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

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Franziska Busse: Auf der Flucht vor dem roten Leuchten

Beitrag aus Heft »2016/01: schule. smart. mobil«

Nemetschek Stiftung (2015). Utopolis – Aufbruch der Tiere. App für iOS/Android, kostenfrei.

Ein Wolf, eine Spinne, ein Hirschkäfer, ein Eichhörnchen und ein Wildschwein: Sie alle leben friedlich zusammen im Wald, bis eines Tages unerwartet das rote Leuchten ausbricht. Niemand weiß, was genau es ist oder woher es kommt. Die Eule Armin aber, die schon aus ihrer alten Heimat Utopolis fliehen musste, erzählt den anderen Tieren, wie gefährlich es sei. Schnell wird allen klar, dass sie fliehen müssen. An dieser Stelle beginnt die Spiel-App Utopolis − Aufbruch der Tiere: Spielerinnen und Spieler schlüpfen darin in jeweils eine der fünf Tierfiguren und treten einer Spielergruppe bei, mit der sie sich gemeinsam auf die Flucht begeben. Eine Gruppe kann aus 15 oder 25 Personen bestehen, sodass jedes der fünf Tiere darin mehrmals vertreten ist. Da es sich um ein Gemeinschaftsspiel handelt, müssen alle Mitspielenden etwa zur gleichen Zeit online sein. Diese Anforderung wird durch sogenannte Spielrunden gelöst, die immer zu festen Tageszeiten stattfinden und eine bestimmte Stundenanzahl andauern. Beides kann von den Spielenden beim Erstellen einer Spielergruppe selbst festgelegt werden. Ein Spielrundenwechsel findet in der Regel ein- bis zweimal pro Tag statt. Level für Level müssen sich die Waldbewohnerinnen und -bewohner nun vorankämpfen und immer neue Aufgaben erfüllen, um dem Leuchten zu entwischen. In Level 1 muss beispielsweise ein Planwagen fertiggestellt werden, mit dem die Tiere aus dem Wald fliehen können. Im zweiten Level muss ihr Wagen repariert werden – eine bereits viel schwierigere Gemeinschaftsaufgabe.

Der Spieleinstieg gestaltet sich leider etwas langwierig, da viele Funktionen wie die Beschaffung von Nahrung oder der allgemeine Spielablauf in der App selbst nicht erklärt werden. Es ist daher sehr hilfreich, sich vor Spielantritt auf der Webseite in die grundlegenden Anforderungen einzulesen. Diese Anfangsprobleme lösen sich natürlich nach und nach. Positiv ist das zur Verfügung stehende Zeitfenster, welches erlaubt, dass Handlungen sich auch über mehrere Spielrunden erstrecken. Dies ermöglicht beispielsweise, die tierische Spielfigur erst in Spielrunde 2 mit Nahrung zu versorgen. Außerdem können sich die Mitspielenden per Chatfunktion gegenseitig helfen. Schnell wird klar, dass ein erfolgreiches Spiel nur dann zustande kommt, wenn alle Mitspielenden zusammenhalten. Einen Planwagen bauen und reparieren ist nur möglich, wenn alle Tiere an einem Strang ziehen. Auch hat jedes Tier individuelle Fähigkeiten, die in verschiedenen Spielzügen gebraucht werden. So können beispielweise Eichhörnchen Seile herstellen, Spinnen hingegen sind Spezialisten für mystische Essenzen. Bringt sich eine Tierart nicht ein, haben alle verloren. Neben den gemeinsamen Levelzielen verfolgt jedes Tier aber gleichzeitig auch seine eigenen Ziele, wie die Nahrungsbeschaffung – das birgt Konfliktpotenzial, da allen Spielenden nur eine begrenzte Anzahl an Aktionspunkten zur Verfügung steht, mit welchen Nahrung und Baumaterial gleichzeitig gesammelt bzw. hergestellt werden müssen. Das erfolgreiche Abschließen der Spiellevel hängt also eng mit dem stetigen Aushandeln von Kompromissen zusammen, wie das ein oder andere Mal − zum Wohle der Gemeinschaft – auf Nahrung zu verzichten. Um ein effektives Zusammenspiel zu fördern, ist es möglich, Gesetzesvorschläge in die Gemeinschaft einzubringen und über diese demokratisch abzustimmen. Diese können beispielsweise besagen, dass niemand Mitspielende töten darf oder dass alle Mitspielenden den Besitz aller einsehen dürfen. So entscheiden der Zusammenhalt der Gruppe und die Motivation der einzelnen Mitspielenden über das Ziel des Spiels, gemeinsam dem roten Leuchten tatsächlich zu entkommen.

