

Thomas Feibel

Der Deutsche Kindersoftwarepreis TOMMI und Inklusion. Ein Work-in-progress Projekt

Der deutsche Kindersoftwarepreis TOMMI¹ wurde 2002 ins Leben gerufen, als die damals politisch gesteuerte „Killerspiel“-Debatte gerade ihren Höhepunkt erreicht hatte. Da Games und Spielende so pauschal diskreditiert wurden, wollte der TOMMI dieser Verteufelung des Mediums etwas Positives entgegenzusetzen. Zur Erinnerung: Videospiele hatten ohnehin jahrzehntelang einen schlechten Ruf. Heute sind sie ein akzeptiertes und sogar auch finanziell gefördertes Kulturgut.

Mit seinen jährlichen Auszeichnungen macht der TOMMI seit über 20 Jahren auf qualitativ hochwertige, innovative und gewaltfreie Games und Bildungsspiele aufmerksam. Die Einreichungen werden erst von einer Fachjury aus Fachjournalist*innen, Pädagog*innen, Bibliothekar*innen und Wissenschaftler*innen geprüft und nominiert. Danach kommt eine Kinder- und Jugendjury in etwa 50 Bibliotheken in Deutschland, Österreich und in der Schweiz zum Zuge.

Das Besondere am TOMMI: Kinder und Jugendliche haben immer das letzte Wort. Sie allein entscheiden, wer am Ende den Sieg davonträgt.

Jährlich nehmen rund 4 000 Kinder und Jugendliche zwischen acht und 16 Jahren diese Jury-Aufgabe wahr. Lange Zeit wurde die Auszeichnung auf der Frankfurter Buchmesse vergeben. Seit 2020 findet die Verleihung im Medienmagazin „Timster“ bei KiKA statt. Weitere Medienpartner sind u. a. das ZDF, Deutschlandradio und das Kindermagazin „Dein Spiegel“. Der Deutsche Bibliotheksverband (dbv) begleitet das Projekt koordinierend. Seit Jahren übernehmen die aktuellen Bundesfamilienministerinnen die Schirmherrschaft.

Welche Kategorien werden beim TOMMI getestet und ausgezeichnet?

- Apps
- Konsolenspiele
- Computerspiele
- Jugendpreis Games (USK12)
- Elektronisches Spielzeug
- Bildung
- Bestes Familienspiel: Kita
- Jugendpreis Bildung

¹ Partner des Preises sind Biblioplay, biblio}suisse, der Büchereiverband Österreichs (bvö), der Deutsche Bibliotheksverband e.V. (dbv), Dein Spiegel, Deutschlandfunk Kultur, Familie & Co, Gaming ohne Grenzen, KiKA, Kindergarten heute, der KITA Onlinekongress, Partner & Söhne und das ZDF.

Warum findet der TOMMI in Bibliotheken statt?

Bibliotheken spielen eine zentrale Rolle, wenn es um die Vermittlung von Medienkompetenz geht. Denn beim TOMMI geht es nur vordergründig ums Gaming, vielmehr stellt die Auszeichnung ein partizipatives Medienkompetenz-Projekt dar. 2023 wurde der TOMMI gemeinsam mit den Bibliotheken für sein Engagement im Kinderschutz mit dem Hanse-Merkur-Kinderschutzpreis ausgezeichnet.

Bibliotheken als öffentlicher Ort ermöglichen, dass auch sozial benachteiligte Mädchen und Jungen, die von Hause aus nicht mit Computern, Konsolen, Tablets oder Robotik-Sets ausgestattet sind, an aktuellen digitalen Entwicklungen teilhaben können. Alle Kinder und Jugendliche erfahren in den Bibliotheken eine qualifizierte Einführung, die auch Abgründe und Gefahren betrifft, und sie werden in ihrer Jury-Tätigkeit intensiv betreut und begleitet. Anschließend bewerten und begründen die jungen Gamer*innen ihre Entscheidung.

Warum der TOMMI inklusiv wird

Kinder haben nicht nur ein Recht auf Spiel und Teilhabe, sie tragen auch essenziell zu ihrer Entwicklung bei. Doch nicht alle können mitspielen. Zahlreiche Spiele weisen für Kinder und Jugendliche mit Beeinträchtigungen signifikante Barrieren auf. Assistive Technologien wie spezialisierte Controller bieten zwar hilfreiche Unterstützung, die Kernfrage der Barrierefreiheit in Videospielen betrifft jedoch vielmehr das Design und die Konzeption. Barrierefreiheit muss von Anfang an mitgedacht werden.

