

Thomas Feibel

Sammlung Feibel: Geschichte der Kindersoftware

Eine Dokumentation des Umbruchs einer Gesellschaft

Zusammenfassung: Der Autor und Medienexperte Thomas Feibel erzählt von den Anfängen der Kindersoftware und wie es zu der größten Kindersoftwareammlung Deutschlands kam, die heute mit der Game Lounge der Öffentlichkeit mit über 16 000 Titeln zur Verfügung steht.

Schlüsselwörter: Sammlung, Computerspiel, Kindersoftware

Abstract: Author and expert on media Thomas Feibel reports about the beginning of the software for children and how he started to collect software for children. The collection is now the most comprehensive collection on software for children in Germany and it's open for the public with more than 16 000 titles.

Keywords: collection, software for children, games

Thomas Feibel: tom@feibel.de

1 Kleiner Blick zurück

1994 rief mich Jutta Stössinger an. Die Redakteurin der Frankfurter Rundschau (FR), die für die literarische Wochenendbeilage der Zeitung verantwortlich zeichnete, wollte wissen, ob mir das Computerspiel „Indiana Jones“ bekannt sei. Bis dahin hatte ich nur über Literatur, Filme und Musik geschrieben. Obwohl ich mit Computerspielen nicht gerade viel am Hut hatte, kannte ich „Indiana Jones“. Es war eines der wenigen Adventure, das ich tatsächlich gespielt hatte und stammte von „LucasArts“, der Firma des amerikanischen Filmregisseurs George Lucas. Seine Spiele waren anders: intelligent gemacht, sehr witzig und ungeheuer schwer.

„Oh, gut“, meinte sie erleichtert. „Dann können Sie mir bestimmt helfen. Ich komme aus diesem blöden Höhlenlabyrinth nicht mehr heraus und habe schon alles Mögliche versucht.“

Dafür hatte ich absolutes Verständnis. Adventure besitzen eine ganze eigene Logik und benötigen eine sehr starke Befähigung zur abstrakten Kombination,

in der kein Vorgang bizarr genug ausfällt, um der Lösung einen Schritt näher zu kommen. Erwachsene fanden immer schon eher schwerer das fehlende Puzzlestückchen. Darum kauften sie sich oft – im Zeitalter vor dem Siegeszug des Internets wohlgerne – entweder ein Computerspielmagazin mit entsprechenden Hinweisen oder gleich ein Lösungsbuch. So gab ich meiner Redakteurin einen entscheidenden Tipp. Von da an rief sie regelmäßig an. Meistens nachts.

2 Spielen mit technischen Hindernissen

So entstand die Idee, mal einen Artikel über ein Computerspiel in der Wochenendbeilage zu platzieren. Ein paar Wochen später erprobte ich dazu das neue Adventure „Sam & Max“. Ich kam nicht sehr weit. Das lag allerdings weniger am Schwierigkeitsgrad als an einer technischen Hürde: Die Helden bewegten den Mund, aber außer unerträglichen Geräuschen war nichts zu hören. Ich war ratlos. Schließlich leistete mir ein Freund technischen Beistand. Ich hatte mich nie für technische Details interessiert. Ich wollte den Rechner nicht aufschrauben, hatte weder Interesse an „Konfigurationen“, noch jemals verstanden, warum der Drucker immer ein Blatt mehr als benötigt herauschob. Ich wollte einfach nur damit arbeiten. Schnell hatte der Freund festgestellt, dass ich eine Soundkarte benötigte. Und dann, so meinte er weiter, könnte ich mir auch gleich ein CD-ROM-Laufwerk kaufen. Zur Erinnerung: Wer damals eine Software oder ein Spiel installieren wollte, verbrachte vor der Einführung der CD-ROM meistens den halben Tag damit, seinen Rechner mit nahezu 30 Disketten zu füttern, nur um bei Disk 29 entweder die Mitteilung: „Festplatte voll“ oder die Meldung: „Diskette 29 defekt“ zu erhalten. Mit CD-ROM sollte das Ganze nun auf eine einzige Scheibe passen. Doch damals zählten weder Soundkarten, noch CD-ROM-Laufwerke zum Standard. Alles musste von Freund oder Fachmann mühsam eingebaut werden, dabei durften auch die entsprechenden Treiber nicht fehlen. Immerhin: das Spiel lief.

