

# Ohne Kriterien geht es nicht

Warum der Kindersoftwarepreis TOMMI einen Kriterienkatalog bei der HAW in Auftrag gab

»Just Grandma And Me« war der erste Kindersoftware-Titel, der mir um 1994 in die Hände fiel. Die kalifornische Firma Broderbund setzte die Geschichte als »Living Book« um. Kinder konnten darin Personen und Gegenstände anklicken, um so eine kleine Animation zu starten. Die Geschichte von Mercer Mayer wurde sogar vorgelesen, wobei jedes vorgetragene Wort zeitgleich im Text aufleuchtete. Zugegeben, aus heutiger Sicht mag das nicht sonderlich aufregend klingen, aber zu diesem Zeitpunkt hatte sich einfach noch niemand vorstellen können, überhaupt kleine Kinder vor einen Computer zu setzen.

Das Gerät wurde damals von Erwachsenen eher als bessere Schreibmaschine genutzt, während Jugendliche längst die unendlichen Spielmöglichkeiten unter misstrauischen Blicken ihrer Eltern ausloteten. Damals haben sich für mich ein paar Beurteilungskriterien herauskristallisiert, die seinerzeit von Belang waren. Allein die Installation einiger Kindersoftware-Titel, um nur ein Beispiel zu nennen, trieb wenig benutzerfreundlich viele Eltern und auch Bibliothekarinnen und Bibliothekare in den Wahnsinn.

## Neue Herausforderungen bedürfen neuer Kriterien

Heute ist das digitale Angebot für Kinder deutlich größer und vielfältiger. Denn neben PC- und Konsolenspielen sowie Bildungs- und Internetangeboten kommen nun auch Apps, elektronisches Spielzeug und Robotikbaukästen zum Zuge. Das bildet auch der Kindersoftwarepreis TOMMI ab, der im Jahr 2002 nur mit der Auszeichnung von PC-Spielen angefangen hatte.

Immer wieder kam es dabei zu Fragen aus den beteiligten Bibliotheken, ob denn Kriterien vorhanden seien, die für die Mitarbeiter/-innen und Kinder als Richtlinie dienen könnten. Bis dahin gab es zur Unterstützung nur immer wieder spartanische Listen mit wenigen Merkmalen – aber nie umfassend, nie wissenschaftlich begleitet und nie up-to-date. Dies ist aber wichtiger denn je, da es heute nicht länger allein um spieltechnische Qualität oder Mängel geht, sondern zum Beispiel auch um unlautere Tricks der Industrie wie »Free To Play«, um Kinder zum In-App-Kauf zu verleiten. Und auch ist es längst kein Vorurteil mehr, wenn Hersteller Psychologinnen und Psychologen beauftragen, Möglichkeiten zu finden, die Bindungsfaktoren an das Spiel zu verstärken. Grund



Spielspaß mit dem Roboter Dash. Foto: privat

genug, die Kindersoftware 2021 einer genaueren Prüfung zu unterziehen.

Als Herausgeber des Deutschen Kindersoftwarepreis TOMMI freut es mich außerordentlich, dass Prof. Frauke Schade von der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW) der Idee zur Erstellung eines Kriterienkatalogs so offen gegenüberstand. Ihre Studierenden aus dem 5. Semester des Studiengangs Bibliotheks- und Informationsmanagement haben sich mit eindrucksvollem Engagement auf das Thema eingelassen und sich auch nicht von den pandemiebedingten Widrigkeiten ausbremsen lassen. Dabei konnten sie nicht nur zahlreiche Expertinnen und Experten befragen und ihre Antworten auswerten, sondern auch selbst spielen. Herausgekommen ist ein bemerkenswert ausführlicher Kriterienkatalog, der in seiner Komplexität und Genauigkeit Maßstäbe setzt.

Künftig dient das Werk nicht nur als Orientierung für die Kinderjury und die teilnehmenden Bibliotheken beim TOMMI, sondern für alle Bibliotheken als hilfreicher Leitfaden für deren Bestandsaufbau oder Gaming-Abteilungen.

Thomas Feibel