

Von Graumullen und Fake News

Ob Depression, Rassismus oder Widerstand gegen Nazis: Serious Games vermitteln spielerisch Wissen

VON ACHIM FEHRENBACH

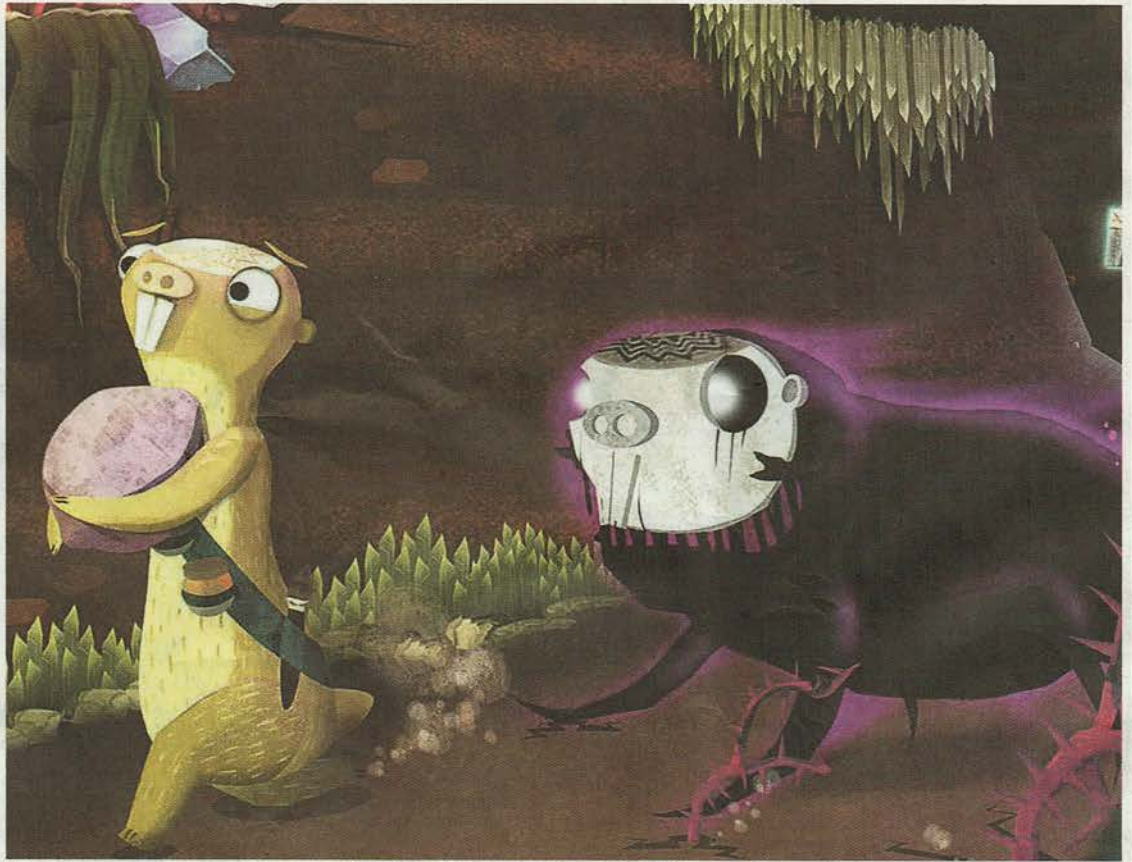
BERLIN - Tuli ist ein depressiver Graumull - und die Hauptfigur des Computerspiels „Duru“. Tulis Krankheit zeigt sich als dunkle Kreatur Bel, die das Spiel erschwert. Zum Beispiel schiebt sie Gegenstände in den Weg. Oder sie tobt herum und zerstört damit den Spielfortschritt. Tuli braucht Bels Geschicklichkeit und Sprungkraft, um Rätsel zu lösen und Hindernisse zu überwinden. Doch allzu oft erweist sich Bel selbst als das größte Hindernis.