3 Ein neues Medium namens Neue Medien

Nach dem Einbau suchte ich ein Fachgeschäft auf. Ich wollte wissen, womit ich mein nagelneues Laufwerk füttern könnte. Da gab es nicht gerade viel, wie sich rasch herausstellte. Der Verkäufer zeigte mir eine Wand mit martialisch anmutenden Computerspielen. Ich aber war auf der Suche nach Inhalten. Doch zwei kleine Lexika bildeten schon das Gros ab – von einer Menge Erotikscheiben mal

abgesehen. Damals oblagen so manche Hersteller der Ansicht, dass der Durchbruch des Computers, ähnlich wie beim Videorekorder, durch Pornofilme zu erreichen wäre. Ein Irrtum.

Der Mangel an Inhalten weckte meine Neugier. Ich war ganz sicher, dass es hochinteressante Dinge geben würde, doch sie mussten mühsam gefunden werden. Bei meiner Recherche stieß ich dann nach und nach auf eine Menge viel versprechender Titel, auch wenn es die meisten nur auf Englisch gab. Gerade weil es so schwer war Informationen zum Thema zu finden und auch in der Presse nichts stattfand, beschloss ich darüber zu schreiben. Während manches Computermagazin diese Titel unter dem Gesichtspunkt der Programmierung rezensierten, ging ich eher mit einer feuilletonistischen Sicht heran.

Eins war mir sofort klar: Wann erhielt ein Journalist schon mal die Möglichkeit, einen Umbruch in der Gesellschaft beizuwohnen? Für den Buchdruck etwa kam ich definitiv zu spät, der Wandel von Langspielplatte zur CD konnte nicht wirklich etwas Neues aufweisen. Aber nun gab es die Möglichkeit, die Geburtsstunde der Neuen Medien, die einer völlig andere Rezeption bedurften und nun eine breite Öffentlichkeit erreichen sollten, zu begleiten. Ein Glücksfall. Ich war einer der ersten Journalisten, der über diese Inhalte berichtete. Zu Beginn war es gar nicht so einfach, eine Seite in den Zeitungen und Zeitschriften dafür zu finden. Schließlich konnte ich den Musikkritiker Hans-Klaus Jungheinrich der FR dafür gewinnen, alle paar Wochen einen Text über neue und interessante Produkte auf der Musikseite erscheinen zu lassen. Später hatte die FR als eine der ersten Tageszeitungen eine eigene Seite für neue Medien.

4 Der Unterschied zu anderen Medien

Durch die CD-ROM hatten die Publisher die Möglichkeit, mehr Medien miteinander zu kombinieren: Es gab zum Beispiel Hypertext, Fotos, Filme, Klangbeispiele, Animationen und Texte, die wie im Rundfunk oder Hörspiel in der Regel von Profis gesprochen wurden. Doch das Entscheidende an den Silberscheiben war ihre Non-Linearität.

Die meisten Medien – wie etwa ein Kriminalfilm oder ein Abenteuerroman – laufen linear ab. Der Film wird von Anfang bis zum Ende gesehen, das Buch von der ersten bis zur letzten Seite gelesen. Wer hier wild „herumzappt“ oder hin- und herblättert, wird kaum den Sinn erfassen können.

Bei einer guten Multimedia-CD-ROM geht aber genau das. Nach einer Einführung entscheidet der Nutzer, welchem Interessenfeld er folgt. Das Konzept sieht vor, dass die einzelnen Stränge nicht unmittelbar einander bedingen.

