

Harald und Andrea M. Hesse

Computer- und Videospiele

Alles, was Eltern wissen sollten

Herbig



Inhalt

Vorwort	9
Hardware: Ohne sie läuft nichts	11
Computer: Eine Maschine zum Spielen und Lernen	13
Stationäre Konsolen: Einfacher geht's nicht	19
Sony: Die bunte Vielfalt der PlayStation	22
Nintendo: Ein Spielzeug erobert die Welt	28
Microsoft: Aufstieg eines Nachkömmlings	34
Handhelds: Unterhaltung im Westentaschenformat	40
Nintendo: Eine Großfamilie zum Daddeln	41
Sony – PlayStation Portable: Der Walkman des 21. Jahrhunderts	45
Das Zubehör: Alles im Griff	48
Zubehör für Computer	48
Zubehör für Konsolen	49
Zubehör für Handhelds	53
PC oder Konsole: Keine Qual der Wahl	55

Spiele und Lernen: Alles zu seiner Zeit 61

Pluspunkte: Warum Kinder und Jugendliche so gerne spielen 61

Kindergarten: Computer zum Thema machen 65

Vorschulkinder: Immer aufs Neue die Welt entdecken 71

Lernen: Spielerisch Wissen vermitteln 76

Software: Bunte Welt der Spiele 82

Kinderkram: Feine Sachen zum Lernen und Lachen ... 82

Vormittag: Kuck mal, was da ist 83

Nachmittag: Übung macht den Meister 85

Freizeit: Spaß muss sein 90

Kleine Genrekunde: Die wichtigsten Spielgattungen .. 93

Software-Auswahl: Darauf sollten Sie achten 110

Preise: Wichtig, würdig und wertig 116

Phänomene: Wer hätte das gedacht 122

Faszination: Pokémon 122

eSport: Modernes Vereinswesen	123
Online Gaming: Gemeinschaft ist Trumpf	125
Browserspiele: Kostenlos und packend	128
Shooter: Ballermann & Söhne	130
Activity Games: Interaktiver Trimm-dich-Pfad	133
Mobile Gaming: Spielen ohne Grenzen	134
Jugendschutz: Eine echte Herausforderung	136
USK: Spiele prüfen am laufenden Band	136
Jugendschutz: Alle sind gefordert	142
Gewalthaltige Spiele: Ein wirklich heißes Eisen	146
Sucht: Wann Eltern handeln sollten	152
Medienkompetenz: Fördern und fordern	158
Medienkompetenz: Alles fängt in der Familie an	162
Aufklärung: Schau hin! Nicht weg!	166
Spielraum: Kompetente Ratgeber	169



Bildschirmzeiten: Immer schön locker und flexibel ...	172
Computerplatz: Aber bitte mit Haltung	177
Medientimer: Alles hat seine Zeit	180
Medienvertrag: Vertrauen ist gut, Verträge sind besser	182
Nachwort	185
Service, Tipps und Tricks	187
Glossar: Das große Spiele-ABC	187
Schnittstellen: Kontakte und Adressen	202
Verbände & Organisationen	202
Publisher von Computer- und Videospiele sowie Kinder- und Lernsoftware	206
Internet-Fundgruben: Stöbern lohnt sich	213
Infobörsen: Veranstaltungen und Messe	215
Literatur und Quellenverzeichnis	217

Hardware: Ohne sie läuft nichts

Xbox 360, Wii, PS3, GBA, NDS und PSP. Wer sich beim Thema Computer- und Videospiele nicht auskennt, für den klingen diese Begriffe wie böhmische Dörfer. Sie bezeichnen verschiedene Geräte der Unterhaltungselektronik, die in erster Linie zum Abspielen von Spielsoftware notwendig sind. Schon mit ein wenig Basiswissen findet sich auch der größte Laie in diesem Gerätedschungel schnell zurecht. Und das ist auch gut, denn: Das Abspielgerät mit dem größten technischen Schnickschnack muss noch lange nicht das beste sein.

