merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Cornelia Pläsken: Das Handy im Süßigkeitenland

Beitrag aus Heft »2015/03: Digitale Medienwelt: Werte und Verwertung«

Solidaritätsdienst International e. V. (2015). Handy Crash. Browser-Spiel, kostenfrei.

Im April 2015 fiel der Startschuss für das browserbasierte Online-Spiel Handy Crash (www. handycrash.org) und die dazugehörige Online- Plattform (www.handycrash.org/lernen), auf der didaktisches Material und Hintergrundinformationen zum Thema „Globales Lernen" zu finden sind. Handy Crash ist ein kostenfreies, kurzweiliges Match-Three-Game, das sich an Jugendliche richtet und die Intention verfolgt, entwicklungspolitische Inhalte zu vermitteln. Ins Leben gerufen wurde das Spiel vom Solidaritätsdienst International e.V. (SODI) und Germanwatch e. V.

Die Einleitung

Einleitend erscheint ein kurzer Text, der die Spielerin oder den Spieler auf das Spiel einstimmen soll. Der Teaser „Begib dich mit dem Game ‚Handy Crash' auf eine Weltreise und erfahre, was in der globalen Handy-Industrie vor sich geht!" verspricht einen interessanten und abwechslungsreichen Spielverlauf. Anschließend wird mithilfe einer Animation inhaltliches Grundwissen vermittelt, das gleichzeitig die Intention des Spiels verdeutlichen soll. Handy Crash besteht aus drei Levels, wobei sich jedes Level einem bestimmten Thema widmet: Handynutzung und Recycling, Rohstoffabbau sowie Produktion. Jedes Level beinhaltet zehn Aufgaben, die gelöst werden müssen. Grafisch verteilen sich die Aufgaben auf einer Landkarte, auf der sie miteinander verbunden sind.

Das Spiel

Klickt man die erste Aufgabe an, erscheint ein kurzer Input zu einem thematischen Teilbereich, der sich in diesem Fall auf die Reparatur von kaputten Handys bezieht. Im nächsten Schritt erhält man einen Arbeitsauftrag: „Finde Handys, die man reparieren kann. Bringe drei Handys nach unten, indem du andere Handys kombinierst. Du hast 35 Züge." Das Spielfeld ist wie bei dem allseits bekannten Spiel Candy Crush aufgebaut und folgt ebenso derselben Systematik. Um drei Handys nach unten zu bringen, müssen drei oder mehr Felder der gleichen Farbe unterhalb der Handys kombiniert werden, damit diese dann weiter nach unten rutschen können. Schließt man die Aufgabe erfolgreich ab, so gelangt man wieder zurück zur Landkarte und kann sich der nächsten Aufgabe widmen. Dabei ist es nicht möglich, die Aufgaben in beliebiger Reihenfolge zu bearbeiten. Die darauffolgenden Aufgaben im ersten Level sind entsprechend aufgebaut und unterscheiden sich nur durch ihre zusätzlichen thematischen Beschreibungen sowie Vorgaben, in welcher Zeit oder mithilfe wie vieler Spielzüge Dinge nach unten befördert werden sollen.

Der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben ist nicht besonders hoch. Schafft man es während des Lösens der Aufgaben