Ein fiktives Beispiel aus der Kinder- und Lernsoftware: Der kleine Bär ist krank und nur der Spieler kann ihn retten, indem er die zwölf Hustenbonbons findet. Die gibt es immer am Ende einer gelösten Aufgabe. Das Kind kann im Keller, in der Küche, auf dem Dachboden des Hauses anfangen und selbst entscheiden, mit welchen Aufgaben es loslegt und wie es seine Schwerpunkte setzt.

Es gibt auch non-lineare Bücher: das Lexikon. Da schlägt der Nutzer den Begriff nach, der ihn interessiert. Und er muss nicht alles von A bis Radio lesen, um dann endlich zu erfahren, was sich hinter dem Terminus Radiologie verbirgt.

Die Non-Linearität erforderte andere Konzepte als Filme und Bücher. Es wurden dafür eigens Drehbücher angefertigt, die auf mehreren Ebenen funktionierten und auch programmiertechnische Details des Autors voraussetzten. Interaktives Storytelling ist noch heute eine Sache, die die Schreibenden der Multimediazunft immer wieder vor neue Herausforderungen stellt. Viele Autoren, die sich neue Ideen versprechen, ziehen unverrichteter wieder ab, weil sie an dieser Manuskriptform verzweifeln. Manche Spiele für Kinder sind ebenfalls linear gestaltet worden. Der Nachteil bleibt nicht lange verborgen. „Das Sams“ etwa. Wenn ein Kind das Spiel des Dienstags nicht bewältigte, konnte es nie erfahren, was am Mittwoch, Donnerstag, Freitag und schließlich am Samstag passierte. Es steckte fest.

5 Doch wie die Übersicht erhalten?

Über internationale Zeitschriften und den Besuch internationaler Messen kam ich weiter. Allmählich kam auch in Deutschland der Multimediazug in Bewegung. Ich reiste auf internationale Messen, um mehr zu erfahren. Nach und nach sah ich als Jurymitglied in Cannes, Paris (beides Milia) und Bologna (Bologna New Media Prize) noch andere Produkte, die es nicht auf den deutschen Markt schafften. Es gab zu jedem Thema interessante Scheiben: Reisen, Essen, Film, Musik, Kunst, Geschichte, Biologie, Chemie, Schulfächer, interaktive Kunstwerke und vieles mehr.

Gerade im Musikbereich herrschte große Aufbruchsstimmung. Musiker mit multimedialen Ambitionen wie Peter Gabriel, David Bowie, Laurie Anderson, Morton Subotnick und Brian Eno brachten erstaunliche Dinge zu Wege. Es gab aber auch CD-ROMs mit einem intellektuellen Ansatz: Von oder über den Paläontologen Stephen Jay Gould, den Schriftsteller Douglas Adams, den Architekten Frank Lloyd Wright oder der KI-Experte Marvin Minsky, die Künstler Pablo Picasso, Amedeo Modigliani oder auch moderne Kunstwerke wie „Umarmungen“ von Anna Oppermann. Ich schrieb die unterschiedlichsten Übersichtsartikel zu den besten Reiseführern oder den besten Nachschlagewerken. Oft fehlte bei

deren Umsetzung die Sorgfalt, wie sie im Buchbereich herrschte: Die Sprecher lispelten, stotterten, blöckten manches Mal und so mancher Satz war falsch übersetzt, schlecht formuliert oder ohnehin völliger Nonsens. Meine Arbeit verstand ich so: kritisch mit den Medien umgehen, ohne sie jedoch an sich zu verdammen. Ich wollte mit meiner Arbeit (schriftlich, aber auch mit Vorträgen) helfen, die Qualität zu fördern und gleichzeitig in der Öffentlichkeit ein Bewusstsein für die Neuen Medien zu schaffen. Denn das Medium war zwar da, aber das Bedürfnis danach nur verzagt und verhalten. Es gab auch wenig Standards. Installationen waren zum Teil immer noch recht abenteuerlich bis frustrierend.

