

Nahrungssicherheitsspiel

Wie beeinflusst mein Wocheneinkauf das Leben von Menschen auf der andern Seite der Erde? Zur Zeit der Vernetzung und Globalisierung ist das eine schwierige Frage, die bei weitem nicht jeder beantworten kann. Dennoch ist es in der Verantwortung eines/r jeden Einzelnen, sich bewusst über die Herkunft seiner oder ihrer erstandenen Produkte zu sein. Um so wichtiger ist es, bereits Kinder an die globalen Zusammenhänge in modernen Handelsketten heranzuführen.

Im Folgenden wird das Konzept eines web-basierten Computerspiels für Kinder zwischen 10 und 15 Jahren¹ vorgestellt. Darin soll der Zusammenhang zwischen Konsumententscheidungen und Ernährungssicherheit im globalen Süden vermittelt werden. Spielerisch wird aufgezeigt, dass bereits die jungen Generationen eigenverantwortliche, mündige Konsumenten sind.

Gespielt werden soll es im Rahmen einer Unterrichtsstunde an Schulen. Davon nimmt es etwa 20 Minuten² in Anspruch. Danach findet eine Diskussion mit der Lehrperson statt, welche dafür eine Handreichung mit weiterführenden Informationen und den Lösungsweg des Spiels erhält.

Das Spiel

Das Spiel ist nach dem Vorbild von „Point-and-Click Adventures“ wie „Monkey Island“ aufgebaut. Der Spieler³ wohnt in einer kleinen Stadt namens Oesingen. Er hat Geburtstag und möchte eine Party mit all seinen Freunden veranstalten. Für die Party muss er noch einiges organisieren, unter anderem Getränke, Essen und Dekoration. Dafür läuft er durch die Stadt und spricht mit einigen Menschen. Die Stadt ist in Abbildung 1 zu sehen.



Abbildung 1: Skizze der Stadt Oesingen. Dies ist die Spielwelt, in der sich der Spieler bewegt.

- 1 Die genaue Altersspanne soll im Nachhinein festgelegt werden. Der fertige Prototyp wird Kindern und LehrerInnen gezeigt und so die Altersgruppe bestimmt.
- 2 Die Spieldauer von 20 Minuten ist variabel. Im aktuellen Entwicklungsstadium lässt sie sich schwer einschätzen.
- 3 Hier und im Folgenden ist mit der männlichen Form auch immer die weibliche gemeint.

Es gibt verschiedene Läden, in denen Vorbereitungen für die Party erledigt werden können. Aufgaben, die der Spieler für die Party erledigen muss, sind:

- Kaufe Essen,
- Kaufe Getränke,
- Kaufe Dekoration,
- Kümmere dich um Musik,
- Kaufe Geschirr,
- Besorge dir eine Verkleidung,
- Erstelle eine Einladung.

Der Spieler kann sich frei in der Stadt bewegen und selber entscheiden, welche Aufgaben er zuerst erledigt. Um die Aufgaben zu erledigen, muss er verschiedene Konsumententscheidungen treffen. Dabei kommt es immer wieder zu kleinen Zwischenfällen, anhand derer die Folgen der Entscheidungen vermittelt werden. Dies soll im Folgenden an einem Beispiel erläutert werden.

Der Spieler möchte Blumen für die Dekoration der Wohnung kaufen. Dazu geht er in Birgits Blumenladen und fragt nach Blumen.

Plötzlich ruft eine Freundin an, der Spieler lädt sie sofort zur Party ein. Die Freundin erzählt, dass sie gestern jemanden kennen gelernt hat. Er heißt Aaron und ist mit seiner Familie aus Äthiopien geflüchtet. Sie fragt, ob sie Aaron mit zur Party bringen darf. Der Spieler bejaht das und das Telefonat ist beendet.

Im Gespräch mit der Blumenverkäuferin Birgit bietet sie dem Spieler einen Tausch an: Blumensträuße für die Party gegen das Kürzen der Stiele von all ihren Blumen. Birgit hat nämlich folgendes Problem: Bei der aktuellen Blumenlieferung wurden die Stiele nicht korrekt abgeschnitten. Die Arbeiter und Arbeiterinnen aus Äthiopien, die dafür zuständig wären, streiken wegen schlechter Arbeitsbedingungen.

Akzeptiert der Spieler das Angebot, startet ein Minispiel. Darin werden Probleme im Bezug auf Blumen aus Äthiopien näher erläutert. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Arbeiters oder einer Arbeiterin aus Äthiopien, steht am Fließband und muss in möglichst kurzer Zeit möglichst viele Blumen schneiden. Neben normalen Blumen gibt es auch vergiftete. Diese haben zu viel Dünger abbekommen. Schneidet der Spieler die giftigen Blumen, wird er krank und bekommt Minuspunkte.

In diesem Beispiel bekommt der Spieler vermittelt, dass schon bei Blumen darauf geachtet werden sollte, wann und wo man sie kauft. Außerdem lernt er, dass schlechte Bezahlung und Arbeitsbedingungen zu Streik und Flucht führen.

Ähnliche Kausalketten sind mit allen anderen Aufgaben verknüpft, sodass im Spiel auf verschiedene Problematiken hingewiesen wird.