

Projektbüro VISIONALE | Volker Pankrath | Emil-Fuchs-Straße 1 | 04105 Leipzig

Laudation

Hauptpreis Medienmacher

PHOBIA

Vincent, Josefin, Christian 20 - 21 Jahre, Dresden
Entstanden im Rahmen einer Hochschularbeit

You don't know where you are. You don't know what you are. All you know is that you're scared.

Phobien - das sind übertriebene Ängste vor Objekten, Tieren oder Situationen und stellen Betroffene jeden Tag vor große Herausforderungen. Ihre Ängste isolieren Phobiker zunehmend und stellen für viele eine unglaubliche Einschränkung ihres Lebens dar.

Wie nehmen Menschen, die unter einer Phobie leiden, ihre Umwelt wahr? Wie fühlen sie sich, wenn sie mit ihren Ängsten konfrontiert werden und wie meistern sie ihren Alltag? Genau das möchten die Macher des Spiels PHOBIA dem Spielenden näherbringen. Der Spieler findet sich in einer düsteren und bedrohlichen Umgebung wieder, in der er laufen, springen und klettern muss, um einer nicht sichtbaren Gefahr zu entkommen. Das Spiel mit seinem gewollt hohen Schwierigkeitsgrad, lässt den Spielenden immer wieder scheitern und verzweifeln. Aber genau dieses hohe Frustrationspotenzial motiviert den Spieler immer aufs Neue und macht die Freude beim Erfolg umso größer. Die hohe Immersion des Spiels versetzt den Spielenden in die Gefühlswelt eines Phobikers und lässt ihn all die Frustration und Verzweiflung spüren, die hinter jeder Phobie stecken.

Die Jury war sowohl von der Auseinandersetzung mit einem in der Öffentlichkeit wenig diskutierten Thema, als auch von den düsteren und dennoch liebevoll gestalteten Grafiken und der herausfordernden Spielmechanik begeistert. Das Spiel trägt dazu bei, über Phobien aufzuklären und zeigt auf, wie Betroffene ihren Alltag meistern. Die Jury gratuliert den Macherinnen und Machern von PHOBIA zu diesem eindrucksvollen und spannenden Spiel und wünscht: stay calm and improve yourself!