merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Nicolas Löffler: Spiel und Asyl

Beitrag aus Heft »2016/05: Medien, Flucht und Migration«

Tausende von Menschen müssen aufgrund von Krieg oder Armut aktuell ihre Heimat verlassen und stellen andere Länder vor eine gewaltige Herausforderung. Die Hintergründe und Motive ihrer Flucht sowie die Strapazen und Gefahren auf ihrer Reise gehen dabei jedoch oft unter. Journalistinnen und Journalisten sowie Computerspiele-Hersteller haben in sogenannten Newsgames versucht, die Situation und Entscheidungen von Flüchtlingen greifbarer zu machen und eine Möglichkeit zu bieten, sich spielerisch mit der Materie auseinanderzusetzen. So kann zu dem ansonsten meist sachlich behandelten Thema eine persönliche und emotionale Verbindung aufgebaut werden. Die folgenden Spiele sind besonders geeignet für die medienpädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen und können als Diskussionsgrundlage in der Schule wie auch zuhause dienen. Auch für Erwachsene kann diese neue Art der Auseinandersetzung sehr gewinnbringend sein. Syrian Journey In Syrian Journey, ein Spiel der BBC, müssen folgenreiche Entscheidungen getroffen werden. Es werden bei der Reise durch verschiedene Länder Situationen beschrieben, und die Spielerinnen und Spieler vor die Wahl zwischen zwei, manchmal auch drei Antworten gestellt, die unterschiedliche Auswirkungen auf die Weiterreise haben.

Ziel ist die erfolgreiche Einreise in ein sicheres Land und die Gewährung von Asyl. Die skizzenhaft bebilderten Szenarien beruhen dabei auf Erlebnissen von echten Flüchtlingen.Da Syrian Journey haupsächlich aus Text mit einzelnen Illustrationen besteht, wirkt es weniger wie ein Computerspiel als eine interaktive Geschichte. Für Menschen mit Freude am Lesen bietet es jedoch einen interessanten Einblick in die Strapazen und schwierigen Entscheidungen, die Flüchtlinge häufig auf sich nehmen, und bietet durch seine Kürze einen schnellen Einstieg in das Thema.Papers, Please In Papers, Please nehmen die Spielenden die Rolle einer Bürgerin bzw. eines Bürgers in einem totalitären fiktiven Staat ein. Im Verlauf müssen sie unterschiedliche Aufgaben für die korrupte Regierung erfüllen. So müssen sie unter anderem Immigrantinnen und Immigranten an einem Grenzübergang kontrollieren und entscheiden, wer das Land betreten darf und wer nicht. Die Einreisebedingungen ändern sich jedoch in immer geringeren Zeitabständen. Zudem versuchen ominöse Geheimgesellschaften, die Spielenden für ihre Zecke zu missbrauchen. Beispielsweise haben Aufträge, die nicht erfolgreich oder innerhalb der vorgegebenen Zeit ausgeführt werden, Geldstrafen zur Folge. Das Spiel stellt die Spielerinnen und Spieler vor schwierige moralische Entscheidungen und lässt sie mit der Zeit immer stärker an die Grenzen von richtig und falsch stoßen. Die anspruchsvollen Verwaltungsaufgaben und der schnell ansteigende Schwierigkeitsgrad machen Papers, Please zu einem Spiel, das schnell frustrieren kann – und durchaus auch soll, denn die zermürbende Macht des fiktiven Staats wird hierdurch besonders eindrücklich.

Last Exit Flucht Dieses Spiel des UN-Flüchtlingswerk (UNHCR) vermittelt den Spielenden in drei verschiedenen Stufen die Strapazen einer Flucht sowie die damit verbundenen Hürden. Die Spielenden stellen sich einem suggestiven Polizeiverhör, entscheiden, wie, wohin und mit wem sie flüchten wollen, beurteilen den Unterschied zwischen Flüchtling und Migrant und versuchen, sich nach dem genehmigten Asylantrag ein neues Leben aufzubauen. Last Exit Flucht besteht aus einzelnen Kapiteln und ist daher gut in mehreren Sitzungen spielbar, zwischen denen die Flucht-Etappen und moralischen Aspekte reflektiert werden können. In dunklen Tönen gehalten, versteht es das Spiel, die Stimmung einer nächtlichen Flucht eindrücklich festzuhalten. Stellenweise sind die Handlung und die damit verbundenen Entscheidungen etwas vorhersehbar, bieten aber dennoch einen guten

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Gesprächsansatz. Cloud ChasersDas für Smartphones konzipierte Spiel Cloud Chasers des Schweizer Gamestudios Blindflug führt die Spielenden durch eine postapokalyptische Welt, in der eine extreme Spaltung von Arm und Reich herrscht. Ein verzweifelter Farmer beschließt, sich mit seiner Tochter auf eine lange und riskante Reise durch karges Ödland zu machen, um so vielleicht ein besseres Leben führen zu können. Das Spiel bietet jedoch kein echtes örtliches Ziel, dass erreicht werden muss. Vielmehr liegt der Fokus auf der Reise selbst, der Gesamtatmosphäreund den Strapazen, die einer realen Flucht nachempfunden sind.

Anders als die bisher aufgeführten Spiele, verarbeitet dieses die Flüchtlingsthematik in einem eher fantastischen Kontext, der optisch mit realen Fluchtbedingungen wenig zu tun hat. Dieser Rahmen bietet die Möglichkeit, das Thema neutral und frei von belastenden Bildern zu reflektieren – und so auch jüngere Kinder und Jugendliche an die Materie heranzuführen.

Nicolas Löffler ist studentische Hilfskraft am JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. Derzeit studiert er Soziale Arbeit an der Katholischen Stiftungsfachhochschule München.