






- Markt für Unterhaltungssoftware kann in drei zentrale Bereiche separiert werden:
  - Entertainment
  - Education
  - Edutainment
- 👉 Was sind die zentralen Charakteristika dieser drei Bereiche?
- die Grenzen zwischen den drei Bereichen sind fließend und lassen sich nicht explizit abstecken ➔ fünf verschiedene Erscheinungsformen von Software

Arten von Software	Education Lernen und Bildung im schulischen Kontext	Edutainment Verbindung von Unterhaltung und Lernen	Entertainment Unterhaltung, Spaß und Zeitvertreib
Lehrprogramme Teachsoft	Vermittlung von Wissen, Einsichten, Fähigkeiten und Fertigkeiten mit lehrorientiertem, vorgegebenem Lernweg z.B. tutorielle Programme und „Trainer“	<i>Teach-Tale-Tainment:</i> Lernprogramme mit Wissensvermittlung plus Spielanteil oder Geschichte z.B. Lemtrainer oder „Ritter Rost“	Den Spielen vorgeschaltete tutorielle Spielphasen, um das Spiel zu verstehen und das spielerische Handeln zu trainieren.
Werkzeuge Toolsoft	Programme zur eigenständigen Erstellung von Produkten im schulischen und professionellen Kontext z.B. Text- und Bildverarbeitung	<i>Tooltainment:</i> Vereinfachte Anwendungsprogramme zum Erstellen von eigenen Objekten z.B. „Mein Musik-Studio“	Programme zur Erstellung eigener Spiele z.B. „Game Creator“

Arten von Software	Education Lernen und Bildung im schulischen Kontext	Edutainment Verbindung von Unterhaltung und Lernen	Entertainment Unterhaltung, Spaß und Zeitvertreib
Informationssysteme Infosoft	Selbständige Abfrage von Informationen und Wissensbeständen aus schulischen Lehrbereichen; professionelle Expertensysteme und Datenbanken	<i>Infotainment:</i> Unterhaltsame Informationssysteme zu interessierenden Bereichen z.B. Dinosaurier	Dem Spiel zugeordnete Informationssysteme wie Datenbanken und Bibliotheken, um das Spiel besser handhaben zu können
Simulationsprogramme Simssoft	Simulationen, um Einsichten in funktionale Abläufe zu gewinnen, die schul- oder ausbildungsrelevant sind	<i>Simtainment:</i> Simulationen mit spielerischer Dramaturgie zu bestimmten Kenntnisbereichen z.B. „Genius Biologie“	Simulationsspiele mit unterhaltsamen Inhalten und spannender Dramaturgie z.B. Wirtschaftssimulationen, Fußballmanager
Spielprogramme Gamesoft	Lernspiele, um spezielle Kenntnisse und Fähigkeiten zu erwerben	<i>Skilltainment:</i> Unterhaltsame Spiele, die auch allgemeine Fähigkeiten fördern z.B. „Colonization“	Computer- und Videospiele mit vorrangig unterhaltendem Charakter

- Markt der Unterhaltungssoftware wird jedes Jahr mit unzähligen Neuheiten überschwemmt → Auswahl an „guter“ Software ist zu treffen
- Auszeichnungen und Softwareratgeber geben Auskunft über Anforderungen und Intentionen des vielfältigen Programmangebotes
- verleihende Institutionen verfolgen hierbei das Ziel, bei der Auswahl der Software als hilfreiche Stütze zu dienen und Empfehlungen auszusprechen

Renommierte Auszeichnungen für Kindersoftware in Deutschland

Der Software-Preis	→ Giga-Maus	
Der Deutsche Kindersoftwarepreis	→ Tommi	
Die Comenius-EduMedia-Auszeichnung	→ Comenius-Siegel	
Der Deutsche Bildungsmedien-Preis	→ digita	
Der Pädagogische Interaktiv-Preis	→ PädI	

 Welches Ziel verfolgen diese Preise?

