

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

**Artikel:** In eigener Sache  
**Autor:** [s.n.]  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-534887>

### **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:** 14.03.2025

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

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 Abonentinnen 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.