

Eva-Marie Urban

Kinder geben den Ton an

TOMMI – der Deutsche Kindersoftwarepreis wird seit 2008 in enger Zusammenarbeit mit Bibliotheken ermittelt und vergeben

»Endlich mal ein Erwachsener, der uns versteht!« Wer sich fragt, warum seit 2008 jedes Jahr während und kurz nach den Sommerferien Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter aus circa 20 deutschen Bibliotheken eine Pressemitteilung nach der anderen schreiben, sich hektisch durch Postkisten wühlen, jedes Kind zwischen 6 und 13 nach seinen Gaming-Gewohnheiten fragen und eine ganze Mailingliste mit Hilferufen füllen, für den fasst dieser Satz eines Zwölfjährigen die ganze Angelegenheit passend zusammen. Gaming, also die Beschäftigung mit PC- und Konsolenspielen sowie Apps, betreiben laut der aktuellen KIM-Studie (2016, Seite 10f.) 60 Prozent der Kinder mindestens einmal wöchentlich

(verglichen übrigens mit 48 Prozent, die mindestens einmal wöchentlich Bücher lesen). Wer also über Medienkompetenzvermittlung redet, sollte sich die Mühe machen, seine Zielgruppe kennenzulernen. Sie dankt es einem.

Begonnen hat es zunächst mit den Fragen und Sorgen der Eltern. Der Berliner Medienjournalist und Autor Thomas Feibel beschäftigt sich seit über 20 Jahren mit dem Thema Kinder und Software und »Feibels Kindersoftwareführer« gehörte in den späten Neunzigern und frühen Nuller-Jahren zum Standardangebot vieler Öffentlicher Bibliotheken. Wurde ein Titel dort empfohlen, fand er auch bald den Weg in den Bestand. Bibliothekare und Eltern waren sicher, dass die Kinder etwas Brauchbares vor die Maus bekamen. Sehr bald konnte allerdings das gedruckte Werk mit der Beschleunigung des Marktes nicht mehr mithalten und so wurde die Idee geboren, mit Tom Feibel als Organisator und Namensgeber einen Preis zu stiften, der aktuelle Spiele und andere Kindersoftware zeitnah auszeichnen sollte. Das Besondere: Der Siegertitel wird von den Kindern bestimmt, die Erwachsenen treffen nur die Vorauswahl.

Damit stellte sich die Frage, wo man eine Kinderjury aufreiben könne. Als gelerntem Bibliotheksassistenten lag für Tom Feibel die Antwort auf der Hand. Er trat an den Deutschen Bibliotheksverband (dbv) heran und dieser stellte das Projekt bei den Bibliotheken vor. Das Interesse war riesengroß, die Kapazitäten deutlich geringer – dennoch wagten sich 2008 fast 20 Öffentliche Bibliotheken an das Projekt heran. Neben einigen ganz großen »Playern«, zum Beispiel Frankfurt, Hamburg und Leipzig war Leverkusen als damals einzige nordrhein-westfälische Bibliothek mit an Bord. Warum wir uns das einfach getraut haben? Offen gestanden wollten wir unser Angebot um Konsolenspiele erweitern und sahen eine Möglichkeit, günstig an gute Spieleempfehlungen und die benötigten Geräte zu kommen. So materialistisch sind ÖBs in Zeiten der Not.

Die Erkenntnis nach dem ersten Jahr: 20 Bibliotheken mit je 20 Kindern ergeben 400 Testteilnehmer – kann das für Deutschland wirklich repräsentativ sein? Es sollten also noch mehr Kinder aktiviert werden. Uns beschäftigte auch,

TOMMI 2017: Die Sieger

In intensiven Tests haben 3280 Kinder deutschlandweit in diesmal 15 Bibliotheken in den vergangenen Wochen gerätselt, getüftelt und sich gleich mit zwei Robotern angefreundet, um die Sieger des Deutschen Kindersoftwarepreises 2017 zu küren. Auf der Frankfurter Buchmesse wurden die Gewinner schließlich ausgezeichnet. In der Sparte PC nahm »Portal Knights« (505 Games) den ersten Platz ein. Bei den Konsolen gewann »Mario Kart Deluxe« (Nintendo). Weitere Preisträger sind »Cozmo« (Anki) beim elektronischen Spielzeug und »Pet Hotel Premium« (Tivola) in der Kategorie Apps. Ausführlichere Informationen zu den Sieger-Spielen gibt es unter: www.kindersoftwarepreis.de



Jurorin bei der Arbeit. Foto: Stadtbibliothek Leverkusen

Die beteiligten Bibliotheken sind: Stadtbücherei Biberach, Stadtbibliothek Ludwigsburg, Stadtbibliothek Freiburg, Münchner Stadtbibliothek, Stadtbibliothek Am Gasteig, Stadtbibliothek Straubing, Anna-Seghers-Bibliothek Berlin-Lichtenberg, Anna-Ditzen-Bibliothek Neuenhagen, Bücherhallen Hamburg: Bücherhallen Alstertal, Stadtbücherei Frankfurt am Main/Sachsenhausen, Stadtbibliothek Hannover, Stadtbibliothek Leverkusen, Stadtbibliothek Euskirchen, Leipziger Städtische Bibliotheken, Stadt- und Schulbibliothek Landsberg, Stadtbücherei Kiel.

