

Flucht ins Netz

Ein Vergleich von *Refugees* (Arte, 2014) und *Refugee Republic* (Submarine Channel, 2014)

«Truth, she thought. As terrible as death, but harder to find.»
– Philip Dick: *The Man in the High Castle*. New York 1962

Das Aufkommen der so genannten Webdokumentationen und anderer nicht fiktionaler digitaler Erzählpraktiken schafft die Voraussetzungen für neue Herausforderungen im Bereich des traditionellen Dokumentarfilms. Computerbasierte Medien bieten eine Vielzahl von neuen ästhetischen und erzählerischen Möglichkeiten und Erfahrungen, die vielfältig genutzt werden, um eine neue Art von Publikum zu gewinnen. Dieser neuen Zielgruppe, den UserInnen des Internet, soll die Möglichkeit gegeben werden, mit nicht-fiktionalen Geschichten zu interagieren, in diesen zu navigieren und an dokumentarischen Welten zu partizipieren. Dieser Beitrag stellt zwei exemplarische Webdokumentationen zur Diskussion, die sich dem gleichen Thema zuwenden: dem Flüchtlingslager. Nicht zuletzt im Zusammenhang mit der sogenannten «Flüchtlingskrise» wurden viele webbasierte Dokumentationen zum Thema Migration und Flucht produziert.

Die folgende Analyse basiert methodisch auf einem Ansatz, der sich auf verschiedene mediale Methoden aus z.T. konvergenten Feldern bezieht: Filmwissenschaft (Bordwell, Thompson¹), insbesondere Dokumentarfilmtheorie und -analyse (Nichols², Odin³), das noch junge Feld der Studien zum interaktiven Dokumentarfilm (Gaudenzi⁴, Raessens⁵), Game Studies (Adams⁶; Schweizer, Bogost, Ferrari⁷; Mäyrä⁸, Meneghelli⁹) und Software Studies (Murray¹⁰). Das Ziel ist es, besser zu

- 1 David Bordwell, Kristin Thompson (1979): *Film Art. An Introduction*. New York.
- 2 Bill Nichols (1976): *Documentary Theory and Practice*. In: Screen 17/4. London.
- 3 Roger Odin (2000): *De La Fiction*. Bruxelles.
- 4 Sandra Gaudenzi (2013): *The Living Documentary: from Representing Reality to Co-creating Reality in Digital Interactive Documentary*. Doctoral thesis, London.
- 5 Joost Raessens (2006): «Reality Play: Documentary Computer Games Beyond Fact and Fiction». In: *Popular Communication*, 4/3 London, SS. 213–224.
- 6 Ernest Adams (2014): *Fundamentals of Game Design*. New York.
- 7 Bobby Schweizer, Ian Bogost, Simon Ferrari (2010): *Newsgames: Journalism at Play*. Cambridge.
- 8 Frans Mäyrä (2008): *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*. London.
- 9 Agatha Meneghelli (2007): *Dentro lo schermo. Immersione e interattività nei god games*. Milano.
- 10 Janet Murray (2012): *Inventing the Medium. Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*. Cambridge (MA).

verstehen, welche Implikationen die spezifisch ästhetischen Merkmale und Verfahrensstrategien hinsichtlich der Adressierung und Positionierung der UserInnen mit sich bringen. Im Zentrum der Analyse steht die Untersuchung des sogenannten *Newsgame*¹¹ *Refugees*, das im Jahr 2014 von Arte G.E.I.E. produziert wurde, sowie die Analyse von *Refugee Republic*, eine transmediale¹² webbasierte Produktion der unabhängigen niederländischen Firma Submarine Channel (2012). Um besser zu verstehen, wie diese neuen Praktiken Realitäten mitproduzieren und Evidenz zu erzeugen versuchen, werden die beiden Webdokumentationen einer vergleichenden Analyse hinsichtlich ihrer jeweiligen Darstellung von Flüchtlingen unterzogen.

Flüchtlingsgeschichten Teil 1: *Refugees* (ARTE, 2014)

Refugees, eine *Online-Newsgame*-Serie,¹³ die im Jahr 2014 veröffentlicht wurde, bietet seinen UserInnen die Möglichkeit, drei verschiedene Flüchtlingslager zu erkunden. Das erste befindet sich im Irak (in der Nähe von Erbil), wohin syrische Kurden nach Beginn des Bürgerkriegs im Jahr 2011 geflohen sind. Die zweite Episode befasst sich mit einem Flüchtlingslager im Libanon (Burj el-Barajneh), wo Palästinenser schon seit den 1950er Jahren und seit einiger Zeit nun auch Syrer behelfsmäßig untergebracht werden. Das letzte Flüchtlingslager, das in *Refugees* dargestellt wird, befindet sich in Damak in Nepal, wo Nepalesen, die aus dem Nachbarland Bhutan vertrieben wurden, ab Mitte der 1980er Jahre angesiedelt werden.

Es handelt sich um eine Art Rollenspiel, in dem den UserInnen die Rolle eines/einer Journalisten/in zugewiesen wird. Sobald man die Website betritt und die bevorzugte Sprache ausgewählt hat, werden die UserInnen von ARTE aufgefordert, an einem der drei Standorte eine Reportage zu beginnen. Der Auftrag muss in fünf Tagen abgeschlossen werden.

Nach einem kurzen Einführungsvideo, in dem eine Redakteurin das Ziel der Reportage erläutert, wird auf der Startseite des Interfaces eine interaktive Karte des Flüchtlingslagerstandorts sichtbar. Um den Weg fortzusetzen, kann nun auf die Karte geklickt werden. Im unteren rechten Teil zeigt eine Uhr die Zeit an. Es wird ersichtlich, dass der erste von fünf Tagen begonnen hat. Links unten ist das Symbol eines Computers und einer Karte mit einem Stift zu sehen. Durch einen Klick auf das Computer-Symbol, kommt man zum persönlichen simulierten PC-Desktop, wo man zwischen verschiedene Möglichkeiten wählen kann: So können E-Mails

11 Im Werbetrailer wird das Produkt als *Newsgame* bezeichnet, als Teil einer größeren «bi-medialen Serie» (www.info.arte.tv/de/refugees, 18.12.15) zum Thema Flüchtlinge, die von ARTE in Zusammenarbeit mit dem UNHCR produziert wurde. Die Webdokumentation versammelt verschiedene Reportagen von verschiedenen Künstlern wie z. B. Illustratoren, Fotografen, Filmemacher und Web-Designern.

12 Auf der Webseite von *Refugee Republic* wird die Webdokumentation als «interaktive transmedia Produktion» (www.refugeerepublic.submarinechannel.com, 18.12.15) bezeichnet. Das interaktive Medienobjekt wurde in Amsterdam im November 2014 am IDFA präsentiert.

13 Vgl. <http://info.arte.tv/de/refugees> (06.08.2016)

abgerufen oder die Liste der bereits erstellten Aufnahmen überarbeitet werden und eine Liste mit Erfolgen¹⁴ wird sichtbar. Außerdem sind einige nützliche Angaben zum Spiel und historische Informationen über das Lager zu finden.

