

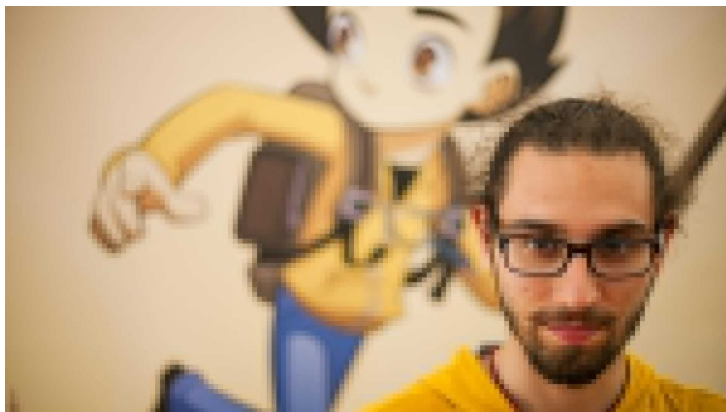
# A szíriai gamer játékot csinált a saját meneküléséből

Albert Ákos / Abcúg - 2017-08-15 07:40:38

Abdullah Karam szíriai menekült, aki 2015-ben érkezett Európába. Szüleit maga mögött hagyta, a bátyját majdnem megölték, egy hordóban úsztatták át a török-szír határon. Abdullah eldöntötte, hogy játékot készít a saját meneküléséből, így született a pixeles Abdullah. Milyen érzés egyedül egy sötét erdő közepén aknákat kerülgetni?

*Éppen megöltél, ember!* - mondja egy sárgapólós alak a képernyő bal felső sarkában, miután véletlenül aknára vezettem a képernyő közepén lévő kis sárgapólós alakot. Eközben megveregeti a vállam egy harmadik sárgapólós alak. *Igen, jól látod, ebben a játékban engem játszol* - mondja.

A Sziget Fesztivál Sátor Határok Nélkül nevű helyszínének idén is a migráció a fő témája (tavaly egy kiállítást rendeztek itt be, amely a déli határon elhagyott tárgyak segítségével mutatta be a menekültek mindennapjait). A sátor falát most a menekült-útvonalokról szóló térképek díszítik, a szélén pedig ott ül a 21 éves Abdullah Karam három lappal, amelyeken az ő játéka fut.



Abdullah Karam fotó: Magócsi Márton

*Szíriai vagyok, és gamer. Amikor elhagytam Szíriát, az volt az álomom, hogy játékiproducer vagy fejlesztő legyek, mindegy is mi, csak legyek benne a játékiparban* - mesélte. 2014-ben 18 évesen döntött úgy, hogy elmenekül a polgárháború sújtotta országból, még mielőtt besorozták volna a hadseregbe. 2015-ben ért Ausztriába, ahol menekültstátuszt kapott, ott találkozott Georg Hobmeierrel, a Causa Creations nevű cég alapítójával. Hobmeier 2009 óta készít úgynevezett "politikai játékokat", amelyben társadalmi problémák jelentik adják a történet vezérfonalát. Ők ketten összeálltak, és idén júniusban megjelentették a "Path out" nevű játék demo verzióját, amiben a játékosok Abdullah bőrébe bújhatnak, és megpróbálhatnak eljutni a szíriai Hamából a török határra.

**A számítógépes játék, mint médium, kezd felnőni, ma már az emberek nem feltétlen csak szórakozásból játszanak, hanem azért, mert mélyebben bele akarnak vonódni valamibe, az intellektusukat és az érzelmeiket szeretnék stimulálni, és nem csak fejbe akarnak löni**

## **egy zombit - mondta Hobmeier.**

*A játékosok háttérsztorit akarnak, ami a valósághoz kapcsolódik. Látni akarják például, mi történik Szíriában - tette hozzá Abdullah.*

## **Ilyen az élet a polgárháborús Szíriában**

Az már a játék elején kiderül, hogy egy nagyon is személyes sztoriról van szó: Abdullah mellett szereplők a történetben a szülei, a nagybátyja, a sztori pedig alapvetően azt az utat járja be, amelyet ő tett meg, míg elért a szíriai-török határig. Mégsem teljesen az ő története, Georg Hobmeierrel együtt ugyanis ennél többet is meg akartak mutatni a polgárháborús Szíriából.

