

Daddeln für eine bessere Welt

Virtuelles Engagement Bei Computerspielen kann man auch etwas lernen. *Serious Games* erklären Jugendlichen soziale Konflikte

■ **Nina Ernst**
Autorin des Freitag

In Mexiko stehen nahe der amerikanischen Grenze zahlreiche Fabriken. Sie bringen den Einwohnern Geld und Arbeit. Doch irgendetwas ist faul daran. Man munkelt von Umweltverschmutzung, Ausbeutung und sexueller Belästigung. Eine junge Journalistin will herausfinden, was dahinter steckt. Am Abend soll es ein Interview mit dem Leiter einer Fabrik geben. Doch freiwillig wird er keine Geheimnisse über illegale Geschäftspraktiken ausplaudern. Also muss vorher recherchiert werden, um aus Gerüchten Beweise zu machen und den zwielichtigen Unternehmer damit konfrontieren zu können.

Das Computerspiel *Global Conflicts: Latin America* widmet sich den sozialen und politischen Missständen in Lateinamerika. Der Spieler bereist als Journalist in jedem Kapitel eine andere Region, um Korruption, Sklaverei und organisiertes Verbrechen aufzudecken. Bei seinen Recherchen

erfährt er, mit welchen Problemen die Einwohner zu kämpfen haben. Sind genügend Beweise gesammelt, kommt das finale Interview. Während der Fabrikant seine Phrasen vorträgt, muss der Spieler im richtigen Moment die passenden Beweise liefern. Je mehr sein Gegenüber unter Stress gerät und ausplaudert, desto besser der abschließende Zeitungsartikel.

Das Spiel besitzt allerdings weder tolle Grafik noch eindrucksvolle Effekte. Mit gedeckten Farben, schlichten Hintergründen und dem gemächlichen Spieltempo ist es für Jugendliche, die aktuelle Action-Games kennen, eher gewöhnungsbedürftig.

**Pech gehabt:
Wer parteiisch
ist, bekommt
weniger
Informationen**

Das ist typisch für so genannte *Serious Games*. Die „ernsthaften Spiele“ werden oft von kleinen Entwicklerstudios programmiert und von öffentlichen Trägern in Auftrag gegeben. Millionenbudgets für hollywoodreife Inszenierungen sind da nicht drin. Aber darum geht es bei diesem Genre auch nicht. Es soll Interesse wecken für Themen, die Jugendlichen sonst fern sind. Das funktioniert mit einem Spiel oft besser als mit einem Lehrbuch. Egal, wie unspektakulär die Software erscheint.

„Wir wollen vor allem Schüler zwischen 13 und 19 Jahren ansprechen“, sagt Simon Egenfeldt-Nielsen. Der Psychologe ist Leiter der dänischen Firma Serious Games Interactive, dem Entwickler von *Global Conflicts*. „Außerdem wollen wir Menschen ansprechen, die eigentlich keine Computerspiele spielen. Menschen, die eher an Dokumentationen und Sachbüchern interessiert sind.“ Weil der Spieler aktiv die Handlung vorantreibt, ist er emotional in das Geschehen involviert. Die Motivation, Wissen während des Spiels aufzunehmen, ist dadurch höher als beim Lesen eines Buches.



ABB.: WWW.SERIOUSGAMES.DK

Wie decke ich einen Skandal auf?

Trotz des spielerischen Aspekts ist das vermittelte Wissen umfangreich. Wer die etwa halbstündige Einstiegssequenz in *Global Conflicts: Latin America* spielt, hat ungefähr so viele Informationen erhalten wie beim Lesen einer langen Reportage. Nur bleibt mehr hängen, da die Informationen genau studiert und später im Interview eingesetzt werden müssen. Die virtuellen Personen sind frei erfunden, ihre Schicksa-

le nicht. Sie stehen stellvertretend für reale Lebensgeschichten. Die Fakten wurden mit Hilfe von Experten zusammengetragen.

So auch beim Vorgänger *Global Conflicts: Palestine*. Hier geht es um den Nahost-Konflikt – ohne erhobenen Zeigefinger. Der Spieler muss sich die Meinungen beider Seiten anhören. Ist er parteiisch, bekommt er weniger Informationen. Lehrer setzen das Spiel bereits im Unterricht ein.

Auch innerhalb der Software-Branche werden die *Serious Games* mittlerweile ernst genommen. Auf der diesjährigen Ce-bit gibt es eine eigene Konferenz zu diesem Thema. Dort wird das erste Mal ein Preis für das beste „ernsthafte Spiel“ vergeben.

Konzerne versuchen ebenfalls, vom Interesse an *Serious Games* zu profitieren. Starbucks hat zusammen mit einer Umweltschutzorganisation das Klimaschutzspiel *Planet Green Game* entwickelt. Auf dem Trip durch eine fiktive Stadt lernt der Spieler, wie er mit einfachen Mitteln zum Umweltschutz beitragen kann. Kritische Fragen zu Wegwerf-Bechern kommen hier aber natürlich nicht vor.