



Jessica Rehse | Nathanael Riemer (Hrsg.)

„WIR ALLE TREFFEN
ENTSCHEIDUNGEN
IM LEBEN, ABER
LEZTENDLICH
TREFFEN UNSERE
ENTSCHEIDUNGEN UNS.“

Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten

Jessica Rehse | Nathanael Riemer (Hrsg.)
„Wir alle treffen Entscheidungen im Leben,
aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“
Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten

Jessica Rehse | Nathanael Riemer (Hrsg.)

**„Wir alle treffen Entscheidungen
im Leben, aber letztendlich treffen
unsere Entscheidungen uns.“**

Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten

Universitätsverlag Potsdam

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

Universitätsverlag Potsdam 2020
<http://verlag.ub.uni-potsdam.de/>

Am Neuen Palais 10, 14469 Potsdam
Tel.: +49 (0)331 977 2533 / Fax: -2292
E-Mail: verlag@uni-potsdam.de

Satz: text plus form, Dresden
Druck: docupoint GmbH Magdeburg
Dieses Werk ist unter einem Creative Commons Lizenzvertrag lizenziert:
Namensnennung 4.0 International
Um die Bedingungen der Lizenz einzusehen, folgen Sie bitte dem Hyperlink:
<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
Umschlagbild: Blind Squirrel Games: BioShock: The Collection, 2K Games
(Hrsg.), 2016
Titelzitat: 2K Games: BioShock, Take-Two Interactive (Hrsg.), 2007

ISBN 978-3-86956-489-0

Zugleich online veröffentlicht auf dem Publikationsserver der
Universität Potsdam
<https://doi.org/10.25932/publishup-46846>
<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:kobv:517-opus4-468467>

Inhalt

Spielanleitung – das Vorwort der Herausgeber	7
I. Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten – eine Einleitung	11
<i>Jessica Rehse</i>	
II. Handbuchbeiträge	61
BioShock 1 und BioShock 2	65
<i>Jessica Rehse</i>	
BioShock Infinite	85
<i>Jessica Rehse/Nathanael Riemer</i>	
Brothers: A Tale of Two Sons	107
<i>Saskia Meijer</i>	
Call of Duty: WWII	125
<i>Helmuth Emanuel Neumann</i>	
Company of Heroes und Company of Heroes 2	143
<i>Matthias Gottschalk</i>	
Europa Universalis IV	159
<i>Steve Buttig</i>	

Inhalt

Fable III	175
<i>Heiko Gander</i>	
Grand Theft Auto V	195
<i>Thomas West</i>	
Hellblade: Senua's Sacrifice	219
<i>Jessica Rehse</i>	
League of Legends	241
<i>Jakob Gustavs</i>	
Mass Effect	259
<i>Moritz Lehr</i>	
NieR: Automata	283
<i>Jessica Rehse/Nathanael Riemer</i>	
Papers, Please	307
<i>Mascha Tobe</i>	
Silent Hill 2	321
<i>Daniel Wendorf</i>	
The Last of Us	343
<i>Jessica Rehse/Greta Cäcilie Bach-Sliwinski</i>	
This War of Mine	361
<i>Sebastian Ernst</i>	
Valiant Hearts: The Great War	379
<i>Helmuth Emanuel Neumann</i>	
Wolfenstein: The New Order	401
<i>Jan-Niklas Meier</i>	
III. Nachspiel	421
IV. AutorInnen der Beiträge	423

Spielanleitung – das Vorwort der Herausgeber

„Die Jugend liebt heutzutage den Luxus. Sie hat schlechte Manieren, verachtet die Autorität, hat keinen Respekt vor den älteren Leuten und schwatzt, wo sie arbeiten sollte. Die jungen Leute stehen nicht mehr auf, wenn Ältere das Zimmer betreten. Sie widersprechen ihren Eltern, schwadronieren in der Gesellschaft, verschlingen bei Tisch die Süßspeisen, legen die Beine übereinander und tyrannisieren ihre Lehrer.“

Das könnten Sie im groben Wortlaut gestern noch am Abendbrottisch zu ihrem/r PartnerIn gesagt haben? Und doch werden diese Worte auf den griechischen Philosophen Sokrates (469–399 v. Chr.) zurückgeführt.

Sucht man nach Gründen für den notorischen „Ungehorsam“ der Jugend, wird sich in vielen Fällen herausstellen, dass diesen Diskrepanzen evolutionäre Prozesse zugrunde liegen: Die jeweils Altgewordenen kritisieren Habitus, „exotische“ Einstellungen und Wissensverlust der nachfolgenden Generation – die nachrückende Jugend vermag die als vermutlich „überholt“ empfundenen Lehrmeinungen und Lebensansichten der Alten nicht nachzuvollziehen. Möglicherweise sind die unterschiedlichen Perspektiven und Interessen aller AkteurInnen an diesem Missverständnis „schuld“.

Diese Diskrepanz trotz aller gefühlten Unvereinbarkeit zu überwinden, stellt eine große Herausforderung dar. Wie können alle Beteiligten in einer sich stets beschleunigenden Welt eine solide Basis für eine gemeinsame Lernatmosphäre herstellen? Die Erkenntnis, dass gemeinsames Arbeiten, Lernen und Lehren auf der *uneigennütigen* Grundlage einer gegenseitigen Wertschätzung und Vertrauensbasis sowie eines beidseitig geduldigen Verstehenwollens besonders erfolgreich zu sein vermögen, ist seit Menschengedenken bekannt. Die Rezeptur für ideale Lernprozesse erfordert anscheinend in immer kürzeren Phasen stets frische Zutaten – und das können respektive müssen mitunter auch mal relativ unbekannte oder auf den ersten Blick abwegig erscheinende Zutaten sein.

Eben diese Suche nach solch neuen Rezepten führte in den Jahren 2014/15 an der Universität Potsdam verschiedene experimentierfreudige Menschen – Studierende und Dozierende – mit grundsätzlicher Lernbegierde aus unterschiedlichsten (Fach-)Richtungen zusammen. Aus diesen Begegnungen heraus entwickelten sich drei gemeinsam geplante und durchgeführte Seminare, die sich rund um das Medium „Computerspiel“ drehten und die verschiedensten Themenbereiche aus dessen Perspektive beziehungsweise anhand dessen Inhalten betrachteten. In Abhängigkeit von den jeweils behandelten Themengebieten änderten sich in egalitär angelegten Sitzungen die Positionen der jeweils „Lehrenden“ und „Lernenden“ vielfach.

Wen wundert es? Hierarchien, Wissensbestände und Lernprozesse sind sehr fluide geworden. So waren die wöchentlichen Begegnungen der universitären Seminare von beidseitigen „Aha-Effekten“ bestimmt und zeichneten sich durch hohe Teilnehmerzahlen mit außerordentlichen Diskussionsbeteiligungen aus, die sich nach Seminarende in der Regel noch in den Flur hinausverlagerten.

In dieser überaus interessanten Lernatmosphäre entstand die Idee, eine Publikation mit Texten von Studierenden zu gestalten. In derselben sollten verschiedene Kernaspekte des Lernens, der Mitwirkung in Akademisierungsprozessen und der Computerspiele als Kulturgut gebündelt werden. Von Beginn an wurde an eine Art „Handbuch“ gedacht, das aufgrund kürzerer Texte eine möglichst große Zahl von AutorInnen mit unterschiedlichen Perspektiven und Interessen zu berücksichtigen vermag.

Die Interaktion mit Computerspielen stellt ein ganz alltägliches und omnipräsentes Gesellschaftsphänomen dar, das man „gut“ oder „schlecht“ finden kann, aber nicht mehr aus der Welt zu schaffen ist. Viele öffentliche Äußerungen über Computerspiele werden ohne tieferes Wissen über ihre komplexen Zusammenhänge und mediengeschichtlichen Aspekte getätigt. Die vorliegende Publikation möchte lernenden Menschen aus der Game-Community die Möglichkeiten bieten, ihre Perspektiven kritisch zu überdenken und in wissenschaftlich-sachlicher Form zu artikulieren. Die exemplarischen Einblicke in die Welt der Computerspiele richten sich in erster Linie an Eltern, LehrerInnen und MultiplikatorInnen und versuchen zu erklären, was sich in den Tiefenstrukturen dieses Mediums ereignen kann. Daher musste zu Projektbeginn eine feste Grundstruktur für die Artikel entwickelt werden, durch die ein informativ-komprimierter Überblick über die jeweiligen Spieltitle geboten werden kann. Eine weitere Maßgabe stand von Anfang an fest: Das Ergebnis sollte ein „Hand-Buch“ sein – haptisch-materiell, gedruckt und in lesbarem Stil.

Interessante Ideen können Begeisterung auslösen und ein großes Maß an Eigeninitiative entfachen. Für die Herausgeber war es eine sehr große Freude beobachten zu dürfen, wie sich das „Handbuch-Projekt“ in der Gamer-Community herumsprach und aus ihr Anregungen mit Bitten um Mitwirkung kamen. So verwundert es nicht, dass das vorliegende Endresultat nicht nur die Beiträ-

ge von Studierenden enthält, sondern auch maßgeblich durch Texte von Game-EnthusiastInnen aus dem Computerspielejournalismus, der -spieleentwicklung, von videospiegelbegeisterten SozialarbeiterInnen, HistorikerInnen, KulturwissenschaftlerInnen, LehrerInnen und Angehörigen weiterer Branchen belebt wird. Selbstverständlich spiegeln die Meinungen der Autoren nicht die Positionen von ganzen Institutionen und Unternehmen wieder. Schließlich soll auch nicht verschwiegen werden, dass einige sehr spannende Vorschläge aus ganz praktischen Gründen nicht berücksichtigt werden konnten. Wir danken allen Beteiligten herzlich für ihr Engagement, auch wenn es ihre Handreichungen nicht ins fertige Buch geschafft haben sollten. Ferner ist Daniel Boll für sein umsichtiges Lektorat sowie Jan Sturm und Pia Liane Buskies-Utesch für ihre Unterstützung bei der Gestaltung des Umschlagbildes zu danken.

Die präsentierte Zusammensetzung der vorgestellten Computerspiele erklärt sich aus dieser Eigeninitiative und den Interessen der diversen AutorInnen. Mit dieser Auswahl wird selbstverständlich weder ein kanonischer Anspruch erhoben noch Genre, ästhetische Gestaltungen oder Spielmechaniken bevorzugt oder in eine, wie auch immer geartete Hierarchie eingeordnet.