SCHWERPUNKT COMPUTERSPIELE

dass weder den Eltern noch den Bibliothekaren so richtig wohl war bei dem Gedanken, Kinder stundenlang vor den Monitor zu bannen, um in knapp 3 Wochen 20 Spiele ausgiebig und differenziert zu testen. Die Unterteilung in eine PC- und eine Konsolenjury sorgte für Ärger – mehr als ein Jurykind verlor umgehend das Interesse, wenn es in der PC-Jury landete, was sich übrigens bis heute nicht geändert hat.

Medienpädagogische Konzepte

Also entwickelten die teilnehmenden Bibliotheken verschiedene medienpädagogische Konzepte, mit denen wir seitdem die Schulen in unserem Umfeld ansprechen. Am erfolgreichsten ist meistens die Arbeit bei den weiterführenden Schulen; den Lehrern ist dort durchaus bewusst, dass Gaming eine wichtige Freizeitbeschäftigung ist und auch erheblichen Einfluss auf das Beziehungsgefüge in den verschiedenen Klassengruppen hat.

Eine ganz spannende Konstellation: Fast alle Klassen haben eine »Zocker-Clique«, meistens Jungs und meistens nicht die engagiertesten Schüler. Und wenn ich am Anfang des TOMMI-Programms nach Spielvorlieben frage, höre ich von dieser Gruppe natürlich nicht »Sims«, »Mario Kart« oder »Minecraft«, nein, als Erstes schallt »GTA V« durch den Raum, manchmal gefolgt von »Halo«, »Bioshock« oder auch »Slenderman«. Natürlich findet diese Clique (und auch manch anderer Schüler) die TOMMI-Spiele erst mal kindisch und verlangt nach Ballerspielen.

Wenn wir uns dann aber mal in Ruhe über das Thema »Altersfreigaben« unterhalten, anhand von Beispielen Eigenschaften von Spielen bestimmten Altersstufen zuordnen und mithilfe eines Screenshots aus einer Verfilmung von »Silent Hill« erarbeiten, wie »Angstmachen« eigentlich funktioniert – nicht, dass einer der Anwesenden je Angst gehabt hätte –, dann öffnen sich viele Kinder und beweisen eine eindrucksvolle Kompetenz und übrigens auch eine differenzierte, kritische Wahrnehmung. »Wenn der mal so gut englische Vokabeln lernen würde wie er Skylanders-Figuren kennt«, seufzt schon mal eine Lehrerin, aber ein bisschen beeindruckt ist sie doch. Und viele Kinder, die vorher sicher nicht auf die Idee gekommen wären, in die Bibliothek zu gehen, verabschieden sich mit einem »ich hätte nie gedacht, dass die Bibliothek so cool ist«. Obwohl sie nicht GTA, sondern »Rudi Regenbogen« gespielt haben.

Durch diese Klassenveranstaltungen gelingt es uns in Leverkusen, nicht nur 20, sondern durchschnittlich 250 Schüler im Jahr mit dem TOMMI zu erreichen. Ein weiterer großer Erfolg ist die Verankerung der Bibliothek als Ort der Medienkompetenz in der Wahrnehmung der beteiligten Lehrer. In den letzten Jahren ist es in Leverkusen durchaus normal geworden, bei uns konkret nach Gaming-Veranstaltungen und auch Recherchetrainings zu fragen, weil man uns hier profunde Kenntnisse zutraut. Für die Lektoren und Veranstaltungsplaner ist der Markteinblick ein weiterer Gewinn. Wie wäre es mit einem



Die Leverkusener Jury des Jahres 2013 präsentiert ihre Favoriten. Foto: Stadtbibliothek Leverkusen

Tiptoi-Spielenachmittag, einem Anki-Overdrive-Wettrennen oder einem Lego-Education-Film? Und vielleicht haben Sie schon einmal von »Actionbound« gehört? Richtig, das gehörte 2013 zu den ersten Apps, die nominiert wurden!

Eva-Marie Urban ist Leiterin der Stadtbibliothek Leverkusen

ANZEIGE



40 Jahre angewandte Systemtechnik GmbH

Lösungen für Bibliotheken & Archive

aDIS/BMS – das integrierte Bibliothekssystem	
für Großstadt-, Universitäts-, Hochschul-, Behörden- und Parlamentsbibliotheken	als Cloud-fähiges Mandanten-/Verbundsystem oder Lokalsystem in Verbünden
aDIS/OPAC	
barrierefrei und kundenspezifisch	mit Fernleihe, Onleihe, e-Payment und personalisierten Funktionen, auch als Web-App (mOPAC)
aDIS/Archiv	
für konventionelle und elektronische Sammlungen	von Manuskripten, alten Drucken, Museumsobjekten... mit integriertem Plain and Easy Code für Musikalien

a|S|tec GmbH
Paul-Lincke-Ufer 7c
10999 Berlin

Tel.: (030) 617 939-0
info@astecb.astec.de
www.astec.de