

Zeitschrift: Schweizer Schule
Herausgeber: Christlicher Lehrer- und Erzieherverein der Schweiz
Band: 72 (1985)
Heft: 10: Video- und Computerspiele

Artikel: Gegen eine vorschnelle Verurteilung der Videospiele
Autor: Vaske, Heinrich
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-533662>

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: 30.03.2025

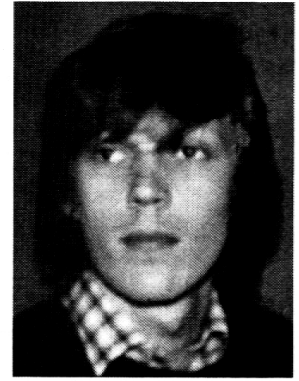
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Gegen eine vorschnelle Verurteilung der Videospiele

Heinrich Vaske

Heinrich Vaske, geboren 1962 in Vechta (Niedersachsen).

Seit 1981 an der Universität Münster für die Fächer Germanistik, Geschichte, Politologie und Erziehungswissenschaften eingeschrieben als ordentlicher Student. Angestrebt wird nach Staats- und Magisterexamen der Beruf des Journalisten.



Der Zugang zu Videospiegelgeräten ist Jugendlichen jeden Alters möglich. Zwar dürfen Spielhöhlen nur von Erwachsenen betreten werden, doch haben geschäftstüchtige Gastronomie ihre Gaststätten schon vielerorts in inoffizielle Spielsalons verwandelt. In den letzten Jahren hat ausserdem der Heimcomputer, der sich problemlos an jedes modernere TV-Gerät anschliessen lässt, an Bedeutung gewonnen. So lässt sich also generell das «Unterhaltungsspielgerät ohne Gewinnmöglichkeiten» (amtliche deutsche Bezeichnung!), das durch Münzeinwurf in Betrieb gesetzt wird, vom privat genutzten TV-Video- und Computerspiel unterscheiden – im Bereich der Spielinhalte gibt es dagegen kaum Unterschiede.

Chronologisch begann der Videospiegel-Boom 1971 mit der Erfindung des «Pong»-Spieles. Der amerikanische Student Nolan Bushnell legte mit der Veröffentlichung dieses Sport-simulationsspieles den Grundstein des neuen Unterhaltungsgenres, dessen Entwicklung sich in folgenden Etappen vollzog:

- Zunächst überschwemmten *Sport-, Geschicklichkeits- und Verkehrsspiele*, die heute nur noch in 15 % der öffentlichen Spielautomaten zu finden sind, den Markt.¹
- Das Genre des «*Verfolgungs- und Ungeheuer-Videos*» wurde durch den sensationellen Erfolg der Spielberg-Produktion «Der weisse Hai» populär.
- Etwas in dieser Form Neues setzte sich Ende der Siebziger Jahre mit den *Video-*

Kriegsspielen auf dem Markt durch. Hier müssen erstmals in einem Spielgang mehrere Probleme hintereinander oder gleichzeitig bewältigt werden.²

Die Faszination des Videospieles

Das tatsächliche Spielgeschehen, auf das der Spieler an einem Gerät trifft, lässt sich etwa folgendermassen beschreiben: Es geht um die Bewegung in verschiedenen Geschwindigkeiten, um Hindernisse herum oder in vorgegebenen Bahnen, um Schlagen oder einem Schlag Ausweichen oder Abwehren, um Fressen oder dem Gefressenwerden Entkommen usw. Entscheidend sind hier einerseits die verschiedenen Kombinationsmöglichkeiten und andererseits die Bedingungen, unter denen bestimmte Handlungsabläufe möglich sind. «Ein Flugzeug kann z.B. nur schiessen, wenn es vorher eine Tankstation angefliegen hat.»³

Durch die Bildschirmtechnik versetzt sich der Spieler voll in das Spielgeschehen hinein. Er wird durch die optische Veranschaulichung, die akustische Untermalung und die Erzeugung räumlicher Illusionen an das Gerät gefesselt. Dieses Faktum erlaubt jedoch nicht den von Liebel gezogenen Rückschluss, dass es zur Identifikation mit dem Bildschirmgeschehen kommt, und dass im Kriegs-Video-spiel «Herrschervisionen»⁴ minutenlang zur

Realität werden. Behauptungen dieser Art sind so schwerwiegend, dass sie zumindest einer exakten Beweisführung, die vermutlich kaum zu realisieren ist, bedürfen.

