

Flüchtlinge in Spielen

# Im Grenzbereich

Flüchtlinge sind weltweit ein Gesellschaftsthema, ein Streitthema, ein Politikum. Seit Jahren. Videospiele greifen die Problematik nicht auf. Woran liegt das? Von Dennis Kogelx

**D**iese Geschichte hat kein Happy End. Sie hat nichts Erbauendes und positive Schlüsse lassen sich daraus auch nicht ziehen. Diese Geschichte ist eine Geschichte darüber, dass Spieleentwickler eines der wichtigsten gesellschaftlichen Themen unserer Zeit größtenteils links liegen lassen, und dass die wenigen, die es nicht tun, ignoriert, wenn nicht sogar dafür bestraft werden. Das ist die Geschichte darüber, wie Videospiele mit Flüchtlingen umgehen.

Laut einem Bericht der UN zählen Ende 2013 über 50 Millionen Menschen weltweit als internationale Flüchtlinge oder »interne Vertriebenen«, die ihre Heimat im eigenen Land verloren, ihren Staat aber nicht verlassen haben. So viele Menschen wie seit über zwanzig Jahren nicht mehr. Tendenz: steigend. Die meisten Flüchtlinge kommen aus Afghanistan (2,5 Millionen), Syrien (2,4 Millionen) und Somalia (1,1 Millionen). Sie bleiben in benachbarten Staaten wie Pakistan, Iran, dem Libanon, Jordanien oder der Türkei. Zu »uns« in den Westen sind die meisten von ihnen dabei nicht unterwegs. Dafür

müssten sie viel Geld für Schleuser, Menschenhändler zahlen. Flüchtlinge aus Afrika, die das tun, erreichen in teils führerlosen Booten die italienische Insel Lampedusa. Zwischen 2004 und 2013 starben über 6.000 Flüchtlinge bei der Überfahrt. Am 3. Oktober 2013 ertranken etwa 390 Flüchtlinge aus Somalia und Eritrea vor der Insel und brachten Lampedusa als Schlagwort in die Medien. Wer lebendig in Italien strandet, ist aber nicht am Ziel, sondern legt nur einen Zwischenstopp ein. Wer in den Westen flieht – entweder weil er will, oder weil er nicht anders kann –, muss eine



In einer spanischen Küstenstadt suchen wir nach Hilfe – und umgehen Grenzsoldaten, die in Frontiers von anderen Spielern verkörpert werden.



Am Rotterdamer Hafen stehen in Frontiers offene Container, in denen sich Flüchtlinge verstecken können.



Hochbetten in Wellblechverschlägen: Reale Bilder aus dem Flüchtlingslager in Woomera durften die Medien nicht sehen. Neil und ihr Team haben die Szenen daher in ein Spiel gepackt.

Odyssee in Kauf nehmen, die oft tödlich endet, in den meisten Fällen aber zumindest einen jahrelangen Kampf ums Überleben in menschenunwürdigen Lagern nach sich zieht, mit rassistischen Anfeindungen und völlig undurchsichtiger Bürokratie. Das ist nicht nur in Europa so. Die Situation von Flüchtlingen ist eine globale Krise. Doch die wird nur selten in Spielen thematisiert. Und wenn, dann bekommen wir es nicht mit.

### Das Lager, das niemand kennen soll

Es ist 2004 und Katharine Neil hält einen Vortrag über ihr Spiel auf der ersten Free-play-Konferenz in Melbourne. Sie hat die Konferenz organisiert, sie ist einer der Star-gäste, aber auf der Bühne steht sie nicht. Ihre Antworten spricht sie mitten aus dem Publikum, auf ihrem Schoß ein Laptop, der

ihre Stimme verzerrt. Katharine Neil muss anonym bleiben, weil sie an einem Spiel gearbeitet hat, das in Australien für einen Skandal gesorgt hat: Escape from Woomera. »Was wir getan haben, war politisch«, erzählt Neil, die vor zwölf Jahren als Game Designerin in einem großen australischen Studio arbeitete. »Der Minister für Einwanderung und der Kultusminister wollten das Projekt stoppen. Sie haben es zu einem Thema fürs Parlament gemacht, sie wollten die nationale Kunstförderung auf den Prüfstand stellen, weil unser Projekt eine winzige Summe Fördergeld bekommen hat.« Der Grund: Neil und ihr Team sprechen mit ihrem Spiel ein Thema an, über das niemand reden sollte: das Flüchtlingslager nahe der australischen Stadt Woomera. »Ein Konzentrationslager«, sagt Neil und meint das

auch so. »Dieses Camp war in der Wüste. Ein ehemaliger Wärter beschrieb es als den heißesten Ort jenseits der Hölle. Du wirst nicht mit deinem Namen angesprochen, sondern mit einer Nummer. Das hört sich wahrscheinlich ziemlich vertraut an für deutsche Ohren.« Angelegt war das Auffanglager für 500 Menschen, zur Schließung nach Massenprotesten 2003 waren es über 1.500. Insassen erinnern sich an Selbstmordversuche – mit Shampoo. Als es 2002 bei Massenprotesten im Lager auch zu Ausbrüchen kam, entstand die Idee für das Spiel: »Die Flüchtlinge entkamen und wir haben gejubelt«, sagt Neil.

