

Medien

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Infos & Akzente**

Band (Jahr): **9 (2002)**

Heft 1

PDF erstellt am: **09.07.2024**

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.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

<http://www.e-periodica.ch>

Mediensplitter: Haben Sie gute Karten?

Europa stellt mit viel Getöse und Münzklimplern auf ein einheitliches Zahlungsformat um. Dabei sind doch Fremdwährungen dank bargeldlosem Zahlungsverkehr und modern ausgerüsteter Supermärkte schon lange kein Thema mehr. Für den Fall, dass man nicht die passenden Noten zur Hand hat, schüttelt man locker ein kleines Ass aus dem Ärmel oder zaubert gleich ein ganzes Kartenset hervor: Kreditkarte, EC-Karte, Postcard.

Aber ganz so einfach ist es dann doch nicht. Wie es vor 300 Jahren in der Schweiz noch 33 Münzherrschaften gab, so verfügt heute jede Ladenkette über ihre eigene Shopping-Card. Mit der kann man zwar nicht bezahlen, aber dafür punkten und sammeln. Dann schickt einem das Geschäft Rabattmarken und Bons ins Haus. Dabei gilt es aber sorgfältig auf das Verfalldatum zu achten, und

fortan braucht man verschiedene Portemonnaies und Einkaufstaschen, um die neuen Währungen und Vergünstigungen nicht wieder durcheinander zu bringen. Prompt wird man jetzt an der Kasse aufgefordert, auch noch die passende Superprofikundenvorteilsbonustrumpfluskarte vorzuweisen ... Dass diese Karten ausgerechnet alle die gleichen Idealmasse haben müssen (85 x 54 mm)! Gleich hab ichs ... Man ist zwar Member, aber nachdem sich schon ID, GA, Versicherungsausweis, eine abgelaufene Taxcard und die Benützerkarte der Kantonsbibliothek auf dem Förderband davonmachen, möchte man gerne das Weite suchen. Von hinten stupst schon sachte das nächste Einkaufswägelchen. Also täuscht man einen letzten verzweifelten Griff ins Fach mit den Fotos vor, wobei auch noch die SIM-Karte herausfällt.

Jetzt kann man sich nur noch mit einem Kartentrick aus der Affäre ziehen. Nach dem Mischen sage ich: «Ziehen Sie bitte eine Karte, die Sie Publikum, Überwachungskameras und der Warteschlange, aber keinesfalls mir zeigen dürfen ... Gut ... Notieren Sie darauf Ihre Telefonnummer, ziehen Sie Ihr Geburtsdatum ab – schreibe eins, behalte zwei – und stecken Sie sie dann zusammen mit der Jackpot-Rubbelkarte und einem gefalteten Hundertfrankenschein aus der Ladenkasse zurück in den Kartenstapel.» Unterdessen habe ich die Strichcodes der Produkte mit einem Filzstift derart manipuliert, dass auf dem Kassendisplay die Lottozahlen und der Vorname der Kassiererin erscheinen.

Wenn sich der Applaus gelegt hat, zahle ich bar und gebe einen Drogerietaler als Trinkgeld.

Daniel Ammann

Medientipps



Mihaly Csikszentmihalyi. *Lebe gut! Wie Sie das Beste aus Ihrem Leben machen.* Übers. Michael Benthack. München: dtv, 2001. 224 S. Fr. 16.50

Mihaly Csikszentmihalyi (sprich Tschick Sent Mihaji) ist bei uns vor allem als «Glücksforscher» und durch Veröffentlichungen zum so genannten Flow-Erlebnis bekannt geworden (vgl. auch *Infos und Akzente* 3/99, S. 20–23). Mit seinem Buch *Lebe gut!* setzt der Psychologieprofessor an der University of Chicago diese Arbeit fort. Obgleich der Titel dies nahe legt, handelt es sich beim vorliegenden Werk also nicht um ein Beispiel herkömmlicher Ratgeber- oder Selbsthilfeleratur. Csikszentmihalyis Ausführungen geben aber dennoch wertvolle

