

Editorial: IT & Kids

KERSTIN RÖSE¹ & SABRINA DUDA²

⁽¹⁾ *Zentrum für Mensch-Maschine-Interaktion, Technische Universität Kaiserslautern*

⁽²⁾ *eye square GmbH, Berlin*

Schlüsselwörter: Usability, Internet, IT, Edutainment, Kids, Kinder, Jugendliche

1. Neues Forschungsgebiet „Kind-Maschine-Interaktion“?

Kinder und Technik? Jungen, die die Lösung ihrer Hausaufgaben im Internet finden, und Mädchen, die durch exzessives SMS Schreiben ihr gesamtes Taschengeld aufbrauchen - neben diesen einzelnen Beispielen haben PC und Internet mittlerweile die komplette Lebenswelt aller Kinder und Jugendlichen erobert. Dies zieht Unsicherheit insbesondere bei Eltern und Pädagogen nach sich, die sich fragen, wie es um die Fähigkeiten der Kinder und Jugendlichen bestellt ist, mit der neuen Technik umzugehen, und – im Gegenzug – ob die Technik den Bedürfnissen der Kinder und Jugendlichen gemäß gestaltet ist. Hier nun ist die Forschung gefragt. Im Bereich Mensch-Maschine-Interaktion wird der Begriff „Mensch“ üblicherweise einschränkend, also auf Menschen über 18 Jahren, angewandt (und das Spezialforschungsgebiet „Kind-Maschine-Interaktion“ existiert noch nicht).

Diese Sonderausgabe von MMI interaktiv ist aus der Wahrnehmung heraus entstanden, dass das Thema IT & Kids sowohl in der öffentlichen Wahrnehmung als auch speziell im Forschungsbereich Mensch-Maschine-Interaktion unterrepräsentiert ist. Dies liegt unter anderem auch daran, dass das Forschungsthema IT & Kids an der Schnittstelle vieler unterschiedlicher Disziplinen wie Informatik, (Lern- und Entwicklungs-) Psychologie, Pädagogik und Medienwissenschaften liegt; ebenso spielen bildungspolitische und rechtliche Aspekte eine Rolle.

2. Die Autoren in IT & Kids

Wir haben für Sie drei Artikel und zwei umfangreichere Arbeiten zu den Themen Usability von Kinder-Software, Usability von Internet-Sites für Kinder, und Kinder- und Jugendschutz im Internet zusammengestellt, die von Autoren stammen, die in den unterschiedlichsten Bereichen tätig sind, und somit das Thema aus verschiedenen Perspektiven angehen:

Jürgen Kübler, Medieninformatiker, war tätig bei Ravensburger Interactive Media GmbH, einem Hersteller von Edutainment Spielen. Er befasste sich in seiner Diplomarbeit mit Edutainment. Nun baut er als Internetexperte bei den Basler Versicherungen Internet- und Intranetlösungen in mehreren Ländern auf.

Die Diplominformatiker *Christian Böhler* und *René Schönian* haben sich im Rahmen eines Forschungsprojektes an der Fachhochschule Heidelberg, Fachbereich Informatik mit Schwerpunkt Multimedia, Usability und Kids auseinandergesetzt. Ziel der Forschungsarbeit war es, aussagekräftige Informationen zu sammeln, die Aufschluss geben, wie Software für Kleinkinder gestaltet sein muss, damit sie als ‚Usable‘ bezeichnet werden kann.

Dr. Stefan Weiler forscht seit vielen Jahren über den Umgang von Kindern und Jugendlichen mit Medien. Unter anderem betrieb er Medienforschung für das ZDF im Bereich Kindersendungen, und war Gründer und Vorstand der KinderCampus AG in Berlin, einem Internetportal für Kinder. Sein Wissen setzt er aktuell bei der Mitgestaltung der Medienpolitik in Rheinland-Pfalz ein.

Die Geschäftsführer des auf Usability & Branding spezialisierten Marktforschungsinstituts eye square, *Michael Schießl* und *Sabrina Duda*, beide Diplompsychologen, führten bereits mehrere Studien für Anbieter von Kinder Software und Internetportalen für Kinder durch.

Rico Fischer, Diplompsychologe, war ebenfalls bei eye square tätig und ist Mitautor des Artikels Kid's Space. Er forscht mittlerweile an der Humboldt Universität zu Berlin, am Lehrstuhl Allgemeine Psychologie zu dem Thema ‚Priming und Aufmerksamkeitsprozesse‘.

