

# Kinder und Jugendliche gestalten nachhaltige Energieversorgung

---

*Das Lernspiel ENERGETIKA 2010 ist für den Deutschen Computerspielpreis nominiert.*

**Berlin, den 10.3.2011.** Das vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) im Rahmen des Wissenschaftsjahres Energie geförderte Lernspiel ENERGETIKA 2010 ist in der Kategorie Serious Games für den Deutschen Computerspielpreis 2011 nominiert. Die Branchenverbände BIU und G.A.M.E. sowie der Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien vergeben am 30. März in München die Preise. Die Nominierung als bestes „Lernspiel“ unterstreicht die zugrunde liegenden Absicht, Kinder und Jugendliche auf spielerische Weise an das heiß diskutierte Thema einer nachhaltigen Energieversorgung heranzuführen.

ENERGETIKA 2010 ([www.energiespiel.de](http://www.energiespiel.de)) mag auf den ersten Blick als ein Computerspiel unter vielen erscheinen, doch es ist mehr: Die fiktive Welt ENERGETIKA, deren Stromversorgung über 40 Jahre hinweg in den Händen der Spielerinnen und Spieler liegt, kann als ein realitätsnahes Modell Deutschlands angesehen werden. Der Kraftwerkspark zu Spielbeginn ähnelt dem Deutschlands im Jahre 2010 und sämtliche Technologien, vom Kernkraftwerk bis zur Offshore Windkraftanlage, basieren auf realen Daten – die Modellierung der Spiellogik erfolgte in Zusammenarbeit mit Energieexperten des Deutschen Zentrums für Luft- und Raumfahrt (DLR) und des Forschungszentrums Jülich, Regie führte die DIALOGIK gGmbH in Stuttgart.

In ENERGETIKA haben sämtliche Handlungen der Spielerinnen und Spieler ökologische, ökonomische und soziale Folgen. Den einen richtigen Weg gibt es nicht. So besteht der Spielerfolg auch nicht im Erreichen eines konkreten Ziels, sondern im Meistern der Komplexität, die hinter einer umweltverträglichen, finanzierbaren und gesellschaftlich akzeptierten Energieversorgung steckt. Genau dies ist der mit dem Spielen einhergehende Lernerfolg: die Befähigung zu komplexem Denken und strategischer Planung anhand einer realen Herausforderung der heutigen Zeit. Mit dem Lernspiel können Kinder und Jugendliche sich selbst daran machen, verschiedene Zukunftsszenarien zu kreieren und auszuprobieren. Der Nachhaltigkeitswissenschaftler Prof. Orwin Renn, Ideengeber des Spiels, verweist auf das Potenzial sogenannter Serious Games in der heutigen Zeit: „Eine Gesellschaft, in der Wissen die zentrale Rolle spielt, sollte auch das gerade Kinder und Jugendliche ansprechende Medium Computerspiel verstärkt in die Bildung einbinden.“

[www.energiespiel.de](http://www.energiespiel.de)

Pressekontakt:  
Kommunikationsbüro Ulmer  
Frank Ulmer  
Neue Weinsteige 18  
70180 Stuttgart  
Tel. 0711 259717-21  
[post@kommunikationsbuero.com](mailto:post@kommunikationsbuero.com)