Wie alle menschlichen Kulturzeugnisse – wir erinnern uns an die Geschichten über Kain und Abel, die Kriegsgöttinnen der Antike und die Ballspiele der Mayakulturen – können auch Computerspiele „Gewalt“ enthalten. Weder kanonisierte Schriften, Kunstwerke oder Sportarten sind deswegen grundsätzlich „schlecht“, sondern lediglich Artikulationen ihrer Zeit, die aufgrund sich verändernden Vorstellungen stets neu gedeutet werden. In Hinblick auf Gewaltdarstellungen und andere Aspekte in Computerspielen haben Gesetzgeber und Spielindustrie mittels der Einrichtung „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ (USK) hilfreiche Verfahrensweisen und Richtlinien entwickelt, um die Beachtung des Jugendschutzgesetzes zu gewährleisten.

Die besondere Genese der vorliegenden Publikation erzeugte natürlich immanente Desiderate. Es hätten sehr viel mehr wichtige Spieltitel, übergeordnete Themen und Problemkreise angesprochen werden müssen. Die Herausgeber können mit diesen „Lücken“ leben. Sie sind sich dessen bewusst, dass alle unsere Welten einem stets aufeinander aufbauenden Entwicklungsprozess unterliegen. Die Kritiker dürfen damit getröstet werden, dass unzählige alte Computerspiele in Vergessenheit geraten sind und tagtäglich überall auf der Welt neue Spiele entstehen. Die vorliegenden Ergebnisse möchten lediglich *Gedankenspiele* sein, wie man tätig werden könnte – inwiefern diese praktisch realisiert werden können, ist zu prüfen und zu evaluieren.

Mögen die Spiele beginnen!

Jessica Rehse, Nathanael Riemer, Potsdam 2020

I. Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten – eine Einleitung

Jessica Rehse

VORSPIEL

„Wann haben Sie zuletzt gespielt?“

„Spielen? Aus dem Alter bin ich doch längst raus!“

„Sicher?“

Das nächste Team-Meeting steht an, schnell einmal in Gedanken *durchspielen*, welche wichtigen Punkte unbedingt besprochen werden sollten? Der neue Fernseher ist da, und die Bedienungsanleitung ist so dick wie ein Telefonbuch. Liegt es nicht nahe, das Schriftstück keines Blickes zu würdigen und sich viel lieber beim *Herumspielen* mit der Fernbedienung mit den neuen Funktionen vertraut zu machen? Haben Sie schon einmal die Wartezeit beim Arzt mit einem Kreuzworträtsel, Sudoku oder gar einem anderen kleinen *Spiel* auf dem Smartphone verkürzt?

Tatsächlich erscheint es leicht, aus dem Bewusstsein zu verlieren, wie viele unserer Lebensbereiche von spielerischen Handlungen und Gedanken durchzogen sind, ja, vielleicht sogar auf ihnen basieren oder aus ihnen entstanden sind. Ziel dieser Publikation soll sein, dies zu ändern: Sie möchte ein höheres Bewusstsein für die Bedeutung des Spiels für unser Leben und Erleben schaffen. Mit Blick auf die Bedeutung des „lebenslangen Lernens“ sollen zudem Vorschläge gemacht werden, wie dieses Wissen über die Natur des Spielens dazu genutzt werden könnte, um bewusst positive Effekte in Lernumgebungen zu initiieren – und zwar nicht

nur allgemein auf analoger Ebene, sondern auch ganz konkret am Beispiel digitaler Spiele.

Denn auch Computerspiele und die immer weiter voranschreitende Media- und Digitalisierung sind mittlerweile allgegenwärtige Komponenten unseres Lebensalltags. Deshalb soll eine Transferleistung vom Analogen zum Digitalen stattfinden und die dargelegten Erkenntnisse über das (analoge) Spielen auf das ebenfalls omnipräsente Thema kindlicher und jugendlicher Lebenswelten – im Übrigen auch mittlerweile vieler erwachsener – der digitalen Spiele übertragen werden. Dazu haben zahlreiche Autoren aus den unterschiedlichsten Perspektiven ihrer jeweiligen Fach- und Lebensbereiche ausgewählte Computerspiele auf ihre möglichen Lern- und Motivationspotenziale hin untersucht. In Form von „Handbuchartikeln“ haben sie konkrete Anregungen und Impulse herausgearbeitet, die den Leser dazu einladen sollen, einmal gedanklich durchzuspielen, wie die Implementierung von analogen sowie digitalen Spielen in Lernprozesse gelingen könnte.

In der vorliegenden Einleitung werden nun die grundsätzliche Bedeutung des menschlichen Spielens und seine Auswirkungen auf die menschliche Kultur sowie die individuelle Entwicklung vorgestellt. Um eine Basis für das Verständnis von beim Spielen stattfindenden Lernprozessen zu schaffen, ist ein kleiner Exkurs in die frühkindliche Entwicklung notwendig. Der Psychologe und Erziehungswissenschaftler André Frank Zimpel rückt in seinen Forschungen den spielenden Wissens- und Fähigkeitenerwerb ins Zentrum seiner Betrachtungen. Anhand seiner spannenden Erkenntnisse wird im Folgenden erläutert, welche Auswirkungen spielerische Handlungen auf den Körper und Geist des Spielenden haben können. Anschließend sollen seine Darlegungen mit Erkenntnissen der Digitalspielforschung abgeglichen und diskutiert werden, ob auch Computerspiele eben jene von Zimpel beschriebenen Lerneffekte anregen können. Dazu werden die Erkenntnisse des *Spielraum*-Teams des Institutes zur Förderung von Medienkompetenz der Fachhochschule Köln¹ sowie die Forschungsergebnisse des Projektes *Kompetenz-erwerb, exzessive Nutzung und Abhängigkeit. Chancen und problematische Aspekte von Computerspielen aus medienpädagogischer Perspektive*² herangezogen und bewertet.

1 Kaminski, Wilfried/Witting, Tanja (Hrsg.): *Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele*, kopaed: München 2007.

2 Dieses Forschungsprojekt wurde im Auftrag der Landesanstalt für Medien NRW(LfM) vom Hans-Bredow-Institut für Medienforschung (Hamburg) gemeinsam mit dem Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der Fachhochschule Köln durchgeführt. Fritz, Jürgen/Lampert, Claudia/Schmidt, Jan-Hinrik/Witting, Tanja (Hrsg.): *Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet*, in: Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen, Bd. 66, Vistas: Berlin 2011.

1 ANALOGE EBENE: DER SPIELENDEN MENSCH

Bereits beim Betrachten von Höhlenmalereien lassen sich Darstellungen spielender Menschen finden; bei den olympischen Spielen, die ihren Ursprung in der Antike fanden, wetteifern auch Jahrhunderte später noch Athleten in ihren Disziplinen um den Sieg. Es existiert wohl zudem auch kaum ein Haushalt, in dem sich nicht in irgendeiner Ecke noch ein Schach- oder Mühlespiel finden lässt, ohne dass sich deren Besitzer eventuell bewusst sind, dass auch diese Regelwerke bereits vor Beginn der Zeitrechnung ersonnen und gespielt wurden. Dies sind nur einige Beispiele, die das Vorhandensein spielerischer Handlungen und Spieltätigkeiten bis zu den Wurzeln der Menschheit illustrieren. Warum spielt der Mensch seit Anbeginn seiner Existenz? Ist man nicht geneigt, Spielen als „Kinderkram“ und „unnützen Zeitvertreib“ zu betrachten? Es muss doch einen Grund geben, dass Spieltätigkeiten bereits so lange existieren, wie das Leben selbst?

Im Folgenden soll kurz umrissen werden, was unter dem Begriff respektive der Tätigkeit „Spiel“ eigentlich zu verstehen ist, welchen Einfluss Spielhandlungen konkret auf unseren Körper und Geist haben – und somit letztendlich auch die Frage beantwortet werden, warum wir eigentlich spielen.

1.1 DEFINITION SPIEL

„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“³ notierte der deutsche Dichter und Gelehrte Friedrich Schiller im Jahr 1793 in seinen Briefen „Über die ästhetische Erziehung des Menschen“. In Anbetracht dieser gewichtigen Worte dürfte augenscheinlich sein, welch hohen Stellenwert das Spiel in Schillers Lebenswelt hatte. Brähe man den Inhalt seiner Aussage auf zwei Worte herunter, so scheint es, als wolle er das Spielen dem Menschsein gleichsetzen.⁴ Irgendetwas musste Schiller, selbst ein schaffender Kreativer, jemand, der noch immer als einer der wichtigsten und berühmtesten deutschen Künstler bezeichnet wird, dazu bewegen haben, sich in aller Deutlichkeit so positiv über die Natur des Spiels zu äußern. Damit war er auch nicht der Erste, Einzige oder Letzte: Bereits in der Antike deuteten Gelehrte wie Heraklit und Platon die Welt als Spiel, Romantiker wie Schlegel und Novalis träumten von Menschen, die spielerisch die Welt verzaubern,⁵ und auch der Philosoph Friedrich Nietzsche beschäftigte sich zur Zeit der beginnenden Industria-

3 Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen (1793), Reclam: Stuttgart 2000, S. 62–63.

4 Hüther, Gerhard/Quarch, Christoph: Rettet das Spiel! Weil Leben mehr als funktionieren ist, btb: München 2018, S. 18.

5 Hüther: Rettet das Spiel!, S. 74.

lisierung im 19. Jahrhundert mit dem Thema: „Reife des Mannes: das heißt den Ernst wiedergefunden haben, den man als Kind hatte, beim Spiel.“⁶

Bis hierhin sind uns nun schon mehrere Ansichten und Betrachtungsweisen zum Spiel begegnet, in denen die Begrifflichkeit wie selbstverständlich immer wieder fällt. Ganze Philosophien und Lebensansichten drehen sich um die Freiheit und Schönheit des Spiels, die Magie des Spiels, das Spiel des Lebens etc. Doch die eigentliche Antwort auf die Frage, was ein Spiel eigentlich ist und was das Wesen des Spiels letztendlich ausmacht, steht noch immer aus.

Die Formulierung einer konkreten Definition hat der Kulturhistoriker Johan Huizinga im Jahr 1938 in seinem Werk „Homo Ludens“⁷ (der spielende Mensch) versucht. Durch ihn inspiriert, wurden seitdem zahlreiche weitere Theorien und Betrachtungen herausgearbeitet.⁸ In „Homo Ludens“ untersucht Huizinga die Rolle des Spiels in der menschlichen Kulturgeschichte und legt dar, wie sich zahlreiche kulturelle Bereiche wie die Dichtung, die Wissenschaft, die bildende Kunst usw. ohne die Lust und Fähigkeit des Menschen, zu spielen, nicht entwickelt hätten. Er versteht Kultur als Spiel, meint aber nicht, dass Kultur aus Spiel entstanden ist.⁹ Es ist wichtig, dies explizit zu erwähnen, da dieses Missverständnis oft auftritt, sich die eigentliche Aussage vom Missgedeuteten jedoch stark unterscheidet. Es ist nicht gemeint, „daß Kultur durch einen Entwicklungsprozeß aus Spiel hervorgeht, in der Weise, daß etwas, was ursprünglich Spiel war, später in etwas übergegangen wäre, was nicht mehr Spiel ist und nun Kultur genannt werden kann“.¹⁰

Kultur wird also anfänglich gespielt und entsteht in Form von Spiel. Warum dies an dieser Stelle so deutlich erwähnt wird? Ist Kulturschaffung nicht ein Lernprozess?

