

## Mein Kind Lebensborn –

### Ein Handyspiel aus Norwegen erkundet ein vergessenes Thema des Nationalsozialismus

Computerspiele zum Zweiten Weltkrieg gibt es bereits zuhauf. Doch degradieren die meisten von ihnen die zerstörerischen Ereignisse zwischen 1939 und 1945 zur reinen Kulisse für ein Unterhaltungsprodukt, in dem das Gezeigte kaum reflektiert wird und das „Miterleben“ eines Krieges keine abschreckende Wirkung erzeugt. Die politischen und gesellschaftlichen Zusammenhänge und Auswirkungen – der Hintergrund des Nationalsozialismus – wird in den meisten Spielen vollkommen ausgeblendet.

Das macht ein kleines Handyspiel aus Norwegen anders: „My Child Lebensborn“ oder auf Deutsch „Mein Kind Lebensborn“ (Sarepta Studio/Teknopilot, 2018) widmet sich einem in der öffentlichen Diskussion eher unterrepräsentierten Aspekt des Nationalsozialismus. Der von der SS getragene Verein „Lebensborn“ machte es sich ab 1935 zur Aufgabe „arisches Blut“ im Deutschen Reich zu schützen und zu vermehren. Dies geschah zunächst vor allem, indem der Verein Schwangerschaftsabbrüche von als arisch betrachteten alleinstehenden Frauen zu verhindern suchte, geheime Entbindungen ermöglichte und die Kinder in sogenannten Lebensborn-Heimen zur Adoption vor allem durch SS-nahe Familien anbot. 1942 begann die SS allerdings auch, auf direkte Anweisung Heinrich Himmlers, Kinder mit „arischem Aussehen“ aus den besetzten Gebieten vor allem in Süd- und Osteuropa in Lebensborn-Heime zu verschleppen.

Auch in den Okkupationsgebieten selbst wurden Lebensborn-Heime eingerichtet – das erste davon 1941 in Norwegen, wo außerhalb des Reichsgebietes schließlich die meisten dieser Einrichtungen entstanden. Anders als in vielen anderen Ländern stand hier allerdings wahrscheinlich nicht das „Arisierungspotenzial“ im Vordergrund, sondern schlicht die Tatsache, dass in Norwegen viele Frauen Verhältnisse mit deutschen Soldaten hatten und mit ihnen Kinder bekamen. Insgesamt 8.000 solcher Kinder sollen in den norwegischen Heimen geboren oder betreut worden sein, die meisten also der schätzungsweise 10.000 bis 12.000 sogenannten *tyskerbarna* (Deutschenkinder). Bis zu 250 der norwegischen „Lebensborn-Kinder“ wurden in Heime im Deutschen Reich geschickt, um später entweder in die Betreuung ihrer Väter oder von Adoptivfamilien überzugehen. Die meisten von ihnen wurden nach dem Krieg nach Norwegen zurückgeholt.

Das Spiel „Mein Kind Lebensborn“ bietet nun die Möglichkeit, die Erfahrungen eines norwegischen Lebensborn-Kindes nachzuempfinden. Der Spieler übernimmt dabei nicht die Kontrolle über das Kind selbst, sondern über die Zieheltern, die Karin oder Klaus – je nach Geschlechtswahl – nach dem Krieg adoptiert haben. Nun müssen sie alles daransetzen, ihr siebenjähriges Kind im Jahr 1951 durch den anstehenden Schul- und übrigen Lebensalltag des ersten Schuljahres zu dirigieren, inklusive der psychologischen und sozialen Folgen, die die Herkunft des Kindes mit sich bringt. Der norwegische Hintergrund eignet sich dazu besonders, da sich in Norwegen nicht nur die als Deutschenflittchen (*tyskertøser*) beschimpften Mütter, sondern auch deren Kinder lange Zeit gesellschaftlichen Ressentiments und Anfeindungen ausgesetzt sahen.

