

In eigener Sache

Autor(en): **[s.n.]**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizer Schule**

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

Heft 10: **Video- und Computerspiele**

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-534887>

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.

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 Abonnantinnen 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.