Der Bildschirm zeigt ein paar bewegte Bilder: Der Platz einer Stadt (Erbil im Irak) oder der Eingang eines Flüchtlingslagers (in Nepal und in Beirut), einige kreisförmige Symbole mit einer stilisierten Zeichnung (eine Person oder ein Objekt) sind die Elemente, auf die man wie in einem *Point-and-Click-Adventure*¹⁵ den Cursor bewegen und diese sodann aktivieren kann, um weitere Informationen zu erhalten. Jedes Element zeigt in der Regel die Zeit an, die man benötigt, um die damit verbundene Aufgabe abzuschließen, z. B. die Zeit für ein Interview, diejenige für eine Reise an einen bestimmten Ort, oder für eine weitere Aufgabe, die es zu entdecken gilt.

Je nachdem, welches Lager ausgewählt wird, kann man an den Bildschirmseiten über die Karte scrollen. Der Ort, an dem wir uns befinden, stellt das Segment einer von mehreren Routen dar,¹⁶ die allesamt navigierbar sind, sobald alle Punkte auf der Karte freigeschaltet wurden. Videoaufnahmen oder Fotos bilden den Hintergrund für jede Hauptseite, ein gesprochener Text soll helfen, in diesen spezifischen Ort einzutauchen. Dieses mediale Verfahren kann mit Janet Murray als «Immersion» bezeichnet werden: «Immersion» so Murray, ist das Gefühl «in einem Raum oder in einem Geisteszustand»¹⁷ enthalten zu sein, der Teil einer außergewöhnlichen Erfahrung ist. In *Refugees* taucht man in den Raum des Flüchtlingslagers und in die Rolle eines Videoreporters ein. Das mediale Setting wird hier durch Kamerasubjektive, Ton und Grafik konstituiert.

14 Erfolge werden als kleinere Symbole stilisiert, die den Fortschritt des *Newsgame* anzeigen. Je länger man spielt, desto mehr «Erfolgssymbole» erhält man.

15 «In this user interface the player clicks with a mouse cursor somewhere on the screen. If the corresponding location in the game is accessible, the avatar walks to that object and picks it up or manipulates it in an appropriate way [...] disadvantage of a point-and-click UI is that the player can easily point to areas that aren't accessible to the avatar. Sometimes an area that looks as if it should be perfectly accessible is actually inaccessible, which can be frustrating for the player» (Adams (2014), S. 565).

16 Die Route führt durch Symbole, die für die zu entdeckenden Orte stehen. Sobald man an einem Ort gewesen ist (wo man mehrere Aufgaben und Interviews durchführen kann), werden die Symbole auf der Karte aktiviert.

17 «Immersion is an experience of the interactor (a user), a sense of being contained within a space or state of mind that is separate from ordinary experience, more focused and absorbing, and requiring different assumptions and actions (like swimming when immersed in water). Immersive experiences are disrupted by inconsistency and incompleteness of the environment, and reinforced by encyclopedic detail and a sense of vast spaces within clearly marked boundaries. Immersion is further reinforced in digital environments by the active creation of belief, by which the interactor is cued to explore and to take actions within the immersive world and is rewarded for the actions with appropriate responses. Immersion and interactivity are characteristic pleasures of digital environments» (Murray (2012), S. 424–425).

Auf der einen Seite funktioniert das Spiel wie ein klassisches *Point-and-Click-Adventure*, wemngleich wir weder einen *Avatar*¹⁸ lenken noch uns durch den Raum bewegen können. Das *Gameplay*¹⁹ ermöglicht den UserInnen, die Route auszuwählen, einen Teil eines Flüchtlingslagers zu erkunden, und ausgewählte Personen zu interviewen. Am Ende kann dann die eigene Geschichte erstellt werden, die mit Videos und Fotos illustriert werden kann.

In der irakischen Reportage beginnt die Reise in Erbil, auf dem Hauptplatz der Stadt, von wo aus man bis zum Kawergosklager fährt. Vorher gilt es jedoch, im Stadtmarkt die richtigen Wörterbücher zu kaufen, um später alle Personen im Lager zu interviewen zu können. Einmal im Flüchtlingslager angekommen, das aus Zelten und einigen festeren, hausähnlichen Konstruktionen besteht, kann man durch die Auswahl eines der graphischen Elemente Interviews führen. Ähnlich ist die Situation in Nepal, auch wenn die Bewohner bereits seit mehr als zwanzig Jahren dort leben und das Lager inzwischen zu einer Art Dorf geworden ist. Ganz anders sind die Bedingungen im Elendsviertel von Burj El-Barajneh in Beirut, wo vor allem Palästinenser wohnen, die nach der Teilung Palästinas im Jahr 1947 geflohen sind. Hier hat sich das Flüchtlingslager nach mehr als fünfzig Jahren in ein Ghetto verwandelt, das aus defekten Gebäuden und einem gefährlichen selbstgebauten elektrischen Drahtsystem besteht. Es handelt sich um einen von der Stadt abgetrennten Ort. Für Nicht-Libanesen gibt es außerhalb des Ghettos keine Arbeitsbewilligung. Entsprechend sind die Bewohner hier verpflichtet, ein Auskommen zu finden, wobei viele ihren Berufen nicht nachgehen dürfen, da keine sogenannten gehobenen Tätigkeiten, wie z. B. Ingenieur oder Arzt, erlaubt sind.²⁰

Die zur Verfügung stehenden Videos erzählen die Geschichte einiger ausgewählter Flüchtlinge. Deren Berichte werden entweder von Bildern illustriert, als historische Aufzeichnungen gestaltet oder im Stile eines klassischen Video-Interviews produziert. Sie erzählen vom Leben im Exil und was es bedeutet, alles hinter sich zu lassen. Wenn es sich beim Interviewpartner nicht um Flüchtlinge, sondern um Mitarbeiter der UNO, von NGOs oder der Regierung handelt, erklären sie ihre Arbeit oder gehen auf spezifische Probleme des Lagers ein, wie z. B. die Wiederansiedlung

18 Normalerweise werden Avatare in Computerspielen von Figuren repräsentiert, manchmal wird ihre Anwesenheit auch durch eine *First-Person Perspective* impliziert, d.h. «the camera takes the position of the avatar's own eyes and is fixed with respect to the avatar. [...] the first person perspective also works well to display the point-of-view of a vehicle's driver: it shows the terrain ahead as well as the vehicle's instrument panel but not the driver itself» (Adams (2014), S.272).

19 Mäyrä analysiert Computerspiele und unterscheidet dabei zwischen den zwei Schichten *core* (Spiele als *Gameplay*) und *shell* (Spiele als Repräsentations- und Zeichensysteme): «While the core, or the gameplay layer concerns everything a player can do while playing the game, and also game rules that govern these actions, the Shell includes all the semiotic richness modifying, containing and adding significance to that basic interaction» (Mäyrä (2008), S. 17).

20 Ausführliche Informationen zu der jeweiligen Situation in den Lagern kann man den deskriptiven Bildunterschriften und Begleittexten des *Newsgame* entnehmen.

von Flüchtlingen im Ausland (Europa oder USA) oder die allgemeinen medizinischen Bedingungen.

Um das ganze Flüchtlingslager zu erkunden, muss man verschiedene Aufgaben lösen und weitere Informationen sammeln. So lässt sich das notwendige Bildmaterial aufnehmen (das man stets wieder löschen kann), welches zum Thema der Reportage – in Nepal z. B. die Umsiedlung im Flüchtlingslager – passt. Sollte die Zeitvorgabe es verlangen, können die UserInnen die Aufnahme während des Interviews abbrechen. Schließlich kann die Geschichte zusammengestellt und eine Reportage verfasst werden. Wurde alles korrekt erledigt, so wird die Arbeit kommentiert, gegebenenfalls angenommen und kann über einen Weblink eingesehen werden.

