

Harald und Andrea M. Hesse

Computer- und Videospiele

Alles, was Eltern wissen sollten

Leseprobe/Inhaltsverzeichnis aus dem Verlagsprogramm der
Buchverlage LangenMüller Herbig nymphenburger terra magica

Bitte beachten Sie folgende Informationen:

Der Inhalt dieser Leseprobe ist urheberrechtlich geschützt, alle Rechte liegen bei der F. A. Herbig Verlagsbuchhandlung GmbH, München.

Die Leseprobe ist nur für den privaten Gebrauch bestimmt und darf nur auf den Internet-Seiten www.herbig.net, www.herbig-verlag.de, www.langen-mueller-verlag.de, www.nymphenburger-verlag.de, www.signumverlag.de und www.amalthea-verlag.de direkt zum Download angeboten werden.

Die Übernahme der Leseprobe ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet.

Die Veränderung der digitalen Leseprobe ist nicht zulässig.

Herbig

Der Verlag übernimmt für Inhalte, Gestaltung, Sicherheit und Gebührenfreiheit der in diesem Werk genannten externen Links keine Verantwortung. Der Verlag schließt jegliche Haftung für Schäden aller Art aus. Ebenso kann der Verlag keine Gewähr für Veränderungen eines Internetlinks übernehmen.

Für unser Team

Besuchen Sie uns im Internet unter:
www.herbig-verlag.de

© 2007 F.A. Herbig Verlagsbuchhandlung GmbH, München
Alle Rechte vorbehalten
Umschlaggestaltung: Wolfgang Heinzel
Umschlagbild: Mauritius, Mittenwald
Lektorat: Dagmar von Keller
Herstellung und Satz: Ina Hesse
Gesetzt aus: 11,5/14,5 pt. Minion
Druck und Binden: CPI Moravia Books GmbH, Korneuburg
Printed in Austria
ISBN 978-3-7766-2540-0

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

Vorwort

Kinder lieben Computer- und Videospiele. Sie haben längst einen festen Platz in ihren Freizeitaktivitäten eingenommen. Noch nutzen zwar deutlich mehr Jungen diese Form der Unterhaltung, aber auch Mädchen wenden sich ihr verstärkt zu. Computer- und Videospiele üben eine große Faszination auf Kinder aus. Sie bieten ihnen Fantasiewelten, die es zu erobern gilt. Die Kinder bringen sich aktiv ins Spielgeschehen ein und nehmen Einfluss auf den Spielverlauf. Sie lösen Aufgaben und sind die Helden. Das stärkt ihr Ego und motiviert.

Eltern dagegen haben Computer- und Videospiele gegenüber nach wie vor starke Vorbehalte. Die öffentliche Debatte über sogenannte »Killerspiele« hat nicht gerade dazu beigetragen, diese abzubauen. Dabei hat Deutschland die mit Abstand strengsten und schärfsten Jugendschutzbestimmungen weltweit.

Dennoch sind viele Eltern verunsichert. Sie fragen sich, ob das eigentlich gut ist, womit sich ihre Kinder am PC oder Videospiegelgerät beschäftigen.

Und: Wie sieht das Spielangebot überhaupt aus? Was darf mein Kind spielen, und was besser nicht? Was sind gewalthaltige Spiele? Und woran erkennt man diese? Welches Abspiegelgerät ist am besten geeignet? Wie lange darf mein Kind vor dem PC sitzen?

Auf diese und viele andere drängende Fragen im Kontext von Computer- und Videospiele gibt das vorliegende Buch

umfassend und kompetent Auskunft. Nach der Lektüre dieses Ratgebers wissen und verstehen alle, die sich bisher kaum oder überhaupt nicht mit den Themen Computer- und Videospiele sowie Lernprogramme auseinandergesetzt haben, was gespielt wird. Das fördert zugleich den Dialog mit den Kindern.

Das sind keine falschen Versprechungen. Die Autoren haben diese Erfahrung selbst machen dürfen. Eine Erfahrung, die das Familienleben wirklich bereichert hat.