

DIPLOMARBEIT/ DIPLOMA THESIS

Titel der Diplomarbeit / Title of the Diploma Thesis

Migration in digitalen Spielen: Diskurs, Veränderungen, Didaktisierung

verfasst von / submitted by

Andreas Hametner

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Magister der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2019 / Vienna, 2019

Studienkennzahl lt. Studienblatt / degree programme code as it appears on the student record sheet A 190 344 313

Studienrichtung lt. Studienblatt / degree programme as it appears on the student record sheet Lehramtsstudium Unterrichtsfach Englisch Unterrichtsfach Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung

Betreut von:/ Supervisor: Mag. Mag. Dr. Alexander Preisinger

Danksagung

An dieser Stelle möchte ich mich herzlich bei allen bedanken, die mich auf meinem Weg durch das Studium begleitet haben und mich beim Verfassen dieser Diplomarbeit unterstützt haben.

Besonderer Dank gilt meiner Familie, die mich durch das Studium begleitete und immer unterstützte.

Ich möchte mich auch bei meinen Freundinnen und Freunden bedanken, vor allem Andreas, Evelyn, Florian, Thomas und Johanna, deren Freundschaft das Studium erleichterte und die mir, besonders bei dieser Arbeit, Hilfestellung leisteten.

Schlussendlich gilt mein Dank meinem Betreuer Alexander Preisinger für die umfassende Hilfestellung und Unterstützung bei der Erstellung dieser Diplomarbeit.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	5
1.1 Relevanz des Themas.....	5
1.2 Spielauswahl	6
1.3 Struktur der Arbeit und Forschungsfragen	8
2. Hintergründe der Flüchtlingssituation	9
2.1 Geschichte der Flucht und Einordnung der Spiele	9
2.3 Der Syrienkonflikt	11
3. Methodik.....	15
3.1 Wichtige Begrifflichkeiten.....	15
3.2 Qualitative Inhaltsanalyse.....	16
3.2.1 Vorstellung der Methode	16
3.2.2 Ablauf und konkrete Verwendung.....	17
3.3 Game Studies und Geschichtswissenschaft	19
4. Spielanalysen	22
4.1 Against All Odds.....	23
4.2 Papers, Please.....	29
4.3 Bury me, my Love	36
4.4 Path out	42
4.5 NORTH.....	47
4.6 Vergleich.....	53
5. Didaktisierung.....	68
5.1 Allgemeine Überlegungen zu digitalen Spielen im Unterricht.....	68

5.2 Lehrpläne	73
5.3 Konkrete Verwendung der Spiele	75
6. Fazit und Forschungsausblick.....	80
7. Bibliographie.....	82
8. Anhang.....	88
8.1 Zusammenfassung.....	88

1. Einleitung

1.1 Relevanz des Themas

In dieser Arbeit werden mehrere digitale Spiele auf ihre Darstellung von Flüchtenden und MigrantInnen analysiert, um Schlüsse über Trends und Veränderungen in den Jahren rund um die sogenannte Flüchtlingssituation 2015 zu ziehen und zu determinieren, wie diese Titel im Geschichtsunterricht gewinnbringend eingesetzt werden können. Dieses Medium ist heute nicht mehr aus dem Alltag vieler Menschen wegzudenken. Alleine in Österreich lassen sich 4,9 Millionen Menschen, also mehr als die Hälfte der Bevölkerung des Landes, zu den SpielerInnen von Videospielen zählen.¹ Bei jungen Erwachsenen in Deutschland zwischen 18 und 29 Jahren erhöht sich der Prozentsatz sogar auf 60 %.² Obwohl für Österreich keine ähnliche Studie vorliegt, kann aufgrund von ähnlicher Mediennutzung vermutet werden, dass die heimischen Zahlen vergleichbar sind. Es ist relativ gut bekannt, dass Medien ihre KonsumentInnen beeinflussen,³ was bedeutet, dass digitale Spiele schon alleine durch ihre große Verbreitung Einfluss auf eine sehr hohe Anzahl von Menschen haben. Besonders Kinder und Jugendliche orientieren sich bei der Konstruktion ihres Weltbildes des Öfteren an den Medien, die sie konsumieren.⁴ Deswegen ist es nötig zu eruieren, welche Werte und Meinungen in diesen dargestellt und weitergegeben werden, besonders bei Themen, die im öffentlichen Diskurs stehen. Die Geschichtsbilder und politischen Meinungen, die von diesen Medien übernommen wurden, könnten nämlich von den Konsumenten normalisiert werden und dadurch auch in den Unterricht gebracht werden.⁵ Dort sollten sie inkorporiert und auf ihren Wahrheits- und Realitätsgrad untersucht werden, sodass keine fehlerhaften Geschichtsbilder oder problematischen Ideologien fraglos von den Jugendlichen übernommen werden.

¹ o.A., „Fast 5 Millionen Österreicher spielen Videogames“, *OVUS.at*, 2017, aufgerufen 6.September 2018, <http://www.ovus.at/news/fast-5-millionen-osterreicher-spielen-videogames/>.

² Feierabend, Sabine, Plankenhorn Theresa und Rathgeb Thomas, „JIM 2017. Jugend, Information, (Multi-) Media“, Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. 2017, aufgerufen 9.September 2018, https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2017/JIM_2017.pdf, 48f

³ Burton, Graeme, *Media and Society: Critical Perspectives* (Berkshire: Open University Press, 2010), 108.

⁴ Arnett, Jeffrey Jensen, *Encyclopedia of Children* (Worcester, MA: Sage, 2006), 279, 286ff.

⁵ Schwarz, Angela, „Game Studies Und Geschichtswissenschaft“. In: *Game Studies*, editiert von Klaus Sachs Hombach und Jan-Noel Thon. Köln: Halem, 2015, 412.

1.2 Spielauswahl

Diese Arbeit versucht zu zeigen, welche Werte und Bilder digitale Spiele ihren SpielerInnen vermitteln. Dies wird in einem spezifischen Kontext unternommen. Ein Thema, das seit mehreren Jahren die Medien dominierte und in Politik und öffentlichem Diskurs immer wichtiger wurde, ist die Debatte über die sogenannten *Flüchtlinge* und *Asylsuchenden*. Im Jahr 2015 erhöhte sich die Anzahl an Flüchtenden, die in Europa Zuflucht suchten, massiv.⁶ Dies wird im nächsten Kapitel dieser Arbeit erläutert. Es werden mehrere Spiele, die das Thema Flucht und Migration behandeln, analysiert und genauer beleuchtet, wie sie die Flüchtenden darstellen. Aufgrund der Omnipräsenz dieser Thematik in den europäischen Medien wurden bei den Spielen, die nach 2015 veröffentlicht wurden, nur solche von europäischen Entwicklungsstudios gewählt. Die Mitarbeiter dieser Firmen erlebten die öffentlichen Debatten zu den Geschehnissen rund um 2015 medial mit und wurden, wahrscheinlich, davon in ihren Denkweisen und Meinungen beeinflusst. Es werden zwei Spiele untersucht, die vor diesem Jahr erschienen, und drei, die danach veröffentlicht wurden.

Folgende digitale Spiele werden untersucht⁷:

<i>Titel</i>	<i>Erscheinungsjahr</i>	<i>Entwickler</i>	<i>Publisher</i>
<i>Against All Odds</i>	2005	UNHCR	UNHCR
<i>Papers, Please</i>	2013	Lucas Pope	3909 llc
<i>Bury me, my Love</i>	2017	The Pixel Hunt und Figs	Playdius
<i>Path out</i>	2017	Causa Creations	Causa Creations
<i>NORTH</i>	2016	Outlands	Sometimes You

Vorweg sollte festgehalten werden, dass alle in dieser Arbeit erwähnten Spiele keine sogenannten *AAA games* sind, also Spiele mit sehr hohem Produktionsbudget, die von den größten Spieleschmieden der Branche hergestellt worden sind. Die Medien, die analysiert

⁶ UNHCR, „Global Trends. Forced Displacement in 2015.“ UNHCR, 2016, aufgerufen 10.Oktober 2018, <http://www.unhcr.org/statistics/unhcrstats/576408cd7/unhcr-global-trends-2015.html>, 6.

⁷ Zur vollständigen Zitation von digitalen Spielen wird die Struktur „[Titel/Untertitel | Publisher | Plattform | Erscheinungsdatum]“ des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele verwendet und für Kurzzitate werden die Plattform und das Erscheinungsjahr vermieden, um eine Ähnlichkeit zum Chicago-Style zu erzeugen, der für den Rest der Zitierung verwendet wird.

o.A., „Manifest Für Geschichtswissenschaftliches Arbeiten Mit Digitalen Spielen!“ Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele, 2016, aufgerufen 10.Oktober 2018, https://gespielt.hypotheses.org/manifest_v1-1.

werden, sind alle *indie games*. Es handelt sich dabei um Spiele, die von kleineren und unabhängigen Studios produziert werden, die meist eine kleinere Anzahl von Mitarbeitern haben. Diese Titel werden unabhängig von Publishern entwickelt, wodurch keine zusätzliche, auf Gewinn fokussierte Stimme den Entwicklungsprozess beeinflusst. Es lässt sich deswegen behaupten, dass die persönlichen Denkweisen und Weltbilder der EntwicklerInnen mehr in die Produkte fließen als bei größeren Entwicklungsfirmen.

Die verschiedenen digitalen Spiele, die in dieser Arbeit analysiert werden, stammen aus unterschiedlichen Genres. Aufgrund der Schwammigkeit von Genredefinitionen⁸ und des Designs der Spiele selbst, ist es bei manchen der Titel schwierig oder unmöglich, sie klar einzuteilen. Es lässt sich allerdings die Behauptung aufstellen, dass alle sogenannte *serious games* sind, welche laut Clark Abt Spiele sind, die das Vergnügen als Sekundär-, und die Bildung als Primärziel haben.⁹ Diese Definition für solche Spiele kann jedoch als veraltet angesehen werden, denn viele dieser sogenannten *serious games* sind zwar nicht darauf ausgelegt, Vergnügen zu erzeugen, jedoch versuchen sie immer noch unterhaltend und fesselnd zu sein. Eine neuere Sicht auf das Konzept von *serious games* wird unter anderem auch von Sørensen, Meyer und Egenfeldt-Nielsen vertreten, die argumentieren, dass die Bezeichnung ein generischer Term ist, der zur Beschreibung von bildenden digitalen Spielen, deren Ziel mehr als nur das Vergnügen ist, verwendet werden kann.¹⁰ Diese Ansicht scheint auch von Florent Maurin, einem Mitglied des Entwicklungsteams von *Bury me, my Love* geteilt zu werden, der in einem Interview sagte, dass „*Spiele nicht unbedingt lustig und trivial sein müssen*“, und dass sie jegliche Art von Thematik betreffen können.¹¹ Er sprach zwar nicht dezidiert über *serious games* als Konzept, aber über *Bury me, my Love*, welches als solches klassifiziert werden kann.

Es werden also nur *serious games*, die von *indie*-Studios entwickelt wurden, in dieser Arbeit inkludiert, da sich diese oftmals bewusster und expliziter mit den Themen auseinandersetzen, die sie ansprechen. Dies liegt daran, dass der Fokus der EntwicklerInnen nicht immer auf der

⁸ Klimmt, Christoph, „Ego-Shooter, Prügelspiel, Sportsimulation? Zur Typologisierung von Computer- und Videospielen“, *Medien und Kommunikationswissenschaft* 49, Nr. 4 (2001): 480-497, 482.

⁹ Abt, Clark C, *Serious Games* (New York, NY: Viking Press, 1970), 9.

¹⁰ Sørensen, Birgitte Holm, Bente Meyer, und Simon Egenfeldt-Nielsen. *Serious Games in Education : A Global Perspective* (Santa Barbara: Aarhus University Press, 2011), 10.

¹¹ Maurin, Florent, „Bury Me, My Love tracks life for a Syrian refugee“, Interview von Colin Campbell, *Polygon*, 2017, aufgerufen 10. Oktober 2018, <https://www.polygon.com/2017/3/29/15116188/bury-me-my-love-syrian-refugee-game>.

Maximierung von Spielspaß liegen muss. Dadurch liegt nahe, dass besonders schwierige Themen, die Reflexion und Verständnis benötigen – wozu Flucht und Migration definitiv gezählt werden können –, am besten durch *serious games* behandelt werden.

1.3 Struktur der Arbeit und Forschungsfragen

Um diese Spiele im Kontext der sogenannten *Flüchtlingskrise* zu analysieren, ist es zuerst nötig, die Hintergründe dafür zu erläutern. Dies wird im nächsten Teil dieser Arbeit geschehen, in dem die Gründe für die Vertreibung vieler Syrer untersucht werden und erläutert wird, warum genau dieser Konflikt betrachtet wird. Daraufgehend werden die Vorgehensweise und verwendeten Theorien bei der Analyse der digitalen Spiele erklärt, und danach die Spiele selbst auf verschiedene Aspekte ihrer Darstellungen durchleuchtet. In einem nächsten Schritt erfolgt eine Gegenüberstellung der vor und nach 2015 erschienenen Titel, um Schlussfolgerungen zu ziehen, ob und inwiefern die Darstellung von Flüchtenden und MigrantInnen sich verändert hat. Dabei wird auch versucht, mögliche Gründe dieser eventuellen Veränderungen zu finden. Nach der Analyse und dem Vergleich der digitalen Spiele wird weiters versucht, Ansätze dafür zu finden, wie die Verwendung dieser Spiele im Unterricht für das Fach Geschichte und politische Bildung funktionieren könnte. Dazu wird kurz die grundsätzliche Verwendung von digitalen Spielen im Geschichtsunterricht thematisiert, dann die Lehrpläne durchsucht und die Hindernisse und Nachteile, jedoch auch die Vorteile und einzigartigen Möglichkeiten dieses Mediums analysiert. Abschließend werden Vorschläge dafür erarbeitet, wie die aufgrund der vorherigen Analyse der Titel am besten für den Unterricht geeigneten digitalen Spiele gewinnbringend verwendet werden können.

Die Forschungsfragen für diese Arbeit lauten wie folgt:

- Inwiefern, wenn überhaupt, veränderte sich die Darstellung von Flüchtenden und Asylsuchenden in *serious games* im Laufe der Flüchtlingssituation in den Jahren nach 2015?
- Inwiefern können diese Änderungen mit realen Entwicklungen und Diskursen verknüpft werden?
- Wie könnte man weiters diese Medien in Schule und Unterricht vorteilhaft einbringen und verwenden?

Die These, die versucht wird zu beweisen, ist, dass die Darstellung von Flüchtenden und MigrantInnen sich im Laufe der Flüchtlingssituation 2015 so veränderte, dass die Charaktere weniger stereotyp wurden und eine aktivere Rolle in *serious games* einnahmen. Diese Entwicklung wurde, vermutlich, durch die erhöhte Sichtbarkeit dieser Gruppe und als Reaktion auf deren negative Darstellung im öffentlichen Diskurs motiviert.

2. Hintergründe der Flüchtlingssituation

2.1 Geschichte der Flucht und Einordnung der Spiele

Die Flucht ist kein Phänomen des 21. Jahrhunderts, sondern war ein steter Begleiter der Menschheit, besonders ab dem 16. Jahrhundert, in dem die Vertreibung von ganzen Volksgruppen begann.¹² Anfang des 20. Jahrhunderts wurden durch die Entstehung neuer Nationalstaaten und Ideologien neue geografische und ethnische Grenzen gezogen, wodurch Konflikte zwischen Gruppen häufiger wurden und die Anzahl der Vertriebenen stieg.¹³ Eines der bekanntesten Beispiele für die Verfolgung, Vertreibung und auch Flucht einer spezifischen Gruppe ist die jüdische Bevölkerung Europas vor und während des Zweiten Weltkriegs, die vor Unterdrückung und Mord flohen. In diesem Kapitel werden kurz Gründe der Flucht und die Ströme von Flüchtenden in den 1990er- und 2000er-Jahren erörtert, denn eine komplette Geschichte der Flucht und Migration würde mehr als ein Buch füllen.

Wo auch immer Gewalt oder Unterdrückung herrschen, wird auch Flucht von diesen Orten existieren, wobei die Natur des Konfliktes und seine Dimensionen einen großen Einfluss auf die Anzahl und auch die Beweggründe der Flüchtenden haben.¹⁴ Oftmals hat die Vertreibung von

¹² Schmidlechner-Lienhart, Karin Maria, „Erzwungene Mobilität: Vertreibung Und Massenflucht Im 20. Jahrhundert.“ In: *Mobilitäten: Beiträge von Vortragenden Der Montagsakademie 2011/12*, editiert von Ulrike Bechmann and Christian Friedl, 305–16. Graz: Grazer Universitätsverlag, 2012, 306.

¹³ Manning, Patrick, und Tiffany Trimmer, *Migration in World History*. 2.Ed. London und New York, NY: Routledge, 2013, 170.

¹⁴ Boswell, Christina, „Addressing the Causes of Migratory and Refugee Movements: The Role of the European Union.“ *Institute for Peace Research and Security Policy*, 2002, aufgerufen 20.November 2018,

Menschen damit zu tun, dass der Staat, in dem sie lebten, schwach ist, und entweder eine Gruppe nicht beschützen kann oder seine Macht durch Unterdrückung stärkt.¹⁵ Konflikte zwischen Nationen oder auch Bürgerkriege innerhalb von Ländern sind ebenso oftmals Gründe zur Flucht.¹⁶

Zu Beginn der 1990er-Jahre wurde die globale Anzahl der Flüchtenden auf etwa 17 Millionen geschätzt, wobei die wichtigsten Krisenherde hierbei in Afrika und dem Nahen Osten identifiziert wurden¹⁷ und keine Personen gezählt wurden, die innerhalb ihrer eigenen Nationen vertrieben wurden.¹⁸ Die Zahl der global Vertriebenen erreichte 1996 37 Millionen Personen¹⁹ durch neu entstandene Konflikte, wie im ehemaligen Jugoslawien, aber auch andauernde, wie Afghanistan.²⁰ In den Jahren zwischen 1999 und 2011 stammten die meisten Betroffenen aus afrikanischen Krisenzonen wie dem Sudan oder dem Kongo, aber auch aus Ländern des Nahen Ostens wie dem Irak, und auch weiterhin Afghanistan.²¹ Die Zahlen der Vertriebenen blieben dabei mehr oder weniger konstant. Der Start des sogenannten *Arabischen Frühlings* im Jahr 2011 jedoch resultierte in großen Konflikten, unter anderem auch in Syrien, was dazu beitrug, dass die Anzahl der global Vertriebenen im Jahr 2015 65,3 Millionen Menschen betrug. Eine komplette Analyse aller Ereignisse in allen Ländern, die zu diesem immensen Anstieg führten, würde jedoch den Rahmen dieser Arbeit sprengen, da diese mannigfaltig und weitläufig sind und nicht das Hauptthema dieser Arbeit darstellen. Deswegen werden lediglich die Gründe der Vertreibung der größten Gruppe an Flüchtenden erläutert. Laut der jährlichen Publikation des UNHCR waren die Herkunftsländer von 54 % der Flüchtenden im Jahr 2015 nur drei Nationen –

<http://www.unhcr.org/research/working/3e19ac624/addressing-causes-migratory-refugee-movements-role-european-union-christina.html>, 5.

¹⁵ ebd., 5f.

¹⁶ ebd.

¹⁷ UNHCR, „1991 Report of the United Nations High Commissioner for Refugees.“ *UNHCR*, 1991, aufgerufen 20. November 2018, <http://www.unhcr.org/excom/unhcrannual/3ae68c9d0/report-united-nations-high-commissioner-refugees-1991.html>.

¹⁸ UNHCR, „Forced Displacement 2015“, 6.

¹⁹ ebd.

²⁰ UNHCR, „1994 Report of the United Nations High Commissioner for Refugees.“ *UNHCR*, 1995, aufgerufen 20. November 2018, <http://www.unhcr.org/excom/unhcrannual/3ae68c3e4/report-united-nations-high-commissioner-refugees-1994.html>.

²¹ vgl. UNHCR, „Forced Displacement 2015“, 6. und UNHCR, „UNHCR Historical Refugee Data.“ *UNHCR*, 2012, aufgerufen 20. November 2018, <http://data.unhcr.org/dataviz/>.

Syrien, Afghanistan und Somalia. Davon war die größte Gruppe mit 4,9 Millionen Menschen die der Syrer.²²

Es ist aufgrund der großen Anzahl von vertriebenen SyrerInnen nicht überraschend, dass diese auch oftmals in politisch motivierten digitalen Spielen thematisiert werden. Zwei der Spiele, *Path out* und *Bury me, my Love*, haben explizit ProtagonistInnen, die aus Syrien fliehen müssen, und ein drittes, *NORTH*, ist davon beeinflusst. Aus diesem Grund wird versucht, die wichtigsten Geschehnisse und Gruppen zusammenzufassen, sodass die in den Spielen angesprochenen Themen verstanden werden können. Eine komplett lückenfreie Abhandlung aller Ereignisse und Organisationen im Syrischen Bürgerkrieg würde jedoch ebenfalls zu viel Platz einnehmen.²³

2.3 Der Syrienkonflikt

Die politische Landschaft Syriens, eines Staates mit einer sehr hohen Diversität an Religionsgemeinschaften und Bevölkerungsgruppen,²⁴ wurde seit 1963 von der Ba'ath-Partei dominiert, deren Regierungszeit kurz nach der Machtübernahme durch relativ hohe politische Stabilität und, bedingt durch den Verkauf von Erdöl, Wohlstand geprägt war.²⁵ Im Jahr 2011 begannen in der Stadt Dar'a, inspiriert durch den sogenannten *arabischen Frühling*, in dessen Zuge in vielen Ländern revolutionäre Aufstände entstanden,²⁶ die ersten Proteste gegen die Regierungspartei, die seit mittlerweile fast fünfzig Jahren die politische Landschaft dominierte. Dies markiert auch den Zeitpunkt, an dem sich die Leben vieler Syrer veränderten.²⁷ Zum Zeitpunkt des Schreibens dieser Arbeit ist der Konflikt, der damals entstanden ist, immer noch in vollem Gange. Die anfänglichen Demonstrationen und Aufstände entstanden aus mehreren Gründen und waren von wenig Organisation und hoher Spontaneität gekennzeichnet.²⁸ Dies lag unter anderem daran, dass die Zusammensetzung der DemonstrantInnen demographisch sehr vielfältig war und sehr viele davon noch nie zuvor politisch aktiv gewesen waren.²⁹ Das Ziel der

²² UNHCR, „Forced Displacement 2015“, 16.

²³ Für eine sehr detaillierte Aufarbeitung des Konfliktes ist das Buch *Syria* von Samer N. Abboud zu empfehlen, oder als kürzere Alternative Ben Baweys *Assads Kampf um die Macht*.

²⁴ ebd, 19.

²⁵ Abboud, *Syria*, 13, 27-30.

²⁶ Yassin-Kassab, Robin, und Al-Shami, Leila, *Burning Country: Syrians in revolution and war*. London: Pluto Press, 2016, 35.

²⁷ Abboud, *Syria*, 1.

²⁸ ebd, 54.

²⁹ ebd, 63-66.

Unruhen war zu Beginn nicht die Absetzung des Präsidenten, sondern das Aufzeigen verschiedener Missstände im Land.³⁰ Die syrische Regierung reagierte auf die demonstrierenden EinwohnerInnen mit Gewalt, Unterdrückung und Reformen, die in der Praxis nicht durchgesetzt wurden.³¹ Es bildeten sich in den frühen Zeiten des Aufruhrs sogenannte LCC (Lokale Komitees zur Koordination), welche versuchten, die sehr lose verknüpften ProtestantInnen und RegimegegnerInnen zu koordinieren und die Strukturen, die vom Regime aufgegeben wurden, aufrecht zu erhalten.³² Sie waren jedoch in ihren Bemühungen, die Aufruhre zu koordinieren, nicht erfolgreich und es war ihnen nicht möglich, mit den anderen Organisationen in der Opposition das Regime zu schwächen.³³ Die anfänglich friedlichen Demonstrationen entwickelten sich dann durch die Entstehung der Freien Syrischen Armee (FSA), die zu großen Teilen aus Deserteuren der Syrischen Armee bestand, langsam aber sicher zu bewaffneten Aufständen.³⁴ Abboud nennt zwei hauptsächliche Gründe zur Militarisierung der Aufstände: die Gewalt, die das Regime gegen die DemonstrantInnen verwendete, um sie und ihre UnterstützerInnen zu unterdrücken, und das Misslingen der Versuche, politische Veränderungen einzuleiten.³⁵ Die FSA war zwar die erste Gruppe von Rebellen, die militärisch auftrat, jedoch nicht die einzige. In den nächsten Jahren entstand eine Vielfalt von bewaffneten Gruppen mit unterschiedlichen Zielen, die alle um Territorium im Land kämpften. Beispiele für solche Organisationen sind der Islamische Staat von Irak und as-Sham (IS), die Islamische Front oder die Armee des Islams. Auch das Regime, dessen Armee zerbröckelte, griff auf Gruppen wie die Nationalen Verteidigungskräfte (NDF – National Defence Forces) oder auch Hisbollah und diverse Söldner zurück.³⁶ Eine weitere wichtige Fraktion ist die PYD, die Democratic Union Party, die hauptsächlich aus Kurden besteht und sich für die kurdischen Gebiete interessiert.³⁷ Keinen dieser Fraktionen gelang es jedoch, die Überhand zu gewinnen, was zu einer „Pattsituation“ führte.³⁸ Die anfänglich friedlichen Aufstände entwickelten sich also über eine

³⁰ Ferris, Elizabeth G., und Kirişci, Kemal, *The Consequences of Chaos: Syria's Humanitarian Crisis and the Failure to Protect*. Washington, D.C.: Brookings Institution Press, 2016, 14.

³¹ Abboud, *Syria*, 80.

³² ebd, 66-68.

³³ ebd, 73-77, 80f.

³⁴ ebd, 83.

³⁵ ebd, 87.

³⁶ ebd, 84.

³⁷ ebd, 111f.

³⁸ Bawey, *Assads Kampf*, 33.

relativ kurze Zeit von einem Protest gegen Missstände im Land zu einer gewalttätigen Rebellion gegen das Assad-Regime, und schlussendlich zu einem Bürgerkrieg.³⁹

Auch außerstaatliche Kräfte beeinflussten den Konflikt in Syrien. Zu Beginn erklärten einige westliche Staaten das Assad-Regime als illegitim und unterstützten verschiedene Organisationen monetär.⁴⁰ Im August 2014 wurden die ersten von den USA geführten Luftangriffe durchgeführt, um den Islamischen Staat zu bekämpfen. Bodentruppen wurden allerdings nicht ausgesandt. Der IS war mittlerweile zu einem großen Staat angewachsen und versuchte, ein Kalifat auszurufen.⁴¹ Mit dem Jahr 2015 kristallisierte sich eine Teilung des Landes zwischen vier Gruppen heraus. Diese waren das Regime, die PYD, der Islamische Staat und die FSA. Zwischen diesen Gebieten waren jedoch keine fixen Grenzen gezogen, sondern es wurde ständig versucht, weiteres Territorium zu erobern beziehungsweise zurückzugewinnen.⁴² Die Versuche anderer Länder, die Situation in Syrien zu beeinflussen, verstärkten sich in diesem Jahr. Die USA begannen ein neues Rekrutierungsprogramm, um Kämpfer gegen den IS auszubilden und Russland führte Bombardements auf Rebellenorganisationen aus.⁴³ Viele außerstaatliche Parteien erklärten bis 2015 ihre Unterstützung für unterschiedliche Fronten in diesem Konflikt – Qatar, die Türkei und Saudi-Arabien zum Beispiel unterstützten die Rebellen in Hoffnung auf einen Regimewechsel, während unter anderem Russland, der Iran und die Hisbollah für die Erhaltung des Assad-Regimes eintraten.⁴⁴

Dieser jahrelange Konflikt betraf natürlich nicht nur diejenigen, die an den Kämpfen teilnahmen, sondern auch die Zivilbevölkerung. Im Jahr 2015 erreichte und überschritt der Prozentsatz der inner- und außerstaatlich vertriebenen Syrer die 50 %-Marke⁴⁵ – dies sind mehr als die Hälfte aller Flüchtenden weltweit.⁴⁶ Das UNO-Flüchtlingshilfswerk UNHCR spricht sogar von der größten Krise in seiner Existenz⁴⁷ mit einer geschätzten Anzahl von 11,7 Millionen syrischen EinwohnerInnen, die seit Beginn des Krieges entweder innerhalb des Landes oder sogar aus dem

³⁹ Ferris, Kirişci, *Consequences of Chaos*, 17.

⁴⁰ ebd., 33.

⁴¹ Alkaff, Syed Huzaifah Bin Othman, „Syria“, *Counter Terrorist Trends and Analyses* 8, no1 (2015), 87-91, 87f.

⁴² Abboud, *Syria*, 117.

⁴³ Alkaff, „Syria“, 88.

⁴⁴ Abboud, *Syria*, 120.

⁴⁵ ebd., 190.

⁴⁶ UNHCR, „Forced Displacement 2015“, 3.

⁴⁷ Abboud, *Syria*, 192.

Land selbst vertrieben wurden.⁴⁸ Etwa 5 Millionen dieser Vertriebenen mussten aus Syrien fliehen. Davon fanden etwa 946.000 in der Türkei Schutz. Andere versuchten, Europa zu erreichen – im Jahr 2015 flohen eine Million Menschen auf der sehr gefährlichen Route über das Mittelmeer nach Europa.⁴⁹ Die ist eine Vervielfachung der 219.000 im Jahr 2014.⁵⁰ Diese große Anzahl von Flüchtenden wurde im Laufe der Zeit immer mehr in Camps untergebracht, in denen jedoch oftmals lebensnotwendige Bedarfsgüter und medizinische Versorgung nicht in angemessenen Mengen vorhanden waren und sind.⁵¹ Auch innerhalb der Europäischen Union handeln die verschiedenen Länder unterschiedlich. Deutschland und Schweden nahmen miteinander mehr als die Hälfte der Asylwerber auf, während andere Länder wie Griechenland oder Zypern die ankommenden Flüchtenden hauptsächlich in Haft nehmen und kurz danach deportieren.⁵² Die Mitgliedstaaten scheinen sich also nicht einig zu sein, in welcher Art und Weise die Union mit dieser Situation umgehen soll.

