



Tagebuch eines Spielers

ENTSTEHUNG DES BROWSERGAMES SPIELFIEBER ZUR PRÄVENTION VON GLÜCKSSPIELSUCHT

von Daniel Ensslen

Mit einem interaktiven Browsergame hat die Aktion Jugendschutz Bayern e.V. neue Wege in der Prävention beschritten. Der Balanceakt dieses Vorhabens bestand darin, den Spielspaß zu gewährleisten und gleichzeitig Jugendliche für die Gefahren von Glücksspielen zu sensibilisieren. In diesem Spannungsfeld haben sich Pädagogen mit Spieleentwicklern zusammengesetzt. Von diesem Prozess wird im Folgenden berichtet. Das Ergebnis wird direkt auf der Website www.bayern.jugendschutz.de erprobt werden können.

Glücksspiele und deren Protagonisten üben eine große Faszination auf Jugendliche aus. 2011 wurde ein Deutscher, der 22 Jahre alte Student Pius Heinz, beim Main Event der World Series of Poker in Las Vegas Pokerkweltmeister und gewann 8,7 Millionen Dollar Preisgeld. Das Problem? Glücksspiele haben ein hohes Suchtpotential, allen voran Geldspielautomaten, Sportwetten und Pokern im Internet.

Jugendliche spielen im Netz. Unter 18-Jährige finden leicht Zugang zu den größtenteils illegalen und grundsätzlich nicht jugendfreien Glücksspielen im Internet: Pokern, Casinospiele wie Roulette oder Black Jack, Sportwetten usw. Es genügt ein Klick zur Einverständniserklärung mit den Geschäftsbedingungen (Aufenthaltort, Volljährigkeit) und die Kontoeinzahlung über z.B. Pay-Safe Karten (auch ohne Altersnachweis in Drogeriemärkten, Tankstellen und Handykartenautomaten zu erhalten), und es kann losgehen.

Auch Spiele um Punkte (also keine Glücksspiele im rechtlichen Sinn), wie z.B. die deutschen „Übungsseiten“ von Pokerplattformen, Zynga-Poker auf Facebook oder Casino- und Geldspielautomatensimulationen wecken das Interesse von Kindern und Jugendlichen an Glücksspielen um Geld.

Zwei weitere Faszinationen prägen die Jugend von heute: Social Media und digitale Spiele.

- ▶ Online-Communities werden von fast jedem zweiten Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren täglich genutzt. Insgesamt sind 78 % der Jugendlichen in einer Community angemeldet, drei Viertel davon bei Facebook (vgl. JIM 2011).
- ▶ Digitale Spiele gehören inzwischen zum Medienalltag. Als eine Form medialer Unterhaltung reiht sich das Gaming dabei neben andere Medienangeboten ein (vgl. Quandt et al 2011).

Es bietet sich an Jugendliche da abzuholen, wo sie sind. Gleichfalls gehört es zu den Standards der Prävention an der Lebenswelt der Zielgruppe anzuknüpfen.

Die Idee, im Internet pädagogisch aktiv zu werden, ist nicht mehr neu, und es bestehen auch schon Angebote im Bereich der Glücksspielsuchtprävention. Beispielsweise gibt es eine jugendgerechte Website des Berliner Präventionsprojektes Glücksspiel pad e.V. oder die Portale der BZgA zu dem Thema¹. Diese Sites decken den Bedarf an Informationen und Zugängen zum Hilfesystem deutschlandweit.

Um darüber hinaus auch persönliche Auseinandersetzung und exemplarische Lernprozesse zu fördern und

zu ermöglichen, hat die Aktion Jugendschutz Bayern e.V. ein interaktives Browsergame entwickelt. Ziel ist es, Jugendliche für die Gefahren von Glücksspielen zu sensibilisieren.