Noch etwas war neu: Früh stellte sich heraus, dass sehr viel für Kinder produziert wurde. Sicher, in Deutschland gab es schon Disketten mit Lernprogrammen, die die Schüler drillen sollten, was sich aber nicht durchsetzte. Doch den Zugang für bereits Dreijährige zu öffnen, stellte ein absolutes Novum da. Das kalte Medium wurde warm. Es kamen Programme heraus, die auch grafisch an das Bilderbuch erinnerten. So etwas war bis dahin unvorstellbar gewesen. Den Anfang machte die Firma „Broderbund“ mit interaktiven Bildergeschichten wie „Just Grandma and me“. Besonders in Erinnerung geblieben ist mir „Oscar, der Ballonfahrer auf dem Bauernhof“. In diesem Titel ab vier Jahren lässt sich gut verdeutlichen, was neue Konzepte waren: Die Kinder besuchten die Tiere und erfuhren durch einen Klick auf den Jahreszeitenballon, was die Schweine, Kühe und Hühner wahlweise im Frühling, im Sommer, im Herbst und in Winter machen. Das war konzeptionelles Multimedia, wie es sein sollte.

In meiner Arbeit bekam ich immer mehr Aufträge, die Produkte für Kinder vorzustellen und eine Übersicht nach der anderen zu schreiben. Später entstand daraus der „Kindersoftware-Ratgeber“. Das Thema wurde zu einem echten Schwerpunkt und ich gründete das Büro für Kindermedien. Es blieb aber nicht allein bei Rezensionen, es kamen auch viele Veranstaltungen hinzu: Vorträge, Seminare, Podiumsdiskussionen und vieles mehr. Unter anderem gab es acht Verleihpakete für Bibliotheken, die für vier Wochen testen konnten, wie die Software bei ihrer Klientel ankam. Am Anfang waren es 150 Spiele, später 900, die so auf Reisen gingen.

6 Warum es diese Sammlung gibt

Ein früher Traum von mir sah so aus: In einem mehrstöckigen Gebäude würde eine Mischung aus Medienbüro und Bibliothek sitzen. Im Medienbüro würden meine Mitarbeiter und ich die neuen Medien testen und rezensieren. Nach dem Test würden die Spiele in der Bibliothek inventarisiert werden und stünden zur sofortigen Verwendung bereit. Allerdings nur vor Ort. Die Medien selbst würden

verwahrt bleiben, könnten aber über den Katalog bestellt und an der jeweiligen Plattform ausprobiert werden. Es wäre möglich, die ersten Produkte ebenso wie die neuesten Produkte auf den Markt auszuprobieren, tiefer zu ergründen oder wissenschaftlich zu erforschen. Im öffentlichen Multimediaraum würden auch in Zusammenarbeit mit Lehrern Schulprojekte stattfinden: Mäßige Schüler würden durch Computerspiele motiviert beginnen, sich Gedanken über ein Spiel zu machen, diese niederzuschreiben und anhand eines Kriterienkatalogs und gelernter Medienkompetenz Rezensionen zu schreiben: im Grunde verlagertes Deutschunterricht. Im selben Haus gäbe es auch einen Fortbildungsraum, in dem regelmäßig Veranstaltungen für Erzieher, Lehrer, Kollegen, Eltern und viele andere zu neuen Entwicklungen (zum Beispiel Didaktik) abgehalten werden könnten. Und wenn es mal eine inhaltliche Frage gäbe, könnten auch mein Team mit mir zusammen Auskünfte erteilen. Soweit der Traum.

7 Die Idee einer Sammlung

Ich bin eigentlich kein Sammler. Ich werfe nur nichts weg. Und ich habe auch nichts verkauft oder verschenkt. Mir war von Anfang an klar, dass nur die Geschlossenheit dieser Sammlung ihren tieferen Sinn verleiht. Eine Weile hatte ich sie in meinem Büro, aber dann nahm die Sammlung Ausmaße an, die weder ein Büro, noch eine Privatwohnung abdecken konnten. Irgendwann ruhten all die Titel in Kisten in einem Lager. Weder katalogisiert, noch nutzbar.

