Frontiers – Vom politischen Raum in den Spielraum

Sonja Prlić und Karl Zechenter (gold extra)

Zusammenfassung

Frontiers ist ein Computerspiel, das einen neuen Ansatz im Bereich der *Serious Games* eröffnet: Indem es den politischen Raum des Diskurses der Migration und den virtuellen Raum des *Online Gamings* einander nähert, erschafft es einen neuen Spielraum, der zugleich zur Plattform für die Auseinandersetzung mit sozialpolitischen Fragen wird. Der Artikel beschreibt das Projekt *Frontiers* aus der Perspektive der beteiligten Künstlerinnen und Künstler.

Der reale Raum um *Frontiers*

„What do they want? They want me to kill myself!"

Das ruft ein junger Mann verzweifelt, wenn man sich ihm nähert. Diese Szene ist Teil des Levels *Ceuta* des Computerspiels *Frontiers* und porträtiert zugleich eine reale Begebenheit aus unserer Recherche an den europäischen Außengrenzen.

Zu Beginn der Arbeit an *Frontiers* stand das Interesse, sich in einem Computerspiel dem Thema Flucht zu nähern. Die gesellschaftspolitische Situation ist vertraut: 2008 waren 42 Millionen Menschen weltweit auf der Flucht, insgesamt vier Fünftel fanden Zuflucht in Entwicklungsländern, die meisten davon in Pakistan, Syrien und Iran. In Europa suchten im Jahr 2008 333.000 Menschen um Asyl an (UNHCR 2009). Seit Ende 2006 patrouillieren *Frontex*-Einheiten (www.frontex.europa.eu) im Mittelmeer (vgl. Hess 2010). Ihre Aufgabe ist es, die Flüchtlinge zurückzuweisen oder ihre Ausreise vorbeugend in den Bereichen vor den Grenzen zu verhindern. Finanziert wird *Frontex* (aus *frontières exterieures* gebildet) zum größten Teil von der EU. Zahlen und Fluchtrouten der Flüchtlinge schwanken je nach Konflikten, Naturkatastrophen oder politischen Instabilitäten; die Tatsache, dass sich Menschen auf der Flucht befinden, bleibt aber seit Jahren konstant, nur die Schauplätze verändern sich.

Das Thema ist medial allgegenwärtig, die Wahrnehmung in der Öffentlichkeit als eines der wichtigsten gesellschaftspolitischen Themen bleibt trotzdem gering. Nicht nur in Österreich dienen Flüchtlinge in der Form von „Asylanten" als Projektionsfläche für das „Geschäft mit der Angst", das strategisch für Stimmengewinne eingesetzt wird, wie der österreichische FPÖ-Politiker und Ex-Staatssekretär Eduard Mainoni im Gespräch mit Oliver Geden 2006 freimütig bekannte (vgl. Klenk 2006). In unterschiedlicher Ausprägung gilt Ähnliches für viele Länder der EU.

In einem Gespräch vor kurzer Zeit zeigte der Ex-Leiter der Hilfsorganisation *Cap Anamur Elias Bierdel* (www.borderline-europe.de) Fotos von einem Plakat in einem italienischen Hafen aus dem Jahr 2006, auf dem stand: „Kein Krieg gegen Flüchtlinge". Man muss Elias

Bierdel Recht geben, wenn er bemerkt, dass im Hinblick auf das schwere Gerät, das zur Abwehr der Flüchtlinge eingesetzt wird, heute der „Krieg“ da ist.

Ein besonderes Medienbild prägte uns beim Start der Arbeit an *Frontiers*: 2005 waren in allen Medien mit Nachtsichtgerät aufgenommene Bilder der Grenzanlagen der spanischen Stadt Ceuta zu sehen, eine Exklave, die auf der südlichen Seite der Straße von Gibraltar auf dem afrikanischen Kontinent liegt. Die Bilder zeigten im Zeitraffer aufgenommene Flüchtlinge, die mit improvisierten Leitern die meterhohen doppelten Grenzzäune, die die Stadt umgeben, zu überwinden versuchten. Medienbilder, die die ‚Invasion‘ von Flüchtlingen nach Europa zeigen sollten und dazu führten, dass die Grenzanlagen weiter ausgebaut wurden. Als wir 2008 selbst in Ceuta waren, konnte kein Flüchtling mehr die Grenzzäune überwinden. Ceuta wurde für uns zum zentralen symbolischen Raum, dem Sinnbild der ‚Festung Europa‘.