Wie bereits erwähnt, befindet sich der Konflikt zum Zeitpunkt des Verfassens dieser Arbeit immer noch in einem Stillstand,⁵³ über den Abboud schon 2016 schrieb, dass er die Politik im Land lahmlegt, da alle Parteien, die in den Konflikt involviert sind, eine militärische Lösung suchen.⁵⁴ Er schreibt weiters, dass er eine auf Gewalt basierende Veränderung, falls sie kommen sollte, für nicht langfristig haltbar hält, da seiner Meinung nach die Krise nur durch das Zusammenarbeiten der verschiedenen politischen Kräfte entstehen kann.⁵⁵ Alle dieser Parteien, bis auf den Islamischen Staat, versuchen eine Lösung zu finden, in der der Staat Syrien weiterbesteht, nur unter einer veränderten Führung und Struktur. Da die Ideologien dieser Akteure jedoch nicht miteinander kompatibel sind, sieht auch Abboud keine große Chance einer Auflösung des Konflikts in den nächsten Jahren.⁵⁶

⁴⁸ UNHCR, „Forced Displacement 2015“, 65.

⁴⁹ ebd, 35.

⁵⁰ UNHCR, „UNHCR Global Trends 2014.“ UNHCR, 2015, aufgerufen 10.Oktober 2018, <http://www.unhcr.org/statistics/country/556725e69/unhcr-global-trends-2014.html>, 7.

⁵¹ Abboud, *Syria*, 196.

⁵² ebd, 210.

⁵³ o.A. „What’s Happening in Syria?“ *BBC*, 2018, aufgerufen 10.Oktober 2018, <https://www.bbc.co.uk/newsround/16979186>.

⁵⁴ Abboud, *Syria*, 225.

⁵⁵ ebd, 224-227.

⁵⁶ ebd, 226-228.

3. Methodik

3.1 Wichtige Begrifflichkeiten

In dieser Arbeit wird oftmals auf Ressourcen des UNHCR zurückgegriffen. Diese Organisation definierte auch viele der in dieser Arbeit verwendeten Begriffe. Laut dieser Organisation ist ein *Flüchtling* eine „Person, die sich außerhalb des Landes befindet, dessen Staatsangehörigkeit sie besitzt oder indem sie ihren ständigen Wohnsitz hat, und die [...] eine wohlbegründete Furcht vor Verfolgung hat und den Schutz dieses Landes nicht in Anspruch nehmen kann oder wegen dieser Furcht vor Verfolgung nicht zurückkehren kann“.⁵⁷ Dieser Terminus ist oftmals negativ konnotiert⁵⁸ und es ist schwierig, diesen zu gendern. Deswegen wird an seiner statt der neutralere Begriff *Flüchtender* beziehungsweise *Flüchtende* verwendet, der dieselbe Bedeutung hat. In dieser Arbeit wird diese Definition verwendet, jedoch mit der Änderung, dass auch Personen als *Flüchtende* bezeichnet werden, die die Flucht aus ihrer Heimat angetreten haben, sich jedoch noch nicht außerhalb des Landes befinden.

Auch vom UNHCR wurde der Begriff der *Asylsuchenden* definiert als Personen, die „in einem fremden Land um Asyl [...] ansuch[en] und deren Asylverfahren noch nicht abgeschlossen ist“,⁵⁹ also Personen, deren Fluchtgründe noch untersucht werden, und die noch kein Bleiberecht in einem anderen Land erhalten haben. Nach dem positiven Abschluss eines Asylverfahrens werden diese Personen legal als *anerkannte Flüchtlinge* oder *Asylberechtigte* bezeichnet⁶⁰.

⁵⁷ UNHCR, „FAQ Flüchtlinge.“ *UNHCR*, aufgerufen 13.November 2018.
<http://www.unhcr.org/dach/at/services/faq/faq-fluechtlinge>.

⁵⁸ Stefanowitsch, Anatol, „Flüchtlinge zu Geflüchteten?“ *Sprachlog*, 2015, aufgerufen 13.November 2018
<http://www.sprachlog.de/2015/12/12/fluechtlinge-zu-gefluechteten/>.

⁵⁹ UNHCR, „Asylsuchende.“ *UNHCR*, aufgerufen 13.November 2018. <http://www.unhcr.org/dach/at/ueber-uns/wem-wir-helfen/asylsuchende>.

⁶⁰ Bundesministerium für Inneres, „Allgemeines Zum Asyl“, *help.gv.at*, aufgerufen 22.Dezember 2018, 2018.
<https://www.help.gv.at/Portal.Node/hlpd/public/content/321/Seite.3210001.html>.

Im deutschsprachigen Raum Europas wurde in den Berichterstattungen über das Thema deswegen oft von einer *Flüchtlingskrise*⁶¹ oder einer *Flüchtlingswelle*⁶² gesprochen, wobei beide dieser Begriffe eine negative Konnotation nach sich ziehen und die Flüchtenden als Problem darstellen. Aus diesem Grund wird auf den neutraleren Begriff *Flüchtlingssituation* zurückgegriffen.

3.2 Qualitative Inhaltsanalyse

3.2.1 Vorstellung der Methode

Die qualitative Inhaltsanalyse ist eine Methode, die nicht nur eine einzige Definition hat. In dieser Arbeit wird die sehr vielfältige Vorgehensweise von Philipp Mayring verwendet, deren Sinn und Zweck es ist, Kommunikation systematisch und regel- und theoriegeleitet zu analysieren, sodass schlussendlich Aussagen über die Absichten des Erstellers gezogen werden können.⁶³ Sie ist also eine „*methodisch kontrollierte Textauswertung*“.⁶⁴ Ihr Hauptanwendungsgebiet sind die Sozialwissenschaften,⁶⁵ jedoch wird sie auch in anderen wissenschaftlichen Feldern genutzt,⁶⁶ da sie in ihrer Anwendung sehr flexibel ist.⁶⁷ Sie ist nicht restriktiv in der Art des Mediums, auf das sie angewendet werden kann, was sie qualifiziert zur

⁶¹ Siehe Kastenhofer, Marlies, „Dossier: Die Flüchtlingskrise - Eine Zerreißprobe Für Europa“, *Die Presse*, 2015, aufgerufen 10. Oktober 2018, <http://diepresse.com/layout/diepresse/files/dossiers/fluechtlingskrise/index.php>. Daldrup, Von Till, „Flüchtlingskrise: Das Jahr, das Deutschland veränderte“, *Zeit Online*, 2016, aufgerufen 10. Oktober 2018, <https://www.zeit.de/politik/ausland/2016-03/fluechtlingskrise-deutschland-bilanz-fluechtlingspolitik-zaesur>.

Hausner, Joseph, „Jetzt erinnert vieles an Flüchtlingskrise 2015 – ein Unterschied verschlimmert Lage“, *Focus Online*, 2017, aufgerufen 10. Oktober 2018, https://www.focus.de/politik/ausland/fluechtlingskrise-vieles-erinnert-an-2015-ein-unterschied-macht-alles-noch-schwieriger_id_7380095.html.

⁶² o.A. „Flüchtlingswelle“, *Bundesamt für Bevölkerungsschutz BABS*, 2015, aufgerufen 10. Oktober 2018, https://www.babs.admin.ch/content/babs-internet/de/aufgabenbabs/gefahrd Risiken/natgefahrdanalyse/gefahrdossier/_jcr_content/contentPar/accordion/accordionItems/gesellschaftsbeding/accordionPar/downloadlist/downloadItems/524_1461740969123.download/gd_fluechtlingswelle_de.pdf.

o.A. „Bundesregierung Wurde Schon Im März Vor Der Flüchtlingswelle Gewarnt.“ *Welt*, 2015, aufgerufen 10. Oktober 2018, <https://www.welt.de/politik/deutschland/article148563109/Warnung-vor-Fluechtlingswelle-schon-im-Maerz.html>.

Sinn, Hans-Werner, *Der Schwarze Juni. Brexit, Flüchtlingswelle, Euro-Desaster - Wie Die Neugründung Europas Gelingt* (Freiburg, Basel, Wien: Herder, 2016), 75.

⁶³ Mayring, Philipp, *Qualitative Inhaltsanalyse: Grundlagen Und Techniken*. 12. ed. (Weinheim: Beltz, 2015), 13.

⁶⁴ Mayring, Philipp, *Die Praxis der qualitativen Inhaltsanalyse*. Weinheim: Beltz, 2002, 10.

⁶⁵ ebd., 17.

⁶⁶ Mayring, *Praxis der qualitativen Inhaltsanalyse*, 8f.

⁶⁷ Mayring, *Qualitative Inhaltsanalyse*, 50f.

Anwendung auf digitale Spiele, deren Kommunikationsinhalte in verschiedenen Arten und Weisen codiert sind.

Die methodische Strukturierung der Inhaltsanalyse basiert auf der Bildung von Analysekatégorien. Die Erstellung dieser muss auf der Fragestellung basieren und auf die spezifischen Objekte der Analyse zugeschnitten sein.⁶⁸ Die Analyse folgt dann diesen Kategorien, die theoriegeleitet abgearbeitet werden. Die Theorien, die zur qualitativen Inhaltsanalyse verwendet werden, können aufgrund der Flexibilität der Methode aus verschiedenen Bereichen stammen, inklusive beispielsweise der Content Analysis, Hermeneutik, Literaturwissenschaft, Sozialforschung oder der Linguistik.⁶⁹

Die qualitative Inhaltsanalyse ist also ein sehr vielfältiges Werkzeug. Sie ist für verschiedenste Fragestellungen und Themenbereiche einsetzbar und lässt sich für die jeweilige Situation, in der sie verwendet wird, in der angewandten Theorie und Methodik anpassen.⁷⁰ Ein Nachteil daran ist, dass sie nach Anwendung auf ein Objekt aufgrund der Spezifizierung der Kategorien und der Analysetheorie nicht in derselben Art und Weise auf ein anderes angewendet werden kann.

3.2.2 Ablauf und konkrete Verwendung

Das Ziel der Analyse der Spiele ist, herauszufinden, welche Bilder, Meinungen, Ideologien und Geschichts- bzw. Politikbilder diese auf ihre KonsumentInnen übertragen. Der erste Schritt der qualitativen Inhaltsanalyse ist die Generierung eines Korpus, also einer Auswahl der Objekte, die untersucht werden sollen.⁷¹ Im Falle dieser Arbeit sind dies die folgenden fünf *serious games*, die in der Einleitung schon erwähnt wurden.

<i>Titel</i>	<i>Erscheinungsjahr</i>	<i>Entwickler</i>
<i>Against All Odds</i>	2005	UNHCR
<i>Papers, Please</i>	2013	Lucas Pope
<i>Bury me, my Love</i>	2017	The Pixel Hunt und Figs
<i>Path out</i>	2017	Causa Creations
<i>NORTH</i>	2016	Outlands

⁶⁸ ebd, 59.

⁶⁹ vgl. Mayring, *Qualitative Inhaltsanalyse*, 26-45 und Mayring, *Praxis der qualitativen Inhaltsanalyse*, 8.

⁷⁰ Mayring, *Qualitative Inhaltsanalyse*, 123f.

⁷¹ Mayring, *Qualitative Inhaltsanalyse*, 52f.

Der folgende Schritt ist die Analyse der Entstehungssituation.⁷² Für digitale Spiele tragen beispielsweise nachfolgende Parameter zu dieser Analyse bei:

- EntwicklerInnen;
- Publisher;
- Erscheinungsdatum;
- finanzielle Förderungen;
- Inspiration;
- Entwicklungssituation;
- Publikationsgeschichte der EntwicklerInnen.

Die Kontextanalysen der in dieser Arbeit analysierten Spiele sind in den jeweiligen Kapiteln in der Analyse zu finden.

Auf die Analyse der Entstehungssituation folgt eine Klärung der formalen Charakteristika der Untersuchungsobjekte.⁷³ Es wurden, da es nicht für alle Spiele eine deutschsprachige Übersetzung gibt, die Spiele auf Englisch ausgeführt und ihre englischen Titel verwendet. Alle für diese Arbeit relevanten Titel außer *Bury me, my Love*, welches ein Spiel für mobile Geräte ist und auf einem iPhone gespielt wurde, wurden auf der PC-Plattform ausgeführt und analysiert. *Against All Odds* ist hier eine Besonderheit, da es ein Browser-Spiel ist und dadurch auf allen Geräten ausgeführt werden kann.

Der nächste Schritt ist die Formulierung einer Fragestellung und die Unterstützung dieser durch Theorie.⁷⁴ Im Falle dieser Arbeit sind die Fragestellungen in der Einleitung zu finden, während die Diskussion der schon existierenden Literatur zum Thema Flucht in digitalen Spielen noch in diesem Kapitel folgt.

Im nächsten Schritt der qualitativen Inhaltsanalyse wird nun das Kategoriensystem entworfen, sodass die Analyse systematisch mittels eines Ablaufmodells durchgeführt werden kann. Im Falle dieser Arbeit sind die Kategorien, die bei den jeweiligen digitalen Spielen untersucht werden, wie folgt:

⁷² ebd, 53.

⁷³ ebd.

⁷⁴ Mayring, *Qualitative Inhaltsanalyse*, 56f.

<i>Kategorie</i>	<i>Interpretationsform</i>	<i>Leitfragen</i>
Herkunft der Flüchtenden	Zusammenfassung, Analyse von Dialogen und grafischen Darstellungen	Welchen Konflikt betrifft das Spiel? Ist dieser Konflikt real oder fiktiv? Was ist die Meinung des Charakters über das Herkunftsland?
Bildliche Darstellung	Analyse von grafischer Darstellung	In welchen Farben werden die Charaktere dargestellt? Werden sie mittels Stereotypen dargestellt?
Fluchtgründe	Analyse von Dialogen, Interpretation der Aktionen von Charakteren	Fliehen die Charaktere aus eigenem Willen? Wovon werden sie vertrieben? Wer vertreibt sie?
Sozio-ökonomische Hintergründe der Charaktere	Interpretation von Dialogen, Spielmechaniken, Aktionen der Charaktere	Über welche monetären Mittel verfügen die Charaktere vor, während, und nach der Flucht? Aus welcher Gesellschaftsschicht kommen sie? Welcher Religion gehen sie nach, und wie wird diese im Spiel dargestellt?
Handlungsfähigkeit der Charaktere	Analyse von Spielmechaniken und Dialogen	Können die Charaktere ihr eigenes Schicksal bestimmen? Wer hat die Macht, zu bestimmen, was mit ihnen passiert?
Vermittelte Ideologie	Interpretation von Spielmechaniken und Darstellungen	Welche Aussagen über Flüchtlingspolitik beziehungsweise Politik allgemein vertritt das Spiel?

Diese Kategorien wurden vor der Analyse erstellt, nach der Anwendung auf zwei der Spiele kontrolliert, falls sich neue Fragen ergaben verändert, und dann weiterverwendet. Die Ergebnisse dieser Untersuchungen wurden dann in Texte umgeformt und anschließend miteinander verglichen. Diese Schritte sind im Kapitel *Spielanalysen* zu finden.

3.3 Game Studies und Geschichtswissenschaft

Die Entwicklung von digitalen Spielen ist eine sehr schnelle und beeindruckende, denn was in den 1950er-Jahren in sehr simplen Formen wie Tennis oder Tic-Tac-Toe begann, entwickelte sich rasant weiter und resultierte mittlerweile schon in riesigen Spielwelten, Grafikqualität, die der Realität das Wasser reicht, und Phänomenen wie elektronischem Sport und Produkten, die nur mit dem Wort Epos beschrieben werden können. Das wissenschaftliche Feld der Game Studies entstand am Anfang des 21. Jahrhunderts und ist daher noch ein relativ junges, jedoch

schnell wachsendes Forschungsgebiet.⁷⁵ Etwas, das sich jedoch schnell herauskristallisierte, ist, dass es sich zu einer multidimensionalen Forschungsrichtung entwickelt, die von verschiedensten anderen Wissenschaften beeinflusst wird.⁷⁶

In digitalen Spielen wird oftmals die Vergangenheit thematisiert, wodurch Geschichtsbilder in ihren SpielerInnen erzeugt werden.⁷⁷ Die drei wichtigsten Ansätze der geschichtswissenschaftlichen Game Studies sind der geschichtsdidaktische, der geschichtswissenschaftliche mit Fokus auf die Untersuchung auf Korrektheit der Darstellung, und der geschichtswissenschaftliche mit Fokus auf die Bildung von Geschichtsbildern und deren Popularisierung im Konsumenten des Mediums.⁷⁸ Die Erforschung der Historizität jedoch ist fragwürdig, denn digitale Spiele können nie ein genaues Abbild der Vergangenheit sein. Diese Arbeit widmet sich hauptsächlich der Geschichtsdidaktik.

Das Thema von *serious games* und der Analyse davon zur Behandlung von politischen Themen ist mittlerweile ein konventionelles Thema in den Game Studies. Mashid Mayar zum Beispiel untersuchte in ihrem Beitrag *Überleben im Anthropozän* digitale Spiele, die sie *Humanitarian Crisis Games* betitelt. Diese sind Überlebensspiele, die im Rahmen einer humanitären Krise handeln.⁷⁹ Viele der in dieser Arbeit untersuchten Spiele könnten als solche bezeichnet werden. Auch das Thema der Flucht und Migration ist nichts Unerforschtes. Alleine im Jahr 2018 wurden mehrere Beiträge darüber verfasst, wie beispielsweise Gemma Sous *Trivial Pursuits? Serious (video) games and the media representation of refugees* oder *Are Newsgames Better Journalism? Empathy, information and representation in games on refugees and migrants* von Christoph Plewe und Elfriede Fürsich. Diese Beiträge versuchen, ähnliche Fragestellungen wie diese Arbeit zu beantworten, jedoch aus medienkritischem und journalistischem Blickwinkel, während hier die Geschichtsdidaktik das schlussendliche Ziel ist.

⁷⁵ Beil, Benjamin, Gundolf S. Freyermuth, und Lisa Gotto. „Vorwort.“ In: *New Game Plus. Perspektiven Der Game Studies. Genres - Künste - Diskurse*, editiert von Benjamin Beil, Gundolf S. Freyermuth, und Lisa Gotto. 7-13, Bielefeld: Transcript, 2015, 7.

⁷⁶ Beil, Benjamin, Thomas Hensel, und Andreas Rauscher, „Einleitung.“ In: *Game Studies*, editiert von Benjamin Beil, Thomas Hensel, und Andreas Rauscher, VIII–XI. Wiesbaden: Springer VS, 2018, VIII.

⁷⁷ Schwarz, „Game Studies und Geschichtswissenschaft“, 399.

⁷⁸ Schwarz, „Game Studies und Geschichtswissenschaft“, 400.

⁷⁹ Mayar, Mashid, „Überleben Im Anthropozän. Wege Zu Einer Definition von Humanitarian Crisis Games.“ In: *Weltmaschinen. Digitale Spiele Als Globalgeschichtliches Phänomen*, editiert von Josef Köstlbauer, Eugen Pfister, Tobias Winnerling und Felix Zimmermann, 47–73. Globalhistorische Skizzen 33. Wien: Mandelbaum, 2018, 48f.

Jedes Medium bringt Herausforderungen und Schwierigkeiten mit sich. Die detailgetreue Zitation von digitalen Spielen, die narrative Verzweigungen beinhalten, zum Beispiel, ist schwierig oder gar unmöglich, da bestimmte Geschehnisse an verschiedenen Stellen in der erzählten Geschichte vorkommen können. Besonders bei *Bury me, my Love* und *Papers, Please* ist dieses Problem sehr relevant. Als Konsequenz daraus werden bei der Zitation keine Informationen angegeben, an welcher Stelle die jeweiligen Ereignisse passieren, da dazu die Angabe von allen narrativen Entscheidungen nötig wäre. Dies wäre zu komplex, beziehungsweise ohne Zugriff auf die internen Dokumente und Informationen des Entwicklungsstudios bezüglich der Entscheidungsstrukturen des jeweiligen Spiels unmöglich. Es werden im Zuge dieser Arbeit mehrere Spiele analysiert, die verschiedene Endszenarien haben.

<i>Spiel</i>	<i>Anzahl von Endszenarien</i>
<i>Against All Odds</i>	1
<i>Papers, Please</i>	20 ⁸⁰
<i>Bury me, my Love</i>	19 ⁸¹
<i>Path out</i>	1
<i>NORTH</i>	1

Dies wirft die Frage auf, ab wann genügend Information vorhanden ist, um diese Titel aussagekräftig zu durchleuchten. Bei Spielanalysen ist dies eine wichtige Einschränkung, da viele digitale Spiele eine große Anzahl von Schwierigkeitsgraden, Endstadien und narrativen Verzweigungen bieten.⁸² Aus diesem Grund und auch weil manche dieser Titel nicht populär genug sind, um eine Datenbank mit allen Enden und Entscheidungen zu haben, wurde versucht, mindestens ein Viertel dieser Enden zu erreichen, um auch diese Titel entsprechend bedeutungsvoll bearbeiten zu können. Da jedoch diese Endszenarien sehr divers sind und sehr unterschiedliche Geschichten erzählen, wurden die restlichen, nicht vom Autor erreichten via sogenannter *let's plays* recherchiert oder auf den Wikis der jeweiligen Spiele nachgelesen, sodass diese ebenfalls bearbeitet werden können. Auch der Schwierigkeitsgrad, auf dem das

⁸⁰ Pope, Lucas, „Papers, Please“, 2013, aufgerufen 10. Oktober 2018, <http://papersplea.se/>.

⁸¹ Corbinais, Pierre, „Bury Me, My Love: Tips for Writing a Game That Feels Real“, *Gamasutra*, 2018, aufgerufen 14. August 2018, https://www.gamasutra.com/blogs/PierreCorbinais/20180205/314272/Bury_Me_My_Love_tips_for_writing_a_game_that_feels_real.php.

⁸² Fernández-Vara, Clara, *Introduction to Game Analysis*. New York, NY: Routledge, 2015, 27.

Spiel ausgeführt wird, ist ein wichtiger Faktor, denn dieser beeinflusst in vielen Fällen die Spielmechaniken. Für diese Analyse wurden alle Titel auf dem normalen Schwierigkeitsgrad analysiert, denn dieser stellt die Version des Spiels dar, die von den EntwicklerInnen vorgesehen war, während die anderen Schwierigkeitsgrade meist zur Erhöhung des Spielspaßes der SpielerInnen mit hohen Ansprüchen oder wenig Zeit dienen.

Zwei Begriffe, die aufgrund ihrer Wichtigkeit für die Analyse des Öfteren in dieser Arbeit verwendet werden, sind *Spielercharakter* bzw. *ProtagonistIn* und *Nichtspielercharakter*. Erstere stehen für die Spielfigur, dargestellt durch den Avatar, also die fiktive Figur, in deren Rolle die SpielerIn schlüpft. Zweiterer ist die Bezeichnung für alle anderen Charaktere, die in Spielen vorkommen. Diese Unterscheidung ist sehr wichtig, da bei vielen Spielen der Spielercharakter durchdachter und detaillierter ist als Nichtspielercharaktere.

4. Spielanalysen

In diesem Teil der Arbeit werden nun die Spiele auf ihre Darstellung von Flüchtenden und MigrantInnen analysiert. Die ersten beiden sind *Against All Odds* und *Papers, Please*, die beide vor dem Jahr 2015 erschienen sind und damit nicht in ihrer Entwicklung von der medialen Berichterstattung über die große Anzahl von Flüchtenden und MigrantInnen beeinflusst wurden. Die letzten drei, *Bury me, my Love*, *Path out* und *NORTH*, hingegen wurden nach 2015 veröffentlicht.

4.1 Against All Odds

4.1.1 Metainformationen

Dieser Titel wurde vom UNHCR – *United Nations High Commissioner for Refugees*⁸³ – in Auftrag gegeben und 2005 als veröffentlicht. Es sind keine Informationen über die EntwicklerInnen des Spiels verfügbar. Zu Beginn war nur die schwedische Fassung verfügbar, jedoch wurden im Laufe der Zeit weitere Sprachen, inklusive Deutsch und Englisch, veröffentlicht. Es ist gratis im Browser verfügbar und dadurch kein kommerzielles Produkt. Das Spiel wurde weiters für SchülerInnen und die Verwendung im Unterricht konzipiert. Dies wird durch eine Einbindung von Materialien für Lehrpersonen und SpielerInnen unterstützt.

Da *Against All Odds* zur Verwendung in der Bildung gedacht war, wurde parallel ein *Teacher's Guide* veröffentlicht, der nicht für die SpielerInnen gedacht ist, sondern für ihre Lehrpersonen. Dies unterscheidet das Spiel von den anderen Titeln, die in dieser Arbeit analysiert werden, und den meisten anderen digitalen Spielen. Die Publikation beinhaltet generelle Informationen über Flüchtende und den UNHCR sowie Unterrichtsmaterialien zu diesem Thema. Hauptsächlich bestehen diese aus Paar- und Gruppenübungen zur Reflexion, Bewusstseinsbildung und Vertiefung des Verständnisses der Situationen von Flüchtenden.⁸⁴ Als zusätzliche Ressource für die SpielerInnen wurden unterstützende Materialien in den *Web Facts* des Spiels zur Verfügung gestellt. Diese sind so wie der *Teacher's Guide* nicht Teil der Spielmechaniken, sondern zusätzliches Material. Sie beinhalten für jedes Kapitel und jede Sektion speziell zugeschnittene Inhalte wie Artikel, Interviews oder auch Filme. Diese liefern Informationen über MigrantInnen aus verschiedensten Herkunftsländern und Situationen.⁸⁵ Durch die Existenz dieser Ressourcen soll die Verwendung im Unterricht vereinfacht und einer größeren Menge an Lehrpersonen ermöglicht werden.

⁸³ UNHCR, „History of UNHCR“, *UNHCR*, 2015, aufgerufen 29. September 2018, <http://www.unhcr.org/history-of-unhcr.html>.

⁸⁴ UNHCR, „Teacher's Guide“, Teacher Introduction, 2005, aufgerufen 10. Oktober 2018, <http://www.playagainstallodds.ca/teachersupervision/us/index.html>.

⁸⁵ UNHCR, „Web Facts“, *Against All Odds*, 2005, aufgerufen 10. Oktober 2018, <http://www.playagainstallodds.ca/factualweb/us/index.html>.

4.1.2 Herkunft der Flüchtenden im Spiel

Der in diesem Titel dargestellte Konflikt ist fiktiv. Dadurch ist keine der SchülerInnen, für die es konzipiert ist, emotional damit verbunden und das Spiel ist immer relevant, unabhängig davon, welche Konflikte in der realen Welt existieren. Es wird weder der Name der Nation, aus der die Flucht gelingen muss, noch der des Ziels genannt. Aus einer Landkarte kann jedoch geschlossen werden, dass es sich um eine Region mit wenig Vegetation und hohen Temperaturen handelt. Andererseits werden auch Nadelbäume gezeigt, welche eher mit kälteren Klimazonen assoziiert sind. Es liegt also nahe, dass das Land, aus dem die ProtagonistIn flieht, an Länder des Nahen Ostens, wie Afghanistan, von dem auch viele Flüchtende in den Jahren rund um das Erscheinungsdatum stammten,⁸⁶ angelehnt ist. Das Land, dem die ProtagonistIn entfliehen muss, scheint bei Spielstart am Anfang eines internen Konfliktes zu stehen, denn es werden noch keine Spuren von Zerstörung gezeigt, aber Menschen für ihre Meinungen inhaftiert und verfolgt.

4.1.3 Bildliche Darstellung der Flüchtenden

Es stehen in *Against All Odds* sechs verschiedene Avatare zur Auswahl. Diese Wahl hat keinen Einfluss auf das Spielgeschehen, sondern ist eine kosmetische Veränderung der ProtagonistIn. Alle Auswahlmöglichkeiten sind Jugendliche, die keiner spezifischen Ethnizität zugewiesen werden können. Drei der möglichen Avatare sind weiblich und die anderen drei männlich, es wurde also bei der Entwicklung Augenmerk darauf gelegt, dass weder Mädchen noch Jungen unter- oder überrepräsentiert sind. Da das Spiel vom UNHCR entwickelt wurde, ist es nicht weiter überraschend, dass die gleiche Anzahl von weiblichen und männlichen Spielfiguren auch den durchschnittlichen Prozentsatz von weiblichen Flüchtenden im Jahr 2005 widerspiegelt.⁸⁷ Die ProtagonistIn wird, unabhängig von der Wahl eines weiblichen oder männlichen Avatars, immer von den Nichtspielercharakteren gleich behandelt. Des Weiteren ist die Hautfarbe aller spielbaren Avatare und der meisten anderen Charaktere ein unnatürliches Graubraun, es lässt sich also vom Aussehen der Charaktere keine spezifische geografische Herkunft determinieren. Der einzige Charakter, der aus dieser Norm ausbricht, ist ein dunkelhäutiger Junge in der

⁸⁶ UNHCR, „2005 Global Refugee Trends“, UNHCR, 2006, aufgerufen 10. Oktober 2018, <http://www.unhcr.org/statistics/STATISTICS/4486ceb12.pdf>, 3.

⁸⁷ UNHCR, „2005 Refugee Trends“, 7.

Zielnation, dessen Erscheinen weder mit dem der Flüchtenden, noch dem der anderen Einheimischen korreliert. Es gibt keine Möglichkeit herauszufinden, ob dieser auch ein Fremder im Land ist oder ein Einheimischer mit Migrationshintergrund. Die Möglichkeit der Charakterauswahl ist nur gegeben, um der SpielerIn zu ermöglichen, sich mit der ProtagonistIn besser identifizieren zu können.

Ein Teil des Spiels mit dem Titel *Refugee or Immigrant* spricht genau das Thema von auf Aussehen basierenden Stereotypen an. In diesem Minispiel werden der SpielerIn Bilder mehrerer Personen und deren Geschichten gezeigt. Sie soll aufgrund dessen herausfinden, ob die Personen ImmigrantInnen oder Flüchtende sind. Dies soll aufzeigen, dass Aussehen und Herkunft nicht genug sind, um Personen und ihre Geschichten einzuschätzen. Jedoch wird nie wieder Bezug auf diese Individuen genommen und dieser Teil des Spiels ist vom Narrativ abgekoppelt, weswegen sie in dieser Arbeit nicht als wirkliche Nichtspielercharaktere erachtet werden.

