

Pressemitteilung

Mit Minecraft auf den Spuren der Handyproduktion

„Minigame“ und Begleitmaterial zu den Folgen des Handykonsums für Mensch und Umwelt

Bonn, 25. Januar 2018: Minecraft ist das beliebteste Computerspiel von 12- bis 13-jährigen Jugendlichen (JIM-Studie 2017). Fast jedeR Dritte dieser Altersgruppe verbringt Zeit in der Welt aus Bausteinen, die sich wie beim Legospiel zusammensetzen lassen und in deren Landschaften sich Abenteuer erleben und Aufgaben lösen lassen. Ein von minecrafterfahrenen Jugendlichen selbst entwickeltes sogenanntes Minigame für Minecraft lädt nun zusammen mit einem pädagogischen Begleitheft dazu ein, das Minecraftspielen auch für das Globale Lernen zu nutzen: Das Spiel „MineHandy“ thematisiert ökologische und soziale Herausforderungen in der Wertschöpfungskette von Mobiltelefonen. SÜDWIND hat die Entwicklung des Spiels mit thematischen Fachwissen unterstützt und das Begleitmaterial konzipiert.

Beim Spiel „MineHandy“ schlüpft der/die SpielerIn in die Rolle eines Journalisten, der auf einer Recherchereise Bedingungen der Rohstoffgewinnung, der Handyproduktion und Elektroschrottsentsorgung kennenlernt und in Aufgaben und über Gespräche mit den BewohnerInnen der Minecraft-Welt Informationen für einen Artikel sammelt.

„Bei einem Workshop in Tecklenburg haben Jugendliche die Ideen für den Spielablauf mit Unterstützung von Fachleuten selbst entwickelt, Landschaften des Spiels in Minecraft gebaut und Aufgaben einprogrammiert“ erläutert Leo Cresnar, Medienpädagoge im Amt für Jugendarbeit der Evangelischen Kirche von Westfalen.

„Das entstandene Spiel nimmt die Spielfigur beispielsweise mit nach Indonesien, wo für den Abbau von Zinn für Handys und Co Regenwälder und Felder in Kraterlandschaften verwandelt werden und Menschen in den Minen Gesundheit und Leben riskieren. Das Begleitmaterial bietet Informationen und Übungen, die solche Folgen der Handynutzung einordnen und zum Nachdenken über Veränderungsmöglichkeiten anregen“, schildert Eva-Maria Reinwald, Promotorin für Globale Wirtschaft und Menschenrechte bei SÜDWIND.

Tobias Thiel, der in Projekten der Evangelischen Akademie Sachsen-Anhalt auf vielfältige Erfahrungen des Einsatzes von Minecraft in der politischen Jugendbildung zurückblicken kann, ergänzt: „MineHandy eignet sich vor allem für den Einsatz in der offenen Jugendarbeit. Minecraft-begeisterten Jugendlichen eröffnen sich auf diese Weise Zugänge zu Themen, mit denen sie sich sonst weniger intensiv auseinandersetzen würden.“

Die Idee zur Spielentwicklung entstand im Rahmen der Handyaktion NRW, einem Projekt von Kirchen und Zivilgesellschaft, das zum Sammeln gebrauchter Mobiltelefone für das fachgerechte Recycling aufruft. „Die Handysammelaktionen sind für viele Gruppen Anlass, sich in eigenen Aktivitäten wie Vorträgen oder Filmabenden tiefer mit den Auswirkungen unseres Handys auf die Welt zu beschäftigen. Mit dem neuen Material hoffen wir das Thema noch stärker in der Jugendarbeit zu verankern“ erläutert Johanna Schäfer, die als Bildungsreferentin beim Amt für MÖWe der Evangelischen Kirche von Westfalen die Handyaktion NRW koordiniert.

Download von Spiel und Begleitheft: www.handyaktion-nrw.de/minehandy

Kontakt: Eva-Maria Reinwald, Tel.: 0228-763698-21, Email: reinwald@suedwind-institut.de