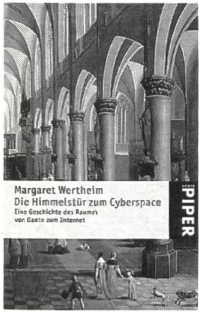
Hinweise darauf, wie wir die Bedingungen für ein erfülltes und glückliches Leben entscheidend verbessern können. Am wohlsten scheinen sich Menschen dann zu fühlen, «wenn sie ganz und gar in der Bewältigung einer schwierigen Aufgabe aufgehen, ein Problem lösen oder etwas Neues entdecken». Man kann solche Flow-Erlebnisse auch ganz einfach als optimale Verbindung zwischen hohen Anforderungen und grossen Fähigkeiten verstehen. Offenbar sind die Voraussetzungen für solche Momente bei der Arbeit eher gegeben als in der Freizeit, denn es erweist sich als weitaus schwieriger, unsere arbeitsfreie Zeit auf sinnvolle Weise zu verbringen. «Über Freizeit zu verfügen», hält Csikszentmihalyi fest, «steigert die Lebensqualität erst dann, wenn man weiss, wie man sie effizient nutzen kann, und dies lernt man keineswegs automatisch». Anspruchslose und passive Beschäfti-

gungen mögen zwar Entspannung bieten und erzeugen infolge der niedrigen Anforderungen weniger Angst, können aber auch leicht in Langeweile oder Apathie münden. Aktives Spielen, Sport oder das Ausüben eines Hobbys erzeugen eher einen Zustand gesteigerter Freude. Für Flow erzeugende Tätigkeiten ist generell eine Investition von Aufmerksamkeit erforderlich, eine Aktivierungsenergie zur Überwindung anfänglicher Widerstände. Als ebenso wichtig erweisen sich klare Zielsetzungen, Regeln und sofortige Rückmeldung. Nachdem wir diese Zusammenhänge einmal begriffen haben, fragen wir uns dann mit Csikszentmihalyi, warum wir wohl viermal mehr Zeit mit Dingen verbringen, bei denen die Chance, sich wohl zu fühlen, nicht einmal halb so gross ist.

In diesem Sinne ist *Lebe gut!* als Aufforderung und Ermutigung zu verstehen, das eigene Leben so weit als möglich

selbst in die Hand zu nehmen, indem wir aktiv etwas für unser Wohlbefinden tun.

Daniel Ammann



Margaret Wertheim, *Die Himmelstür zum Cyberspace: Eine Geschichte des Raumes von Dante zum Internet*. Aus dem Englischen v. Ilse Strasmann. München: Piper, 2002 (Taschenbuch erscheint Sept.). 364 S. Fr. 19.80

In der mittelalterlichen «Weltanschauung» herrschte noch ein dualistisches Bild vor. Unten die materielle, irdische Welt, auf der wir mit unseren physischen Körpern herumwandeln, und «darüber», gleichsam ausserhalb von Raum und Zeit, die göttlichen Sphären. Die neuzeitliche Sicht der physikalischen Welt, wie die Autorin in ihrer scharfsinnigen Kulturgeschichte des Raumes ausführt, lässt hingegen keinen Raum mehr für jenen Bereich, den wir als spirituellen, himmlischen oder seelischen Raum bezeichnen könnten. Selbst wenn in unserer Vorstellung noch andere «Welten» oder Seinsbereiche existieren, so empfinden wir diese heute als in den gleichen Raum gepackt. Der physikalische Raum ist inzwischen unendlich – und «ausserhalb» gibt es nichts, denn alles, was es gibt, ist Teil dieses einen Raumes. In der modernen Physik scheint diese Reduktion der Wirklichkeit allerdings wieder einigermaßen wettgemacht zu werden. Einsteins Relativitätstheorie sieht bereits eine vierdimensionale Raumzeit vor, und in den letzten zehn Jahren sprechen die Hyperraum-Physiker gar von einem elfdimensionalen Universum. Zudem beobachten wir in der virtuellen Realität gleichsam die Geburt eines neuen, sich unendlich ausdehnenden Raumes aus dem Nichts. Der Cyberspace bleibt zwar ein technologisches Nebenprodukt, existiert aber als Ort

trotz seiner materiellen Abhängigkeit ausserhalb aller physikalischen Hyperräume. Viele Cyberspace-Enthusiasten – wie sich anhand ihrer quasireligiösen Wortwahl belegen lässt – sehen in diesem unstofflichen Reich gar die Verheissung eines Paradieses.