4.1.4 Gründe der Flucht

Zu Spielbeginn wird der Grund der Flucht der ProtagonistIn explizit genannt: Die Regierung vermutet, dass sie nonkonformistische Gedanken hegt. Auf dies wird im späteren Spielverlauf, sogar in der darauffolgenden Szene, nie wieder eingegangen. Die Befragung der ProtagonistIn zeigt, dass jegliche Art des ideologischen oder politischen Nonkonformismus zu Bestrafungen führt. Dies stellt offensichtlich die Verfolgung spezifischer Menschengruppen dar, jedoch wird nie im Spiel definiert, welche Gruppen in diesem fiktiven Land verfolgt werden. Dies ermöglicht es dem Spiel immer, unabhängig von Konflikten in der realen Welt, relevant zu sein. Ebenso ist es dadurch SchülerInnen, die selbst einer Minderheit – sei es nun basierend auf Herkunft, Religion oder auch sexueller Orientierung – angehören, besser möglich, sich in die Rolle der ProtagonistIn zu versetzen.

4.1.5 Sozio-ökonomischer Hintergrund der Flüchtenden

Sozial scheint der Spielercharakter aus der Mittelklasse zu stammen. Bei Spielbeginn ist dies in einem Minispiel ersichtlich, in dem das Zimmer der ProtagonistIn gezeigt wird. Die Aufgabe der SpielerIn ist es dabei, Gegenstände zu wählen, die bei der Flucht nützlich sein könnten. Unter den möglichen Artikeln befinden sich Luxusartikel wie eine Spielekonsole, ein Laptop und ein

Fernseher. Weiters besitzt die ProtagonistIn auch ein Haustier, es gibt also genügend monetäre Mittel, um zusätzlich zu anderen Luxusartikeln ein Tier zu halten. Jedoch scheint sie nicht wohlhabend genug zu sein, um mit dem Flugzeug zu reisen, denn dies wird in einem anderen Minispiel als nicht leistbar gezeigt, weswegen die einzige Fluchtmöglichkeit die kostengünstigere Fahrt mit einem Lkw ist. Dies zeigt, dass das Geld der Familie zwar für ein angenehmes Leben ausreicht, jedoch nicht dazu, eine größere Summe anzusparen. Die Platzierung in der Mittelschicht wird also unterstützt. Nach der Flucht jedoch werden keine durch Geldmangel entstehenden Probleme gezeigt. Die ProtagonistIn hat durch das Erhalten von Asyl auch eine Arbeitserlaubnis im Zielland.

Religion scheint den EntwicklerInnen von *Against All Odds* keine zentrale Thematik gewesen zu sein. An nur zwei Stellen des Spiels wird dieses Thema angesprochen. Das erste Mal wird es in der Verhörsequenz thematisiert, in der die ProtagonistIn gezwungen wird, ihrer Religion abzuschwören. Dies lässt darauf schließen, dass es in dieser Nation eine oder mehrere religiöse Minderheiten gibt und die ProtagonistIn möglicherweise einer davon angehört. Nach der erfolgreichen Flucht wird das Thema zum zweiten Mal angesprochen. Bei diesem Minispiel ist es die Aufgabe der SpielerIn, einen Ort zur Übernachtung in einem Dorf zu finden. Alle Möglichkeiten bis auf die christliche Kirche werden als negativ oder sogar als gefährlich und tödlich dargestellt. Es lässt sich vermuten, dass die ProtagonistIn auch dieser Konfession angehört, und dass diese in ihrem Heimatland verfolgt ist. Eine Frage, die schwierig zu beantworten ist, ist die, ob diese Religionsgemeinde absichtlich als Zufluchtsort gewählt wurde, um sie in den Augen der SpielerInnen als Zuflucht darzustellen, oder ob sie gewählt wurde, da das Aussehen von Kirchen und christlichen Priestern für die ursprüngliche Zielgruppe, schwedische Schulkinder,⁸⁸ eher erkennbar ist als Andachtsorte anderer Religionen. Es lässt sich jedoch vermuten, dass der Zweck dieser Kirche nicht das Darstellen des Christentums als Lösung aller Probleme der Flüchtenden ist, sondern dass diese Darstellung gewählt wurde, weil Kirchen oftmals überkonfessionelle Hilfe anbieten und die häufigeren Gotteshäuser in den nordischen Ländern. Dies hängt mit der Anzahl von MuslimInnen und Moscheen im Vergleich zu

⁸⁸ UNRIC, „Against All Odds (UNHCR)“, *UNRIC*, aufgerufen 29. August 2018, <https://www.unric.org/en/games/27351-against-all-odds-unhcr>.

ChristInnen und Kirchen in Schweden zusammen. In dem skandinavischen Land wurden bis zur Verfassung dieser Arbeit im Jahr 2018 nur sechs Moscheen dezidiert als Gotteshäuser gebaut.⁸⁹

4.1.6 Handlungsfähigkeit

Der Grad der Handlungsfähigkeit der ProtagonistIn in *Against All Odds* ist nicht sehr hoch. Das Spiel ist in verschiedene Minispiele mit verschiedenen Mechaniken aufgeteilt. Eines davon beauftragt die SpielerIn zu entscheiden, was sie aus dem Zimmer der ProtagonistIn auf ihre Flucht mitbringt. Es ist also eine Übung zur Reflexion und Analyse von Gegenständen. Die SpielerIn erhält dabei Hilfestellung durch Tooltips, die Informationen über die Nützlichkeit der Gegenstände geben. Teilweise wird die Wahl eines Artikels nicht erlaubt, wie zum Beispiel bei der Hi-Fi-Station, die laut dem Spiel „zu groß“⁹⁰ sei, um sie mitzunehmen. Bei kleineren Gegenständen, auch welchen, die bei einer Flucht objektiv gesehen zwecklos sind, wird vom Spiel kein Einwand erhoben. Die Wahl der Gegenstände hat für den Rest des Spiels keine Relevanz und es wird nie wieder darauf Bezug genommen. Es wird also Handlungsfreiheit vorgetäuscht, denn die SpielerIn trifft Entscheidungen, die jedoch keinerlei Effekt haben.

Das Spiel bietet der SpielerIn auch die Wahl zwischen verschiedenen Fluchtmöglichkeiten. Bei diesem Minispiel ist die Aufgabe der SpielerIn, den besten Fluchtweg zu finden, indem sie alle möglichen inspiziert und die Vor- und Nachteile abwägt. Jedoch gibt es nur eine einzige Option, die wählbar ist – die Flucht mit dem Lkw. Alle anderen sind aus verschiedenen Gründen unmöglich zu wählen.

Nach der erfolgreichen Flucht bietet das Spiel der SpielerIn die Wahl zwischen zwei verschiedenen Arbeitsstellen an. Hierbei besteht das Minispiel aus der Auswahl der Kleidung für das Vorstellungsgespräch und aus der Beantwortung einiger Fragen, jedoch sind die Entscheidungen in diesem Spiel schlussendlich nichtig, denn es ist nicht möglich, die objektiv bessere Arbeit zu bekommen. Es wird also hier wieder eine Entscheidungsmöglichkeit vorgetäuscht, die jedoch schlussendlich nicht vorhanden ist.

⁸⁹ Sutherland, Scott, „Religion in Sweden“, sweden.se, 2014, aufgerufen 29.September 2018, <https://sweden.se/society/10-fundamentals-of-religion-in-sweden/>.

⁹⁰ *Against All Odds*, UNHCR, Browser, 2005.

Die Handlungsfähigkeit der ProtagonistIn ist also sehr niedrig. Sie hat an manchen Stellen die Macht, Entscheidungen zu treffen, jedoch sind diese meist insignifikant oder gar konsequenzlos. Die wenigen wichtigen Entscheidungen, die nicht insignifikant sind, sind solche, die das Spiel beenden und die SpielerIn zum Neustart des Spielabschnitts zwingen; diese sind sehr selten. Es zieht sich nie eine von der SpielerIn getroffene Wahl von einem Kapitel in das nächste.

4.1.7 Vermittelte Einstellung

Es lässt sich vermuten, dass das Ziel des Entwicklungsteams war, das Thema Flucht so aufzuarbeiten, dass die SpielerInnen Mitgefühl mit den Flüchtenden entwickeln und Probleme und Konflikte aus dem Blickwinkel dieser Menschen sehen. Die ProtagonistIn wird verfolgt, vertrieben und diskriminiert, aber schlussendlich mit der Integration im Zufluchtsland belohnt. Das Spiel gibt auch keine Möglichkeit zum Kampf oder zur Selbstverteidigung, wodurch sich die SpielerIn immer moralisch im Recht sehen kann, denn sie verwendet nie Gewalt, sondern möchte nur überleben. Es wird also sehr klar dargestellt, dass Flüchtende nur Menschen in Ausnahmesituationen sind, die unter grausamen Umständen fliehen müssen, um zu überleben, und dass sie auch ein Leben in Frieden verdienen und deswegen in stabileren Ländern aufgenommen werden sollten. Da dieses Spiel von einer Organisation entwickelt wurde, deren Absicht es ist, Flüchtenden auf der ganzen Welt zu helfen, ist es nicht überraschend, dass auf diese Weise versucht wird, diese Meinung zu verbreiten.

4.1.8 Fazit

Against All Odds ist ein Spiel, das die Hintergründe, Herkunft und Motivationen seiner Charaktere als nicht sehr wichtig erachtet, sondern sich auf die Flucht der ProtagonistIn und ihre Strapazen dabei fokussiert. Der Konflikt sowie die Nation oder sogar die Region, in der dieser handelt, werden nie explizit erwähnt, es scheint also, als ob die EntwicklerInnen das Spiel so erstellten, dass es, unabhängig von Konflikten in der echten Welt, immer relevant ist. Es wird versucht, das Thema Flucht und Migration auch außerhalb des Spiels in den zusätzlichen Materialien für SchülerInnen und Lehrpersonen zu bearbeiten und dadurch zusätzliche Informationen zu geben. Die SpielerInnen treffen zwar im Laufe des Spiels Entscheidungen, jedoch sind diese oft nicht wichtig oder ziehen keine Konsequenzen nach sich. Der Titel ist sehr

darauf bedacht, die Geschichte, die seine EntwicklerInnen kommunizieren wollen, zu erzählen und dass die SpielerInnen diese nicht umgehen können. Es ist also ein klassisches *serious game*, wie in der Einleitung erläutert. Die Botschaft des Spiels wird von den EntwicklerInnen als wichtiger als das Spielvergnügen gesehen und wurde daher in *Against All Odds* in den Vordergrund gestellt.

4.2 Papers, Please

4.2.1 Metainformationen

Papers, Please wurde von Lucas Pope entwickelt und vom Unternehmen 3909 llc im Jahre 2013⁹¹ veröffentlicht. Die SpielerIn schlüpft in diesem Titel in die Rolle eines Grenzbeamten, der die Entscheidung treffen kann, ob die Nichtspielercharaktere in das kommunistische⁹² Land Arstotzka einreisen dürfen oder nicht. Es ist nicht das erste politische Spiel, das von diesem Entwickler auf den Markt kam, jedoch definitiv das erfolgreichste mit mehr als 500.000 verkauften Kopien.⁹³ Diese Verkaufszahlen wurden erreicht, obwohl es das einzige von 3909 llc vertriebene Spiel ist, das nicht gratis zum Download zur Verfügung steht.⁹⁴ Der Titel ist zwar auf mehreren Plattformen verfügbar, er ist jedoch teurer im Vergleich zu den anderen Spielen, die in dieser Arbeit betrachtet werden.

Die Verbindung dieses Spiels zu den anderen dieser Arbeit besteht darin, dass die behandelten Themen Flucht und Migration, obwohl sie nicht im Mittelpunkt des Spiels stehen, mehrere Charaktere betreffen. Der SpielerIn wird ein im Vergleich zu den anderen in dieser Arbeit analysierten Titel alternativer Blick auf das Thema vermittelt, denn der Protagonist ist, bis auf zwei der möglichen Enden, nicht in der Rolle der Flüchtenden oder mit den Flüchtenden verwandt. Stattdessen schlüpft sie in die Rolle der Person, die die Entscheidung darüber treffen kann, ob die anderen ihr Ziel erreichen oder nicht. Das Spiel hat keine manuelle Speicherfunktion, jedoch speichert es automatisch nach jedem Spieltag den Fortschritt. Diese Speicherstände können jederzeit geladen werden. Dadurch ist es möglich, verschiedene Enden zu

⁹¹ Pope, Lucas, „Games by Lucas Pope“, 2012, aufgerufen 21.August 2018, <http://dukope.com/>.

⁹² Pope, „Papers, Please“.

⁹³ Lee, Dave, „‘Boring’ Game That Became a Smash Hit“, *BBC News*, 2014, aufgerufen 21.August 2018, <https://www.bbc.co.uk/news/technology-26527109>.

⁹⁴ Pope, „Games by Lucas Pope“.

erreichen, ohne das ganze Spiel immer von Beginn an zu spielen. Es werden also die Schwere und Bedeutung jeder Entscheidung, durch die Möglichkeit sie zu wiederholen, reduziert.

4.2.2 Herkunft der Flüchtenden im Spiel

Die Flüchtenden in *Papers, Please* stammen aus allen Nationen, die in diesem Spiel existieren, denn auch die Herkunft der Charaktere ist ein Element, das zufällig generiert wird. Der Protagonist ist ein Staatsbürger von Arstotzka, wodurch dieses Land auch als Handlungsort einen besonderen Platz im Spiel einnimmt. Es scheinen mehr Personen aus anderen Ländern in diese Nation zu fliehen als umgekehrt. Dies ist jedoch durch den Blickwinkel der SpielerIn auf die Situation zu erklären. In der Rolle des Grenzbeamten sind nur diese Personen sichtbar, die in Arstotzka Zuflucht suchen, und nicht diejenigen, die dem Land entfliehen. Es ist also nicht möglich eine klare Aussage zu treffen, ob die Anzahl von Flüchtenden, die das Land betreten wollen höher ist, als die von Personen, die es gezwungener Weise verlassen. Die Meinung des Protagonisten über sein Heimatland wird nie im Spiel thematisiert, wodurch die SpielerIn nicht narrativ beeinflusst wird in ihren Entscheidungen, sich gegen das Regime aufzulehnen oder ein gesetzestreuer Bürger zu sein.

4.2.3 Bildliche Darstellung

Eines der bemerkenswertesten Features an *Papers, Please* ist, dass das Aussehen der meisten Charaktere des Spiels zufällig generiert wird. Es gibt natürlich einige wenige fixierte Nichtspielercharaktere, die wichtige Rollen im Narrativ innehaben und immer gleich aussehen, aber diese Charaktere sind Ausnahmefälle. Durch diese Zufallsgenerierung und die Verwendung von unnatürlichen und bunten Hautfarben können keine bestimmten Ethnien spezifischen Nationen zugeteilt werden. Es gibt nur eine einzige Darstellung des Hauptcharakters im ganzen Spiel. Diese ist in Form eines verpixelten Familienfotos. Die wenigen Details, die auf dem Bild erkennbar sind, sind, dass er einen Vollbart trägt und auch in seiner Freizeit, beziehungsweise für spezielle Anlässe wie Fototermine, Uniform trägt. Weiters wird er mit entweder einer Uschanka auf seinem Kopf oder einer ungewöhnlichen Frisur abgebildet. Diese Darstellung, die sehr dem Stereotyp eines Bewohners der Sowjetunion ähnelt, soll wahrscheinlich die SpielerInnen Parallelen zu diesem Staat ziehen lassen, da Arstotzka ein kommunistisches Land ist. Andere

Elemente des Spiels die dazu dienen, die SpielerIn in das Setting einer sozialistischen Nation eintauchen zu lassen sind die kyrillisch anmutende Schrift, die Omnipräsenz von Soldaten, ständige Erwähnungen von Knappheiten, Korruption und scheinbar willkürlichen Gesetzen und Regeln, sowie die propagandistische Aussprüche wie „*Glory to Arstotzka*“⁹⁵.

4.2.4 Gründe der Flucht

Die Gründe der Flucht sind divers in *Papers, Please*. Es gibt mehrere Nichtspielercharaktere, die in jedem Spieldurchgang vorkommen und explizit aus ihren Heimatländern fliehen. Ihre Rolle ist also fixiert, aber ihr Aussehen ist immer zufällig generiert. Die erste dieser ist eine Frau, die in ihrem Herkunftsland Antegria verfolgt wird, jedoch besitzt sie, anders als ihr Ehemann, nicht die notwendigen Dokumente zur Durchreise. Sie versucht im Dialog mit dem Grenzbeamten, diesen zur Menschlichkeit zu bewegen, denn sie erwartet der Tod, falls sie in ihre Heimat zurückkehrt. Die Entscheidung, ob sie das Land betreten darf, ist also in der Hand der SpielerIn, die abwägen muss, ob sie einen Fehler, und die damit verbundene Strafe, akzeptieren kann oder nicht. Dieses moralische Dilemma wiederholt sich auch bei dem zweiten fixierten Flüchtenden des Spiels, einem Kranken, dessen lebensrettende Behandlung nur in Arstotzka verfügbar ist, der jedoch offensichtlich gefälschte Dokumente mit sich führt und somit nicht legal einreisen kann.

In *Papers, Please* gibt es eine sehr hohe Anzahl von Charakteren, deren Dokumente nicht den Vorschriften entsprechen und die deswegen keinen Eintritt nach Arstotzka erhalten dürfen. Dies ist die Kernmechanik des Spiels, da es im Grunde ein Rätselspiel ist, dessen Schwierigkeitsgrad im Laufe der Zeit durch Einführung von neuen Dokumenten erhöht wird. Bei manchen dieser Papiere ist es glaubwürdig, dass es sich lediglich um einen Fehler des jeweiligen Nichtspielercharakters handelt, zum Beispiel wenn der Pass abgelaufen ist. Jedoch sind bei vielen Dokumenten wichtige Informationen falsch. Diese sind also offensichtlich gefälscht. Daraus lässt sich schließen, dass es in der Spielwelt einen Grund dafür geben muss, dass viele Individuen mit gefälschten Dokumenten versuchen, die Grenze zu überqueren. Hier könnte argumentiert werden, dass diese fehlenden und fehlerhaften Dokumente für das Funktionieren des Spiels existieren, jedoch ist es wahrscheinlicher, dass zumindest einige dieser Nichtspielercharaktere eventuell Flüchtende aus anderen Ländern sein könnten. Diese Theorie

⁹⁵ *Papers, Please*, 3909 llc, PC, 2013.

wird dadurch gestützt, dass eine generische Antwort auf die Frage, warum kein Pass vorhanden sei, ist, dass er weggenommen wurde. Die Stadt in der das Spiel handelt ist sehr stark an das Berlin des Kalten Kriegs angelehnt, und auch zwischen zwei Ländern geteilt. Es lässt sich also vermuten, dass der Entwickler die hohe Anzahl der Flüchtenden in *Papers, Please* an der Realität angelehnt hat.

Im Laufe des Spiels wird eine zusätzliche Art von Nichtspielercharakteren eingeführt – die Asylsuchenden. Diese müssen eine Asylbestätigung mit sich führen. Da diese Charaktere ihre Bestätigung schon vor dem Eintritt in das Land haben, muss es möglich sein, Asylanträge außerhalb des Landes zu stellen, wahrscheinlich in Botschaften Arstotzkas in ihren Herkunftsländern. Botschaftsasyl zieht jedoch völkerrechtliche Probleme nach sich, wie die Verletzung der Territorialhoheit anderer Nationen,⁹⁶ und ist dadurch nicht die Norm. Es ist möglich, dass Arstotzka dieses trotzdem anbietet, aber es ist wahrscheinlicher, dass die Asylsuchenden in *Papers, Please* hauptsächlich inkludiert werden, um zusätzliche Schwierigkeit in die Spielmechanik einzubauen. Man kann davon ausgehen, dass das Asylrecht Arstotzkas dem der Sowjetunion ähnelt, denn diese ist die Inspiration für diesen Staat. Diese Gesetze besagen, dass Fremde nur ein Recht auf Asyl haben, wenn sie aufgrund von Kampf für die Erhaltung der Rechte der Arbeiter, Kampf für die Freiheit ihres Staates oder ihrer wissenschaftlichen Bestrebungen und Errungenschaften verfolgt werden.⁹⁷ Der Kampf für Religionsfreiheit ist nicht als valider Grund für den Erhalt von Asyl akzeptiert. Falls das Asylrecht Arstotzkas mit dem der Sowjetunion deckungsgleich oder zumindest ähnlich ist, sind alle, die versuchen, mit einem Asylbescheid einzureisen, Kämpfer gegen die Regimes ihrer Länder und wurden alle verfolgt und unterdrückt. Da die Asylsuchenden von allen anderen Staaten des Spiels kommen können, heißt dies also, dass alle Nationen bestimmte Bevölkerungsgruppen und -schichten unterdrücken. Da eine relativ große Anzahl von Asylsuchenden im Spiel existiert, ist definitiv zu hinterfragen, ob sie wahrlich nur zur Erhöhung des Schwierigkeitsgrades existieren, oder ob sich ein tieferer Sinn dahinter verbirgt.

⁹⁶ Alexander Proelß, und Wolfgang Vitzthum, *Völkerrecht*. 7.ed. (Berlin, Boston: De Gruyter, 2016), 160.

⁹⁷ Joseph Stalin, „Constitution (Fundamental Law) of the Union of Soviet Socialist Republics“, 1936, aufgerufen 10. Oktober 2018, <https://www.marxists.org/reference/archive/stalin/works/1936/12/05.htm>.

Der Protagonist selbst nimmt in zwei der 20 möglichen Endszenarien die Rolle des Flüchtenden ein.⁹⁸ Seine Motivation dafür sind die generellen Lebensumstände in Arstotzka und seine Zukunftslosigkeit, nicht die lebensbedrohlichen Umstände der anderen fliehenden Charaktere des Spiels. Um eines dieser Enden zu erreichen, ist es nötig, Straftaten zu begehen, denn es müssen Pässe von Nichtspielercharakteren gestohlen werden. Der Protagonist muss also, um zu fliehen, seine Machtposition missbrauchen und eine Straftat begehen. Weiters benötigt er für jeden Reisepass eine bestimmte Geldsumme, um ihn zu personalisieren, also zu fälschen. Es kommen somit weitere Strafhandlungen hinzu.

4.2.5 Sozio-ökonomischer Hintergrund der Flüchtenden

Die monetäre Situation der fliehenden Nichtspielercharaktere ist nicht bekannt. Es ist jedoch möglich, aus ihren Umständen Schlussfolgerungen zu ziehen. Ein Ehepaar aus Antegria versucht, mit unzureichenden Papieren einzureisen. Dies lässt entweder vermuten, dass ihre ökonomische Situation den Kauf gefälschter Papiere nicht zugelassen hätte oder dass sie vor ihrem Fluchtversuch von Zeitdruck geplagt waren. Mehr Informationen gibt es über die Familie des Protagonisten, welche in einer Wohnung wohnt, die von der Regierung zur Verfügung gestellt wurde, nicht. Der Protagonist hat nur eine Arbeitsstelle, weil sein Name in der Arbeitslotterie gezogen wurde. Er ist also der Alleinverdiener für eine relativ arme Familie. Der Protagonist benötigt zur Flucht nicht nur auf illegale Weise konfiszierte Pässe, sondern auch Geld für jedes der Familienmitglieder, das er in die Freiheit mitnehmen möchte. Man beginnt mit der schlechtest möglichen Unterkunft. Falls diese im Laufe des Spiels gewechselt wurde, um einen höheren Lebensstandard zu genießen, ist es unwahrscheinlich, dass alle Familienmitglieder fliehen können, da dies einen Großteil des Geldes aufbraucht. Falls die SpielerIn sich hingegen dazu entscheidet, immer in der Anfangssituation zu bleiben, wird die Flucht wohl gelingen. Bei der Flucht verwendet der Protagonist sein ganzes Vermögen – es bleibt also für die Zeit danach nichts übrig und die Flüchtenden sind als illegale Immigranten auf sich allein gestellt. Das Entkommen selbst wird nur in wenigen Sätzen beschrieben und es gibt keine weiteren Informationen über die Charaktere in der Zeit danach, außer dass sie überlebten. Über die eventuell zurückgebliebenen Familienmitglieder wird beim Erreichen dieses Endes nur erwähnt,

⁹⁸ Pope, „Papers, Please“.

dass ihre Sicherheit nicht bekannt sei. Dadurch, dass vor der Flucht nur der Protagonist ein Einkommen hatte, kann man ahnen, dass die monetäre und soziale Situation der verbliebenen Familie, die, wie erwähnt, schon nicht unbedingt hoch war, wahrscheinlich nach der Flucht des Protagonisten noch weiter sank.

4.2.6 Handlungsfähigkeit

Der Protagonist ist die einzige flüchtende Figur im Spiel, die die Möglichkeit Entscheidungen zu treffen besitzt. Diese stammt von seinem Beruf als Grenzbeamter. Er steht jedoch nicht auf der Seite der Flüchtenden in dieser Rolle, denn diese versuchen oft, auf illegale Weise das Land zu betreten. Hierbei ist er mit einem moralischen Dilemma konfrontiert, jedoch haben die Entscheidungen, ob er Flüchtende in das Land einreisen lässt, oder nicht, keinen Einfluss auf sein eigenes Schicksal. Sobald er selbst auf der Flucht ist, verliert er die Möglichkeit, wichtige Beschlüsse zu treffen. Sein Entkommen wird von Nichtspielercharakteren eingeleitet und durchgeführt, und es wird nur von ihm verlangt, Geld zu zahlen und Reisepässe zu konfiszieren. Er hat somit keinen Einfluss auf seine eigene Flucht. Flüchtende in *Papers, Please* sind also immer in der Hand von anderen Charakteren und haben ihr Schicksal nie in ihren eigenen Händen. Sie werden mit Machtlosigkeit und Abhängigkeit charakterisiert.

4.2.7 Vermittelte Einstellung

Papers, Please stellt die SpielerIn oft vor moralische Dilemmata, besonders wenn Flüchtende betroffen sind. Es wird explizit betont, dass die nicht zufällig generierten Nichtspielercharaktere in der Rolle der Flüchtenden sterben werden, falls sie vom Protagonisten zurückgewiesen werden. Es droht jedoch eine Geldstrafe, wenn er sie das Land betreten lässt, da dies nicht gesetzeskonform ist. Die SpielerIn muss also zwischen moralisch korrekten und gesetzestreuenden Handlungen entscheiden. Auch die Flucht der Familie des Grenzbeamten ist von dieser Wahl betroffen – falls nicht genügend monetäre Mittel vorhanden sind, muss die SpielerIn wählen, welche Familienmitglieder im Land verbleiben. Es wird die Flucht immer als letzter Ausweg und schwierige Entscheidung dargestellt. Die SpielerIn wird zwar nicht bestraft, falls sie die Flüchtenden abweist, jedoch wird sie mit einem Achievement belohnt, falls sie die moralische Wahl trifft. Dies hat zwar keinen Einfluss auf das Narrativ oder die Mechaniken des Spiels, aber

es ist etwas Besonderes, um die monetäre Strafe auszugleichen. Es kann also behauptet werden, dass der Entwickler die Meinung vertritt, dass für Menschen in Not Gesetze gebrochen werden sollen, und dass er die Flucht aufgrund von Unterdrückung und schlechten Lebensumständen für legitim hält.

Ein gelegentliches Vorkommnis in *Papers, Please* ist, dass das auf dem Reisepass angegebene biologische *Sex* und das soziale *Gender* der Person nicht übereinstimmen. Diese Charaktere sind meist grafisch als offensichtlich männlich oder weiblich dargestellt, führen jedoch ein anderes Geschlecht auf ihrem Pass. Der Protagonist muss bei so einem Fall einen Nacktscanner benutzen, die Privatsphäre des Nichtspielercharakters verletzen und die Geschlechtsteile mit dem biologischen *Sex* vergleichen. Falls diese nicht korrelieren, ist es, unabhängig von der Meinung der SpielerIn oder des Protagonisten, eine Straftat diesen Charakter passieren zu lassen. Arstotzka scheint also weniger liberale Gesetze zum Thema Transsexualität zu haben als manche seiner Nachbarländer. Der Entwickler macht es bei diesen Charakteren klar, als welches *Gender* sie sich selbst identifizieren, und dass dies ihre einzige Straftat ist. Es ist also wieder ein moralisches Dilemma für die SpielerIn – eine Straftat begehen, aber das moralisch Richtige tun, oder die Person abweisen.

4.2.8 Fazit

Papers, Please ist ein Spiel, welches zwar die Themen Flucht und Migration beinhaltet, sie jedoch nicht im Vordergrund behandelt. Deswegen und aufgrund der Natur des Spiels, in dem sehr wenige Möglichkeiten zur weiteren Konversation mit Nichtspielercharakteren existieren, werden die Hintergründe der Flüchtenden nicht detailliert kommuniziert. Diese Charaktere werden weiters ohne Macht dargestellt, da sie immer unter der Kontrolle anderer sind. Es wird jedoch zwischen Flüchtenden und anderen Personen kaum unterschieden – beide Gruppen besitzen einen geringen Grad an Handlungsfähigkeit und sind grafisch durch die Zufallsgenerierung gleichgestellt. Der Protagonist ist zwar nicht zufällig generiert, aber er ist auch nicht sehr detailliert dargestellt und es lassen sich nicht sehr viele Schlüsse aus seinem Aussehen ziehen.