Doch der Reihe nach. Um seine These zu belegen, schlug Huizinga erstmalig eine strukturierte Definition des Spielbegriffs vor und begründete diese ausführlich. Aufgrund der Komplexität der Herleitung und der treffsicheren Formulierung hat Huizingas Definition nichts an Aktualität verloren und wird deshalb als theoretisches Fundament dieser Einleitung verwendet. Er konstatiert:

6 Nietzsche, Friedrich: Jenseits von Gut und Böse (1886), (o. J.), in: Spiegel Online, online einsehbar unter URL: <https://gutenberg.spiegel.de/buch/jenseits-von-gut-und-bose-8646/6> (zuletzt abgerufen am 06.11.19).

7 Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel (1938), Rowohlt: Hamburg 2015.

8 Eine komplette Darstellung aller Spieltheorien würde an dieser Stelle den Rahmen sprengen, es soll jedoch auf die Ansätze von Roger Callois (er unterscheidet Spiele in soziale Handlungen – play – und Systeme – game; kategorisiert nach Wettbewerb – agon, Glück – alea, Nachahmung – mimicry, Rausch – ilinx; und regelgeleitetes – ludus – und freies Spiel – paida), Aki Järvinen (er kategorisiert Spiele in „systemische Elemente“, „zusammengesetzte Elemente“ und „Verhaltenselemente“) oder Bernard Suits (er begreift Spiele als Orte, in denen freiwillig unnötige Hindernisse überwunden werden) verwiesen werden. Es existieren noch zahlreiche weitere.

9 Huizinga: Homo Ludens, S. 56.

10 Huizinga: Homo Ludens, S. 57.

„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben.‘“¹¹

Um es noch einmal zu verschlagworten:

Spiel findet

- freiwillig
- zu einer bestimmten Zeit
- an einem bestimmten Ort
- unter Beachtung bestimmter Regeln statt,

hat

- außer in sich selbst, kein bestimmtes Ziel

und erzeugt

- Gefühle von Spannung und Freude sowie
- das Wissen, dass die ausgeführten Handlungen etwas anderes sind, als das gewöhnliche Leben.

Wenn man in Gedanken nun einige bekannte Spiele und Spielhandlungen auf diese Merkmale untersuchend durchexerziert – vom vermeintlich planlosen Puppenspiel im heimischen Kinderzimmer über das virtuose Geigenspiel einer Hobby-Violinistin bis hin zu einer inbrünstigen Darstellung auf der Bühne eines Laientheaters –, sollte sich der Wesenskern des Spiels deutlich herauskristallisieren. Der Umkehrschluss bedeutet natürlich auch, dass ein Spiel, das diese Kriterien nicht erfüllt, auch kein Spiel mehr ist. Wird das Spiel instrumentalisiert, wird das Spielfeld zum Marktplatz.¹² Wird das Spiel beispielsweise zum Geldgeschäft, zum Befehl oder zur Maßnahme, ist es verdorben, der Spielcharakter verloren. Doch darauf soll später noch einmal zurückgekommen werden.

11 Huizinga: Homo Ludens, S. 37.

12 Hüther: Rettet das Spiel!, S. 81.

1.2 LERNEN AUF NEUROBIOLOGISCHER EBENE

Um die positiven Einflüsse von spielerischen Handlungen auf Lern- und Entwicklungsprozesse besser verstehen zu können, lohnt es sich zunächst einmal zu vergegenwärtigen, wie Lernen auf neurobiologischer Ebene vonstattengeht.

Das menschliche Gehirn besteht aus Milliarden von Neuronen – bis zu 100 Milliarden, um genau zu sein. Die Besonderheit liegt jedoch nicht nur allein in der immensen Anzahl an Nervenzellen, sondern darüber hinaus auch darin, dass diese sich in einem lebenslangen Prozess nutzungsabhängig miteinander verknüpfen können.¹³ Ein Teil dieser Nervenzellen, das Axon, das für die Weitergabe von Nervenimpulsen zuständig ist, ist mit einer lipidreichen Schicht, der sogenannten Myelinscheide, ummantelt. Diese wiederum besteht aus sogenannten Gliazellen, die die Nervenfasern umwickeln und isolieren. Neuronale Verknüpfungen, die über solch eine Isolierschicht verfügen, können Reize um ein Vielfaches schneller übertragen. Im Erwachsenenalter verfügt das Nervennetz über zehnmal so viele Gliazellen wie Nervenzellen.¹⁴ Wenn Kinder also eine besonders „lange Leitung“ haben, gemahnen Sie sich zur Geduld und denken Sie an die verlangsamte Signalübertragung aufgrund ihrer noch unvollständig ausgebildeten Myelinscheiden.¹⁵

Ein ausreichend ausgebildetes Nervengerüst ist darüber hinaus essenziell, um das Zusammenspiel der verschiedenen Bereiche des Großhirnlappens zu gewährleisten. So sind die Scheitellappen der beiden Großhirnhälften für die Raumorientierung zuständig, ohne deren Ausbildung Kinder sich nicht orientieren und auch ihre eigenen Körperteile nicht räumlich zuordnen könnten.¹⁶ In den Schläfenlappen befindet sich der Sitz von Sprache und Gedächtnis, und in den Stirnlappen sitzen die Zentren für die Bewegungssteuerung sowie eine Vielzahl sogenannter Spiegelneuronen, die eng mit dem menschlichen Empathiesystem verknüpft sind. Die Spiegelneuronen sind zudem ebenso eng mit den Gefühls-, Erinnerungs- und Aufmerksamkeitszentren im limbischen System verbunden, das unter anderem für die Verarbeitung von Emotionen zuständig ist. Besonders dichte Vernetzungen zwischen Spiegelneuronen und limbischem System begünstigen beispielsweise die Fähigkeit, Mitgefühl und Mitleid mit anderen zu empfinden.¹⁷

Mit der Entwicklung der Stirnlappen wird der Erwerb sogenannter Metakompetenzen ermöglicht. Dazu gehören zum Beispiel die Fähigkeiten, Perspektivwechsel vorzunehmen, ein Rollenbewusstsein und Regelverständnis zu entwickeln, aber auch unmittelbaren Versuchungen zu widerstehen (Impulskontrolle) oder eine hohe Frustrationstoleranz auszubilden. Die Ausbildung der Stirnlappen

13 Zimpel, André Frank: *Spielen macht schlau! Warum fördern gut ist, Vertrauen in die Stärken Ihres Kindes aber besser*, Gräfe und Unzer: München 2014, S. 18–19.

14 Zimpel: *Spielen macht schlau!*, S. 27–28.

15 Zimpel: *Spielen macht schlau!*, S. 28.

16 Zimpel: *Spielen macht schlau!*, S. 29.

17 Zimpel: *Spielen macht schlau!*, S. 31–36.

ist im Übrigen erst mit circa 25 Lebensjahren abgeschlossen. Natürlich ist der Mensch ein Leben lang lernfähig, doch besonders in dieser Entwicklungsphase haben junge Menschen die Chance, sich zu freundlichen und ausgeglichenen Charakteren mit Einfühlungsvermögen und Toleranzempfinden zu entwickeln.¹⁸

Zu guter Letzt sei noch auf den als „Belohnungszentrum“ bekannten Teil des Mittelhirns hingewiesen. Kommt es beispielsweise zu Erfolgserlebnissen – wie dem Lösen eines Problems oder dem Erlangen einer neuen Erkenntnis –, wird eben jenes Belohnungszentrum aktiviert. Auch hier spielt das bereits erwähnte limbische System eine wichtige Rolle, da beispielsweise die sich dort befindende Amygdala, die affekt- und lustbetonte Empfindungen verarbeitet, aktiviert wird und verschiedene Botenstoffe, unter anderem das umgangssprachlich als eines der „Glückshormone“ bekannte Dopamin, freigesetzt werden.¹⁹ Das sorgt nicht nur für positive Gefühle. Neben Dopamin haben noch weitere Katecholamine, endogene Opiate und andere Peptide einen wachstumsförderlichen Effekt auf die neuronalen Vernetzungen – das Gehirn wird regelrecht „gedüngt“.²⁰

Es gibt Tiere wie beispielsweise Spinnen, die mit einem weitgehend fertigen Gehirn zur Welt kommen. Fähigkeiten wie den Netzbau müssen sie daher nicht erst erlernen, da die dazu nötigen neuronalen Verschaltungen bereits von Geburt an angelegt sind. Dass aber die Gehirne von Menschen (und auch Vögeln und vielen Säugetieren) nicht auf solch starre Verhaltensmuster, sondern auf Lernen und Entwickeln angelegt sind, hat sich eben schon in Ansätzen gezeigt. Wer schon einmal Tierkinder beim Spielen beobachtet hat, wird die Lust und die Begeisterung bemerkt haben, die diese dabei zu empfinden scheinen. Spielerisch und instinktiv erlangen sie beim Tollen und Raufen die Fähigkeiten – die synaptischen Verschaltungen –, die sie für ihr späteres Leben benötigen, ohne dass sie dazu aufgefordert oder angewiesen wurden. Auch Menschenkinder bilden da keine Ausnahme, ihnen ist die Lust am Entdecken und Gestalten ebenso angeboren, da das Belohnungszentrum bereits vorgeburtlich angelegt ist und jederzeit aktiviert werden kann.²¹

All dies geschieht auf biologischer Ebene in einem sich selbst organisierenden Prozess, insofern Kindern ausreichend „Spielraum“ zur Entfaltung ihrer Potenziale und ihrer Persönlichkeit gegeben wird. Diejenigen synaptischen Vernetzungen, die sich als brauchbar erweisen und regelmäßig aktiviert werden, werden gefestigt, ungenutzte abgebaut.