Alterskennzeichnung von Unterhaltungssoftware (1)

**Freigegeben ohne Altersbeschränkung (weiß)**

Spiele mit diesem Siegel sind aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich. Sie sind aber nicht zwangsläufig schon für jüngere Kinder verständlich oder gar komplex beherrschbar. Kleine Kinder werden nicht geängstigt, verunsichert oder mit negativ besetzten Vorbildern konfrontiert.



**Freigegeben ab 6 Jahren (gelb)**

Die Spiele wirken abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unrealistisch. Spielangebote versetzen den Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielräume oder scheinen durch Aufgabenstellung oder Geschwindigkeit zu belastend für Kinder unter sechs Jahren.



**Freigegeben ab 12 Jahren (grün)**

Die Lösung der Spielaufgaben enthält kampfbetonte Grundmuster. Diese Spielkonzepte setzen zum Beispiel auf Technikfaszination (historische Militärgerätschaft oder Science-Fiction-Welten) oder auch auf die Motivation, eine verwegene Rolle in komplexen Sagen und Mythenwelten zu spielen. Gewalt ist aber nicht in alltagsrelevante Szenarien eingebunden.



Alterskennzeichnung von Unterhaltungssoftware (2)

**Freigegeben ab 16 Jahren (blau)**

Die Programme enthalten mitunter gegen menschenähnliche Spielfiguren rasante bewaffnete Action sowie Konzepte, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehen lassen. Die Inhalte lassen eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflexion der interaktiven Beteiligung am Spiel erforderlich erscheinen.



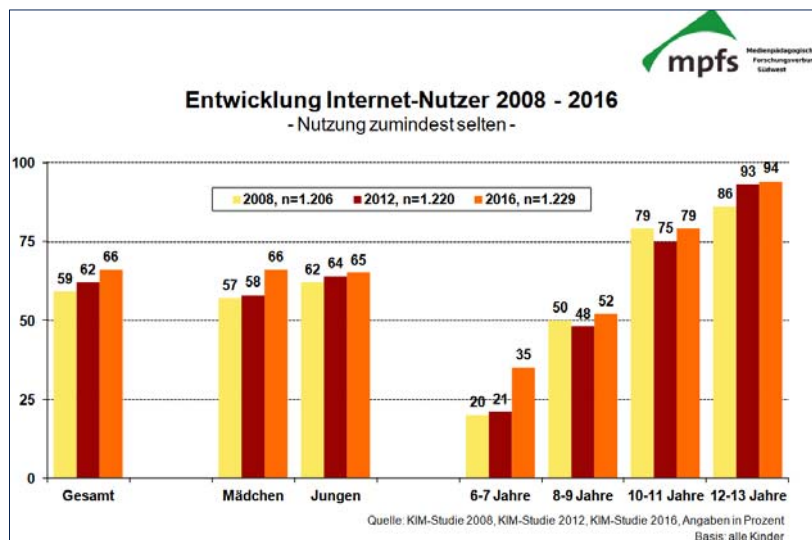
**Keine Jugendfreigabe (rot)**

In allen Spielelementen handelt es sich um reine Erwachsenenprodukte. Der Titel darf folglich auch nur an Erwachsene abgegeben werden. Bei Verstoß drohen Ordnungsstrafen bis zu 50.000 Euro. Der Inhalt ist geeignet, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen. Voraussetzung für die Kennzeichnung ist, dass §14 JuSchG Abs. 4 und §15 JuSchG Abs. 2 und 3 (»Jugendgefährdung«) nicht erfüllt sind.



**Informations- und Lehrprogramme**

Informations- und Lehrprogramme sind generell für alle Altersstufen freigegeben und werden durch gesonderte Anbieterkennzeichen markiert.