Ein konkretes Beispiel hierfür ist der Umgang mit Lesetext in Spielen. Für gehörlose Spielende ist die Verfügbarkeit von Text – Dialoge, aber auch hinweisgebende Geräusche – notwendig, um die audiovisuellen Inhalte des Spiels nachvollziehen zu können. Wird der Text auch in einer leicht erkennbaren Form präsentiert? Ist die Schriftart etwa zu ausgefallen oder zu klein, kann dies für Menschen mit Sehbeeinträchtigungen zu einem Problem werden. Darüber hinaus geht es um die allgemeine Zugänglichkeit der Spielinhalte. Sind die Spielmechaniken für Menschen mit verschiedenen kognitiven Fähigkeiten intuitiv erfassbar?

Barrierefreiheit in der Spieleindustrie ist ein umfassendes Konzept, das weit über die bloße Bereitstellung spezieller Hardware hinausgehen sollte. Spiele sollten so gestaltet sein, dass sie ohne Einschränkungen von einer möglichst breiten Benutzergruppe gespielt werden können. Dazu ist ein Umdenken in der Entwicklung von Spielen notwendig, um sicherzustellen, dass alle Kinder – unabhängig von ihren physischen oder kognitiven Fähigkeiten – das Recht auf Spiel und Teilhabe vollumfänglich wahrnehmen können.

Welche Ansätze verfolgt der TOMMI?

- Kinder testen im Rahmen von TOMMI eingereichte PC- und Konsolenspiele auf deren Barrierefreiheit. Sie prüfen, inwiefern diese Spiele bereits barrierefrei sind und identifizieren Bereiche, in denen noch Handlungsbedarf besteht.
- Mit dem Ansatz „TOMMI inklusiv“ soll die Gaming-Industrie für die Bedeutung der Barrierefreiheit bereits in der Konzeptionsphase sensibilisiert werden. Es wird geprüft, wie zugänglich Spiele für Menschen mit Beeinträchtigungen im Hören, Sehen, Verstehen und in der körperlichen Mobilität sind. Die Rückmeldungen sind konstruktiv und werden in Form von „Wünschen“ kommuniziert, um positive Veränderungen anzustoßen.
- Diese Wünsche und Anregungen werden auch an angehende Gamedesigner*innen herangetragen, indem der Studiengang Gamedesign in das Projekt integriert ist.
- Durch die Bildung inklusiver Gruppen aus Kindern mit und ohne Beeinträchtigung in Öffentlichen Bibliotheken wird das gemeinsame Spiel und der Austausch darüber gefördert. Dies trägt nicht nur zur sozialen Integration bei, sondern ermöglicht auch ein Verständnis und ein direktes Feedback aus verschiedenen Perspektiven.
- Ein besonderes Augenmerk liegt auf dem Schutz von Kindern und Jugendlichen mit Beeinträchtigungen. Gerade diese besonders vulnerable Zielgruppe kann zum Beispiel schnell Opfer von Verlockungen durch In-App-Käufe oder den Anbahnungsversuchen durch pädophil veranlagte Menschen werden, die von Erwachsenen oft unbemerkt über Gaming Kontakt zu Kindern aufnehmen. Auch hier trägt die Bibliothek wesentlich zur Vermittlung von Medienkompetenz bei.
- Interessierte und Betroffene erhalten durch das Projekt verlässliche Empfehlungen für Spiele, die den Kriterien der Barrierefreiheit entsprechen. Dies erleichtert die Auswahl geeigneter Spiele.
- Viele Förderschulen trauen sich oft nicht in eine Öffentliche Bibliothek, und vielen Bibliotheken fehlt es zuweilen an konkreten Angeboten für diese spezielle Zielgruppe. Gaming kann eine solche Lücke füllen.

Wie geht der inklusive TOMMI vor?

Da es eine Vielzahl verschiedener Beeinträchtigungen gibt, ist es zunächst notwendig zu definieren, welche Zielgruppen genau in den Fokus rücken sollen. Auf dem Jahrestreffen des TOMMI-Projekts kamen die Bibliotheken zu dem Konsens, dass der Schwerpunkt auf „allen Kindern, die in der Lage sind zu spielen“ liegen soll.

