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

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Kai Hanke: Genius - Im Zentrum der Macht

Beitrag aus Heft »2008/02: Medienpädagogik 2.0?!«

Genius – Im Zentrum der Macht. Cornelsen 2007. Windows 2000/XP SP2/Vista; Systemanforderungen: PIII 1,4GHz/512MB RAM; USK: Freigegeben ohne Altersbeschränkung; Bestellung über die Bundeszentrale für politische Bildung, 6 € Bereitstellungspauschale

Der Markt für Computer- und Konsolenspiele boomt. So viel steht fest. Besonders Jugendliche verbringen große Teile ihrer Freizeit am PC, zum Chatten, Arbeiten oder eben: zum Spielen. Insofern ist es kaum verwunderlich, dass Cornelsen in Zusammenarbeit mit der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) diesen Umstand nun nutzt, um der politischen Bildung Einzug in die Welt von Gamerinnen und Gamern zu eröffnen. Die Hersteller folgen damit dem Trend, Lernstoffe in spielerischen Formaten aufzubereiten: Sogenannte ‚Serious Games' haben den Anspruch, Wissensvermittlung mit handelndem spielerischem Lernen zu kombinieren. Genius Politik reiht sich in dieses ehrgeizige Vorhaben ein, und zwar durchaus mit Erfolg: 2007 wurde das Spiel mit der GIGA-Maus sowie dem Serious-Games-Award ausgezeichnet.

Genius Politik erinnert an Aufbausimulationen wie SimCity oder Anno 1602. In einer detailreichen 3D-Spielewelt steht die Spielerin oder der Spieler vor der Aufgabe, Politik in leitender Position verantwortungsvoll zu gestalten. Lebenspraktische Fragestellungen müssen mit den Spielregeln des Rechtsstaates und der politischen Grundordnung verknüpft werden und es gilt, Verkehrs-, Wirtschafts-, Bildungs- und Familienpolitik aktiv zu beeinflussen. Gelingt es dabei, die Bedürfnisse von Bürgerinnen und Bürger zu befriedigen, so werden Wahlen gewonnen, die politische Karriere setzt sich fort: In jedem Level wartet eine größere Herausforderung. So steigt man von einer kleinen Gemeinde im Allgäu über das Ministerpräsidentenamt in NRW schließlich sogar auf zur Bundeskanzlerin bzw. zum Bundeskanzler. Dazu braucht es nicht nur die Fähigkeit zur strategischen Planung und Gestaltung der Region, auch der geschickte Umgang mit der eigenen Partei oder dem politischen Gegner sind gefragt. Die Steuerung des grafisch aufwändigen Spiels ist schnell und bequem zu erlernen, das Gameplay durchaus mit dem von etablierten Aufbausimulationen vergleichbar (in Anbetracht des Preises durchaus keine Selbstverständlichkeit). Die aufwändigen Animationen und die durchgehende 3D-Grafik stellen andererseits aber auch hohe Anforderungen an die Systemleistung – ein Hindernis gerade für Zielgruppen mit technisch nicht ganz aktueller Medienausstattung. Diesem Hindernis versucht Cornelsen mit einem Patch zu begegnen, das die technischen Anforderungen reduziert und kostenfrei auf der Internetseite des Spiels zum Download bereit steht. Ein weiteres Manko ist der relativ unflexible Spielablauf. Einige politische Entscheidungen werden nahezu vorgegeben, den Spielenden bleibt also nicht vollkommen freie Hand bei politischen Entscheidungen. Insofern – und auch durch die wiederholten, etwas überdidaktisierten Lernspiele, die den Spielfluss unterbrechen – bleibt der pädagogische Zeigefinger nicht unsichtbar.

Alles in allem jedoch ist Genius – im Zentrum der Macht ein äußert gelungenes Serious Game, durchaus geeignet für Jugendliche, die sich spielerisch mit Politik beschäftigen wollen. Auch der Einsatz im Schulunterricht ist denkbar, wobei von Seiten der Entwickler offen bleibt, wie genau das Spiel in den Unterricht eingebunden werden soll. Im Hinblick auf die Zielgruppe ‚politikfernen Jugendliche' bleibt zweifelhaft, ob Politikmuffel mit niedrigem Bildungsniveau, Leseunlust und einer Neigung zu actionorientierten Spielen von einem klassischen Strategiespiel

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

wie Genius Politik angesprochen werden. So sind viele der Aufgaben oft nur mit leseintensiver Vorbereitung im spielinternen Pressearchiv zu lösen. So ist das mit politischer Bildung: Die zu vermittelnden Inhalte sind komplex, demokratische Partizipation ist Übungssache. Und trotzdem füllt das Spiel eine Lücke. Ein so differenziertes Spiel, das die komplizierte Welt der strategischen Politik interessant und kreativ zum Thema macht, war bislang nicht auf dem Markt. Und auch, wenn es wohl nicht zum Kassenschlager werden wird: Genius – Im Zentrum der Macht schafft es, Spaß und Unterhaltung in die politische Bildung zu bringen.