

Aktion »Spiele ohne Grenzen«

SPIELE FÜR EINE BESSERE WELT



Auf dem Fun & Serious Game Festival in Bilbao erläutert der Ex-Ubisoft-Mann Francesco Cavallari seine Vision von einer besseren Welt durch Videospiele.



Lokale Künstler fertigen die Artworks an, die zur Grundlage der interaktiven Story The Stinky Lions werden.

Francesco Cavallari bei einem Unity-3D-Workshop und Game Jam in Ouagadougou, der Hauptstadt von Burkina Faso. In dem westafrikanischen Land entsteht die Idee von Video Games Without Borders.



Ein Ubisoft-Veteran will die Welt durch Videospiele besser machen und hat dazu die Nonprofit-Organisation Video Games Without Borders ins Leben gerufen. Auch deutsche Spielekreative machen mit.

Von Stephan Freundorfer

»We believe in games«, ruft Francesco Cavallari den Zuhörern am Ende seines Vortrags entgegen. Er animiert ein paar Hundert Leute einzustimmen, und so dröhnt bald der ganze Saal im Konferenzzentrum von Bilbao: »We believe in games!« »Wir glauben an Spiele« ist zunächst das Einzige, was wir vom Vortrag des Mannes verstehen, der hier auf dem Fun & Serious Game Festival in der Baskenmetropole in schnellem Spanisch seine Vision einer Welt präsentiert, die durch Videospiele besser wird. Dabei ist Cavallari Italiener, verbrachte aber nach einem knappen Jahrzehnt bei Ubisoft Mailand, wo er an Beyond Good & Evil programmierte und Tom-Clancy-Titel produzierte, weitere fünf Jahre als Produktionsdirektor im Barcelona-Studio der Franzosen, bevor er 2014 beschloss, eine Auszeit vom kommerziellen Games-Business zu nehmen. Und da er auch noch fließend Englisch spricht und nach seinem Auftritt Zeit für uns hat, erfahren wir ein bisschen mehr über den sprachgewandten Spielweltverbesserer.

Zwei Angestellte, 180 Mitarbeiter

Video Games Without Borders nennt sich die Nichtregierungsorganisation (NRO), die

Francesco Cavallari 2015 gründete und in deren Namen er nun auf dem Spielefestival in Bilbao einen Preis für das Serious Game des Jahres entgegennimmt. Antura and the Letters heißt der Gewinnertitel – es ist eine Android- und iOS-App, mit der 5- bis 10-jährige auf spielerische Weise Arabisch lesen lernen. Hauptzielgruppe: 2,5 Millionen syrische Kinder, die wegen Krieg und Vertreibung momentan keine Schule besuchen können und deshalb per App lernen sollen. Das Spiel entstand als Beitrag zu einem Wettbewerb der norwegischen Regierung beziehungsweise ihrer Behörde für Entwicklungszusammenarbeit (Norad), die dank der Kooperation mit amerikanischen und australischen Alphabetisierungsprogrammen sowie dem Mobilfunkunternehmen Orange rund 1,7 Millionen US-Dollar Budget bereitstellen konnte. Nicht für die Entwicklung einer einzigen App, wohlgemerkt: Nach Sichtung von 78 eingereichten Designdokumenten wurden fünf Spieleprototypen finanziert, von denen zum Schluss zwei Gewinner übrigblieben. Letztlich erhielten die Beteiligten an der Entstehung von Antura and the Letters über zwei Jahre hinweg rund eine halbe Million Dollar.

Das Geld landete aber nur in geringem Maße bei Cavallaris gemeinnütziger Organisation, die sich gerade mal zwei Festangestellte für Verwaltung und Kommunikation leistet und nach den jeweiligen Erfordernissen auf ein Netzwerk von rund 180 freien Mitarbeitern (zu denen auch der Gründer selbst gehört) in 25 Ländern zurückgreift. Etwa 60 Leute waren an der Entstehung der Alphabet-App beteiligt, darunter ein Team des Cologne Game Lab der TH Köln sowie die libanesischen Indies Wixel Studios.

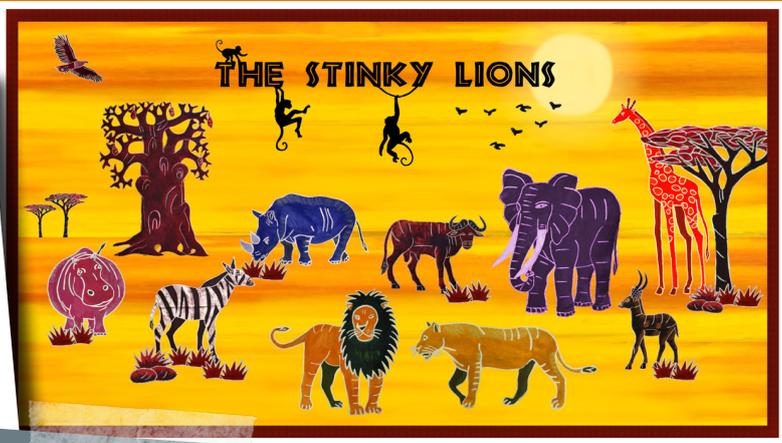
Leben ohne Ubisoft - und ohne Grenzen

Die Größe der weltweiten Gemeinschaft von Freiwilligen, die die Organisation unterstützen, und der Erfolg des ersten marktreifen Projekts waren für Cavallari im Jahr 2015 nicht absehbar. Er verließ Ubisoft auch nicht primär, um als Videospiele-Wohltäter sein Karma aufzubessern. »Ich fing drei Wochen nach meinem Informatik-Abschluss dort an, meine gesamte Karriere fand in der Ubisoft-Blase statt.« Cavallari wollte sehen, ob er auch ohne einen Konzern etwas auf die Beine stellen kann, und er wollte die Freiheit haben, seine Freundin nach Afrika zu begleiten. Die arbeitete zu dieser Zeit für die in Spanien gegründete Organisation Clowns ohne Grenzen, die Kinder und Erwachsene in Krisengebieten das Leben durch Lachen etwas erleichtern will. Und so brachen die beiden unbezahlt und wohltatendurstig ins

