



W& V Online-Magazin vom 29.03.2023 / Sonstiges

Gaming mit Purpose
Gaming mit Purpose

Dieses Roblox-Game verschafft einem wichtigen Thema Gehör

Der Hörspezialist Audibene hat das Onlinespiel "Blackout at Mt. Earverest" veröffentlicht, das spielerisch das Gehör jugendlicher Spieler:innen testet.

Der Welttag des Hörens am 3. März ist schon einige Wochen vorbei, das Thema vor allem bei Jugendlichen nicht sehr präsent. Der Hörgeräte-Hersteller Audibene will nun mit einem ungewöhnlichen Onlinespiel dagegenhalten: "Blackout at Mt. Earverest". Erstmals gibt es auf der Game-Plattform Roblox ein Spiel, das einem Hörtest nachempfunden ist. Entwickelt und umgesetzt wurde das Spiel mit der Werbeagentur Grabarz & Partner und Headraft, einer Agentur für immersive Kommunikation.

Spieler:innen, die einen niedrigen Punktestand aufweisen, sind möglicherweise von einer Hörminderung betroffen. Daher stellt Audibene ihnen eine kostenlose Telefonberatung durch eigene Hör-Experten für Kinder und Jugendliche zur Verfügung.

Audibene nimmt normalerweise eher Menschen mit altersbedingtem Hörverlust ab 55 Jahren in den Blick; in über zehn Jahren Markterfahrung habe sich indes gezeigt, dass Jugendliche noch wenig achtsam mit dem eigenen Wohlbefinden umgehen - Hörschwächen könnten somit nur bedingt erkannt und behandelt werden. "Durch die zunehmende Nutzung von kabellosen Kopfhörern und das Hören lauter Musik gefährden Kinder ihr Gehör und gehen das Risiko ein, schon früh einen Hörverlust zu erleiden", warnt Paul Crusius, Gründer und Geschäftsführer von Audibene.

Das Unternehmen sieht sich durch eine WHO-Studie dazu bewegt, auf das Thema aufmerksam zu machen, nach der eine Milliarde Jugendliche unwissentlich von Schwerhörigkeit bedroht sind. Ein unbehandelter Hörverlust könne nicht nur das Selbstbewusstsein, sondern auch zu einer Verzögerung der Persönlichkeitsentwicklung oder zur schulischen Benachteiligung führen. Mit "Blackout at Mt. Earverest" will Audibene einen innovativ und niedrigschwellig Aufklärung leisten. Das Spiel richtet sich in erster Linie an 13-16-Jährige Heranwachsende und ist über die bei Jugendlichen beliebte Game-Plattform Roblox verfügbar.

Darum geht es in "Blackout at Mt. Earverest"

Jemand hat den Mond ausgeknipst! Die Bewohner der Spielwelt müssen nun im Dunklen leben. Die Spieler:innen haben die Aufgabe, ihnen zu helfen, den Mond-Schalter am Gipfel des "Mt. Earverest" wieder anzuschalten. Auf dem Weg zum Ziel müssen Spieler:innen einige Aufgaben meistern. Hilfe bekommen sie von einem Hasen, einem Fisch und einer Giraffe, die im Halbdunkel der Spielwelt Unterstützung bieten. Die Spieler:innen müssen sich indessen mit dem Hörsinn zurechtzufinden. Daher geht es nicht nur um das Erreichen der Bergspitze, sondern auch um das Testen des eigenen Hörvermögens.

Das Wichtigste aus der Agenturwelt in Deutschland und international, alles zu Kreation, Trends und Personalien: Unser Newsletter Agency Snack

Verändern Krieg und Krise Kreation? Die Trends für 2023

W& V-Kreativranking: Diese Wettbewerbe wertet W& V / Das sind Deutschlands kreativste Agenturen

W& V berichtet täglich über die wichtigsten Kampagnen: Die Übersicht

Aylin Bonn

Quelle: W& V Online-Magazin vom 29.03.2023

Ressort: Sonstiges

Dokumentnummer: 117610525

Dauerhafte Adresse des Dokuments:

https://buecherhallen.genios.de/document/WUVO__c5625d239a759b7479de43e78eec25387a80fe7f

Alle Rechte vorbehalten: (c) Verlag Werben & Verkaufen GmbH, München

