**Informationen zum Spiel:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Ihr(e) Name(n):** | **Sabina Becker, Julia Mauel** |
| **Spieletitel:** | **SPENT** |
| **Genre:** | **Serious Game, Social Impact Game** |
| **USK:** | **/** |
| **Pädagogische Altersempfehlung:** | **/** |
| **Offizielle Spielewebseite (falls vorhanden):** | **Playspent.org** |
| **System/Plattform:** | **/** |
| **Kosten:** | **keine** |

(Anm.: Zur weiteren Orientierung für die folgenden Punkte können Sie die Beurteilungskriterien vom Spieleratgeber-NRW nutzen, die Sie im Ordner „Informationen“ auf ILIAS finden können.)

**1. Spielbeschreibung (objektiv):**

(Beschreiben Sie hier, worum es im Spiel geht.)

|  |
| --- |
| Das englischsprachige Browser-Spiel SPENT erschien 2011 und wurde entwickelt von McKinney und der amerikanischen gemeinnützigen Organisation „Urban Ministries of Durham“. Es dauert zwischen 15-20 min. Die Zielgruppen sind Jugendliche und Erwachsene, da das Spiel einen ernsten Kontent hat. Es gibt keine Altersbegrenzung. Das Spiel ist kostenlos, man hat jedoch am Ende die Möglichkeit, Geld an „Urban Ministries of Durham“ zu spenden.  SPENT ist ein Browser-Spiel, in dem es um Armut und Obdachlosigkeit geht. Man selber soll sich hineinversetzen in jemanden, der seinen Job und sein Haus verliert und der nun Entscheidungen treffen muss, die sein eigenes Leben und das seines Kindes nachhaltig, sowohl positiv als auch negativ, verändern können.  Sobald das Spiel beginnt, wird am linken Rand das noch zur Verfügung stehende Geld angezeigt und es wird festgehalten, ob Abmahnungen vom Chef eingegangen sind. Außerdem befinden sich darunter drei Schaltflächen. Diese bieten die Möglichkeit, das Ersparte seines Kindes zu verwenden, Plasma zu spenden oder ein kleines Darlehen zu beantragen. Auf der rechten Seite des Bildschirms kann man sehen, beim wievielten Tag des Monats man sich befindet.  Während dem Spiel muss sehr viel gelesen werden, die grafische Darstellung ist simpel; der Hintergrund schwarz und die Schrift in weiß gehalten, einzelne Elemente erscheinen in orange. Zu Beginn wird eine ruhige, traurige Musik gespielt. SPENT wird ausschließlich mit der Maus gesteuert. Der Spielstand kann nicht abgespeichert werden.  Zu Beginn muss sich der Spieler für eine von drei Jobmöglichkeiten, die unterschiedlich bezahlt sind, entscheiden. Anschließend wird aufgelistet, welchen Betrag der Spieler (nach Abzug der Steuern und eventuellen Kosten der Arbeitskleidung) in diesem Monat verdient. Als nächstes kann entschieden werden, ob man eine Krankenversicherung abschließt oder nicht und in welcher Gegend man wohnen möchte. (Je näher man in der Stadt lebt, desto höher sind die Mietkosten.)  Nun ist von den $1000, die man zur Verfügung hatte, schon Geld für die Miete und die eventuellen Krankenversicherungskosten abgezogen worden. Ab jetzt muss man für jeden Tag des Monats jeweils eine Entscheidung treffen, in der es darum geht, bei gewissen Dingen Geld zu sparen oder auszugeben. Man muss sich überlegen, ob man moralisch und objektiv „richtig“ entscheidet, was in manchen Fällen zu einem Geldverlust führt, den man sich nicht leisten kann, oder ob man rein danach entscheidet, Geld zu sparen. Wenn das gesamte Geld ausgegeben ist, ist das Spiel vorbei.  Durch SPENT soll der Spieler ein Bewusstsein dafür bekommen, welche schwierigen Entscheidungen Menschen mit wenig Geld treffen müssen und vor welchen Problemen sie stehen. |

**2. Spielbeschreibung (subjektiv):**

(Äußern Sie hier Ihre persönliche Meinung zum Spiel, ggf. ergänzt durch Zitate, Aussagen von Spielenden oder Beschreibungen von Spielsituationen außerhalb der Spielwelt (z.B. Diskussionen unter den Spielenden.))