### Entkommen aus der Hölle

Als politischer Flüchtling aus dem Irak sollen wir in Escape from Woomera einen Plan zum Entkommen ausarbeiten. Wir gehen durch deprimierende Massenquartiere aus Wellblech, immer den glühend heißen Zaun im Blick. Die Menschen, mit denen wir aus der Ego-Perspektive wie in einem Adventure in Multiple-Choice-Dialogen reden, sind verzweifelt. Wer entkommen will, muss Wärter austricksen und Vorräte klauen und in Müll-eimern verstecken. Eine Journalistin hat für Escape from Woomera Interviews mit ehemaligen Insassen geführt, weil Presse auf dem Gelände nicht erlaubt war. »Du kannst Fotojournalisten ausschließen, aber du kannst nicht die Erinnerungen der Menschen löschen, die dort waren«, sagt Neil. Escape from Woomera ist nie fertig geworden. Es blieb ein spielbares Konzept, ein »Vertical Slice« als Half-Life-Mod, das die Features eines fertigen Spiels demonstrieren sollte. Die australische Regierung echauffiert sich daraufhin, das Spiel gebe Tipps zum Ausbruch, fordere also zu kriminellen Handlungen auf. 2003 wird das Lager

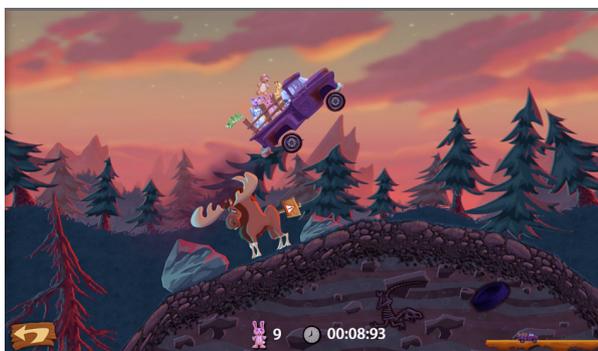


»Es gibt kein Entkommen.« Diesen Spruch hört man von den verzweifelt-ten Flüchtlingen in Escape from Woomera.



Die Sahara ist die erste Station von Frontiers, in der Gluthitze nimmt unsere Gesundheit stetig ab.

## Smuggle oder Snuggle Truck?



Bei einem Game Jam in Boston zum Thema Einwanderung kam den Entwicklern von Owlchemy eine Idee: Weil einer ihrer Freunde Probleme bei der Einwanderung in die USA hatte, könnten sie doch ein Spiel entwickeln über mexikanische Einwanderer in die USA. Entstanden ist Smuggle Truck (Schmuggellaster), ein simpler Arcade-Titel fürs iPhone, bei dem Spieler einen Pick-up-Truck über eine

wackelige Straße navigieren und versuchen, die Einwanderer nicht vom Auto zu schleudern. Apple war das Spiel zu politisch, sie wollten es nicht im App Store. Die Kontroverse bestärkte Owlchemy, aus Smuggle Truck wurde Snuggle Truck (Kuschellaster), die mexikanischen Einwanderer verwandelten sich in niedliche Kuscheltiere. Apple reichte das, das Spiel wurde veröffentlicht. Und die Idee blieb erhalten: Eine arcadige Satire über Einwanderung in die USA und die Debatten darüber ist das Spiel immer noch. Und mittlerweile auch auf Steam erhältlich.



Das Lager von Woomera als trostlos zu umschreiben, wäre noch untertrieben.

von Woomera zwar geschlossen, die Lage für Flüchtlinge in Australien bessert sich jedoch nicht. Sie sei eher noch schlechter geworden, schätzt Neil. Inzwischen werden die Hilfesuchenden nicht mehr in Australien selbst, sondern auf Inseln vor der Küste weggesperrt. In einem der Lager, auf Manus Island, laufen Hungerstreiks, Insassen schlucken Rasierklingen. Der Ruhm für *Escape from Woomera* war flüchtig. Neil hat nie große Anerkennung gefunden, weder für ihre kommerziellen Projekte, noch für ihre unabhängigen, experimentellen Spiele. Sie ist Ende 30, lebt in Paris und entwickelt mit anderen Spielermacherinnen («alles Oldtimer») Titel fürs iPad. Die Journalistin Cara Ellison nannte Katharine Neil die »beste Game Designerin, die niemand kennt«.