Interdisziplinäre Zusammenarbeit

Die erste Herausforderung bestand darin, überhaupt kompetente Partner für die Realisierung des Projektes zu finden. Im Genre des Computerspiels ist der Inhalt eng mit der Form verknüpft. Ohne Kenntnis der technischen Rahmenbedingungen konnten pädagogische Ideen nicht konkretisiert werden. So waren die ersten Entwürfe noch entwicklungsbedürftig. Zudem erinnerte das verfügbare Budget, verglichen mit den in der Branche üblichen Summen, manchen wohl eher an „Peanuts“. Schließlich ist es nicht durch die Recherche im Netz, sondern über Mundpropaganda gelungen, einen erfahrenen Projektleiter² mit guten Verbindungen zu Designern und Programmierern zu finden. Gemeinsam wurden anfängliche Konzepte angepasst und weiterentwickelt. In Workshops an der Berufsschule Dachau wurden Jugendliche exemplarisch nach ihren Wertvorstellungen, ihren Gewohnheiten bzgl. Mediennutzung und ihren Kontakten und Einstellungen zu Glücksspielen befragt. Es wurden lebhafte Diskussionen zu verschiedenen Grafik- und Spielkonzepten und zur Gestaltung des Avatars³ geführt. Die Ergebnisse bestätigten aus Studien bekannte Phänomene und dienten weiterhin als Orientierungshilfe.

Der Diskussionsprozess zwischen den Spielentwicklern und dem Referenten für Prävention gegen Glücksspielsucht war von der Notwendigkeit und der Bereitschaft gegenseitiger Vermittlung geprägt. Hier galt es, sich mit

gänzlich neuen Begrifflichkeiten vertraut zu machen. Beispielsweise handelt es sich bei einer Sandbox⁴ nicht um einen Sandkasten im herkömmlichen Sinn, A Bugs⁵ und B Bugs⁶ sind nicht die Namen zweier Mannschaften, die gegeneinander antreten und mit Grafik-Adventures⁷ ist nicht das Abenteuer, mit Grafikern zusammen zu arbeiten gemeint. Im Gegenzug mussten Fachbegriffe wie Lebenskompetenzen, Resilienz, Suchtpotential und Charakteristika von Glücksspielen geklärt werden.

Serious Game oder Serious Fun?

Die „interkulturellen Aspekte in der Kommunikation“ mit den Gamedesignern gingen aber noch weit über sprachliche Barrieren hinaus. Am deutlichsten wurde dies bei dem Punkt, über den sich alle einig waren: Da das Spiel Jugendliche direkt ansprechen und anderen Jugendlichen weiterempfohlen werden sollte, muss der Spaß beim Spielen im Vordergrund stehen. Ein erhobener (pädagogischer) Zeigefinger, eine allzu moralische Perspektive würde der Sache nicht förderlich sein. Die pädagogische Botschaft kann keine Wirkung erzielen, wenn sie nicht aufgenommen und weitergetragen wird.

Was aber unter Spaß gemeint war, unterschied sich im Konkreten teilweise erheblich. Ein Spiel zu kreieren, in dem die Spieler und Spielerinnen einer Spielfigur das Glücksspielen mit allen Mitteln schmackhaft machen und diese dadurch ins Verderben stürzen sollen, erschien von pädagogischer Seite aus nicht vertretbar. Die Rolle eines Glücksspielanbieters einzunehmen könnte als paradoxe Intervention gesehen werden. Solche sind aber im pädagogischen Umfeld nur schwer vermittelbar. Auch wenn sich das Spiel in erster Linie



Beispiel (Arbeitsversion) für die Wohnung des Charakters



an Jugendliche wendet, so werden Austausch und Verbreitung in Fachkreisen doch wichtig bleiben. So blieb diese Spielidee auf der Strecke, auch wenn sie sich, die destruktive Lust vieler Jugendlicher nutzend, mit einer „höheren Wahrscheinlichkeit“ zu einem Shooting-Star am Himmel der Browsergames entwickelt hätte.

Ob das Spiel lediglich ein Spiel des Genres „Spiel mit ernsthaftem Hintergrund“ (Serious Game) oder wirklich Spaß (serious fun) machen wird, hängt in hohen Maßen davon ab, ob die Anpassung an die Lebenswelt der Jugendlichen gelingt. Die Zielgruppe wurde gemäß dem (Wenigen), was über glücksspielauffine Jugendliche in Deutschland bekannt ist, klar eingegrenzt: 16–18-jährige männliche Jugendliche, die über keine hohe Sprachkompetenz bzw. wenig Motivation Texte zu lesen verfügen. Die bisherigen Überlegungen führten zu nachfolgendem Ergebnis.