A játék elején Abdullahnak csupán egy olajlámpát kell megszereznie, a lakásukban ugyanis hol van, hol nincs áram, mert a kormány rendszeresen eladja a megtermelt elektromosságot Libanonnak. A lámpa kereséskor derül ki, hogy Abdullah bátyja részt szeretne venni egy kormányellenes tüntetésen, szülei viszont ellenzik ezt. A fiú nagynénje ugyanis évtizedekkel korábban éppen a kormányzati beavatkozás során halt meg, civilként. Az idősebb fiú azonban elmegy, később pedig emiatt el kell hagynia Szíriát.



Georg Hobmeier fotó: Magócsi Márton

A játék igazi háborús hangulatot áraszt magából. Az igazi cselekmény 2014-ben indul, amikor Abdullah szülei közlik a fiúval, hogy azonnal Törökországba kell menekülnie, különben erőszakkal besorozzák a hadseregbe, és háborúzni küldik. A falakon mindenhol Szíria diktátorának Bassár el-Aszadnak a képe lóg, a szobanövények mind hervadtak, mert nincs elég víz locsolni őket, Abdullah nagybátyja a pincében dugdossa az üzemanyagot, a szomszédok pedig finoman szólva sem segítőkészek, egyikük például kormányzati besúgó.

*A kém karaktere valójában nem létezett, nem ő volt Abdullah szomszédja, de fontosnak tartottuk hangsúlyozni, hogy jelentős titkosszolgálati felderítés zajlott az országban, és ilyen emberek amúgy igenis léteztek - mondta Georg Hobmeier.*

## **Ki tudja, hová viszi az embercsempész**

A játék maga viszont akkor kezd nagyon is átélhetővé válni, amikor Abdullah – azaz a játékos – elindul a török határ felé, az igazi Abdullah pedig a képernyő sarkából mesél arról, hogyan érezte magát ekkor. *Emlékszem, ahogy ott ültem a kocsiiban, végig azon gondolkodtam, ahogy haladtunk, hogy ez a hely az otthonom, itt töltöttem a gyerekkorom. És nem tudom, hová megyek, mi lesz velem....* – mondta.

### **Nem sokkal később a csempészek kirakják egy aknamezőn az éjszaka kellős közepén.**

*Nem lehet megbízni bennük, fogalmad sincs, hová visznek, még azt is megtiltják, hogy használd a telefonodon a GPS-t. Ha azt mondja, két perc séta és ott vagy, abból lehet két óra futás is* – magyarázta Abdullah.

A játék mindezek ellenére nem fedi le teljesen a valóságot. A játékosnak például több katonai ellenőrző-ponton is keresztül kell haladnia, van ahol bújkálva, és van, ahol megkenve a katonákat. *Valójában sokkal erőszakosabb volt az egész* – mesélte Abdullah. Minden kiejtett szóra figyelnie kellett, és teljesen normálisnak számított, hogy néha pofán vágják. Az viszont, ahogy átkelt a szíriai-török határfolyón, éppenséggel úgy zajlott a valóságban is mint a játékban: egy hordóban húzták át, és csak egy kis lukon keresztül tudott lélegezni.



Path Out fotó:

### **Kivégeznék, ha visszatérne**

A játék egyelőre csak Törökországig követi Abdullah sorsát, Georg Hobmeier szerint azért, mert egyelőre csak erre, az első fejezetre tudtak elég pénzt szerezni. Ha minden a terveik szerint alakul, akkor jövőre folytatni fogják, és végül öt fejezeten keresztül lesz játszható Abdullah útja Görögországon át Ausztriáig. Ezek között szerepelni fog egy magyarországi rész is, a fiú ugyanis 2015 szeptemberében, a menekültválság csúcsán érkezett Magyarországra, megjárta a déli határt, majd Budapestet, míg végül Bécsbe nem ért. Erről azonban nem akart beszélni, mint mondta, majd a játék során elmeséli ezt a sztorit is.

*A játékból is kiderül, a menekülés nem egyszerű, hanem drága és veszélyes. Egyáltalán nem móka* – mondta. A szülei még mindig Szíriában élnek, néha tudnak csak beszélni az interneten, ha épp van

áram Hamában. Ő pedig valószínűleg soha nem térhet már vissza a hazájába. Ha az ISIS nyeri a háborút, akkor azért, ha a szíriai a kormány, akkor pedig azért, hiszen elszökött a kényszerosztás elől.

**Kivégeznének, mint árulót - mondta.**

Ausztriában viszont státuszt kapott, és a mérnök végzettségű bátyjával él együtt. *Dolgozhatok, jogaim vannak, utazhatok Európán belül. Már voltam Svédországban, most pedig itt vagyok Magyarországon. Még nem tudom, mi lesz a következő - mosolygott.*

A *Causa Creations Path Out* című játéka Abdullah Karam főszereplésével ingyen letölthető és játszható [erről a címről](#).