Antura and the Letters ist in Zusammenarbeit mit dem Cologne Game Lab der TH Köln und den Wixel Studios aus dem Libanon entstanden.



LEARN ARABIC WHILE PLAYING



Die Geschichte von den muffelnden Löwen soll Teil der App One World a Million Stories sein, mit der Geld für gemeinnützige Organisationen gesammelt werden soll.

westafrikanische Burkina Faso auf. »Dann mach ich eben Videospiele ohne Grenzen«, gibt Cavallari seinen damaligen, nicht ganz ernst gemeinten Gedanken wieder.

»Das war zunächst nur ein Scherz, letztlich aber die Keimzelle des Ganzen.« Über einen Freund kam er eher zufällig an die staatliche Universität der Hauptstadt Ouagadougou und startete dort einen Workshop mit interessierten Studenten, unterwies sie in Photoshop und Unity 3D. Aber was soll es bringen, ein paar jungen Leuten in einem der ärmsten Länder der Welt die Grundlagen des Spielermachens beizubringen? »Mein Ziel war nicht, sie in Spieleprogrammierung zu unterrichten«, sagt Cavallari. »Ich wollte mit ihnen arbeiten, ihnen zeigen, dass sie etwas selbst entstehen lassen können. Und ich wollte ein wertiges Produkt schaffen, das sich weltweit vertreiben und zum Sammeln von Geld für NROs in Burkina Faso nutzen lässt.« The Stinky Lions heißt dieses Produkt, das unter Aktivierung des Talents, der Kreativität und der Kultur der Burkiner entstanden ist – ein interaktives Märchen, das Teil der kommenden App One World, a Million Stories werden soll. Die Smartphone-Geschichtensammlung orientiert sich in

ihrer Grundidee an den Büchlein, die typischerweise von Wohltätigkeitsorganisationen im Rahmen einer Spendensammlung verkauft werden. »Aber hier geschieht das digital und interaktiv – und damit unterhaltender und wirkungsvoller.«

Sauberes Wasser – durch Spiele?

Doch uns treibt immer noch die Frage, wie sich die Welt durch Videospiele in dem Maße besser machen lässt, wie es Cavallari vorschwebt. Er glaubt nämlich, dass die Früchte seiner Arbeit helfen können, jedes der 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung zu erfüllen, welche die Vereinten Nationen Anfang 2016 verabschiedeten. Armuts- und Hungerbekämpfung, Gleichberechtigung, bezahlbare Energie, sauberes Wasser – vorangetrieben durch Games? »Es gibt mehr Möglichkeiten, als ihr euch vorstellen könnt«, sagt Cavallari. Er hat drei große Bereiche ausgemacht, in denen sich Spiele zum Erreichen dieser Ziele einsetzen lassen. Zum Ersten wäre da der Hauptgrund, warum auch wir spielen: zur Erhöhung unserer eigenen Lebensqualität. Was aber nicht nur durch das Spielen an sich geschieht, sondern auch Folge dessen sein kann, was vom Spiel vermittelt wird. Antura and the Letters ist das beste Beispiel: Die Kinder haben mit der App ihren Spaß und lernen spielerisch

lesen, was ihre zukünftige Lebensqualität zweifellos verbessert.

Der zweite Bereich ist das Sammeln von Geld durch Videospiele: Titel, die von einer NRO wie Video Games Without Borders ohne Profitorientierung entwickelt, aber für Geld verkauft werden, das in maximaler Höhe an Hilfsorganisationen fließt. Und zum Dritten können Videospiele ein Bewusstsein schaffen, die Aufmerksamkeit für bestimmte Themen erhöhen. »Videospiele sind ein sehr mächtiges Medium, das noch nicht vollständig ausgeschöpft ist«, sagt Cavallari. Er nennt die Antikriegs-Simulation This War of Mine der polnischen 11 bit Studios als eines der noch seltenen Spiele, die diese Macht nutzen, um ernste Fragestellungen aus neuen Perspektiven anzugehen. Und genauso lassen sich seiner Meinung nach Spiele einsetzen, um über weitere wichtige, komplexe oder hochsensible Themen zu sprechen, über die Gleichstellung der Geschlechter etwa oder den Schutz des Klimas. »Und wir glauben, dass wir dadurch langfristig eine Wirkung erzielen können.« Und da ist er schon wieder: Francesco Cavallaris Glaube an die positive Macht der Videospiele. ★

Bei Ubisoft Mailand hat Cavallari Splinter Cell: Double Agent als Producer betreut.



Im Gegensatz zu diesen jungen App-Testern können rund 2,5 Millionen syrische Kinder keine Schule besuchen. Ein von Video Games Without Borders mitentwickeltes Lernspiel hilft hoffentlich bei ihrer Alphabetisierung.