So weit, so bekannt, so offensichtlich. Wie bei vielen Kunstprojekten, die aus gesellschaftspolitischem Engagement entstehen, standen auch wir vor der Frage, wie das an sich Offensichtliche kommuniziert werden kann. Hier kommt unsere Arbeitsweise als Künstlergruppe *gold extra* ins Spiel: Die Idee schafft das Format. Wir verstehen Kunst als Kommunikation, einzelne Sparten darin metaphorisch gesprochen als verschiedene Register einer Sprache. Wir gehen daher in unseren Konzeptionen nicht von einer bestimmten Kunstform aus, in der wir alles zum Ausdruck bringen wollen, sondern forschen interdisziplinär an und nach neuen Formen, in der sich die jeweilige Inspiration sinnfällig ausdrückt. Dementsprechend sind wir in unterschiedlichen Genres, wie Bildende Kunst, Performance, Musik und *Hybrid Media* tätig.

Abbildung 1: *Grenzanlage in Ceuta*

Für unser Interesse am Thema Flucht bzw. die Umsetzung dessen in *Frontiers*, eröffnete sich uns als augenscheinliche Metapher jene eines *First Person Shooters* mit von Beginn an ungleich verteilten Voraussetzungen, was die politische Lage und die militärische Ausrüstung betrifft. Zugleich suchten wir auch bewusst nach einer Form, die ein größeres Publikum auf andere Weise ansprechen könnte, als traditionelle Formen der Kunstpräsentation wie z.B. Theateraufführungen oder Ausstellungen. Vor allem, weil man sich dort ohnehin einem wohlmeinenden Publikum gegenüber sähe – *„preaching to the converted"* bezeichnet treffend die erwartbare Rezeptionshaltung.

Ein Computerspiel versprach dagegen neue Wege, das politische Interesse auszudrücken, eine ästhetische Position zu definieren und schließlich neue Wege in der Kommunikation mit dem Publikum und auch der Distribution zu entdecken – natürlich kam es auch unserer Lust am Spielen entgegen.

Frontiers im Kontext von *Serious Games*

Im Zusammenhang mit den medialen Räumen um *Frontiers* ist es besonders fruchtbar den Kontext von *Serious Games* näher zu betrachten. Kategorien sowie Kategorisierungen stecken einen eigenen Raum ab, der wesentlich die Reichweite und die Wahrnehmung des Spiels beeinflusst.

Die Positionierung von *Frontiers* innerhalb eines Computerspiel-Rahmens war eine bewusste Entscheidung, z.B. um nicht als Medieninstallation wahrgenommen zu werden. Mit dieser bewussten Verortung gehen aber auch Kategorisierungen, z.B. in Subgenres, einher, die die Rezeptionshaltung bestimmen: Die Kategorisierung in den Rahmen der *Serious Games* passiert mit der Positionierung mit und weist einige limitierende Faktoren in der Rezeptionshaltung auf, denen *Frontiers* aktiv zu begegnen hatte.

Die Definitionen zu *Serious Games* sind vielfältig und ihre Diskussion würde hier zu großen Raum einnehmen. Deswegen wollen wir eine grobe Zusammenfassung versuchen: *Serious Games* wollen als Spiele in ihrer Spielanlage nicht nur unterhalten, sondern auch oder vor allem informieren und werden in der Literatur daher beschreibend auch als „edutainment applications" bezeichnet. (Ritterfeld et al. 2009, S. 4) Die Palette der als *Serious Games* bezeichneten Anwendungen reicht von pädagogischen Spielen für den Unterricht und E-Learning-Programmen, von Marketing-Games für Firmen und militärischen Simulationen wie *America's Army* bis hin zu Spielen, die für politische Themen sensibilisieren sollen. Viele bedeutende staatliche und nicht staatliche Organisationen stellen Computerspiele zur Verfügung. Als Beispiele sind hier das UNHCR-Spiel *Against all Odds, Food Force* des *World Food Programme* der UN oder *Pictures For Truth* von *Amnesty International* zu nennen. Sehr bekannt sind darüber hinaus die *Global-Conflict*-Serie der dänischen Firma *Serious Games Interactive* (www.globalconflicts.eu), *Real Lives* der kalifornischen Firma *Education Simulation* (www.educationalsimulations.com) oder die witzig-subversiven Spiele der italienischen Independent-Entwicklerinnen und Entwickler *Molleindustria* (www.molleindustria.org).