Eine erklärungsbedürftige Anekdote über *Refugees* hat die Managerin des *Online-Projektes* Laure Siegel bei einer Konferenz in Karlsruhe erzählt.²¹ Nachdem ihre Reportage zum Ende des Spiels akzeptiert wurde, gingen einige UserInnen offenbar davon aus, von ARTE als ReporterInnen eingestellt zu werden. Wie lässt sich dies erklären? Nun, das *Newsgame* arbeitet mit zwei unterschiedlichen «Realitätsebenen»: Einerseits haben wir es mit der in der Geschichte dargestellten Realität zu tun, die durch indexikalische Video- und Fotobildern wie auch über die Informationen über geographische und historischen Daten zur Einwanderung vermittelt wird, was die Geschichte in Zeit und Raum situiert. Zu diesen «Beweisen» bzw. «Spuren» der Wirklichkeit werden die individuellen Kenntnisse der UserInnen hinzugefügt, was die Geschichte als Aufzeichnung «realer» Erfahrungen erscheinen lässt. Andererseits gibt es die fiktionale Ebene des Rollenspiels. Dazu gehört die Erfahrung, ReporterIn zu werden, was durch die Verortung der UserIn in einer subjektiven Kameraeinstellung unterstützt wird. Diese subjektive Perspektive wird über die Schnittstelle, die die indexikalischen Bilder in einem simulierten Desktop darstellt, beibehalten. Der klassische *point-of-view-shot*²² lässt den Eindruck entstehen, die Redakteurin blicke uns bzw. den künftigen ReporterInnen beim Einführungsgespräch direkt in die Augen. Das Design der Oberfläche bzw. des Interface und die subjektive Kamera zielen dabei auf die Möglichkeit der BetrachterIn, sich im Körper²³ eines Videoreporters zu verorten. Das Computersymbol links unten

21 Ein Video der Veranstaltung im Karlsruher Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) ist online verfügbar unter www.zkm.de/en/media/video/laure-siegel-arte-refugees (18.12.15).

22 Vgl. «subjective shot» in: Bordwell, Thompson (1979), S. 292.

23 Das Konzept des *embodiment*, das aus der kognitiven Psychologie kommt, ist aus den Game Studies bekannt und wird häufig verwendet: «Our biological embodiment is one of the most fundamental conditions that govern our experience of the world. [...] besides having senses to monitor the world, body surface and body interior, we are agents that influence the world, and we may also be patients, that is: objects of other's agents actions or events unfolding us. Interactive media activates aspects of this embodiment: audiovisual data stimulates eye and ears to simulate a time-space -a simulated world (SW)- and a series of interface, map actions in order to integrate the player[...]» (Andreas Gregersen, Torben Grodal (2009): «Embodiment and Interface». In: Wolf, Perron (Hg.): *The Video Game Reader 2*. New York, S. 65–84).

öffnet ein Fenster, das suggeriert, dass wir auf unserem eigenen PC (und tatsächlich sitzen wir davor) arbeiten. Diese Strategien sind teilweise den traditionellen Techniken des Filmmachens (was die subjektive Einstellung angeht) sowie dem Computerspieldesign entlehnt.

An der Grenze der Unterscheidung zwischen den zwei Ebenen befindet sich das, was Computerspielwissenschaftler als den Unterschied zwischen dem «spazio rappresentato»²⁴ (der dargestellte Raum) und dem «spazio rappresentante» (der darstellende Raum) bezeichnen. Zum Letzteren gehört u. a. die Oberfläche der Schnittstelle mit Symbolen, Ikonen, Fenstern einer fiktionalen zweidimensionalen Welt. Dieser Raum ist ein «Meta-Text-Raum», der «außerhalb der Welt des Spiels ist».²⁵ In diesem *Newsgame* ist die Spielwelt bzw. die diegetische Welt der Flüchtlingslager, die zum dargestellten Raum (dem «spazio rappresentato») gehört, eigentlich ein wirklicher Raum, den indexikalische Bilder ausmachen. Beide Räume werden im Spieldesign zu einer Erfahrungsebene vereint.

Weiterhin unterscheidet Meneghelli zwischen dem Blick des Spielers «auf den Bildschirm» und dem Blick «in den Bildschirm»²⁶. Letzterer wird durch ein «simulacro», z. B. durch den Avatar des Spielers ausgeübt, der mit seinem Blick die diegetische Welt (den «spazio rappresentato») erkundet. Während in Computerspielen die Unterscheidung zwischen diesen beiden Räumen zumeist eindeutig ist, ist in *Refugees* der dargestellte Raum keine simulierte dreidimensionale Welt, in der wir uns bewegen können. Die indexikalischen Bilder und Videos erzeugen einen dreidimensionalen Raum, aber seine Erkundung wird allein durch zuvor aufgezeichnete Videos ermöglicht: Wenn man sich z. B. durch die Straßen des Ghettos von Burj El-Barajneh bewegt, wird die Perspektive auf das Steuer eines sich bewegenden Motorrollers gelenkt. Der Cursor wird dann zum «simulacro» der UserInnen als SpielerInnen und erlaubt die Interaktion mit dem Spiel. Auch die *Pop-up*-Nachrichten, die wir erhalten, sind typisch für Computerspiele, zum Beispiel in *God Games* – man denke an Nachrichten in *Spore* (Electronics Arts, 2008) –, die uns über die Entwicklung des Avatars informieren. Diese Meldungen berichten den SpielerInnen über den Fortgang des Spiels oder stellen Warnungen dar. In *Refugees* werden sie direkt von der Redakteurin gesendet. Während in *God Games* der «spazio rappresentante» deutlich von der Welt, in der gespielt wird, getrennt ist, verblasst in *Refugees* diese Unterscheidung und der «spazio rappresentante» simuliert letztlich unseren Computerdesktop. Von unserem eigenen Gerät aus können wir dann die Reportage bearbeiten und auf Facebook oder einem anderen sozialen Netzwerk

24 Agata Meneghelli, die Computerspiele semiotisch analysiert, bezieht sich auf Greimas' Ansatz und versucht, den Raum der Bedeutung in *God Games* (wie z. B. *Age of Empires*, *The Sims*, *Caesar*) zu eruieren, wobei sie zwischen zwei verschiedenen Schichten der Darstellung im Raum des Bildschirms dieser Spiele unterscheidet (vgl. Agata Meneghelli (2009): *Dentro lo schermo. Immersione e interattività nei god games*. Milano 2007).

25 Ebd., S.113.

26 Ebd., S. 114–115.



1–6 Screenshot aus *Refugees* (Arte 2014)

teilen. Dieser persönliche Bericht bildet eine Art interaktive Webdokumentation und bringt Video, Foto und Text auf eine einzige Seite.