Es gibt keine Belehrungen, Unterweisungen oder „Fördermaßnahmen“, die diese neuronalen Entwicklungen derart begünstigen, wie es bei Kindern und Her-

18 Zimpel: Spielen macht schlau!, S. 38–39.

19 Krämer, Tanja: Schaltkreise der Motivation, 27.11.2013, in: dasgehirn.info, online einsehbar unter URL: <https://www.dasgehirn.info/denken/motivation/schaltkreise-der-motivation> (zuletzt abgerufen am 06.10.18).

20 Hüther: Rettet das Spiel!, S. 37.

21 Hüther: Rettet das Spiel!, S. 35–36.

anwachsenden, die sich beim (vermeintlich) zweckfreien und freiwilligen Spiel ganz unbewusst und von allein²² genau die Spiele aussuchen, in denen sich ihr Potenzial am besten entfalten kann, der Fall ist.²³

1.3 LERNEN AUF EMOTIONALER EBENE

Menschen kommen also neurobiologisch gesehen mit enorm vielen Potenzialen auf die Welt, und es festigen und entwickeln sich besonders die, die regelmäßig genutzt werden. Dies ist ein Anlass zur Sorge vieler Eltern, die getreu dem Motto „Use it or lose it“ ihre Sprösslinge bestmöglich auf die Anforderungen einer globalisierten Welt und eines internationalisierten Arbeitsmarktes vorbereiten wollen²⁴ und ihr Kind daher frühestmöglich mit einer Vielzahl an Förderprogrammen „unterstützen“. In der Annahme, man müsse das Gehirn trainieren wie einen Muskel,²⁵ wird der Nachwuchs in mitunter durchgetakteten Wochenplänen zu allem angemeldet, was der Kinderbildungsmarkt hergibt. Egal ob Frühenglisch, Kinderyoga, Schach- oder Geigenunterricht, die Angebotspalette ist mittlerweile breit, stehen doch auf der Seite der Nachfrage genügend Eltern mit den besten Absichten, jedoch leider nicht immer der besten Reflexionsfähigkeit. Selten sind sie sich bewusst, dass sie damit ihren Kindern kaum bis keinen Raum mehr für das selbstvergessene und frei gewählte Spiel geben. Denn ohne Zwang und Nachdruck suchen sich Kinder aus den unzähligen Spielmöglichkeiten mit schlafwandlerischer Sicherheit genau die aus, die es ihnen ermöglichen, Kontakt zu ihren eigenen Bedürfnissen aufzunehmen.²⁶

Natürlich kann die musikalische Früherziehung dem Spross auch ungeheure Freude bereiten. Schaut er jedoch abwesend und desinteressiert lieber Gleichaltrigen beim Ballspiel vor dem Fenster zu, sollten Eltern einmal überdenken, ob die Wünsche und Bedürfnisse ihres Kindes wirklich befriedigt werden oder es nicht vielmehr die eigenen sind. So sind sich wohl auch Eltern, die ihren Nachwuchs zu

22 Hüther: Rettet das Spiel!, S. 38.

23 Dieses Phänomen lässt sich mit dem vom Glücksforscher Mihály Csíkszentmihályi geprägten „Flow-Erleben“ erklären. Bei diesem handelt es sich um ein „bes. positives emotionales Erleben bei einer Tätigkeit, das dadurch charakterisiert ist, dass eine Person ganz auf ihr Tun konzentriert ist und darin aufgeht, sich selbst dabei vergisst, das Zeitgefühl weitgehend verloren ist („Die Zeit vergeht wie im Flug“). Dieses emotionale Erleben kann sich dann einstellen, wenn die wahrgenommenen Anforderungen der Tätigkeit den Fähigkeiten entsprechen. Der Anreiz bei einer solchen Handlung liegt nicht in erwarteten Handlungskonsequenzen (extrinsische Motivation), sondern in der Ausführung der Handlung selbst (intrinsische Motivation).“ Nissen, Regina/Maier, Günter W.: Flow-Erleben, (o. J.), in: Gabler Wirtschaftslexikon, online einsehbar unter URL: <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/flow-erleben-35011> (zuletzt abgerufen am 31.03.19).

24 Zimpel: Spielen macht schlau!, S. 20.

25 Zimpel: Spielen macht schlau!, S. 12.

26 Zimpel: Spielen macht schlau!, S. 12.

seinem „Glück“ zwingen und dessen „Lernerfolg“ durch Leistungsdruck erwirken, mitunter nicht bewusst, dass sie damit nur bewirken, dass er lernt, welche effektive Mittel Druck und vielleicht gar Erpressung in der Durchsetzung der eigenen Interessen sind.²⁷

Wie soll es denn auf solche eine Art zur „Dünger ausschüttung“ kommen? Wir erinnern uns, dass Dopamin und andere Botenstoffe im Belohnungszentrum nur freigesetzt werden, wenn Schwierigkeiten gut bewältigt werden, also positive Gefühle den Problemlöseprozess begleiten. Das ist am ehesten der Fall, wenn Kinder und Heranwachsende sich in als authentisch und sinnvoll empfundenen Situationen befinden. Selbst wenn Dinge dann noch nicht ganz so funktionieren, wie sie sich mitunter vorgestellt wurden, ist die Erinnerung doch trotzdem an eine positive Empfindung geknüpft, sodass motiviert einfach ein zweiter Versuch unternommen wird.

Doch auch negative Emotionen wie zum Beispiel Angst setzen Botenstoffe wie das umgangssprachlich als „Stresshormon“ bekannte Katecholamin Noradrenalin frei. Auch dies fördert das Lernen.²⁸ Bricht ein Kind beispielsweise auf einem gefrorenen See ein, wird es den dadurch empfundenen Schock so schnell wohl nicht mehr vergessen und daraus lernen, nicht noch einmal so unbedacht eine Eisdecke zu betreten. Jedoch kann diese Kopplung von Lernprozess und negativer Emotion sogar traumatische Ausmaße annehmen, wenn bestimmte Situationen oder Erinnerungen die „erlernte“ Angst- oder Stresssituation immer wieder ins Bewusstsein rufen. Dies kann beispielsweise bei Prüfungsangst der Fall sein. Unter hoher Ausschüttung von Noradrenalin „prügeln“ sich beispielsweise Studierende mitunter große Mengen an Prüfungsstoff in den Kopf, spulen dieses Wissen in der Prüfung ab und sind hinterher meist froh, das auswendig Gelernte, im schlechtesten Fall als absolut sinnlos Empfundene, schnell wieder vergessen zu können.²⁹ Zur Beschreibung solcher Situationen hat sich die treffende Bezeichnung des „Bulimie-Lernens“ etabliert. Ein Extrembeispiel für den zugrundeliegenden Wirkmechanismus ist eine posttraumatische Belastungsstörung.

Auch wenn das Resultat auf den ersten Blick dasselbe zu sein scheint – beispielsweise eine bestandene Prüfung oder ein erlerntes Musikstück – muss sich an dieser Stelle vermutlich nicht explizit dafür ausgesprochen werden, dass Lernen nicht unter Angst und Stress erfolgen und auch nicht an diese Emotionen gekop-

27 An dieser Stelle sei auf das Buch *Die Mutter des Erfolgs* von Amy Chua als schönes Beispiel verwiesen, das auch Zimpel empfiehlt. Darin beschreibt die chinesischstämmige US-Amerikanerin und ehrgeizige Rechtsprofessorin, wie sie ihre Kinder – und gar ihre Hunde – mit erpresserischsten Methoden versucht, zu ihrem „Erfolg zu zwingen“. Sie legt dar, wie dies beim ersten Kind auch noch klappte, beim zweiten und spätestens bei den Hunden jedoch katastrophal scheiterte, was sie dazu zwang, ihre Rolle und ihr Handeln als Mutter stark zu überdenken. Chua, Amy: *Die Mutter des Erfolgs: Wie ich meinen Kindern das Siegen beibrachte*, Nagel & Kimche: Zürich 2011.

28 Zimpel: *Spielen macht schlau!*, S. 23.

29 Zimpel: *Spielen macht schlau!*, S. 24.

pelt abgerufen werden sollte. Auch wenn niemand auf Dauer vor Leid und negativen Erfahrungen bewahrt werden kann, so ist es doch belegt, dass Menschen, die auf positive und das Selbstbewusstsein stärkende Erlebnisse zurückgreifen können, diese viel schneller und besser verarbeiten. Wurde außerdem etwas mit Spaß erlernt, wird sich nicht nur gern wieder daran erinnert, gleichzeitig ist auch der Wille, das Gelernte zu wiederholen und zu vertiefen, gesteigert. Da der Lerneffekt des Spielens auf der Freude am Handeln als Selbstzweck beruht, schafft kaum etwas ein so hohes Maß an intrinsischer Motivation, wie das freie Spiel.³⁰

Auf ähnlichen Grundannahmen basiert auch eine Lerntheorie des Subjektwissenschaftlers Klaus Holzkamp. Dieser unterscheidet zwischen zwei unterschiedlichen Lernkonzepten: dem widerständigen, defensiven und dem expansiven Lernen. Ein Beispiel für defensives Lernen, das schnelle Vergessen von auswendig Gelerntem, wurde bereits genannt. Unter widerständigem Lernen versteht Holzkamp jedoch auch weitere, in Bildungsinstitutionen sehr verbreitete Phänomene: passives Verhalten im Unterricht, das Zurückhalten der eigenen Meinung oder das Geben von der Lehrkraft erwarteten Antworten, selbst wenn diese nicht den eigenen Ansichten entsprechen. Defensives Lernen ist also mit anderen Worten nicht dem Interesse des Subjekts entsprechendes Lernen. Als Gegenkonzept sieht Holzkamp das expansive Lernen. Stößt der Lernende auf eine Handlungsproblematik, zum Beispiel gern ein Jahr im Ausland verbringen zu wollen, ohne jedoch die Sprache zu beherrschen, entsteht daraus für denjenigen eine Lernproblematik. Wird darauf basierend die Sinnhaftigkeit des Lernziels erkannt und für sich übernommen, kann das Subjekt aus eigenem Interesse zu einer Lernhandlung übergehen und seine Handlungsfähigkeit expandieren und nicht, weil es ihm oktroyiert wurde. Übertragen auf den direkten schulischen Kontext, kann diese Handlungs- und Lernproblematik Holzkamps Meinung nach entstehen, indem der Lehrer aus seiner unnahbaren Rolle heraustritt und sich ebenso auf die Ebene des Lernenden gibt. Holzkamp bezeichnet solche Stunden als „Sternstunden“.³¹

Auch hier dürfte deutlich werden, wie wichtig es ist, bei Lernprozessen sein Augenmerk nicht ausschließlich auf den reinen „Output“ von Kindern und Heranwachsenden zu legen, sondern vielmehr auch auf deren Bedürfnisse und Emotionen währenddessen Rücksicht zu nehmen. Da man letztere jedoch nicht so gut und eindeutig feststellen kann, gibt Ersteres ein viel schnelleres und direkteres Ergebnis.

