

Unzumutbar

Eine Kurzgeschichte anlässlich des Europäischen Protesttags zur Gleichstellung der Menschen mit Behinderung

Neue Quest freigeschaltet: zwei Monate Praktikum bei Klüngel Games. Aus allen in der Projektwoche eingereichten „Game Design“-Konzepten war ausgerechnet meins ausgewählt worden. Das überraschte mich nicht nur, weil Klüngel Games bisher noch nicht sonderlich mit barrierefreiem Game Design aufgefallen waren. Sondern auch, weil in den letzten Monaten alle meine Bewerbungen um Praktika im Sande verlaufen waren – spätestens, wenn klar wurde, dass ich im Rollstuhl saß. Dies war eine einmalige Chance.

Dass ich die Nachricht las, während ich schon vom Weiten das Defekt-Schild am Aufzug, der mich zu meiner Vorlesung in Programmierung bringen sollte, hängen sah, könnte fast schon als schlechtes Vorzeichen angesehen werden. „Drei Wochen“, murmelte ich. „Seit drei Wochen kaputt und nichts passiert.“

Die Vorlesung fiel für mich also schon wieder aus. Ärgerlich, aber so hatte ich wenigstens Zeit, mich über die Einladung zum Vorstellungsgespräch für den Praktikumsplatz zu freuen. Ich wendete den von einem Enermarginie-Kern, also gebündelter Magie, angetriebenen Rollstuhl und verließ mit surrendem Motor die Fachhochschule. Draußen rief ich Max an. Dey und ich waren seit unserer Kindheit unzertrennlich und wir teilten jede Freude miteinander.

„Hey Max! Erinnerst du dich an meine Projektwoche? Mein Konzept zu adaptiven Steuerungseinstellungen, ich ...“

„Du hast gewonnen!“

„Ja. Also, nein, es war ja kein Wettbewerb. Aber ja, ich habe ein Vorstellungsgespräch. Bei Klüngel Games.“

„Klüngel Games. Die sind doch in der Südstadt, am Chlodwigplatz, oder?“ Max Stimme schlug um. Zuvor noch aufgedreht von Freude, nahm sie einen dunkleren Ton an.

„Genau. Die machen diese coolen Serious Games.“ *Cool* und *serious*, zwei Worte, die bei Games eigentlich nicht in ein und denselben Satz gehörten, doch Klüngel Games hatten schon mehrfach bewiesen, dass sie diesen Spagat schafften. Ihr Debüt, ein Strategie-Game, das die Ressourcenknappheit des 19. Jahrhunderts und die daraus resultierende gemeinsame wissenschaftliche Forschung magischer und nicht-magischer Menschen thematisierte, räumte direkt unzählige Preise ab. Verdient: Geschichte war nie so interessant wie in diesem Game.

„Ich will dir deine Freude nicht kaputt machen, Ava, aber da haben sehr viele Gebäude Stufen am Eingang.“

„Weiß ich doch. Das muss ich noch abklären. Aber sie haben mein Konzept genommen, dann werden sie sich darüber wohl klar sein.“

Spoiler: sie waren sich nicht im Klaren, was es alles bedeutete, weil man die Welt ganz anders sah, wenn man nicht ständig um Teilhabe und Zugänge kämpfen musste.

Das Vorstellungsgespräch fand in einem kleinen ebenerdigen Café um die Ecke vom Studio statt. Klüngel Games hatten für ihr Studio einen Bereich in einem Shared Office eingerichtet – dessen Eingang vier Stufen zierten.

Anspannung verengte meinen Brustkorb. Ich knetete meine Hände, während ich mich im Café Löwenzahn umsah. Es wirkte wie ein gemütliches Wohnzimmer. Kleine Tischchen, alles unterschiedliche Modelle, zusammengesuchte Stühle und die Wände geschmückt mit Bildern lokaler Kunstschaffender, manche davon wirkten wie animiert oder hatten einen besonderen Schimmer – eindeutig mit Magie gemalt. Und über allem lag der Duft von frisch gemahlenem Kaffee.