Vielmehr entsteht Faszination stets dort, wo der Mensch einem Geheimnis auf der Spur ist – dem Reiz des Neuen, Unbekannten. Telespiele verkörpern eine neue Technologie: Sie scheinen selbst denken zu können, ohne dass erkennbar wäre, wie sie funktionieren. Scheinbar verfügen sie über ein intelligentes Eigenleben.

Neben den genannten Faktoren liegt das besonders Faszinierende und daher auch Entscheidende des Spiels im Spielaufbau selbst, während die Figuration weitgehend abstrakt bleibt. Das Videospiele ist interessant, weil Funktionen oder Figuren sich unter dem Einfluss des Spielgeschehens wandeln. Die Spiele sind in verschiedene Phasen eingeteilt, die bei gekonntem Spiel jeweils mit einem Erfolgserlebnis abschliessen, bevor die nächste, anspruchsvollere Phase eröffnet wird. Entgegen den Aussagen Liebels⁵ muss man konstatieren, dass es durchaus möglich ist, das Computerspiel als Sieger zu verlassen.

Den Jugendlichen reizt nicht nur der technische, sondern auch der sport- und wett-kampforientierte Aspekt des Gerätes. Seit der Erhebung von Joachim Knoll ist das Zerrbild vom vereinsamten, kontaktscheuen «Videoten» aufgehoben: Die weitaus meisten Jugendlichen betreiben das Computerspiel als eine Art sportlichen Wettkampf untereinander.⁶

Der Stand der Computerdiskussion

1984 wurde von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften bei der Ruhr-Universität Bochum ein Gutachten in Auftrag gegeben, nach dem man beurteilen wollte, ob das öffentliche Aufstellen von Videospielegeräten im Sinne des Jugendschutzes zu verantworten sei.⁷ Gutachter Knoll kam bei seinen empirischen Nachforschungen zu erstaunlichen, wenn auch nicht repräsentativen Ergebnissen:

- die soziodemographischen Daten der befragten Jugendlichen lassen keine Auffälligkeiten erkennen. Bildungsniveau und Schichtzugehörigkeit entsprechen dem bundesdeutschen Durchschnitt.
- Das Klischee vom vereinsamten, isolierten Spieler kann nicht aufrechterhalten werden. Im Bewusstsein der Jugendlichen dominieren die Unterhaltungs- und Geschicklichkeitsaspekte des Videospiele sowie das gemeinsame Spiel mit Freunden.
- Das allgemeine Freizeitverhalten der jugendlichen Spieler ist «normal».
- Weltbild, Wunschträume und allgemeine Lebenseinstellung der spielenden Jugendlichen entsprechen dem allgemeinen Durchschnitt.

Diese Ergebnisse geben allerdings keinen Aufschluss über die spielpädagogischen Kritikpunkte am Video-Automatenspiel, wie z.B. sein leistungs- und konsumorientierter Charakter oder seine häufig diagnostizierte «kommunikationstötende» Wirkung. Dieser kritischen Beurteilung stehen andererseits wiederum positive Argumentationen gegenüber:

- das Videospiele erfordert Geschicklichkeit und strategisches Denken – also Intelligenz.
- beim Videospiele dominiert die typische Wettkampfsituation – ein Kommunikationszustand ist also immer gegeben.

Auch auf die immer wiederkehrende Frage nach der aggressionsbildenden oder -abbauenden Wirkung von Telespielen ist bisher keine zufriedenstellende Antwort gefunden worden. Da jedoch im Videospiele, besonders wenn es von mehreren konkurrierenden Spielern bedient wird, von einer typischen Wettkampfsituation ausgegangen werden kann, muss man von einem permanent aggressiven Spielverhalten ausgehen. Allerdings gehören Aggressionen nun einmal zum Spiel, selbst wenn es sich nur um «Mensch ärgere dich nicht» handelt.

Gegenüber der These von «gefährlichen» Aggressionen könnte man auch die Meinung vertreten: Das Spiel absorbiert die Energien,



die aus ungelösten sozialen Konflikten stammen, und setzt sie gerade auf ungefährliche Art und Weise frei.