30 Zimpel: Spielen macht schlau!, S. 25.

31 Vgl. Thews, Ingmar: Defensives und expansives Lernen: Eine qualitative Inhaltsanalyse zum Projekt „Die persönliche Entwicklung von Studierenden im Praxissemester“, in: Apelojg, Benjamin (Hrsg.): Lern dich glücklich – Arbeiten zum prozessorientierten Lehren und Lernen, Universitätsverlag Potsdam: Potsdam 2018. Online einsehbar unter URL: <https://publishup.uni-potsdam.de/opus4-ubp/frontdoor/deliver/index/docId/40470/file/ldg01.pdf> (zuletzt abgerufen am 06.11.19).

Doch unabhängig davon, ob Elternteil, Lehrer, Pädagoge etc., sollte man sich eines gewahr sein: Es ist niemandes Aufgabe, Kinder und Jugendliche wie ein Dia zu entwickeln. Es sollte jedoch unser aller Aufgabe sein, sie tatkräftig zu begleiten, zu unterstützen und zu fördern, damit sie sich selbst entwickeln können. Oder wie es der auf „Lernen und Entwicklung“ spezialisierte Psychologe und Erziehungswissenschaftler André Frank Zimpel ausdrückt: „Gras wächst bekanntlich nicht schneller, wenn man daran zieht.“³²

1.4 SPIELPHASEN UND IHRE IHR EIGENEN LERNPROZESSE

Das Wissen darüber, welche Kompetenzen und Fähigkeiten sich in kindlichen Spieltätigkeiten primär entwickeln, kann grundlegend sein, um auch eventuelle Rückschlüsse auf Lernprozesse im Jugend- sowie Erwachsenenalter ziehen zu können. Denn nur weil mit circa 25 Jahren die Stirnlappen biologisch komplett ausgebildet sind, hören die Lern- und Entwicklungsfähigkeit des Menschen ja nicht einfach auf. Während Jugendliche noch mitten in der „Umbauphase“ ihres Gehirns stecken, knüpfen auch erwachsene Gehirne weiter ihr neuronales Netzwerk, darauf basierend, welche synaptischen Pfade besonders genutzt oder eben nicht genutzt werden. Und nur weil man den Kinderschuhen entwachsen ist, heißt das nicht, dass man deshalb aufhören muss, zu spielen. Ganz im Gegenteil: Es kann sich so einiges aus den heimischen Kinderzimmern (und gar den abgedunkelten Jugendhöhlen) abgeschaut werden. Gleichzeitig werden Sie gegebenenfalls auch überrascht sein, wie viele Spielelemente – wie bereits angedeutet – sich durch unser aller alltägliches Leben ziehen.

Doch zurück zur frühkindlichen Entwicklung: Die verschiedenen Spielphasen bauen zwar aufeinander auf, das bedeutet jedoch nicht, dass Kinder auf diesen „festgenagelt“ sind, und erst recht sollte man nicht ihren Entwicklungsstand anhand dieser zu messen versuchen. Wie bereits erwähnt, suchen Kinder und Heranwachsende sich unbewusst immer diejenigen Spielarten und Spiele aus, die sie weder über- noch unterfordern, sondern ihren Bedürfnissen entsprechen und ihnen somit Freude bereiten. Auch wenn Heranwachsende auf Spiele aus jüngeren Jahren zurückgreifen sollten, ist ihr Spektrum an geistigen Fähigkeiten erweitert, und sie spielen auf eine neue, bewusstere Weise.³³ Um den kontraproduktiven Entwicklungswettbewerb zu umgehen, dem sich Kinder oft ausgesetzt sehen,³⁴ wird an dieser Stelle nach Möglichkeit auf Altersangaben verzichtet, obwohl es durchaus geschätzte Abgrenzungen gibt.

32 Zimpel: Spielen macht schlau!, S. 16.

33 Zimpel: Spielen macht schlau!, S. 40.

34 Zimpel: André Frank: Lasst unsere Kinder spielen! Der Schlüssel zum Erfolg, Vandenhoeck & Ruprecht: Göttingen 2016, S. 106.

Objektspiele

Dies ist die Phase, bei der sich Säuglinge erstmalig ihre Welt erschließen. Wie Forscher erkunden und lernen sie, ihre Bewegungen und Wahrnehmungen aufeinander abzustimmen und ihre Umwelt zu erfassen. Indem sie sich alles, was sie in die Finger bekommen, vor Augen führen und in den Mund stecken, erfahren sie auf unmittelbare Weise, dass Dinge unterschiedlich aussehen, riechen, schmecken, klingen etc. Weiterhin lernen sie, dass Gegenstände passiv und vorhersehbar auf ihre Einwirkung reagieren.³⁵

Als-ob-Spiele (auch: Sujetspiele)

Nach dem ersten Entdecken beginnt die Phase, in der Kinder beginnen, das Erschlossene auch zu deuten. Hier kristallisiert sich bereits die Leistungsfähigkeit des menschlichen Gehirns heraus. So zu tun als ob, sich etwas vorzustellen, was nicht ist, mit anderen Worten also das Denken von der unmittelbaren Wahrnehmung zu befreien, ist eine anspruchsvolle kognitive Leistung, die neben Menschen nur sehr wenige Vogel- und Säugetierarten vollbringen können.³⁶ In dieser Phase wird die Fantasie zum wichtigsten Spielelement. Ein Kreidestrich auf dem Boden kann in der kindlichen Traumwelt (wir erinnern uns an Huizingas Ort des „Anderseins“) zu einem gespannten Drahtseil über dem Abgrund werden. Eine beachtliche Leistung, die nichts anderes ist als abstraktes Denkvermögen und dieses auch schult – die wichtigste Voraussetzung, um später zum Beispiel Affinitäten für Naturwissenschaften oder Sprachenlernen zu entwickeln.³⁷ Noch sind jedoch nur äußere Dinge Gegenstand der fantasievollen Wahrnehmung, ihrer eigenen Rolle sind Kinder sich zu diesem Zeitpunkt noch nicht bewusst, und auch ihr Bewusstsein, dass andere sie wahrnehmen und wie sie sie wahrnehmen, ist noch nicht ausgeprägt.

Rollenspiele

In der Rollenspielphase breitet sich die spielerische Verwandlung der Dinge auch auf ihren eigenen Körper aus. Kinder werden sich nun langsam ihrer eigenen Rolle (im Spiel sowie auch im Leben) bewusst. Wurde in der Als-ob-Phase beispielsweise „Zugfahren“ gespielt, so lautet nun die Spielbeschreibung vielmehr „Ich bin ein Schaffner“. Sie finden erstmals Zugang zu sich selbst³⁸ und stärken darin ihr Ich-Bewusstsein.³⁹ Schnell wird den Kindern auch klar, dass Rollenspiele erst im Zusammenspiel mit Gleichaltrigen ihre komplette Magie entfalten können.⁴⁰ Dazu ist jedoch ein großes Maß an sozialer Interaktion und Impulskontrolle notwen-

35 Zimpel: Spielen macht schlau!, S. 40–41.

36 Zimpel: Spielen macht schlau!, S. 41–42.

37 Zimpel: Spielen macht schlau!, S. 21.

38 Zimpel: Spielen macht schlau!, S. 43, 97.

39 Zimpel: Spielen macht schlau!, S. 114.

40 Vgl. Zimpel: Spielen macht schlau!, S. 43.

dig. Die Fantasiewelten, Handlungen und Rollen müssen abgesprochen und aufeinander abgestimmt werden. Dabei lernen die Heranwachsenden, dass es einen Unterschied zwischen der eigenen Sicht auf die Welt und dem Blickwinkel der anderen geben kann. Sie erkennen, dass Personen etwas Einmaliges sind, und erlangen im Rollenspiel die Fähigkeit, einerseits die Rollen der anderen zu respektieren und andererseits selbst Rollenerwartungen zu erfüllen.⁴¹ Anfangs beflügeln noch Verkleidungen, Gesichtsbemalungen etc. die Fantasie, doch mit fortschreitendem Alter (und fortgeschrittenen synaptischen Verknüpfungen) und entsprechend gestärktem Selbstbild gelingt der Perspektivwechsel zunehmend auch ohne solche Gedächtnisstützen. Es gibt wohl kaum einen Lehrer, der kein einziges Rollenspiel in seinem Methoden-Repertoire hat, und auch in der Erwachsenenbildung wissen Coaches und Teamleiter die Vorzüge dieser „Spielart“ bei Weiterbildungen und Team-Building-Maßnahmen zu schätzen. Jeder ist sich zudem wohl bewusst, dass er in seinem Leben mehr als nur eine Rolle erfüllt – Ehefrau, Mutter, beste Freundin, Ärztin etc. Der Grundstein für dieses Bewusstsein wird in eben dieser Spielphase gelegt.

Regelspiele

Die wohl wichtigste Spielphase im kindlichen Lern- und Entwicklungsprozess. Langsam, aber sicher sollten sich zudem die Parallelen zu unserer alltäglichen Lebenswelt und den sich in ihr befindlichen spielerischen Handlungen beziehungsweise zur Relevanz von im Spiel zu erwerbenden Kompetenzen immer deutlicher herauskristallisieren. Spiegeln sich Kinder im Rollenspiel noch in den Erwartungen Dritter, stellen sie in der Regelspielphase nun auch Erwartungen an sich selbst.⁴² Die Rolle wird wieder zur Nebensache, nun geht es um klare Ziele, die unter Anwendung von klar formulierten Regeln zu erreichen sind.⁴³ Gelingt es Kindern, Regeln einzuhalten, was – egal ob im Spiel oder im wahren Leben – oftmals nicht einfach ist, gibt ihnen das ein angenehmes Gefühl von Selbstwirksamkeit.⁴⁴ Wiederholen Kinder in stundenlanger Monotonie eine Tätigkeit, bedeutet das in der Regelspielphase nicht, dass sie – wie das für einen Außenstehenden mitunter anmuten könnte – in überbordender Langeweile einfach nur Zeit totschiessen. Genau das Gegenteil ist sogar der Fall: sie üben sich in Selbstbestimmung und haben Freude daran. Es geht in diesem Moment nicht um das Gewinnen, sondern um das angenehme Gefühl der Selbstwirksamkeit, das entsteht, sich zu beherrschen und die „ärgerlichen“ Grenzen der Regeln einzuhalten.⁴⁵ So sehen sich Kinder in dieser Spielphase auch mit neuen Gefühlen konfrontiert – zum Beispiel