„Wir haben den Vermieter schon angesprochen, er prüft aktuell noch Angebote für eine Rampe, aber bis das Praktikum startet, wird das erledigt sein.“ Kazumi, meine zukünftige Praktikumsbetreuerin und bei Klüngel Games zuständig für Game Programming, sah mich lächelnd über ihre Kaffeetasse hinweg an. Neben ihr saß Jonas, der Lead Designer, Gründer und Chef von Klüngel Games. Er nickte. Anscheinend hatten sie noch nicht viel Erfahrung mit solchen Dingen und ich wollte ihnen nicht widersprechen, ihre positive Einstellung machte sie immerhin direkt sympathisch.

„Wir würden die Rampe auch selbst kaufen, aber als Indie-Studio haben wir leider keinen Spielraum für zusätzliche Ausgaben. Unsere Mittel sind immer knapp.“ Jonas zuckte mit den Schultern. „Und da kommst du ins Spiel. Wir bewerben uns gerade auf die Gamesförderung des Landes. Der Antrag steht schon halb. Wir möchten, dass du uns im Praktikum bei der Finalisierung unterstützt.“

Ich senkte den Blick zu meinem Cappuccino und lächelte. Der junge Barista hatte mit Kakaopulver einen Gaming-Controller auf den Milchschaum gemalt. Kazumi hatte mir bereits verraten, dass dieses Café von ihnen häufiger aufgesucht wurde. Die Kundschaft war wohl bekannt. Ich sah zu Jonas auf.

„Das klingt sehr spannend. Danke für euer Vertrauen.“

Es bedeutete mir viel, bei einem so wichtigen Projekt eingebunden zu werden. Förderungen waren für kleine Indie-Studios existenziell notwendig. Das damit gezeigte Vertrauen löste den Knoten in meiner Brust und das Gespräch wurde leichter. Natürlich unterhielten wir uns auch über mein Steuerungskonzept, das Jonas sehr interessant fand. Ich erwähnte kurz, dass mich ein Beitrag der Game Designerin Mila Codewell zu dem Konzept inspiriert hatte. Mila sprach sich oft öffentlich für mehr Barrierefreiheit in Games aus und wir tauschten uns gelegentlich aus.

Das Gespräch ging insgesamt fast zwei Stunden, wie Kazumi mit einem Blick auf die Uhr überrascht feststellte. Sie und Jonas mussten zurück ins Studio. Doch bevor sie sich verabschiedeten, wurde mir mit Handschlag die Praktikumsstelle zugesagt. In einem Monat sollte es losgehen.

Zwei Tage später hatte ich den Praktikumsvertrag und eine Schweigepflichtserklärung schriftlich vorliegen. Ich schickte beides unterschrieben sofort zurück. Alles sollte abgesichert sein, damit nichts mehr dazwischen kam.

Obwohl ich anderes befürchtet hatte, verging der Monat wie im Fluge. Gut für mich, weil ich endlich ins Praktikum starten konnte. Und doch ...

„Ava, es tut mir so leid! Der Vermieter hat sich die Angebote für eine Rampe noch nicht angesehen, aber bis Ende der Woche hat er eine Rückmeldung versprochen. Ich bringe dir morgen einen Laptop und richte alles ein, dass du erstmal von Zuhause arbeiten kannst.“ Hitze stieg in mir auf, mein Gesicht kribbelte, als Kazumi mir das am Telefon mitteilte. Ich atmete stoßweise.

„Okay.“ Mehr konnte ich nicht sagen, wenn ich nicht in Tränen ausbrechen wollte. Ich hatte mich so auf die Arbeit im Studio gefreut. Klar, ich durfte immer noch helfen. Trotzdem war es einfach nicht dasselbe, nicht vor Ort zu sein.

Wie versprochen kam Kazumi am nächsten Tag zu mir nach Hause und richtete den Arbeitsplatz ein. Der Laptop summte beim Start kurz, während er die benötigte Enermarginie aus der Leitung zog. Kazumi tippte nicht auf der Tastatur, sondern hielt mit einem konzentrierten Blick ihre Hände über den Laptop. Programme öffneten und schlossen sich, Zeilen von Code erschienen wie von selbst auf dem Bildschirm.

„Du hast Coding-Magie“, stellte ich fest. „Deshalb gibt es bei euch fast nie Bugs!“ Für einen kurzen Moment war ich neidisch. Was man mit magisch verstärkter Programmierung alles erschaffen konnte! Ohnehin hatte ich mir schon oft gewünscht, Enermarginie aktiv nutzen zu können. Als Mensch mit Magie wäre ich nicht mehr nur eine Behinderte, ein sogenannter Kostenfaktor ohne Wert.