„Duru“ ist ein sogenanntes Serious Game: Auf spielerische Weise will es für das ernste Thema „Depression“ sensibilisieren. Die Missverständnisse und Schwierigkeiten, mit denen depressive Menschen im Alltag konfrontiert sind, transportiert es vor allem über die Spielmechanik: Also über den unberechenbaren Begleiter Bel, der hilft, aber auch sabotiert. Entwickelt wird „Duru“ vom Berliner Startup Twisted Ramble Games, das sich in seinen Spielen mit Identitätsfindung, Gruppenzwang oder psychischen Krankheiten beschäftigt. „Gerade in der Zeit von und nach Covid-19 wird es wichtig sein, über Depressionen offener sprechen zu können und einen guten Umgang mit Erkrankten zu finden“, sagt Startup-Mitgründerin Sandra Schmidt - „Duru“ soll dazu einen Beitrag leisten. Finanziell gefördert wurde das Spiel bereits vom Berliner Startup-Stipendium und vom Medienboard Berlin-Brandenburg. Die drei Gründerinnen wollen nun die restlichen Entwicklungskosten reinholen - mit einer Crowdfunding-Kampagne, die gerade auf der Plattform Kickstarter läuft.

Unterhaltung wird genutzt, um Inhalte zu vermitteln

Computerspiele, die nicht primär der Unterhaltung dienen - wohl aber Unterhaltung nutzen, um ihr Anliegen zu transportieren. „Es sind nahezu alle Anwendungsfelder möglich“, sagt Linda Breitlauch, Professorin für Game-Design (genauer: „Intermedia Games“) an der Hochschule Trier. Breitlauch gibt Beispiele, in denen Serious Games zum Einsatz kommen: In der Aus- und Weiterbildung, als Lernspiele an Schulen oder auch zur Unterstützung klassischer Therapiemethoden in der Medizin. Die Themen reichen von Umweltschutz über Erinnerungskultur bis hin zu Mobilität, Stadtplanung und Gesundheitsvorsorge. „Serious Games zeichnen sich dadurch aus, dass Lernen und Kompetenzerneuerung viel nachhaltiger als mit klassischen Lernszenarien erfolgen kann“, sagt Breitlauch. Ein großer Motivationsfaktor ist die Interaktivität von Computerspielen: Ursache und Wirkung lassen sich spielerisch erkunden, Lernfortschritte werden mit Fortschritten im Spiel belohnt. Die Games-Wissenschaftlerin nennt das „Probehaltung und Selbstwirksamkeit“.

Wie vielfältig Serious Games sein können, zeigt sich in der Hauptstadtregion. Das Medienboard Berlin-Brandenburg hat in letzter Zeit eine ganze Reihe solcher Games gefördert. Im Strategiespiel „Through the Darkest of Times“ (Entwickler: Paintbucket Games) steuert man eine Widerstandsgruppe zur Zeit des Nationalsozialismus - und lernt dabei eini-



Schwer zu tragen. Der depressive Graumull Tuli wird immer wieder von der dunklen Kreatur Bel verfolgt.

Foto: Twisted Ramble Games

ges über deutsche Geschichte. In „Sea of Solitude“ (Jo-Mei Games) erkundet eine junge Frau eine menschenleere, überschwemmte Stadt voller Monster - auch dies eine Metapher für den Kampf mit Einsamkeit und Depressionen. Das für diesen Herbst angekündigte „Say No! More!“ (Studio Fizbin) lehrt auf humorvolle Weise, im Job auch hin und wieder „Nein!“ zu sagen - indem man zum richtigen Zeitpunkt genau einen einzelnen Steuerknopf drückt. Die Mobile-App „Dino-Dino“ von btf richtet sich an Kinder zwischen drei und sechs Jahren - und soll das Thema „Dinosaurier“ mit Themen wie Themen wie Geologie, Evolution und Ökologie verknüpfen. Das Medienboard Berlin-Brandenburg fördert solche Serious-Game-Projekte mit zinslosen Darlehen unterschiedlicher Höhe. „Sea of Solitude“ wurde vom großen Spiele-Publisher Electronic Arts veröffentlicht, das Entwicklerstudio Jo-Mei Games konnte die Fördergelder zurückzahlen. „Through the Darkest of Times“ gewann 2020 den Deutschen Computerspielpreis für das Beste Serious Game.