41 Zimpel: Spielen macht schlau!, S. 93.

42 Zimpel: Spielen macht schlau!, S. 133.

43 Zimpel: Spielen macht schlau!, S. 44.

44 Zimpel: Spielen macht schlau!, S. 50.

45 Zimpel: Spielen macht schlau!, S. 135–136.

dem schlechten Gewissen, wenn sie die Versuchung, im Regelspiel mit anderen zu schummeln, heimsucht und sie erleben, wie der Spielspaß darunter leidet, wenn sie der Versuchung nachgeben.⁴⁶

Darüber hinaus sind Regelspiele die denkbar beste Vorbereitung auf das schulische Lernen. In dieser Spielphase ist der Wettkampfgedanke noch nicht präsent, der Spielspaß basiert also nicht darauf, gegen andere zu gewinnen. Es geht nur um das Einhalten der Regeln. Klappt das nicht sofort wie erhofft, gibt es keinen Grund, sofort aufzugeben, und es wird einfach noch mal versucht. Das fördert einerseits die Frustrationstoleranz, andererseits eignen sich die Kinder die Bereitschaft zum ausdauernden Üben an.⁴⁷ Kommt es dann doch einmal zu Frustration und Ärger, haben Kinder hier die Chance zu lernen, mit ihren unangenehmen Gefühlen fertig zu werden.⁴⁸

Schlussendlich legt die Regelspielphase auch die Basis für eine weitere wichtige Fähigkeit: dem kritischen Denken. Das mag in Anbetracht der Tatsache, dass Kinder Regeln erst einmal strikt einhalten, aber (noch) nicht hinterfragen, widersprüchlich klingen. Doch auch hier ist das Gegenteil der Fall: Kein Mathematiker könnte komplexe Gleichungen lösen, wäre er nicht fähig, bestimmte mathematische Regeln erst einmal hinzunehmen, um ihren Zweck zu verstehen. Wurden Zweck und innere Logik erschlossen, kann fundierte Kritik folgen. Beim Erlernen von Buchstaben, Zahlen und Musizieren nach Noten ist dies ebenso der Fall.⁴⁹ Weiterhin liegt in der Regelspielphase die Basis für eine im aktuellen Zeitalter der Technisierung immer wichtiger werdende Eigenschaft: der Fähigkeit, mit technischen Geräten umzugehen. Kinder lernen, das Regelmäßige vom Zufälligen zu unterscheiden und dies in ihre Überlegungen miteinzubeziehen. Mithilfe von achtsamem, strategischem Probieren ist beinahe jedes Gerät schnell durchschaut.⁵⁰

Auch eine mögliche Ursache von Aufmerksamkeitsdefiziten und Anpassungsstörungen lässt sich mitunter auf diese Entwicklungsphase zurückführen. Haben Kinder in der Regelspielphase eben nicht gelernt, sich in Selbstwirksamkeit zu üben und ihre Impulse zu kontrollieren, indem sie Regeln einhalten, fällt ihnen das an einem Ort mit vielen Regeln – wie zum Beispiel der Schule – entsprechend schwer.⁵¹

46 Zimpel: Spielen macht schlau!, S. 137–138.

47 Zimpel: Spielen macht schlau!, S. 140.

48 Zimpel: Spielen macht schlau!, S. 161.

49 Zimpel: Spielen macht schlau!, S. 141–142.

50 Zimpel: Spielen macht schlau!, S. 164.

51 Zimpel: Spielen macht schlau!, S. 142–143.

Wettspiele

„Vom Kinderleben an bis zu den höchsten Kulturbetätigungen wirkt als eine der mächtigsten Triebfedern zur Vervollkommnung des einzelnen und seiner Gruppe der Wunsch, seiner Vortrefflichkeit wegen gepriesen und geehrt zu werden.“⁵²

Ein hervorragender Ort, um seine Vortrefflichkeit zu demonstrieren, ist das Wettspiel. Ist es nun nicht mehr nur relevant, gegen „sich selbst zu gewinnen“,⁵³ indem man es schafft, bestimmte Regeln einzuhalten, rückt jetzt der Wettbewerbsgedanke, das Gegen-andere-Gewinnen, in den Vordergrund. Die Kinder entwickeln das Bedürfnis, gegeneinander anzutreten und ihre Kräfte zu messen. Doch noch geht es um „nichts“. Das Spielgeschehen ist ein in sich geschlossener Vorgang, es ist eben „nur ein Spiel“.⁵⁴ Ein „Wetten, ich kann weiter werfen als du?“ oder ein „Ich wette mit dir, ich bin vor dir da!“ hat (noch) keine Konsequenzen oder Einflüsse auf das restliche Leben (das Alter, in dem sich nach verlorenen Wetten Glatzen geschoren oder peinliche Motive an gut sichtbare Stellen tätowiert werden müssen, kommt erst viel später). Einerseits geht es darum, sich selbst und anderen zu beweisen, dass man stärker, schneller, klüger, geschickter etc. ist, andererseits aber im Umkehrschluss herauszufinden, an welchen Stellen man eben jenes nicht ist. Ein fairer Vergleich mit Gleichaltrigen hilft, die Fähigkeit zu entwickeln, das eigene Können zu erkennen und einzuschätzen. Sich weder zu über- noch zu unterschätzen, also einen realistischen Blick auf sich selbst zu haben, legt die Basis für ein gesundes Selbstbewusstsein. Unter Umständen birgt diese Spielphase jedoch auch Gefahren. Wird beispielsweise von überambitionierten Eltern Konkurrenzdenken angefeuert, kann schnell Druck, Rivalität, Missgunst oder Neid entstehen.⁵⁵

Ernstspiele

In der Pubertät, der Zeit, in der das Gehirn von Jugendlichen gern mit einer „Großbaustelle“ verglichen wird⁵⁶ (stellen Sie sich die Fertigstellung einer neurobiologischen Elbphilharmonie vor), beginnt auch die Ernstspielphase. All die Fähigkeiten, die sie sich im bisherigen Laufe ihres Lebens angeeignet haben, werden nun genutzt, um sich langsam in die „Welt der Erwachsenen“ vorzutasten. Neben Hormon- und damit einhergehenden Stimmungsschwankungen und anderen „Nebenwirkungen“ der synaptischen Umbauphase ist der Wunsch stark, sich von

52 Huizinga: *Homo Ludens*, S. 75.

53 Zimpel: *Spielen macht schlau!*, S. 134.

54 Hüther: *Rettet das Spiel!*, S. 131.

55 Hüther: *Rettet das Spiel!*, S. 34.

56 Schulte von Drach, Markus C.: *Großbaustelle Gehirn*, 10.01.2018, in: *Süddeutsche Zeitung*, online einsehbar unter URL: <https://www.sueddeutsche.de/wissen/pubertaet-grossbaustelle-gehirn-1.1833081> (zuletzt abgerufen am 11.10.18).

den Eltern zu emanzipieren, Einfluss auf die Welt zu nehmen,⁵⁷ als selbstständiges Individuum anerkannt zu werden und natürlich, seinen Platz im Leben zu finden. Doch dazu sind Experimente notwendig – dass in der Regelspielphase angeeignete Fundament zum kritischen Denken findet nun Anwendung. Gnadenlos werden Rangfolgen, Regeln und Rituale hinterfragt,⁵⁸ Grenzen überschritten und die Folgen ausgetestet. Die Jugendlichen suchen ihren Lebensweg – und finden ihn im Idealfall in zumindest grober Richtung.

1.5 SPIELE KÖNNEN VERDORBEN WERDEN

Noch einmal zusammenfassend: Kinder und Heranwachsende lernen im freiwilligen zweckfreien (nicht zu verwechseln mit sinnfreien) Spiel unter anderem Perspektivwechsel vorzunehmen, ein Rollenbewusstsein und Regelverständnis zu entwickeln und unmittelbaren Versuchungen, also ihren Impulsen, zu widerstehen. Weiterhin legen sie im Spiel die Grundsteine für wichtige Eigenschaften wie Frustrationstoleranz, kritisches Denken oder Sozialkompetenz. Sie lernen Selbstbestimmung und Selbstwirksamkeit und ihre Stärken und Schwächen kennen, sie erleben sich als Subjekt. Dabei sind die von den Kindern gewählten Spiele unbeeinträchtigt immer an ihre aktuellen Wünsche, Bedürfnisse und ihren Entwicklungsstand angepasst – wäre es anders, würde das Spiel keinen Spaß mehr machen. Das Belohnungszentrum bliebe inaktiv, und die Motivation, weiterzumachen, würde erlöschen.

Warum spielen wir denn dann nicht alle den ganzen Tag, wenn das menschliche Spiel ein „Wundermittel“ zu sein scheint, wie bis hierhin der Eindruck entstanden sein könnte?

Einerseits ist das Leben viel zu komplex. Wenn nach dem Ernstspiel der „richtige“ Ernst des Lebens beginnt, existieren natürlich unzählige Situationen, denen nicht spielerisch begegnet werden kann oder sollte. Eine gewisse spielerische Leichtigkeit bei der Bewältigung der Anforderungen des Lebens mag durchaus von Vorteil sein, aber das Spiel ist eben kein „Allheilmittel“ für alle Hürden und Probleme der Welt.

Andererseits sehen wir uns gleichzeitig mit vielen Spielen in unserem Lebensalltag konfrontiert, die eben genau das nicht sind, auch wenn es so anmuten mag. Schon im kindlichen Spiel begegnet man ihnen mitunter, in der Welt der Erwachsenen findet man sie zuhauf: die Spielverderber.⁵⁹

57 Schulte von Drach: Großbaustelle Gehirn.

58 Zimpel: Spielen macht schlau!, S. 47.

59 Hüther: Rettet das Spiel!, S. 81 ff.

Wir erinnern uns: Eine der wichtigsten Eigenschaften des Spiels ist die Zweckfreiheit – darüber hinaus die Freiwilligkeit und der Umstand, dass es sein Ziel in sich selbst hat.

Nun leben wir jedoch in einer Zeit, in der viele – wenn nicht gar alle – Lebensbereiche stark ökonomisiert sind. Effizienz, Produktivität, Funktionalität, Profitabilität⁶⁰ – früher einmal Begriffe aus der Industrie und Arbeitswelt – sind mittlerweile „Werte“, die sich durch unser Gesundheitswesen ebenso ziehen wie durch unser Bildungswesen, unsere Kultur, unsere Religion und sogar durch unser Privatleben.⁶¹ Schon vor Langem hat sich der Begriff der „Ellenbogengesellschaft“⁶² herausgebildet, der unser vom Kapital- und Konkurrenzdenken und Egoismus und Eigennutz geprägtes gesellschaftliches Leben verschlagwortet.