Wertheims illustrative Beweisführung und ihre kulturgeschichtlichen Erläuterungen eines schrittweisen Umdenkens sind faszinierend und erhellend zugleich. Sicherlich liessen sich die wichtigsten Thesen und Befunde auch knapper in einem intelligenten Aufsatz unterbringen, aber dieser Eindruck weicht nach und nach dem Bewusstsein, dass wir eben doch eine Weile brauchen, um uns in vormoderne Epochen und Denkweisen einzustimmen. Falls dies überhaupt gelingt, ist es für uns Neuzeitler mindestens ebenso schwierig wie die Vorstellung, in einer Welt ganz ohne Schrift und elektronische Medien zu leben.

Daniel Ammann



Andrea Landbeck, *Max und der Zauberer*. CD-ROM Win/Mac. Berlin: Tivola, 2000. Fr. 49.90. 4–8 Jahre

Max aus Neuhundland, den es für Kinder ab 3 Jahren inzwischen auch in Buchform gibt, hat in interaktiven Spielgeschichten schon so manches Abenteuer bestanden. Auf dieser viersprachigen CD-ROM (Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch) bricht er im Auftrag seines einfallsreichen Onkels auf, um dem guten Zauberer Zottelzopf (bzw. Mervin the Magician, l'enchanteur Farfolet, el mago Coletón) eine neue Spezialerfindung zu überbringen. Aber wie sich herausstellt, hat die böse Hexe Zippelzuppel den Zauberer in eine Klobürste verwandelt und Max soll ihn nun aus dieser misslichen Lage befreien. Dazu muss er nach 7 gut versteckten Papierschnipseln suchen und daraus den nötigen

Zurückverwandlungszauberspruch zusammensetzen.

Natürlich wimmelt es in allen Räumen des Zaubererhauses von magischen Gegenständen und Überraschungen. Unter anderem gilt es ein begehbares Zauberbuch, eine riesige Zauberspruchmaschine und eine Sammlung höchst ausgefallener Flugbesen zu erkunden. Erst wenn Max seine Aufgabe erfüllt hat, können er und Zauberer Zottelzopf sich auf einem halbsprecherischen Besenflug zur Hexe Zippelzuppel aufmachen, um ihr ein für allemal das Handwerk zu legen. Die Reise ist allerdings nicht ganz einfach, denn das Fly-and-Jump-Spiel erfordert – je nach Schwierigkeitsstufe und Rechner tempo – ein bisschen Geschick im Umgang mit den Cursortasten. Damit das Ganze auch beim zweiten und dritten Mal spannend bleibt, sind die Zettel nicht bei jedem Spieldurchgang am gleichen Ort versteckt. Dennoch haben vor allem geübtere Geschichtenspieler die 12 Bildschirmseiten relativ schnell durchgespielt.

Wie für Kinder angemessen, ist die Benutzerführung durchwegs sehr übersichtlich und wird durch einfache Bildsymbole und erklärenden Sprechtext gut unterstützt. Auch während des Spiels kann die Sprache über Länderflaggen jederzeit gewechselt werden. Die kurzen Erzählpassagen (hingegen nicht die Dialoge der Figuren) werden jeweils auf kleinen Texttafeln eingeblendet, die man sich, sooft man will, vorlesen lassen kann. Wie andere Max-Folgen ist auch diese Geschichte in attraktiver «Bilderbuchmanier» illustriert. Die Figuren sind mit ausgezeichneten Sprecherstimmen besetzt, wenn auch der grosse Zauberer (Monty Arnold) eine Spur zu hysterisch wirkt. Als deutscher Erzähler ist diesmal der aus zahlreichen TV-Auftritten bekannte Schauspieler Andreas Mannkopff zu hören, der unter anderem schon John Candy oder der Zeichentrickfigur Lucky Luke seine unverkennbare Synchronstimme geliehen hat.

Daniel Ammann