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

Zielgruppe der App sind Jugendliche, denen Utopolis – Aufbruch der Tiere ermöglichen möchte, gesellschaftliche Handlungsmuster und demokratisches Handeln zu erleben. Die Auszeichnungen des mobilen Spiels zeigen, dass die App ihr Ziel durchaus erreicht: Unter anderem gewann es als ‚bestes Serious Game' den Deutschen Computerspielpreis 2015, den Pädi 2015 in der Kategorie ‚Apps für Jugendliche' und die GIGA-Maus 2015 in der Kategorie ‚Familie'. Zusätzlich existiert pädagogisches Begleitmaterial, sodass es auch gut in Schulklassen oder Jugendgruppen eingesetzt werden kann. Tatsächlich können die Spielerinnen und Spieler auf ihrer Flucht vor dem roten Leuchten mit wichtigen gesellschaftlichen Fragestellungen in Kontakt kommen: Während einer Testrunde für diesen Artikel fiel beispielsweise eine Spielerin mit Sabotagen negativ auf, wahllos griff sie andere Mitspielende an. Daraufhin wurde sie von einem Mitspieler getötet, gefolgt von den Worten im Chat: „Gern geschehen, Leute!" Dieser Tatendrang traf bei den anderen Mitspielenden allerdings nicht nur auf Dankbarkeit. Eine Mitspielerin merkte an, dass man mit einem Gesetz den Störenfried einfach aus der Gruppe hätte werfen können. Die Selbstjustiz stieß auf wenig Akzeptanz, stattdessen gewannen demokratische Entscheidungen und Gerechtigkeitssinn die Oberhand in dieser Gruppe. So lassen sich einige Aspekte, die eine demokratische Gesellschaft ausmachen, auf die kleine Gemeinschaft der Tiere im Wald herunterbrechen.

Utopolis ist damit kein herkömmliches Lernspiel, mit dem sich die Spielenden konkretes Wissen aneignen. Vielmehr erhalten die Jugendlichen die Möglichkeit, sich selbst im Zusammenspiel mit anderen kennenzulernen, immer wieder konfrontiert von den Chancen und Schwierigkeiten einer Gesellschaft. Ob Utopolis aber tatsächlich immer einen Beitrag zur politischen Bildung leisten kann, ist fraglich. So ist beispielsweise ein erfolgreicher Spielabschluss ohne Gesetze genauso möglich wie mit diesen. Die meisten Mitspielerinnen und Mitspieler formen die Tier-Gesellschaft außerdem nicht, sie bringen keine Gesetze ein und beteiligen sich kaum an der Konversation. So hängt der Mehrwert des Spieles sehr von der Motivation der Spielenden ab. Vermutlich bringen diejenigen Spielerinnen bzw. Spieler, die eine Schlüsselposition in Utopolis einnehmen, bereits ein großes demokratisches und politisches Verständnis mit. Trotzdem ist das Spiel eine sehr gute Möglichkeit, mit gesellschaftlichen Handlungsweisen konfrontiert zu werden. Selbst Spielende, die sich wenig einbringen, merken, dass das Spiel schnell vorbei sein kann, wenn sich niemand für die Gemeinschaft einsetzt. So lernen sie, dass Zusammenhalt wichtig ist und allgemeine Interessen manchmal über den eigenen stehen, da es sonst zu spät für alle ist. Damit fördert Utopolis – Aufbruch der Tiere Solidarität und macht Demokratie auf unterhaltsame und spannende Weise erlebbar.

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