Mit der Auffächerung des Feldes in inhaltlicher, wie auch struktureller Form und den vielfältigen Ansprüchen und Zielen, die damit verbunden sind, ist der Begriff *Serious Games*, wie Ute Ritterfeld (Ritterfeld et al. 2009, S. 5) zurecht bemerkt, zu oberflächlich geworden, um die Kategorie qualitativ ausreichend zu beschreiben. Dennoch umreißt er eine gewisse Erwartungshaltung für alle Spiele, die zu Recht oder zu Unrecht in diesem Kontext beschrieben werden.

Um hier eine Abgrenzung vorzunehmen, werden die zuletzt angeführten Spiele, also z.B. *Frontiers*, die *Global Conflict*-Reihe, *Molleindustria*-Spiele unter *Games for Change* (nach der gleichnamigen Initiative www.gamesforchange.org) oder *Games for Social Change* (purposefulgames.info) zusammengefasst. Für *Serious Games* wie auch für *Games for Social Change* gilt jedoch zumeist der starke pädagogische Akzent: Als Zielgruppe haben diese Spiele zumeist Lehrerinnen und Lehrer, die Jugendliche ermutigen sollen, das Spiel zu spielen, um so Informationen über verschiedene politische oder soziale Konflikte spielerisch vermittelt zu bekommen.

Diese Spiele sind unterschiedlich grafisch gestaltet, haben jedoch wesentliche verbindende Gemeinsamkeiten: Sie nehmen in Spieldauer und in den technischen Anforderungen auf die vermuteten Bedingungen im schulischen Gebrauch Rücksicht. Viele sind daher einfache Flash- oder 2D-Spiele, deren Design wenig komplex ist. Allen gemeinsam ist ebenso, dass sie über deutlich geringere Budgets im Vergleich zu anderen Spielgenres (z.B. Action, Sport) verfügen. Wenige weisen eine aufwändige Handlung auf oder sind grafisch ansprechend gestaltet.

Die Zuordnung zur Kategorie *Serious Games* bedeutet also für *Frontiers,* gewissen Vorerwartungen gegenüberzustehen. Dazu gehören u.a. eine lehrplanorientierte Themenauswahl und Verarbeitung in eindeutig perspektivierten Botschaften sowie geringe grafische Qualität und technischer Aufwand.

Diesen Erwartungen entspricht *Frontiers* nicht, daher war es in der Präsentation und Darstellung des Spiels wichtig, den neuen medialen Raum zu nützen, der mit dem noch weniger ausdefinierten Subgenre *Games for Change* gegeben ist. Ein wichtiger Aspekt, den wir mit *Frontiers* einbringen wollen, ist die Qualität des ‚Spielspaßes' als gleichberechtigter Faktor neben informativen Gesichtspunkten. Gerade Jugendliche, die als versierte Benutzerinnen und Benutzer die hohen Standards kommerzieller Spiele gewohnt sind, akzeptieren *Serious Games* schwer im Kontext bzw. Vergleich zu anderen Spielen. Dies bedeutet, dass die Welle der *Gamification* aller Inhalte bei der Ablöse von Formen wie Frontalunterricht Vorteile mit sich bringt. Das heißt aber nicht, dass diese Spiele gegenüber anderen Spielen, die in der Freizeit gespielt werden, bestehen könnten. Bei allem guten Willen leidet in vielen *Serious Games* nämlich vor allem dieser Faktor, eben der Spielspaß, der notwendig ist, damit das Spiel auch wiederholt gespielt wird.

Die Möglichkeit der Wiederholung könnte hier auch als wesentliches trennendes Kriterium von *Serious Games* und den neueren *Games for Change* definiert werden: Während traditionelle *Serious Games* nach dem Erreichen des Lernzieles uninteressant werden, könnten *Games For*

Change als Spiele gesehen werden, die darüber hinaus als vollwertige Spiele auch einen Spielwert haben, der kontinuierlich eine informative Plattform mit Spielspaß verbindet.