Das Inklusionsprojekt von TOMMI profitiert dabei maßgeblich von der engen Zusammenarbeit mit der Initiative Gaming ohne Grenzen (GOG) der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. GOG bringt eine langjährige Erfahrung in der Arbeit mit



Abb. 1: Teilnehmende TOMMI Award in der Stadtbibliothek Bergheim
(Foto: Stadtbibliothek Bergheim).

inklusiven Gruppen ein (siehe Interview auf den folgenden Seiten). Ihre Aufgaben beim TOMMI:

- Fortbildungen: Ein zentraler Bestandteil dieser Kooperation sind die von GOG durchgeführten Inklusive-Gaming-Weiterbildungen, die speziell auf die Bedürfnisse von Bibliotheken zugeschnitten sind. Sämtliche Veranstaltungen wurden aufgezeichnet, sodass die teilnehmenden Bibliotheken jederzeit im Downloadbereich des TOMMI darauf zugreifen können.
- Fokus auf Games und Inklusion: Es wird detailliert darauf eingegangen, worauf bei der Auswahl und beim Einsatz von Spielen im Hinblick auf Inklusion geachtet werden sollte. Dies umfasst Kriterien wie Zugänglichkeit, Anpassbarkeit der Spieleinstellungen und die Verständlichkeit für verschiedene Nutzergruppen.
- Unterstützung in der Testphase: GOG leistet auch konkrete Unterstützung während der Testphase der Spiele. Dazu gehören eigens entwickelte, niedrighschwellige Materialien zur Bewertung, die speziell für die Anforderungen von Bibliotheken konzipiert sind. Diese Materialien stehen im Downloadbereich des TOMMI-Projekts ebenfalls zur Verfügung und sind so gestaltet, dass sie leicht zugänglich und anwendbar sind.
- Die Prüfung der Ergebnisse im Rahmen des TOMMI-Projekts erfolgt durch eine mehrstufige Vorgehensweise: Zunächst bewerten inklusive Gruppen, bestehend aus Kindern mit und ohne Beeinträchtigungen, verschiedene Spiele in Bibliothe-

ken. Halten diese Gruppen bestimmte Spiele für besonders herausragend oder geeignet, werden sie anschließend von GOG und ihren Jugendlichen nachgeprüft. Diese Nachprüfung dient dazu sicherzustellen, dass die ausgezeichneten Spiele tatsächlich den Kriterien der Barrierefreiheit und Inklusion gerecht werden.

Was sind die Hürden?

Die Initiative des TOMMI inklusiv wird von Bibliotheken als ein wichtiger Bestandteil ihrer Arbeit anerkannt und begrüßt. Trotz der offensichtlichen Vorteile und des Engagements für das Projekt stehen Bibliotheken jedoch vor verschiedenen Herausforderungen, die die Umsetzung erschweren. Einer der Hauptprobleme, die von Bibliotheken angeführt werden, sind personelle Engpässe. Die Durchführung eines so umfassenden Projekts wie TOMMI inklusiv erfordert zusätzliche Arbeitskräfte und Expertise. In vielen Fällen fehlt es den Bibliotheken jedoch an ausreichend Personal, um das Projekt effektiv umzusetzen und zu betreuen. Ein weiteres Problem ist die Art der Förderung. Häufig konzentriert sich die finanzielle Unterstützung durch Sozialorganisationen auf spezifische Bereiche wie Fahrdienste und Betreuung vor Ort. Dies entspricht jedoch nicht immer den tatsächlichen Bedürfnissen der Schulen und Bibliotheken, da viele Schulen bereits über eigene Transportmittel und Begleitpersonal verfügen. Eine flexiblere Förderstruktur, die auf die spezifischen Anforderungen und Ressourcen der teilnehmenden Einrichtungen abgestimmt ist, könnte hier effektiver sein.

Die erfolgreiche Implementierung von TOMMI inklusiv erfordert einen langen Atem und fortwährendes Engagement. Wie eine Bibliothekarin beim Jahrestreffen ausdrückte: „Wir brauchen Zeit, den TOMMI inklusiv zu etablieren.“ Der TOMMI und die Bibliotheken bleiben am Thema dran.

„Ziel der Initiative ist es, Jugendliche mit und ohne Behinderung über digitale Spiele zusammenzubringen“

Wichtigster Partner beim TOMMI ins Sachen Inklusion ist Gaming ohne Grenzen. Die GOG-Projektleiterin Saskia Moes erklärt im Gespräch, worauf es beim Thema Inklusion und Gaming ankommt.