Intro ⁸

Eines Abends kommt Tobias Ontos, genannt Tonto von einem seiner nächtlichen Streifzüge nach Hause. Er ist gut gelaunt, er hat 10 Euro beim Dart gewonnen. Er schaltet das Licht ein und setzt sich vor den Rechner. Gerade als dieser hochgefahren ist, geht plötzlich das Licht und der Computer mit einem trockenen Klick aus – der Strom ist weg. Tonto erinnert sich an die nicht bezahlte Stromrechnung und verflucht alle Energiekonzerne der Welt. Zum Glück hat sein Handy noch Akku – also ruft er seine Freundin Silke an, um bei ihr zu schlafen. Doch diese ist schon vor dem „Hallo Schatz!“ auf 180: Tonto hat ihren Geburtstag vergessen, sie saß eine Stunde alleine im Restaurant und ist stinksauer. Tonto verspricht, alles wieder gut zu machen, doch Silke lacht ihn aus. „Mit welchem Geld?“ fragt sie, „Wenn Du welches hast, verspielt Du es ja sofort wieder!“ Tonto schwört, dass er sich ändern wird. „Wer ‘s glaubt wird selig“. Bevor er etwas antworten kann, zersplittert Glas und etwas Quaderförmiges fliegt durch das Fenster. Es trifft Tonto am Kopf und dieser geht bewusstlos zu Boden.

Die Perspektive wechselt vom Comic in die Spiel-Ansicht in Tontos Wohnung. Auf dem Boden liegen die Glassplitter. Tonto hält einen Ziegelstein in der Hand und reibt sich den Kopf. Er bemerkt einen Zettel um den Ziegelstein und liest ihn. Er ist vom berühmten ‚Hengst‘ – einem selbsternannten Sportwetten-König, dem Tonto Geld schuldet, und der mit seinen Drohungen jetzt ernst macht. Die Uhr an der Wand seiner Wohnung tickt schon...

Von Glücksspielen und Alternativen

Der Spieler muss sich also mit Tontos Drang zum Spielen und den bereits daraus erwachsenen schwierigen Umständen auseinandersetzen. Er kann seinen Avatar benennen und gestalten. Dieser bewegt sich in einer deutschen Großstadt. Hier einige Ausschnitte aus Tontos Welt:

Im Casino, der Eckkneipe, auf der Straße oder am PC in der Wohnung können verschiedene Glücksspiele (Automaten, Live-Wetten, Roulette, Pokern...) gespielt werden. Das Spielen senkt kurzfristig den Suchtlevel, erhöht aber gleichzeitig die Macht des Teufelchens, welches das Barometer wärmt und somit die Geschwindigkeit erhöht, in welcher der Suchtlevel steigt. Wird ein gewisses Maß des Suchtlevels überschritten, ist das Spiel verloren.

Im Park kann Tonto Freunde treffen, mit diesen ins Kino gehen, Sport treiben oder Party machen; Aktionen, die den Suchtlevel senken und das Engelchen stärken. Die Freunde können auch angepumpt werden, wobei Tonto sie verärgert, wenn er es übertreibt.



Beispiel (Arbeitsversion) für den Park mit Freunden

Durch regelmäßiges und pünktliches Arbeiten kann Karriere gemacht und langfristig mehr Geld verdient werden. Der Spieler kann am Arbeitsplatz einen Diebstahl begehen. Wird er erwischt, befindet er sich wieder an der untersten Sprosse der Karriereleiter. Familienmitglieder treten – wie die Freundin – während des Spielverlaufs nur im Hintergrund auf. So kann „Mama“ über das Telefon erreicht und auf Geld angesprochen oder nach dem werten Befinden gefragt werden.