Nachdem die Sammlung immer umfangreicher wurde, schlug Frau Prof. Dr. Lux vor, ihr in der Zentral- und Landesbibliothek Berlin (ZLB) eine Herberge zu geben. Es gab auch schon mehrfach Angebote von anderen Institutionen, die mir aber nicht behagten. Denn dort würden die Spiele hermetisch abgeriegelt werden und stünden nur einer auserwählten, kleinen Schar zur Verfügung. Mir war aber der tatsächliche Nutzen (genauer: das tatsächliche Nutzen) wichtig. Das ist keine Sammlung als Selbstzweck, sondern sollte auch einem interessierten Publikum zur Verfügung stehen. Darum war und ist die ZLB der richtige Partner. Bibliotheken haben eine breite Öffentlichkeit, jeder kann und darf Bibliotheken nutzen und es ist genau dieser Gedanke der Aktivität und Partizipation, der mir besonders gefällt. Insofern kommt diese Zusammenarbeit meinem Traum schon recht nahe.

8 Woraus die Sammlung besteht

Die Sammlung besteht aus Software für verschiedene Plattformen, Hardware, Zusatzgeräten und Gadgets. Obwohl die Sammlung eine ganz gute Mischung darstellt, bilden sich verschiedene Schwerpunkte. So dürfte dies die umfassendste Sammlung Deutschlands zu Kindersoftware, Kinderspielen, Familienprogrammen und Lernsoftware sein.

Das jüngste Kind wird hier bereits im Alter von anderthalb Jahren mit den Teletubbies von der Industrie anvisiert.

9 Die Sammlung kann nach folgenden Kategorien erschlossen werden (Auswahl):

- Abenteuer/Adventure
- Action
- Adventurespiele
- Astrologie
- Astronomie
- Biologie
- Chemie
- Computerspiele
- Denkspiele
- DVD-Spiele
- DVD-Brettspiele
- Englisch
- Erstes Klicken
- Fachübergreifende Lernsoftware
- Französisch
- Geografie
- Geschichte
- Gesellschaft
- Jump and Run
- Knobeln, Merken und Geschicklichkeit
- Konsolenspiele
- Konzentrationstrainer
- Krimi
- Kunst
- Literatur

- Mädchen
- Musik
- Nachschlagewerke
- Naturwissenschaften (allg.)
- Nutzungssoftware
- Partyspiele
- Philosophie
- Physik
- Politik
- Quiz
- Rennspiele
- Robotik
- Rollenspiele
- Schule (allg.)
- Sexualität
- Simulationen
- Special Interest
- Spielesammlungen
- Spielgeschichten
- Sport
- Sportspiele
- Sprachkurse
- Strategiespiele
- Umwelt
- Verkehrserziehung

Sicherlich ließen sich diese Schwerpunkte noch feiner gliedern, aber auf der anderen Seite durchmischen sich in den letzten Jahren die Genres immer stärker. Es gibt Adventure mit Action und Geschicklichkeitsaspekten, und es kommen Strategiespiele auf den Markt, die auf schulische Weise das Thema Biologie präsentieren.

10 Hardware

Gerade zu älteren Konsolenplattformen wie Gamecube, Gameboys und vielen anderen Geräten, haben wir das technische Equipment zur Verfügung gestellt, damit eine funktionierender Ablauf gewährleistet ist. Ähnliches gilt für elektronisches Spielzeug wie selbstlesende Bücher und Roboterbaukästen. Für die alten PC-Programme haben wir der ZLB auch alte Rechner zur Verfügung gestellt. Zwar

gibt es heute Emulatoren und andere technische Möglichkeiten, aber die haben dann nicht das Original-Tempo und verfälschen so oft die Titel. Die von uns zur Verfügung gestellten Rechner haben aber die Taktung von einst. Darüber hinaus gibt es immer wieder Geräte, die an den Computer angeschlossen werden: Ein elektronischer Hund, der seine Farbe verändert, wenn er Musik abspielt oder das Mikroskop von Intel, das per USB an den Computer angeschlossen wird und nie in Deutschland auf den Markt kam. Auch sprechende Globen sind in der Sammlung oder Tanzmatten, die an einer Konsole angeschlossen werden.