4.3 Bury me, my Love

4.3.1 Metainformationen

Aus einer Kollaboration zwischen dem französischen Entwicklungsstudio *The Pixel Hunt* und der ebenfalls französischen Designagentur *Figs*⁹⁹ entstand mit Unterstützung von *ARTE* das Spiel *Bury me, my Love*, welches von *Playdius Entertainment* im Jahr 2017 veröffentlicht wurde. Es ist das einzige Spiel dieses Publishers, das sich mit diesem Thema beschäftigt, sowie das einzige Spiel, das von *The Pixel Hunt* entwickelt wurde. Die beschwerliche Flucht einer jungen Syrerin namens Dana im Jahr 2015 und ihre Korrespondenz mit der französischen Journalistin Lucie Sullier stellen die Basis für diesen Titel dar. Es handelt sich jedoch nicht um ein biographisches Werk,¹⁰⁰ sondern zieht zusätzlich zur Basis in der Realität viel Inspiration aus anderen Quellen wie Filmen, Sagen, Comics oder auch Dokumentarfilmen.¹⁰¹ Das Spiel kann als Text Adventure klassifiziert werden, beziehungsweise aufgrund des Designs und der WhatsApp-ähnlichen Spieloberfläche als Instant Messaging Adventure. Es besteht aus Textnachrichten zwischen dem Spielercharakter, Majd, und seiner Frau, Nour. Diese beginnt am Start des Spiels ihre Flucht und bleibt im originalen Spielmodus in Echtzeit mit dem Spielercharakter und dadurch der SpielerIn in Kontakt. *Bury me, my Love* ist ein kommerzielles Produkt für iOS und Android.

4.3.2 Herkunft der Flüchtenden im Spiel

Die Protagonistin ist eine junge Frau unspezifizierten Alters, die bei Spielstart ihre Flucht aus Syrien in der Stadt Homs beginnt. Ihr Name bedeutet im Arabischen laut der Website quranicnames.com „Licht“, während Majds Name sich mit „Großartig“ übersetzen lässt. Die beiden sehen Syrien als ihre Heimat an und Nour gibt an, nur widerstrebend zu fliehen. Die

⁹⁹ o.A., „Gamasutra’s Best of 2017: The Top 10 Game Developers of the Year,” *Gamasutra*, 2017, aufgerufen 3.September 2018, https://www.gamasutra.com/view/news/311920/Gamasutras_Best_of_2017_The_top_10_game_developers_of_the_year.php.

¹⁰⁰ Corbinais, Pierre, „Bury Me, My Love: Tips for Writing a Game That Feels Real”, *Gamasutra*, 2018, aufgerufen 10.Oktober 2018, https://www.gamasutra.com/blogs/PierreCorbinais/20180205/314272/Bury_Me_My_Love_tips_for_writing_a_game_that_feels_real.php.

¹⁰¹ ebd.

EntwicklerInnen stellen die Hauptcharaktere als Opfer des Kriegs dar, denn sie äußern des Öfteren Wohlwollen gegenüber ihrem Heimatland, aber Misstrauen und Verachten gegen die Regierung und die Extremisten.

4.3.3 Bildliche Darstellung

Die bildliche Darstellung der Charaktere in *Bury me, my Love* geschieht selten, und wenn sie passiert, dann über Fotos, die sich das Ehepaar gegenseitig zusendet. Der Großteil des Spiels geschieht ohne visuelle Darstellung, nur zu bestimmten Anlässen wird ein Bild gezeigt. Da der Großteil der Abgebildeten entweder syrischer Abstammung ist oder den Nachbarstaaten angehört, haben die meisten Charaktere die für ihre Abstammung typische Hautfarbe. Durch die Kleidung der Charaktere wäre es jedoch nicht möglich, ihre Ethnizität zu definieren, da alle hauptsächlich westliches Gewand tragen. Es werden also auch in den bildlichen Darstellungen keine Stereotype verwendet.

4.3.4 Gründe der Flucht

Das Spiel beginnt in Homs. Diese Stadt war im Jahr 2015, in dem das Spiel handelt, für mehrere Jahre zu großen Teilen von Rebellen kontrolliert und ein umkämpftes Konfliktgebiet, wobei die Bevölkerung von 300.000 auf 75.000 reduziert wurde.¹⁰² Es liegt also nahe, dass die Protagonistin vor Krieg und Gewalt flüchtet, jedoch wird ein expliziter Grund für ihre Flucht nie genannt. Eine andere Begründung ihrer Flucht wäre ihre Weigerung, ein Kopftuch zu tragen und das damit verbundene soziale Stigma als Ungläubige, welches in einer Region mit vielen, teilweise bewaffneten, religiösen Extremisten Gefahr mit sich zieht. Da sie jedoch nie ihre Motivation nennt und die SpielerIn nicht sehr viel von Nours Hintergrundgeschichte erfährt, ist es nicht wirklich möglich, einen Hauptgrund dafür zu finden, warum sie aus Syrien fliehen möchte. Sie erwähnt jedoch des Öfteren, dass sie nur ein friedliches Leben führen möchte. Die EntwicklerInnen stellen also Nour als Opfer der Kriegshandlungen und friedliebenden Menschen dar, der vor Kriegshandlungen und Gewalt flieht.

¹⁰² o.A., „Syrian Rebels Leave Homs under Truce.” *BBC News*, 2015, aufgerufen 10.Oktober 2018, <https://www.bbc.co.uk/news/world-middle-east-35048404>.

4.3.5 Sozio-ökonomischer Hintergrund der Flüchtenden

Über Nours Beruf ist nicht viel bekannt, außer, dass sie im Gesundheitssektor einen Beruf mit höherer Ausbildung, eventuell sogar Universitätsabschluss, ausübte. Majd jedoch hält zwei Arbeitsstellen, wobei sein Verdienst nicht sehr hoch zu sein scheint. Nour startet ihre Reise mit 621.000 Syrischen Pfund, also in etwa € 2.700. Dazu schreibt sie „*[I am] feeling like a millionaire*“,¹⁰³ also scheint sie selten mit so hohen Summen zu tun zu haben. Da sie im Besitz einer respektablen Geldsumme flüchtet und ein Smartphone besitzt, aber laut eigenen Aussagen noch nie mit einem Flugzeug geflogen ist, kann behauptet werden, dass sie aus bescheidenen, jedoch nicht armen Verhältnissen stammt. Das Ehepaar hat bis auf das Geld, das Nour mit sich führt, nichts mehr übrig. Dass die Familie also wahrscheinlich der sozialen Mittelschicht angehört, wird weiters dadurch unterstützt, dass Majds Mutter Wertanlagen in Form von Schmuck besitzt. Es war der Familie also zumindest vor dem Konflikt möglich, Luxusgüter zu kaufen und des Weiteren war es nicht nötig, diese während dem Konflikt zu verkaufen, um zu überleben. Finanzielle Pläne für die Zeit nach ihrer Flucht scheint das Paar keine zu haben. Da in der Konversation zwischen den beiden Partnern öfter von ihrer baldigen Wiedervereinigung gesprochen wird, ist zu vermuten, dass Majd nach dem Tod seiner älteren Familienmitglieder, deretwegen er in Syrien verbleibt, auch nach Europa entkommen möchte. Da ihr ursprüngliches Ziel Deutschland ist und in diesem Land der Familiennachzug der Ehepartner von Asylwerbern legal möglich ist,¹⁰⁴ macht es Sinn, dass die beiden alle ihre liquiden Mittel in die Flucht Nours stecken.

Die beiden Hauptcharaktere kommunizieren hauptsächlich in der von der SpielerIn gewählten Sprache. Damit einhergehend verwenden sie öfter arabische Sprichwörter in der ausgewählten Sprache, wie etwa das namensgebende „*Bury me, my Love*“,¹⁰⁵ jedoch auch unübersetzte. Es gibt nur wenige Instanzen, in denen gesprochene Sprache im Spiel vorkommt. Dies geschieht bei jedem erreichbaren Ende. Majds Stimme wird nie gehört, allerdings spricht Nour in einem sehr klaren, fast akzentfreien Englisch. Hier stellt sich die Frage, ob dies Absicht ist und eventuell ihren Bildungsstand oder ihre Weltoffenheit untermauern soll, oder ob es schlicht eine

¹⁰³ *Bury me, my Love*, Playdius.

¹⁰⁴ o.A., „Familienzusammenführung & Ehegattennachzug.“ *Anwalt.org*, 2016, aufgerufen 10. Oktober 2018, <https://www.anwalt.org/asylrecht-migrationsrecht/familienzusammenfuehrung/>.

¹⁰⁵ *Bury me, my Love*, Playdius.

designbasierte Entscheidung war, die aufgrund der Annahme des Entwicklungsteams, dass akzentfreies Englisch leichter für ein internationales Publikum verständlich ist, getroffen wurde.

Religion spielt in *Bury me, my Love* keine zentrale Rolle, jedoch ist sie nicht unwichtig. Nour trägt aus Prinzip kein Kopftuch, obwohl dies im Koran vorgeschrieben ist¹⁰⁶ und sie sich als Muslimin bezeichnet. Dieses Gesetz steht interessanterweise in einem Teil mit dem Titel „An-Nur“, von dem sich der Name der Protagonistin, laut der vorhin erwähnten Website, ableitet. Auch in Situationen, die für sie ohne Verhüllung gefährlich sind, weigert sie sich, sie zu verwenden. Auch wenn sie mit der Religiosität ihres Bruders und dessen Abneigung ihrer gegenüber konfrontiert wird, antwortet sie mit „*Sinner ... I like that*“.¹⁰⁷ Im Vergleich dazu ist Majd viel gläubiger. Er zitiert an mehreren Punkten im Spiel den Koran und verwendet islamische Sprichwörter und Aussprüche wie „*Alhamdulillah*“,¹⁰⁸ die ihren Ursprung in diesem haben. Weiters erwähnt er, dass Nours Bruder, welcher ein religiöser Extremist ist, ihn für seinen Glauben lobte. Es kann jedoch nicht gesagt werden, dass Nour ihre Religion komplett ablehnt. In besonderen Situationen des Spiels, wie zum Beispiel dem Kentern des Bootes bei der Überquerung des Mittelmeers, scheint sie auf ihren Glauben zurückzugreifen. Die Religion spielt also keine sehr große Rolle in *Bury me, my Love*, jedoch ist sie nie vernachlässigbar. Sie scheint ein Motiv zu sein, das eine relativ prominente Nebenrolle im Leben der Charaktere einnimmt und in Krisensituationen weiter nach vorne rückt und dann Trost spendet. Dies scheint eine sehr realistische Darstellung zu sein und es werden im ganzen Spiel nie auf Religion basierende negative Stereotype verwendet.

4.3.6 Handlungsfähigkeit

Interessanterweise sind in *Bury me, my Love* die Erzählerin und die Protagonistin dieselbe Person, während der Spielercharakter und damit auch die SpielerIn die Ereignisse des Spiels nur aus zweiter Hand mitbekommen. Des Öfteren belügt Nour Majd oder hält Informationen, die ihn beunruhigen oder erzürnen könnten, zurück. Sie ist also eine unzuverlässige Erzählerin. Die Handlungsfähigkeit im Narrativ liegt schlussendlich bei der Protagonistin, Nour. Die Aufgabe

¹⁰⁶ Rizvi, Sayyid Muhammad, *Hijab, The Muslim Womens Dress, Islamic or Cultural?* (Ontario: Ja'fari Islamic Centre Canada, 1997), 2ff.

¹⁰⁷ *Bury me, my Love*, Playdius.

¹⁰⁸ ebd.

der SpielerIn ist es zwar, sie wie eine Spielfigur durch Input zu steuern, jedoch trifft sie auch Entscheidungen alleine und widerspricht Majd. Die SpielerIn hat also nicht wirklich volle Handlungskraft, wie es bei anderen Spielen, besonders Text Adventures, der Fall ist. Sie kann zwar genau definieren, welche Nachrichten Majd sendet, jedoch nicht, welche Entscheidungen die wirkliche Protagonistin schlussendlich deswegen trifft. Diese basieren oft auf vergangenen Beschlüssen und Ereignissen. In den meisten Fällen jedoch folgt sie den Entscheidungen der SpielerIn.

Alle Entscheidungen der SpielerIn sind permanent, bis das Spiel in einer der 19 verschiedenen Möglichkeiten¹⁰⁹ endet oder abgebrochen wird. Es gibt keinerlei Arten von Speicherpunkten, weil laut Florent Maurin, einem Entwickler des Spiels und CEO von *The Pixel Hunt*, der Weg das Ziel ist. Laut ihm gibt es beim Erreichen eines Endes zwei Möglichkeiten: von Tag 1 neu zu beginnen, um die weiteren Narrative und Entscheidungen zu sehen oder aber das Spiel nie wieder zu spielen.¹¹⁰ Diese Struktur scheint absichtlich gewählt zu sein, da viele Flüchtende ebenso keine Möglichkeit haben, ihre Reise abubrechen und nach Hause zurückzukehren. Eine Speicherfunktion würde also etwas von der Wichtigkeit jeder einzelnen Entscheidung und auch von der emotionalen Stärke der Geschichte, die ein sehr integraler Teil dieses Titels ist, wegnehmen.¹¹¹

4.3.7 Vermittelte Einstellung

Das Erwecken von Emotionen in den SpielerInnen ist ein zentraler Punkt von *Bury me, my Love*. Schon die Hintergrundgeschichte der beiden Hauptcharaktere, eine Person, die im Gesundheitssektor arbeitete, und ihr Ehemann, der zurück blieb, um seine alten Familienmitglieder zu versorgen, dient als Mittel zur Generierung von Mitgefühl mit den Charakteren. Das Spiel gibt auch keine Möglichkeit zu Kampfhandlungen, denn die Charaktere sind pazifistisch und verabscheuen Gewalt und die Organisationen, die diese verwenden. Flüchtende werden also als Menschen in außerordentlichen Notsituationen dargestellt, die fast alleine stehen in einer feindlichen Welt. Die Regierungen, die die Grenzen schließen oder

¹⁰⁹ Maurin, Florent, „Exploring Helplessness in Games with Bury Me, My Love“, *Game Developers Conference*, 2018, aufgerufen 10. Oktober 2018, https://twvideo01.ubm-us.net/o1/vault/gdc2018/presentations/Maurin_Florent_ExploringHelplessnessIn.pdf.

¹¹⁰ ebd.

¹¹¹ Domsch, Sebastian, *Storyplaying : Agency and Narrative in Video Games* (Berlin: DeGruyter, 2013), 117ff.

Flüchtende abweisen, werden als böse und feindlich dargestellt, während die Kernländer der Europäischen Union ein sicherer Hafen zu sein scheinen. Durch den hohen Grad an Menschlichkeit, Realismus und Emotion in der Konversation zwischen den beiden Hauptcharakteren wird also versucht, die SpielerIn Mitgefühl mit Flüchtenden aufbauen zu lassen und einen alternativen Blickwinkel zu bieten als den der oftmals feindlich gesinnten Medienberichte. Die Erwähnung von Orten und Ereignissen, die in der Realität existieren und passierten, und von welchen die SpielerIn zu hoher Wahrscheinlichkeit schon hörte (Flucht via Boot, Zaatari, Schließung der EU-Außengrenzen), erhöht die Wirkungsfähigkeit des Spiels, denn es scheint dadurch als sehr realistisch.

4.3.8 Fazit

Bury me, my Love legt sehr viel Wert darauf, dass es als authentisches Material gesehen wird. Dementsprechend wurde von *The Pixel Hunt* versucht, alles so realistisch und korrekt wie möglich darzustellen. Dies gelang, auch durch das Involvement von Personen, die die Flucht hinter sich haben oder sich mit diesem Thema beruflich beschäftigen, sehr gut. Die Charaktere in diesem Titel sind detailliert und haben ihre eigenen Schwächen und Stärken, was daran liegen kann, dass sie auf echten Personen basieren. Dies wird klar, wenn die SpielerIn Entscheidungen aufgrund der eigenen Meinung der Charaktere nicht mehr treffen oder forcieren kann. *Bury me, my Love* ist weiters das erste Spiel in dieser Arbeit, das sich mit dem Syrienkonflikt beschäftigt. Die politische Meinung der EntwicklerInnen ist in diesem Titel recht einfach zu sehen und scheint die Darstellung der beiden wichtigsten Charaktere als Pazifisten, die nur in Frieden leben möchten und auch das Regime sowie den Krieg kritisieren, zu beeinflussen.

4.4 Path out

4.4.1 Metainformationen

Path out wurde 2017 auf der Plattform PC veröffentlicht und ist zwar das erste Spiel des Publishers, das die Thematik der Flucht und Migration beinhaltet, jedoch nicht deren erster politischer Titel.¹¹² Entwickelt und herausgegeben wurde es von *Causa Creations*, die versuchen, Spiele zu erstellen, die die Welt verändern können,¹¹³ sowie dem syrischen Künstler Abdullah Karam in Kollaboration mit *Wobblersound* und dem Grafiker und Designer Brian Main.¹¹⁴ Finanziert wurde das Projekt von der Stadt Salzburg, dem Kupf Innovationstopf und auch dem Bundeskanzleramt Österreichs.¹¹⁵ Eine der Besonderheiten des Spiels ist die Verwendung von Videos im VLOG-Stil, die während des Verlaufs eingeblendet werden, wenn die SpielerIn etwas Wichtiges versucht oder einen Meilenstein erreicht. In diesen Einblendungen spricht ein Entwickler die SpielerIn direkt, die vierte Wand ignorierend, an. Dadurch ist es den EntwicklerInnen möglich, die SpielerInnen mit einem menschlicheren Charakter anzusprechen. Dies soll es den Konsumenten vereinfachen, sich mit der Geschichte zu identifizieren, denn es ist nicht mehr nur eine Pixelfigur, die sie durch diese Flucht steuern müssen.

4.4.2 Herkunft der Flüchtenden im Spiel

Der Titel ist ein autobiografisches Adventure Game, das die Geschichte Abdullahs und seiner Flucht nach Österreich erzählt. Er stammt aus einer nicht namentlich erwähnten Stadt Syriens. Der Bruder des Protagonisten wird schon im Prolog im Jahr 2011 auf die Flucht gesandt. Der Hauptteil des Spiels jedoch handelt im Jahr 2014, während der Konflikt in vollem Gange ist.

4.4.3 Bildliche Darstellung

Es kann argumentiert werden, dass das Spiel zwei Hauptcharaktere hat. Einerseits die Spielfigur Abdullah, dessen Name sich, wieder laut quranicnames.com, als „Diener Allahs“ übersetzen

¹¹² o.A. „Causa Creations“, aufgerufen 3.September 2018, <https://causacreations.net/>.

¹¹³ o.A. „Fact Sheet.“ Causa Creations, 2017, aufgerufen 10.Oktober 2018, https://causacreations.net/press/sheet.php?p=path_out.

¹¹⁴ o.A. „Fact Sheet“.

¹¹⁵ o.A. „Path Out,“ 2018, aufgerufen 10.Oktober 2018, <https://path-out.net/>.

lässt und von der SpielerIn kontrolliert wird, und andererseits die reale Person Abdullah, die regelmäßig die SpielerIn zurechtweist, ihr etwas erklärt oder zusätzliche Informationen liefert. Der Protagonist ist jedoch nicht der erwachsene Abdullah, der in den Videos erscheint, sondern der Charakter, dessen Avatar im Pixelstil die Flucht antritt. Er wird mit nach seinem realen Ebenbild modellierter Hautfarbe und in westlichem Gewand dargestellt, spezifisch mit Jeans und einem gelben Kapuzenpullover. Das Markante an der Spielfigur sind die wilden Haare, die eine künstlerische übertriebene Darstellung der Realität sind und aufgrund des Grafikstils des Spiels so aussehen. Das Spiel ist im Chibi-Stil gehalten, bei dem die Köpfe der Charaktere groß und die Körper klein sind.¹¹⁶ Dieser Stil wurde wahrscheinlich hauptsächlich deshalb gewählt, weil er für die gute Erkennbarkeit der Charaktere sorgt, trotz der geringen grafischen Auflösung, die in RPGMaker – dem Programm, das zur Entwicklung des Spiels verwendet wurde¹¹⁷ – möglich ist. Ohne das Wissen, dass die Spielfigur eine Person aus Syrien darstellen soll, wäre es in der ersten Szene nach der Einleitung nicht möglich, sie aufgrund der visuellen Darstellung geografisch einzuschätzen. Das Zimmer des Protagonisten ist mit einem Wrestling-Poster dekoriert und beinhaltet ansonsten nur einen Computer und andere alltägliche Gegenstände, die so etwas ebenfalls nicht ermöglichen würden.

In *Path out* wird kein anderer Flüchtender als Abdullah gezeigt; nur sein Bruder wird erwähnt, der jedoch Jahre vor ihm floh. Die wenigen Nichtspielercharaktere sind entweder Antagonisten – in diesem Falle Angehörige der Regierungstreitkräfte oder des IS – oder Helfer beziehungsweise Quest-Geber. Die Antagonisten sind sofort als solche zu erkennen. Beide Fraktionen, die seine Flucht verhindern wollen, sind mit Uniformen und Waffen im Anschlag dargestellt und sind unverkennbar die Bösen des Spiels. Die ebenfalls bewaffneten Soldaten der YPG, die keine Antagonisten sind, sind zwar auch uniformiert, jedoch in helleren Farben und ohne verschleierte Gesichter dargestellt. Die YPG – und damit auch die PYD – wird also hier definitiv als eine bessere und des Unterstützens wertere Organisation als die Regierung oder der IS dargestellt. Im Spiel, und auch in der Realität zu dieser Zeit, bekämpfte die YPG nur den Islamischen Staat, denn sie war mit der Regierung zumindest lose alliiert.¹¹⁸ Hervorzuheben ist hier also, dass die YPG nicht als Gegner gesehen wird und die scheinbar verbündeten

¹¹⁶ Eppard, Jon, und Joel Vollmer. *Manga* (Minneapolis, MN: Bellwether Media, 2013), 18.

¹¹⁷ o.A., „Fact Sheet“.

¹¹⁸ Abboud, Syria, 104

Regierungstruppen schon. Es muss jedoch immer noch zwischen den Soldaten des IS und der Regierung unterschieden werden. Erstere erschießen den Protagonisten, ohne ihm die Chance auf eine gewaltlose Lösung der Situation zu geben, während zweitere bestechlich sind und ihn ziehen lassen. Es ist also möglich, zu behaupten, dass der IS als das größere Übel dargestellt wird und die Regierung, obwohl ebenfalls schlecht und unmoralisch, als nicht ganz so radikal negativ wie der Islamische Staat.

4.4.4 Gründe der Flucht

Abdullahs Eltern beschlossen, ihn aus dem Land zu senden, da er die Schule abgeschlossen hatte und aufgrund seines Alters in großer Gefahr war, von der Armee Assads zum Wehrdienst einberufen zu werden. Da die Familie keine Unterstützer des Regimes sind und nicht an diesem Konflikt teilnehmen möchten, muss er also flüchten. Entfernte Verwandte des Protagonisten jedoch scheinen Soldaten zu sein, denn einer der Gründe, der explizit genannt wird, ist, dass niemand gegen Freunde und Familie kämpfen soll. Die EntwicklerInnen stellen in diesem Spiel die Flucht aufgrund von Zwangsverpflichtung als sehr legitim und logische Handlung dar.

4.4.5 Sozio-ökonomischer Hintergrund der Flüchtenden

Die Familie des Protagonisten scheint vor dem Konflikt relativ wohlhabend gewesen zu sein. Sie wohnte in einer großen Wohnung in einer großen Stadt. Das Haus selbst wird sehr verschnörkelt und schmuckhaft dargestellt, in einem Baustil, der orientalisches anmutet und über einen gepflegten Innenhof verfügt. Der SpielerIn wird jedoch durch ein kurzes Video mitgeteilt, dass dies übertrieben und kitschig sei und dass der reale Abdullah in einem modernen Haus gewohnt habe, dieses jedoch nicht so schön zu zeigen gewesen wäre. Das Spiel selbst erklärt also, dass es zwar ein autobiografisches Werk ist, dass es sich aber auch künstlerische Freiheiten nimmt, um Argumente zu machen oder etwas so darzustellen, wie das Entwicklungsteam dies möchte. Es lässt sich also aufgrund seines Wohnsitzes behaupten, dass der Protagonist und seine Familie zur sozialen Mittelschicht gehören. Dies wird einerseits unterstützt durch ihren Besitz von Unterhaltungselektronik und andererseits durch die Schulbildung, die beide Kinder der Familie genossen. Sie können jedoch nicht in die Oberstufe der Gesellschaft eingestuft werden, denn der Strom ihres Hauses fällt regelmäßig aus. Weiters hat nur ein Charakter der Familie eine

Arbeitsstelle. Die Geldsumme, die dem jungen Abdullah auf seine Flucht mitgegeben wird, wird als „*a moderate amount of money*“¹¹⁹ angegeben. Es scheint eine stattliche Summe zu sein, denn der Protagonist hat keine Probleme damit, einen Soldaten zu bestechen. Die Zeit nach der Flucht in die Türkei wird in *Path out* – zumindest dem Teil, der beim Verfassen dieser Arbeit schon veröffentlicht war – nicht angesprochen.

Die Religiosität des Protagonisten ist in *Path out* kein Thema. Es befinden sich weder in seinem Zimmer noch in der restlichen Wohnung seiner Eltern religiöse Symbole, nur seine Mutter trägt auch zu Hause ein Kopftuch, obwohl dies nicht im Koran vorgeschrieben ist.¹²⁰ Die einzigen Nichtspielercharaktere, die über Religion sprechen, sind die Soldaten des IS. Diese werden als naiv und leichtgläubig dargestellt, denn der Protagonist kann sie ohne Probleme überlisten und täuschen.

4.4.6 Handlungsfähigkeit

Viele wichtige Variablen der Flucht, wie die grundsätzliche Route oder das Fortbewegungsmittel, sind nicht von der SpielerIn beeinflussbar, da im Narrativ dies von den Eltern des Protagonisten im Vorfeld determiniert wurde. Während des Spiels jedoch hat der Protagonist einen hohen Grad an Handlungsfähigkeit, denn es wird ihm oftmals eine Wahl zwischen mehreren Lösungswegen für Probleme gegeben, die jeweils andere Voraussetzungen oder Konsequenzen nach sich ziehen. Da das Spiel jedoch autobiographisch ist und strikt strukturiert ist, gibt es wenige wichtige narrative Entscheidungen. Die Handlungsfähigkeit des Protagonisten ist also relativ hoch, aber vom Narrativ beschränkt.

4.4.7 Vermittelte Einstellung

Das Spiel zeigt der SpielerIn sehr früh, inwiefern der Bürgerkrieg die Zivilbevölkerung betrifft. Erstens wird Abdullah in die Flucht gezwungen, damit er nicht in einem, laut ihm, sinnlosen Krieg kämpfen muss. Zweitens ändert sich auch die visuelle Darstellung seiner Umgebung. Das vor der Krise schöne Haus ändert sich und sieht verfallen aus. Auf den öffentlichen Plätzen der Stadt stehen und patrouillieren nun Regierungssoldaten mit Gewehren, wo in der Szene davor, in

¹¹⁹ *Path out*, Causa Creations, PC, 2017.

¹²⁰ Rizvi, *Hijab*, 7ff.

der noch Frieden herrschte, noch niemand war. Es wird also auch hier ein ziemlich eindeutiges Statement gemacht, dass Krieg alles, das davor gut war, zerstört. Auch die Zwangsverpflichtung junger Menschen in Armeen wird in diesem Spiel stark kritisiert. Die Gefahr der Einberufung ist der explizit genannte Grund der Flucht des Protagonisten und Abdullah selbst spricht bei der Interaktion mit einem Bild Assads „*so long Bashir, not gonna miss you*“¹²¹ und in einem eingeblendeten Video erwähnt er, dass der Konflikt ganz einfach keinen Sinn macht und dass der Beitritt zu einer Armee, egal welcher, sinnlos ist. Dieser pazifistische Gedanke wird untermauert durch das Fehlen von Spielmechaniken, die der SpielerIn Gewalthandlungen ermöglichen.

Die engen Familienmitglieder des Protagonisten scheinen Regimegegner zu sein, jedoch keine radikalen oder Anhänger einer Rebellengruppe. Die Familie scheint zu versuchen, neutral zu bleiben und nicht in den Konflikt gezogen zu werden. Sie sagen, dass sie mehrere Gefallen einfordern mussten, um Abdullah und sich selbst sicher zu halten. Dies ist ein starker Kontrast zu anderen Charakteren, die im selben Haus leben und devote Anhänger Assads sind. Es wird also gezeigt, dass auch enge Nachbarn, die zusammen unter einem Dach leben, an unterschiedlichen Fronten stehen und unterschiedlicher Meinungen sind.

Path out ist nicht nur von Pazifismus geprägt, sondern versucht auch, der SpielerIn die schlechten Bedingungen und Gefahren zu zeigen, die Flüchtende erleben, um aus ihrer lebensgefährlichen Situation zu fliehen. Die für die Flucht integralen Nichtspielercharaktere sind als unzuverlässig, gierig und betrügerisch dargestellt. Der Protagonist wird auf seiner Flucht als alleine und verlassen gezeigt. Die EntwicklerInnen versuchen also, mit diesem Produkt die Situation der Flüchtenden als Opfer und als Menschen in Not hervorzuheben, um dadurch die Meinung der SpielerIn von dieser Menschengruppe positiv zu beeinflussen.

4.4.8 Fazit

Path out ist ein Spiel, das die Gründe und die Anfänge der Flucht einer realen Person, die selbst bei der Entwicklung davon mitarbeitete, zeigt. Es versucht, während der Behandlung der Thematik unterhaltsam zu sein und legt auch viel Wert auf die Möglichkeit der Identifikation mit dem Protagonisten. Auch die Familie des Protagonisten, und damit die wichtigsten

¹²¹ ebd.

Nichtspielercharaktere, sind normale Menschen, die keine Sympathisanten des Regimes, der Rebellen und des Kriegs sind und hauptsächlich in Ruhe und Frieden leben möchten. Das Spiel spricht zwar auch andere Themen als die Flucht an, jedoch sehr kurz, weswegen es bei einigen davon schwierig ist, wirkliche Schlussfolgerungen über die Absichten des Entwicklungsteams zu ziehen.