Um in diesem Spiel wirklich gut abzuschneiden, muss Tonto eine Beratungsstelle aufsuchen. Hier erhält der



Beispiel (Arbeitsversion) für die Beratungsstelle

Spieler in Form von Beratung, interaktiven Selbsttests und Links zu (echten) Beratungsstellen und Webseiten Informationen zu Glücksspiel und Sucht.

Game Over und Hall of Fame

Endet das Spiel, wird ein kurzer Ausblick auf den zukünftigen Lebenslauf des Charakters gewährt, der sich dem vorangegangenen Spielablauf anpasst und diesen reflektiert. Der Ausblick wird dabei aus mehreren generischen, also aus den bisherigen Handlungen des Spielers erstellten Teilaspekten zusammengesetzt. Die Hall of Fame dient zum Vergleich der Leistungen unterschiedlicher Spieler. Für die Berechnung des Endpunktestandes werden Faktoren wie Suchtlevel, „Tage überlebt“, Bonus für gute soziale Kontakte, Geld, Achievements und Stand der Arbeitskarriere zusammengefasst.

Pädagogik ohne Pädagogen?

Das Spiel kann anderen Personen im sozialen Netzwerk Facebook empfohlen werden. Somit können Freunde auf das Spiel aufmerksam gemacht werden. Erfolge, besondere Ereignisse („von der Polizei erwischt“, „Im Lotto gewonnen!“) sowie die Punktzahl und der Lebenslauf können auf der Pinnwand (= „Wall“) veröffentlicht werden.

Im Weiteren wird das Spiel seitens der Aktion Jugendschutz Bayern e.V. als Ausgangspunkt für zeitlich begrenzte Aktionen (z.B. Wettbewerbe) in sozialen Netzwerken genutzt.

Das Spiel wird auf der Seite der Aktion Jugendschutz und anderen Seiten spielbar sein. Hierbei ist es pädagogischen Fachkräften möglich, das Spiel als Medium zur Auseinandersetzung mit dem Thema Glücksspiel und Suchtgefahren zu nutzen.

Sie sind herzlich aufgefordert sich zu beteiligen!

Nähere Informationen erhalten Sie bei:

Daniel Ensslen

Referent für Prävention gegen Glücksspielsucht
Aktion Jugendschutz Bayern e.V.

Mail: ensslen@aj-bayern.de,

www.bayern.jugendschutz.de

¹ siehe: www.fauler-Spiel.de; www.check-dein-Spiel.de; www.spielen-mit-verantwortung.de, ² Ulrich Tausend, ³ Virtuelle Spielfigur, ⁴ Geschützter Bereich für die Spielsoftware, ⁵ Softwarefehler, die ein Spiel unspielbar machen, ⁶ Softwarefehler, die ein Spiel erheblich beeinträchtigen, ⁷ Spielgenre, ⁸ Im Folgenden sind weite Teile aus dem Gamedesigne Dokument „Tagebuch eines Spielers“ von Gregor Haase, Ulrich Tausend und Manuel Schmitt übernommen. Folgende Geschichte und Grafiken sind Arbeitsversion aus frühen Konzeptstudien. ⁹ Errungenschaften, die während eines Spiels erworben werden können

Literatur

LAMPERT, CLAUDIA; SCHWINGE, CHRISTIANE; TOLKS, DANIEL: **Der gespielte Ernst des Lebens:** Bestandsaufnahme und Potenziale von Serious Games (for Health) in formellen und informellen Bildungskontexten in Medienpädagogik Themenheft Nr. 15/16: Computerspiele und Videogames, 2009

JIM 2011: **Jugend, Information, (Multi-) Media;** Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland; Herausgeber: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, Stuttgart 2011

QUANT, THORSTEN; FESTL, RUTH; SCHARKOW, MICHAEL: **Medienkindheit – Medienjugend:** Eine Einführung in die aktuelle kommunikationswissenschaftliche Forschung. München: Quintessenz. (1992)

DÖRING, N.: **Digitales Spielen – Medienunterhaltung im Mainstream in Media Perspektiven,** GameStat 2011: Repräsentativbefragung zum Computer- und Konsolenspielen in Deutschland, 39.Woche 2011