Inhaltlich schwierig, in der Handhabung einfach, geht es in „Mein Kind Lebensborn“ nicht um große Abenteuer. Es geht um ganz alltägliche Handlungen und Herausforderungen, in denen sich stets aufs Neue widerspiegelt, dass Klaus oder Karin nicht bei ihren leiblichen Eltern aufgewachsen sind und ihnen von der Gesellschaft der Stempel aufgedrückt wird, ein „Nazi-Produkt“ zu sein.

So muss der Spieler beim Baden des Kindes die Frage beantworten, was denn ein Nazikind sei, oder die Wunden versorgen, wenn es von seinen Mitschülern verprügelt wurde. Neben der Organisation des Alltages (Essen, Baden, Schlafen), spielen dabei vor allem die Antworten eine Rolle, die der Spieler

dem Kind gibt: Zu harte oder manchmal auch realistische Antworten nehmen dem Kind die Lebensfreude, zu viel gutes Zureden nach dem Motto „Alles wird gut“ führen zu Enttäuschungen, die wiederum das Misstrauen des Kindes gegenüber den Eltern verstärken. Und so mischen sich bittersüße Momente (die Freude des Kindes beim Essen, Spielen oder Baden) mit Wut, Trauer und Resignation. Der Ausgang des Spiels wird dadurch bestimmt, ob der Spieler eine Balance findet, wie er mit den Gefühlen des Kindes umgeht, oder klar in eine milde oder harte Richtung tendiert.

Die Einfachheit der Darstellung, Sprache und Handhabung tut den Emotionen dabei keinen Abbruch – vorausgesetzt, der Spieler ist in der Lage, das eigene Kopfkino zu bemühen. So kann das Spiel auch als Test an die eigene Empathie verstanden werden. Der historische Hintergrund wird dabei fast schon zur Nebensache. Denn gestern wie heute müssen sich viele Eltern mit der unverschuldeten Ausgrenzung ihres Kindes, mit Mobbing und Schikanen auseinandersetzen. Zwar ist „Mein Kind Lebensborn“ konkret inspiriert durch das internationale Projekt „Children Born of War“ entstanden, es rührt aber an ein zeitunabhängiges psychologisches und soziales Problem.

Auch wenn es als Handyspiel erschienen ist, ist „Mein Kind Lebensborn“ mit seinen circa fünf Stunden Spielzeit kein Zeitvertreib für Zwischendurch, mit dem man mal eben die Busfahrt oder die Wartezeit am Bahnsteig überbrücken sollte. So ist die Wahl der Plattform, auf der es erschienen ist, vielleicht der einzige Vorwurf, den man dem Spiel machen kann. Seine volle Wirkung hätte es als PC-Spiel sicher noch besser entfalten können, einmal abgesehen von den technischen Beschränkungen, denen Spiele auf dem Smartphone oder Tablet unterworfen sind. Auf der anderen Seite hofften die Entwickler vielleicht, so gerade ein junges Publikum zu erreichen, dessen Mehrheit auf portablen Endgeräten unterwegs ist und sich mit kurzen, leicht zugänglichen und schnell konsumierbaren Spielen vergnügt.

„Mein Kind Lebensborn“ stellt in jedem Fall ein spannendes und außergewöhnliches Projekt dar, von denen die Computerspielebranche gerne mehr und auch technisch anspruchsvollere hervorbringen darf. Nicht zu Unrecht gewann es 2018 den norwegischen *spillprisen* in der Kategorie „Game of the Year, Small Screen“ sowie 2019 einen der renommierten BAFTA Awards als „Game beyond entertainment“.

Das Spiel ist für 2,99 € in App Stores für iOS- und Android-Endgeräte erhältlich und kann auf Deutsch, Englisch, Norwegisch (bokmål und nynorsk) sowie Japanisch und Chinesisch gespielt werden.

*Dr. Marcel Schmutzler ist Beirat im Vorstand der DNG und Redakteur des Mitgliedermagazins dialog.*