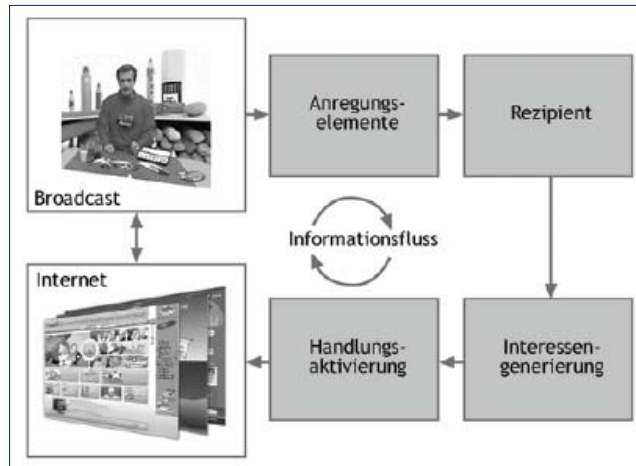
- die für Kindersoftware relevanten Kernbereiche Entertainment, Education und Edutainment lassen sich nur sehr grob auf die Welt der Websites übertragen
- Kinderwebsites können in sechs verschiedene Genres differenziert werden:
  - Sammlung von Spielen
  - Welten mit spezifischen Inhalten
  - Websites mit Lerncharakter
  - Kindermarken
  - spezielle Kinderbereiche
  - Informations- und Suchportale








Was sind die zentralen Charakteristika dieser sechs Genres?

- Internetangebote bieten neben einer Vielzahl an unterschiedlichen fernsehkongergenten Informationen auch die Möglichkeit verschiedener Onlineaktivitäten
- Typische Handlungsmöglichkeiten auf einer Website für Kinder:
  - Austausch und Kommunikation
  - Spiele und Gewinnspiele
  - Downloads
  - Mitgestaltung der Sendung bzw. des Internetauftritts
  - Aktivierung zu Tätigkeiten außerhalb des Internets
- Internet = vielseitigstes Medium, aber auch TV und Radio bieten ortsunabhängige Nutzung durch Livestreaming

Informationsfluss zwischen Broadcast und Internet



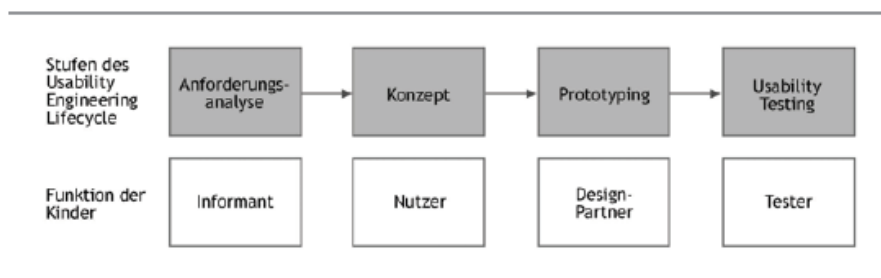
Renommierete Auszeichnungen für Kinderwebsites in Deutschland

Qualitätssiegel für Kindermedien im Internet	→ Erfurter Netcode	
Der Software-Preis	→ Giga-Maus	
Deutsche Kindermedienstiftung	→ Goldener Online-Spatz	
Der Klicksafe Preis	→ klicksafe Preis	
Der Pädagogische Interaktiv-Preis	→ Pädi	

- viele Designer glauben, sie hätten eine sehr gute Vorstellung hinsichtlich der kindlichen Erwartungen und Wahrnehmung
- so sehr sich ein Erwachsener auch anstrengt, sich in ein Kind hineinzuversetzen, er bleibt und denkt vor allem wie ein Erwachsener
- das Gestalten von Software für Kinder erfordert ein äußerst fundiertes und umfassendes Wissen über die Zielgruppe, welches nur durch den direkten Einbezug in den Entwicklungsprozess erlangt werden kann







 Welche Rollen kann das Kind im Entwicklungsprozess von Software einnehmen?

Usability Engineering Lifecycle im Kontext  
kindlicher Rollenverteilung



 Welche grundsätzlichen Inhalte umfassen die einzelnen Entwicklungsstufen?

Kodierung nach Piaget's Entwicklungsstufen

Sensumotorische Phase:	0 - 2 Jahre	 
Präoperationale Phase:	2 - 7 Jahre	 
Konkret-operationale Phase:	7 - 11 Jahre	 
Formal-operationale Phase:	11 Jahre und älter	