Kazumi drehte sich zu mir um und lächelte stolz.

„Gut kombiniert. So, dein Arbeitsplatz ist fertig. Komm mal etwas näher, ich zeige dir noch schnell alles.“

Dann erklärte sie mir, wie das Studio digital organisiert war. Ordnerstrukturen, Game-Engine, Programme für die interne Team-Kommunikation. Außerdem legte sie mir die Förderrichtlinien zum Laptop.

„Lies dir das gründlich durch. Damit bist du eine Weile beschäftigt. Wenn du Fragen hast, ruf an. Oder schreib über unser Tool.“

So vergingen zwei Wochen. Ich arbeitete mich durch die Richtlinien, prüfte, was bereits für den Antrag ausformuliert war, ergänzte meine Vorschläge. Am Ende der zweiten Woche meldete sich der Vermieter endlich bei Klüngel Games. Er würde die Rampe nicht anschaffen. Die Kosten seien eine unzumutbare Belastung. Natürlich erzählte ich das sofort Max. Dey studierte Jura und

gemeinsam gingen wir alles durch. Ohne Erfolg. Anbieter der Privatwirtschaft konnten sich über den Vorwand der zu hohen Kosten aus der Pflicht ziehen und mussten Barrierefreiheit nicht sicherstellen.

Das wöchentliche Meeting wurde nun dauerhaft ins Café Löwenzahn verlegt, damit ich dabei sein konnte.

„Wie weit ist der Förderantrag?“, fragte Jonas und wandte sich Kazumi zu. Kazumi wiederum lächelte mich auffordernd an.

„Ava, erzählst du?“

„Oh. Ja, ähm, wir sind fast fertig. Eigentlich ist da nur noch eine Sache ...“ Ich schluckte. Es war ein großes Ding für mich, das anzusprechen. Ein Thema, das mir wichtig war, dennoch wollte ich damit nicht nerven oder das Team belasten. „Es gibt zusätzliche Punkte, wenn ein Konzept zur Barrierefreiheit des Spiels eingereicht wird. Wo steht ihr da?“

Jonas, Kazumi und Sara, die für die grafische Gestaltung zuständig war, tauschten Blicke. Dann sagte Sara:

„Die Artworks sind so gestaltet, dass sie ohne Farben funktionieren. Es gibt auch keine schnellen Bildwechsel oder Lichtblitze.“

„Und wir bauen gerade Untertitel“, ergänzte Jonas.

„Das ist gut. Aber für die Förderung nicht genug. Kann ich das Spiel testen? Vielleicht finde ich noch mehr. Oder etwas, das noch leicht eingebaut werden kann.“

Jonas nickte energisch.

„Sehr gute Idee! Kazumi, richte Ava einen Zugang zur Testumgebung ein.“

Als ich wieder Zuhause war, ließ ich mir von meiner Mutter den Laptop aufstellen und die Blätter mit den Förderrichtlinien zurechtlegen. Der einzige Vorteil daran, dass ich im Homeoffice arbeiten musste: Es war jemand da, um mich bei Dingen zu unterstützen, für die mir die Kraft fehlte. Ich hätte für das Praktikum gerne Assistenz gehabt, aber so kurzfristig war es unmöglich, eine Bewilligung zu bekommen und dann auch noch das passende Personal zu finden. Zudem wurde ohnehin gerade in stillen Kammern der Politik darüber diskutiert, Assistenzleistungen zu kürzen. Sie waren „zu teuer“ – die Kostenfrage, mal wieder.

Ich öffnete die Testumgebung. Zum ersten Mal seit Beginn meines Praktikums kam ich konkret mit dem Spiel in Berührung. Aus dem Antrag wusste ich bereits, dass der Arbeitstitel *Formular* lautete, und es um die Irrungen und Wirrungen im Bürokratie-Dschungel ging. Ich schmunzelte. Irgendwie war die gesamte Situation rund um das Praktikum ganz schön ironisch.

Das Game sah toll aus. Die Optik erinnerte an alte Zeichentrickfilme, aber dunkle, dicke Linien und Umrandungen verstärkten die Kontraste. Sara hatte als Spielfigur einen Origami-Kranich gezeichnet, und die Animationen mit ihrer Grafik-Magie unterstützt. Die Bewegungen waren flüssig, völlig natürlich.

