

# WARUM SIE DIE NACHRICHTEN SPIELEN SOLLTEN

Marcus Bösch



„Was soll das?“ Das ist ein Lied von Herbert Grönemeyer. Und eine sehr gute Frage, wenn man sich mit neuen Technologien, Geräten und Formaten im Kontext Journalismus auseinandersetzt. Nach fast zehn Jahren öffentlich-rechtlichem Journalismus für die Deutsche Welle, Deutschlandradio Kultur und das ZDF stolperte ich 2009 das erste Mal über den Begriff „Newsgame“. Das klang verheißungsvoll, neu und ganz anders als Begriffe wie „Audio-Slideshow“.

Die Frage, was Newsgames jetzt genau sollten und wollten, führte dazu, dass ich eine Website zum Thema aufsetzte, jedem Experten den ich auftreiben konnte, eine Mail mit Bitte um ein Interview schickte, berufsbegleitend einen Master of Arts in „Game Development and Research“ absolvierte, ein Game Studio gründete, Deutschlands erstes Newsgame „PRISM“ veröffentlichte, um dann Europas ersten Newsgames „Hackathon“ zu veranstalten.

Inzwischen hat mein Game Studio „the Good Evil“ Newsgames, also die Kombination aus journalistischen Inhalten und Spielmechaniken, unter anderem für die Deutsche Welle, den RBB und die ZDF heute-show fabriziert und das Thema in Deutschland ein bisschen bekannter gemacht. „Was soll das?“ Diese Frage ist uns dabei ein ums andere Mal begegnet. Leider selten mit der Journalisten eigentlich von Berufs wegen innewohnenden zugewandten Neugier, sondern eher belächelnd bis ablehnend.

Schade. Denn Newsgames können Dinge, die traditionellere Medien nicht können: Sie sind interaktiv. Und damit bestens für moder-

ne Ein- und Ausgabegeräte geeignet, die mehr leisten als Videos, Bilder und Texte darzustellen. Fragen Sie einfach mal Siri. Spiele ermöglichen eine eigene interaktive Erfahrung, ein Erlebnis. Und sind so nachhaltiger als der passive Konsum. Oder haben Sie Fahrradfahren durch Anschauen von Videos gelernt? Spiele eignen sich, um Systeme zu verstehen. Sie können ein Buch über Stadtplanung lesen oder Sie können die Städtebausimulation „SimCity“ spielen. Hier werden Sie mit den Konsequenzen Ihres Handelns konfrontiert. Abwassersystem vergessen? Schlecht. Keinen Platz für öffentlichen Personennahverkehr gelassen? Schlecht.

Das Genre der digitalen Newsgames gibt es seit gut 15 Jahren. Seitdem wurden Spiele und spielerische Anwendungen von zahlreichen internationalen Medienanbietern ausprobiert: BBC, ARTE, Washington Post, Channel 4, El País, Al Jazeera, um nur ein paar zu nennen. Der erfolgreichste Artikel der New York Times 2013 war gar kein Artikel, sondern ein kleines interaktives Quiz über Dialekte. „How Y’all, Youse and You Guys Talk“ brauchte genau elf Tage, um zur meist angeschauten Geschichte des Jahres zu werden.

„Was soll das?“ Diese Frage stellen sich aktuell viele Journalisten in Anbetracht von zahlreichen Virtual- und Augmented-Reality-Brillen. Auch sie werden vermutlich – genau wie Newsgames – zur näheren Zukunft des Journalismus gehören. Das Beste daran: Die Inhalte auf diesen Brillen sollten natürlich idealerweise interaktiv sein. Also: Newsgames + VR = <3. Herbert Grönemeyer ist begeistert.

Marcus Bösch arbeitet als Journalist und Unternehmer in Berlin und Köln. Er ist Geschäftsführer des Game Studios „the Good Evil“ und Gründungsmitglied des Virtual Reality Startups „Vragments“. Er twittert unter @m\_boesch.

Foto: privat