

Nachgefragt: Wie war's im UNbekannten UNbehagen?

Evaluation der Spielzeit vom 28.10.-01.12.2024 in Bonn

Der Live-Escape Room lädt die Aufnahme-gesellschaft spielerisch zu einem Perspektivwechsel ein. Im Frühjahr 2022 öffnete die fiktive *Republik Fremdistan* für drei Wochen erstmals ihre Grenzen für „schutzsuchende“ Spieler*innen. Wir wollen Menschen ohne Fluchthintergrund für das Gefühl des Fremdseins sensibilisieren, Verständnis und Empathie wecken – die essentiellen Bestandteile einer offenen und vielfältigen Gesellschaft.

Im Herbst 2023 bekam das UNbekannte UNbehagen eine zweite Spielzeit in Bonn. Über fünfeinhalb Wochen (28.10.-02.12.2024) besuchten insgesamt 328 Personen in 66 Spielgruppen den Live-Escape Room in der Zentrifuge Bonn (Godesberger Allee 70, 53175 Bonn). Unter den Besucher*innen waren auch 66 Angestellte der Städte Bonn und Bornheim, die den Escape Room als Weiterbildungs- und Teambuildingmaßnahme nutzten. Auch vier Oberstufenkurse aus Bonn und Köln nutzten den Escape Room für eine Schul-Exkursion.

Um einen ersten Eindruck von der Wirkung des Escape Rooms und dem Stimmungsbild der Spieler*innen zu erhalten, wurden alle Personen direkt nach jedem Spieldurchlauf gebeten, ihre Spielerfahrung auf einer Evaluations-Zielscheibe zu bewerten. Für eine tiefergehende Evaluation des Projekts und um zu untersuchen, wie nachhaltig die Wirkung des Escape Room-Besuches bei den Spieler*innen ist, wurden die Spieler*innen ca. vier Monate nach ihrem Besuch zu einer anonymen Online-Nachbefragung eingeladen. Die Einladung erfolgte zumeist per E-Mail und mit der Bitte, den Link zum Fragebogen an die weiteren Spielgruppen-Mitglieder weiterzuleiten. Da mangels Kontaktdaten nicht alle Spielgruppen kontaktiert werden konnten und zu vermuten ist, dass manche Spielgruppen vollständig teilgenommen haben, während aus anderen Gruppen u.U. nur eine Person den Fragebogen ausgefüllt hat, sind die Ergebnisse der Umfrage nur bedingt repräsentativ und nicht generalisierbar. Zudem beruhen alle Angaben von Effekten oder Nachwirkungen des Escape Rooms auf individuellen Selbsteinschätzungen. Auf eine Vorabbefragung für einen Vorher/Nachher-Vergleich wurde bewusst verzichtet, um das Spielerlebnis nicht zu beeinflussen.

Insgesamt nahmen 64 Personen an der Nachbefragung teil, darunter 39 Frauen und 25 Männer. In den Daten sind alle Altersgruppen zu ungefähr dem gleichen Anteil vertreten, wobei alle Befragten unter 20 Jahren angaben, den Escape Room im Rahmen einer Schul-Exkursion besucht zu haben. Zudem gaben 17 Personen an, für eine kommunale Behörde zu arbeiten und den Escape Room im Rahmen einer Teambuilding- oder Weiterbildungsmaßnahme besucht zu haben. 23 Befragte besuchten den Escape Room in ihrer Freizeit. Eine Auffälligkeit in den Angaben zur eigenen Person ist, dass 53% der Teilnehmer*innen regelmäßig Kontakt zu Menschen mit Fluchtbiografie haben, was überdurchschnittlich hoch im Vergleich zur deutschen Gesellschaft ist und bei vielen Besucher*innen des UNbekannten UNbehagens ein Vorwissen bezüglich der Themen Flucht, Integration und Schwierigkeiten für Neuzugewanderte vermuten lässt. 27% der Befragten gaben an, manchmal oder selten Kontakt mit Geflüchteten zu haben und nur 3 Personen haben normalerweise gar keinen Kontakt mit Geflüchteten.

