merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Michael Gurt: Nintendo Switch

Beitrag aus Heft »2018/01 Jugend. Medien. Raum. Identität«

Im März 2017 brachte Nintendo eine neue Konsole auf dem Markt, die mit Spannung erwartet wurde. Ähnlich wie bei der Wii macht der Hersteller mit der Nintendo Switch wieder einiges anders als die Konkurrenz: Der modulare Aufbau erlaubt sowohl stationäre als auch mobile Nutzung, statt auf enorme Hardware-Power setzt Nintendo auf ein verspieltes und durchaus innovatives Gesamtkonzept, das eine große Zielgruppe jenseits der Hardcore-Zocker ansprechen soll.

Handhabung und Spielmodi:

Zunächst kann die Konsole ganz traditionell mittels einer Dockingstation mit dem Fernseher verbunden werden. Die Steuerung erfolgt wie gehabt über Controller, die Spiele können von einerGame-Card abgespielt oder im Nintendo-Shop heruntergeladen werden. Die Darstellung auf dem Fernseher ist sehr ansehnlich, kann aber mit der grafischen Brillanz einer PS4 oder Xbox One, geschweige denn den aufgebohrten Versionen PS4 Pro und Xbox One X nicht mithalten. Dafür punktet die Konsole mit einem völlig neuen Gesamtkonzept: Das aktuelle Spiel kann quasi übergangslos mitgenommen werden, indem die mobile Einheit – eine Art Tablet mit Controlleranschlüssen – aus der Station herausgenommen wird. Die beiden Controller, die einfach links und rechts eingerastet werden, sind dabei sehr variabel einsetzbar. Sie funktioniere als Steuergeräte im mobilen Modus, können aber auch einzeln genutzt werden, um zu zweit die mobile Konsole zu ‚bespielen'.

Überhaupt sind die Möglichkeiten im Multiplayermodus sehr vielfältig: Sowohl am Fernseher als auch in der mobilen Variante können bis zu vier Spielerinnen und Spieler teilnehmen, entweder direkt vor Ort oder via Internet. Die beiden Controller können dabei unabhängig voneinander bedient werden und mittels Sensoren Bewegungen direkt in das Spielgeschehen übertragen. Wie innovativ das Konzept ist, deutet das Spiel 1-2-Switch an. In zahlreichen Minispielen treten die Spielerinnen und Spieler gegeneinander an, vom Revolverduell bis zur Tanzeinlage. Der Clou dabei: Die Kontrahentinnen und Kontrahenten stehen sich gegenüber und schauen nicht auf den Monitor, sondern agieren sprichwörtlich face-toface. Die Spiele selbst sind allerdings eher ein netter Zeitvertreib für Partys oder im Freundeskreis. Das Potenzial zeigt sich aber sehr deutlich und macht Lust auf mehr. Darüber hinaus ist der Bildschirm wie beim Wii U GamePad berührungssensitiv und bietet damit eine weitere Steuerungsoption.

Spieleauswahl:

Was das Spiele-Line-Up angeht, hat Nintendo natürlich die Klassiker im Programm: Mario Kart 8 Deluxe, Super Mario Odyssey oder auch der neuste Teil der Zelda-Reihe Breath of the Wild. Gerade letztere überzeugt durch eine stimmige Open-World-Spielmechanik, eine sehr überzeugende Grafik und insgesamt durch ein durchdachtes Spiel- und Charakterdesign.Daneben gibt es auch Switch-Ableger bekannter Spiele, die ein erwachsenes Publikum ansprechen: Von FIFA 18 über Skyrim bis hin zu Doom.Dass Spiele mit einer Freigabe ab 18 Jahren zum Portfolio gehören, ist für eine Nintendo-Konsole sehr ungewöhnlich, wurde doch bisher fast ausschließlich auf kindgerechte Inhalte gesetzt.Thema

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Jugendschutz:

Den Eltern sollte bewusst sein, dass es auch bei dieser Konsole wichtig ist, sich über Regelungen von Inhalten und Zugängen Gedanken zu machen – am besten vor der Anschaffung. Da die Konsole über einen Internetzugang verfügt und Spiele direkt im Shop gekauft und heruntergeladen werden können, sind elterliche Vorgaben und Kontrollen unumgänglich. Zu diesem Zweck bietet Nintendo die App Nintendo Switch-Altersbeschränkung, die für iOS und Android verfügbar ist. Mit der App können Eltern unter anderem die tägliche Spieldauer oder Spielzeiten für einzelne Tage festlegen und Obergrenzen definieren, die nach Erreichen der vereinbarten Spielzeit eine automatische Sperrung des Geräts nach sich ziehen. Außerdem erhalten Eltern in einer monatlichen Übersicht Einblick in das Spielverhalten der Mädchen und Jungen. Über die Eingabe von Altersfreigaben können zudem Spiele wie Doom für Minderjährige gesperrt werden. Ebenso ist es möglich, die Onlinekommunikation oder den Zugang zum Shop zu unterbinden.

Natürlich sollte Eltern klar sein, dass solche technischen Hilfsmittel zur Medienerziehung nur unterstützende Funktion haben, viel wichtiger sind familiäre Kommunikation und ein stabiles Vertrauensverhältnis zu den Kindern. Wenn aber Grenzen gezogen werden müssen, weil sich nicht an Absprachen gehalten und/oder andere Aktivitäten vernachlässigt werden, kann die App durchaus gute Dienste leisten. Für manche Eltern mag es ein Ärgernis sein, für Jugendschutzmaßnahmen extra eine App installieren zu müssen, für andere gehört die Nutzung von Apps zum Alltag. Positiv anzumerken ist, dass Sinn und Funktion der App zur Altersbeschränkung mit einem unterhaltsamen Video erklärt werden. Somit ist die Schwelle, sich mit dem Thema zu beschäftigen, sehr niedrig gehalten. Ebenfalls kann bei der App noch vor dem eigentlichen Start die Datenübertragung unterbunden werden, was in Zeiten hemmungsloser Datensammelwut von Geräteherstellern und Diensteabietern ebenfalls positiv zu vermerken ist.

Fazit:

Die Nintendo Switch setzt vor allem auf unkomplizierten (Multiplayer-)Spielspaß und ist in der Handhabung und den Spielmöglichkeiten sehr variabel – und damit auch und gerade für Kinder ab dem Grundschulalter attraktiv. Negativ zu Buche schlagen die hohen Preise, vor allem für Spiele und Zubehör. Wenn für Umsetzungen älterer Spiele wie Skyrim (aus dem Jahr 2011) noch um die 60 Euro veranschlagt werden, trübt das den Spielspaß durchaus. Die Verkaufszahlen scheinen dem Hersteller recht zu geben, über zehn Millionen Einheiten wurden noch vor Weihnachten gemeldet. Ob die Konsole in Familien mit spielebegeisterten Kindern einen Platz findet, müssen Eltern abwägen. Die attraktiven Spiele können durchaus Sogwirkung haben, gerade Jungen ab dem Grundschulalter fühlen sich oft magisch von den ‚Daddelkisten' angezogen. Die Möglichkeit, gemeinsam mit anderen Familienmitgliedern, Freundinnen und Freunden oder Verwandten zu spielen, eröffnet zumindest viele Ansatzpunkte für soziales Miteinander und gemeinsamen Spaß. Im Vergleich zu anderen Produkten wie Xbox oder Playstation, die mit den meisten Blockbustern auf ein erwachsenes Publikum abzielen, kann die Nintendo Switch aus pädagogischer Sicht jedenfalls durchaus punkten.