

Handy Crash: SODI und Germanwatch entwickeln Online-Spiel, um auf die Ausbeutung in der Handy-Produktion aufmerksam zu machen

geschrieben von Andreas | 20. November 2014

1,8 Milliarden Handys, davon mehr als eine Milliarde Smartphones, wurden 2013 verkauft. Die meisten dieser Geräte werden schon bald „veraltet“ sein und nach spätestens zwei Jahren ausgetauscht werden. Neue Modelle mit neuen Funktionen werden folgen und Industrie und Markt sich über neue Gewinne freuen. Nur Umwelt und Arbeiter*innen nicht: Sie leiden massiv unter dem Mobilfunk-Boom. Mit dem Online-Game Handy Crash möchten SODI und Germanwatch über die Ausbeutung in der Handy-Produktion aufklären. Das Konzept für das Spiel ist fertig, realisiert werden soll das Spiel aber erst, wenn die Finanzierung steht. Über die Crowdfunding-Plattform startnext müssen bis zum 04.12.14 noch 4300 Euro gesammelt werden.

Mit dem Online-Game Handy Crash möchten SODI e.V. und Germanwatch e.V. das Thema der Handyproduktion in den Fokus der Öffentlichkeit bringen und gleichzeitig neue Ansätze in der bildungspolitischen Arbeit wagen. Handy Crash soll ein kostenfreies, kurzweiliges Match-Three-Game werden, das entwicklungspolitische Inhalte zeitgemäß und zielgruppengerecht vermittelt. Es soll im Browser und auf Facebook laufen und die Möglichkeit bieten spielinterne Inhalte in soziale Netzwerke zu posten.

Wissensvermittlung im Sinne des Globalen Lernens ist hierbei

eine wichtige Motivation. Die SpielerInnen sollen beispielsweise erfahren, dass wertvolle Rohstoffe Gold, Silber, Palladium, Coltan oder Zinn in Smartphones verbaut sind, dass der weltweite Rohstoffabbau enorm rasant zunimmt und ohne Rücksicht auf die lokale Bevölkerung und Umwelt ausgebaut wird. So werden beispielsweise durch die Gewinne der Coltan- und Zinnförderung im Kongo teilweise bewaffnete Konflikte finanziert und auf den indonesischen Inseln Bangka und Belitung führte der Zinnabbau zu weiträumiger Wald- und Wasserflächenzerstörung. Die Situation der in der Smartphoneindustrie beschäftigten IndustriearbeiterInnen ist keineswegs besser. „China Labor Watch“ (CLW) spricht in diesem Zusammenhang von unmenschlichen Arbeitsbedingungen.

Die Macht etwas an diesen Umständen zu ändern liegt auch bei den VerbraucherInnen. JedeR kann dabei helfen Ressourcen zu schonen, indem das Handy z.B. so lange wie möglich genutzt wird und nicht fortwährend ein neues erworben wird. Des Weiteren müssen die Handys bzw. ihre Rohstoffe aktiv dem Recyclingkreislauf wieder zugeführt werden. Konkret heißt das, dass nicht mehr benötigte Handys an lokale Sammelstellen abgegeben werden sollten.

Mit Handy Crash möchten SODI und Germanwatch diese Informationen mehr Menschen zugänglich machen. Spiel und Spaß werden hierbei mit Wissensvermittlung geschickt kombiniert. Handy Crash richtet sich insbesondere an zwölf- bis 20-Jährige, deren Lebensalltag entsprechend stark von Smartphone und Co. geprägt ist. Auf dem Weg zur Schule oder zu einem Treffen mit Freunden am Nachmittag: Das Handy ist allzeit griffbereit in der Hosentasche und lädt zum Surfen, Kommunizieren und Spielen während noch so kleiner Pausen ein. Darüber hinaus sollen selbstverständlich auch andere Online-UserInnen erreicht und sensibilisiert werden. Ebenso möchte man Lehrende, ReferentInnen, BildnerInnen usw. erreichen, sodass das Game auch im Rahmen von Workshops oder im Unterricht zum Einsatz kommt.

Weitere Informationen unter
<https://www.startnext.de/handy-crash>

Pressekontakt Germanwatch
Stefan Küper
Pressereferent [Press Officer]
0228 / 60492-23, 0151 / 25211072
kueper@germanwatch.org

Pressekontakt SODI
Rima Hanano (Referentin Presse- und Öffentlichkeitsarbeit)
Tel.: +49 (0) 30 920 90 93 – 17 | E-Mail: rima.hanano@sodi.de