Die Bewertung der Spielerfahrung fiel fast ausschließlich positiv aus: 97% der Befragten gaben an, dass der Besuch des UNbekannten UNbehagens Spaß gemacht hat. Da der immersive Perspektivwechsel und das emotionale Nachempfinden einiger Schwierigkeiten, mit denen sich Neuzugewanderte in einem fremden Land konfrontiert sehen, ein wesentlicher Bestandteil im Wirkungskonzept des Escape Rooms sind, sollten die Befragten angeben, ob sie sich während des Spielens „unbehaglich“ (unwohl oder ängstlich) gefühlt haben. 62,5% der Teilnehmer*innen

bestätigten dieses Gefühl erlebt zu haben. Ein weiteres zentrales Element des UNbekannten UNbehagens sind die gemeinsamen Nachgespräche in der „Tee-Ecke“ in denen sich die Spieler*innen mit Neuzugewanderten in einer entspannten Atmosphäre über das Fremdheitserleben austauschen können. Dieses Konzept zeigte sich als äußerst effektiv: Mit der Ausnahme von 6 Befragten gaben alle, die in dem Escape Room ein Gefühl der Fremdheit und des Unbehagens verspürt hatten, an, dass diese Gefühle im Nachgespräch abgebaut und das Fremdheitserleben durch das Gespräch mit Neuzugewanderten eingeordnet werden konnten.

Ich habe mich in der Republik Fremdistan unbehaglich gefühlt.

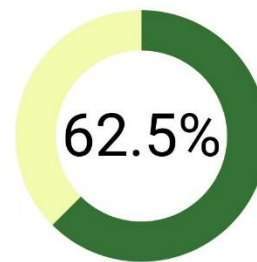


Abbildung 1: Angaben zum erfahrenen Unbehagen im Escape Room

Dass die Nachgespräche aber auch zu einer Vertiefung des Erlebten beitragen, zeigt sich in einem Kommentar einer Spielerin in einem Freitextfeld des Fragebogens: „[Ich bin] bestürzt über die Zustände in Unterkünften, insbesondere nach der Nachbesprechung in der Tee-Ecke. Informationen hierzu sind jederzeit zugänglich und mir bekannt, das Erleben hat sich aber auf einer neuen, nahbareren Ebene eingepägt“.

Abschließend wurden die Teilnehmer*innen der Befragung gebeten, die „Nachwirkungen“ des Besuches in der *Republik Fremdistan* einzuschätzen (s. Abbildung 2). Dabei gab eine klare Mehrheit an, durch die Erfahrung neue Einblicke in die Lebenssituation von Neuzugewanderten in Deutschland erhalten zu haben (71,8%) und das Fremdheitsempfinden von Neuzugewanderten in Deutschland besser nachvollziehen zu können (70,3%). Diese Zahlen legen nahe, dass das selbst erlebte Unbehagen während des Spiels ein ausschlaggebender Faktor ist, um mehr Empathie für das Fremdheitsempfinden anderer Personen zu erzeugen: Personen, die sich während des Spiels unbehaglich fühlten, gaben zumeist auch an, das Fremdheitsempfinden anderer besser nachvollziehen zu können (83%). Eine Spielerin führte aus: „Es hat mir geholfen, die Lebenssituation von Geflüchteten besser nachzuvollziehen. Viele Faktoren sind einem gar nicht so richtig bewusst, wie z.B. die Unnahbarkeit bei Ämtern oder auch einfach die große Distanz durch eine andere Sprache“. Personen, die keinerlei Unbehagen verspürten, gaben eher an, dass sich ihr Verständnis des Fremdheitsempfindens kaum oder gar nicht verbesserte (71%).

Aufgrund des Besuches in der Republik Fremdistan...

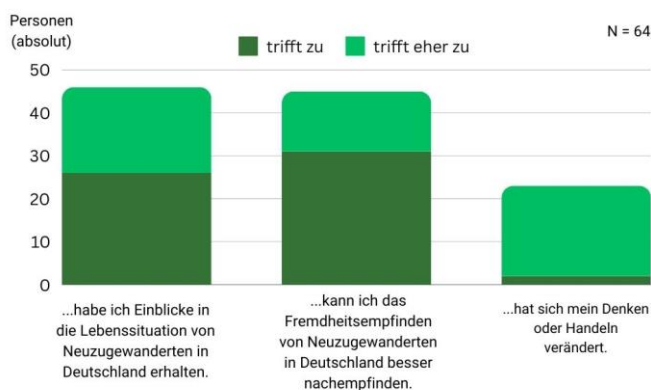


Abbildung 2: Selbsteinschätzung der "Nachwirkungen" des Escape Room-Besuches

Dass sich ihr Denken und Handeln nachhaltig durch den Besuch verändert hat, gaben nur rund die Hälfte aller Befragten an. Hierfür scheinen den Daten zufolge verschiedene Faktoren eine Rolle zu spielen:

