MERTON
Onlinemagazin des *Stifterverbandes*

Foto: iStock/ Marco_Piunti

Mit Games lernen, wie sich die Wirklichkeit anfühlt

VERÖFFENTLICHT AM 08.11.2016

Computerspiele machen Spaß, oder? Dann darf man sie aber bitteschön nicht nutzen, um ernste Themen zu vermitteln, meinen viele. Dieses Paradoxon wurmt Linda Breitlauch, Professorin für Game Design an der Hochschule Trier. Im MERTON-Interview nennt sie eine ganze Reihe von Beispielen, wo Entwickler sich der Möglichkeiten des interaktiven Spiels für seriöse Bildungszwecke bedienen – etwa um zu vermitteln, was Krieg in Wirklichkeit heißt.

LESEZEIT: 1 MINUTE

TEXT:
CORINA NIEBUHR

Darf man nachspielen, was Soldaten in realen Kriegssituationen in Afghanistan erlebt haben? Mit einem dokumentarisch anmutenden Computergame? Ist das einfach nur abstoßend, verroht, pietätlos? Oder aber das Gegenteil: aufklärerisch, abschreckend, ein Beitrag gegen Krieg? Darf es Antikriegs-Games geben, wie beispielsweise der Shooter „Spec Ops: The Line“, die wie der Filmklassiker „Apokalypse Now“ anmuten?

Linda Breitlauch spricht in diesem Interview ein Thema mit emotionalem Sprengstoff an, ohne Frage. Die Professorin für Game Design an der Hochschule Trier hält aber Diskussionen, wie diese, für überfällig, da ihr die landläufigen Meinungen über Games noch viel zu verstaubt sind und in einem Schwarz-Weiß-Denken verhaftet. Breitlauch, eine Gamerin der ersten Stunde, möchte Computerspiele aus diesem

Korsett befreien und deren Potenzial herauskehren: Games können, wenn sie ethisch wertvoll konzipiert und produziert sind, sehr eindrücklich und nachhaltig Informationen oder Lebenswelten vermitteln. Und sie erreichen dabei Dimensionen, die über die von Fernsehreportagen oder Erlebnisberichte hinausgehen.

QUELLE: HTTPS://MERTON-MAGAZIN.DE/MIT-GAMES-LERNEN-WIE-SICH-DIE-WIRKLICHKEIT-ANFÜHLT