|  |
| --- |
| Unserer Meinung nach beinhaltet das Spiel sowohl sehr gute Aspekte als auch Punkte, die uns nicht zugesagt haben. Besonders gut gefallen hat uns die Tatsache, dass die Spielenden sich in eine Person hineinversetzen können, die in Armut lebt. Dadurch wird solch eine Situation den Spielern auf eine nachvollziehbare Art und Weise deutlich gemacht. Außerdem haben wir das Spiel als relativ realistisch empfunden. Natürlich ist es eher unwahrscheinlich, dass so viele Szenarien in einem Monat insgesamt passieren. Doch aufgrund dessen wird den Spielenden nach eigenen Aussagen auch bewusst, mit welchen verschiedenen Situationen ein Mensch in seinem Leben konfrontiert werden kann und wie viele Kosten generell auf jemanden zukommen können, der alleine wohnt und alleinerziehend ist.  Kritikpunkte gibt es von unserer Seite als auch aus Sicht der Spielenden hinsichtlich der grafischen Darstellung des Spiels. Es wirkt insgesamt alles sehr simpel, es gibt nur wenig bildliche Veranschaulichung und wenig Soundeffekte. Di e Jugendlichen würden Verbesserungen im Bereich der Charakter- und Jobauswahl zu Beginn des Spiels sehr wünschenswert finden.  Aus unserer Sicht ist SPENT kein „typisches Spiel“. In erster Linie dient es nicht zur Unterhaltung, sondern soll vielmehr dazu dienen, das Bewusstsein der Spielenden in Bezug auf Armut und den Umgang mit Geld sowie moralische Entscheidungen zu erweitern. Auch die Spielenden gaben an, dass sie das Spiel nicht in ihrer Freizeit spielen würden, denn dazu sei es nicht konzipiert. |

**3. Pädagogische Eignung:**

(Beziehen Sie sich hier auch auf ethisch-moralische Aspekte, die für Ihr Projekt relevant sind.)

|  |
| --- |
| Das Spiel SPENT verdeutlicht die prekäre Situation von Menschen in Armut. Der Spieler muss Entscheidungen treffen, die sein Leben verändern können, wobei der moralische und ethische Aspekt eine wichtige Rolle spielt. Es werden Situationen dargelegt, in denen man sich zweimal überlegt, welchen Entschluss man trifft. Entweder belastet der Spieler sein Budget, aber hat sich dafür sittlich angemessen verhalten (kann beispielswiese zur Beerdigung des Onkels) oder das Geld wird für den nächsten Einkauf und die Stromrechnung gespart, die bald bezahlt werden müssen - auch wenn man dabei eventuell ein schlechtes Gewissen hat, da man sich nicht leisten kann, zur Beerdigung zu gehen. Diese und weitere Problematiken treten ständig auf und setzen den Spieler unter Druck. Er wird somit zum Nachdenken angeregt.  Zusammenfassend geht es nicht nur darum, Geld zu sparen und den Monat zu überleben, sondern der Spieler muss sich auch Prioritäten setzen, die er mit seinem Gewissen vereinbaren kann und darum, dass der Spieler sein Verständnis für Menschen in finanziellen Notlagen erweitert. Aufgrund dessen ist das Spiel aus unserer Sicht besonders für Jugendliche und junge Erwachsene geeignet. |

**4. Resümee:**

(Reflektieren Sie hier den Verlauf Ihres Projekts: positive und negative Aspekte, Verbesserungsmöglichkeiten etc.)

|  |
| --- |
| Im Rahmen unseres Projektes haben wir SPENT von 8 Jugendlichen im Alter zwischen 16 und 18 Jahren spielen lassen und sie zu einer Diskussion zum Thema angeregt. Vor dem Spiel haben wir die Teilnehmer gefragt, was sie denken, was im Verlauf eines Monats für Ausgaben entstehen können. Diese Frage vorher zu stellen hat sich insofern als sinnvoll erwiesen, als dass die Jugendlichen anfingen, darüber zu diskutieren und sich intensiv Gedanken über das Thema machten. Während dem Spiel haben wir die Spieler immer wieder explizit auf die ethisch-moralischen Hintergründe der Entscheidungen hingewiesen, worauf angeregte Diskussionen darüber entstanden, welche Entscheidung nun zu treffen sei. Dabei war sich die Mehrzahl darüber einig, dass die Teilhabe an der Gesellschaft sehr wichtig ist und deshalb im Spiel stets versucht wurde, dem eigenen Kind viel zu ermöglichen. Diese Diskussion haben sowohl wir, als auch die Spieler als sehr positiv erlebt. Das Spiel diente also als eine Grundlage für ein intensives Beschäftigen mit dem Thema Armut, also eine gute, spielerische Einführung. Nach dem Spiel haben wir die Spieler gefragt, wie sie sich während dem Spielen gefühlt haben und warum manche Entscheidungen so schwer gefallen sind. Die Teilnehmer hatten auch Verbesserungsvorschläge, die sie miteinander diskutierten, um die Simulation des Lebens von Menschen in Armut noch deutlicher darzustellen.  SPENT eignet sich somit sicherlich als Heranführung an das Thema, dennoch ist eine nachfolgende Vertiefung unabdingbar, um den Jugendlichen die wichtigen Aspekte gut zu vermitteln. |