Auch die Welt des Spiels bleibt nicht von der Instrumentalisierung zugunsten größtmöglichen Kapitals verschont. Als wohl repräsentativstes Beispiel ließe sich hier zur Verbildlichung das Fußballspiel anführen. Es vermag zu hoffen sein, dass selbst die hochbezahlten Profifußballer während des Spiels nicht nur an ihre Gage, sondern (auch) an ihre Leidenschaft für den Sport, das Spielgeschehen und an ihre (nicht monetären) Intentionen denken, wenn es sie regelmäßig auf das Spielfeld zieht. Wirft man jedoch einen kritischen Blick hinter den Spielfeldrand, lässt sich eine Spirale von Macht, Korruption und totaler Vermarktung erblicken. Im Hintergrund ist das Spiel kein Spiel mehr, sondern reines Business.⁶³ Die Begeisterung für das Spiel und die dem Wesen des Spiels innewohnende Macht zur Erzeugung von Freude werden hier auf höchster Ebene zum Kapitalschlagen missbraucht.

Auch andere Branchen haben diese Mechanismen längst durchschaut und ihre Produkte entsprechend auf diese Wirkungsweisen abgestimmt. So gibt es allein in Deutschland über 500 000 Menschen, die im Glücksspielbereich ein pathologisches, und circa 750 000 Spielerinnen und Spieler, die ein ausgeprägt problematisches Verhalten aufweisen.⁶⁴ Und das wird von den Anbietern zum Zwecke des höchstmöglichen Gewinns möglicherweise in Kauf genommen. Mittels verschiedener, bewusst verwendeter Methoden wie beispielsweise der Verwendung von „Spielgeld“ (wie Jetons) oder der Kreditkarte geraten reale Verluste schnell aus dem Fokus, fühlen sich vielleicht gar unwirklich an, da ja kein „echtes“ Geld fließt. Indem dem „Spieler“⁶⁵ aktive Handlungsmöglichkeiten wie beispielsweise

60 Hüther: Rettet das Spiel!, S. 83.

61 Hüther: Rettet das Spiel!, S. 83–85.

62 Bereits 1982 wurde der Begriff von der GfDS zum „Wort des Jahres“ gekürt. Quaderer, Daniel/Meier, Günther: Wörter des Jahres 1970–2003, Alpenland: Schaan 2003.

63 Hüther: Rettet das Spiel!, S. 82.

64 [Red.]: Glücksspielsucht ist eine Krankheit, (o. J.), in: automatisch-verloren.de, online einsehbar unter URL: <https://www.automatisch-verloren.de/de/gluecksspielsucht/gluecksspielsucht-ist-eine-krankheit.html> (zuletzt abgerufen am 06.11.19).

65 Aus Gründen der Lesbarkeit wurde sich im Folgenden für die Verwendung des generischen Maskulinums entschieden. Natürlich sind bei jeder Nennung nicht nur männliche Spieler, sondern Spielende jeden Geschlechts gemeint.

das Drücken eines Knopfes geboten werden, wird verschleiert, dass der Ausgang des „Spiels“ fast oder ausschließlich immer vom Zufall abhängt und der „Spielende“ eigentlich eine völlig passive Rolle einnimmt. Darüber hinaus suggerieren schnelle Spielabfolgen, dass der nächste Erfolgsmoment nur Sekunden oder einen Knopfdruck entfernt ist – aufzuhören und sich dem Nervenkitzel der möglichen Gewinnmöglichkeit zu entziehen, kann schwer sein. Die Liste an Einflussnahme ließe sich noch beliebig verlängern.⁶⁶

Doch es muss trotzdem differenziert werden: Glücksspiele entsprechen grundsätzlich dem Spielcharakter – auch ein Würfelspiel ist letztendlich nichts anderes als ein Glücksspiel. Ebenso können bei einem spannenden Pokerturnier Spieler sowie Zuschauende einen tollen Abend verbringen, ohne ein schlechtes Gefühl oder Gewissen haben zu müssen. Erst wenn das Spiel beispielsweise nicht mehr freiwillig weitergeführt wird (weil bereits ein Zwangsgefühl entstanden ist) oder es seinen Zweck nicht mehr in sich selbst hat (der Zweck beispielsweise ein angestrebter Geldgewinn und nichts anderes ist) oder es auch nicht mehr nur zu einer bestimmten Zeit stattfindet (weil man nicht mehr aufhören kann) etc., darf das „Spielverhalten“ eindeutig als bedenklich eingestuft werden. Denn dann ist das Spiel kein Spiel mehr. Auch unzählige (vermeintlich) kostenlose digitale Spiele auf dem Smartphone oder Tablet, wie es sie zuhauf und leicht zugänglich in den App-Stores zu finden gibt, knüpfen an genau diese Wirkmechanismen an. Doch der Aspekt der Computerspielsucht wird später noch genauer erörtert.

Darüber hinaus gibt es Branchen, in denen weniger absichtlich und kalkuliert das Wesen des Spiels zerstört oder ausgenutzt wird. Beispielsweise wurden schon mehrfach die „überambitionierten“ Eltern (natürlich existiert auch der Gegenpol) erwähnt, doch selbst Lehrer, Pädagogen oder andere Multiplikatoren sind nicht davor gefeit, unbewusst die Rolle des „Spielverderbers“ einzunehmen. Das Wesen des Spiels – nicht zweckgerichtet, das Ziel in sich selbst, „anders“ als das reale Leben – ist schnell zerstört, wenn Kinder merken, dass sie zu Objekten von Belehrungen, Vorgaben, Erwartungen oder Erziehungs- und Bildungsmaßnahmen gemacht werden.⁶⁷

Also selbst mit „guten“ Absichten sollte unbedingt darauf geachtet werden, dass diese Intentionen dem Spiel nicht einfach „übergestülpt“ werden – denn auch dann ist das Spiel kein Spiel mehr und kann und wird auch nicht die Wirkung eines Spiels haben. Leider geschieht dies vor allem im digitalen Sektor zuhauf. In einer Zeit, in der Kinder mit modernen Medien und einer Fülle an Computerspielen aufwachsen, ist es grundsätzlich löblich, dass die Digitalisierung sukzessive

66 [Red.]: Glücksspiele – unterschiedlich riskant, (o. J.), in: automatisch-verloren.de, online einsehbar unter URL: <https://www.automatisch-verloren.de/de/gluecksspiel/gluecksspiele-unterschiedlich-riskant.html> (zuletzt abgerufen am 16.10.18).

67 Hüther: Rettet das Spiel!, S. 87.

auch Einzug in den Bildungsbereich erhält und Begriffe wie E-Learning⁶⁸, Game-based Learning⁶⁹ oder Gamification⁷⁰ immer größere Bekanntheit erlangen. Auch gibt es immer mehr Bestrebungen, Kinder und Jugendliche mithilfe von Lernspielen oder Serious Games⁷¹ zum Lernen zu motivieren oder ihnen Lernstoffe spielerisch zu vermitteln. Und in genau dieser Absicht liegt auch die Gefahr, das Spiel zu verderben, denn einige digitale Spiele sind so auf die Wissensvermittlung fixiert, dass ihnen das Spielerische abhanden und somit auch der erwünschte (spielerisch motivierende) Lerneffekt kaum bis gar nicht zum Tragen kommt.

Diese Problematik beschreibt Eric Jannot, Geschäftsführer eines auf die Entwicklung von Serious Games spezialisierten Unternehmens aus Berlin, auch in einem Interview mit der Bundeszentrale für politische Bildung. Auf die Frage, was ein gutes Lernspiel auszeichnet, antwortet er, dass es so unterhaltsam sein muss, dass es so wenig wie möglich als Lernspiel empfunden werden würde. Vielmehr müsse es einfach ein gutes Spiel sein, das Spaß mache. Nur dann könne es ausreichend Interesse wecken, dass Kinder sowie Erwachsene in der Erwachsenenbildung es überhaupt anfassen wollen. Er findet zudem einen deutlichen Vergleich zu der hier bereits mehrfach dargelegten Aussage, die Intention dürfe dem Spiel nicht übergestülpt werden. Er formuliert, die Botschaft (Anm.: das zu Erlernende) dürfe nicht einfach mithilfe eines Textes oder mit „erhobenem Zeigefinger“ vermittelt werden. Geschähe dies, werde das Lernspiel eher auf Ablehnung stoßen. Es entstünde jedoch eine völlig andere Dynamik, wenn die Botschaft als Ergebnis des eigenen Handelns wahrgenommen werden würde.⁷²

Das Medium Computerspiel ist aufgrund seiner Interaktivität prädestiniert dafür, eben solche Erkenntnisse aus der Wahrnehmung des eigenen Handelns zu erzeugen. Weiterhin wird der Lernprozess durch positive Emotionen wie empfundenen Spielspaß und erlebte Selbstwirksamkeit begleitet – natürlich vorausgesetzt, das Computerspiel ist auch wirklich ein (unverdorbenes) und vor allem „gutes“⁷³ Spiel.

Was ein Computerspiel eigentlich ist, welche inhaltlichen Unterschiede existieren und welche positiven, aber auch negativen Effekte sie auf den Spielenden haben können, soll im Folgenden dargelegt werden.

68 Elektronisch unterstütztes Lernen.

69 Auf Spielen basierendes Lernen.

70 Anwendung spieltypischer Elemente in spielfremdem Kontext.

71 Ernsthafte Spiele; eine ausführliche Beschreibung erfolgt in Kapitel 2.2 Kleine Genrekunde.

72 [Red.]: Mit Computerspielen Medienbewusstsein und Zivilcourage stärken, (o. J.), in: Bundeszentrale für politische Bildung, online einsehbar unter URL: <https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/236465/mit-computerspielen-medienbewusstsein-und-zivilcourage-staerken> (zuletzt abgerufen am 06.11.19).

73 Welche Kriterien erfüllt sein müssen, um als „gutes“ Spiel eingestuft werden zu dürfen, soll an dieser Stelle nicht kommentiert oder bewertet werden, da dies den Rahmen sprengen würde.

ZWISCHENSPIEL: WARUM SIND NEUE MEDIEN IMMER „SCHLECHT“?

Wie wäre es zwischendurch mit einem kleinen Ratespiel?

Im Folgenden sehen Sie jeweils einen Kommentar zweier Buchrezipienten, die ihre Meinung über dasselbe Buch kundtun.

Kommentar 1: „Welcher Jüngling kann solch eine verfluchungswürdige Schrift lesen, ohne ein Pestgeschwür davon in seiner Seele zurück zu behalten, welches gewiß zu seiner Zeit aufbrechen wird.“

Kommentar 2: „Mögten doch die Obrigkeiten die Macht, die sie in Händen haben, [...] dazu anwenden, daß das höllische Buch nicht mehr gelesen würde!“⁷⁴

Anhand ihrer Aussagen: Welches Buch haben die beiden Kommentatoren gelesen?