Thomas Feibel: Was ist Gaming ohne Grenzen (GOG)?

Saskia Moes: Als Initiative der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW ermöglicht Gaming ohne Grenzen Jugendlichen zwischen 12 und 27 Jahren mit und ohne Behinderung

eine Teilhabe am jugendkulturell wichtigen Medium Games. Von 2020 bis 2023 wurde das Projekt von der Aktion Mensch und congstar gefördert – nach Projektlaufzeit wurde die Tätigkeit in die Vereinsarbeit übernommen und weitergeführt. Ziel der Initiative ist es, Jugendliche mit und ohne Behinderung über digitale Spiele zusammenzubringen. Durch gemeinsames Spielen und dem Interesse am Kulturgut Games, können Vorurteile sowie Berührungsängste abgebaut werden. Die medienpädagogische Arbeit mit der Zielgruppe ist Kernstück der Initiative, welche aber zusätzlich die Gesellschaft zu den Themen „Inklusion und Gaming“ sowie „Barrieren in digitalen Spielen“ sensibilisieren möchte.

T. Feibel: Welchen Beitrag kann Inklusion zum Thema Medienkompetenz leisten?

S. Moes: Medienkompetenz und Inklusion stehen in einem dynamischen, wechselseitigen Verhältnis – sie können sich gegenseitig fördern. Inklusion ist eine gesamtgesellschaftliche Aufgabe, das schließt auch den digitalen Raum mit ein. Jugendliche mit Behinderung stehen beim Erwerb von Medienkompetenzen oft vielen Herausforderungen gegenüber – digitale Spiele und gemeinsames Beurteilen von ihnen sind ein gutes Werkzeug, um gemeinsam Medienkompetenzen zu erweitern. Medienkompetente Jugendliche bewegen sich kritisch im Netz, aber auch kreativ und neugierig. Besonders für Menschen mit Behinderung bieten Games oder Social Media einen tollen Zugang zu Erlebnissen und Handlungen, die ihnen sonst aufgrund ihrer Einschränkung vielleicht unmöglich sind. Das gemeinsame Ziel, die Games auf ihre Barrierefreiheit zu untersuchen, stärkt den Zusammenhalt und die positiven Aspekte von Vielfalt innerhalb der Testgruppen.

T. Feibel: Welche Intention verfolgen Sie als Partner beim TOMMI?

S. Moes: Wir möchten die Plattform nutzen, um über unsere Kreise hinaus für Inklusion im Gaming zu sensibilisieren. Durch die zusätzliche Anerkennung für besonders barrierearme Spiele, werden Zuschauer*innen sowie Entwickler*innen gleichermaßen auf das Thema aufmerksam. So leisten wir hoffentlich einen Beitrag dazu, dass in Zukunft Barrierefreiheit immer öfter in der Entwicklung von Spielen oder Apps mitgedacht wird.

Außerdem freuen wir uns über die Möglichkeit, unseren jugendlichen Spieltester*innen die nominierten Spiele zugänglich zu machen! Für die Teilnehmenden ist es ebenfalls eine Form der Selbstverwirklichung, dass ihre Meinungen in die Bewertung der Spiele einfließen und so einem breiten Publikum sichtbar gemacht werden.

T. Feibel: Sind Games heute alle barrierefrei zugänglich? Was ist gut? Was ist verbesserungswürdig?

S. Moes: Zwar wird das Thema Barrierefreiheit in Games immer bekannter und immer mehr Entwickler*innen bauen hilfreiche Einstellungen in ihre Spiele ein, doch von

barrierefreien Zugängen in allen Spielen sind wir aktuell noch weit entfernt. In den letzten Jahren konnten wir jedoch einen äußerst positiven Trend in der Spieleindustrie beobachten. Aktuelle Spiele erfüllen mittlerweile häufig wichtige Anforderungen, wie beispielsweise gut lesbare Untertitel oder eine anpassbare Steuerung. Manche glänzen auch mit Innovation: Die Filmsequenzen in Forza Horizon 5 beispielsweise können in englische und amerikanische Gebärdensprache übersetzt werden!

Damit in Zukunft aber alle Spiele die nötigen Anforderungen erfüllen, ist vor allem eins nötig: Menschen mit Behinderung müssen in den Entwicklungsprozess von Games miteinbezogen werden - und zwar von Anfang an!