11 Grobe Übersicht der Plattformen

11.1 PC

- CD-ROM
- DVD-ROM

11.2 Konsolen (Auswahl)

- CD-i
- Dreamcast
- Gameboy
- Gameboy Colour
- Gameboy Advanced
- Gamecube
- Leapfrog
- Nintendo DS
- Nintendo 3DS
- Nintendo 3DS XL
- Nintendo 64
- PlayStation 1
- PlayStation 2
- PlayStation 3
- PSP
- Vtech
- Vi.Smile
- Wii
- Xbox
- Xbox360

12 Wer nutzt diese Software?

Für den größten Teil der Sammlung dürften das Kinder sein. Auch wenn Kindersoftware den Schwerpunkt anderthalb Jahre bis zwölf vorsieht, die Sammlung tut dies ausdrücklich nicht. Mädchen und Jungen mit 13, 15, 17 und 19 Jahren sind auch noch Kinder. Schließlich spiegelt die Sammlung nicht nur das wider, womit sich Kinder beschäftigen sollen, sondern vor allem auch, womit sie sich tatsächlich beschäftigten. Beim Thema Lernsoftware und Spiele gibt es auch keine näher zu definierende und einzugrenzende Zielgruppe: In der Sammlung ist ein Japanisch-Sprachkurs für Kinder, aber eben auch jede Menge Sprachkurse für Erwachsene. Auch sie lernen, wollen lernen oder sich profunde Kenntnisse aneignen. Das kann dann aber auch andere Themen umfassen: Lernen für den Führerschein, lernen ein Haus zu dämmen, lernen mit einem CAD-Programm umzugehen, lernen einen Dachstuhl auszubauen oder einen Garten anzulegen, lernen mit dem Rauchen aufzuhören oder lernen Bilder zu bearbeiten, Dinge ins Internet zu stellen. Ähnlich wie im Buchbereich gibt es eine unendlich große Palette an Angeboten.

13 Die Bedeutung der Sammlung

Ich denke, wenn wir alte Folianten mit handschriftlichen Aufzeichnungen bekannter Forscher betrachten, fällt uns der historische Aspekt sofort ins Auge. Wir haben es mit etwas sehr Wertvollem zu tun. Diese Sammlung hat meiner Meinung nach eine ähnlich tiefe Bedeutung, die sich allerdings aus dem Aspekt, dass wir Zeitzeugen der Entwicklung sind, nicht ohne Weiteres augenscheinlich erschließt. Es ist wie zu Beginn beschrieben: Wann gibt es schon die Gelegenheit, eine neue Entwicklung inhaltlich zu begleiten. Die Neuen Medien sind in ihrer Veränderung einer ungeheuren Beschleunigung ausgesetzt. Im Gegensatz zu anderen Sammlungen zeigt die Software innerhalb kürzester Zeit unglaubliche Veränderungen. Technisch, spieltechnisch, von der Zielgruppenaffinität her, von der Umsetzung diverser Spiel- und Lerninhalte, aber auch ihrer jeweiligen Kombinationen.

Letztlich dokumentiert die Sammlung den Umbruch in der Gesellschaft.

Die Sammlung zeigt aber auch, welches Potential diese Spiele haben und wie sehr verkürzt die Sichtweise der Gewaltdiskussion ist, die praktisch das ganze Medium diskreditiert. Heute werden Computerspiele und Konsolenspiele entwickelt, die allesamt online mit anderen Mitspielern weiter gespielt werden. Mag sich die Software in ihrer Präsentation von 1995 und 2012 auch ähneln, so sind doch inhaltlich viele Dinge anders oder neu. Einen Blick sind auch die Presse-

mappen wert: Viele Verlage geben sich unglaublich viel Mühe in der Präsentation ihrer Charaktere. Das Artwork, die Bilder und anschauliche Videos.

