

Zeitschrift: Bündner Schulblatt = Bollettino scolastico grigione = Fegl scolastic grischun
Herausgeber: Lehrpersonen Graubünden
Band: 61 (2001-2002)
Heft: 6: Computerspiele ein pädagogisches Thema?
Vorwort: Editorial : auf der Spitze des Eisberges
Autor: Puchegger, Rico

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

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. [Voir Informations légales.](#)

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. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 01.04.2025

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

E D I T O R I A L

Auf der Spitze des Eisberges

Der Begriff «Neue Medien» befindet sich heute in aller Munde, dabei kämpft er seit seiner frühesten Stunde um die Berechtigung des Attributs «neu». Was am Morgen noch als neu gilt, ist am Abend bereits veraltet!

An der Evangelischen Mittelschule in Schiers gibt es neben einer «Arbeitsgruppe Neue Medien» welche sich mit dem Einsatz von Computern im Schulalltag auseinandersetzt, einige SchülerInnen und LehrerInnen aus dem Seminar und dem Gymnasium, welche sich seit August 2000 mit einem anderen Teilbereich des breiten Themas auseinandersetzen.

Wir haben uns auf jene Spitze des Eisberges «Neue Medien» begeben, die am ehesten die Auszeichnung «Neu» verdienen würde: Computerspiele! Sie ragen durch ihre zukunftsweisende Technologie (und durch den Bann den sie auf ihre Benutzer ausüben) ganz besonders heraus.

Mit Computerspielen befinden wir uns weitab von den als «pädagogisch sinnvoll» deklarierten Lern- und Edutainmentsoftwares. Sinn und Zweck der «Games» ist es, zu unterhalten und unserem Spieltrieb mit all seinen angenehmen und unangenehmen Facetten zu entsprechen.

Sie tun das mit soviel Erfolg, dass sie längst nicht mehr kleine, unbedeutende Nischenprodukte sind, vielmehr als Mainstreamprodukte neben Filmen und konventionellem Spielzeug bestehen können, ja diese mitunter mit erstaunlichen Kassenerfolgen in Verlegenheit bringen.

Im April 2002 lassen wir Sie im Rahmen einer öffentlichen Tagung an der EMS an unserer Auseinandersetzung mit der Mediensparte «Games» teilhaben. Bis dahin wünsche ich Ihnen eine zugleich aufschlussreiche und vergnügliche Lektüre dieser Ausgabe des Bündner Schulblattes. Hoffentlich erwacht in Ihnen die Lust, zusammen mit uns den unbekanntem Gipfel zu erklimmen.



VON RICO PUCHEGGER

Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des «Andersseins» als das «gewöhnliche Leben».

Johan Huizinga
(1872-1945), Holländer