



TOMMI

Deutscher Kindersoftwarepreis 2022



Berlin, 5.12.2022

TOMMI DEUTSCHER KINDERSOFTWAREPREIS:

Tests in TOMMI-Bibliotheken zeigen, wie barrierefrei nominierte Spiele 2022 sind

Kinder mit und ohne Behinderung haben ein Recht auf Spiel und Teilhabe. Im November haben drei TOMMI-Bibliotheken aus Freiburg, Kiel und Pforzheim erstmals mit inklusiven Gruppen regulär auf dem Markt erhältliche Spiele getestet. Dabei wurden 20 beim TOMMI nominierten PC- und Konsolenspiele auf ihre barrierefreien Zugänge in den Bereichen Sehen, Hören, Verstehen und Steuern geprüft. Überzeugen konnten sie dabei allerdings 2022 nur in jeweils zwei Bereichen. Die Testphase wurde federführend vom inklusiven Projekt Gaming ohne Grenzen in fünf Spieletest-Gruppen in und um Köln begleitet. Ziel ist es, Eltern und Fachkräften verlässliche Orientierung und Spielempfehlungen zu liefern. Genaue Ergebnisse der getesteten Games finden Sie im Anhang.

Auch beim Gamen niemanden ausschließen

„Digitale Spiele haben im Leben von jungen Menschen einen hohen Stellenwert“, sagt Gaming ohne Grenzen-Projektleiterin Saskia Moes. „Umso wichtiger ist es, dass allen Menschen eine Teilhabe an diesem wertvollen Kulturgut ermöglicht wird.“ Und Jürgen Dusel, der Beauftragte der Bundesregierung für die Belange von Menschen mit Behinderungen ergänzt: „Beim Thema Inklusion geht es darum, dass wir in einer Gesellschaft leben, in der niemand ausgeschlossen wird, in der wir alle gleich viel Wert sind, alle die gleichen Rechte haben alle gleich viel Spaß haben. Egal, ob es um Arbeiten, Lernen oder eben ums Spielen geht.“

Ab dem kommenden Jahr soll es beim Kindersoftwarepreis TOMMI zusätzlich Tests in inklusiven Gruppen geben.

Kindersoftwarepreis TOMMI wird inklusiv

„Bibliotheken sind ein idealer Ort für das Zusammentreffen inklusiver Gruppen“, erklärt Kathrin Hartmann, stellvertretende Geschäftsführerin des Deutschen Bibliotheksverbandes e.V. (dbv). „Sie stellen nicht nur Räume, Geräte und Spiele zur Verfügung, sondern sind mit ihrem geschulten Personal auch für inklusive Gruppen ein verlässlicher Vermittler von Medienkompetenz. Wir unterstützen daher die Erweiterung des TOMMI, Spiele verstärkt auch auf ihre Barrierefreiheit und inklusiven Ansätze zu testen.“

Herausgeber und Partner des Preises Herausgeber des TOMMI

ist das Büro für Kindermedien FEIBEL.DE in Berlin. Partner des Preises sind die Auerbach Stiftung, Biblioplay, BiblioSuisse, Dein Spiegel, der Deutsche Bibliotheksverband e.V. (dbv), Deutschlandfunk Kultur, Familie & Co, die Frankfurter Buchmesse, Gaming ohne Grenzen, KiKA, Partner& Söhne und das ZDF.

Ziele des TOMMI

Der TOMMI fördert die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen und vermittelt den kritischen Umgang mit Computer-, Lern- und Konsolenspielen sowie Apps. Öffentliche Bibliotheken sind dabei ein unverzichtbarer Partner des TOMMI, denn sie verfügen über den Raum, die Technik und das geschulte Personal.

Gaming ohne Grenzen

ist das preisgekrönte Projekt der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW, welches sich für mehr Teilhabe von Spieler*innen mit Behinderung an digitalen Spielen einsetzt. In fünf inklusiven Gruppen in und um Köln spielen Jugendliche von 12 bis 27 Jahren mit und ohne Behinderung gemeinsam und testen Games auf ihre Barrierefreiheit. www.gaming-ohne-grenzen.de

PRESSEKONTAKT

FEIBEL.DE Büro für Kindermedien
Thomas Feibel - Jenaerstr. 15-10717 Berlin
Mob: 0172.9319446
tom@feibel.de
www.kindersoftwarepreis.de 1