### Refugees win

*Escape from Woomera* schildert einen Ausbruch, um den Weg in ein solches Lager geht es in einem anderen, späteren Flüchtlingsspielprojekt: *Frontiers*, eine Mod für *Half-Life 2* von 2012. »Das Spiel haben wir als Fluchtroute nach Europa konzipiert«, schreibt Sonja Prilic, Entwicklerin von *Frontiers* beim österreichischen Künstlerkollektiv gold extra. In dem Multiplayer-Titel spielen wir entweder einen afrikanischen Flüchtling oder einen Grenzsoldaten, der ihn verhaften muss – beispielsweise in der Sahara oder bei der spanischen Grenzklave Ceuta in Nordmarokko. »Jeder Level spiegelt eine reale Grenzsituation wider, die Flüchtlinge auf dem Weg nach Europa und dann auch noch in Europa erleben. Wir wollten diese realen Orte gerne im Gedächtnis der Spieler verankern.« Jedes Szenario in *Frontiers* ist ein Multiplayer-Spiel. Im Hafen von Rotterdam verstecken wir uns als Flüchtling in leeren Containern vor Wachen. Werden wir erwischt, können wir die Wachen mit Bargeld bestechen. Haben wir keins mehr, werden wir gefasst. »Die Metapher zweier Parteien, die da gegeneinander antreten, passt auf erschreckende Weise zur Situation an den europäischen Außengrenzen, nur dass eine Seite mit Hightech-Waffen und Grenzanlagen ausgerüstet ist und die andere Seite dem hilflos mit nichts als ihrem blanken Leben gegenübersteht«, erzählt Prilic. Für *Frontiers* haben gold extra recherchiert, sind nach Ceuta gereist, um dort mit Flüchtlingen zu sprechen. »Originale Geo- und Terrainindaten aus Ceuta wur-

den in die Map übersetzt, man findet abfotografierte Graffiti von Flüchtlingen und Fremdenfeinden auf Häuserwänden«, schreibt Tobias Hammerle vom Entwicklerteam über die Detailtreue, die sich auch auf Spielmechaniken ausweitet. »Es gibt kaum Möglichkeiten, über den Grenzzaun in Ceuta zu gelangen, aber es gibt die Möglichkeit, ihn zu umschwimmen.« Oder man versteckt sich im Laderaum eines Lkws, der den Kontrollposten passiert. »Beim Roten Kreuz wird man zwar verarztet, bekommt aber sonst keine Hilfe«, führt Hammerle aus. »Über dieses ›Erleben‹ sollten die Spieler dann später, wenn sie in den Medien damit konfrontiert werden, einen neuen Zugang zur Thematik bekommen.«

### Endlich positive Aufmerksamkeit

*Frontiers* hat viel mediale Aufmerksamkeit bekommen. Vom österreichischen Kunstmuseum wurde es ausgezeichnet und nicht etwa gerügt wie *Escape from Woomera* in Australien. Ein Fortschritt, aber als nichtkommerzielles Mod-Projekt mit politischem Thema wurde es nie ein wirklich bekanntes Spiel. Im ersten Jahr nach dem Re-

lease haben gold extra noch wöchentliche Spielsessions organisiert, bei denen auch immer einer der Entwickler anwesend war, um mit Spielern ins Gespräch zu kommen, erzählt uns Sonja Prilic. Jetzt für *Frontiers* Spieler zu finden, dürfte schwer sein. Es gibt keine Server, ein Spiel selbst lokal am eigenen Rechner zu eröffnen, ist zumindest für unkundige PC-Besitzer schwierig: Man muss Steam installieren, die Mod herunterladen und ins richtige Verzeichnis entpacken und noch dazu den Source-Engine-SDK installieren. Traditionelle Publisher hatten bisher kein Interesse daran, gold extra in irgendeiner Weise zu fördern. Das Thema hat die Designer aber nicht losgelassen. »Es waren sehr eindrucksvolle und auch erschütternde Momente«, so Hammerle. »Mit Leuten zu sprechen, die in ihrer Heimat alles aufgegeben haben, sich über Jahre in Afrika bis zu den europäischen Grenzen durchgeschlagen haben, um dort dann mit der sofortigen Abschiebung konfrontiert zu werden. Du wirst gefragt: Was sollen wir denn jetzt tun? Sollen wir uns umbringen? Wollen die, dass wir sterben? Und du weißt nicht, was du antworten sollst.« In ihrem nächsten Spiel, *From Darkness*, soll es um genau diese Menschen gehen, die in einer Interviewmechanik ihre Geschichten erzählen. Ein Doku-Spiel und ein spannendes Projekt, aber wahrscheinlich wieder kein Spiel, das die Thematik in einen breiteren Mainstream-Kontext setzen kann.