4.5 NORTH

4.5.1 Metainformationen

Im Jahr 2016 erschien das vom Berliner Studio *Outlands* produzierte und von *Sometimes You* herausgegebene Spiel *NORTH*.¹²² Die Spieleschmiede besteht aus nur zwei Personen französischer Abstammung.¹²³ Es ist nicht das einzige *serious game* des Entwicklers, jedoch das erste Spiel aus seiner Feder, das spezifische politische Ereignisse betrifft. Weiters ist *NORTH* kein ausschließlich kommerzielles Produkt, denn es ist auf der Website des Entwicklers gratis¹²⁴ oder gegen eine Spende downloadbar. Auf der Plattform *Steam* jedoch ist es um einen geringen Preis käuflich. Der Soundtrack des Spiels ist erwerblich, wobei die Hälfte des Profits an gemeinnützige Organisationen zur Hilfe von Flüchtenden weitergeleitet wird.¹²⁵

NORTH sticht aus den anderen Spielen, die in dieser Arbeit analysiert werden, sehr heraus, da es in einer fiktiven, futuristischen sowie auch kafkaesken und verwirrenden Welt handelt und im Vergleich zu den anderen, die sehr realitätsnah sind, sehr abstrakt ist. Die Stadt, in der es handelt, ist eine dystopische Großstadt, die aufgrund der Abwesenheit von Passanten und der düsteren Atmosphäre sehr fremd wirkt. Der Protagonist dieses Spiels hat seine Flucht schon hinter sich und steht im Laufe des Spiels vor der Herausforderung, die Schwierigkeiten des Lebens als Asylsuchender in einem neuen und unbekannten Land, in welchem er weder jemanden kennt noch der Sprache mächtig ist, zu meistern. Es existiert keine Hilfe- oder Speicherfunktion, was das Spiel sehr unzugänglich macht, jedoch eine bewusste Entscheidung der Entwickler zu sein scheint, denn die SpielerIn hat dadurch Gemeinsamkeiten mit dem

¹²² o.A., „North“, MobyGames. aufgerufen 4.September 2018. <http://www.mobygames.com/game/north>.

¹²³ o.A., „NORTH“. itch.io. aufgerufen 4.September 2018. <https://outlands.itch.io/north>.

¹²⁴ ebd.

¹²⁵ ebd.

Protagonisten – beide sind verwirrt und verloren in dieser Stadt. Sogar die Briefe des Protagonisten, welche die Hauptquelle für das Narrativ sind, sind nur ein einziges Mal lesbar, was weiterhin die Verwirrung der SpielerIn erhöht.

4.5.2 Herkunft der Flüchtenden im Spiel

Der Protagonist in *NORTH* ist ein männlicher Charakter, der aus einer Nation im Süden floh. Der Name dieses Landes und die Entfernung vom Handlungsort sind nicht bekannt. Die Flucht ist zum Zeitpunkt des Spiels schon absolviert und es wird nur erwähnt, dass sie lang, beschwerlich und gefährlich war und dass dabei eine Wüste durchquert wurde. Aufgrund der geographischen Lage dieser Regionen kann der Schluss gezogen werden, dass diese mysteriöse Nation im Süden eine abstrakte Darstellung Syriens sein und die Stadt, in der das Spiel handelt, Europa darstellen soll. Die Herkunft des Protagonisten wird als geplagt von Demonstrationen, Hunger und Krankheiten beschrieben, was mit den ersten Jahren des Konfliktes in Syrien korreliert, wo diese Probleme präsent waren.¹²⁶ Es kann weiters argumentiert werden, dass die Wüste zwischen den beiden fiktiven Orten auf abstrakte Weise die Gefahren der Flucht, inklusive dem Mittelmeer, über das viele Menschen fliehen, darstellen soll.

4.5.3 Bildliche Darstellung

Dieses Spiel ist das einzige in dieser Arbeit analysierte, das die Egoperspektive verwendet. Diese erlaubt es der SpielerIn, das Spielgeschehen wortgetreu aus der Sicht des Protagonisten zu sehen. *NORTH* bietet keinerlei Möglichkeit zur Betrachtung der Spielfigur, weshalb nicht bekannt ist, wie sie aussieht. Es werden zwei verschiedene Spezies im Laufe des Spiels gezeigt, jedoch kann, zum Beispiel aufgrund der Kamerabewegung, behauptet werden, dass der Protagonist ein Mitglied der Humanoiden ist und nicht der fremdartigen Schleimkreaturen. Alle anderen Flüchtenden sind ebenfalls Angehörige dieser Spezies. Obwohl sie humanoid sind, sind sie keine Menschen, sondern eine kafkaeske, fremdartige Version davon mit verzerrten Körpern. Die Entwickler scheinen mit dieser Darstellung und den fremdartigen, unverständlichen, Sprachen

¹²⁶ Gutschker, Thomas, „Ursachen der Migration: Wie der Hunger die Syrer in die Flucht trieb“, *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 2015, aufgerufen 5.September 2018. <http://www.faz.net/1.3900101>.
o.A., „Syrien: Wie Der Krieg Kinderlähmung Schürt“, *Spiegel Online*, 2014, aufgerufen 5.September 2018, <http://www.spiegel.de/gesundheit/diagnose/syrien-krankheiten-wie-polio-und-masern-breiten-sich-wieder-aus-a-1002713.html>.

die Absicht zu verfolgen, Unbehagen und Unsicherheit in der SpielerIn zu schüren. Gleichzeitig wird jedoch auch gezeigt, dass die Asylsuchenden und die Einheimischen in dieser Stadt zum großen Teil gleich aussehen. Die Figuren haben keinerlei Merkmale, die sie voneinander unterscheiden und sind sich deswegen zum größten Teil zum Verwechseln ähnlich. Es muss weiters angemerkt werden, dass die wenigen Nichtspielercharaktere, die nicht dieser humanoiden Spezies angehören, in die Gesellschaft integriert scheinen. In einem Minispiel werden dem Protagonisten Fotos von echten Menschen gezeigt, welche er in einem Brief als surreal beschreibt.

4.5.4 Gründe der Flucht

Der Protagonist floh aus seinem Heimatland, da er aufgrund seiner Homosexualität verfolgt wurde. Im Narrativ werden seine Gründe jedoch hinterfragt, was an die Behandlung von Flüchtenden in der realen Welt erinnert, denen oft vorgeworfen wird, nicht aus politischen Gründen, wie Verfolgung und Krieg, sondern aus wirtschaftlichen Gründen¹²⁷ geflüchtet zu sein, welche laut der Genfer Flüchtlingskonvention kein Grund für die Gewährung von Asyl sind.¹²⁸

4.5.5 Sozio-ökonomischer Hintergrund der Flüchtenden

Die Spielmechaniken von *NORTH* geben nicht sehr viel Möglichkeit, Informationen über die Vergangenheit des Protagonisten zu finden. Die Briefe, die er seiner Schwester sendet, sind die einzige Form von Kommunikation, die in verständlicher Sprache durchgeführt wird. Diese sind in sehr gut leserlicher Schrift und durchaus schöner Sprache verfasst, was die Möglichkeit nahelegt, dass er Schulbildung genossen hat. Er schreibt oftmals in einer Art, die an Poesie erinnert, wie im ersten Brief: „[...] *the burning heat. Landscapes of fire*“.¹²⁹ Er hinterfragt auch einige der Gegebenheiten in dieser Stadt, was vermuten lässt, dass er eventuell auch höhere

¹²⁷ Siehe o.A., „Alle, die kein Asyl haben, strikt abschieben“, *Kronen Zeitung*, 2016, aufgerufen 5.September 2018, <https://www.krone.at/490738>.

o.A., „Migrationsexplosion: UNO-Bericht geht von 258 Millionen Migranten aus“, *Unzensuriert.at*, 2017, aufgerufen 5.September 2018, <https://www.unzensuriert.at/content/0025802-Migrationsexplosion-UNO-Bericht-geht-von-258-Millionen-Migranten-aus>.

Kürschner, Jörg, „Der Wind dreht sich“, *Junge Freiheit*, 2018, aufgerufen 5.September 2018, <https://jungefreiheit.de/debatte/kommentar/2018/der-wind-dreht-sich/>.

¹²⁸ UNHCR, „Genfer Flüchtlingskonvention Und New Yorker Protokoll“, *UNHCR*, 2017, aufgerufen 10.Oktober 2018, http://www.unhcr.org/dach/de/genfer_fluechtlingskonvention_und_new_yorker_protokoll, 3ff.

¹²⁹ *NORTH*, Sometimes you, PC, 2016.

Bildung erhalten hat. Es gibt jedoch in keinem der Briefe konkrete Hinweise auf seinen sozialen Status oder wirklichen Bildungsgrad.

Die Grabsteine in der Fabrik, in der die Asylsuchenden arbeiten müssen, sind in Form von Kreuzen, dem allgemein bekannten Symbol des Christentums, gehalten. Dies ist eines der wenigen Elemente in diesem Spiel, das nicht verzerrt oder kafkaesk dargestellt ist. Die Religion der Stadt hat jedoch nichts mit einer realen Religion gemein. Es gibt zwei mögliche Gründe dafür. Erstens, dass die Religion der Flüchtenden das Christentum ist und sie nach ihren Gebräuchen begraben werden, falls sie während der Arbeit sterben. Oder zweitens, dass diese Kreuze nichts mit Religion zu tun haben, sondern nur als ein für die SpielerIn leicht erkennbares Symbol für Gräber dient. Die letztere Variante wird dadurch unterstützt, dass die Entwickler des Spiels aus Frankreich, einem vorrangig christlichen Staat, stammen¹³⁰ und in Deutschland, einem ebenso christlich dominierten Land, wohnen und arbeiten und deswegen wahrscheinlich diese Ikonografie unterbewusst verwenden. Ein weiteres Argument dafür ist, dass diese religiöse Symbolik das Einzige wäre, das in diesem Spiel realitätsgetreu ist. Die erste Variante kann dadurch dennoch nicht gänzlich ausgeschlossen werden. Der einzige Name, der im Spiel genannt wird, ist *Eric*, der in den Briefen des Protagonisten erscheint. Da dies ein westlicher Name ist, kann nicht ausgeschlossen werden, dass die Gesellschaft des Südens in dieser Spielwelt dem Westen ähnelt. Es liegt jedoch die Vermutung nahe, dass die Hinweise im Spiel darauf deuten, dass das Christentum in dieser Welt nicht, oder zumindest nicht mehr, existiert und diese Kreuze nur als Markierungen für die SpielerInnen verwendet werden.

4.5.6 Handlungsfähigkeit

Bei der Betrachtung der Handlungsfähigkeit der Charaktere in *NORTH* fällt auf, dass nur ein einziger, der Protagonist, die Kapazität hat, Entscheidungen zu treffen. Sogar dieser, und mit ihm die SpielerIn, hat nur Macht über relativ irrelevante Sachverhalte, wie die Reihenfolge, in der die Aufgaben gelöst werden. Hierbei ist es jedoch sogar möglich, eine Abfolge zu wählen, die es unmöglich macht, das Spiel schlussendlich zu beenden. Es ist also seine Handlungsfreiheit darauf beschränkt, die Entscheidungen zu treffen, die ihm von der Regierung vorgegeben sind. Falls er dies nicht tut, ist ein Voranschreiten im Spiel nicht möglich. Damit wollen die

¹³⁰ o.A., „Outlands Games“, aufgerufen 15.September 2018.

Entwickler zeigen, dass Flüchtende und Asylsuchende nicht sehr viel Autorität über ihr eigenes Schicksal haben, sobald sie angelangt sind. Über die Flucht des Protagonisten ist nichts bekannt, jedoch ist sehr wahrscheinlich, dass er dabei mehr Handlungsfreiheit hatte als in der Stadt, wo alles reguliert ist und bürokratisch vor sich geht.

4.5.7 Vermittelte Einstellung

Die Entwickler versuchen mit diesem – laut ihnen von der sogenannten *Flüchtlingssituation* inspirierten – Titel, die SpielerIn mit einigen der Probleme dieser Flüchtenden zu konfrontieren, die diesen nach dem Erreichen ihres Ziels oft begegnen. Beispiele für diese Schwierigkeiten sind Verwirrung, Langeweile oder auch Frustration.¹³¹ Viele Spielmechaniken reflektieren diesen Versuch. Die Abwesenheit von Hilfestellungen oder einer Art Tutorial sowie die seltsamen Sprachen des Spiels sorgen für Verwirrung, während die eintönig gestaltete Stadt und monotonen Aufgaben die Langeweile simulieren. In *NORTH* wird sehr offensichtlich die Schwierigkeit und Bürokratie des Asylprozesses kritisiert, was zur Generierung von Frustration in der SpielerIn verwendet wird. Der Protagonist muss sich trotz seiner Vertreibung rechtfertigen und sogar auf illegale Drogen zurückgreifen, um schlussendlich seinen Antrag angenommen zu bekommen. Tut er dies nicht, kann die SpielerIn nicht im Spielverlauf fortfahren. Die Entwickler versuchen somit, die Aufmerksamkeit über diesen Prozess zu erhöhen und setzen sich für eine Vereinfachung ein.

Weiters wird in *NORTH* kritisiert, dass Asylsuchende beweisen müssen, dass sie ihren Fluchtgrund nicht erfunden haben. Dies ist eine Parallele zur Dämonisierung der sogenannten *Wirtschaftsflüchtlinge*, die oftmals in der öffentlichen Diskussion als Grund für Grenzkontrollen und ähnliche Maßnahmen verwendet werden. Die Entwickler sprechen sich für eine humanere und verständnisvollere Art und Weise des Umgangs mit den Flüchtenden aus.

Die Unterbringung und psychologische Unterstützung von Flüchtenden wird sehr offen thematisiert. Die einzigen anderen Asylsuchenden, die im Spiel gezeigt werden, sind die MitbewohnerInnen des Protagonisten. Sie sind in einer sehr schäbigen Wohnung untergebracht

¹³¹ Oberhaus, Daniel, „‘North’ Is a Dark, Surreal Game About Being a Refugee“, *Motherboard*, 2016, aufgerufen 10. Oktober 2018, https://motherboard.vice.com/en_us/article/jpgmwy/north-is-a-dark-surreal-game-about-being-a-refugee.

und es werden im Spiel nie andere Formen der Unterbringung von Flüchtenden erwähnt. Es scheinen also keine Camps zu existieren, da die Asylsuchenden scheinbar in kleineren Gruppen in von der Regierung zur Verfügung gestellten Quartieren untergebracht sind. Eine andere Möglichkeit ist, dass beide Varianten der Unterkunft existieren. Dies ist das Modell, das Deutschland verwendet, in dessen Hauptstadt *Outlands* angesiedelt ist.¹³² Hierbei werden die Wohnbedingungen von Flüchtenden kritisiert, denn die Wohnung ist sehr schäbig dargestellt – ihr fehlt sogar eine Wand. Die MitbewohnerInnen des Protagonisten scheinen alle von ihrer Flucht oder von ihrem bisherigen Aufenthalt in der Stadt sehr mitgenommen zu sein. Es gibt Zeichen von Alkoholmissbrauch und die einzige Frau in der Wohnung scheint dem Drogenkonsum verfallen zu sein. Ein anderer wurde, laut dem Protagonisten, verrückt und murmelt Verschwörungstheorien, während der letzte nur auf Bilder starrt. Die Hoffnungslosigkeit ist bei diesen Charakteren dadurch sehr hervorgehoben. Diese Charaktere scheinen an starken psychologischen Störungen zu leiden und zumindest eine von ihnen missbraucht legale und illegale Substanzen. Zur Zeit des Schreibens dieser Arbeit gibt es noch keine großen dezidierten Studien über die psychischen Verfassungen von Flüchtenden und Asylsuchenden während oder nach ihrer Flucht, jedoch scheinen diese Krankheiten, inklusive PTSD, Depressionen und anderen psychologischen Krankheiten, sehr wohl ein Problem dieser Gruppe zu sein.¹³³ Diese Darstellung scheint, da alle drei der Mitbewohner des Protagonisten an solchen Problemen leiden, etwas übertrieben. Allerdings kann behauptet werden, dass diese übertriebene Darstellung im Sinne des Entwicklers war, um die gewünschte Atmosphäre des Spiels zu erreichen oder die Wichtigkeit dieser Situation zu betonen.

4.5.8 Fazit

NORTH ist das Spiel, das aus den anderen, die in dieser Arbeit bearbeitet werden, am meisten heraussticht. Es ist trotz der Fremdartigkeit und der kafkaesken Darstellung von Bürokratie und urbaner Dystopie ein sehr emotionaler Titel. Es versucht aktiv und erfolgreich, die SpielerInnen Gefühle fühlen zu lassen, die Asylwerber in fremden Ländern erleben. Die Hintergründe der

¹³² Von Einem, Eberhard, *Wohnungen für Flüchtlinge* (Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2017), 1.

¹³³ Al Rousan, Tala, Zaker Schwabkey, Lara Jirmanus, und Brett D. Nelson, „Health Needs and Priorities of Syrian Refugees in Camps and Urban Settings in Jordan: Perspectives of Refugees and Health Care Providers“, *Eastern Mediterranean Health Journal* 24, Nr. 03 (März 1, 2018): 243–53, 245ff.

Charaktere werden in diesem Spiel nicht sehr tief erforscht. Nur grundsätzliche Informationen werden gegeben. Flüchtende werden in ihrem Aussehen genau so dargestellt wie die Einheimischen dieses neuen Ortes. Es ist das einzige der Spiele in dieser Arbeit, das die explizite Verfolgung eines homosexuellen Charakters beinhaltet und unterscheidet sich auch so von den anderen, deren Protagonisten aus sehr unterschiedlichen oder unbekannten Gründen fliehen.

4.6 Vergleich

Im folgenden Teil werden die Spiele in ihrer Darstellung von Flüchtenden, MigrantInnen und Asylsuchenden verglichen und es wird versucht, Unterschiede zwischen den Titeln von vor 2015 und den danach veröffentlichten zu finden. Zusätzlich dazu werden diese Unterschiede genauer betrachtet und mögliche Begründungen dieser gesucht. Die These ist, dass die früheren digitalen Spiele das Thema weniger reflektiert behandeln, während die neueren Spiele informierter und sensibler damit umgehen. Bei den früheren Spielen wird eine Darstellung, die auf Stereotypen basiert, erwartet, wobei es unwahrscheinlich ist, dass hier negative oder abfällige Vorurteile vorhanden sind. Besondere Unterschiede sind bei der Handlungsfähigkeit der Flüchtenden zu erwarten, die Vermutung existiert, dass die früheren Spiele den Pfad und die Entscheidungen vorgeben, während es wahrscheinlich ist, dass die nach der großen medialen Berichterstattung über Flüchtende und Migranten in den Jahren um 2015 entwickelten den SpielerInnen mehr Entscheidungen überlassen, da ihre Entwicklungsteams die Probleme und Geschichten der betroffenen Gruppen zumindest passiv über die verschiedensten Medienkanäle absorbierten.

4.6.1 Metainformationen

Bevor die Spiele selbst durchleuchtet werden, wird kurz ihre Entstehung thematisiert. Zu wiederholen ist hierbei zuerst, dass die EntwicklerInnen eines der Titel nicht bekannt sind. *Against All Odds* wurde vom UNHCR veröffentlicht und vermutlich auch von dessen MitarbeiterInnen entwickelt, jedoch ist hierbei nichts genauer bekannt. Um diesen Titel für den Bildungssektor besonders interessant zu gestalten, wurden zusätzlich zum Spiel Begleitmaterialien für SchülerInnen und Lehrpersonen veröffentlicht. *Papers, Please* ist ein Ein-Mann-Projekt, das vom eigenen Unternehmen des Entwicklers veröffentlicht wurde. Es hat also das Prozedere vage Ähnlichkeiten mit dem von *Against All Odds*, aber es ist nicht bekannt, wie

groß das Entwicklungsteam des UNHCR-Titels war. Beide sind jedoch von den Organisationen selbst veröffentlicht und hatten keine Unterstützung von außerhalb, weder monetär noch bei der Veröffentlichung. Die späteren Spiele sind hierbei zu großen Teilen anders. Das einzige, bei dem Entwickler und Publisher dasselbe Unternehmen sind, ist *Path out*, welches allerdings von drei verschiedenen Organisationen monetär unterstützt wurde. Bei diesem Titel ist hervorzuheben, dass es ein autobiografisches Spiel ist und ein Entwickler als Protagonist im Spiel vorhanden ist. Auch *Bury me, my Love* wurde zumindest teilweise von ARTE, einem Kulturmedium mit Fokus auf Dokumentationen und Bildung,¹³⁴ finanziert und ist an der Geschichte einer realen Person angelehnt. Nur *NORTH* wurde von niemandem unterstützt, sondern bietet sogar die Möglichkeit, durch Kauf des Soundtracks einer gemeinnützigen Organisation zu helfen.¹³⁵ Es scheint also, dass sich das Interesse an der Unterstützung von Projekten, die das Thema Flucht und Migration behandeln, in der Zeit rund um 2015 erhöht hat. Auch das Involvement von Augenzeugen scheint im Laufe der Zeit angewachsen zu sein. Das erhöhte Interesse an digitalen Spielen, die sich mit diesem Thema beschäftigen, wird auch durch die Existenz von sogenannten *Game Jams* bezeugt, die zur Entwicklung solcher Titel organisiert wurden.¹³⁶ Erwähnenswert ist darüber hinaus, dass nur zwei der in dieser Arbeit analysierten Spiele kostenpflichtig sind und dass anscheinend die Frage der monetären Unterstützung bei der Entwicklung keinen Einfluss auf die spätere Verfügbarkeit des Spiels hat. Es ist also davon auszugehen, dass die meisten der EntwicklerInnen versuchten, so viele Menschen wie möglich mit ihrem Spiel zu erreichen, um, wie *Causa Creations* es auf ihrer Website schreibt, „die Welt zu verändern“.¹³⁷

Auch die Genres der Spiele sind sehr unterschiedlich. Interessanterweise brechen die meisten davon aus den typischen Genrekonventionen aus. Bei allen Titeln, bis auf *Papers, Please*, kann gesagt werden, dass das Narrativ im Vordergrund steht und die Spielmechaniken im Hintergrund. *Papers, Please* ist dabei anders, da es im Grunde ein Rätselspiel ist. Die Geschichte, obwohl natürlich ebenfalls wichtig, ist sekundär und behandelt das Thema Flucht eher nachrangig. Die beiden früheren Spiele sind eher genrekonventionell, wobei *Against All*

¹³⁴ o.A., „Der europäische Kulturkanal“, *ARTE Entreprise*, 2018, aufgerufen 10. Oktober 2018, <https://www.arte.tv/sites/de/corporate/?lang=de>.

¹³⁵ o.A., „Outlands Games“.

¹³⁶ o.A., „Serious Games Zu Flucht Und Vertreibung“, *Spielbar*, 2016, aufgerufen 10. Oktober 2018, <https://www.spielbar.de/berichte/148606/serious-games-zu-flucht-und-vertreibung>.

¹³⁷ o.A., „Causa Creations“.

Odds durch die Hilfsmaterialien für Lehrpersonen besonders heraussticht. *Papers, Please* scheint zwar auf den ersten Blick sehr unkonventionell, jedoch ist es im Grunde, wie schon erwähnt, ein Rätselspiel, das hauptsächlich durch sein ungewöhnliches Setting von anderen unterscheidet. Die späteren Spiele weichen mehr von den Konventionen ihrer Genres ab. *Path out* fügt durch die eingeblendeten Videos ein zusätzliches Level an Persönlichkeit und Menschlichkeit hinzu. *Bury me, my Love* bricht durch die Echtzeitkommunikation und die Unabhängigkeit des Hauptcharakters, der nicht der Spielercharakter ist, aus, und in *NORTH* ist die Emotionalität und die Hilflosigkeit der SpielerInnen hervorzuheben. Es scheint also einen Trend zur Veränderung und Weiterentwicklung von Genres zu geben.

4.6.2 Herkunft der Flüchtenden im Spiel

Eine offensichtliche Änderung, die jedoch trotzdem erwähnt werden muss, ist, dass zwei der drei nach 2015 erschienenen Spiele spezifisch eine ProtagonistIn beinhalten, die aus Syrien fliehen muss. Dies ist deswegen nicht überraschend, weil, wie am Anfang dieser Arbeit erläutert, der Großteil der Flüchtenden, die in diesem Jahr und den darauffolgenden nach Europa kamen, aus dieser Nation stammten.¹³⁸ Diese beiden Charaktere werden als durchschnittliche muslimische BürgerInnen Syriens dargestellt, die ihr Land nicht verlassen möchten und planen, nach dem Konflikt wieder zurückzukehren. Ihre Heimat ist jedoch schon seit langer Zeit von vielen verschiedenen Menschengruppen bevölkert,¹³⁹ weswegen so eine durchschnittliche BürgerIn eine unrealistische Repräsentation der Bevölkerung Syriens ist. Beide Charaktere sind Muslime, mögen ihr Herkunftsland, ohne Sympathisanten der Regierung zu sein, und planen, nach dem Krieg wieder zurückzukehren. Die Charaktere basieren also auf Stereotypen über Religion und Nationalstolz, brechen jedoch auch Vorurteile, da sie eine junge Frau und ein Jugendlicher sind. Nour und Abdullah können als PatriotInnen im umgangssprachlichen Sinne bezeichnet werden, nicht hingegen als NationalistInnen, denn sie sind stolz auf ihre Heimat und identifizieren sich als SyrerInnen, sind jedoch nicht bereit, für die Nation zu sterben oder zu leiden.¹⁴⁰ Diese Neigung wird bei Abdullah beispielsweise durch seinen Wunsch an den Demonstrationen zur Änderung der Nation teilzunehmen, aber auch seine Unwilligkeit Krieg im Namen der

¹³⁸ UNHCR, *Forced Displacement 2015*, 3.

¹³⁹ Yassin-Kassab, A-Shami, „Burning Country“, 1f.

¹⁴⁰ Jansen, Christian, und Henning Borggräfe, *Nation - Nationalität - Nationalismus*. Frankfurt, New York: Campus, 2007, 17, 20.

Regierung zu führen gezeigt. Über die ProtagonistInnen der anderen Spiele kann jedoch aufgrund von fehlenden Informationen kein solcher Schluss gezogen werden. Auch *NORTH*, das in einer kafkaesken, dystopischen und futuristischen Welt handelt, ist laut den Entwicklern vom Syrienkonflikt und der großen Menge an Flüchtenden inspiriert¹⁴¹ und behandelt ähnliche Themen. Die beiden Spiele, die vor diesen Ereignissen entwickelt wurden, behandeln natürlich nicht dieselbe Situation, jedoch finden sich in *Against All Odds* sehr ähnliche Themen und Motive. *Papers, Please* sticht als einziges sehr heraus, da es in einem fiktiven kommunistischen Staat handelt. Es gibt jedoch auch hier einige ähnliche Themen. Was man daraus ziehen kann, ist, dass die massenhafte Vertreibung von Menschen in Syrien und deren Flucht viele der an politischen Produkten interessierten SpieleentwicklerInnen anzog. Dadurch, dass die Anzahl der Flüchtenden und MigrantInnen sehr groß ist, gibt es auch viele Personen, die an solchen Projekten mitarbeiten möchten und diese Ereignisse selbst miterlebt haben. Aus einer Gruppe von nur fünf Spielen ist aber kein stichfester Rückschluss darauf zu ziehen, denn hier wäre eine quantitative Analyse nötig, um herauszufinden, wie hoch der Prozentsatz der Spiele, die sich syrischer Flüchtender und nicht solcher aus anderen Nationen annehmen, ist.

4.6.3 Bildliche Darstellung

Zur Analyse der bildlichen Darstellung der beiden früheren Spiele lässt sich sagen, dass diese bei der Charakterauswahl stark von den drei späteren differieren. *Papers, Please* auf der einen Seite generiert das Aussehen aller Flüchtenden außer des Protagonisten zufällig und der Protagonist ist nur sehr vage, jedoch sehr stereotyp dargestellt. *Against All Odds* auf der anderen Seite gibt mehrere verschiedene Avatare zur Auswahl, wobei alle zwar unterschiedlich gekleidet sind, aber auch alle in etwa dieselbe graue, undefinierbare Hautfarbe haben und im selben Alter zu sein scheinen. Hierbei ist definitiv ein großer Unterschied zu den späteren Spielen zu sehen. Bei diesen sind die Avatare weder wählbar, noch zufällig generiert, sondern fixiert. Dies liegt bei *Path out* und *Bury me, my Love* an der Anlehnung an reale Personen. Bei allen Spielen sind keine religiösen Symbole an der jeweiligen Person der ProtagonistIn zu finden. Nour, die Hauptfigur in *Bury me, my Love*, lehnt das Tragen eines Kopftuchs, eines typischen Symbols muslimischer Frauen, sogar explizit ab. Nichtspielercharaktere unterscheiden sich von den

¹⁴¹ Oberhaus, „Dark, Surreal Game“.

ProtagonistInnen in dieser Hinsicht. Diese tragen in frühen und in späten Spielen religiöse Symbole und Kleidung, wie etwa Kopftücher. Die relative Abwesenheit von Religion bei den ProtagonistInnen könnte durch die Zielgruppe der westlichen SpielerInnen erklärt werden, denn es ist möglich, dass sich diese so besser in die Rolle der Charaktere einfühlen können. Es kann auch argumentiert werden, die Abwesenheit von religiösen Symbolen an den ProtagonistInnen eine Designentscheidung der EntwicklerInnen war, um zu symbolisieren, dass der Glaube von Flüchtenden und Menschen in Not nicht signifikant ist, da alle Menschen gleich behandelt werden sollten. Obwohl *Papers, Please* den Protagonisten sehr stereotyp darstellt, sucht man nach negativen Vorurteilen bei den Hauptcharakteren in Spielen vor und nach 2015 vergeblich. Weiters gibt es keine signifikanten Unterschiede zwischen den Geschlechtern der Hauptcharaktere in den Spielen, denn sowohl Frauen als auch Männer sind in dieser Rolle in ähnlicher Detailfülle vorhanden.

