

Spielen mit realem Nutzen – Mehr als nur ein (Computer)-Spiel
auch geeignet als
Studenten- / Schülerprojekt Hausbau-App
von Hans-Dieter Bottke

Der Spieltrieb steckt in uns allen, ob jung oder alt. Beim Spiel geht es zunächst einmal überhaupt nicht um einen praktischen Nutzen, sondern zunächst nur darum, dass gestellte Aufgaben möglichst erfolgreich bewältig werden und man mit Punkten belohnt wird oder aber andere Mitspieler im Wettstreit besiegt.

Das hier angedachte Computerspiel soll diesen natürlichen Spieltrieb aufnehmen, aber darüber hinaus auch einen direkt erkennbaren praktischen Nutzen in der Lebenswirklichkeit bieten: Spiel und Realität verschmelzen automatisch beim Spielen.

Im Spiel plant und baut man sein eigenes Haus mit realen Bezugsgrößen hinsichtlich Statik, Dämmung, Raumaufteilung, Energieversorgung usw. sowie die Kosten für jeweilige Bauabschnitte. Dabei wird zunächst ein Haustyp als Einstiegsbeispiel gewählt, welcher sehr innovativ hinsichtlich Herstellung, Kosten, Haltbarkeit, Energieeffizienz sowie infolgedessen auch der ökologischen Nachhaltigkeit ist.

Die ersten Grundversionen eines solchen Spieles können sehr einfach technisch konzeptioniert werden, um die Entwicklungsarbeit und – kosten äußerst gering zu halten, aber dabei dennoch den gewünschten Erfolg zu erzielen. Denn der entscheidende Aspekt besteht in der direkten Verbindung zwischen Spiel und Wirklichkeit, da man mit realen Größen spielt und somit beispielsweise interessante Informationen erspielt, die insbesondere für diejenigen interessant sind, welche ein eigenes Haus bauen wollen oder sich zumindest mit dem Gendanken tragen.

In späteren Phasen der Weiterentwicklung des Spieles kann man dazu übergehen, dass Spieler eigene Ideen / Entwürfe entwickeln und darüber auch Online mit anderen Spielern sowie Fachleuten kommunizieren. Dadurch erfahren nicht zuletzt alle mit dem Hausbau involvierten Firmen die Wünsche und Ideen potentieller Kunden und können beim Entwickeln von Lösungen interaktiv zusammenwirken. Der Phantasie sind hier keine Grenzen gesetzt. Insofern bieten sich auch hierdurch

ökonomisch interessante Verwertungsmöglichkeiten für die Entwicklung dieses Spiels / dieser Animation.

Das Spiel bietet zwei Herausforderungen für den Spieler:

1. Zunächst geht es darum, die einzelnen Bauelemente in der richtigen Reihenfolge in möglichst kurzer Zeit zusammenzufügen: Je schneller, desto mehr Punkte. Falls man nicht die richtige Reihenfolge wählt, wird man wieder einen Schritt zurückversetzt, was Zeit kostet.
2. Darüber hinaus kann man in einer zweiten Spielstufe selber im Internet oder mithilfe mit dem Spiel verbundener Applikationen günstigere Angebote / Anbieter einzelner Teile bzw. Dienstleistung wie dem Transport oder der Montage suchen, so dass sich die im Spiel vorgegebenen Kosten reduzieren lassen. Infolgedessen erhöht man seinen erzielten Punktestand, welchen man in der ersten Spielstufe erzielt hat.

Neben dem Spaß am Spielen – Geschicklichkeit bei der Zusammenfügung der Einzelteile in der richtigen Reihenfolge sowie dem Suchen nach günstigeren Angeboten in der realen Welt – hat das Ganze auch einen erheblichen praktischen Nutzen: Es zeigt auf, dass der Bau eines sehr soliden Hauses schnell, relativ unkompliziert und in hoher, gleichbleibender Qualität für Bauherren möglich ist, bzw. möglich wäre.

Sobald auch mithilfe dieser Animation und später mit realen Erlebnisberichten von Bauherren mit Filmen im Netz von der realen Bauphase bis zum Ergebnis des fertigen Hauses finden, werden sich sowohl auf der Anbieter- als auch Nachfragerseite immer mehr Anwender finden. Bei einer solchen Herangehensweise wird eine höchst mögliche Transparenz der Kosten wie der Qualität verschiedener Anbieter im Bausektor gewährleistet.

Grundlage für dieses Spiel ist mein Ökohaus-Konzept, welches ich sowohl in der Textdatei ‚Computeranimation Hausbau‘ als auch ausführlicher auf meiner Internetseite beschrieben habe:

www.drbottke.de unter Rubrik der ‚Textbeiträge‘ und dort unter ‚Ökohaus‘.

Kontakt: Dr. Hans-Dieter Bottke, Idar-Oberstein, info@drbottke.de