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

über 50 Herzen zu sammeln, die am oberen Spielfeldrand angezeigt werden, erscheint zwischendurch eine sogenannte Herzinfo, die Anregungen und Hinweise gibt, wie man beispielsweise das eigene Handy reparieren kann oder was es für Projekte gibt, die Arbeitskräfte schützen, die unter gesundheitsschädlichen Bedingungen arbeiten müssen. Herzen werden durch das Kombinieren von vier oder fünf gleichfarbigen Feldern gesammelt. Absolviert man das erste Level erfolgreich, kann das erzielte Ergebnis in Facebook mit anderen geteilt werden(muss aber nicht). Am Anfang des zweiten Levels bekommt die Spielerin oder der Spieler wieder eine Animation zum Thema zu sehen, bevor es an das Lösen der nächsten zehn Aufgaben geht. Dabei verändern sich die Anforderungen an die spielende Person eher geringfügig. Der Schwierigkeitsgrad steigt etwas an, ist aber – wie bereits im ersten Level – gut zu meistern. Die Aufgabenstellungen sind im Vergleich etwas abgeändert, aber dennoch einfach zu verstehen. Im insgesamt elften Spiel muss man zum Beispiel drei Kupfer nach unten befördern, bevor fünf Wassertropfen unten angekommen sind. Hat man diese zehn Aufgaben durchgespielt, geht es im dritten Level – wie zu erwarten – genauso weiter. Die Aufgabenstellungen verändern sich etwas, das Grundprinzip bleibt gleich. Die Schwierigkeit nimmt allerdings etwas zu, sodass es durchaus vorkommen kann, eine Aufgabe zweimal lösen zu müssen, weil man etwas nicht in der vorgegebenen Zeit nach unten befördern konnte. Kommt es zu einem Fehlversuch, hat dies jedoch keine negativen Auswirkungen auf das Vorankommen im Spiel, da eine Aufgabe beliebig oft wiederholt werden kann. Hat man alle 30 Aufgaben innerhalb der drei Level gelöst, so erscheint abschließend ein Kasten mit Tipps, wie man die globalen Bedingungen in der Handyindustrie verbessern könnte.

Das Fazit

Konzeptionell ist Handy Crash dafür gedacht, die Handy- und Spielebegeisterung von jungen Menschen zu nutzen und sie mit globalen politischen und ökonomischen Zusammenhängen von Handys und den daraus resultierenden gravierenden Problemen wie Arbeits- und Umweltschutz zu konfrontieren. Grundsätzlich ein guter Gedanke – in der direkten Umsetzung ist es allerdings mehr als fraglich, ob die Zielsetzung tatsächlich erfüllt wird. Die Informationen zum Thema Handy, die fortwährend im Spiel auftauchen, sind interessant und erfüllen durchaus den intendierten Zweck. Problematisch ist eher die Implementierung der Inhalte im Spiel, da es sich bei Handy Crash nicht um ein gänzlich neu entwickeltes Spiel handelt, sondern nur um eine abgewandelte Form von Spielen wie Candy Crush. Der eingangs versprochene abwechslungsreiche Spielverlauf löst sich mit der Zeit in Luft auf, da die Aufgaben alles andere als das sind. Die Aufgaben der einzelnen Spiele sind zwar nicht immer identisch, vom Grundprinzip jedoch ähnlich. Das hat zur Folge, dass die Lust am Spielen bereits nach den ersten zehn Herausforderungen stark abflaut. Weiter stehen die Inhalte und der Spielvorgang nicht in direktem Zusammenhang, auch wenn man natürlich Aufgaben gestellt bekommt, die vorsehen, dass vier Ladegeräte innerhalb von 120 Sekunden nach unten befördert werden sollen. Lerneffekte hinsichtlich des Themas würden sich maximal dadurch einstellen, dass die spielende Person tatsächlich vor jeder Aufgabe den Input aufmerksam durchliest. Da die Textkästen allerdings ganz leicht umgangen werden können, sei es dahingestellt, ob sie aufmerksam durchgelesen werden oder nicht. Was an dieser Stelle jedoch nicht unterschlagen werden darf, ist das didaktische Begleitmaterial, das online abrufbar ist. Es bietet viele Einsatzmöglichkeiten im schulischen Kontext.

Vor diesem Hintergrund kann die Nutzung von Handy Crash wiederum sinnvoller sein, da die Lehrkraft den Einsatz

des Spiels bewusst steuern und an vielen Stellen mit den Schülerinnen und Schülern kritisch diskutieren kann. Konkrete und ausführliche Einsatzmöglichkeiten des Begleitmaterials können online abgerufen werden. Da das Spiel wahrscheinlich nicht nur in Schulen, sondern theoretisch auch von Jugendlichen in ihrer Freizeit gespielt werden soll, stellt sich dennoch die Frage, ob Jugendliche wirklich zu Handy Crash greifen oder es sich lieber doch einfacher und angenehmer machen und Candy Crush wählen, weil sie dort ungestört ohne aufploppende Kästen spielen können. Somit ist Handy Crash theoretisch ein netter Versuch die Thematik medial sinnvoll zu bearbeiten, praktisch jedoch mehr eine kleine Spielerei für zwischendurch und maximal im schulischen Kontext pädagogisch einsetzbar.