4.6.4 Gründe der Flucht

Die Gründe der Flucht der verschiedenen Charaktere sind divers und unterschiedlich detailliert in den Spielen gezeigt. Die beiden frühen Spiele gehen sehr wenig in die Tiefe dieser Thematik. *Against All Odds* behauptet nur anfangs, dass die ProtagonistIn nonkonformistisches Gedankengut hegt, kommt jedoch im Verlauf des Spiels nie wieder darauf zurück. *Papers, Please* gibt zwar bei einigen flüchtenden Nichtspielercharakteren Gründe, jedoch keine näheren Informationen, die diese erklären, an. Im Vergleich dazu sind die neueren Spiele, bis auf *Bury me, my Love* detaillierter, welches ein zerstörtes Land zeigt, aber nie dezidiert über den Fluchtgrund der Protagonistin spricht. Die beiden anderen diskutieren die Thematik tiefer, wobei dies in *NORTH* sogar ein wichtiger Teil des Narrativs ist und *Path out* eine Sequenz hat, in der die Spielfiguren und der Designer selbst darüber sprechen.¹⁴² Es scheint also einen Trend bei Spielen, die nach 2015 erschienen, zu geben, die Hintergründe zu thematisieren und Flüchtende zu kontextualisieren. Dies könnte damit zusammenhängen, dass der Konflikt in Syrien und die dadurch vertriebenen Menschen in den europäischen Medien ein für eine längere Zeit fast tägliches Thema waren und im Moment des Verfassens dieser Arbeit immer noch sind. Alle Charaktere haben gemeinsam, dass sie nicht freiwillig ihr Land verlassen, sondern aus

¹⁴² *Path out*, Causa Creations.

verschiedenen Gründen vertrieben werden. Dies geschieht, obwohl sie sich alle als BürgerInnen ihrer Nationen identifizieren und positiv gegenüber diesen gesinnt sind. Die Regierungen werden jedoch oftmals von den Charakteren kritisiert und auch verachtet. Die Nationen und ihre Führungen werden also als separate Identitäten gezeigt, was mit Emerich Francis' Nationalitätenbegriff als „vorgestellte Gemeinschaften“¹⁴³ der Bevölkerung anstatt einer von der Herrschaft definierten Idee korreliert. Dies leitet dazu, dass die Spiele übermitteln, dass die BewohnerInnen eines Landes im Vordergrund stehen und dessen Identität spenden, und dass die Vertreibung von Teilen dieser Bevölkerung nicht akzeptabel ist.

4.6.5 Sozio-ökonomischer Hintergrund der Flüchtenden

Bei Betrachtung der sozialen Herkunft der verschiedenen ProtagonistInnen fällt auf, dass die meisten ursprünglich aus der sozialen Mittelschicht zu kommen scheinen. Ausnahmen sind der Grenzbeamte in *Papers, Please*, welcher zwar im Laufe des Spiels die soziale Leiter erklimmen kann, jedoch immer in einer sehr armen Bevölkerungsschicht bleibt, sowie der Protagonist in *NORTH*, dessen Herkunft, bis auf den Grund seiner Flucht, nicht wirklich thematisiert wird. Er kann möglicherweise auch in diese Schicht gereiht werden, jedoch fehlen Hintergrundinformationen dazu. Monetäre Mittel werden in allen Spielen unterschiedlich behandelt. Nur in zwei dieser Titel, *Papers, Please* und *Bury me, my Love*, wird eine spezifische Menge an Geld genannt und nur beim ersten gibt es Spielmechaniken, die es betreffen. *Papers, Please* ist weiters das einzige Spiel, in dem die Flucht des Protagonisten eventuell nicht stattfinden kann, entweder durch vorherige Entscheidungen oder durch Geldmangel. *NORTH* erwähnt Geld nur in einer einzigen Instanz und da auch nur beiläufig. *Path out* und *Against All Odds* geben keine spezifischen Werte an, aber bei beiden werden der SpielerIn durch Geld Türen geöffnet oder geschlossen. Man sieht also, dass alle diese Spiele unterschiedliche Ansätze zum Thema Geld haben, wobei die neueren Spiele, bei denen es eine Rolle spielt – also *Path out* und *Bury me, my Love* – reflektierter damit umzugehen scheinen. Die Entscheidungen der SpielerIn haben einen Einfluss darauf, wie die restlichen monetären Mittel verwendet werden können, welche verschiedene Möglichkeiten bereiten. Die früheren Spiele sind hierbei anders. *Against All Odds* erwähnt zwar Geld, besonders wenn etwas zu teuer oder nicht leistbar ist, aber die

¹⁴³ Jansen, Borggräfe, *Nation*, 14f.

SpielerIn hat auf ihr Vermögen keinen Einfluss. Dies ist mit der geringen Handlungsfähigkeit in diesem Spiel verbunden. In *Papers, Please* spielt Vermögen zwar, wie schon erwähnt, eine große Rolle, jedoch weniger bei der Flucht des Protagonisten selbst, sondern im normalen Spielverlauf. Trotz der unterschiedlichen Rollen von Geld in diesen Spielen kann behauptet werden, dass monetäre Mittel in allen Titeln außer *NORTH* die ProtagonistInnen in ihren Möglichkeiten einschränken.

Die Religion spielt in allen Spielen eine kleinere Rolle als erwartet. Viele Medienberichte über Flüchtende oder MigrantInnen thematisieren sie oder, abhängig vom Medium, heben sie sogar hervor. Die ersten beiden Spiele erwähnen Religion sehr wenig, bis auf die Kirche, in der die ProtagonistIn Unterschlupf findet, bei der es – wie schon erwähnt – wahrscheinlich ist, dass sie gewählt wurde, weil das Kirchengebäude für Schulkinder in Europa wegen ihrer vergleichsweise hohen Verbreitung besser als Gotteshaus erkennbar ist. Bei den Spielen, die nach 2015 erschienen, sind Unterschiede zu erkennen. *Path out* könnte so interpretiert werden, dass Religion als etwas Negatives dargestellt wird, denn die einzigen Charaktere, die dezidiert als religiös definiert werden, sind die antagonistischen Soldaten des Islamischen Staates. *Bury me, my Love* hingegen geht einen komplett anderen Weg. Darin wird die Religion einfach als Teil des Lebens der beiden Hauptcharaktere gezeigt, ohne darüber zu richten. *NORTH* geht das Ganze, so wie das Spiel selbst ist, abstrakter an. Der Protagonist muss zu einer bestimmten, ihm unbekannten Religion konvertieren, um Asyl zu erhalten. Dies wird vom Protagonisten selbst als negativ wahrgenommen und dadurch auch von der SpielerIn. Jedoch wird nie über die Religion des Hauptcharakters vor seiner schlussendlichen Konvertierung gesprochen, was es schwierig macht, darüber zu urteilen. Grundsätzlich scheint es aber so zu sein, dass das Thema in den früheren Spielen für die EntwicklerInnen nicht interessant war und erst später als wichtig erkannt wurde. *Bury me, my Love* muss hier hervorgehoben werden, da die Darstellung der Religiosität der Charaktere sehr natürlich vonstattengeht, was auf die realen Personen, auf denen sie basieren, zurückgeführt werden kann.

Die Sprache, die von den ProtagonistInnen gesprochen wird, ist fast immer die von der SpielerIn gewählte, wobei es nicht bei allen Spielen eine deutsche Version gibt. Alle sind jedoch auf Englisch verfügbar und bei allen kommunizieren die Charaktere dann in dieser Sprache. Dies ist nötig, damit das Spiel ein so großes Publikum wie möglich ansprechen kann. Zwei der Spiele,

Bury me, my Love und *NORTH*, verwenden weitere Sprachen. Das erste lässt Phrasen in der Erstsprache der Charaktere einfließen, besonders wenn es um Sprichwörter oder Aussprüche, die auf der Religion des sprechenden Charakters basieren, geht. Sie verwenden also *Code-Switching*, welches ein sehr häufiges Verhalten von bilingualen Menschen ist,¹⁴⁴ und damit dazu beitragen könnte, dass die SpielerInnen mit den Charakteren mitfühlen können, denn diese kommunizieren miteinander auf einer sehr menschlichen, sehr realen Art und Weise, die die SpielerInnen eventuell aus ihrem eigenen Leben kennen könnten. Das zweite jedoch verwendet eine fiktive und fremdartige Sprache, um mit Nichtspielercharakteren zu kommunizieren, was zur Fremdartigkeit des Spiels beiträgt. Allerdings scheint seine Erstsprache, durch die er mit seiner Schwester kommuniziert, Englisch zu sein – oder zumindest eine, die als Englisch dargestellt wird.

Eine Tonbasierte Darstellung von Charakteren geschieht nur bei zwei Titeln, die hier bearbeitet werden. Beide erschienen nach 2015 und sind sehr unterschiedlich voneinander. Das alleine ist schon erwähnenswert, jedoch hängt die Abwesenheit von Sprache als Audiosignal eventuell mit den Genres der frühen Spiele zusammen. Nour, der Hauptcharakter von *Bury me, my Love*, spricht selten und, wenn sie es tut, mit einem sehr akzentfreien Englisch. Dies ist anders als die zwar sehr verständliche, jedoch mit merkbarem Akzent versehene Sprache Abdullahs in *Path outs* Videoeinblendungen. Hier scheinen verschiedene Ansätze der Entwicklungsteams vorhanden zu sein. *Path out* scheint viel Augenmerk auf die Authentizität der Geschichte, die in den Videos erzählt wird, zu legen, obwohl das Spiel selbst zugibt, sich in der Spielwelt künstlerische Freiheiten genommen zu haben. Deswegen scheint die Stimme Nours etwas fehl am Platz, da *Bury me, my Love* Authentizität vorgibt und diese im Rest des Spiels hervorhebt.

4.6.6 Handlungsfähigkeit

Die Handlungsfähigkeit der Hauptcharaktere in den frühen Spielen, besonders bei Entscheidungen, die ihre Flucht betreffen, ist kaum vorhanden. Der Grenzbeamte in *Papers, Please* hat nur die Macht, Entscheidungen zu treffen, wenn es andere Charaktere betrifft, hingegen ist er bei seiner eigenen Flucht nur passiv. Die ProtagonistIn in *Against All Odds* hat

¹⁴⁴ Auer, Peter, *Code-Switching in Conversation: Language, Interaction, and Identity* (London: Routledge, 1998), 156.

zwar des Öfteren eine Wahl, allerdings sind diese sehr oft trivial, insignifikant oder sogar nur scheinbare Entscheidungen, von denen viele vom Spiel nach dem jeweiligen Segment, in dem sie gemacht wurden, ignoriert werden oder keinen Einfluss mehr auf das Narrativ haben. Die neueren Spiele sind hierbei zu einem großen Teil unterschiedlich. Das einzige dieser, bei dem die Handlungsfähigkeit des Protagonisten sehr niedrig ist, ist *NORTH*, wobei dies sehr wahrscheinlich eine Entscheidung der Entwickler war, um die starre Struktur und Bürokratie von Asylanträgen zu zeigen. Die anderen beiden geben den ProtagonistInnen relativ viel Macht innerhalb des Narrativs. Besonders *Bury me, my Love* ist hierbei bemerkenswert, da der Hauptcharakter des Spiels nicht von der SpielerIn gesteuert wird und einen hohen Grad an Unabhängigkeit und Entscheidungskraft behält. Sie schlägt des Öfteren Vorschläge des Spielercharakters aus und trifft ohne seinen Input Entscheidungen. *Path out* ist hierbei wieder etwas anders. Die Handlungsfähigkeit des Protagonisten in diesem Spiel betrifft nicht die groben Details der Flucht, die schon fixiert sind, sondern was er auf seiner Reise macht und wie er seine Schwierigkeiten überwindet. Diese Designentscheidung lässt sich mit der Minderjährigkeit des Protagonisten erklären, der die Flucht nicht freiwillig antritt, sondern von seinen Eltern,¹⁴⁵ die sie planen, weggesandt wird. Alle Titel haben gemein, dass den SpielerInnen bei vielen Optionen keine Entscheidungsgrundlagen gegeben werden, wodurch auch oftmals deren Ausgang nicht hervorsehbar, und auch teilweise nicht nachvollziehbar ist. Dies erinnert an das echte Leben, besonders in Krisensituationen, wo des Öfteren Beschlüsse gefasst werden müssen, ohne ihre Konsequenzen abschätzen zu können. Die fehlende Entscheidungskraft bei den früheren Titeln ist nur bei *Papers, Please* zu einem kleinen Grad erklärt, wo die Flucht des Protagonisten nur durch Nichtspielercharaktere, die ihm diese Gelegenheit anbieten, möglich wird.¹⁴⁶ Es gibt nicht einmal die Option, ohne diese anderen Charaktere die Flucht zu versuchen. *Against All Odds* täuscht zwar Entscheidungskraft vor, bei den meisten wichtigen narrativen Kreuzungen funktioniert aber schlussendlich nur eine der Möglichkeiten. Das Spiel kann narrativ mit *Bury me, my Love* verglichen werden, wobei jedoch dieses die Entscheidungen der SpielerIn nie abweist oder unmöglich macht.

¹⁴⁵ *Path out*, Causa Creations.

¹⁴⁶ *Papers, Please*, 3909 llc.

4.6.7 Vermittelte Einstellung

Alle in dieser Arbeit betrachteten digitalen Spiele sympathisieren mit Flüchtenden, MigrantInnen und Asylsuchenden und stellen einen harten Gegensatz zur nüchternen Darstellung dieser Personen in den öffentlichen Medien dar. In zwei Titeln, *Bury me, my Love* und *NORTH*, ist die Kritik an der gegenwärtigen Behandlung an Menschen in Not am offensichtlichsten. Diese versuchen, direkt die Gefühle der SpielerIn anzusprechen, indem sie sehr lebhaft zeigen, dass diese Menschen an der Behandlung sehr leiden. Auch die älteren Spiele sind sehr positiv gegenüber den Flüchtenden gestimmt, wobei dies bei dem Spiel des UNHCR nicht überrascht. *Papers, Please* belohnt sogar die Hilfe von Flüchtenden mit einem Achievement, das zwar im Spiel nichts wert ist, aber wiederum die Gefühle der SpielerIn anspricht.

In vielen digitalen Spielen sind der Kampf und die Gewalt wichtige Themen. In den in dieser Arbeit analysierten *serious games* werden diese immer als negativ dargestellt. *Papers, Please* ist das einzige, das eine Gewalthandlung ermöglicht, und dies nur optional und sehr selten. Kein anderes Spiel der hier analysierten beinhaltet Spielmechaniken zum Kampf oder zur Gewalt. Der Pazifismus der EntwicklerInnen ist also zu sehen, ohne das Narrativ der Spiele zu begutachten. Wenn dieses mit einbezogen wird, ist die Einstellung der EntwicklerInnen noch besser sichtbar. Die ProtagonistInnen fliehen vor Gewalt oder dem Zwang, sie zu verwenden, verurteilen den Krieg, vor dem sie fliehen, und dessen Gründe und werden von Antagonisten, die mit Gewalt drohen oder sie verwenden, verfolgt. Die Spiele scheinen zu versuchen, einen Gegenpol zum oftmals gewalttätigen digitalen Spiel zu bieten. Die narrative Platzierung der ProtagonistInnen in die moralische, nicht gewaltbereite Rolle macht es weiters einfacher für die SpielerInnen, sich mit ihnen zu identifizieren und sich moralisch im Recht zu fühlen.

Ein weiteres Konzept, das in diesen Spielen teils offensichtlich und teils subtil kritisiert ist, ist das der Grenzen zwischen Nationalstaaten. Die Existenz dieser Nationen wird nicht in Frage gestellt, nicht einmal bei der Darstellung von Syrien, das in beiden Spielen als Einheit präsentiert wird, obwohl es von verschiedenen Gruppen bevölkert und auch während des Konflikts besessen wird. Die willkürlich gezogenen Trennlinien zwischen diesen Staaten jedoch werden in all diesen Spielen als negativ dargestellt, denn sie erschweren den ProtagonistInnen ihre Flucht und bringen sie oft in Lebensgefahr. Grenzen werden also immer von der Sicht der Außenstehenden als „Barriere, [...] die den Zugang zum Inneren erschwert oder ganz verwehrt“ gesehen, anstatt

durch die Abgrenzung zu anderen Nationen Identität zu stiften.¹⁴⁷ Sogar *Papers, Please*, in welchem die SpielerIn einen Grenzbeamten spielt, zeigt dieses Phänomen als willkürlich und archaisch, denn oftmals ist die Entscheidung über den Einlass einer Person zwar moralisch falsch, jedoch legal, oder umgekehrt. Es wird also eine Idee der Menschlichkeit ohne Grenzen befürwortet, wobei Nationalstaaten weniger Kontrolle über ihre Einwohner ausüben können sollen und die Bewohner im Vordergrund stehen.

Die Spiele behandeln eine große Anzahl von Phänomenen, Ereignissen und Gegebenheiten. *NORTH* kritisiert grundsätzlich die Behandlung von Asylsuchenden und das Misstrauen ihnen gegenüber, wobei besonders das Misstrauen und der Vorwurf, dass Flüchtende falsche Fluchtgründe angeben, im Vordergrund stehen. Im Spiel ist dies durch einen homosexuellen Charakter, der seine sexuelle Orientierung beweisen muss, dargestellt, was jedoch eine Parallele zur realen Welt ist, in der Flüchtende unter dem Vorwurf, Wirtschaftsflüchtende zu sein, ihre Legitimität beweisen müssen. *Bury me, my Love* spricht unter anderem die gefährliche Reise über das Mittelmeer, die schlechten Bedingungen in den Camps sowie die Verzweiflung der Flüchtenden kurz vor der Grenzschießung der EU an. *Path out* ist durch die Hintergrundgeschichte des Protagonisten grundsätzlich gegen das Assad-Regime und Extremismus im Allgemeinen gerichtet. Die Verwendung von solchen realen Phänomenen erleichtert es den SpielerInnen, sich in das Spiel einzuleben und das Narrativ als realer anzusehen als es ist.

In allen diesen Spielen wird also eine den Migranten und Flüchtenden gegenüber freundliche Meinung verbreitet. Die wichtigsten Ideologeme, also die auf die kleinsten Elemente reduzierten Ideologien in einem Werk¹⁴⁸, die in den Titeln enthalten sind der Frieden und die Solidarität. Diese Konzepte werden als Ideale verwendet. Die ProtagonistInnen sind immer Opfer von Konflikten und grundsätzlich friedliebende Personen. Es wird die Notwendigkeit von Humanität und Mitgefühl betont und die Regierungen der Länder, die ihnen entgegenstehen, verteufelt und diskreditiert. Die EntwicklerInnen scheinen also zu versuchen die SpielerInnen so zu beeinflussen, dass diese Mitgefühl mit Menschen in Not entwickeln und deswegen Hilfestellung

¹⁴⁷ Wigger, Annegret, „Grenze.“ In: *Raumwissenschaftliche Basics. Eine Einführung Für Die Soziale Arbeit*, editiert von Christian Reutlinger, Caroline Fritsche, und Eva Lingg, 81–90. Wiesbaden: Springer VS, 2010, 84.

¹⁴⁸ Jameson, Fredric, *The Political Unconscious: Narrative as a Socially Symbolic Act*. London und New York, NY: Routledge, 1989, 76.

leisten oder ihre Meinungen Flüchtenden gegenüber zum positiven ändern. Da in dieser Arbeit jedoch nur eine kleine Anzahl von indie *serious games* analysiert wurde, lässt sich aus diesen keine konkrete Behauptung über die Ideologie von digitalen Spielen allgemein ziehen. Was jedoch behauptet werden kann, ist, dass scheinbar die Entwickler von indie-Titeln eine sehr liberale politische Meinung vertreten und Flüchtenden helfen möchten. Um weitere Aussagen über die Ideologie in digitalen Spielen allgemein zu treffen, wäre eine quantitative Analyse von vielen Titeln erforderlich.

4.6.8 Andere Beobachtungen

Etwas, das beim Vergleich der Spiele im Kontext der Tiefe der Charaktere sofort auffällt, ist, dass bei zwei der nach 2015 erschienenen Spiele die Hauptcharaktere – und auch die Narrative – auf echten Personen und deren Erlebnissen basieren, die diese beschwerliche Reise und die damit einhergehenden Strapazen auf sich nehmen mussten. Ein Effekt, der beim Spielen spürbar – und deswegen wahrscheinlich von den EntwicklerInnen angestrebt – wurde, ist das einfachere Hineinversetzen in die Situation des Charakters, wodurch die SpielerIn zu einem höheren Grad vom Spiel beeinflusst werden kann. Verglichen dazu sind die ProtagonistInnen der Spiele vor 2015 weniger detailliert. Besonders *Against All Odds*, welches der SpielerIn eine Wahl zwischen mehreren Avataren bietet, hat aufgrund dieses Features Probleme damit, ihre ProtagonistIn auszufüllen. Auch in *Papers, Please* scheint der Grenzbeamte nicht sehr viel Persönlichkeit zu besitzen. *NORTH* ist das einzige der neueren Spiele, dessen Protagonist nicht auf einer realen Person basiert, jedoch scheinen die Entwickler zu versuchen, die SpielerIn dazu zu bringen, sich emotional mit ihm zu verbinden. Man erhält durch von ihm geschriebene Briefe einen sehr detaillierten Einblick in seine Gedanken und Gefühle sowie, wenn auch nur oberflächlich, in seine Hintergrundgeschichte. Es scheint also so zu sein, dass die EntwicklerInnen von digitalen Spielen im Laufe der Zeit versucht haben, die Charaktere detaillierter darzustellen. Dies könnte an verschiedenen Gründen liegen, angefangen von der Verfügbarkeit von Personen, die diese Strapazen schon hinter sich hatten und deren Interesse daran, bis zur Entstehung von neuen Trends des Spieldesigns.

Nichtspielercharaktere sind zwar in all diesen Spielen in verschiedenen Rollen vorhanden, jedoch haben diese in allen davon unterschiedliche Hintergründe und Wichtigkeit. Bei

Betrachtung der beiden frühen Spiele fällt auf, dass keine Nichtspielercharaktere, die in der Rolle der Flüchtenden sind, eine detaillierte Hintergrundgeschichte haben, zumindest keine, die die SpielerIn im Spielverlauf entdecken kann. *Against All Odds* zeigt andere Flüchtende als die ProtagonistIn nur in sehr wenigen Segmenten und ohne Erklärung, wer diese sind und warum sie sich an diesem Ort befinden. Es ist auch keine Möglichkeit vorhanden, mit diesen zu interagieren, um mehr herauszufinden. Das Spiel beinhaltet zwar ein Minispiel, das die Unterschiede zwischen Immigranten und Flüchtenden und ihre unterschiedlichen Geschichten thematisiert, allerdings sind diese außerhalb des Kontextes des Spiels, weshalb sie nicht als Nichtspielercharaktere beschrieben werden können. *Papers, Please* ähnelt *Against All Odds* in dieser Hinsicht sehr. Nur bei einer einzigen Flüchtenden wird ein Grund für ihre Flucht genannt, jedoch gibt es keine Möglichkeit, hier nachzufragen oder weitere Informationen zu bekommen. Im Vergleich dazu bietet *Bury me, my Love* zwar nicht für alle Nichtspielercharaktere, jedoch für die Flüchtenden, die Nour auf ihrer Reise trifft und befreundet, Informationen wie Herkunft, Gründe der Flucht oder auch persönliche Details. *Path out* beinhaltet abgesehen vom Protagonisten nur einen einzigen anderen Flüchtenden. Obwohl über diesen nur gesprochen wird und man ihn als SpielerIn nicht zu Gesicht bekommt, erfährt man, warum er in Sicherheit geschickt wurde, von wem und sogar über welche Route. *NORTH* ist der einzige der neueren Titel, der zwar andere Asylsuchende beinhaltet, jedoch nicht viel über ihre Hintergründe verrät. Durch diese Charaktere werden die Auswirkungen der Flucht gezeigt, anstatt die Gründe die dazu führten und die Strapazen während des Entkommens. Es kann also behauptet werden, dass es EntwicklerInnen wichtig geworden zu sein scheint, Themen wie die Flucht auch bei Nichtspielercharakteren nicht nur als eine Art *Plot-Device* zu sehen, sondern auch die Gründe dafür aufzuzeigen, um deren Wichtigkeit gerecht zu werden. Durch durchdachtere und tiefgründigere Nichtspielercharaktere wird den SpielerInnen einerseits gezeigt, dass dies ein Phänomen ist, das nicht nur einige wenige betrifft, in deren Rolle sie in diesen Titeln schlüpfen, sondern ein Massenphänomen, sowie andererseits, dass die Gründe und die Personen, die diese Flucht auf sich nehmen müssen, sehr vielfältig sind.

4.6.9 Entwicklungen und Begründungen

Es scheint so zu sein, dass das Thema Flucht und Migration im Laufe der Jahre nach 2015 einiges an Popularität bei EntwicklerInnen und auch Institutionen, die solche unterstützen,

gewonnen haben, was zusätzlich zu der größeren Anzahl von Titeln darüber auch in den schon erwähnten *Game Jams* resultiert. Obwohl die analysierten Titel vor dieser Zeit keine negativ konnotierten Stereotypen verwendeten, beschäftigten sie sich vergleichsweise wenig mit den Gründen der Flucht und den Hintergründen der Charaktere. Es scheint, als ob diese Charaktere hauptsächlich als Hilfsmittel gesehen wurden, die den Plot vorantreiben oder die Mechanik der Spiele unterstützen. Die späteren Spiele scheinen ihre Charaktere mit mehr Tiefe und Details sowie mit Persönlichkeit zu versehen. Sie haben Motivationen und Gründe dafür, ihre Flucht anzutreten. Dies liegt eventuell daran, dass es ein Trend zu sein scheint, diese auf reale Personen und ihre Lebensgeschichten zu basieren, jedoch wäre hier eine quantitative Analyse von Spielen zu diesem Thema nötig, um belastbare Schlussfolgerungen zu ziehen. Nicht nur die Hauptcharaktere, auch die Nebencharaktere scheinen in den neueren Spielen durchdachter und runder zu sein. Zusätzlich dazu scheinen die Flüchtenden in den Spielen, die nach 2015 erschienen sind, mehr Macht über ihr eigenes Schicksal zu haben als die in den früheren Titeln. Trotz des oft strikt vorgegebenen Narrativs ist es den ProtagonistInnen von *Path out* und *Bury me, my Love* möglich Entscheidungen zu treffen. Diese reichen von verschiedenen Möglichkeiten zur Bewältigung eines Hindernisses bis zur drastischen Veränderung des Verlaufs der Flucht. Dies geht Hand in Hand mit der Menschlichkeit der Charaktere und ist eventuell ein Resultat der Berichterstattung über diese Gruppen. Darüber hinaus scheint es so, als ob sich die nach 2015 erschienenen Spiele entweder spezifisch auf Ereignisse und Konflikte beziehen oder von politischen Ereignissen motiviert sind, während die älteren Spiele zwar von der Realität inspiriert sind, aber sich weiter davon distanzieren. Es scheint also ein Trend zu sein, dass Titel, die spezifische Ereignisse und Personen behandeln, dies so authentisch wie möglich darzustellen versuchen.

Die These, dass sich die Darstellung von Flüchtenden und MigrantInnen im Laufe der Flüchtlingssituation 2015 so veränderte, dass die Charaktere weniger stereotyp dargestellt wurden hat sich als falsch erwiesen, aber die Behauptung, dass sie eine aktivere Rolle in *serious games* einnehmen scheint zuzutreffen. Auch in den früheren Spielen, zumindest den in dieser Arbeit analysierten, basieren Charaktere nicht auf negativen Vorurteilen, wobei der Protagonist in *Papers, Please* sehr stereotyp aussieht – jedoch nicht in einer negativ konnotierten Art und Weise. Die Rolle der Charaktere veränderte sich anscheinend dahingehend, dass die Flüchtenden, MigrantInnen und Asylsuchenden in digitalen Spielen, die nach 2015 erschienen

und deren Entwicklungsteams dadurch die mediale Berichterstattung über die Vertreibung vieler Syrer und deren Flucht miterlebten, detailliertere Hintergrundgeschichten, Motivationen und Persönlichkeiten haben. Sie scheinen nicht mehr nur in der Rolle der Flüchtenden zu sein, in der sie nichts selbst bestimmen können, sondern auch mehr Macht über ihr eigenes Handeln und Schicksal zu besitzen.

Die Gründe dieser Entwicklung der Charaktere in digitalen Spielen, die dieses Thema bearbeiten, können natürlich vielfältig sein, jedoch lässt sich – wie schon erwähnt – argumentieren, dass die Berichterstattung der Massenmedien über die Vertreibung und Flucht einen großen Teil davon ausmacht. Diese ist schon seit längerer Zeit von Negativität geprägt, unter anderem durch die Hervorhebung der Herkunft von Straftätern¹⁴⁹ und die Verwendung von Militär- und Kriminaljargon.¹⁵⁰ Holzberg, Kolbe und Zaborowsky zeigten mit ihrer Studie, dass trotz dieser negativen Rhetorik und der Hervorhebung der negativen Konsequenzen für das Land in den deutschen Medien nicht nur zu defensiven Maßnahmen, wie das Abschieben der Flüchtenden, sondern auch zu humanitären, wie der Öffnung der Grenzen, aufgerufen wurde, wobei die Aufrufe zur Hilfe sehr oft mit dem Thema des Heimatschutzes verbunden waren, also folglich auch nicht nur positiv konnotiert.¹⁵¹ Weiters scheinen die Hintergründe der Flüchtenden und deren Gründe zur Flucht nur selten Teil der Berichterstattung gewesen zu sein,¹⁵² was vergleichbar ist mit der Darstellung dieser Personen in den früheren digitalen Spielen dieser Arbeit. Außerdem scheint es, als ob die explizit erwähnten Flüchtenden in den Berichterstattungen dehumanisiert wurden, denn ihre Namen, Hintergründe und persönlichen Details, die es den Konsumenten der Medien erleichtern, mit den Subjekten der Artikel mitzufühlen – wie Alter oder Berufe –, fanden nur sehr selten ihren Weg in die Publikationen.¹⁵³ Man kann also daraus ziehen, dass diese oft negative, emotionslose und dehumanisierte Art und Weise über eine Tragödie wie einen Krieg zu berichten, politisch interessierte SpieleentwicklerInnen anzog, die durch eigene Nachforschungen und durch Beziehungen zu

¹⁴⁹ Meier-Braun, Karl-Heinz, „Bleiben Chancen ungenutzt? Migration und Medien“, In: *Medien – Migration - Integration. Elektronische Massenmedien und die Grenzen kultureller Identität*, ed. Ausländerbeauftragte der Freien und Hansestadt Hamburg, Hamburger Anstalt für neue Medien (Berlin: VISTAS, 2001), 125-137, 125f.