Der Kranich musste Antragsformulare durch ein Labyrinth tragen, dabei galt es auf herumfliegende Paragrafen aufzupassen, die ihm die Anträge aus den Krallen reißen wollten. Zum Schluss musste er noch Stempel in der richtigen Reihenfolge abholen. Eine schöne Mischung aus Geschicklichkeit und Gedächtnis, die gleichzeitig aufzeigte, wie schwer es gemacht wurde, auf öffentliche Leistungen angewiesen zu sein.

Durch die ersten drei Level flog ich problemlos. Dann jedoch kam eine Stelle, bei der ich gleichzeitig fliegen, ausweichen und stempeln musste. Was so umgesetzt war, dass eine Taste gedrückt gehalten, und weitere in sehr kurzer Zeit in einer vorgegebenen Reihenfolge betätigt werden mussten. Ich versuchte es – mehrmals. Erfolglos. Entweder der Kranich stürzte ab, ließ das Formular los oder er traf nicht alle benötigten Stempel.

Frust sammelte sich wie ein Grummeln in meinem Magen. Ich wusste, dass es kein persönliches Versagen war. Die Game-Mechanik arbeitete schlicht gegen meine fehlende Muskelkraft. Und dennoch taten diese Konfrontationen mit meinen Grenzen immer wieder weh.

Ich starrte den Laptop frustriert an, als wäre es seine Schuld wie das Game gestaltet war. Kurz flackerte das Bild. Ein Kribbeln wie ein leichter Stromschlag zuckte von meinen Fingerspitzen aus durch meinen Körper. Dann war alles wieder normal, das Kribbeln nur noch eine kitzelnde Erinnerung. Ich schüttelte den Kopf. Seltsam.

Die Testumgebung gab mir die Möglichkeit, ein anderes Level zu starten, also übersprang ich diese Stelle und testete weiter. Insgesamt fand ich noch dreimal ähnliche Probleme. Außerdem fiel mir an einigen Stellen auf, dass die Schrift sehr klein und schwer lesbar war.

Ich öffnete den Chat mit Jonas. Der Cursor blinkte und wartete auf meine Eingabe. Ein tiefer Atemzug. Und noch einer. Dieses Praktikum war mein Traum. Wenn ich jetzt ein Fass aufmachte, wurde ich vielleicht von der unterstützenden Praktikantin zu derjenigen, die Probleme machte. Die alles durcheinander brachte.

„Du hast es drauf, Ava. Warum haben sie dein Konzept ausgesucht? Weil sie daran arbeiten wollen“, würde Max wahrscheinlich sagen, wenn ich mit denen darüber sprach. Dey musste gar nicht anwesend sein, um mich zu ermutigen.

„Hallo Jonas“, tippte ich los. Anschließend schilderte ich alle Problemstellen, die ich gefunden hatte. Ich schrieb die Nachricht zweimal neu, dann schickte ich sie ab, bevor mich der letzte Rest Mut verließ.

„Oh“, war seine Antwort. Dann blieb es zehn Minuten lang ruhig. Zehn Minuten, in denen ich mich darauf einstellte, meinen Praktikumsplatz verloren zu haben. Anstatt einer Kündigung war die nächste Nachricht allerdings eine Einladung an alle zu einem Meeting am nächsten Morgen im Löwenzahn. „Notfall-Besprechung“, so der Titel. Ich schluckte kräftig.

„Wie lange soll das eigentlich noch so gehen? Mit unseren Meetings im Löwenzahn?“, antwortete Sara auf die Einladung. Ich zuckte zusammen, als hätte man mich geschlagen. Reflexartig schrieb ich:

„Tut mir leid!“

„Was? Nein! Ava, oh je, so war das gar nicht gemeint. Eigentlich wollte ich nur wissen, ob die Rampe noch kommt?“

Kazumi schilderte Sara die Lage. Dass es keine Chance auf die Rampe gab, weil das Behindertengleichstellungsgesetz keine Zähne, aber dafür eine gigantische Hintertür hatte.

„Das darf doch nicht wahr sein!“

Am nächsten Morgen trafen wir uns früh im Café Löwenzahn. Jonas hatte meine Analyse und die passenden Screenshots ausgedruckt und auf den Tisch gelegt. Seine Stirn lag in Falten, und dass bereits zwei leere Kaffeetassen vor ihm standen, verstärkte den Eindruck, dass er zu wenig geschlafen hatte. Oder gar nicht.