Innerhalb Deutschlands ist Berlin-Brandenburg einer der wichtigsten Produktionsstandorte für Serious Games: Immer mehr Unternehmen widmen sich hier den unterschiedlichen Facetten des Genres. Die Firma Serious Games Solutions, gegründet 1993, produziert Spiele aus den Bereichen Gesundheit, Einsatz-

kräftetraining und Unternehmenskommunikation, aber auch Lernspiele für Kinder („Willi wills wissen: Bei den Wikinger“) oder die Katastrophensimulation „Emergency“. Die Firma Wonderkind zählt zu den Marktführern bei Lern-Apps für Kinder, zu ihren bekanntesten Veröffentlichungen zählen „Mathekönig“, „Easy peasy: Englisch“ und „Mein Bauernhof“. Die Agentur Pfeffermind hat unter anderem Nachhaltigkeitsspiele für das Goethe-Institut und eine Achtsamkeits-App für die AOK Baden-

Württemberg entwickelt. Und auch die Firma wazal produziert Serious Games für Unternehmen, gemeinnützige Organisationen und Bildungsträger. Mit „Konterburit“ beispielsweise hat wazal eine preisgekürnte App vorgelegt: Sie hilft SpielerInnen, Argumente gegen rassistische, sexistische und antisemitische Stammtischparolen zu entwickeln. Wazal-Gründer und Game-Design-Professor Eric Jannot hält Serious Games längst nicht mehr für so sperrig wie in ihren Anfangsjahren: „Entwicklerinnen und Entwickler achten viel mehr darauf, dass der Lernaspekt nicht schwerfällig über ein Spiel gestülpt wird, sondern mit den Spielmechaniken und der audiovisuellen Gestaltung eine Einheit bildet.“ Jannot ist überzeugt: „Gute Unterhaltung und eine gehaltvolle Botschaft schließen einander nicht aus.“

Auch an den hiesigen Schulen kommen Serious Games verstärkt zum Einsatz. Trotz Corona-Pandemie fanden kurz vor den Sommerferien die „Projektstage Games Berlin-Brandenburg“ statt, veranstaltet von der Stiftung Digitale Spielekultur. Eines der Ziele sei gewesen, Geschichte erlebbar zu machen, sagt Geschäftsführerin Cigdem Uzunoglu. Anhand von Serious Games wie „Through the Darkest of Times“ und „Papers, Please“ oder auch dem Strategieklassiker „Civilization“ hinterfragten Schülerinnen und Schüler die Konstruktion von Geschichtsbildern in Computerspielen. Gerade bei der Erinnerungskultur an die Verbrechen des Nationalsozialismus will die Stiftung das Potenzial von Serious Games weiter ausloten. „Damit bauen wir auf unseren vielversprechenden Erfahrungen von diversen Game Jams auf“, sagt Uzunoglu. Teilnehmer dieser kompakten Game-Design-Sessions hatten unter anderem Spiele zur Demokratievermittlung und zur Einordnung von Fake News entwickelt.

In kommerzieller Hinsicht führen Serious Games bislang ein Nischendasein: Die Umsätze sind - im Vergleich zu den Umsätzen großer Unterhaltungsspiele wie „Fifa“ oder „Fortnite“ - sehr gering. Allerdings geben Technologien wie Virtual Reality und Augmented Reality dem Genre einer merklichen Schub, sagt Eric Jannot. Auch würden immer mehr Firmen und Institutionen bei der Wissensvermittlung auf Serious Games setzen. Nicht zuletzt die Coronakrise habe einen Mentalitätswandel eingeläutet: „Mit der Pandemie gab es bei uns zum Beispiel deutlich mehr Projektanfragen“, berichtet Jannot. „Selbst in einer Post-Corona-Welt werden wir neue Modelle des digitalen Lernens nicht mehr wegdenken können.“



Foto: Twisted Ramble Games