen Protest stiess und so wieder vom Markt verschwinden musste.)

Notwehr. Sämtliche Schlachten, die auf dem Bildschirm geführt werden können, sind – vom Standpunkt des Spielenden gesehen – Verteidigungskriege. Das beruhigt das Gewissen und verschafft die notwendigen Legitimationen für die Vernichtungsfeldzüge. Wobei sich auch hier eine Analogie zur Wirklichkeit ausserhalb der Mattscheibe aufdrängt: Die Verteidigung ist am effektivsten, wenn sie offensiv geführt wird. Das bedeutet im Spiel, praktisch permanent den Daumen am Drücker zu haben, also auch solche Objekte zu zerstören, die mich als Spieler unmittelbar gar nicht bedrohen, weil sie zum Beispiel die Bewegungslinie meines Flugkörpers nicht tangieren.

Die Cockpit-Perspektive. Die Spielsituation am Steuergerät ist nicht nur gekennzeichnet durch die einsame Konfrontation mit den Gegnern auf der Mattscheibe, die zugleich ein Maximum an Einbindung und Konzentration garantiert. In ähnlich grosser Distanz, wie vermutlich der Bomber-Pilot zu den Objekten steht, die er zu zerstören hat, erfährt der Spielende die angreifenden «Feinde». Es sind winzige abstrakte Figuren, die er entweder in ihrer Anonymität belassen kann, die er aber auch nach seinen eigenen individuellen Bedürfnissen in Feindbildern konkretisieren kann.

Vernichten oder Vernichtetwerden. Die Entscheidungsspielräume, die dem Akteur am Klein-Computer gegeben sind, werden von dem digitalisierten System gesetzt. Er hat sich innerhalb der einfachen Ja/Nein-Alternative zu verhalten. Schiessen oder Nichtschiessen, je nachdem, wie und wie schnell er reagiert, überlebt er, das heisst, er darf weiterspielen, oder stirbt er, das Spiel ist für ihn zu

Ende. Modifikationen zwischen diesen beiden Handlungs-Alternativen lässt das System nicht zu.

Unterordnung, Anpassung, Disziplin

Die Funktionale der Video-Spiele reicht aber sicherlich noch tiefer, bis hinab auf Ebenen, auf denen die Konkretionsform Bildschirmkrieg nur noch marginal ist: Sinn und Ziel sämtlicher Varianten der Tele-Games ist es, dem jeweils besonderen System des Kleincomputers auf die Schliche zu kommen, sein Programm kennenzulernen und ihn – das ist der optimale Spielerfolg und die Befreiung – schliesslich zu *knacken*. Psychologisch dürfte das der elementare Kern des Vergnügens mit Hilfe der Elektronik sein und vermutlich auch der Schlüssel zum rasanten Erfolg dieser jüngsten kommerziellen Video-Variante. In einer Umwelt, die in ihren komplexen Strukturen für das Individuum immer schwerer begreifbar und kontrollierbar wird, hat die erfolgreiche Auseinandersetzung mit einem kleinen Subsystem, das zudem noch selbst Produkt komplizierter technologischer Entwicklung ist, einen enormen Stellenwert. Das Bedürfnis nach Kontrolle, nach Beherrschbarkeit von im Grossen durch den Einzelnen nicht mehr Steuerbarem schiesst zusammen mit dem Wunsch nach Erfolgserlebnissen, die im Alltag jenseits der Bildschirm-Realität immer seltener werden und immer schwieriger zu erhaschen sind. Der Aberwitz bei den Video-Spielen besteht für mich darin, dass dieser Erfolg nur zu erreichen ist durch ein Maximum an Unterordnung, an Disziplin gegenüber dem Computer. Nicht Phantasie – geschweige denn: produktive –, die spielerischen Umgang mit

Wirklichkeiten eigentlich auszeichnen sollte, ist gefragt, sondern absoluter Gehorsam gegenüber den Bewegungs-Gesetzen, die in das jeweilige Programm eingespeist sind. Optimale gedankliche Anpassung an das System und die entsprechende Synchronisierung der Motorik der Hand bringen ein Maximum an Gratifikationen.

Ein grosser deutscher Philosoph hat einmal behauptet, dass sich in der Erkenntnis der Bewegungs-Gesetze dieser Welt, in der Einsicht in ihre Notwendigkeit und im Handeln entsprechend dieser Einsicht *Freiheit* überhaupt erst realisiere. Ja sicher, recht hatte er. Aber er und seine Nachfolger sind nicht für die Ideologie der Video-Spiele vereinnahmbar. Seine Vorstellungen von Welt – Grundlage seines Freiheitsbegriffes – haben kaum mehr etwas mit dem zu tun, was unsere aktuelle Wirklichkeit, aufgerüstet bis zur Möglichkeit der viertausendfachen Selbstvernichtung, auszeichnet. Elektronische Bildschirmkriege – «Now you've got the chance to strike back»!

Siegfried Zielinski

300 Medien zum Thema Dritte Welt

EPD. HEKS, das Hilfswerk der Evangelischen Kirchen der Schweiz, KEM, die Kooperation Evangelischer Kirchen und Missionen, Brot für Brüder, die Sammel- und Informationsaktion für Entwicklungsprojekte und SMB, Missionsgesellschaft Bethlehem in Immensee, haben zusammen wieder einen neuen AV-Verleihkatalog 1983/84 geschaffen, in dem rund 300 Filme, Tonbild- und Diareihen zu den Themen Dritte Welt/Schweiz, Entwicklungszusammenarbeit, Menschenrechte, Rassismus, Flüchtlinge, Kirchliche Arbeit und Frieden aufgeführt und kurz beschrieben sind. Der AV-Verleihkatalog kann bei den Adressen der Herausgeber gratis bestellt werden: HEKS-audiovisuell, Stampfenbachstr. 123, 8035 Zürich (Tel. 01/361 6600), KEM-Fotodienst, Missionsstr. 21, 4003 Basel (Tel. 061/25 37 25), Brot für Brüder, Missionsstr. 21, 4003 Basel (Tel. 061/25 33 50), Missionsgesellschaft Bethlehem, 6405 Immensee (Tel. 041/81 51 81).

Quellen und Hinweise

Zoom 5/83; *The Times Educational Supplement* 20.2.81; Prospekte der Firma «Imagic»; *Tele Match* Nr. 1/83; *Tele Action* April 83; *Frankfurter Rundschau* 16.3.83 und 16.12.82; *Kursbuch* Nr. 68 (Kramer/Winchester: Bombenkulte); *die tat* 25.2.83 (Zielinski: Kriege im Wohnzimmer); *medium* 5/83 (Zielinski: Bildschirmschlachten als Video-Hits).