



Finalist Luftikus, wo bis zu sechs Kinder ein Sauerstoffmolekül bei der Wanderung auf den Atemwegen begleiten können.

Foto: Staatspreis

Kinder sind keine Technikzwerge

Der Staatspreis Multimedia und E-Business wird heuer erstmals auch in der Kategorie „Multimedia 4 Kids“ vergeben.

Das Angebot wirklich anspruchsvoller Produkte in diesem Bereich ist aber hier zu Lande noch recht dünn.

Jutta Berger

Bene ist ein Junior-Blogger. Der zehnjährige Wiener Gymnasiast schreibt über die coolsten Playstation-2-Spiele. Herr der Ringe sei „ziemlich protal“ ist da zu erfahren und dass Mütter das Spiel nicht gerne erlauben, besser sei da „Wer findet Nemo“. Bene nutzt für seine Gametipps zoomblox, den kommunikativen Ort im Netz, eingerichtet vom Wiener Kindermuseum ZOOM. Im ZOOMLab, dem Laboratorium des Kindermuseums, lernen Mädchen und Buben spielerisch den Umgang mit neuen Technologien. Trickfilme ma-

chen, Blogs einrichten, den virtuellen Raum erkunden oder mit dem Hosentaschen-scanner am ersten digitalen Kinderarchiv arbeiten – die Welt der neuen Medien wird zum Spielplatz.

Das Angebot anspruchsvoller Multimediale Produkte für Kids ist in Österreich aber noch dünn. Mit dem Sonderpreis „Multimedia 4 Kids“ im Rahmen des Staatspreises Multimedia und E-Business suchte das Wirtschaftsministerium nach besten Beispielen. Die Ausbeute: ganze 13 Einreichungen. Bei der Entscheidung über die Nominierung zeigte man im Ministe-

rium Innovationsfreude, man holte sich als Jury zehn technologieerfahrene Mädchen und Buben, die meisten davon Mitglieder des ZOOM-Kinderbeirats.

„Auf einer coolen Website soll man spielen und etwas lernen können“, sagt Anna Hauer. Die Elfjährige ist sich mit den anderen Mädchen und Buben aus der Kinderjury einig: Spiele machen neue Medien so richtig interessant. Die 13 Einreichungen wurden von den Acht- bis 13-Jährigen genau unter die Lupe genommen. „Besonders kritisch, denn Kinder urteilen unverblümt“, merkt Christian Ganzer, Leiter des ZOOMlabs, an. Die Kriterien der jungen User: Anspruchsvoll soll ein Produkt sein, eine gute Mischung aus Spielen und Lernen, einfach zu navigieren. Was Kinder gar nicht mögen, sind „kindische“ Produkte, die unterfordern oder offensichtlich als

Werbung daher kommen. Für den Staatspreis, der am 19. 9. verliehen wird, nominierte die Jury drei Projekte: die Jolly Website, die zum Malen und Zeichnen animiert; Ski Racing 2006, ein Action- und Simulationsspiel, das zum Wettkampf mit Hermann Maier herausfordert und schließlich Luftikus, ein Lernspiel.

„FRida & freD“ zeigen keine Scheu vor neuen Technologien. Allein in der aktuellen Ausstellung laden 84 Multimedia-Stationen zur Reise durch den menschlichen Körper, zum eigenen Ich. „Wir setzen Multimedia ein, um Inhalte zu transportieren, die wir anders nicht vermitteln können“, sagt Museums-Direktor Jörg Ehtreiber. Technik werde nicht um der Technik willen verwendet, sondern sehr gezielt. Die Formel des Naturwissenschaftlers: „Zwei Drittel haptische Erfahrungen, ein Drittel Technik.“ Ein Groß-

teil der Multimedia-Installationen ist für kooperative Nutzung konzipiert.

Wie der Luftikus, wo bis zu sechs Kinder ein Sauerstoffmolekül bei der Wanderung auf den Atemwegen begleiten können. Bewegt wird das virtuelle Luftbläschen durch echte Luft. Maus oder Touchscreen werden durch Blasbecher ersetzt. Einer allein kann bei diesem Spiel gar nichts ausrichten, denn die Spielfigur reagiert nur auf Teamarbeit.

Die Zusammenarbeit, das gemeinsame Spiel ist für „FRida & freD“ Programm. Familien werden zum gemeinsamen Besuch, zum Spiel miteinander motiviert. „Zeit füreinander haben“ sei oberste Maxime des Kindermuseums, sagt Jörg Ehtreiber. Die Interface-Idee für Luftikus holte man sich bei den Forschern der Fachhochschule Joanneum und der Fachhochschule für Technik

und Wirtschaft Berlin. Dort entwickelte die Informatikerin Sindy Ruppik Luftikus im Rahmen ihrer Diplomarbeit über kollaboratives Game-Based Learning für Kinder. Der Spieltisch (Circular Team Table), von den Grazern erbaut, ermöglicht durch eine große runde Projektionsfläche allen Beteiligten gleich gute Spielbedingungen.

Kinder reagieren auf ein besonderes Interface mit Neugier und Abenteuerlust. Sie vermissen weder Maus noch Bildschirm. Jörg Ehtreiber: „Kinder testen aus, wiederholen Spiele, sie haben keine Berührungsängste.“ Ganz im Gegensatz zu Eltern oder Großeltern. Ehtreiber: „Erwachsene haben eher Scheu vor Interaktion.“

DER STANDARD Webtipp:
www.fridaundfred.at
www.playluftikus.info
www.multimedia-staatspreis.at



Vom Autoboom im Osten profitieren

Fraunhofer-Gesellschaft möchte Kompetenzzentrum in Österreich

Die deutsche Fraunhofer-Gesellschaft ist mit rund 80 Forschungseinrichtungen an über 40 Standorten und

produktion ist die Automobilindustrie eine der wichtigsten Branchen in Österreich. Das Automotive-Kompetenz-

zwischen Wissenschaft und Wirtschaft unter der Einbindung von internationalem Forschungs-Know-how zu forcie-

Mainoni und verweist auf eine gute Ausgangslage Österreichs.

Insgesamt werden im Jahr