### Nach der Flucht

Was weder *Escape from Woomera* noch *Frontiers* leisten, ist auf die Lage von Flüchtlingen zu schauen, die es tatsächlich nach Europa schaffen. Was passiert dann? »Und dann wird entschieden: Okay, du bist zwar in München angekommen, aber du musst jetzt weiter nach Brandenburg, nach Eisen-

## 1378 (km)



Ein historisches Flüchtlingsdrama behandelt 1378 (km). Die alleine lauffähige *Half-Life-2*-Mod spielt nämlich an der innerdeutschen Grenze und wurde 2010 von Jens M. Stober veröffentlicht, der zuvor bereits an gold extras Flüchtlingssimulation *Frontiers* mitgearbeitet hat. In 1378 (km) muss man als ostdeutscher Flüchtling versuchen, den Todesstreifen zwischen DDR und BRD zu überwinden

und in den Westen zu entkommen. Ein anderer Spieler schlüpft in die Rolle eines Grenzsoldaten und soll diese Flucht verhindern. Deutsche Politiker verfallen angesichts dessen in ihren klassischen Shooter-Beißreflex, bezeichnen die Mod als »dumm« und »makaber«, der Leiter der Stasi-Gedenkstätte Hohenschönhausen erstattet sogar Strafanzeige gegen Stober – das Verfahren wird jedoch eingestellt. Wer derart polemisiert, verkennt zudem die wahre Absicht der Mod – und ihre Wirkung. Wenn man die Flüchtlingsrolle einnimmt, kann man in 1378 (km) zumindest erahnen, was es heißt, als unbewaffneter Zivilist gegen ein unmenschliches Bollwerk anzurennen. Mauersoldaten wiederum müssen nicht nur ihr Gewissen unterdrücken, sondern sich auch in einem virtuellen Gerichtsprozess verantworten, wenn sie tatsächlich schießen. Die Mod kann also durchaus nachdenklich machen und gilt heute als Vorzeigeprojekt für *Serious Games*; die »Bild« wird für ihre verzerrende Berichterstattung über das »widerwärtige DDR-Ballerspiel« (Zitat) später sogar vom Presserat gerügt.



Das neue Projekt von gold extra: From Darkness ist ein dokumentarisches Interviewprojekt als Spiel.



Im letzten Level von Frontiers sehen wir Infos zum Flüchtlingsthema und hören Interviews mit Flüchtlingen und Aktivisten.

hüttenstadt«, erzählt uns Gabi Jaschke, vom Flüchtlingsrat Brandenburg, einer Lobbyorganisation, die als Knotenpunkt für Initiativen und Beratungsstellen fungiert. Wir treffen sie in einem kleinen, mit Akten überladenen Büro in einer Villa in Potsdam, die auch schon bessere Tage gesehen hat, und deren umliegendes Grundstück für diverse Projekte mit Flüchtlingen genutzt wird. »Der Flüchtling wird in Eisenhüttenstadt ungefähr drei Monate bleiben. Das ist die Maximalverweildauer in einer Erstaufnahmeeinrichtung in Brandenburg. Innerhalb dieser drei Monate darf er nicht arbeiten, die Kinder dürfen nicht in die Schule gehen, und es kann gut sein, dass sein Asylverfahren nicht vorankommt. Weil das Bundesamt im Moment so überlastet ist, dass sehr viele Menschen ihre Anhörung erst später haben.«

Eisenhüttenstadt ist kein Woomera, aber angenehm ist es auch nicht. Die Einrichtung, eine ausrangierte Kaserne, ist ausgelegt auf 500 bis 600 Menschen. Aktuell sind hier um die 1.400 Flüchtlinge untergebracht. Zu tun haben die Gäste wenig, betreut, auch medizinisch, werden sie kaum. Nach drei Monaten verteilt man sie dann aus der Erstaufnahmeeinrichtung auf Landkreise. In einigen Bundesländern bekommen sie Wohnungen. Brandenburg gehört nicht dazu. Nur 30 Prozent aller Flüchtlinge bekommen hier eigene Wohnungen, Gemeinschaftsunterkünfte sind die Regel. Laut Jaschke sind diese Unterkünfte keine ange-