- 1) Personen, die regelmäßig Kontakt mit Menschen mit Fluchtbiografie haben, konnten zumeist keinerlei Veränderung in ihrem Denken und Handeln feststellen (44%). Nur 29% gaben an, dass der Besuch Einfluss auf ihr Denken und Handeln hatte. Bei Personen, die nur unregelmäßig oder nie Kontakt mit Geflüchteten haben, fallen die Werte an dieser Stelle anders aus. Hier konnten nur 20% keinerlei Effekt beobachten, während 43% eine nachhaltige Veränderung bestätigen.
- 2) Auch die bewusste Auseinandersetzung mit dem Escape Room-Besuch im Nachhinein scheint ein Indiz dafür zu sein, ob sich das Denken und Handeln der Spieler*innen nachhaltig verändern. Es fällt auf, dass Personen, die angaben, dass sie noch einige Tage (41%) oder auch Wochen später (56,5%) über den Escape Room-Besuch nachdachten, auch eher eine Veränderung in ihrem Denken und Handeln feststellten. Im Gegenteil äußerten 53% der Personen, die sich im Nachgang auch nicht mehr mit dem Escape Room beschäftigten, auch keine Veränderung in ihrem Verhalten festzustellen. Auffällig ist dabei, dass der größte Teil der Personen, die sich im Anschluss des Besuches gar nicht mit den Erfahrungen auseinandergesetzt hat, auf die Altersgruppe „bis 19 Jahre“ entfällt. Hier gaben 71% der Befragten an, zu keinem Zeitpunkt weiter über die Erfahrungen nachgedacht zu haben. Auch im Hinblick auf die Frage, ob es einen Austausch mit anderen Personen über die Erfahrung gab, ist diese Altersgruppe auffällig. Nur 14,29% gaben an, sich zu einem späteren Zeitpunkt noch mit anderen Personen über die Erfahrungen unterhalten zu haben, während 57,14% dies zu keinem Zeitpunkt taten. Anzumerken ist, dass alle Umfrageteilnehmer*innen bis 19 Jahren den Escape Room im Rahmen einer Schulkursion besuchten. Es könnte also lohnenswert sein, die Auseinandersetzung mit den Erfahrungen im Escape Room gerade bei Schüler*innen durch Gespräche und Diskussionen im Unterricht gezielt anzuregen.

Die Antworten der Mitarbeiter*innen in kommunalen Behörden unterscheiden sich im Großen und Ganzen nicht von der Gesamtheit der Befragten. Auffällig ist an dieser Stelle nur, dass Behördenmitarbeiter*innen im Vergleich zu den anderen Besucher*innen eher dazu tendierten, eine Veränderung ihres Denken und Handelns zu berichten, obwohl sie ebenfalls häufig mit Geflüchteten im Kontakt stehen. In Bezug auf diese Nachwirkung kommentierte eine Mitarbeiterin einer kommunalen Behörde: „Insbesondere ist mir bewusst geworden, wie schwer es ist, wenn man in einer fremden Sprache und Schrift unter Zeitdruck Formulare ausfüllen muss“. Eine Mitarbeiterin, die dagegen keine Veränderung in ihrem Denken und Handeln berichtete, begründete dies wie folgt: „Wir haben wenig Spielraum bei unserer Arbeit, da wir nah am Gesetz arbeiten. Daher ist durch die Erfahrungen aus dem Escape Room kaum ein Änderung der Arbeitsweise möglich. Ich sehe keinerlei Veränderung, die dieser ‚Einblick‘ bewirkt hat. Dafür müsste man wichtigere Leute mit mehr Einfluss auf Arbeitsabläufe und Gesetzgebung einladen“.

Schließlich ist anzumerken, dass diese Analyse der Besuchserfahrungen im UNbekannten UNbehagen nur den ersten Teil unserer wissenschaftlichen Evaluation des Projektes darstellt. Sehr viel ausführlicher setzen wir uns im Rahmen einer qualitativen Studie mit den Erfahrungen der Projektteilnehmer*innen im UNbekannten UNbehagen auseinander. Mithilfe von leitfadengestützten Interviews untersuchen wir, inwiefern sich ihr Engagement innerhalb des Projektes auf ihr eigenes Zugehörigkeitsgefühl und Fremdheitserleben ausgewirkt hat.

23.05.2024, Flüchtlingshilfe Bonn e.V.