Refugees versucht, das Alltagsleben in den Flüchtlingslagern darzustellen. So versuchen die Flüchtlinge im Irak, trotz der schlechten Bedingungen im Zeltlager, eine Stadt aufzubauen und Unternehmen zu gründen. Sie heiraten und bringen Kinder zur Welt. Ihr Leben leidet unter den schlechten wirtschaftlichen Bedingungen, was vor allem bei Frauen und Kindern, die keinen Anspruch auf Bildung haben, häufig zu Depressionen führt. Diese und ähnliche Informationen werden den UserInnen von einer Psychologin erzählt, die mit den Flüchtlingen in Kawergosk arbeitet. Auf diese Weise erfahren die ReporterInnen, dass Kinder in Burj-el-Barajneh häufig als billige Arbeitskräfte fungieren. Um ihre Kinder versorgen zu können, versuchen Alleinstehende mit Hilfe von NGOs ein Unternehmen, wie z. B. eine Bäckerei oder einen Friseursalon, zu gründen. Diejenigen, die bereits eine Ausbildung absolviert haben, träumen von Europa und besseren Arbeitsbedingungen. Kinder haben keine Wahl, nur wenige schaffen es in eine vom UNHCR geförderte Schule zu gehen, wofür sie jedoch die englische Sprache erlernen müssen. Ältere Menschen, die nicht mehr an das Wunder der Rückkehr glauben, erzählen nostalgische Geschichten von ihrer verlorenen Heimat. In Nepal erfahren die ReporterInnen von

den Älteren, dass Sie nicht mehr umsiedeln oder zurückkehren wollen. Junge Leute und Familien, die es schaffen, in die Vereinigten Staaten überzusiedeln, berichten, dass die Bedingungen in Ausland manchmal noch schwieriger sind. Andere erzählen, wie sie ihr Land verloren haben, vom Geld ihrer Verwandten aus dem Ausland leben oder auf die UNO-Nahrungsmittelhilfe angewiesen sind. Es herrschen Kriminalität und Drogenprobleme, sowie ein genereller Mangel an humanitärer, gesundheitlicher und hygienischer Versorgung. Die Möglichkeiten eines funktionierenden gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Systems mit Schulen, Institutionen, Industrie und Unternehmen scheinen verloren.

Flüchtlingsgeschichten Teil 2: *Refugee Republic* (Submarine Channel, 2014)

Refugee Republic wurde von Submarine Channel, einer unabhängigen Film- und Medienproduktionsfirma in Amsterdam in Zusammenarbeit mit der Tageszeitung *Volkskrant* als Transmedia-Projekt produziert und im November 2014 auf der IDFA DocLab in Amsterdam uraufgeführt. Wie die Produzenten (der Künstler Jan Rothuizen, der Multimedia-Journalist Martijn van Tol und der Fotograf Dirk Jan Visser) betonen, bestand das Ziel darin, «durch eine Kombination von Zeichnungen, Film, Fotografie, Ton und Text»²⁷ über das Alltagsleben im Flüchtlingslager zu informieren.

Einmal auf der Website, landet man auf einer Einstiegsseite, die eine Nachtaufnahme des Flüchtlingslagers von Domiz im Nordirak zeigt. Auf dieser Seite kann eine kurze Videoeinführung angesehen werden oder man greift direkt auf eine Karte zu. Diese wurde vom Amsterdamer Illustrator Jan Rothuizen entworfen. Er hat sich mit seinen sogenannten «Soft-Karten»²⁸ – d.h. Karten mit subjektiven Informationen – einen Namen gemacht. Wie in einer *Graphic Novel* setzt der Illustrator in seinen Zeichnungen die Geschichte eines bestimmten Ortes um und versieht diese mit eigenen schriftlichen Kommentaren.

In *Refugee Republic* ist eine solche «Soft-Karte» der Ausgangspunkt der Erzählung. Durch das Mouseover oder eine Fingerbewegung auf einem Touchscreen kann das zweidimensionale Bild des Flüchtlingslagers von Domiz erkundet werden. Die Karte besteht aus diversen Einzelskizzen von Personen, Objekten, Gebäuden und Worten und ist durch eine spezifische Strichführung, Kommentare und durch den Blick von Rothuizen perspektiviert. Worte stehen für die Bezeichnung eines Gegenstandes oder werden als Künstlerkommentare verwendet, die über

27 Vgl. hierzu den Abschnitt «About» der Webseite www.refugeerepublic.submarinechannel.com (18.12.15).

28 Auf seiner persönlichen Webseite erklärt Jan Rothuizen, wie er auf die sogenannte «soft map» (Soft-Karte) gekommen ist, die er ursprünglich für Touristen in Amsterdam entwickelt hat. Der Erfolg dieser gezeichneten Karten besteht darin, dass sie nicht nur Atlas eines Ortes sind, sondern durch geschriebene Anekdoten eine eher persönliche Sicht auf bestimmte Orte vermitteln (www.janrothuizen.nl/melton-prior-institute-in-conversation-with-jan-rothuizen/, 05.01.16).

Fakten, persönliche Eindrücke und Erfahrungen informieren. Auf dieser Karte sind mittels pastellfarbener Einfärbung vier Hauptrouten (*Smart-Route*, *Construction-Route*, *Money-Route*, *Life-Route*) in blau, orange, grün und gelb hervorgehoben. Der Ausgangspunkt wird durch einen Pfeil markiert. Sobald wir uns auf einem Weg fortbewegen, werden mittels Mausclick Bilder eingeblendet. Gleichzeitig taucht unten auf der Seite eine zweidimensionale Oberfläche auf, die einen Überblick über die Strecke ermöglicht, auf der der Cursor stand. Dort werden auch Videofunktionen ersichtlich. Von rechts nach links fließend werden – ähnlich den Nachrichten auf BBS – Informationen eingeblendet. Man wählt nun eine Route aus und sobald man Zugriff hat, kommt man auf einer Seite mit dreidimensionalen Zeichnungen an. Man kann scrollen oder die Pfeile bewegen, um weiter (nach rechts) zu gehen: So steht man z. B. auf einer Straße des Flüchtlingslagers, der Blick geht nach links. Dann schaut man auf der *Smart-Route* ein paar Zelte an, während im Hintergrund Stimmen und Schritte, Gesang aus der Moschee sowie einige Straßen- und Naturgeräusche zu hören sind. Hinter den Zelten sieht man einige Hügel und den klaren Himmel, wie der Kommentar des Illustrators bestätigt: «This is a clear Sky». Beschließt man, weiter zu gehen, stößt man auf eingebettete Videos oder Fotos auf denen man nach unten scrollen kann. Das Foto eines Mädchens, das auf einer Matratze in einem Zelt sitzt, wird mit eingeblendeten Informationen – «Sie heißt Fatma Gul und ist eine sechszehnjährige Schülerin» – eingeführt. Man hört das Mädchen singen und gleichzeitig werden auf dem Bildschirm die Wörter des Liedes angezeigt. Der diegetische Ton hilft, in die Geschichte einzutauchen, der/die ReporterIn bzw. der/die UserIn erkundet das Flüchtlingslager und beginnt, die Bewohner kennenzulernen. Bewegt man den Zeiger auf den Boden, erscheint erneut eine Leiste mit einem kleinen Überblick über die Route, wobei jener Teil des Weges, den man bereits zurückgelegt hat, allmählich unsichtbar wird. Um einen Teil der Route zu überspringen, kann man mit einem Klick auf die Fotos direkt auf die Video- und Bildinhalte zugreifen. Die Inhalte bestehen aber nicht nur aus Bewegtbildaufnahmen, viele setzen sich aus unbewegten Bildern zusammen, die mit einem Sound oder erklärenden Überschriften unterlegt sind. Diese eingebetteten Geschichten dauern maximal ca. eine Minute und geben einen knappen Einblick in den Alltag des Lagers: So z. B. die Geschichte eines Jungen, der ein Unternehmen mit dem Verkauf von Vögeln aufmachte, anstatt zur Schule zu gehen, von einem Lehrer, der eigentlich ein Dichter ist oder der Clip eines alten Geschäftsmannes, der ein Ladengeschäft gerade außerhalb des Lagers geöffnet hat, um Ziegelsteine und Material für Zelte zu verkaufen.