Die Erfolgsfaktoren, die bedingen, ob *Serious Games* auch tatsächlich gespielt werden, fasst Ute Ritterfeld in einer Studie zu *Serious Games* in folgenden fünf Punkten zusammen: technische Funktionalität, Game-Design, visuelle und akustische Gestaltung, eine gute Storyline und die Möglichkeit der Partizipation (vgl. Ritterfeld 2008). Ob und wie Spiele im Sinne eines *Games for Social Change* die hohen Erwartungen, die im Namen dieses Genres stecken, erfüllen können, nämlich ob sie bei den Spielerinnen und Spielern wirklich ein neues Denken oder sogar Handeln auslösen können, hängt unserer Einschätzung nach von der Einbeziehung dieser Aspekte in den Produktionsprozess ab. Wir haben bewusst den Rahmen der Kategorie *Serious Games* durch Präsentationsweisen, Spielprinzip und Spielart in diese Richtung erweitert und damit auch versucht, im Rahmen der *Games for Social Change* einen neuen Raum zu schaffen.

Wir probieren zudem mit *Frontiers*, die ästhetische Kommunikation des Computerspiels als Kunstwerk gleichberechtigt mit den oben genannten Kriterien einzuführen. Die Herausforderungen und Erwartungen an *Serious Games* und an Computerspiele als Kunstwerke zeigen, dass sie formal-ästhetisch, strukturell-innovativ und auf einer partizipatorischen Ebene überzeugen müssen, also in dem Sinne als abgeschlossene Kunstwerke funktionieren, die zugleich erst durch die Rezipientinnen und Rezipienten und im Diskurs mit ihnen vervollständigt werden. In diesem Zusammenhang erscheint es uns notwendig für *Games for Social Change*, die medialen Räume der Spiele, der gesellschaftspolitischen Diskurse, wie auch des Kunstkontextes zu verbinden. *Frontiers* funktioniert in eben dieser Verbindung, nämlich von Jugendlichen in ihrer Freizeit gespielt, in Galerien als Medieninstallation verstanden und im gesellschaftspolitischen Diskurs als informative Plattform und Beitrag rezipiert.

Der Egoshooter als politisches Spiel

In *Frontiers* werden reale Räume simuliert. Spielerinnen und Spieler schlüpfen in die Rolle von Flüchtlingen oder der Grenzpolizei und begeben sich in fünf *Maps* an Grenzorte zwischen der Sahara, der Straße von Gibraltar und dem Hafen von Rotterdam.

Dass es eben *Räume* sind, die in *Frontiers* er- und bespielt werden können und das Spielprinzip nicht auf Dialoge oder Rätsel baut, wie es in vielen anderen Spielen mit politischem Inhalt und gesellschaftspolitischer Motivation der Fall ist, macht eines der zentralen künstlerischen Merkmale von *Frontiers* aus.

Mit der Entscheidung für das Medium Computerspiel einher ging die Entscheidung, eben kein *Adventure-Format* oder Rollenspiel zu kreieren, sondern sich einem Spielgenre zuzuwenden, das äußerst selten als *Serious Game*, als Spiel, das politische Inhalte vermitteln soll, verwendet wird: der *First-Person-Shooter*.

Frontiers ist ein *Mod* (kurz für *modification*) des bekannten *First-Person-Shooters Half Life 2,* bzw. dessen Multiplayer-Variante. Ein *Egoshooter* als Spiel über Flucht? Die Provokation, die in dieser Voraussetzung steckt, bot sich für uns als Startpunkt und interessante künstlerische

Reibungsfläche. Gerade die besonderen ästhetischen, kommunikativen und partizipativen Möglichkeiten, die ein *Mod* eines solchen Spiels mit sich bringt, wollten wir künstlerisch nutzen und dadurch Probleme vermeiden, die sich als Schwachpunkte von *Serious Games* auftun: Im Bestreben, sozial engagierte Inhalte zu vermitteln, werden oft Inhalte oder Lernziele so stark in den Vordergrund gestellt, dass dabei nicht nur oftmals das Design zu kurz kommt, sondern auch allzu selten auf die eigentlichen Potenziale von Spielen vertraut wird. Darunter sind nicht nur die Interaktivität des Spiels oder die Immersion, die beim Spielen entsteht, gemeint, sondern vor allem auch die Möglichkeit, auf nicht sprachliche Formen der Inhaltsvermittlung zurückzugreifen.

