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

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Günther Anfang: Gehirnjogging mit Nintendo DS

Beitrag aus Heft »2008/01: Jugendmedienschutz auf dem Prüfstand«

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging: Wie fit ist Ihr Gehirn. Videospiel für Nintendo DS, USK-Einstufung: Freigegeben ohne Altersbeschränkung. Preis für Spiel: 27,95 €; Preis für Konsole Nintendo DS Lite white: 139,95 €Eine interessante Entwicklung auf der Games Convention 2007 in Leipzig war, dass die Spieleindustrie die Zielgruppe der älteren Menschen und die der Familien entdeckte. Vor allem der Nintendo-Stand war umlagert von Spielerinnen und Spielern der älteren Generation, die ihr Gehirn mit Hilfe eines japanischen Programms trainieren wollten, das ein gewisser Dr. Kawashima, seines Zeichens Gehirnforscher, entwickelt hatte. In Japan verkaufte sich das Spiel bereits über 1,4 Millionen Mal. Nun versucht Nintendo den europäischen Markt damit zu erobern. Dabei ist Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging-Programm Wie fit ist Ihr Gehirn kein klassisches Videospiel, sondern die interaktive Ausgabe von Kawashimas Buchbestseller Train Your Brain. Gespielt wird es mit dem Nintendo DS, dem Nachfolgemodell des klassischen Gameboy. Der Nintendo DS ist eine tragbare Videospiel-Konsole, die über zwei LC Displays, ein eingebautes Mikrofon und eine Reihe weiterer technischer Neuerungen verfügt, die eine gegenüber früheren Konsolen vereinfachte Spielesteuerung ermöglicht. Durch das berührungsempfindliche Touchscreen sowie ein eingebautes Mikrofon können mobile Spiele erstmals durch Berührung oder Spracheingabe gesteuert werden. Außerdem können via WLAN mit Besitzern weiterer Nintendo DS-Konsolen kabellos Multiplayer-Spiele gespielt werden. Diese Möglichkeiten macht sich auch das Gehirnjogging-Programm von Dr. Kawashima zunutze. Mit einem mitgelieferten Stift kann das Spiel mit Hilfe des Touchscreens gestartet werden.

Zunächst wird mit ein paar kleineren Tests das geistige Alter festgestellt; eine für die meisten Spielerinnen und Spieler wohl recht deprimierende Angelegenheit, da die auf dem Display angezeigte Zahl in den meisten Fällen deutlich über dem tatsächlichen Alter der Testperson liegt. Dann geht es Tag für Tag daran, sich geistig zu verjüngen: Mit kleineren Rechenaufgaben oder einem Merkspiel, bei dem bestimmte Worte behalten werden müssen, kommt man dem Ziel näher, sein geistiges Alter der Zielmarke „20 Jahre“ anzunähern, denn nach Dr. Kawashima ist man mit 20 Jahren am fittesten. Die Aufgaben sind von ihrer Art her meist recht einfach strukturiert, trotzdem aber sehr abwechslungsreich gestaltet: Mal muss zum Beispiel gezählt werden, wie viele Bewohner sich in einem Haus befinden, was mit der Zeit schwierig wird, weil man nicht das Innere des Gebäudes sieht, sondern nur, wie viele Personen über die Zeit das Gebäude betreten oder verlassen. Oder aber es muss laut aufgesagt werden, welche Farbe die auf dem Screen dargestellten Buchstaben haben. Der Trick dabei ist, es erscheint zum Beispiel das Wort „Schwarz“ in blauen Buchstaben, so dass die richtige Antwort „Blau“ lautet. Da kann man sich leicht irritieren lassen, vor allem wenn es schnell gehen soll. Die Handschrift-Erkennung via Touchpad und die Spracherkennung via Mikrofon funktionieren erstaunlich gut.

Allerdings gibt es Probleme bei der Spracheingabe, wenn man zu laut spricht, dann wird man immer wieder aufgefordert, noch einmal zu sprechen und das kostet Zeit und Gehirnjogging-Punkte. Fraglich bleibt allerdings, ob man durch Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging-Programm wirklich schlauer wird. Nun ich denke, das lässt sich nicht eindeutig beantworten. Entscheidend ist aber, dass das Spiel Spaß macht und zumindest bei den Rechen- und Merkaufgaben die Spieler anregt werden, ihr Gehirn anzustrengen. Der Wettbewerbscharakter sorgt zusätzlich dafür, sich ständig verbessern zu wollen, denn wer will schon auf einem geistigen Alter von 65 Jahren stehen

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

bleiben. Somit ist Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging-Programm sicher ein netter Zeitvertreib, der den Spielenden das Gefühl vermittelt, sich geistig fit zu halten.