Wer sich in Sachen Computer-, Videospiele und Lernsoftware schlau machen will, muss sich zunächst einmal mit der Hardware beschäftigen, also mit den Geräten, die man zum Abspielen der Spiel- und Lernprogramme braucht. Und davon gibt es eine ganze Menge. Derzeit hat man die Wahl zwischen rund zehn verschiedenen Gerätesystemen. Allerdings läuft ein Videospiele längst nicht auf jedem Gerätetyp. Das ist verwirrend. Erst recht, wenn man sich mit diesem Thema noch nie beschäftigt hat.

Ein wenig Licht ins Dunkel bringt da ein kleiner Schlenker zur Musik. Wie jeder weiß, läuft eine regulär im Handel gekaufte Musik-CD auf jedem CD-Spieler. Der CD ist es dabei völlig egal, ob der CD-Player sich daheim oder im Auto befindet, ob das Gerät von Sony, Toshiba oder Panasonic stammt. Auch Computerspiele und Lernprogramme sind allgemein abspielbar, das heißt, sie laufen wie die Musik-CD

auf jedem modernen Rechner eines x-beliebigen Herstellers. Bei Videospiele ist das jedoch ganz anders. Sie funktionieren tatsächlich nur auf dem Gerät, für das sie auch gemacht worden sind. Das klingt kompliziert, ist es aber nicht.

Schon mit einigen Basisinformationen wird sich der Gerätedschungel rund um Computer- und Videospiele lichten. Damit ist zugleich eine wichtige Voraussetzung gegeben, um zu verstehen, womit sich viele Kinder und Jugendliche heutzutage in ihrer Freizeit beschäftigen. In den folgenden Kapiteln werden die verschiedenen im Handel erhältlichen Geräte im Detail vorgestellt. Im Anschluss daran finden sich eine Reihe von Tipps, die Aufschluss darüber geben, welches Gerät für welches Kind und welche Altersgruppe am ehesten in Frage kommt. Denn eines ist klar: Nicht jedes Gerät ist auch für jeden geeignet.

» TIPP

Statt von Computerspielen spricht man auch von PC-Spielen, PC-Games oder schlicht von PC-Entertainment. Für Videospiele sind auch die Begriffe Konsolenspiel oder Videogame gebräuchlich. Da im Handel verschiedene Abspielgeräte für Videospiele erhältlich sind, man spricht hier auch von Plattformen oder Systemen, unterscheidet man bei den Spielen der Einfachheit halber zwischen PS2-Spielen, Xbox-360-Spielen, NDS-Spielen usw.

Computer: Eine Maschine zum Spielen und Lernen

Deutsche Haushalte mit Kindern und Jugendlichen sind medientechnisch meistens bestens ausgestattet. Fernseher, DVD- und MP3-Player, Computer, Videospielkonsolen und Handys gehören zu ihrer Grundausstattung. In Familien mit Kindern im Alter zwischen sechs und 19 Jahren gibt es nur in Ausnahmefällen keinen Computer, nahezu alle Rechner verfügen über einen schnellen Internetzugang.

Für die heutigen Kinder und Jugendlichen ist der Computer ein Gerät, mit dem sie unbefangen aufwachsen und ganz natürlich umgehen. Er findet in immer mehr Haushalte Eingang. Er gehört zur Lebenserfahrung der Kinder und ist dabei ebenso selbstverständlich wie für die Elterngeneration das Telefon oder der Fernseher. Gerade deshalb spielt der Computer aber auch längst nicht jene Sonderrolle, die ihm so manche Experten immerfort zuschreiben. Der Computer wird tagtäglich von den Youngsters genutzt – zum Kommunizieren, Archivieren und Verwalten ihrer Musikdateien, zum Informieren, Spielen und Lernen. Dieses Verhalten ist häufig schon in sehr jungen Jahren zu beobachten. Mitunter schon im Kindergartenalter. Für alle genannten Anwendungen gibt es natürlich entsprechende Softwareprogramme. In diesem Buch werden aber nur die beiden letztgenannten Bereiche beschrieben. Zum Bereich Spielen und Lernen zählen unterrichtsbegleitende und altersspezifische Lernprogramme ebenso wie Computerspiele, die der reinen Unterhaltung dienen (*s. a. S. 82 – Software; S. 76 – Lernen*).

