

Ins Netz gegangen:

www.toggolino.de

Heutzutage ist es schon nahezu verpflichtend, als ordentliches Kinderfernsehprogramm auch im Internet präsent zu sein. Zunehmende Userzahlen legen es nahe, der viel besprochenen Konvergenz Tatsachen folgen zu lassen. Der Wiedererkennungseffekt mag zum Nutzen und zur Freude der Kinder sein, er dient aber natürlich auch dazu, sich bei den jungen Rezipienten präsent zu halten und damit wirtschaftliche Attraktivität zu gewinnen, zu behalten oder auszubauen. Und wenn man in puncto „PISA“ auch noch das Erlernen von Computer- bzw. Internetkompetenz für sich geltend machen kann, ist man eigentlich auf der sicheren Seite.

Gerade Internetangebote der privaten Fernsehsender haben aber einen schweren Stand, bemängelt man doch – neben manchmal zu Recht fragwürdigen Verlinkungen – ihre Affinität zur Werbewirtschaft, deren Bannerpräsenz ebenso gerne dämonisiert wie deren notwendiger Beitrag in der Frage der Kostendeckung übersehen wird.

Hier geht man mit dem *Toggolino-Club*, einem pädagogischen Angebot von Super RTL mit Lerninhalten für drei- bis achtjährige Kinder, einen für Privatsender neuen Weg: Die Seite ist werbefrei, dafür aber kostenpflichtig. Unter www.toggolino.de ging die kleine Schwester von www.toggo.de (für 8- bis 14-Jährige) Ende Oktober 2002 ins Netz. Ein aus dem Fernsehen vertrauter Markenname – TOGGO bzw. TOGGOLINO sind im Übrigen keine Abkürzungen mit versteckter Bedeutung, sondern Phantasienamen – ist natürlich ein ideales Zugpferd. Angesichts zunehmender Angebote im Internet und der Unmöglichkeit, alles in sei-

ner Tauglichkeit für die eigenen Bedürfnisse testen zu können, ist die Orientierung an Bewährtem nachvollziehbar, zumal die Qualität des Kinderprogramms von Super RTL hinreichend bekannt ist.

Der auf den ersten Blick hohe Mitgliedsbeitrag für den *Toggolino-Club* von 59,00 Euro pro Jahr stellt insbesondere dann natürlich eine Hemmschwelle dar, wenn man es sonst gewohnt ist, alle Angebote im Internet kostenfrei zu besuchen. Er relativiert sich ein wenig, wenn man ihn auf den Monat umrechnet, zudem bedenkt, dass bis zu drei Kinder das Angebot mit einem eigenen Zugang nutzen können und – etwa im Unterschied zu einer CD-ROM – die Spiele wechseln. Außerdem steht es jedem weiterhin frei, sich ausschließlich kostenlose Angebote im Netz zu suchen.

Zum Kennenlernen kann man einige der ca. 60 (Lern-) Spiele auch ohne Mitgliedschaft ausprobieren, darüber hinaus wird ein Test für einen Euro über einen Zeitraum von einem Monat angeboten. Man muss aber eine Kündigungsfrist wahren und büßt nicht automatisch bei Nichtverlängerung die Mitgliedschaft im Club ein. Die automatische Kündigung wäre jedoch eine kinder- bzw. kundenfreundlichere Alternative, ebenso wie kürzere und damit auch billigere Abo-Zeiträume. Bekanntlich verlieren Kinder manchmal schnell den Spaß an Dingen, die sie unbedingt haben wollten – ein Viertel- oder Halbjahresangebot entspräche diesem Verhalten. Denn zur Treue können die Kleinen nicht verpflichtet werden, sondern nur verlockt durch anhaltende Attraktivität des Angebots.

Diese soll gewährleistet sein durch eine permanente Weiterentwicklung der Internetseite, die „an die bekannten Figuren aus dem Vorschulprogramm von Super RTL anknüpft. Ob mit ‚Toggolino der Abenteurerfinder‘, ‚Bob der Baumeister‘, den kleinen Planeten oder Alfys Insel (neu im Internet): Zahlreiche Lernspiele mit den Super RTL-Stars ermöglichen einen geschützten und sinnvollen Einstieg ins Internet und fördern dabei die Lernfähigkeiten Ihres Kindes“ – so heißt es im Begleittext für Erwachsene.