Wichtiger ist die Frage, ob der Charakter des Kindes durch das Videospiel verändert wird, oder ob das Kind tatsächlich in der Lage ist, Spiel und Realität eindeutig voneinander zu trennen. Wenn Liebel davon spricht, dass im Videospiel reale gesellschaftliche Erfahrungen, wie die Vernichtungsangst und das Gefühl der Ohnmacht getroffen werden, dann kann man davon ausgehen, dass er bei seinen Tests die Geräte unter völlig anderen Gesichtspunkten als die jugendlichen Spieler genutzt hat.⁸ Jugendliche abstrahieren von den – im übrigen wirklich überflüssigen – militärischen Figuren und Handlungsabläufen zugunsten von «sportlichen» Aspekten, wie: «möglichst schnell hantieren»; «möglichst lange im Spiel bleiben»; «möglichst genau treffen».

Wie bereits erwähnt, fallen Telespieler nicht durch irgendein abnormes aggressives oder gestörtes Verhalten auf. Aus diesem Grunde ist es unsinnig zu behaupten, dass Telespiele dazu beitragen, «(...) das Interesse an mechanische, tote Kunstprodukte zu fixieren und Beziehungen zu anderen Menschen, zur Natur und zu lebendigen Strukturen preiszugeben.»⁹ Abgesehen davon, dass das Freizeitverhalten spielender Jugendlicher exakt dem der nichtspielenden entspricht, scheint es mir unangebracht, in einem Artikel über Computerspiele über die «Spätfolgen der Industriellen Revolution» zu lamentieren. Stattdessen sollte man sich lieber über die Möglichkeiten, die uns das Medium «Videospiel» eröffnet, Gedanken machen. Die Entwicklung neuer interessanter Spiele stagniert auf einem völlig unzureichenden Niveau: Interessante Vorgänge, wie z.B. die Verfolgung durch ein Labyrinth, werden in Figuren und Handlungen verpackt, die grundsätzlich mit violenten Vorstellungen und Ideen korrespondieren. Daher erscheint es mir wichtig, die technisch,

mechanisch und spielerisch interessanten Konstellationen aus ihren oft kriegerischen Kontexten heraus in ein neues, adäquates Umfeld zu versetzen. Unter diesen Umständen könnten Videospiele nicht nur Spass machen; vielmehr liessen sich damit die pädagogischen Bedenken sehr schnell ausräumen.

Anmerkungen

¹ Vgl. Liebel, Manfred: Die Zukunft aufs Spiel setzen. In: Päd. Extra. Magazin für Erziehung, Wissenschaft und Politik. Nr. 7/8. 1983. (S. 20–26) S. 21. (Künftig zitiert: Liebel, Die Zukunft aufs Spiel setzen.)

² Vgl. Seesslen, Georg u. Rost, Christian: Die Welt der Computerspiele. Pac Man & Co. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1984. S. 32. (Künftig zitiert: Seesslen/Rost, Die Welt der Computerspiele.)

³ Seesslen/Rost: Die Welt der Computerspiele. S. 34.

⁴ Vgl. Liebel: Die Zukunft aufs Spiel setzen. S. 24.

⁵ Vgl. Liebel: Die Zukunft aufs Spiel setzen. S. 24.

⁶ Vgl. Knoll, Joachim H. u. a.: Automatenspiel und Freizeitverhalten Jugendlicher. Grafenau: Expert. Verl. 1984. (Medien und Bildung, Bd. 5) S. 49. (Künftig zitiert: Knoll: Automatenspiel.)

⁷ Vgl. Knoll: Automatenspiel. S. 48f.

⁸ Vgl. Liebel: Die Zukunft aufs Spiel setzen. S. 25.

⁹ Liebel: Die Zukunft aufs Spiel setzen. S. 26.

NEUHEIT

Präzisionswaage mit Anzeige in Newton und Gramm



Eine neuartige Waage, die den Bedürfnissen des Unterrichts Rechnung trägt!

- Messbereich in Gramm: 0 – 2500,0 g
in Newton: 0 – 24,500 N
- Direkter Anschluss an unsere Grossanzeigen
- 10 eingebaute Messwertspeicher
- Auftriebmessung mit einfachem aufschraubbaren Verlängerungsarm
- Schnelltarierung über den ganzen Messbereich
- Hohe Präzision, Robustheit und Zuverlässigkeit

Preis inkl. Verlängerungsarm zur Auftriebmessung und Flachbandkabel zum direkten Anschluss an Grossanzeige (inkl. WUSt) nur **Fr. 2950.–**

Gerne senden wir Ihnen detaillierte Unterlagen über unsere Präzisionswaage inkl. Zubehör kostenlos zu.



Steinegger & Co., Elektronische Apparate

Rosenbergstr. 23 CH-8200 Schaffhausen Tel. 053 - 5 58 90