Wird die *Construction-Route* gewählt, so lassen sich eine Vielzahl von Gebäuden erkunden, in denen Flüchtlinge leben. Die Route beginnt mit einem einfachen Zelt, das entweder mit einem Holz- oder Stahlrahmen verstärkt und mit Wassertanks oder einer Klimaanlage versehen werden kann. Für einige Unterkünfte wurde begonnen, Ziegelsteine zu verwenden. So entsteht langsam eine Stadt mit 64.000 Menschen, wobei das Flüchtlingslager ursprünglich für maximal 38.000 Personen

geplant war. Die Bewohner gründen kleine Unternehmen, wie Lebensmittelgeschäfte oder Bäckereien, in denen auch Iraker aus den umliegenden Dörfern einkaufen.

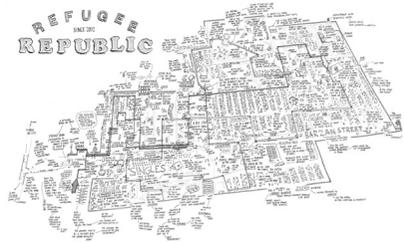
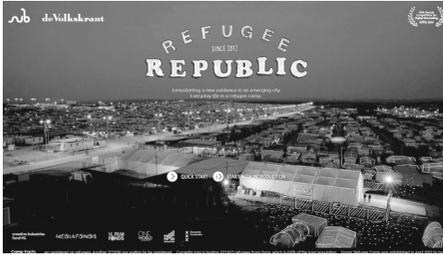
Refugee Republic zielt nicht auf das Sammeln von Geschichten der Verzweiflung (wenngleich es solche gibt), vielmehr soll es, wie die Produzenten erklären,²⁹ eine Reise in den Alltag eines Flüchtlingslagers darstellen. Das Ergebnis ist die gemeinsame Arbeit von drei verschiedenen Künstlern: Der Illustrator Jan Rothuizen, der einen persönlichen Stil bzw. seine *soft-maps* zum Geschichtenerzählen beisteuerte, der Fotograf und Filmemacher Dirk van Visser, der einen weiteren Blick auf die Protagonisten der interaktiven Dokumentation hervorzubringen versuchte, und den Toningenieur Martin van Tol, ebenfalls ein Multimedia-Journalist, der am Drehbuch arbeitete. Der in diesem Projekt sehr wichtige Ton ist diegetisch in der Direktübertragung, häufig wird er auch in der Postproduktion hinzugefügt. Wenn man etwa einen Weg nimmt, funktioniert der Sound über den dreidimensionalen Zeichnungen als Hintergrundgeräusch des abgebildeten Orts: Vor der Moschee hört man Menschen beten, auf der Straße sind Tuk Tuk-Motoren³⁰ und andere Geräusche zu vernehmen. Wie Dirk Jan Visser in einem Video über die Entstehung erläutert,³¹ wollte er zu der subjektiven Perspektive der *soft-map* eine ‹objektive› Schicht mit Fotostandbildern, Texten und Videomaterial hinzuzufügen. So enthalten die Videos und Diashows keine persönlichen Kommentare, wie bei Rothuizen, der neben Illustrationen häufig Schrift einsetzt, um persönliche Eindrücke zu erläutern: So zeichnet er z. B. einen ‹Community Space› im Flüchtlingslager und fügt ironisch hinzu, dass es sich nicht um eine Bushaltestelle handele, wenngleich es jener mehr ähnele als einem Gemeinschaftsraum.

Das digitale Umfeld in *Refugee Republic* verfügt über zwei verschiedene sensorische Erfahrungen: Eine zweidimensionale Karte, auf der man lediglich in unterschiedlichen Richtungen navigieren oder ein- und auszoomen kann. Es handelt sich dabei um eine Vogelperspektive, die kaum dazu beitragen kann, die Erfahrung immersiver zu machen, da die Bewegungsmöglichkeiten begrenzt sind. Man kann sich in den vier Himmelsrichtungen bewegen oder zoomen, um etwas ausführlich zu betrachten, aber es entsteht kein Eindruck von Tiefe. Die andere Ebene der Erfahrungen bilden die Routen: Hier ist man zu Fuß unterwegs und kann an einigen, von den Produzenten im Vorfeld ausgewählten Punkten anhalten. So kann man in Ruhe den Blick schweifen lassen, Zelte betreten oder Menschen treffen und interviewen. Die Zuschauerposition verändert sich dabei häufig, was dem immersiven Effekt entgegenwirkt. Trotz der dreidimensionalen Bilder funktioniert die Schnittstelle von *Refugee Republic* so mehr wie eine Nachrichtensendung aus dem Fernsehen. Im unteren Bildrand laufen in einer Leiste schriftliche Informationen von

29 Vgl. www.refugeerepublic.submarinechannel.com (18.12.15) im ‹About›-Abschnitt, in dem in einem Videointerview die Produzenten das Ziel ihrer Arbeit erklären.

30 Das Tuk Tuk ist eine Art dreirädriges Taxi, das in asiatischen Ländern sehr verbreitet ist.

31 Vgl. www.refugeerepublic.submarinechannel.com (18.12.15).



7–10 Screenshots aus *Refugee Republic* (Submarine Channel 2014)

rechts nach links, Wege und Inhalte werden als Schnellstartmenü oder als Timeline angezeigt, die Sprünge in verschiedene Momente und zu unterschiedlichen Orten der Geschichte erlaubt.

Interaktive Erkundung von Flüchtlingslagern: In die Realität eintauchen?

Refugees und *Refugee Republic* versetzten ihre UserInnen in die Lage von BesucherInnen. Die ARTE-Webdokumentation verfährt dabei wie ein pseudo-professionelles Rollenspiel,³² *Refugee Republic* hingegen arbeitet vielmehr in der Art eines klassischen Dokumentarfilms, in dem die UserInnen als nicht-teilnehmende BesucherInnen das Lager besichtigen. Nimmt man die von Bill Nichols vorgeschlagene Beschreibungskategorie der Adressierungsweisen des Dokumentarfilms zur Hand, stellt man fest, dass Bildunterschriften und Kommentare in *Refugee Republic* – wenngleich es keine Kommentatorenstimme gibt – als «voice of god»³³ funktionieren, die den Zuschauer direkt adressiert. Diese Form der belehrenden Ansprache blockiert das Gefühl des Eintauchens, das nur durch die Bilder und den diegetischen Ton in der dreidimensionalen Schicht unterstützt wird. Stattdessen findet die Adressierung in *Refugees* direkt auf der Ebene des «spazio rappresentante» statt; in den Interviews gibt es keine «voice of god». Die Adressierung bleibt Teil

32 «Role-playing games allow players to interact with a game world in a wider variety of ways [...]. Most role-playing games also offer an experience impossible in the real world: a sense of growing from an ordinary person into a superhero with amazing powers» (Adams (2014), S.453).