Eine besondere Chance, um sich einem politischen Thema auf nicht zu offensichtlich didaktische Weise zu nähern, bieten *First-Person-Shooter*, indem sie Spielsituationen zulassen, in denen es vor allem um Raumerfahrung und Aktion geht (vgl. Günzel 2012). Als *Actionspiel* können darin aus der Ich-Perspektive Räume erlebt und erkundet werden. *Frontiers* nutzt diese Potenziale: Entscheidend dabei war für uns die Frage, wie in der Gestaltung des Spiels reale politische Räume zu Spielräumen werden können, wie eine konkrete politische Situation in ein Spiel übertragen werden kann und wie durch das Spiel selbst ‚Sinn' entstehen kann. Durch das gemeinsame Spielen des *First-Person-Shooters* entstehen fortlaufend neue soziale Situationen und Aushandlungsprozesse, in denen die darunterliegende Thematik des Spiels, die Erfahrung von Flucht und Migration, automatisch mit-thematisiert wird. Wir möchten im Folgenden zwei Ebenen besonders hervorheben, in denen *Frontiers* den Rahmen der *Serious Games* erweitert und rezipiert und als *purposeful game* wirkt: Durch *Modding* und durch Raumerfahrung.

Reale Räume – Spielräume

Frontiers nimmt das *Mapping*, das Kreieren von Landkarten, wie der Designprozess so treffend genannt wird, beim Wort und porträtiert vier reale Grenzorte, die Flüchtlinge auf ihrem Weg von der Subsahara-Region nach Europa überwinden müssen. Ein fünfter Raum des Spiels bietet eine Art traumhaften Erfahrungsraum, in dem Elemente aus den vorigen *Maps* sowie weiteres Material aus der Recherche nochmals erkundet werden können. Die Stationen des Spiels sind die Sahara, an der Grenze zwischen Niger und Algerien, die spanische Exklave Ceuta, eine spanische Küstenstadt und der Hafen von Rotterdam.

Das Spiel wird von mindestens zwei, idealerweise sechzehn Spielerinnen und Spielern mit- und gegeneinander online gespielt, dabei können sie zwischen zwei Rollen wählen: Flüchtlinge oder Grenzpolizei.

Recherche als Ausgangspunkt

In der Konzeption des Spiels war es uns wichtig, eine intensive eigenständige Recherche zum Thema Flucht durchzuführen. Wir wollten uns nicht nur auf allgemein politischer Ebene mit Flucht beschäftigen, sondern eben konkretes dokumentarisches Material an verschiedenen Grenzen sammeln. Zudem führten wir eine Reihe von Interviews mit Flüchtlingen, Expertin-

nen und Experten, Polizei, Grenzschutz und staatlichen Organisationen sowie mit Medien, NGO- und Kunstorganisationen, die europaweit und spezifisch in diesen Regionen mit Flüchtlingen arbeiten und in Informations-, Vernetzungs- und Hilfsprojekten tätig sind.

Zwei mehrwöchige Recherchereisen führten uns in den äußersten Osten der Europäischen Union, an die neue Schengen-Außengrenze zwischen Slowakei und Ukraine und in den äußersten Süden Europas, nach Südspanien und Ceuta. „*They want me to kill myself*", rief uns im Flüchtlingslager *C.E.T.I.* in Ceuta ein verzweifelter junger Mann zu, der in einer vier Jahre dauernden Flucht-Odyssee vom Sudan aus durch die Wüste bis nach Ceuta gekommen war und nun nichts als seine Abschiebepapiere in Händen hielt. Wie geht man aber mit derartigem dokumentarischen Material in einem Spiel um?

Abbildung 2: *Interviews im Flüchtlingslager C.E.T.I, Ceuta*

Wie kommt die Information ins Spiel?

Indem wir die *Maps* des Spiels als virtuelle Repräsentationen realer Orte einsetzen und dies auch so kommunizieren, spielen die Spielerinnen und Spieler sozusagen beide Orte in einem. Dieses ständige Kommunizieren zwischen Spielwelt und realer Welt macht die besondere Qualität der Spielerfahrung aus und kann auch als eine Modifikation des Brecht'schen V-Effektes gesehen werden.