messene, menschenwürdige Unterbringung: »Es ist eine ganz schwierige Situation. Dazu kommt die Unsicherheit: Was wird mit mir passieren, kann ich bleiben, muss ich wieder gehen, und wenn ja: wohin? Die Unsicherheit über die Verwandten, die man zurückgelassen hat, die Trauer über die, die ertrunken sind. Wir gehen davon aus, dass ungefähr 40 Prozent der Flüchtlinge traumatisiert sind: schwerste Misshandlungen, Folter, Menschenrechtsverletzungen. Die Leute sind zum Teil aufgrund der Traumatisierung sehr aggressiv oder sehr depressiv, sehr verunsichert. Eine schwierige Lage, die dadurch verschlimmert wird, dass so viele Menschen in Gemeinschaftsunterkünften untergebracht sind.« Die Anzahl der Gemeinschaftsunterkünfte hat sich laut Jaschke in den letzten zwei Jahren fast verdoppelt, pro Person stehen ungefähr sechs Quadratmeter zur Verfügung, ein Sozialarbeiter betreut 120 Flüchtlinge. Über ein Jahr dauert es, bis Flüchtlinge überhaupt darauf hoffen können, eine Arbeitsstelle zu finden, bis dahin werden andere Bewerber bevorzugt, und sie erhalten etwa 80 bis 90 Prozent des Hartz-4-Satzes.

### Mittelklassehelden

In Brandenburg wird die globale Krise ebenso deutlich wie in Woomera, sie äußert sich nur anders. Es ist eine extreme Situation. Warum also greifen Spielermacher das Thema kaum auf? »Traditionell lassen die Spielefirmen sich nur selten auf politisch kont-

roverse Themen ein, vermutlich gibt es da eine Angst, ein zu heißes Eisen anzufassen und das bei den Verkaufszahlen ausbaden zu müssen«, vermutet Sonja Prilic von gold extra. Katharine Neil ist sich nicht einmal sicher, ob es möglich ist, ein gutes Spiel über Flüchtlinge zu machen: »Sid Meier hat mal darüber gesprochen. Du nimmst dir ein Thema und du denkst über das Gameplay nach. Manus Island, steckt da ein Spiel drin oder nicht? Ich will keinen Elendssimulator machen, kein Sims – aber es müsste ja darum gehen, dass man verhungert.« Wir fragen Neil, ob sie nicht glaubt, dass es helfen könnte, Aufmerksamkeit zu schaffen für ein wenig beachtetes gesellschaftliches Thema, und bekommen eine Antwort, die dann doch überrascht – und irgendwie auch wieder nicht: »Ich glaube, in der Spieleindustrie gibt es ein zunehmendes Klassenproblem. Du brauchst einen Anlass, ein solches Spiel zu machen. Ich war eine Aktivistin. Ich habe eine glühende Wut gefühlt. Und wenn du diese Wut nicht fühlst, dann ist es viel schwerer, diese undankbare Aufgabe zu übernehmen. Wenn wir Spiele über Probleme machen, dann über die Probleme von Amerikanern aus der Mittelschicht, weil das die Leute sind, die sich einen Abschluss in Spieleentwicklung leisten können. Ex-Asylbewerber machen keine Videospiele. Die Unterprivilegierten machen keine Spiele, sie arbeiten in einem Schnellimbiss und müssen zwei Kinder durchbringen.«

Spiele über Flüchtlinge sind eine Seltenheit, weil alles getan wird, um Flüchtlinge vom Rest der Gesellschaft so weit fernzuhalten wie möglich, lieber »versteckt« man sie in Woomera, auf Manus Island oder in Eisenhüttenstadt. Spieleentwickler sind in den wenigsten Fällen ehemalige Flüchtlinge, und Aktivisten haben mehr als genug zu tun, um noch nebenher Spiele zu entwickeln. Löhnen würde sich das trotzdem. Vielleicht schon, wenn man die Idee eines »Elendssimulators« aufgibt und sich darauf konzentriert, dass es Menschen gibt, die diesem Elend trotzen. »Klar, du kannst eine Doku darüber machen, wie grauenhaft das alles ist«, erinnert sich Katharine Neil an eine Zeit, in der sie wütender war, idealistischer und weniger zynisch. »Aber wir haben uns gedacht: Das kann ein Spiel sein über Helden. Diese Menschen waren unsere Helden. Sie sind es immer noch.« Dennis Kogel / GR



Die Grenzkontrolle vor Ceuta können wir in Frontiers passieren, indem wir uns im Lkw verstecken.