33 Siehe Bill Nichols: *Documentary Theory and Practice*. In: *Screen* 17.4. London 1976, S.39–40.

der fiktionalen Ebene – z. B. wenn die Redakteurin uns anspricht – und unterstützt bei der Identifikation mit der Rolle des/der VideoreporterIn.

Das Ziel beider Medienobjekte ist es, uns ohne explizite Belehrung zu informieren. Während *Refugees* uns in der Herstellung der Reportage eine konkrete Aufgabe vorgibt, fehlt das Ziel in *Refugee Republic*. Dies ist insofern wenig verwunderlich, da es sich nicht um ein Spiel handelt. Vielmehr steht die auktoriale Aussage im Vordergrund. Die Produzenten wollen uns durch interaktives Erzählen einen Ausschnitt aus dem alltäglichen Leben in einem Flüchtlingslager vermitteln. Zweifellos verwenden beide Medienobjekte sehr unterschiedliche Designstrategien, doch nutzen sie beide alle vier «affordances»³⁴ des digitalen Mediums, wie sie von Janet Murray vorgeschlagen wurden: Alles was aus Bits gemacht ist, verwendet auch prozedurale Verfahrensmerkmale, verfügt über eine große Kapazität, Informationen zu sammeln und gewährleistet darüber hinaus die aktive Partizipation der UserInnen und die Navigierbarkeit im virtuellen Raum.

Ein wesentlicher Unterschied besteht jedoch im Umgang mit der so genannten «Transparenz»³⁵, mithin einer Eigenschaft, die das Interface userInnenfreundlicher und familiärer macht, ohne die Ziele zu kaschieren. In *Refugees* versetzt uns das Gameplay in ein immersives Strömungsgefühl, da die Interaktion ohne wesentliche Unterbrechungen durch eine homogene und einheitliche Gestaltung der Schnittstelle angesteuert wird. In *Refugee Republic* ist die Gestaltung der Schnittstelle aufgrund der Kombination aus Zeichnungen und indexikalischen Bildern sehr heterogen. Die virtuelle Welt der Lager interagiert mit den UserInnen und das Gefühl aktiver Partizipation entsteht.

Die kognitive Psychologie spricht im Rahmen der *flow theory* von einer Erfahrung der «pleasurable absorption»³⁶. Murray übersetzt diese immersive Bewegung als «angenehme Erkundung einer grenzenlosen konsistenten vertrauten und doch überraschenden Umgebung»³⁷. Entsprechend kann argumentiert werden, dass *Re-*

34 Janet Murray erläutert, dass «everything made of electronic bits is potentially: procedural (composed of executable rules), participatory (inviting human action and manipulation of the represented world), encyclopedic (containing very high capacity of information in multiple media formats), spatial (navigable as an information repository and/or a virtual place). These affordances make up the designer's palette for representation in any digital format or genre» (www.inventingthemedium.com/four-affordances/, 18.12.15).

35 «[T]ransparency, a desirable quality in a tool or interface[...] is achieved by direct manipulation, continuous feedback, ease of use, and familiarity. Transparency is thwarted by cumbersome input procedures, hidden and interruptive process, and a steep learning curve, all of which make the interface opaque, obscuring the task at hand of the interface» (Murray (2012), S. 442).

36 «In area such as immersion and the pleasure of playing, the experience of game play is the main focus of work broadly termed as flow theory. This work on the pleasure of play references the work of Csikszentmihalyi (1991), a psychologist who explores the characteristics of fun, happiness, satisfaction, and transcendence, and how these sensations are achieved in an activity [...]. Csikszentmihalyi defines the moment of total immersion and pleasure in an activity as flow» (Alison Harvey (2009): «Seeking the Embodied Mind in Video Game Theory: Embodiment in Cybernetics, Flow, and Rule Structures». In: *Journal of the Canadian Game Studies Association*, 3,4, Ottawa, SS. 2–9

37 Murray (2012), SS. 424–425.

fugees in der Lage ist, bei den UserInnen eine kontinuierliche Erfahrung von Immersion zu erzeugen. Diese wird nur von Benachrichtigungen unterbrochen, die sie immer auf seine ReporterInnenrolle zurückverweisen. In *Refugee Republic* können wir eintauchen, aber es stellt sich nie der gleiche *flow* ein wie bei *Refugees*, da ab und zu ein Schritt zurück gemacht werden muss.

Für Sandra Gaudenzi besteht die Rolle des/der AutorIn oder DesignerIn bei einem webbasierten Dokumentarfilm darin, zu einer/m ‹SchöpferIn› zu werden. Sie schreibt dazu:

the author, on the other hand, has the role of ‹world creator›. By simulating a world, with its own rules and ‹things that can be done›, she also decides the type of agency that the user will have. When the world can also be generated by the users (configurative function), the author becomes a facilitator and an initiator.³⁸

In *Refugee Republic* behalten die Produzenten ihre ‹authoriality› bei, was mit einem schwächeren Grad an Handlungsmacht der UserInnen einhergeht. In *Refugees* hingegen ist Agency differenziert modelliert, so dass wir am Ende des Spiels zu einer/m ReporterIn werden und eine Geschichte veröffentlichen. Auf diese Weise wird auch verständlich, warum einige UserInnen irrtümlicherweise dachten, sie hätten in Wirklichkeit von ARTE eingestellt werden können. Dies bringt uns zu einer grundlegenden Frage: Kann *Refugee* trotz fiktionaler UserInnenerfahrung als dokumentarisches Medienobjekt betrachtet werden?

Unterhaltung vs. Evidenz

Bobby Schweizer, Ian Bogost und Simon Ferrari unterscheiden zwischen verschiedenen Arten von Newsgames³⁹ wie z. B. *editorial games*, *tabloid games*, *reportage games*, *infographic newsgames*, *documentary newsgames*, *puzzle newsgames*, *literacy newsgames* und *newsgame platforms*. Alle Formen werden dabei ‹at the intersection of videogames and journalism›⁴⁰ situiert. *Documentary newsgames* befassen sich mit historischen oder aktuellen Ereignissen ‹in a manner similar to documentary photography, cinema and investigative reporting›⁴¹. Vergleichbar definiert auch Joost Raessens ein ‹docu game› – wie z. B. *JFK Reloaded* – im Kontrast zu Computerspielen:

Whether the commercial game industry is focused on the production of fictional worlds (e.g., *Grand Theft Auto* [Rockstar Games, 2004] and *The Sims* [Electronic Arts, 2000]) or on realistic reconstructions of real life (think of sports games, e.g.,

38 Gaudenzi (2013), S. 46–47.

39 Bobby Schweizer, Ian Bogost, Simon Ferrari (2010): *Newsgames: Journalism at Play*. Cambridge, S. 215.

40 Ebd., S. 6

41 Ebd., S. 7

FIFA 06 [Electronic Arts, 2006]), the pursuit of historical accuracy is explicitly subservient to entertainment value. Docu-games on the other hand, strive for ‹facticity› or ‹documentarity› to expose players to events and places that would remain inaccessible to them otherwise.⁴²