Die Räume von *Frontiers* sind eben nicht nur Spielräume, in denen eigene Spielregeln herrschen und die keinen Bezug nach ‚außen' haben, sondern sie verweisen immer auch an unsere Recherche vor Ort, ohne dabei aber aufzuhören, ein Spielraum zu sein, der sich erst im Spiel miteinander konstituiert. Die *Maps* selbst sind mit einer Fülle von Details aus unserer Recherche gestaltet: Grenzanlagen, reale topographische Daten, Schilder, Plakate, O-Töne aus den

Interviews, Personen oder NGO-Büros sind direkt aus unserem audiovisuellen Recherchematerial entnommen. Dazu kommt die Vermittlung der Information in Form von Aktionen oder Spielzielen: die Unüberwindbarkeit der Grenzzäune in Ceuta, die Gefahren in der Sahara durch die lebensfeindliche Umwelt, aber auch das Gefühl des Ausgeliefertseins an Schlepperorganisationen oder andere militärische Konfliktparteien wie die Tuareg, die in der Sahara-*Map* auftreten. Die Spielsituationen selbst vermitteln Informationen, Eindrücke oder Emotionen, die bestimmte Aspekte des Themas Flucht darstellen. Es ist zum Beispiel Teil des Gameplays, dass Flüchtlinge herausfinden müssen, wer sie unterstützen könnte; auch das Gefühl der Frustration, das sich angesichts mancher Aufgaben im Spiel einstellt, ist so eine Art der emotionalen Informationsvermittlung (vgl. Mitgutsch 2009).

Generell sind die *Maps* und das Regelsystem in *Frontiers* so angelegt, dass sich die Spielerinnen und Spieler relativ frei bewegen können und selbstständig moralische Entscheidungen treffen können. Dieses freie Spiel (vgl. Reichert 2008, S. 191) ermöglicht es, dass Spielerinnen und Spieler weniger den gefürchteten erhobenen Zeigefinger erleben, sondern eigenes Entdecken und Gestalten in der dauernden Konfrontation mit moralischen Entscheidungen zum zentralen Erfahrungswert und im pädagogischen Kontext betrachtet zum vorrangigen Lern-Prinzip wird.

Den Konflikt, der durch das Changieren zwischen dem moralischen Korsett der Spielwelt und der realen Welt entsteht, nützen wir in *Frontiers* produktiv: Insofern wird *Frontiers* zur Informations- und Kommunikationsplattform, in der dieser Konflikt ausgetragen werden kann, und wurde von uns auch bewusst in dieser Form entwickelt. Dennoch waren wir über das enorme Bedürfnis nach Kommunikation, Austausch und Diskussion zwischen den Spielerinnen und Spielern innerhalb des Spiels überrascht. *Frontiers* wurde durch die aktiven Spielerinnen und Spieler und die zum Teil heftig geführten Diskussionen über Politik im Spiel, das Thema Flucht, aber auch über moralische Fragen wie den Einsatz von Gewalt im Spiel und in der Realität zu einer dauerhaften und in jeder Spielsession neu konstituierten Plattform für einen niederschwelligen Austausch zu diesen Themen.

Modding als politisches Tool

Neben der Gestaltung von *Frontiers* als Entdeckungs- und Kommunikationsraum spielt *Modding* als partizipative Methode eine Rolle für die Entstehung und für die Wirkung des Spiels.

Frontiers ist eine Modifikation des Spiels *Half Life*2. Als Grundstruktur des Spiels wird die klassische Situation eines First-Person-Shooters, in dem zwei Teams gegeneinander antreten, übernommen. Diese Situation wird jedoch adaptiert und modifiziert: *Frontiers* setzt sich bewusst mit den Regeln und Konventionen von *Online Multiplayer Games* auseinander und bietet neue Spielmöglichkeiten für die Spielerinnen und Spieler.

Modding fungiert hier als Produktionsmethode, als Mittel der Verfremdung und als Instrument zur Partizipation: *Modding* als Produktionsmethode bedeutet die *Game-Engine* von *Half Life2*

***Abbildung 3**: Screenshot aus Frontiers: Der Zaun in Ceuta*

zu verwenden und alle Oberflächen, die im originalen Spiel vorhanden sind, von der Benutzeroberfläche, über den Sound, bis hin zu allen Objekten und Personen zu ersetzen und durch eigene *Models, Characters, Maps, GUIs* auszutauschen.