14 Ein paar kunterbunte Beispiele und Trends

1. Am Anfang der Entwicklung dachten die Hersteller, sie könnten nur dann eine Scheibe verkaufen, wenn die Packungen die Größe von Brettspielen hätten. Am Ende waren aber nur eine CD-ROM und Beiheft darin; der Käufer fühlte sich getäuscht.
2. Für die Konsolenhersteller waren Kinder nur bedingt interessant. Ein Gerät wie die PlayStation 2 war – damals jedenfalls – cool und teuer. Sie sollte zahlungskräftige Vielspieler anvisieren. Kinder würden dem Gerät die Coolness nehmen, wie mir immer wieder versichert wurde. Nachdem aber die Wii heute die Familie als Zielgruppe definiert hat, ziehen Playstation und Xbox nach.
3. Autorennen und andere Spiele hatten immer einen Mehrspielermodus, Kindersoftware nicht. Bei zahlreichen Umfragen mit Kindern fragten wir, was sie sich für Software wünschten. Sie wollten immer mit anderen zusammen spielen. Die Hersteller von Kindersoftware haben sich das immer angehört, aber nie etwas verändert. Heute ist das genau der Grund, warum Kinderspiele für DS, Playstation und Wii so gut bei der Zielgruppe ankommen. Die Kinder erleben sich in Beziehung.
4. Wenn eine Firma mal eine gute Idee hatte, die sich auch noch gut verkaufte, zogen alle anderen nach. In den letzten Jahren gab es z. B. eine auffällige Schwemme an Pferde- und Tierklinik-Titeln.
5. Früher waren Kindertitel der Renner bei PC. Heute kommt für den Computer eine sehr bescheidene Anzahl an Titeln heraus. Doch das hat sich nur verlagert. Kinder und Familien wurden nun mit einer wahren Flut an Konsolenspielen überschüttet. Im Augenblick sorgen die Apps für iPhone, iPod und iPad für Furore.
6. Früher wurde bei Konsolenspielen nur Knöpfchen gedrückt, heute reagieren die Konsolen auf Bewegung. Bei Apps basiert das Spielprinzip auf Wischbewegungen, die mit dem Finger auf dem Screen vollzogen werden.
7. Die Schulen wurden als Markt gesehen. INTEL machte die meisten Lehrerfortbildungen und überließ Lehrern OFFICE-Pakete, was die „Entkriminalisierung“ der Lehrerschaft genannt wurde. Die Lehrer hörten sich alles brav an, schafften NT und Windows 2000 an und besaßen das sicherste Netzwerk der Welt. Nur die Lernsoftware dafür wurde nicht entwickelt. Auch die Entwicklung von Software für Whiteboards geht nur schleppend