Im Falle von *Refugees* und *Refugee Republic* kann nicht wirklich von einer unzugänglichen Welt wie im Falle von *JFK Reloaded* gesprochen werden. Das Ziel besteht vielmehr darin, Zugang zu einem nicht leicht zu erreichenden Ort zu geben (das heißt, dass der Benutzer durch einen Verkörperungseffekt diesen Ort erkunden könnte) und auf diese Weise soziales Verständnis und Lernmöglichkeiten zu fördern. Was wir bei der Nutzung von *Refugee Republic* oder durch das Spielen von *Refugees* lernen, ist eine Reihe historischer Fakten und persönlicher Geschichten über das Exil. In *Refugees* kann der Benutzer darüber hinaus auch erfahren, dass zuweilen ethische Entscheidungen bei der Arbeit getroffen werden müssen, wenn wir z. B. als ReporterIn vor dem Dilemma stehen, einer Mutter bei der medizinischen Versorgung für ihren Sohn zu helfen, wenngleich wir dabei unseren primären Reportageauftrag zurückstellen müssen. Auch werden wir während des Spiels häufiger mit den Konsequenzen von Entscheidungen konfrontiert, wenn etwa das Wörterbuch nicht gekauft wurde und wir deshalb keine Interviews führen können bzw. einen Dolmetscher finden müssen. Diese Spielschritte sind fiktional, tragen jedoch dazu bei, die Realität plausibler zu modellieren.

Wenn wir die von Sandra Gaudenzi für interaktive Dokumentationen entwickelte Typologie anwenden, so arbeiten sowohl *Refugee Republic* wie auch *Refugees* im sogenannten ‹hitchhiking mode›:⁴³ Der Benutzer kann verschiedene Wege und Möglichkeiten wählen, diese jedoch sind einigermaßen reduziert und vorwiegend statisch. *Refugees* könnte man darüber hinaus auch mit dem ‹conversational mode›⁴⁴ beschreiben, da die von den AutorInnen erstellte Welt zuweilen den Eindruck der gänzlichen Navigierbarkeit erweckt.

Doch zurück zur Ausgangsfrage: Können wir *Refugees* und *Refugee Republic* als Dokumentationen bzw. Dokumentarfilme bezeichnen und in welcher Weise stellen

42 Raessens (2006), S. 213–224.

43 ‹Hypertext interactive documentaries are artefacts based on the exploration of a closed video, and/or audio, archive where the user has an exploratory role, normally enacted by clicking on pre-determined options (often organized in a branching narrative structure). The user can browse through the content but cannot add to it› (Gaudenzi (2013), S. 246).

44 ‹In a conversational documentary, decisions about movement and action seem limitless to the user/player/interactor. Although the user is exploring a narrative that requires certain decision-making in order to move to the next level of the story, these options are not clearly flagged in the interface. The interface affords a freedom that is not possible in the hypertext mode where the interface is more static. In the conversational mode the users have to feel free to explore and to find the possible routes by themselves. First they need to explore a world that has rules of which they are unaware and then they have to make choices based on what they have discovered and hypothesized (without the certainty that those are the only options available). The world represented by conversational documentaries is a rule-based world that needs user agency to be mastered› (Gaudenzi (2013), S. 244).

Sie Evidenz her? Roger Odin geht im Rahmen seines semio-pragmatischen Ansatzes davon aus, dass man eine «dokumentarisierende Lektüre»⁴⁵ vornehmen kann. So betont er, dass Kommunikation immer durch einen doppelten Prozess der textuellen Produktion – einmal im Raum der Produktion, einmal im Raum der Lektüre – hergestellt werde. Dies bedeutet, dass ein Text sowohl durch den Autor wie auch durch den Leser konstruiert. Zwischen diesen «Lesearten» kann sich eine dokumentarisierende Lektüre einstellen. Dabei wird ein Diskurs konstruiert, der einen für den Filmdiskurs verantwortlichen Enunziator («der dokumentarisierende Enunziator») annimmt. Die Unterstellung eines solchen Enunziators als Erzähler einer wahren Geschichte basiert auf einem Akt des Vertrauens. Einem Dokumentarfilm unterstellt bzw. vertraut man, dass der Enunziator (der sowohl eine Erzählstimme wie auch eine Institution oder einfach der Kameramann sein kann) Teil unserer Welt ist und die Wahrheit sagt. In *Refugees* wird die Herstellung eines Raums als Strategie verwendet, um die UserInnen mit der Welt des Spieles zu verbinden. Das sogenannte «autre-champ»⁴⁶ (der Raum der BetrachterInnen) entspricht dem «spazio rappresentante» in den *Game Studies*, d.h. die Schicht auf unserem Desktop, die den diegetischen Desktop des/der VideoreporterIn und die subjektive Kameraeinstellung simuliert und den Raum des «autre-champ» auftauchen lässt. In *Refugee Republic* hingegen taucht der Raum des «autre-champ» in der subjektiven Sicht auf, genau dort, wo wir auf einem der Wege stehen – und nur dort. *Refugee Republic* konstruiert verschiedene EnunziatorInnen, für die Zeichnungen ist es Jan Rothuizen (der auch seine Kommentare schreibt), für die Videos und Fotos sind es die ReporterInnen, die durch das Objektiv der Kamera schauen. Der/die EnunziatorIn in *Refugees* ist der/die ReporterIn, der/die gefilmt hat – und so landen wir in einem Teufelskreis, da auch der/die UserIn ReporterIn ist. Wenn man hier eine dokumentarisierende Lektüre realisieren will, gilt es, eine/n weitere/n EnunziatorIn zu finden, eine Instanz, die uns nicht nur die Foto- und Videobilder, sondern auch alle anderen aktuellen Informationen über das *Newsgame* zur Verfügung gestellt hat. Daraus folgt, dass der Enunziator, wie in *Refugee Republic*, nicht nur eine Person ist, sondern das ARTE-Team, das *Refugees* produziert hat. Sie sind «wahre» Personen, und wir arbeiten «virtuell» (im Spiel) für sie. Die Annahme der UserInnen, die davon ausgingen, potentiell von ARTE eingestellt zu werden, ist durch ein Missverständnis bzw. ein falsches Verständnis der Ebenen entstanden, die beide – d.h. auch diejenige des Spielzieles – als dokumentarisierende gelesen wurden. In *Refugee Republic* kann das nicht passieren, da hier keine Spieleben, sondern nur die persönliche Sicht einer Autorenschaft erzeugt wird. Eine dokumentarisierende Lektüre wird in den beiden Medienobjekten zudem durch die enthaltenen Text- und Kontextinformationen in der virtuellen Realität (der Website), im Zusammenspiel

45 Vgl. Odin (2000).

46 Odin entlehnt den Begriff von Bergala (Alain Bergala (1978): *Initiation à la sémiologie du récit en images*).

mit unserem vorfilmischen Wissen, also dem, was wir aus dem realen Kontext kennen (der Gegenwart, in der wir leben), befördert.

