

Informationen zum Spiel:

Spielertitel:	Phone Story
Genre:	Satire, Minispiele
USK:	Nicht bewertet
Pädagogische Altersempfehlung:	15 Jahre
Offizielle Spielewebseite (falls vorhanden):	www.phonestory.org
System/Plattform:	Smartphone, Tablet, Browser
Kosten:	0,73€ für Android, kostenlos im Browser

1. Spielbeschreibung (objektiv):

In dem Spiel „Phone Story“ wird die Geschichte eines Smartphones anhand von vier Minispielen verdeutlicht. Im Hintergrund erklärt eine (englische) Stimme, worum es im jeweiligen Level geht und welche Thematik aufgegriffen wird. Die einzelnen Levels bauen dabei nicht direkt aufeinander auf, jedoch muss man jedes einzelne zunächst erfolgreich abschließen, um in das nächste zu gelangen. Das erste Minispiel thematisiert die Kinderarbeit in der demokratischen Republik Kongo während des Rohstoffabbaus. Der Spieler steuert zwei Soldaten, welche Gewehre in der Hand halten und die nur leichtbekleideten Kinder zwingen, weiter zu arbeiten, obwohl diese eine Pause machen wollen und bereits weinen.

Im zweiten Minispiel geht es um die schlechten Arbeitsbedingungen für Arbeiter in China, welche sich aus Verzweiflung vom Dach der Firma stürzen (Anspielung auf die Geschehnisse in der Fabrik der Foxconn in Shenzhen, 2010). Um dies zu verhindern, steuert der Spieler zwei andere Mitarbeiter, die mit einem Netz vor dem Gebäude stehen und die springenden Mitarbeiter auffangen, damit diese wieder zurück in das Gebäude gehen und weiterarbeiten.

Nachdem die Smartphones hergestellt wurden, spielt das dritte Minispiel nun in einem der westlichen Konsumländer. Der Spieler steuert einen Verkäufer, der die Smartphones Jugendlichen zuwirft. Diese rennen ihm blind entgegen, um das neueste und modernste Gerät zu erhalten.

Das vierte und letzte Minispiel spielt in Ländern wie Pakistan und Ghana und thematisiert die Verwertungen der in den Smartphones enthaltenen Stoffe. Erneut geht es um die schlechten Arbeitsbedingungen und den mehr als unzureichenden Arbeitsschutz während der Tätigkeit.

Insgesamt handelt es sich um ein Spiel, welches ein ernstes Thema auf satirische Weise darstellt. Für diese Art von Spielen ist die Entwicklerfirma Molleindustria bekannt. Der Preis von 0,73€ im Play Store wird nach eigenen Angaben vollständig zur Finanzierung sozialer Projekte gespendet, wie beispielsweise an die *Students and Scholars Against Corporate Misbehavior* in Hong Kong. Im AppStore wurde das Spiel angeblich aufgrund des Verstoßes gegen die Entwickler-Richtlinien, wie beispielsweise der gezeigten Szenen der Kinderarbeit und des Suizids, gelöscht.

2. Spielbeschreibung (subjektiv):

Es handelt sich um ein recht kurzes Spiel (Preis im App Store unangemessen). Allerdings öffnet es die Augen, regt die Gedanken an und informiert über die Themen. Der Spielablauf ist dabei allerdings sehr schnell, sodass die Funktionsweisen am Anfang nicht sofort verständlich sind, mit etwas Übung sind alle Level problemlos machbar.

Das Spiel bietet eine gute Möglichkeit, die verschiedenen Stadien der Smartphone-Nutzung anschaulich darzustellen, um diese kritisch zu betrachten. Dabei wurden die wichtigsten negativen Aspekte aufgegriffen. Anhand des Spiels lässt sich somit ein guter Einstieg in eine Diskussion gestalten, in der die Teilnehmer sich mit den Problemen und mit ihrem eigenen Verhalten auseinandersetzen können.

Allerdings geraten die ernstesten Themen während des Spielens schnell in den Hintergrund und es geht nur noch darum, die einzelnen Level erfolgreich zu schaffen, anstatt sich wirklich mit den angesprochenen Themen auseinander zu setzen. Die englische Sprache der Hintergrundstimme stellt, gerade bei jüngeren Teilnehmern, ebenfalls ein Problem dar, durch das die auftretende Problematik nicht vollständig erfasst werden kann.