¹⁵⁰ Meier-Braun, „Chancen“, 127.

¹⁵¹ Holzberg, Billy, Kolbe Kristina, und Zaborowsky Rafal, „Figures of Crisis: The Delineation of (Un)Deserving Refugees in the German Media“, *Sociology* 52, Nr. 3 (2018), 534-550, 539.

¹⁵² Holzberg, Kolbe, und Zaborowsky, „Delineation“, 539.

¹⁵³ ebd.

Flüchtenden diese problematische Mediendarstellung von Flüchtenden und der sogenannten *Flüchtlingskrise* erkannten und einen positiven Beitrag zur Änderung dieses Diskurses leisten wollten.

5. Didaktisierung

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit den grundlegenden Konzepten und den Vor- und Nachteilen der Verwendung von digitalen Spielen im Geschichtsunterricht, sowie der konkreten Verwendung der in dieser Arbeit analysierten Titel. Da das österreichische Schulsystem sehr viele verschiedene Schultypen beinhaltet und dadurch auch sehr viele Lehrpläne existieren, wird hauptsächlich auf die der allgemeinbildenden höheren Schulen eingegangen. Das soll jedoch nicht heißen, dass dieses Thema in anderen nicht wichtig ist, sondern dass die Inkludierung und die Beachtung aller verschiedenen Schultypen und ihrer jeweiligen Lehrpläne dieses Kapitel nur verkomplizieren würden. Zuerst werden allgemein die Verwendung von digitalen Spielen im Geschichtsunterricht und dafür nützliche Theorien betrachtet, danach die Spiele in die Lehrpläne eingeordnet, um zu sehen, wo sie im Unterricht einsetzbar sind, und schlussendlich konkrete Überlegungen angestellt, wie die zwei am besten geeigneten Spiele gewinnbringend verwendet werden könnten.

5.1 Allgemeine Überlegungen zu digitalen Spielen im Unterricht

Einer der Grundsätze des Geschichtsunterrichts ist, dass die SchülerInnen Inhalte nicht einfach durch Reproduktion oder Imitation übernehmen, sondern selbst konstruieren. Dies ist die Basis, auf der das forschend-entdeckende Lernen operiert.¹⁵⁴ Die Verwendung von digitalen Spielen bietet sich nahezu perfekt für diese Lernform an. Heike Wolter spezifiziert den Begriff des forschend-entdeckenden Lernens weiter und schreibt, dass durch den „*Erwerb methodischer Fähigkeiten [...] selbstständig und systematisch eine historische Frage von persönlichem*

¹⁵⁴ Wolter, Heike, *Forschend-Entdeckendes Lernen Im Geschichtsunterricht*. Frankfurt: Wochenschau, 2018, 11.

Interesse auf individuellem Wege zu beantworten“¹⁵⁵ sei. Um nachhaltigen Sinn aus diesem Medium zu ziehen, ist es nötig, dass die SpielerInnen sich kritisch mit den Titeln auseinandersetzen und unter anderem typische Techniken wie das Kritisieren, Interpretieren oder Quantifizieren verwenden, welche auch dem forschend-entdeckenden Lernen zugrunde liegen.¹⁵⁶ Auch das Spielen selbst ist eine Art des Forschens und Entdeckens. In den meisten digitalen Spielen gibt es Probleme zu lösen, wobei oftmals viele verschiedene Möglichkeiten dazu gegeben sind. Die SpielerInnen haben also den Auftrag, das Spiel nach Informationen zu durchforsten und diese zu finden. Dies trainiert, abhängig von der Art des Spiels, verschiedenste Kompetenzen der Problemlösung.

Für den Geschichtsunterricht sind digitale Spiele sehr interessant. Viele haben die Geschichte als Thema (*Age of Empires, Civilization, Europa Universalis*), während sie andere als Hilfsmittel verwenden, um ihre Narrative zu erzählen (*Assassins Creed, God of War*). Diese Titel sind sehr populär und wirken zweierlei. Erstens erstellen sie Geschichtsbilder, die jedoch oftmals auf inkorrekten oder falschen Fakten aufgebaut sind,¹⁵⁷ welche im Geschichtsunterricht aufgegriffen werden können. Zweitens erzeugen geschichtliche digitale Spiele in ihren SpielerInnen Interesse für das Setting, wodurch die Konsumenten zum Nachforschen und Nachfragen angeregt werden könnten.¹⁵⁸

McCall entwarf 2016, basierend auf verschiedenen anderen Ansätzen, sieben Richtlinien für ein optimales Verfahren zur Verwendung von historischen Spielen im Unterricht, welche sehr sinnvoll und hilfreich sind. Diese beschreiben zwar den Gebrauch von Simulationsspielen, jedoch sind sie nicht auf diese beschränkt.¹⁵⁹ Die Richtlinien lauten:¹⁶⁰

- Erwarten Sie nicht, dass jede SchülerIn Spiele im Geschichtsunterricht willkommen heißt.
- Verwenden Sie Zeit und Ressourcen, um das Spielen zu lernen.

¹⁵⁵ ebd, 23.

¹⁵⁶ Pandel, Hans-Jürgen, *Geschichtstheorie. Eine Historik Für Schülerinnen Und Schüler - Aber Auch Für Ihre Lehrer*. Schwalbach/Ts: Wochenschau, 2017, 70f.

¹⁵⁷ Schwarz, „Game Studies und Geschichtswissenschaft“, 399, 412.

¹⁵⁸ ebd, 412.

¹⁵⁹ McCall, Jeremia, „Teaching History with Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practices“, *Simulation & Gaming* 47, Nr. 4 (2016): 517-542, 532.

¹⁶⁰ McCall, „Digital Historical Games“, 532-535.

- Ermutigen Sie aktives und reflexives Spielen: observieren, notieren und analysieren; besprechen Sie zwischendurch.
- Die Lehrperson agiert als aktive VermittlerIn und nutzt lehrreiche Momente aus.
- Verbinden Sie das Spiel explizit mit dem Unterrichtsstoff.
- Betrachten Sie das Spiel kritisch und als eine Interpretation von vielen. Integrieren Sie das Spiel in ein Lernerlebnis.
- Diskutieren Sie, besprechen Sie nach und rezensieren Sie!

Es sollen also SchülerInnen von den Lehrpersonen nicht nur über das Thema unterrichtet werden, sondern auch in der Verwendung dieses Mediums, sodass diese ein aktives und sinnbringendes Spielen erleben und aus diesem eigene Erfahrungen und Erkenntnisse mitnehmen können. Besondere Aufmerksamkeit sollte auf die Besprechung während und nach dem Spiel gelegt werden. Besonders bei signifikanten Geschehnissen im Narrativ, die auf realen Gegebenheiten oder Ereignissen basieren, wäre es eventuell nötig, kurze Pausen für Diskussionen einzulegen, solange die Erinnerungen und Gefühle, die die SchülerInnen entdeckten und erlebten, noch frisch sind.

Eines der Probleme, das durch die Verwendung von digitalen Spielen im schulischen Kontext entstehen kann, besonders in Nebenfächern, für die nicht sehr viele Stunden allokiert sind, ist der Mangel an Zeit. Die beiden kürzesten Titel, die in dieser Arbeit betrachtet wurden, natürlich abhängig von der Geschwindigkeit, in der die SpielerInnen vorankommen, sind *Path out* und *Against All Odds*, und sogar für diese müssen mindestens 45 Minuten eingeplant werden, falls das Spiel zur Gänze verwendet werden soll. Letzteres kommt hier Lehrpersonen entgegen, und zwar durch die Möglichkeit, einzelne Segmente zu absolvieren und, egal, ob das Spiel gespeichert wurde oder nicht, von diesem Punkt weiterzuführen. Es könnte also auch in kleineren und dafür öfter vorkommenden Zeitabschnitten verwendet werden. *Bury me, my Love* ist hier auf der anderen Seite des Spektrums, denn es ist das Spiel mit dem meisten Zeitaufwand. Dies basiert darauf, dass sich das Narrativ in Echtzeit entfaltet und dadurch oftmals mehrere Stunden nichts passiert. Es gäbe natürlich die Möglichkeit, den Schnellmodus zu aktivieren, jedoch geht dabei viel des Spiels verloren, da die emotionale Spannung reduziert wird. Aber sogar dann fällt, laut dem Portal *how long to beat*, immer noch ein Zeitaufwand von mindestens 1,5 Stunden an, um eines der vielen Enden zu erreichen. Der wertvolle Einsatz von digitalen

Spiele dauert also lange, abhängig von der Länge des Titels, und muss gut geplant sein. Besonders beachtet werden sollte dabei das Konzept des „Flow“, einem Status des Vertieftseins und der kompletten Konzentration.¹⁶¹ Dieser Status scheint positive Effekte auf das Verstehen von Inhalten digitaler Spiele zu haben,¹⁶² es sollte also versucht werden, die jeweiligen Zeiteinheiten, in denen gespielt wird, lange genug zu halten, sodass sich die SchülerInnen mit dem Medium ausreichend auseinandersetzen können, um den Flow zu erreichen und die positiven Früchte davon zu ernten.

Dadurch, dass auch das Vergnügen Teil des Erreichens dieses Flow-Zustandes ist,¹⁶³ muss die Lehrperson sehr vorsichtig sein, welche Spiele sie im Unterricht einsetzt. Hier helfen Reviews, die zu den meisten Spielen online zu finden sind, zum Beispiel sind auf Plattformen wie der Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen,¹⁶⁴ welche spezifisch für Eltern und PädagogInnen ins Leben gerufen wurde, oder auch *mobygames*¹⁶⁵ Titel zu finden, die nicht nur lehrreich sind, sondern auch Spaß machen. Besonderes Augenmerk muss bei der Selektion auf die Altersgruppe der SchülerInnen gelegt werden, sodass erstens die Jugendfreigabe eingehalten wird und zweitens die Schwierigkeit des Inhalts altersgerecht ist, sodass niemand unter- oder überfordert ist.

Monetäre Mittel der SchülerInnen und Schulen sind ein Faktor, der in die Entscheidung zur Verwendung digitaler Spiele im Unterricht mit einfließt. Drei der Spiele, die besprochen und verglichen wurden, sind kostenlos und bieten sich dadurch mehr zur Verwendung in der Schule an. *Papers, Please* – das zur Zeit des Verfassens auf der Plattform *Steam* in etwa zehn Euro kostet – ist der teuerste der analysierten Titel. Dieser Preis ist zwar für viele Personen kein Problem und kein Grund, das Spiel nicht zu kaufen, jedoch ist die Wahrscheinlichkeit sehr hoch, aufgrund der österreichweiten Armutsgefährdung von 14,4 %, ¹⁶⁶ dass ein oder mehrere

¹⁶¹ Admiraal, Wilfried, Jantina Huizenga, Sanne Akkerman, und Geert ten Dam, „The concept of flow in collaborative game-based learning,” *Computers in Human Behavior* 27, Nr. 3 (2011): 1185-1194, 1185f.

¹⁶² ebd. 1192.

¹⁶³ Csikszentmihalyi, Mihaly. *Flow. The Psychology of Optimal Experience* (New York, NY: Harper Perennial, 1991), 58.

¹⁶⁴ www.bupp.at

¹⁶⁵ www.mobygames.com

¹⁶⁶ Statistik Austria, „Tabellenband EU-SILC 2017. Einkommen, Armut Und Lebensbedingungen“, 2018, aufgerufen 10. Oktober 2018, https://www.sozialministerium.at/cms/site/attachments/8/6/7/CH3434/CMS1526286650148/tabellenband_eusilc_2017_20180426.pdf, 143.

SchülerInnen nicht über die monetären Mittel verfügen, um für die Schule digitale Spiele zu kaufen. Dasselbe Problem könnte auch ein Grund sein, warum SchülerInnen zu Hause keine Geräte haben könnten, um die Spiele auszuführen. Ein weiteres Problem könnte aber auch sein, dass Erziehungsberechtigte oder SchülerInnen dies ganz einfach nicht möchten. Dies würde die Möglichkeiten zur Verwendung digitaler Spiele allgemein sehr einschränken. Gute Überlegungen auf der Seite der Lehrperson werden also benötigt. Falls diese weiß, dass alle der SchülerInnen die nötigen Mittel haben und sie, sowie abhängig von deren Alter auch ihre Erziehungsberechtigten, bereit sind, digitale Spiele für den Unterricht zu kaufen, verliert dieser Faktor an Wichtigkeit. Die Lehrperson sollte jedoch nicht davon ausgehen, dass alle SchülerInnen voll technisch ausgestattet sind und monetäre Mittel für optionale, nicht als Standard gesehene Unterrichtsmaterialien haben oder diese verwenden wollen.

Die Verwendung von digitalen Spielen im Unterricht im schulischen Kontext ist also definitiv machbar, aber nicht so einfach wie der Einsatz anderer Medien. Das Medium ist jedoch nicht in jeder Stunde, in jeder Klasse und von jeder Lehrperson einsetzbar. Falls es nämlich für die Lehrenden fremd ist und sich diese nicht in ihrer Freizeit damit beschäftigen, würde es einen großen Aufwand benötigen,¹⁶⁷ sich genügend Expertise im Spiel und in der analytischen Betrachtung davon anzueignen. Weiters kann, je nachdem wie die Verwendung durchgeführt wird, viel Zeitaufwand entstehen und es benötigt eine größere Dekonstruktionsleistung der Lernenden¹⁶⁸ als andere Medien, die eventuell einen ähnlichen Effekt für die SchülerInnen bringen könnten. Die Vorteile der Verwendung überwiegen aber die Nachteile. Sie bringt unter anderem frischen Wind in den Unterricht und hilft dabei, das Verständnis vom Geschichtsunterricht und seiner negativen Konnotation mit dem Auswendiglernen von Fakten und Daten zu verändern.¹⁶⁹ Durch die Interaktivität und Komplexität von digitalen Spielen im Vergleich zu anderen Medien ist zwar auch die Komplexität der Dekonstruktion, die die Lernenden durchführen, höher,¹⁷⁰ jedoch hilft dies auch die Analyse und das Verständnis von verschiedenen Arten von Medien zu trainieren¹⁷¹ und fließt direkt in die Medienkompetenz der SchülerInnen ein. Weiters ist, wie schon zu Beginn dieser Arbeit erwähnt, die Anzahl von jungen

¹⁶⁷ Schwarz, „Game Studies und Geschichtswissenschaft“, 412.

¹⁶⁸ ebd.

¹⁶⁹ McCall, *Gaming the Past*, 9.

¹⁷⁰ Schwarz, „Game Studies und Geschichtswissenschaft“, 412.

¹⁷¹ McCall, *Gaming the Past*, 10.

Menschen, die digitale Spiele konsumieren, immens hoch,¹⁷² also die Verwendung von diesen im Unterricht eine logische Konsequenz, denn als Lehrperson sollte man versuchen, die „Erfahrungs- und Lebenswelt“¹⁷³ der SchülerInnen in den Unterricht einzubeziehen, um ihre Motivation zu steigern.

5.2 Lehrpläne

Laut den Lehrplänen der allgemeinbildenden höheren Schulen ist die Verwendung von digitalen Spielen für schulische Zwecke unter mehreren Punkten in Unter- und Oberstufe gedeckt. Im Bildungsbereich Sprache und Kommunikation zum Beispiel ist in beiden Schulstufen explizit festgehalten, dass mit „*Texten und Bildern*“¹⁷⁴ in unterschiedlichen Medien gearbeitet werden soll. Der Einsatz von spielerischen Methoden passt auch in den Themenbereich der Kreativität und Gestaltung, da diese Spiele definitiv ein „*Ausdruck von Kreativität*“¹⁷⁵ sind, die mit aktiver Interpretation mehr von ihrem Sinn preisgeben als bei normalem Konsum. Bei der Erläuterung der „*Historische[n] Methodenkompetenz*“ werden „*Computerspiele*“ im Lehrplan sogar explizit genannt,¹⁷⁶ jedoch sind sie beim Punkt der „*politischen Methodenkompetenz*“ nicht vermerkt, was eine Lücke darstellt. Die generelle Medienkompetenz wird beim Einsatz digitaler Spiele im Unterricht natürlich auch geübt, besonders bei Spielen, die aus ihren Genres ausbrechen.

Die aktuellen Lehrpläne des Geschichtsunterrichts sind relativ restriktiv, was die Frage betrifft, in welchen Schuljahren welche Themen behandelt werden sollen. Diese Themen sind in Module aufgeteilt. Die folgende Tabelle zeigt, für welche Module in welchen Schulstufen der Unterstufe die in dieser Arbeit analysierten digitalen Spiele verwendet werden können.

¹⁷² o.A., „Fast 5 Millionen“.

¹⁷³ Krammer, Reinhard, „Die Durch Politische Bildung Zu Erwerbenden Kompetenzen. Ein Kompetenz-Strukturmodell“, Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur, 2008, aufgerufen 10. Oktober 2018 https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/unterricht/ba/glv_kompetenzmodell_23415.pdf?61ed9, 4.

¹⁷⁴ Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung, „Bundesrecht Konsolidiert: Gesamte Rechtsvorschrift Für Lehrpläne - Allgemeinbildende Höhere Schulen“, *Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung*, 2018, aufgerufen 10. Oktober 2018, <https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10008568&FassungVom=2018-09-01>.

¹⁷⁵ ebd.

¹⁷⁶ ebd.

Schulstufe	Modul	Spiele	Grund
3	5: „Migration vom 19. Jahrhundert bis in die Gegenwart“ ¹⁷⁷	<i>Against All Odds</i> <i>Bury me, my Love</i> <i>Path out</i>	Alle davon betreffen die forcierte Migration einer Person.
4	2: „Ausgewählte Aspekte von Globalisierung im 20. und 21. Jahrhundert“ ¹⁷⁸	<i>Papers, Please</i>	Das Spiel betrifft einen kommunistischen Staat und seine Beziehung mit den Nachbarländern.
4	4: „Europäisierung“ ¹⁷⁹	<i>Against All Odds</i> <i>Bury me, my Love</i> <i>Path out</i> <i>NORTH</i>	Die EU ist ein häufiges Ziel Flüchtender, ¹⁸⁰ wodurch viel darüber in den öffentlichen Medien berichtet und diskutiert wird. Bezug zur EU-Politik.
4	9: „Medien und politische Kommunikation“ ¹⁸¹	<i>Against All Odds</i> <i>Bury me, my Love</i> <i>Path out</i> <i>Papers, Please</i> <i>NORTH</i>	Die Spiele transportieren Ideologien und können kritisch in dieser Hinsicht analysiert werden.

Auch in der Oberstufe stimmen die Themenbereiche der Spiele und des Unterrichts an manchen Stellen überein, wie die folgende Tabelle zeigt.

Schulstufe	Modul und Themenbereich	Spiele	Grund
7	5: „das bipolare Weltsystem [und] sein Zusammenbruch [...]“ ¹⁸²	<i>Papers, Please</i>	Eines der Themen des Spiels ist der Zerfall Arstotzkas, eines kommunistischen Staates.
8	7: „europäische Integrationsbestrebungen und Globalisierungsprozesse“ ¹⁸³	<i>Against All Odds</i> <i>Bury me, my Love</i> <i>Path out</i>	Möglichkeit zur Thematisierung der Flüchtlingspolitik in der EU.

Die hier analysierten Spiele passen also in der Oberstufe an gewissen Stellen sehr gut in den Lehrplan.

¹⁷⁷ ebd.

¹⁷⁸ ebd.

¹⁷⁹ ebd.

¹⁸⁰ UNHCR, *Forced Displacement 2015*, 65

¹⁸¹ Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung, „Lehrpläne“.

¹⁸² ebd.

¹⁸³ ebd.

Die Lehrpläne zeigen uns somit, dass es definitiv möglich ist, digitale Spiele im schulischen Kontext zu verwenden, denn das Medium wird sogar spezifisch erwähnt. Dies kann natürlich in verschiedenen Arten und Weisen passieren, die vom Zeigen von Screenshots und Trailern über die Diskussion über Geschichtsbilder, die die SchülerInnen durch das Medium bekamen, bis hin zum Spielen der Titel im Unterricht reichen. Die Titel, die in dieser Arbeit spezifisch bearbeitet wurden, scheinen auch an mehreren Abschnitten im Unterricht verwendet werden zu können, da sich die Themen überschneiden.

5.3 Konkrete Verwendung der Spiele

Da diese Arbeit sich mit der Veränderung von *serious games* im Hinblick der Vertreibung und Flucht von Menschen rund um 2015 beschäftigt, wird die konkrete Verwendung der Spiele im Hinblick auf den Diskurs über Flüchtende und MigrantInnen betrachtet. Die beiden Spiele der fünf hier analysierten, die sich am besten für die Verwendung für dieses Thema eignen, sind *Path out* und *Bury me, my Love*. Diese beiden thematisieren einen konkreten Konflikt, der im Moment des Verfassens dieser Arbeit immer noch wütet und bieten deswegen mehr Gegenwarts- und Realitätsbezug als die anderen Titel. Andere Spiele, wie *Papers, Please*, würden sich beispielsweise für die Verwendung als Unterrichtsmaterial über das Thema des Kalten Kriegs oder des Kommunismus eignen, jedoch ist dies nicht der Schwerpunkt dieser Arbeit.

McCall entwarf nicht nur die Richtlinien des Unterrichts für die Verwendung von Simulationsspielen, sondern auch spezifische Lernformen. Diese wären einerseits die Verwendung einer Spielinstanz, die die Lehrperson durchführt, während die SchülerInnen diese beobachten, und andererseits das gemeinsame Spielen einer einzelnen Spielinstanz.¹⁸⁴ Anders als die schon erwähnten Richtlinien sind diese nicht für narrative Spiele, zu welchen *Path out* und *Bury me, my Love* gezählt werden können, geeignet, da diese einfach zu spielen sind und so die Lernphase kürzer ist als bei Simulationen. Darüber hinaus stellen diese beiden Spiele die Entscheidungen und Gefühle der SpielerInnen in den Vordergrund. Diese Lernformen sollten also nicht für Titel, die auf einem Narrativ basieren, verwendet werden, denn die Identifikation

¹⁸⁴ McCall, Jeremiah, *Gaming the Past. Using Video Games to teach Secondary History* (New York and London: Routledge, 2011), 68ff.

mit den Spielercharakteren basiert bei digitalen Spielen sehr darauf, dass Interaktivität gegeben ist, die die Rolle des Konsumenten vom passiven Zuseher zu einem Akteur entwickelt.¹⁸⁵

Path out eignet sich hervorragend zur Verwendung in zwei Klassen der Unterstufe. In der zweiten Klasse zu dem Thema „Migration vom 19. Jahrhundert bis in die Gegenwart“,¹⁸⁶ wo es rein vom Thema am besten passen würde und auch in der vierten Klasse bei „Europäisierung“,¹⁸⁷ wo es auch aufgrund des Protagonisten, der in die EU flüchten möchte, zu Erkundung und Diskussion der Flüchtlingspolitik der EU anstoßen kann. Ebenso gut geeignet wäre bei „Medien und politische Kommunikation“¹⁸⁸ ein eher analytischer Ansatz, bei dem das Medium durchleuchtet wird, und versucht wird, die Nachricht, die das digitale Spiel kommunizieren möchte, herauszufinden, da es ein Titel ist, der die Ideologie und Meinung, die er vermitteln möchte, nicht versteckt. Das Spiel ist gratis verfügbar, was es für alle Schulen dafür qualifiziert, unabhängig von den monetären Mitteln der SchülerInnen, verwendet zu werden, solange ein Computerraum vorhanden ist. Ein Problem, das jedoch aufgrund des Fehlens einer deutschen Übersetzung entstehen könnte, besonders falls es in der zweiten Klasse verwendet werden soll, ist, dass SchülerInnen, deren Englischkenntnisse nicht sehr ausgeprägt sind, Probleme mit dem Verständnis der Sprache haben könnten. Dieser Punkt wird belanglos werden, sobald die lokalisierte Version des Spiels veröffentlicht wird, an der laut einem Entwickler im Moment des Verfassens dieser Arbeit gearbeitet wird.¹⁸⁹ Obwohl *Path out* also für mehrere Gelegenheiten verwendet werden könnte, eignet es sich am besten zur Verwendung in der vierten Klasse. Die eingeblendeten Videos im VLOG-Stil sollten diese Altersgruppe besonders ansprechen, da diese Art von Kommentar sehr häufig auf der Videoplattform *YouTube* verwendet wird und die Verwendung dieser Plattform bei 14- und 15-Jährigen am höchsten ist,¹⁹⁰ was in etwa dem Alter der SchülerInnen am Ende der Unterstufe entspricht. Die folgende Tabelle beinhaltet Unterrichtsbausteine, die mit diesem Spiel verwendet werden können.

¹⁸⁵ Klimmt, Christoph, Hefner Dorothée, und Vorderer Peter, „The Video Game Experience as ‘True’ Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Player’s Self-Perception“, *Communication Theory* 29, Nr. 4 (2009), 351-373, 353f.

¹⁸⁶ Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung, „Lehrpläne“.

¹⁸⁷ ebd.

¹⁸⁸ ebd.

¹⁸⁹ Hobmeier, Georg (@MercuryLegba), „Yes, yes! @skodone is sitting on the tech and after that we’ll be doing the translations!“, Twitter, September 13, 2018, aufgerufen 10. Oktober 2018, <https://twitter.com/MercuryLegba/status/1040148659562799110>.

¹⁹⁰ Feierabend, Plankenthorn, und Rathgeb, „JIM 2017“, 43.

Unterrichtsbaustein	Beschreibung
Das Spiel im Unterricht spielen	Aufgrund des narrativen Fokus des Spiels sollte es in Einzel- oder Partnerarbeit gespielt werden. Andere Lernformen würden die Reflexion, die während des Spiels passieren soll, erschweren. Da das Spiel etwa 45 Minuten dauert bis das Ende erreicht wird, wird es eine Doppelstunde oder mehrere Stunden in Anspruch nehmen. Bei einer Doppelstunde können Vorübungen, Spiel und die Reflexion in einem Block durchgeführt werden. Falls mehrere Stunden dafür verwendet werden, kann das Spiel in zwei Teile geteilt werden, wobei die SchülerInnen im ersten Teil bis zum Beginn der Flucht und im zweiten Teil ab diesem Punkt bis zum Ende spielen.
Rezension lesen oder verfassen	Die SchülerInnen sollen vor dem Spielen Rezensionen des Spiels lesen, sodass sie Ergebnisse von analytischen Vorgängen sehen, die sie dann als Gerüst für ihre eigenen Analysen und folgenden Rezensionen verwenden können.
Zeitungsartikel über das Spiel lesen oder verfassen	Manche Zeitungen (beispielsweise Der Standard oder Die Presse) veröffentlichen Mischungen von Rezension und Spielvorstellung, die oftmals auch die Hintergründe der Entstehung oder des Entwicklungsteams beinhalten. Die SchülerInnen können diese lesen und zusammenfassen, um sich auf das Spiel vorzubereiten. Nach dem Spielen können die SchülerInnen als Reflexion und Rechercheübung einen solchen Artikel verfassen.
Drehen eines <i>let's plays</i>	Sogenannte <i>let's plays</i> sind eine gute Möglichkeit um die Reflexion, die während des Spielens passieren soll, festzuhalten. Dieser Unterrichtsbaustein benötigt ein größeres Kontingent an Hardware und technischem Können, aber ist etwas, das für die meisten SchülerInnen etwas Außergewöhnliches sein sollte.
Erstellung einer Präsentation des Spiels	Dieser Unterrichtsbaustein ist eine Art der Reflexion nach dem Spiel. Die SchülerInnen recherchieren über den Titel, seine Entstehungsgeschichte und das Entwicklungsteam und verfassen eine Präsentation, in der sie es vorstellen und ihr Fazit dazu geben.
Verfassen eines Briefes an einen Charakter	Dieser Unterrichtsbaustein ist vor allem für <i>Path out</i> geeignet, da der Protagonist sehr greifbar ist. Die SchülerInnen überlegen sich Fragen, die offen blieben nach dem Spiel und formulieren als Reflexion einen Brief an den Charakter. Dies kann auch der Lehrperson zugutekommen, denn sie bekommt dadurch Feedback und Inspiration für die nächsten Unterrichtsstunden.
Vergleichen mit Beiträgen von Webseiten anderer Ideologien	Die SchülerInnen bekommen von der Lehrperson Informationen über Websites, die von einer anderen Ideologie geprägt sind als das Spiel selbst. Beispiele für diesen konkreten Fall wären <i>unzensuriert.at</i> oder <i>krone.at</i> . Die SchülerInnen sollen dann die Inhalte von Flüchtenden negativ gegenüberstehenden Artikel analysieren und mit den Inhalten des Spiels vergleichen, sodass der unterschiedliche Blickwinkel gezeigt wird.

Bury me, my Love ist der Titel, der für die Oberstufe empfohlen wird, besonders für den Punkt „Europäische Integrationsbestrebungen und Globalisierungsprozesse“¹⁹¹ des Lehrplans. Gründe dafür sind die, zwar wenig, aber doch, höhere Wahrscheinlichkeit, dass die SchülerInnen ein Smartphone besitzen¹⁹² sowie das höhere Alter und dadurch die höhere Wahrscheinlichkeit für die Bereitschaft und Möglichkeit zum Kauf des Spiels. Durch die Länge des Spiels und auch die oftmals lange Dauer zwischen Interaktionen und Entscheidungen, wird die Verwendung des Spiels in einem längeren Zeitrahmen als einer einzigen Unterrichtsstunde empfohlen. Da sich das Narrativ in Echtzeit entfaltet und dies ein wichtiger Teil des Spiels ist, sollte dies genutzt werden. Besonders eignet sich dieser Titel aufgrund der langen Spieldauer zur Verwendung in Projekten. Es spricht viele verschiedene Elemente der Flucht an, die Anstoß für weitere Nachforschungen geben können. Bei der Verwendung als Teil eines Projektes, die definitiv zu empfehlen ist, sollten davor, wie in McCalls Richtlinien erwähnt,¹⁹³ die Hintergründe des Syrienkonfliktes und der Immigrationsdebatte diskutiert werden. Viele der schon erwähnten Unterrichtsbausteine können auch bei diesem Titel als Teile des Projektes eingesetzt werden. Folgende wären spezifisch für dieses digitale Spiel gewinnbringend.