T. Feibel: Wie finden Sie denn heraus, wie barrierefrei der Zugang bei einem Spiel ist?

S. Moes: Bei unseren Spieletests arbeiten wir zum einen mit simulierten Barrieren, was das Verständnis unter den Jugendlichen stärkt und die Vielfalt von Behinderung hervorhebt. Das geht vom Ausschalten des Sounds bis hin zu Brillen, die eine Seheinschränkung simulieren. Zum anderen werden niedrigschwellige Meinungsscheiben genutzt, die eine Orientierung für die Jugendlichen bieten und mittels derer die einzelnen Kriterien für Barrierefreiheit geprüft werden können. Auf diesen Scheiben können die Jugendlichen ihre Meinung mit Klebpunkten einordnen. Aber am wichtigsten ist natürlich die Einschätzung der Jugendlichen selbst. Schließlich sind sie die Expert*innen für ihre Lebenswelt und können am besten darüber urteilen, ob das Game spielbar ist oder nicht.

T. Feibel: Ihre Vision vom Kind im digitalen Zeitalter?

S. Moes: Wir stellen uns ein Kind vor, das unabhängig von einer Behinderung den digitalen Raum mit all seinen Facetten – den Chancen wie auch den Risiken – erleben und dabei immer auf passende Unterstützung zurückgreifen kann. Die Möglichkeiten des digitalen Zeitalters sind grenzenlos: Junge Menschen nutzen Medien nicht nur, sie gestalten aktuelle und zukünftige digitale Lebenswelten auch aktiv mit. Dies hilft dabei, einen wichtigen Schritt hin zu einer inklusiven Gesellschaft zu machen.

T. Feibel: Wieso ist gerade die (inklusive) Arbeit in den Bibliotheken wichtig?

S. Moes: Bibliotheken sind ein Ort der Begegnung, zu dem alle Zugang haben. Umso wichtiger ist es, dass dort auch die Angebote barrierefrei gedacht werden und Kindern und Jugendlichen mit Behinderung eine Teilhabe ermöglicht wird. Durch die Begegnung können auch Vorurteile und Berührungängste verhindert werden. Wir machen immer wieder die Erfahrung, dass gerade digitale Spiele verbinden und Kinder und Jugendliche zusammenbringen können.

Autor

Thomas Feibel² ist der führende Journalist in Sachen Kinder und digitale Medien in Deutschland. Der Medienexperte leitet das Büro für Kindermedien in Berlin und schreibt viele Kinder- und Jugendbücher zu digitalen Themen. Thomas Feibel wurde 2014 die Karl-Preusker-Medaille vom Dachverband der Bibliotheksverbände, Bibliothek & Information Deutschland (BID), verliehen. Die Begründung für diese Ehrung lag in Feibels herausragendem Engagement in der Leseförderung und der Vermittlung elektronischer Medien für Kinder und Jugendliche. 2023 wurde er mit dem HanseMerkur Preis für Kinderschutz für sein Engagement im Medienkompetenzprojekt Kindersoftwarepreis TOMMI ausgezeichnet. Seit 2002 gibt Feibel den deutschen Kindersoftwarepreis TOMMI³ heraus, der unter Schirmherrschaft der Bundesfamilienministerin Lisa Paus steht.

Literatur und Quellen

AbleGamers: <https://ablegamers.org/> (19.05.2024)

Can I Play That?: <https://caniplaythat.com/reviewing-guide/> (19.05.2024)

Game Accessibility Guidelines: <http://gameaccessibilityguidelines.com> (19.05.2024)

Gaming Mit Handicap: <https://www.gamingmithandicap.de/> (19.05.2024)

Gaming Ohne Grenzen: <https://www.gaming-ohne-grenzen.de> (19.05.2024)

Inclusive Gaming: <https://inclusive-gaming.de/> (19.05.2024)

Netz-Stecker: <https://netz-stecker.info/> (19.05.2024)

Nimm! Netzwerk Inklusion mit Medien: <https://www.inklusive-medienarbeit.de> (19.05.2024)

Spieleratgeber NRW: <https://spieleratgeber.www.feibel.de-nrw.de> (19.05.2024)

Thomas Feibel: (19.05.2024)

TOMMI: <https://tommi.kids> (19.05.2024)

Unconditional Gaming: <https://unconditional-gaming.com/> (19.05.2024)

² Thomas Feibel: www.feibel.de (18.07.2024).

³ TOMMI: <https://tommi.kids> (18.07.2024).