Über diese Veränderungen an der Oberfläche hinaus haben wir wesentliche Veränderungen an der Spielstruktur, dem *Gameplay*, vorgenommen: Wir haben neue Spielfunktionen hinzugefügt, die in *Shootern* nicht vorhanden sind. Dazu zählen die thematisch realitätsnahen Spieloptionen ‚Verhaften' und ‚Bestechen'. Im Zusammenhang mit diesen Funktionen steht die Intervention, die sich mit dem Hauptelement von *Shootern* auseinandersetzt und gleichsam die zweite Stufe des *Moddings* ist.

Mit dem *Human Rights Index*, einem Gradmesser der Einhaltung von Menschenrechten im Spiel, der sich auf die Punkte, die ein Team erreichen kann, und auf verschiedene andere spielentscheidende Faktoren auswirkt, wird Gewaltanwendung sanktioniert. Diese Maßnahme führt aus der virtuellen Realität in die Gegenwart und wirkt als schockhafter Verfremdungseffekt, als Herausforderung und Provokation von Spielenden, die sich in unterschiedlichen Foren, im Web, aber auch in Diskussionen und Spieletests zu Wort gemeldet haben, neue Spielverhalten ausprobiert haben und die Thematik des Spiels sowie das Genre an sich zum Diskussionsgegenstand machten. Die Neudefinition des Mediums durch die Veränderung wesentlicher struktureller Parameter wird so zum wichtigen Bestandteil des Diskurses. Das Spiel wird zum wirklich gesellschaftlich relevanten Kunstwerk, weil es mit gewohnten Haltungen und Strukturen bricht und so einen Dialog über das Spielen selbst provoziert. In der Arbeit an einem *Game for*

Social Change ist es wichtig, dass Künstlerinnen und Künstler Momente des Umgestaltens und Umdeutens von kommerzieller Mediennutzung einsetzen.

Der Wechsel, *Change* im Diktum der *Games for Social Change*, muss also zuerst in der Struktur des Spiels selbst stattfinden, im eigenen Medium, in den künstlerischen Ausdrucksmitteln und den Regeln des Spiels vollzogen werden, dann kann das Spiel wirklich zu einem globaleren *Social Change* beitragen.

Eine weitere Funktion des *Moddings* ist der partizipative Rahmen, der geschaffen wird und den wir ausgeweitet haben: Für *Half Life*2 steht eine *Game-Engine* samt Editor zur Verfügung, die Zahl von aktiven Benutzerinnen und Benutzern ist enorm: Die *Mod-Database* (www.moddb.com), eine der wichtigsten Diskussionsplattformen für *Game Mods*, verzeichnet im März 2013 10.000 dort registrierte *Mods*, die Zahl der Spielerinnen und Spieler dieser *Mods* ist noch um ein Vielfaches höher.

Mit der Form *Mod* dockt das Spiel *Frontiers* also an eine bestehende Community und wird von dort aus weiterverbreitet, diskutiert und weiterentwickelt. Dadurch, dass das Instrumentarium jedem offen steht, können Spielerinnen und Spieler auch zu Mitgestaltenden der virtuellen Realität werden. Mit dieser Möglichkeit der aktiven Partizipation erweitert sich die Reichweite des Diskurses beträchtlich. Politische und ästhetische Fragen verbinden sich in einem Dialog über die Konstruktion der virtuellen Welt, die in eine Diskussion über Fragen der Migrationspolitik umschlägt.

Frontiers funktioniert wie Medienkunstwerke generell in und durch die Medien, in diesem Fall auch dadurch, dass es gespielt, besprochen, angesehen, auf der Webseite und anderen Internetforen diskutiert wird. Die hohe Zahl an Downloads belegt, dass *Frontiers* Spielerinnen und Spieler erreicht. Bei Live-Präsentationen treffen wir auf großes Interesse und Engagement. Schließlich wurde *Frontiers* in Fachmagazinen und Nachrichtenmedien besprochen, darunter ARD Tagesthemen, ARTE, ORF, WDR, BR, Die Zeit, Der Spiegel, sowie eine große Reihe von österreichischen und deutschen Zeitungen (vgl. http://blog.frontiers-game.com). Bei *Frontiers* lassen sich politische Dimension und ästhetische Funktion nicht voneinander trennen. In dieser Offenheit in beide Richtungen funktioniert das Spiel als Tool für eine Präsentation von *Amnesty International* wie auch in der Dauerausstellung *ZKM_Gameplay* (http://on1.zkm.de/zkm/stories/storyReader$8325) im ZKM Karlsruhe und entfaltet in beiden Fällen eine diskursivierende Funktion.