Geschützt bedeutet hier: ohne den Einfluss von Fremdbotschaften auf die Kinder. Zudem gibt es keine Links, die in die vermeintlich böse Außenwelt führen, und darüber hinaus auch den Versuch, das heimliche Beenden des Clubaufenthalts durch die Notwendigkeit der Eingabe des Elternpasswortes unmöglich zu machen. Jedoch kann ein Kind zumindest im Netscape-Browser den Aufenthalt im Club umgehen und surfen, wohin es will, so lange es niemand beaufsichtigt.



golino.de



Einige Kinder selbst wurden vorab in die Planung der Internetseite einbezogen. Ihnen wurde das Gesamtkonzept vorgelegt und danach noch Änderungen vorgenommen, etwa einige Bedienungselemente bzw. Hinweise zur Benutzung verdeutlicht. Natürlich gibt es immer noch kleinere Schwächen, wie das gelegentliche Fehlen von Hinweisen auf Ladezeiten, zu kleine Schrifteingabefelder oder Handhabungsschwächen (etwa bei der „Buchstabenkrake“), jedoch sind dies Herausforderungen, die auch im ‚wirklichen‘ Internet zu bewältigen sind und somit als Teil der Schulung begriffen werden können. Neben ein wenig Geduld und dem Prinzip „Versuch und Irrtum“, die beide zum Umgang mit Computer, Maus und Tastatur gehören, werden aber auch gezielt klassische Fähigkeiten – wie Lesen und Schreiben, Rechnen und Malen – vertieft.

Memorypärcchen, Malen nach Zahlen oder Zählspiele am Bildschirm sind weder neu noch sensationell, aber doch bewährt. Während diese Spiele sich auf den Computer beschränken, können aber auch Bilder zum Ausmalen oder Bastelbögen ausgedruckt und ‚real‘ benutzt werden. Wer noch nicht richtig lesen kann, wird im Club auch weitgehend zurechtkommen, denn vieles wird von den netten Figuren verständlich erklärt bzw. in kurzen Anleitungen oder Geschichten erzählt.

Die Erziehungsberechtigten können sich in einem speziellen „Eltern-Kontrollcenter“ über die Lernfortschritte ihrer Kinder informieren. Die Eltern werden ein bisschen zum ‚Großen Bruder‘: „Sie können die Schwierigkeitsstufen der Lernspiele je nach Bedarf

verändern. Wenn Sie Ihrem Kind selbst die Auswahl des Schwierigkeitsgrades überlassen wollen, können Sie ihm/ihr hier die Freigabe erteilen. Im Eltern-Kontrollcenter erhalten Sie zudem regelmäßig Informationen über neue Spielangebote für Ihre Kinder.“ Damit wird das Angebot den Eltern und Kindern nicht einfach vorgesetzt, sondern die ausgewählten Angebote sind individuell zumindest regulierbar – ein Beispiel für regulierte Selbstkontrolle im Mikrokosmos *Toggolino-Club*. Außerdem können sich Eltern die neuesten Informationen auch per Newsletter zukommen lassen.

Die grafische Gestaltung des Angebots ist insgesamt gelungen, die Figuren sind lustige Gesellen und sorgen dafür, dass der Spaß bei der Interaktion nicht zu kurz kommt. Bei aller Modernität des Mediums, bei allen erfrischenden Überraschungen und Griffen in die Trickkiste bleibt der *Toggolino-Club* weit entfernt von einer überfrachteten, auf Effekthascherei angelegten Hypeseite, die sich nur selbst feiert, sondern vermittelt durchaus bodenständige Grundwerte. So endet die interaktive Erzählung von der Prinzessin, die ihre Sachen nicht findet und die von den Kindern in verschiedenen Variationen durchgespielt werden kann, letztlich doch mit der bekannten Moral von der ‚Geschicht‘ für den Hausgebrauch: „Auch eine Prinzessin, die in einem Schloss wohnt, muss ihr Zimmer aufräumen.“

Olaf Selg