Aus diesen Gründen ist es absolut notwendig, eine Diskussion anzuschließen, um die Thematik zu verdeutlichen.

3. Pädagogische Eignung:

Die Teilnehmer müssen alt genug sein, um die angesprochenen Problematiken zu verstehen und sich mit diesen, aber auch mit dem eigenen Verhalten kritisch auseinandersetzen zu können.

Heutzutage besitzen Kinder und Jugendliche immer früher ein Smartphone, sei es nur um damit zu spielen. Somit nimmt Besitz und Ansehen über Konsumgüter einen immer höheren Stellenwert im Leben der jungen Menschen ein, sodass das neueste Smartphone oft ein Muss ist, auch wenn das alte noch keine Probleme aufzeigt. Das Spiel in Kombination mit unserem Projekt dient der Aufklärung über den Wert eines Smartphones und soll die Jugendlichen dazu anregen, ihren Konsum nachhaltiger und bewusster zu gestalten.

Während des Projekts beschäftigen sich die Jugendlichen intensiv mit dieser aktuellen Problematik, die in der Öffentlichkeit oft verdrängt wird. Das Spiel gibt einen kurzen aber greifbaren Input in die unterschiedlichen Thematiken, die später durch eine Diskussion verdeutlicht werden. Somit lernen die Teilnehmer diese alltäglichen Begleiter kritisch zu hinterfragen und mit einem anderen Blick wahrzunehmen. Durch die visuelle Darstellung des Spiels prägen sich die angesprochenen Thematiken besser ein, als durch reines Zuhören bzw. Lesen.

Es ist zu beachten, dass während des Spiels ernste Themen wie der Zwang zur Kinderarbeit oder Suizid gezeigt werden und von den Spielern ethisch fragwürdige Handlungen verlangt werden. Allerdings sind diese durch die einfache Grafik verharmlost.

4. Resümee:

Zu Beginn des Brainstormings ist es sinnvoll neutral an das Thema „Smartphone“ heranzugehen, d.h. nicht schon vorher zu erwähnen, dass wir uns mit den negativen Aspekten der Thematik beschäftigen werden. Dementsprechend findet keine Manipulation der Aussagen statt, sondern man erfasst genau die einzelnen Meinungen der Teilnehmenden, die vielleicht am Ende etwas aufmerksamer gegenüber der Thematik werden.

Positiv fiel auf, dass das Spiel ein aktuelles Thema visuell darstellt. Die vorhandenen Problematiken wurden weitaus anschaulicher vermittelt, als zum Beispiel nur durch Texte.

Während des Projekts sind einige Stellen aufgefallen, an denen Verbesserungsbedarf besteht.

Ein erstes großes Problem war die englische Sprache der Hintergrundstimme. Sinnvoll wäre es, den gesprochenen Text einmal mitzuschreiben und in die deutsche Sprache zu übersetzen. Das Spiel selbst kann auf lautlos gestellt werden und während des einzelnen Levels wird der jeweiligen Text vorgelesen oder in ausgedruckter Form ausgeteilt.

Außerdem ist es wichtig sich nach dem Spielen zusammensetzen, um über die angesprochenen Thematiken zu diskutieren und zu reflektieren, da es reale Probleme sind, die nicht verdrängt werden dürfen, nur, weil es nicht vor unseren Augen stattfindet. Die Präsentation der verschiedenen Problematiken vertieft und belegt das vorher erlangte Wissen.

Ebenfalls ist es eine gute Alternative, die vor dem Spiel entstandene Mindmap mit einer anderen Farbe zu ergänzen. Nach der ausführlichen Diskussion gibt es mit Sicherheit noch weitere Aspekte, die die Teilnehmer gerne ergänzen würden. Die unterschiedlichen Farben zeigen eine klare Unterteilung, welche Ideen bereits vor dem Spiel bestanden und welche erst nachher dazu kamen. So lässt sich ein eindeutiger Unterschied in der Wahrnehmung feststellen. In unserer Durchführung beispielsweise wurde die Mindmap vor dem Spiel/ Diskussion auf sich selbst bezogen (eigene Vor- und Nachteile der Smartphone-Nutzung), im Nachhinein um Aspekte wie Arbeitsbedingungen, Umweltschäden etc. ergänzt.