

Noahs Welt

Beim Betreten der Stadtbibliothek schlägt einem ein leicht modriger Geruch entgegen. In den Lesesälen brennt mittags bei strahlendem Sonnenschein Licht – und das ist auch dringend nötig, denn kein Mensch hätte Lust, sich in dem dunklen Raum länger als unbedingt nötig aufzuhalten. Eigentlich ist ein Neubau längst überfällig, aber immer sind andere Dinge wichtiger ... Solche stadtplanerischen Entscheidungen zu verstehen, ist nicht einfach. Politische Entscheidungsprozesse einem jungen Publikum nahe zu bringen und verständlich zu machen, ist das Ziel des Browserspiels Noahs Welt, das am 24. Januar im Bayerischen Landtag vorgestellt wurde. Die Spielerin oder der Spieler sitzt mit weiteren vier Personen am runden Tisch. Gemeinsam haben sie die Aufgabe, durch eine nachhaltige Planung eine Stadt zu entwickeln, in der sich auch die Enkel – Noah und seine Freundinnen und Freunde – noch wohlfühlen. In 15 Runden muss immer wieder die Entscheidung getroffen werden, Wohngebäude zu bauen oder doch lieber ein Atomkraftwerk, eine Verordnung zur Verringerung des CO₂-Ausstoßes zu erlassen oder doch lieber das Kindergeld zu erhöhen. Manchmal ist es nötig,

Überzeugungsarbeit zu leisten, bevor ein Vorhaben umgesetzt werden kann und nicht immer sind alle mit der Entscheidung zufrieden. Am Ende des Spiels wird abgerechnet. Ist es gelungen, eine lebenswerte Stadt zu errichten? Ist sie nur für die heutige Bevölkerung lebenswert oder auch noch für Noah? Die Idee zu dem Spiel entstand in einem Gespräch zwischen dem ehemaligen bayerischen Medienminister Eberhard Sinner (CSU) und Dr. Axel Hoppe, Professor für Computerspiele an der Mediadesign Hochschule München, die dabei Sinners jüngsten Enkel Noah vor Augen hatten. Eine Gruppe Studierender des Fachbereichs Gamedesign machte sich daran, die noch vagen Vorstellungen mit Leben zu füllen und tüftelte in einem fast zwei Jahre dauernden Prozess an der Umsetzung. Als größte Herausforderung bezeichnet Projektleiter Wolfgang Emmer es, das Spiel zu „balancieren“ – es an die Realität anzupassen.

Wer nun auch seine eigenen städteplanerischen Fähigkeiten testen will, kann dies unter noah.aesir-interactive.com tun. Darüber hinaus wünscht sich Sinner, dass Noahs Welt auch in der politischen Bildung zum Einsatz kommt. Aufgrund seines alltagsnahen Inhalts ist das Spiel auch für ältere Kinder und Jugendliche gut verständlich und somit auch für den schulischen Gebrauch geeignet.