„Einige von den Problemen, die Ava gefunden hat, gehen tief in die Mechanik. Wenn wir das anpacken, können wir den Release-Termin nicht halten. Und dann rutschen wir in das nächste Förderjahr, also keine Förderung dieses Jahr.“ Alle tauschten Blicke miteinander. Ich sank in meinem Sitz zusammen und versuchte, nicht aufzufallen. Jetzt verstand ich, warum es ein Notfall war.

Sara nahm sich die Liste und die Screenshots. Kazumi sah mich an.

„Hey. Zieh nicht so ein trauriges Gesicht. Das war wichtig, uns das zu zeigen.“

Ich hob meinen Blick vom Latte Macchiato und sah Kazumi an. Ihre Worte lösten meine Beklommenheit.

„Also“, richtete Sara das Wort in die Runde, „ich habe eine Idee: Ein paar von den kleineren Problemen können wir noch in der Frist ausbügeln. Die schreiben wir als gelöst in den Antrag. Die anderen kommunizieren wir öffentlich – und im Antrag – als bekannte Probleme. Wir geben ein verpflichtendes Patch-Versprechen.“

Jonas sprang auf.

„Das ist gut! Sara, du bist ein Genie! Ava?“

„Äh ...“, ich war überfordert, dass meine Meinung bei einer so wichtigen Entscheidung gefragt war. „Ja. Das ... das könnte funktionieren. Ehrlichkeit und klare Kommunikation sind viel wert.“

„Gut. Dann fangen wir direkt an!“ Kazumi tat so, als würde sie ihre Ärmel hochkrempeln, dabei trug sie ein T-Shirt. Genauso eifrig packte Jonas bereits alle Sachen zusammen, als Sara zu mir kam. Sie hielt mir ihr Tablet mit einem Beitrag auf YellowSun, dem sozialen Netzwerk, entgegen.

Ein Comic aus vier Panels, offensichtlich von Sara gezeichnet und magisch animiert. Das erste Panel zeigte den Eingang zum Shared Office mit der Treppe. Drei Menschen standen auf der Treppe verteilt, eine vierte Person saß im Rollstuhl davor. Für mich deutlich erkennbar, dass es das Team und ich sein sollten. Uns verband eine Traumblase, die eine Rampe zeigte. Im zweiten Bild war ein zahnloses Gesetz abgebildet. Ein Buch beschriftet mit BGG. Es hatte eine Hintertür, durch die ein Lastwagen passte. Wie es im nächsten Bild dann auch passierte. Der Vermieter fuhr mit einem Lastwagen durch ebenjene Tür. Der Schluss zeigte wieder das Team und mich.

Dieses Mal mit gesenkten Köpfen an der Treppe sitzend, auf dem Boden die Traumblase in Scherben. Der Comic traf die Situation exakt. Die Statistik zum Beitrag verriet: mehrere hundertmal geteilt, über tausend Sonnen als positive Interaktion.

Zunächst wurde mir warm ums Herz. Sara hatte sich so viel Mühe gegeben und in bester Absicht gehandelt. Trotzdem konnte ich den Stich nicht ignorieren, den mir ihre Übergriffigkeit versetzte.

„Du hättest mich erst fragen sollen. Das ist mein Leben.“ Sara riss die Augen auf.

„Scheiße, du hast recht. Ich wollte nur etwas tun, helfen.“ Sie schlug den Blick nieder. „Tut mir leid.“

„Du kannst jederzeit Hilfe anbieten, aber entscheide nicht selbst. Nichts über uns ohne uns – das gilt auch für Verbündete.“ Ich lächelte Sara aufmunternd zu. Dann nahm ich mein Smartphone in die Hand, gab ihrem Beitrag eine Sonne und teilte ihn.

Die folgenden Wochen rasten nur so dahin. Sara passte die Schriftgröße im gesamten Spiel an, Kazumi und ich programmierten eine Einstellungsmöglichkeit für die Spielgeschwindigkeit. Dadurch wurden die Problemstellen nicht komplett gelöst, das musste bis zum Patch warten, aber sie wurden spielbarer auch bei eingeschränkter Motorik.