<i>Unterrichtsbaustein</i>	<i>Beschreibung</i>
Spiel zusammen beginnen	<i>Bury me, my Love</i> ist ein Spiel, das am Anfang viel Input der SpielerIn benötigt, jedoch später weniger. Deswegen bietet sich an, dass alle SpielerInnen das Spiel zusammen beginnen. Dadurch wird auch die Veränderung des Narrativs aufgrund der getroffenen Entscheidungen sichtbar.
EU-Außenpolitik recherchieren	Die SchülerInnen sollen die Außenpolitik und offizielle Stellung der EU im Kontext von Flüchtenden analysieren. Zusätzlich sollen sie die Grenzschutzmaßnahmen der EU-Außenstaaten analysieren und Unterschiede feststellen.
Portfolio führen	Die SchülerInnen sollen ihre Entscheidungen während des Spiels festhalten und begründen. Weiters sollen sie ihre Gedanken und Gefühle während des Spiels zu Papier bringen. Dies dient zur Reflexion während des Spiels und kann bei einer späteren Analyse zeigen, welche Entscheidungen zu welchen Endszenarien führen.

¹⁹¹ Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung, „Lehrpläne“.

¹⁹² Feierabend, Plankenthorn, und Rathgeb, „JIM 2017“, 10.

¹⁹³ McCall, „Digital Historical Games“, 532-535.

Recherche über im Spiel vorkommende Themen	Dieser Baustein sollte ein großer Teil des Projektes sein, da er sehr vielfältig ist. <i>Bury me, my Love</i> spricht verschiedenste Themen an, abhängig von der Entwicklung des Narrativs. Die SchülerInnen erfahren so zum Beispiel über das Flüchtlingslager in Zaatari, verschiedene Routen der Flucht und andere Ereignisse und Orte. Die Schüler sollen über diese Themen recherchieren und ihre Erkenntnisse zu Papier bringen.
Präsentationen erstellen	Die SchülerInnen recherchieren in diesem Projekt über mehrere Themen, die sie dann in der Form von Präsentationen den anderen SchülerInnen vorstellen.

Digitale Spiele sind sehr vielfältig und deswegen ist auch die Menge an Unterrichtsformen und Aktivitäten, die damit durchgeführt werden können, riesig. Die Möglichkeiten, die hier erwähnt wurden, sind also bei weitem nicht die einzigen, die im Unterricht realisiert werden könnten. Andere Spiele, besonders welche, die nicht auf dem Narrativ, sondern auf ihren Mechaniken basieren, bieten unterschiedliche Möglichkeiten zur Verwendung im Unterricht. Da mittlerweile der Katalog an erschienenen Spielen und auch dazugehörigen Rezensionen über die Qualität dieser sehr groß ist, ist die Aufgabe, ein bestimmtes Spiel für ein spezifisches Thema im Unterricht zu finden, nicht sehr kompliziert und für jeden möglich. Es wird aber immer wichtig sein, dass auch die Lehrperson Interesse an dem Medium hat und motiviert ist, es im schulischen Kontext zu verwenden. Falls diese Motivation nicht vorhanden ist, ist es wahrscheinlich für den Unterricht und die SchülerInnen ergiebiger, traditionellere Medien zu verwenden, was jedoch schade wäre, da, wie vorhin schon erwähnt, das Medium sehr komplex ist und deswegen auch viele Informationen beinhalten kann.

6. Fazit und Forschungsausblick

Diese Arbeit versuchte, fünf digitale Spiele mit Blick auf deren Darstellung von Charakteren in den Rollen von Flüchtenden, MigrantInnen und Asylsuchenden zu analysieren, um herauszufinden, welches Bild und welche Meinung sie ihren Konsumenten vermitteln sollen. Die Ergebnisse wurden verwendet, um Aussagen über die Veränderung der Darstellung dieser Gruppen in *serious games* im Laufe der Jahre nach 2015 zu treffen und zu begründen, warum diese vonstattengingen.

Es lässt sich durch die Analyseergebnisse behaupten, dass bei digitalen Spielen, zumindest bei *serious games*, die Flüchtende, MigrantInnen und Asylsuchende thematisieren, eine Veränderung im Laufe der Jahre nach 2015 und der Berichterstattung über die Flüchtenden des Syrienkonflikts stattfand. Es scheint so, als ob diese Charaktere nun besser erklärt und mit mehr Hintergrundinformationen versehen werden, was zu einer veränderten Darstellung in den Spielen, sowohl audiovisuell als auch narrativ, führte. In den beiden analysierten Spielen, die vor 2015 erschienen, sind die Gründe der Flucht und die Details der Charaktere, egal ob Protagonist oder Nichtspielercharakter, sehr vage oder einfach nicht vorhanden. Im Unterschied dazu scheinen in den neueren Spielen die Gründe der Flucht aller Charaktere weiter durchdacht zu sein. Flüchtende werden dann nicht nur als leere Charaktere verwendet, um das Narrativ voranzubringen, sondern als solche mit Tiefe, die mehr Handlungsfähigkeit mit sich bringen und so als stärker, weniger hilflos und viel durchdachter und humaner dargestellt werden. Weiters scheint das Thema der Flucht mehr und mehr Interesse hervorzurufen, wie durch die Unterstützung von Entwicklungsstudios durch Kultur- und Förderungsorganisationen sowie durch die Involvierung von Augenzeugen in die Entwicklung der Spiele selbst gezeigt wird, was unter anderem zusätzlich zur sehr negativen Berichterstattung über diese Menschengruppe in den europäischen Medien ein eventueller Grund für die detailliertere Darstellung sein könnte. Hierbei wäre eine quantitative Analyse der erschienenen digitalen Spiele in den Jahren vor und nach 2015 sehr aussagekräftig, um zu zeigen, ob dies ein Phänomen ist, das sich durch den ganzen Spielekorpus zieht, oder nur die ausgewählten Titel. Dies hätte jedoch den Rahmen dieser Arbeit gesprengt und wäre eine eigene Studie wert.

Zur Verwendung von digitalen Spielen ist zu sagen, dass sie im schulischen Kontext alleine schon aufgrund der Verbreitung des Mediums im Leben von Jugendlichen und auch Erwachsenen begründet ist, da die Kompetenzen, mit diesem umzugehen und die wesentlichen Informationen daraus erarbeiten zu können, durchaus wichtig sind. Ihre Verwendung ist allerdings nicht unproblematisch, da der Zeit- und Ressourcenaufwand im Vergleich zu anderen Medien höher sind und nicht jede Lehrperson sich damit beschäftigt; jedoch ist, falls die Lehrperson motiviert ist und genügend technische Ressourcen zur Verfügung stehen, das Medium des digitalen Spiels eine sehr wertvolle Ergänzung zum Geschichtsunterricht, sowohl für die Geschichte als auch für politische Bildung. Auch der Lehrplan in Ober- und Unterstufe der allgemeinbildenden höheren Schulen in Österreich und die Kompetenzen, auf denen dieser aufgebaut ist, erlauben die Verwendung von digitalen Spielen ohne Probleme und der immense Katalog an Titeln, die mittlerweile veröffentlicht wurden, erlaubt die Verwendung bei den unterschiedlichsten Themen und in allen Jahrgängen.

Von den in dieser Arbeit analysierten Titeln werden nicht alle zur Verwendung im schulischen Kontext empfohlen, zumindest nicht in der Art und Weise, die in dieser Arbeit untersucht wurde – das aktive Spielen im Zuge des Geschichtsunterrichts. *Path out* und *Bury me, my Love* eignen sich dafür hervorragend, da sie sehr in der Realität fundiert sind, ein interessantes Spielerlebnis bieten, eingebaute Mechaniken zur Reflexion haben und für wenig Geld oder sogar gratis zu haben sind auf Geräten, die zu einer hohen Wahrscheinlichkeit entweder bereits von den SchülerInnen besessen werden oder von der Schule zur Verfügung gestellt werden können. Alleine diese beiden Spiele können in vielen verschiedenen Arten und Weisen und auch unterschiedlichen Lernformen verwendet werden.

Etwas, das beim Schreiben dieser Arbeit auffiel und das eine Forschungslücke darstellt, ist, dass die Verwendung von digitalen Spielen im Geschichtsunterricht zwar schon didaktisch begründet wurde, jedoch thematisiert diese zu einem sehr hohen Grad die Geschichtsbildung und nicht die politische Bildung, die aber im österreichischen Schulsystem in diesem Unterrichtsfach beinhaltet ist. Dies könnte daran liegen, dass sehr viel dieser Forschung aus dem anglo-amerikanischen Raum stammt. Dadurch, dass diese beiden unterschiedlichen Teilbereiche des Unterrichts unterschiedliche Kompetenzen ansprechen, ist hier noch ein Defizit vorhanden, das Thema für zukünftige Forschung sein könnte.

7. Bibliographie

- Abt, Clark C, *Serious Games*. New York, NY: Viking Press, 1970.
- Admiraal, Wilfried, Jantina Huizenga, Sanne Akkerman, und Geert ten Dam, „The Concept of Flow in Collaborative Game-Based Learning”, *Computers in Human Behavior* 27, Nr. 3 (2011): 1185–94.
- Against All Odds*. UNHCR. PC. 2005.
- Al Rousan, Tala, Zaker Schwabkey, Lara Jirmanus, und Brett D. Nelson, „Health Needs and Priorities of Syrian Refugees in Camps and Urban Settings in Jordan: Perspectives of Refugees and Health Care Providers“, *Eastern Mediterranean Health Journal* 24, Nr. 03 (März 1, 2018): 243–53.
- Alexander Proelß, und Wolfgang Vitzthum. *Völkerrecht*. Berlin, Boston: De Gruyter, 2016.
- Alkaff, Syed Huzaifah Bin Othman, „Syria”, *Counter Terrorist Trends and Analyses* 8, Nr. 1 (2015): 87–91.
- Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele, „Manifest Für Geschichtswissenschaftliches Arbeiten Mit Digitalen Spielen!”, Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele, 2016, aufgerufen 10.Oktober 2018, https://gespielt.hypotheses.org/manifest_v1-1.
- Auer, Peter, *Code-switching in conversation : : language, interaction and identity*, London and New York: Routledge, 1998.
- Bawey, Ben, *Assads Kampf Um Die Macht: Eine Einführung Zum Syrienkonflikt*, Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2016.
- Beil, Benjamin, Gundolf S. Freyermuth, und Lisa Gotto. „Vorwort.” In: *New Game Plus. Perspektiven Der Game Studies. Genres - Künste - Diskurse*, editiert von Benjamin Beil, Gundolf S. Freyermuth, und Lisa Gotto. Bielefeld: Transcript, 2015.
- Beil, Benjamin, Thomas Hensel, und Andreas Rauscher, „Einleitung.” In: *Game Studies*, editiert von Benjamin Beil, Thomas Hensel, und Andreas Rauscher, VIII–XI. Wiesbaden: Springer VS, 2018.
- Boswell, Christina, „Addressing the Causes of Migratory and Refugee Movements: The Role of the European Union.” *Institute for Peace Research and Security Policy*, 2002, aufgerufen 20.November 2018, <http://www.unhcr.org/research/working/3e19ac624/addressing-causes-migratory-refugee-movements-role-european-union-christina.html>.
- Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung, „Bundesrecht Konsolidiert: Gesamte Rechtsvorschrift Für Lehrpläne - Allgemeinbildende Höhere Schulen”, *Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung*, 2018, aufgerufen 10.Oktober 2018, <https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10008568&FassungVom=2018-09-01>.
- Bundesministerium für Inneres, „Allgemeines Zum Asyl”, *help.gv.at*, aufgerufen 22.Dezember 2018, 2018. <https://www.help.gv.at/Portal.Node/hlpd/public/content/321/Seite.3210001.html>.

- Burton, Graeme, *Media and Society : Critical Perspectives*, Berkshire: Open University Press, 2010.
- Bury Me, My Love*. Playdius. iOS und Android. 2017.
- Campbell, Colin, „Bury Me, My Love Tracks Life for a Syrian Refugee”, Polygon, 2017, aufgerufen 10.Oktober 2018, <https://www.polygon.com/2017/3/29/15116188/bury-me-my-love-syrian-refugee-game>.
- Causa Creations, „Fact Sheet”, Causa Creations, 2017, aufgerufen 10.Oktober 2018, https://causacreations.net/press/sheet.php?p=path_out.
- . „Path out”, 2018, aufgerufen 10.Oktober 2018, <https://path-out.net/>.
- Corbinais, Pierre. „Bury Me, My Love: Tips for Writing a Game That Feels Real.” Gamasutra, 2018, aufgerufen 10.Oktober 2018, https://www.gamasutra.com/blogs/PierreCorbinais/20180205/314272/Bury_Me_My_Love_tips_for_writing_a_game_that_feels_real.php.
- Csikszentmihalyi, Mihaly, *Flow. The Psychology of Optimal Experience*. New York, NY: Harper Perennial, 1991.
- Daldrup, Von Till, „Flüchtlingskrise: Das Jahr, das Deutschland veränderte”, *Zeit online*, 2016, aufgerufen 10.Oktober 2018, <https://www.zeit.de/politik/ausland/2016-03/fluechtlingskrise-deutschland-bilanz-fluechtlingspolitik-zaesur>.
- Domsch, Sebastian, *Storyplaying :: Agency and Narrative in Video Games*, Berlin: DeGruyter, 2013.
- Einem, Eberhard von, *Wohnungen für Flüchtlinge*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2017.
- Eppard, Jon, und Joel Vollmer. *Manga*. Minneapolis, MN: Bellwether Media, 2013.
- Feierabend, Sabine, Plankenhorn Theresa und Rathgeb Thomas, „JIM 2017. Jugend, Information, (Multi-) Media“, Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. 2017, aufgerufen 9.September 2018, https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2017/JIM_2017.pdf, 48f.
- Fernández-Vara, Clara, *Introduction to Game Analysis*. New York, NY: Routledge, 2015.
- Ferris, Elizabeth G., und Kemal Kirişci, *The Consequences of Chaos: Syria's Humanitarian Crisis and the Failure to Protect*, Washington, D.C.: Brookings Institution Press, 2016.
- Günter Bischof (Ed.), und Dirk Rubnow (Ed.), *Migration in Austria*. Vol. 26. *Contemporary Austrian Studies*. Innsbruck: Innsbruck University Press, 2017.
- Gutschker, Thomas, „Ursachen der Migration: Wie der Hunger die Syrer in die Flucht trieb.” *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 2015, aufgerufen 5.September 2018. <http://www.faz.net/1.3900101>.
- Hausner, Joseph, „Jetzt erinnert vieles an Flüchtlingskrise 2015 – ein Unterschied verschlimmert Lage”, *Focus online*, 2017, aufgerufen 10.Oktober 2018, https://www.focus.de/politik/ausland/fluechtlingskrise-vieles-erinnert-an-2015-ein-unterschied-macht-alles-noch-schwieriger_id_7380095.html.
- Holzberg, Billy, Kristina Kolbe, und Rafal Zaborowsky, „Figures of Crisis: The Delineation of (Un)Deserving Refugees in the German Media”, *Sociology* 52, Nr. 3 (2018): 534–50.

- Jameson, Fredric, *The Political Unconscious: Narrative as a Socially Symbolic Act*. London und New York, NY: Routledge, 1989.
- Jeffrey Jensen, Arnett (Ed.), *Encyclopedia of Children, Adolescents, and the Media: Two-Volume Set*. Worcester, MA: Sage, 2006.
- Jansen, Christian, und Henning Borggräfe, *Nation - Nationalität - Nationalismus*. Frankfurt, New York: Campus, 2007.
- Joseph Stalin, „Constitution (Fundamental Law) of the Union of Soviet Socialist Republics,” 1936, aufgerufen 10.Oktober 2018, <https://www.marxists.org/reference/archive/stalin/works/1936/12/05.htm>.
- Kastenhofer, Marlies, „Dossier: Die Flüchtlingskrise - Eine Zerreißprobe Für Europa”, *Die Presse*, 2015, 10.Oktober 2018, <http://diepresse.com/layout/diepresse/files/dossiers/fluechtlingskrise/index.php>.
- Klimmt, Christoph, „Ego-Shooter, Prügelspiel, Sportsimulation? Zur Typologisierung von Computer- Und Videospielen”, *Medien & Kommunikationswissenschaft* 49, Nr. 4 (2001): 480–97.
- Klimmt, Christoph, Dorothee Hefner, und Peter Vorderer, „The Video Game Experience as ‘True’ Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Player’s Self-Perception”, *Communication Theory* 29, Nr. 4 (2009): 351–73.
- Krammer, Reinhard, „Die Durch Politische Bildung Zu Erwerbenden Kompetenzen. Ein Kompetenz-Strukturmodell”, *Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur*, 2008, aufgerufen 10.Oktober 2018, https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/unterricht/ba/glv_kompetenzmodell_23415.pdf?61ed9f.
- Kürschner, Jörg, „Der Wind dreht sich”, *Junge Freiheit*, 2018, 5.September 2018, <https://jungefreiheit.de/debatte/kommentar/2018/der-wind-dreht-sich/>.
- Lee, Dave, „‘Boring’ Game That Became a Smash Hit”, *BBC News*, 2014, aufgerufen 21.August 2018, <https://www.bbc.co.uk/news/technology-26527109>.
- Manning, Patrick, und Tiffany Trimmer, *Migration in World History*. 2.Ed. London und New York, NY: Routledge, 2013.
- Maurin, Florent, „Exploring Helplessness in Games with Bury Me, My Love.” Game Developers Conference, 2018, aufgerufen 10.Oktober 2018, https://twvideo01.ubm-us.net/o1/vault/gdc2018/presentations/Maurin_Florent_ExploringHelplessnessIn.pdf.
- Mayar, Mashid, „Überleben Im Anthropozän. Wege Zu Einer Definition von Humanitarian Crisis Games.” In: *Weltmaschinen. Digitale Spiele Als Globalgeschichtliches Phänomen*, editiert von Josef Köstlbauer, Eugen Pfister, Tobias Winnerling, und Felix Zimmermann, 47–73. Globalhistorische Skizzen 33. Wien: Mandelbaum, 2018, 48f.
- Mayring, Philipp, *Qualitative Inhaltsanalyse: Grundlagen Und Techniken*. 12th ed. Weinheim: Beltz, 2015.
- , *Die Praxis der qualitativen Inhaltsanalyse*. Weinheim: Beltz, 2002.
- McCall, Jeremiah, *Gaming the Past. Using Video Games to Teach Secondary History*. New York and London: Routledge, 2011.

- , „Teaching History With Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practices”, *Simulation & Gaming* 47, Nr. 4 (August 2016): 517–42.
- Meier-Braun, Karl-Heinz, „Bleiben Chancen Ungenutzt? Migration Und Medien”, In: *Medien - Migration - Integration. Elektronische Massenmedien Und Die Grenzen Kultureller Identität*, editiert von Ausländerbeauftragte der Freien und Hansestadt Hamburg and Hamburgische Anstalt für neue Medien (HAM). Berlin: VISTAS, 2001.
- MobyGames. „North.” MobyGames. aufgerufen 4.September 2018.
<http://www.mobygames.com/game/north>.
- NORTH. Sometimes You. PC. 2016.
- o.A, „Alle, die kein Asyl haben, strikt abschieben”, *Kronen Zeitung*. aufgerufen 5.September 2018.
<https://www.krone.at/490738>.
- , „Bundesregierung Wurde Schon Im März Vor Der Flüchtlingswelle Gewarnt”, *Welt*, 2015, aufgerufen 10.Oktober 2018,
<https://www.welt.de/politik/deutschland/article148563109/Warnung-vor-Fluechtlingswelle-schon-im-Maerz.html>.
- , „Causa Creations.” aufgerufen 3.September 2018. <https://causacreations.net/>.
- , „Der europäische Kulturkanal”, *ARTE Entreprise*, 2018, aufgerufen 10.Oktober 2018,
<https://www.arte.tv/sites/de/corporate/?lang=de>.
- , „Familienzusammenführung & Ehegattennachzug.” *Anwalt.org*, 2016, aufgerufen 10.Oktober 2018, <https://www.anwalt.org/asylrecht-migrationsrecht/familienzusammenfuehrung/>.
- , „Fast 5 Millionen Österreicher spielen Videogames“, *OVUS.at*, 2017, aufgerufen 6.September 2018, <http://www.ovus.at/news/fast-5-millionen-osterreicher-spielen-videogames/>.
- , „Flüchtlingswelle”, Bundesamt für Bevölkerungsschutz BABS, 2015, aufgerufen 10.Oktober 2018, https://www.babs.admin.ch/content/babs-internet/de/aufgabenbabs/gefaehrd Risiken/natgefaehrdanalyse/gefaehrddossier/_jcr_content/contentPar/accordion/accordionItems/gesellschaftsbedingt/accordionPar/downloadlist/downloadItems/524_1461740969123.download/gd_fluechtlingswelle_de.pdf.
- , „Gamasutra’s Best of 2017: The Top 10 Game Developers of the Year”, *Gamasutra*, 2017, aufgerufen 3.September 2018
https://www.gamasutra.com/view/news/311920/Gamasutras_Best_of_2017_The_top_10_game_developers_of_the_year.php.
- , „Migrationsexplosion: UNO-Bericht geht von 258 Millionen Migranten aus”, *Unzensuriert.at*, 2017, aufgerufen 5.September 2018,
<https://www.unzensuriert.at/content/0025802-Migrationsexplosion-UNO-Bericht-geht-von-258-Millionen-Migranten-aus>.
- , „Serious Games Zu Flucht Und Vertreibung”, *Spielbar*, 2016, aufgerufen 10.Oktober 2018,
<https://www.spielbar.de/berichte/148606/serious-games-zu-flucht-und-vertreibung>.
- , „Syrian Rebels Leave Homs under Truce”, *BBC News*, 2015, aufgerufen 10.Oktober 2018.
<https://www.bbc.co.uk/news/world-middle-east-35048404>.

- , „Syrien: Wie Der Krieg Kinderlähmung Schürt.” *Spiegel Online*, 2014, aufgerufen 10.Oktober 2018, <http://www.spiegel.de/gesundheit/diagnose/syrien-krankheiten-wie-polio-und-masern-breiten-sich-wieder-aus-a-1002713.html>.
- , „What’s Happening in Syria?”, *BBC*, 2018, aufgerufen 10.Oktober 2018, <https://www.bbc.co.uk/newsround/16979186>.
- Oberhaus, Daniel, „‘North’ Is a Dark, Surreal Game About Being a Refugee.” *Motherboard*, 2016, aufgerufen 10.Oktober 2018, https://motherboard.vice.com/en_us/article/jpgmwy/north-is-a-dark-surreal-game-about-being-a-refugee.
- Outlands, „NORTH.” *itch.io*. aufgerufen 4.September 2018. <https://outlands.itch.io/north>.
- , „Outlands Games”, aufgerufen 15.September 2018.
- Pandel, Hans-Jürgen, *Geschichtstheorie. Eine Historik Für Schülerinnen Und Schüler - Aber Auch Für Ihre Lehrer*. Schwalbach/Ts: Wochenschau, 2017.
- Papers, Please*. 3909 llc. PC. 2013.
- Path out*. Causa Creations. PC, 2017.
- Pope, Lucas. „Games by Lucas Pope,” 2012, aufgerufen 21.August, 2018, <http://dukope.com/>.
- . „Papers, Please,” 2013, aufgerufen 10.Oktober 2018, <http://papersplea.se/>.
- Rizvi, Sayyid Muhammad. *Hijab, The Muslim Womens Dress, Islamic or Cultural?* Ontario: Ja’fari Islamic Centre Canada, 1997.
- Abboud, Samer N. *Syria*. Cambridge: Polity Press, 2016.
- Schmidlechner-Lienhart, Karin Maria, „Erzwungene Mobilität: Vertreibung Und Massenflucht Im 20. Jahrhundert.” In: *Mobilitäten: Beiträge von Vortragenden Der Montagsakademie 2011/12*, editiert von Ulrike Bechmann and Christian Friedl, 305–16. Graz: Grazer Universitätsverlag, 2012.
- Schwarz, Angela, „Game Studies Und Geschichtswissenschaft”, In: *Game Studies*, editiert von Klaus Sachs-Hombach und Jan-Noel Thon. Köln: Halem, 2015.
- Sinn, Hans-Werner. *Der Schwarze Juni. Brexit, Flüchtlingswelle, Euro-Desaster - Wie Die Neugründung Europas Gelingt*. Freiburg, Basel, Wien: Herder, 2016.
- Sørensen, Birgitte Holm, Bente Meyer, und Simon Egenfeldt-Nielsen. *Serious Games in Education : A Global Perspective*. Santa Barbara: Aarhus University Press, 2011.
- Statistik Austria, „Tabellenband EU-SILC 2017. Einkommen, Armut Und Lebensbedingungen”, 2018, aufgerufen 10.Oktober 2018, https://www.sozialministerium.at/cms/site/attachments/8/6/7/CH3434/CMS1526286650148/tabelleband_eusilc_2017_20180426.pdf.
- Subrahmanyam, Kaveri, Patricia M. Greenfield, Robert Kraut, und Elisheva Gross, „The Impact of Computer Use on Children’s and Adolescents’ Development” In: *Children in the Digital Age: Influences of Electronic Media on Development*, editiert von Sandra L. Calvert, Amy B. Jordan, und Rodney R. Cocking. Westport, CT: Praeger, 2002.
- Sutherland, Scott, „Religion in Sweden”, *sweden.se*, 2014, aufgerufen 29.September 2018, <https://sweden.se/society/10-fundamentals-of-religion-in-sweden/>.

- The Pixel Hunt, „Press Kit.” The Pixel Hunt. aufgerufen 16.August 2018.
http://thepixelhunt.com/BuryMeMyLove/Press/sheet.php?p=bury_me_my_love.
- UNHCR, „1991 Report of the United Nations High Commissioner for Refugees.” *UNHCR*, 1991, aufgerufen 20.November 2018, <http://www.unhcr.org/excom/unhcrannual/3ae68c9d0/report-united-nations-high-commissioner-refugees-1991.html>.
- , „1994 Report of the United Nations High Commissioner for Refugees.” *UNHCR*, 1995, aufgerufen 20.November 2018, <http://www.unhcr.org/excom/unhcrannual/3ae68c3e4/report-united-nations-high-commissioner-refugees-1994.html>.
- , „2005 Global Refugee Trends.” *UNHCR*, 2006, aufgerufen 10.Oktober 2018, <http://www.unhcr.org/statistics/STATISTICS/4486ceb12.pdf>.
- , „FAQ Flüchtlinge.” aufgerufen 13.November 2018.
<http://www.unhcr.org/dach/at/services/faq/faq-fluchtlinge>.
- , „Genfer Flüchtlingskonvention Und New Yorker Protokoll”, *UNHCR*, 2017, aufgerufen 10.Oktober 2018,
http://www.unhcr.org/dach/de/genfer_fluechtlingskonvention_und_new_yorker_protokoll.
- , „Global Trends. Forced Displacement in 2015”, *UNHCR*, 2016, aufgerufen 10.Oktober 2018, <http://www.unhcr.org/statistics/unhcrstats/576408cd7/unhcr-global-trends-2015.html>.
- , „History of UNHCR”, *UNHCR*, 2015, aufgerufen 29.September 2018, <http://www.unhcr.org/history-of-unhcr.html>.
- , „Teacher’s Guide”, *UNHCR*, 2005, aufgerufen 10.Oktober 2018, <http://www.playagaininstallodds.ca/teachersupervision/us/index.html>.
- , „UNHCR Historical Refugee Data.” *UNHCR*, 2012, aufgerufen 20.November 2018, <http://data.unhcr.org/dataviz/>.
- , „UNHCR Global Trends 2014”, *UNHCR*, 2015, aufgerufen 10.Oktober 2018, <http://www.unhcr.org/statistics/country/556725e69/unhcr-global-trends-2014.html>.
- , „Web Facts”, *UNHCR*, 2005, aufgerufen 10.Oktober 2018, <http://www.playagaininstallodds.ca/factualweb/us/index.html>.
- UNRIC, „Against All Odds (UNHCR)”, *UNRIC*. aufgerufen 29.August 2018.
<https://www.unric.org/en/games/27351-against-all-odds-unhcr>.
- Wigger, Annegret, „Grenze.” In: *Raumwissenschaftliche Basics. Eine Einführung Für Die Soziale Arbeit*, editiert von Christian Reutlinger, Caroline Fritsche, und Eva Lingg, 81–90. Wiesbaden: Springer VS, 2010.
- Wolter, Heike, *Forschend-Entdeckendes Lernen Im Geschichtsunterricht*. Frankfurt: Wochenschau, 2018
- Yassin-Kassab, Robin, und Al-Shami, Leila, *Burning Country: Syrians in revolution and war*. London: Pluto Press, 2016.

8. Anhang

8.1 Zusammenfassung

In der vorliegenden Diplomarbeit wird versucht, die Frage zu beantworten, inwiefern sich die Darstellungen von Flüchtenden und MigrantInnen in *serious games* im Verlaufe der Flüchtlingssituation 2015 änderte. Dafür wird zuerst der Hintergrund der Ereignisse im Jahr 2015 erläutert und dann die Methode der qualitativen Inhaltsanalyse vorgestellt, die auf fünf digitale Spiele angewendet wird. Zwei davon (*Against All Odds* und *Papers, Please*) erschienen vor 2015 und drei davon (*Path out; Bury me, my Love* und *NORTH*) danach. Diese Titel wurden auf die bildliche, ideologische und narrative Darstellung der Flüchtenden untersucht und verglichen. Die These, dass die späteren Spiele das Thema Flucht reflektierter behandeln, konnte in dieser kleinen Auswahl von Spielen bestätigt werden, jedoch wurde auch falsifiziert, dass die früheren Spiele mehr Stereotype in ihren Charakteren verwendeten. Der letzte Teil dieser Arbeit behandelt die Verwendung von digitalen Spielen im Unterricht zuerst generell und dann spezifisch mit Titeln, die vorher analysiert wurden.