Zurück zum Computer. Was ist in unserem Kontext beim PC zu beachten. Zunächst: Lernprogramme stellen längst

nicht so hohe Anforderungen an die technische Ausstattung des Computers wie die mitunter sehr komplexen PC-Spiele. Dann: Der PC ist im Vergleich zur Videospielekonsole grundsätzlich die kostenintensivere Spielplattform. Die meisten Spielentwickler wollen mit ihren Spielen das Optimum aus dem technischen Innenleben eines Computers herauskitzeln. Ihr Ziel: den Spielfans eine noch bessere, also noch realistischere Grafik zu bieten. Deshalb brauchen ihre Spiele auch immer leistungsfähigere Rechner. Dieses Mehr an Leistung wiederum wird ihnen nur zu gerne von der Hardwareindustrie an die Hand gegeben. Das treibt die Entwicklung und damit auch den Abverkauf der supertollen Grafikkarten usw. voran. Generell gilt: Ein Rechner, der überwiegend für komplexe Spiele eingesetzt wird, überlebt sich aufgrund der permanenten technischen Weiterentwicklung alle zwei Jahre.

Eine teure Angelegenheit

Das merkt man spätestens dann, wenn man auf einem älteren Rechner ein aktuelles Topspiel installiert und wenig bis nichts passiert: Es mangelt auf einmal an nötigen Arbeitsspeicher, die allgemeine Rechenleistung reicht nicht oder die Grafikkarte ist schlichtweg überfordert und wirft nur noch »ruckelnde« Bilder auf den Monitor. Hier technisch immer auf dem Laufenden zu bleiben, kostet Geld.

Diese kurze Halbwertszeit eines Computers bezieht sich allerdings meist nur auf die absoluten Spitzentitel der Spielsoftware. Und die sind in der Regel erst für die über 16- oder 18-Jährigen gedacht, die sich mit hoher Wahrscheinlichkeit bestens mit dem Computer auskennen und ohne Scheu daran herumschrauben. Die Anforderungen, die Sprachen-, Lern- oder Kindersoftware sowie die meisten

PC-Spiele an den Rechner stellen, halten sich hingegen in Grenzen. Sie laufen garantiert auf Computern, die nicht viel älter als ein Jahr sind (*s.a. S. 55 – PC oder Konsole*).

Wichtig im Umgang mit dem Computer ist vor allem, dass man den vielfach zu beobachtenden, aus dem Kaufpreis resultierenden, geradezu ehrfürchtigen Respekt vor diesem technischen Gerät möglichst ablegt. Klar, man sollte ihn nicht gleich, nur weil schon wieder etwas nicht richtig funktioniert, gegen die Wand werfen. Ein übertriebener Respekt vor dem Rechner ist nicht angebracht. Schließlich handelt es sich – ganz nüchtern betrachtet – lediglich um eine Blechdose mit vielen Kabeln und Lötverbindungen. Und selbst der irgendwann fällige Austausch einer Grafikkarte hat nichts mit magischer Geheimwissenschaft zu tun und ist auch für einen relativ ungeübten Laien mit wenigen Handgriffen zu erledigen. Wer sich eine derartige Reparatur dennoch nicht zutraut, weil er fürchtet, etwas am »teuren« Gerät kaputt zu machen, findet garantiert im Freundes- oder Bekanntenkreis des eigenen Kindes einen technisch versierten Bastler, der über die entsprechende Erfahrung verfügt. Ansonsten kann man sich auch jederzeit an den Fachhändler vor Ort wenden.

Sechs Tipps für den Computerkauf

Wer sich jedoch nicht auf derartige Experimente einlassen will und zum Kauf eines brandneuen Rechners tendiert, auf dem auch aktuelle Computerspiele problemlos abspielbar sind, der sollte folgende Punkte beachten.

Apple oder Windows-PC?

Diese Frage stellt sich in dieser Form nicht mehr. Eine kostenlose Software namens »Boot Camp« erlaubt die Ins-