Zwei Wochen vor Ende meines Praktikums entdeckte ich die Ausschreibung für den begehrten Kölner Spielepreis. In diesem Jahr gab es eine neue Kategorie: Jede Jeck is anders. In dieser Kategorie sollten besonders Games ausgezeichnet werden, die sich um Barrierefreiheit bemühten. Ich schickte die Ausschreibung an Jonas.

„Ihr steht noch am Anfang, aber ganz ehrlich, die Konkurrenz ist in dem Feld leider nicht groß. Ich schätze eure Chancen gut ein. Macht es wie bei der Förderung: ehrlich und transparent.“

Die Antwort kam sofort.

„Dein Projekt bis Praktikumsende. Hol uns den Preis, Ava!“

Ich hätte vor Stolz platzen können. Sofort öffnete ich das Antragsformular und schrieb los.

An meinem letzten Praktikumstag trafen wir uns wieder einmal im Café Löwenzahn. Jonas hatte seinen Laptop auf den Tisch gestellt und einen Live-Stream geöffnet. Heute wurde verkündet, welche Studios die Gamesförderung des Landes bekamen. In den Gesichtern der anderen sah ich genauso viel Anspannung wie auch ich sie fühlte. Ich knetete meine Hände. Kazumi wippte mit dem Fuß. Wie immer, wenn sie nervös war, war Sara in eine Zeichnung vertieft. Und Jonas starrte einfach nur ohne zu blinzeln auf den Bildschirm. Zehn Studios würden eine Förderung bekommen. Acht waren bereits verkündet.

„Der nächste Antrag hat uns besonders durch seine Ehrlichkeit überzeugt. Ein Spiel über die Schwierigkeiten im bürokratischen Dschungel. Ein Labyrinth aus Ansprechpersonen, die in der richtigen Reihenfolge aufgesucht werden müssen. Das kennen insbesondere Menschen mit Be-

hinderung, doch nicht alle von ihnen könnten aktuell das Spiel spielen. Klügel Games haben das erkannt und transparent dargelegt, welche Probleme es in dieser Hinsicht bei ihrem Spiel noch gibt. Aber nicht nur das, sie haben eine Selbstverpflichtung ausgesprochen, mit den nächsten Patches diese Probleme zu beheben. Das ist bisher einmalig. Daher würdigen wir den Antrag mit einer Förderung.“

Die letzten Worte konnte ich nur noch über die Untertitel wahrnehmen, weil am Tisch ohrenbetäubender Jubel ausbrach. Passend dazu wurden uns in dem Moment neue Kaffees gebracht, heute mit aufgemalten Geldsäcken. Ich lächelte den Barista an, aber er zuckte nur mit den Schultern und verschwand wieder hinter der Theke.

„Ava, das ...“ Jonas wurde vom Klingeln seines Smartphones unterbrochen. „Wir sind was? ... Ja. Cool, danke!“ Seine aufgerissenen Augen suchten meinen Blick.

„Ava, du bist eine Heldin! Wir haben gerade nicht nur die Gamesförderung erhalten, sondern wir sind auch in der Kategorie *Jede Jeck is anders* vom Kölner Spielepreis nominiert. Das verdanken wir deiner Expertise.“ Umständlich, um nicht versehentlich meine Steuerung auszulösen, beugte sich Jonas für eine Umarmung zu mir. Kazumi und Sara schlossen sich an.

„Wir müssen das feiern!“

Ich lehnte mich zurück. Den inzwischen so vertrauten Duft unseres improvisierten Meeting-Raums – dem Café Löwenzahn – in der Nase. Den Moment und die Freude um mich herum genießend, konnte ich dennoch nicht verhindern, dass meine Gedanken kurz zur Treppe umschwenkten.

So endete für mich ein Praktikum, ohne je im Büro gewesen zu sein. Es war gut, dass wir uns trotzdem organisiert bekommen haben. Ein Privileg. Aber es sollte kein Privileg sein.

Es hätte eine Rampe geben sollen, die mir die Wahl ließ, im Büro oder Zuhause zu arbeiten.

Ich hätte Assistenz haben sollen, um nicht von meiner Familie abhängig zu sein.

Ja, die Gesetze müssen sich ändern. Aber was sie brauchen, sind klare Vorgaben und Biss. Nicht Einschränkungen, Kürzungen und die Reduzierung von Menschenleben auf Kostenfaktoren.