- voran, nur halbherzig wenden sich die Lernsoftwarehersteller dem Thema zu. Was bleibt sind verschiedene Online-Angebote wie „Antolin“, die zwar gut ankommen, aber mit Multiple-Choice-Fragen und einem Punkte-Belohnungssystem nicht gerade die Innovation erfunden haben.
8. Inzwischen wird auch der Kindergarten als neue Zielgruppe anvisiert. Es hagelt Fortbildungen, es werden Computer gekauft. Aber für den Kindergarten gibt es keine Software. Oder die Programme, die in Frage kämen (siehe Sammlung) sind auf dem Markt nicht mehr erhältlich. Beim von „FEIBEL.de Büro für Kindermedien“ und dem „Family Media Verlag“ veranstalteten Kindersoftwarepreis „TOMMI“ wird auch ein Sonderpreis Kindergarten & Vorschule ausgerufen. Die Einreichungen in dieser Kategorie sind leider recht überschaubar.
 9. Früher hieß es, Computerspielen macht einsam. Heute spielen knapp neun Millionen Menschen „World Of Warcraft“ online zusammen. Auch in sozialen Netzwerken wie „facebook“ werden mittlerweile Spiele angeboten.
 10. Heute wie damals geht es aber immer nur um eins: Spielen. Spielen macht Freude und motiviert.
 11. Heute benutzen auch ältere Menschen eine Spielekonsole wie den DS, um mit „Kawashimas Gehirnjogging“ ihre grauen Zellen auf Trab zu bringen. Noch besser kommt das iPad an, weil es eine Computernutzung ohne umständliche Computermanöver ermöglicht und intuitiv nutzbar ist.
 12. Viele Computerspiele wollen wie Filme sein. Sie legen mit einem reißerischen Start à la Hollywood los, und der Rest sieht dann nicht mehr so ansprechend aus.
 13. Früher waren Spiele zu gleichnamigen Filmen grauenvoll. Das lag daran, dass die Filmindustrie die Rechte blindlinks verkaufte, aber nichts mehr damit zu tun haben wollte. Die Spielemacher, die einen gewaltigen zeitlichen Vorlauf brauchen, kamen oft zu spät und nahmen einfach irgendeine Spielidee, über die dann der filmähnliche Charakter gegossen wurde. Heute sitzen die Spielefirmen bereits bei der Konzeption des Films mit im Boot und überlegen schon in der Drehbuchphase, wohin die Reise gehen soll. Das führte dazu, dass in den letzten Jahren Spiele zu Filmen wesentlich verbessert wurden. Auf der anderen Seite haben Filme heute oft die Anmutung von Computerspielen. Das muss kein Vorteil sein.
 14. Gegenwärtig macht das Stichwort „Free to play“ die Runde. Immer mehr Spielefirmen bieten ihre Produkte für wenig Geld (zehn Euro) oder kostenlos an. Doch auf lange Sicht erweist sich diese neue Gattung eher als „Free to pay“, denn kostenloses Spielen kann doch ganz schön teuer sein. Wer in diesen Spielen weiterkommen möchte, muss Komponenten erwerben. Am Ende gibt der durchschnittliche Spieler mehr Geld aus, als für ein gewöhnli-

ches Spiel. Die Zielgruppe hingegen – im Sog der Handlung und des Spiels – verlieren so schnell die Kontrolle und den Überblick, was die finanziellen Ausgaben betrifft. Die Spiele setzen ihre Kunden unter Druck.

15. Das geschieht übrigens auch bei den facebook-Spielen. Die Spieler kommen nur voran, wenn sie mehr Geld ausgeben oder zum Beispiel fünf neue Freunde in das Spiel einbringen. Das halte ich für moralisch mehr als bedenklich. Besonders wenn es Kinder betrifft.

Diese Liste ließe sich noch mit vielen Beispielen fortsetzen.

15 Und so sieht der Nutzen heute aus: Die Game Lounge

2012 wurde die Sammlung mit der Game Lounge in der „e-learnbar“ feierlich eröffnet. Hier können Studenten, Lehrer, Erzieher, Eltern, Psychologen, Therapeuten, Spiele designer, Spieleforscher Exemplare bestellen und vor Ort ausprobieren. Damit hat die Öffentlichkeit nun Zugriff auf mittlerweile über 16 000 Titel starke Sammlung an Kinder-, Lern- und Spielsoftware. Die Entwicklung auf dem Gebiet ist mehr als rasant. Mit jedem weiteren Spiel, mit jeder weiteren Konsole erscheinen die ersten Spiele für Kinder plötzlich sympathisch, aber antiquiert. Schon in zehn Jahren wird noch deutlicher sichtbar werden, warum diese Software ihren Platz in der historischen Sammlung der ZLB gefunden hat.



Thomas Feibel, FEIBEL.DE – Büro für Kindermedien
Jeanerstr. 15
10717 Berlin
Email: tom@feibel.de