Schon in ihrer Diplomarbeit beschäftigte sich *Sabrina Duda* mit Edutainment. Sie testete in einer empirischen Studie mehrere Edutainmentspiele mit Kindern einer zweiten Grundschulklasse. Die Ergebnisse dieser Forschung sind nun in MMI-interaktiv erstmals vollständig veröffentlicht.

3. Die Artikel in IT & Kids

Der Artikel von Christian Böhler und René Schönian („Richtlinien für die Gestaltung von Software für Kinder im Vorschulalter“) gibt einen sehr anschaulichen Einblick in die Praxis. Mit Vorschulkindern wurden acht unterschiedliche Kinder-Software Produkte getestet und die Autoren leiten aus dem Testing Richtlinien für die Gebrauchstauglichkeit von Software für Kinder ab; aus ihren Erfahrungen erstellen sie eine Handlungsanleitung, was beim Testing von Software mit Vorschulkindern zu beachten ist.

Der Artikel „Kids' Space“ von Michael Schießl, Sabrina Duda und Rico Fischer gibt einen Einblick in den Umgang von Kindern mit virtuellen Welten. Zwei virtuelle Umgebungen für Kinder im Web, die unterschiedliche Interaktionsprinzipien nutzen, werden in einer empirischen Studie mit 30 Kindern aller Altersgruppen miteinander verglichen. Eine virtuelle Umgebung nutzt konsequent eine räumliche Metapher zur Navigation, die sogenannte „Weltraummetapher“, bei der mit Hilfe von Planeten navigiert wird, die andere virtuelle Umgebung verwendet eine eher konventionelle Internet-Navigation, die hierarchisch aufgebaut ist und keine Metaphern nutzt.

Zwei umfangreichere Arbeiten, die Diplomarbeiten von Jürgen Kübler („Nutzen, Möglichkeiten und Grenzen von Interaktion in Edutainment-Programmen“) und Sabrina Duda („Entwicklung und Überprüfung einer Checkliste zur Bewertung von Software für Kinder“) befassen sich mit Edutainment. Bei Edutainment Software wird im Idealfall der Spass am Spiel mit einem Lernnutzen verbunden, der besonders die Eltern – als eigentliche Käufer der Software – überzeugen soll. In der Arbeit von Sabrina Duda werden die klassischen Kriterien der Benutzerfreundlichkeit von Software auf Kinder-Software übertragen, angepasst und erweitert und die daraus resultierende Checkliste wird an einer empirischen Studie mit Grundschulkindern validiert. In der Arbeit von Jürgen Kübler, die im Rahmen einer Tätigkeit bei der Ravensburger Interactive Media GmbH geschrieben worden ist, wird speziell die Interaktion in Edutainment-Programmen unter die Lupe genommen

Der Artikel von Dr. Stefan Weiler (Kinder und Jugendliche im Informationszeitalter) beschreibt die neuen rechtlichen Grundlagen, welche von Regierungsseite für den Jugendschutz im Internet geschaffen wurden. Er zeigt die bisherigen Fortschritte auf und definiert die zukünftigen medienbildungspolitischen Aufgaben und Ziele. So beschreibt er die verstärkte Unterstützung des Aufbaus von Medienkompetenz sowie die Schaffung von länderübergreifenden rechtlichen Grundlagen zum Schutz der Kinder und Jugendlichen bei der Mediennutzung als eine der Hauptaufgaben.

4. Dank an die Autoren – und viel Spaß beim Lesen!

Wir möchten die Gelegenheit nutzen und uns recht herzlich bei allen Autoren sowohl für Ihr Engagement in der Thematik bedanken, als auch für die Verfügungstellung Ihrer Arbeiten für MMI-interaktiv. Sie ermöglichen es mit Ihren Beiträgen, das wichtige Thema **IT & Kids** voranzubringen und ins Gespräch zu bringen.

Wir wünschen allen Lesern dieser MMI interaktiv Ausgabe viele interessante Einblicke in die Thematik und hoffen, wir können mit dieser Initiative einen Beitrag leisten, damit auch Sie sich dieser wichtigen Thematik wieder ein Stück mehr annähern.

Wir würden uns über Feedback freuen. Insbesondere in diesem Bereich tätige Forscher oder Praktiker sind aufgefordert sich zu melden, damit wir den Kreis der an dieser Thematik interessierten Personen vergrößern können und ein Usability & Kids-Netzwerk mit Ihren Beiträgen und Ihrem Engagement aufbauen können.

Kaiserslautern und Berlin im November 2004

Kerstin Röse und Sabrina Duda