In Newsgames und ähnlichen Praktiken wo das Dokumentarische die Welt des Spiels trifft, entsteht eine Spannung zwischen der Ebene der Evidenz und der Ebene der Unterhaltung gerade als Folge der unterschiedlichen möglichen Lektüren der UseInnen. Z. B. stellt Raessens in seiner Analyse von *JFK Reloaded*, wo er die Essenz des Renovschen Zitats «documentary constitutes the objects which it pretends only to describe realistically and to analyze objectively»⁴⁷ (Renov, 1993a, S. 7) sucht, bezüglich documentary games fest, dass sowohl für eine diskursive Ebene als auch eine «materielle» (die von der digitalen Manipulation der Bilder) gilt: «we have to conclude that even when these games succeed in being more or less historically accurate, they always occupy a comparable tense position between fact and fiction»⁴⁸.

Das Leben ist kein Spiel

Webdokumentationen und andere nicht-fiktionale Praktiken⁴⁹ sind Teil eines Feldes, das nicht zuletzt auch aufgrund ständiger technologischer Weiterentwicklungen in Entwicklung ist. Die Objekte, die in diesem Beitrag analysiert wurden, verweisen auf zwei interessante Möglichkeiten, wie mittels verschiedener Medien mehr oder weniger zusammenhängende Geschichten konstruiert werden können. Diese dokumentarischen Praktiken sind in der Lage, neue Erzählstrategien zu erproben, wobei sie immer auch andere Medien «remediiieren»:⁵⁰ So z. B. Computer-Spiele mit ihren spezifisch generischen Prozeduren (*Point-and-Click*-Abenteuer, Rollenspiele, *God Games*), Dokumentar- und Spielfilm (der Einsatz der Kamerasubjektive, die Verwendung von Kommentaren und Bildunterschriften), Fotografie, Fernseher (die episodische Freigabestruktur, der Infoleiste), Zeitung (gleichzeitige Veröffentlichung auf digitaler- und Druck-Edition), Comic-Roman (die Illustrationen), Computer-Grafik und ihre Interfaces (die Zusammensetzung der Oberfläche und ihrer Elemente). Was digitale Umgebungen nicht ändern, ist die Möglichkeit, eine auktoriale Rolle zu behalten, in der die Realität zuweilen kritisch hinterfragt werden kann. Wie etwa in *Refugee Republic*, wo ein Geschichtenerzähler und einige der Zeichnungen die Sinnhaftigkeit von Notpaketen, welche die UNHCR zur Verfügung gestellt hat, in Frage stellen. *Refugees* geht auf diese Aspekte des UNHCR nicht ein, hier werden vor allem positive Aspekte hervorgehoben, was insofern nicht weiter erstaunt, weil sie am Projekt mitgewirkt haben. Trotzdem lässt sich

47 Michael Renov (1993): «Introduction: The Truth About Non-Fiction». In: Renov (1993) (Hg.): *Theorizing Documentary*, New York, S.7

48 Siehe Raessens (2006), SS. 213–224.

49 Ich versuche hier keine Definition für diese Medienobjekte zu verwenden, sondern sie eher als eine Vielzahl von unterschiedlichen, aber ähnlichen «emerging practices», die mit der Realität umgehen, zu betrachten. Siehe dazu Nash, Hight, Summerhayes (2014).

50 Vgl. David Bolter, Richard Grusin (1999): *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge.

abschließend festhalten, dass das *Newsgame* einen differenzierten Einblick in das Leben in Flüchtlingslagern gibt, nicht zuletzt weil hier über drei verschiedene geographische und historische unterschiedliche Situationen berichtet wird.

Wenn beide Medienobjekte uns durch indexikalische Bilder dokumentarische Beweise bringen wollen, so müssen wir in *Refugee Republic* ›Vertrauen‹⁵¹ in die Authentizität der Arbeit seiner Produzenten haben. *Refugees* hingegen wählt eine andere Strategie und ermöglicht eine immersivere Erfahrung, die den UserInnen auch angesichts möglicher ›falscher‹ Lektüren⁵² mehr Handlungsmacht einräumt. Die Partizipationsmöglichkeiten beider Medienobjekte geben dem Benutzer potentiell die Möglichkeit ein «Interaktor»⁵³ zu werden und mithin die erzählte Geschichte zu ›manipulieren‹, wenngleich die Optionen angesichts geschlossener Datenbanken limitiert sind.

Für diejenigen ZuschauerInnen, die an Computerspiele und das Surfen im Internet gewohnt sind, bieten beide Objekte vertraute Features. *Refugees* geht dabei das Risiko ein, dass einige UserInnen nicht primär an der Flüchtlingsgeschichte interessiert sind, sondern ihr Augenmerk sich in erster Linie auf das Rollenspiel richtet. Laure Siegel erklärt im oben erwähnten Interview, dass es das Ziel des Projektes gewesen sei, nicht nur das Alltagsleben eines Flüchtlingslagers zu zeigen, sondern den UserInnen eine aktive Rolle als VideoreporterInnen zu ermöglichen. Das Spiel zwingt zuweilen zu ethischen Entscheidungen und dazu, die Arbeit aufgrund schlechter politischer Bedingungen ruhen zu lassen oder gar aufzugeben. Auf diese Weise erhalten die UserInnen nicht nur Einsicht in die erzählte Geschichte, sondern können auch nachvollziehen, unter welchen Umständen und Zwängen diese Art von Reportagen entstehen. So lernen die UserInnen u. a. dass Kinder und Frauen diejenigen sind, die am meisten unter diesen schwierigen Bedingungen leiden müssen. Keine Bildung bedeutet möglicherweise eine noch schlechtere Zukunft als in der Heimat, was zumindest für Syrien gilt. Im Fall des nepalesischen Flüchtlingslagers werden uns Porträts von Individuen gezeigt, mit ihren ganz persönlichen Geschichten, Träumen und traumatischen Erfahrungen. Auf diese Weise können einzelne Flüchtlinge der «anonymen dunklen Masse»⁵⁴ entgegen, in der sie

51 Roger Odin spricht über einen «Treuhandvertrag», den der Zuschauer mit dem dokumentarisierenden Enunziator eingehen muss, vgl. Odin (2000).

52 Vielleicht hatten die UserInnen für beide Ebenen von *Refugees* eine dokumentarisierende Lektüre statt das Rollenspiel fiktionalisierend zu lesen.

53 Siehe Murray (2012), S.432.

54 Matthias Thiele studiert die Symbolik des Fernsehdiskurses über Flüchtlinge bei der Analyse von Sendungen in Deutschland zwischen 1991 und 1999: «Flüchtlinge und Einwanderer wurden als der Deutschen Kultur fern stehend betrachtet und als Problem definiert [...] als anonyme dunkle Masse, als Chaos, Flut und Strom sowie als Marsch und Invasion symbolisiert, so dass durch diese Sprachbilder für Deutschland eine Situation der absoluten Bedrohung imaginiert und dringender Handlungsbedarf beschworen wurde» (Matthias Thiele (2005): *Flucht, Asyl und Einwanderung im Fernsehen*. Konstanz).

in Fernsehnachrichten häufig untergehen. Gleichzeitig, wie schon erwähnt, kann reflektiert werden, wie diese Reportagen und Nachrichten entstehen.

Womöglich sind wir nie in der Lage, die Bedingungen und Widersprüche von Migration gänzlich zu erfassen und dies gilt nicht für die menschlichen Akteure, sondern auch für die Objekte wie Medien, die als Praktiken einem kontinuierlichen Wandel unterliegen. Es bleibt somit stets ein Bereich, in dem reale Geschichten mit fiktionalen kombiniert werden. Ob wir diese dann glauben oder nicht, bleibt uns überlassen.