Ein weiterer Aspekt, der für die Wirkung und Produktion von *Frontiers* zugleich wichtig ist, ist die Produktionsweise als *Work In Progress*. Sie steht in Verbindung mit dem partizipativen Rahmen, der durch das *Modding* bereits vorgegeben ist. Wir haben diesen partizipativen Rahmen auf die Produktion selbst übertragen: Vom Beginn der Produktion an haben wir versucht, den Entwicklungsprozess offen zu gestalten, das heißt, das Spielkonzept wurde als Idee und Prototyp unterschiedlichen Gruppen präsentiert, Flüchtlingen, Kunstinteressierten, Expertinnen und Experten an Universitäten und Kulturzentren, in Flüchtlingshäusern in Spanien, Portugal, der Ukraine, Österreich und Deutschland. Im offenen Prozess war es dabei möglich, Ideen beizutragen, zu kritisieren und auch selber am Projekt mitzuwirken.

In diesem Sinne ist durch die Produktionsweise und die Spielweise von *Frontiers* eine diskursive Plattform entstanden, die eine neue Perspektive für *Serious Games* jenseits der Abarbeitung von Lernzielen darstellt. So gelang es auch mit *Frontiers,* einen Spielraum zu schaffen, in dem sich verschiedene andere Räume verschränken und verschiedene Rezipientengruppen, die sonst kaum aufeinander treffen, eine Plattform des Austausches finden. Indem *Frontiers* in Museen und Galerien vor Kunstpublikum gezeigt, als Tool von *NGOs* und Lehrenden verwendet und von Spielerinnen und Spielern auf der ganzen Welt in ihrer Freizeit gespielt wurde, kam es zu interessanten Diskussionen und Begegnungen. So stellt *Frontiers* auch den gelungenen Versuch dar, dokumentarische Inhalte in einem neuen sozialen Format zu vermitteln.

Frontiers kann als ästhetische Kommunikation soziale Probleme nicht lösen, aber dazu beitragen, dass der Aufschrei des jungen Flüchtlings: *„They want me to kill myself"* von unterschiedlichen Gruppen wahrgenommen wird. Das wiederholte Spielen verankert dabei die Orte und Situationen, die im medialen weißen Rauschen vorbeifliegen, auf einer mentalen Landkarte der Spielerinnen und Spieler: Ein Spieler berichtete uns während einer Spielsession, dass er aufgrund des Spielens der *Map Ceuta* ein Referat darüber in der Schule gehalten hat. So kommen schließlich Inhalte aus dem Spielraum von *Frontiers* wieder in den Klassenraum, und das halten wir für die bestmögliche Perspektive für *Serious Games*.

Literatur

Günzel, Stephan (2012): *Egoshooter: Das Raumbild des Computerspiels*. Frankfurt am Main: Campus.

Hess, Sabine & Kasparek, Bernd (Hrsg.) (2010): *Grenzregime: Diskurse, Praktiken, Institutionen in Europa.* Berlin: Assoziation A.

Klenk, Florian (2006): *Mainoni – das ungekürzte Interview aus dem Bauch der FPÖ*. Abgerufen unter: http://www.florianklenk.com/2006/09/22/mainoni-das-ungekurzte-interview-aus-dem-bauch-der-fpo/ [Stand vom 15-03-2013].

Mitgutsch, Konstantin (2009): *Lernen durch Enttäuschung. Eine pädagogische Skizze*. Wien: Braumüller.

Reichert, Ramon (2008): *Amateure im Netz*. Bielefeld: Transcript.

Ritterfeld, Ute (2008): *Nur Qualität macht Spaß.* Abgerufen unter: http://www.checkpoint-elearning.de/article/5425.html [Stand vom 15-03-2013].

Ritterfeld, Ute; Cody, Michael & Vorderer, Peter (Hrsg.) (2009): *Serious Games. Mechanisms and Effects*. New York: Routledge.

UNHCR (Hrsg) (2009): *2008 Global Trends. Refugees, Asylum-Seekers, Returnees, Internally Displaced and Stateless Persons*. Report, 16. Juni 2009. Abgerufen unter: http://www.unhcr.org/4a375c426.html [Stand vom 15-03-2013].

Abbildungsnachweis

Alle Bildrechte bei *gold extra*.