- a) Fifty Shades of Grey von E. L. James
- b) Die satanische Bibel von Anton Szandor LaVey
- c) Die Leiden des jungen Werther von Johann Wolfgang von Goethe

Ob „Fifty Shades of Grey“ und „Die satanische Bibel“ verfluchungswürdige höllische Schriften sind, mag diskutabel sein, aber in diesem konkreten Fall handelt es sich um zwei im 18. Jahrhundert niedergeschriebene Rezensionen des Briefromans „Die Leiden des jungen Werther“ von J. W. von Goethe. Option c) ist somit die korrekte Antwort.

Eben jener „Werther“, der heutzutage – also knapp 200 Jahre nach seiner Veröffentlichung – wie selbstverständlich zum Literaturkanon gehört und einen festen Platz in den Deutsch-Lehrplänen vieler Bundesländer innehat, sorgte ab seinem Erscheinen 1774 für erhitzte und empörte Gemüter und wurde zensiert. Sogar Druckverbote wurde gegen ihn ausgesprochen.

Und mit diesem Schicksal war der gute Goethe nicht allein, denn im 18. Jahrhundert galt das Lesen allgemein als gefährlich. Dem Lesen wurden gar schädigende körperliche Eigenschaften sowie verderbliche Wirkungen auf den Rezipienten zugeschrieben, denen unbedingt entgegenzuwirken sei.⁷⁵

Was aus der Sicht des 21. Jahrhunderts schwer vorstellbar scheint, kann jedoch – wenn man den Komplex stark herunterbricht – mit einem Umstand schnell begründet werden. Im fortschreitendem 18. Jahrhundert, im Zuge der Aufklärung und des sukzessiven „Ausgang[s] des Menschen aus seiner selbstverschul-

74 Um die Antwort an dieser Stelle nicht zu verraten, wird darum gebeten, die vollständigen Quellen bei Bedarf selbst zu konsultieren. Es wurde zitiert nach Paul, Laura: Vom gefährlichen zum gefährdeten Lesen – Debatten um das Lesen im Vergleich. Bachelorarbeit. Europa-Universität Viadrina Frankfurt (Oder). Fakultät für Kulturwissenschaften. Studiengang Bachelor of Arts 2010. Auszugsweise online einsehbar unter URL: <https://www.lesen-in-deutschland.de/html/content.php?object=journal&lid=987> (zuletzt abgerufen am 21.10.18).

75 Paul: Vom gefährlichen zum gefährdeten Lesen.

deten Unmündigkeit⁷⁶, nahm die Lesefähigkeit der Bevölkerung in allen Schichten – vom Bauern bis zur Frau – schrittweise zu.

Und das war: neu.

Nicht nur die Lesefähigkeit allgemein nahm zu, auch die Art der Rezeption befand sich langsam, aber sicher im Wandel. War es vorher üblich, beispielsweise Kinder einfach Texte (zum Beispiel Bibelverse) auswendig lernen und aufsagen zu lassen, verschob sich die pädagogische Methode in Richtung des verstehenden Lesens. Wurden Bildungsdefizite lange Zeit als „normal“ und „natürlich“ angesehen, galten sie nun plötzlich als änderbar. Wer sich Gedanken über das Gelesene macht, reflektiert und analysiert, neigt gegebenenfalls auch dazu, sich basierend auf seinem Wissen eine eigene Meinung zu bilden und im „schlimmsten Fall“ sogar bestehende Konventionen zu hinterfragen: „Lesen stellt nicht nur Lebensentwürfe in Frage, sondern auch Vorgaben höherer Instanzen wie Gott, Gatte, Regierung, Kirche. [...] alles Unkontrollierbare macht Angst. Gerade die, die unkontrollierbare Macht ausüben (Gott, Gatte, Regierung, Kirche!), wissen das.“⁷⁷

Doch nicht nur die Angst vor gebildeten und emanzipierten Rezipienten heizte die Debatte an. So war vor allem die belletristische Literatur, allen voran der Roman, eine immer populärer werdende Lektüreform, die ganz offen nicht mehr nur zum Bildungserwerb, sondern auch immer mehr zum erbaulichen Zeitvertreib und reinem Vergnügen genutzt wurde. Schnell war die Rede von „Lesewut“ oder „Lesesucht“. Kritiker sahen nun endgültig den Untergang des Abendlandes durch die Ausbildung von „Müßiggang, Luxus, Langeweile“,⁷⁸ den „Verfall von Sitte und Ordnung“⁷⁹ und die Bedrohung, „daß bürgerlich-patriarchalische Vorstellungen von Arbeit, rationaler Lebensgestaltung und häuslicher Ordnung auf dem Spiel standen.“⁸⁰ kommen.

Mit anderen Worten wird behauptet: Wer liest, gibt sich nur noch weltfremden romantischen Fantasien hin, hat keine Lust mehr zu arbeiten und kümmert sich nicht mehr um seinen Haushalt. Dem versuchte man Einhalt zu bieten, indem die „negativen“ Eigenschaften der Romane stetig betont und als verderblich

76 Kant, Immanuel: Beantwortung der Frage: Was ist Aufklärung?, in: Berlinische Monatsschrift, (1784) H. 12, S. 481–494. Online einsehbar unter URL: http://www.deutschestextarchiv.de/book/view/kant_aufklaerung_1784?p=17 (zuletzt abgerufen am 06.11.19).

77 Bollmann, Stefan: Frauen, die lesen, sind gefährlich, Sandmann: München 2005, S. 19; zitiert nach: Paul: Vom gefährlichen zum gefährdeten Lesen.

78 Vgl. Wittmann, Reinhard (1999): „Gibt es eine Leserevolution am Ende des 18. Jahrhunderts?“, in: Chartier, Roger/Cavallo, Guglielmo (Hrsg.): Die Welt des Lesens. Von der Schriftrolle zum Bildschirm, Campus: Frankfurt/Main 1999, S. 419–454; zitiert nach: Paul: Vom gefährlichen zum gefährdeten Lesen.

79 Bollmann: Frauen, die lesen; zitiert nach: Paul: Vom gefährlichen zum gefährdeten Lesen.

80 Goetsch, Paul (1994): „Einleitung: Zur Bewertung von Lesen und Schreiben im 17. und 18. Jahrhundert“, in: Goetsch, Paul (Hrsg.): Lesen und Schreiben im 17. und 18. Jahrhundert. Studien zu ihrer Bewertung in Deutschland, England, Frankreich, Gunter Narr: Tübingen 1994, S. 12; zitiert nach: Paul: Vom gefährlichen zum gefährdeten Lesen.

eingestufte Werke gar verboten wurden. Am Beispiel von Goethes Werther wurde das Druckverbot sogar schleunigst wieder aufgehoben, da es – so war es wohl schon immer mit dem Reiz des Verbotenen – die Verbreitung vielmehr unterstützte als bekämpfte.⁸¹

Diese „Bekämpfungsmechanismen“ ließen sich noch an zahlreichen anderen Beispielen abermals durchexerzieren. Auch nach dem Aufkommen der Lichtspielhäuser Anfang der 1900er-Jahre wurden Kinosäle als Orte großer sittlicher Gefahr wahrgenommen – drängten sich dort doch Jungen sowie Mädchen zu den besten Stunden des Tages in dunkle und schlecht gelüftete Räumlichkeiten, um dort nicht nach Geschlechtern getrennt auf engen Bänken zu hocken, gleichsam in Hypnose zu fallen und sich in „Schundfilmen“ dargestellten exzessiven sexuellen Reizen auszusetzen.⁸²

Dabei sind es auch immer gesellschaftliche Normen und Wertvorstellungen, bestimmte Überzeugungen und Auffassungen etc., die sich sukzessive im Wandel befinden. Doch schon immer war es wohl viel leichter, für komplexe gesellschaftliche, kulturelle oder zwischenmenschliche Zusammenhänge etwas besser „Greifbares“ als „Alleinschuldigen“ auszumachen und stellvertretend zu bekämpfen.

Vor ca. 200 Jahren waren es das verstehende Lesen und die „schöngestige“ Literatur, vor knapp 100 Jahren die „Kinoseuche“, und Mitte der 1900er-Jahre gab es vorrangig in Amerika heftige Bestrebungen, Comics aufgrund ihres vermeintlich verrohenden Einflusses auf Kinder, der zu einer oberflächlichen und klischeehaften Wahrnehmung ihrer Umwelt führe, zu verbieten.⁸³ Auch aktuell finden wir uns in solch einem Diskurs wieder: Seit Anfang der 2000er-Jahre rückt regelmäßig und zunehmend das Medium Computerspiel in den Fokus der Debatten.⁸⁴

Denn Computerspiele sind vor allem eines: neu.

81 Vgl. Paul: Vom gefährlichen zum gefährdeten Lesen.

82 Vgl. Saekel, Ursula: Der US-Film in der Weimarer Republik – ein Medium der „Amerikanisierung“? Deutsche Filmwirtschaft, Kulturpolitik und mediale Globalisierung im Fokus transatlantischer Interessen, Ferdinand Schöningh: Paderborn 2011, S. 135–136.

83 [Red.]: Anti-comics sentiment in 1940s America, in: comics & litercay, (o. J.), online einsehbar unter URL: <https://comicsliteracy.weebly.com/1940s-anti-comics-sentiment.html> (zuletzt abgerufen am 21. 10. 18) & [Red.]: Anti-comics sentiment in 1950s America, in: comics & litercay, (o. J.), online einsehbar unter URL: <https://comicsliteracy.weebly.com/1950s-anti-comics-sentiment.html> (zuletzt abgerufen am 21. 10. 18).

84 Eine weiterführende Auseinandersetzung mit diesem Thema findet sich in Kapitel 2.5 Chancen und Gefahren digitaler Spielwelten.

2 DIGITALE EBENE: DER ZOCKENDE MENSCH

Die Welt, das Leben und wir darin mit unseren Wünschen und Bedürfnissen befinden sich in einem permanenten Prozess der (Weiter-)Entwicklung und des Wandels. Dies spiegelt sich natürlich auch in der Welt des Spiels wider. So haben Heranwachsende zu allen Zeiten zu Dingen gegriffen, die ihre Fantasie anregten und für sie verfügbar waren. Das können auch heute noch universelle Spielzeuge wie zum Beispiel simple Kreidestriche, Stöcke, Steine, Murmeln, Würfel, Kreisel etc. sein. Gleichzeitig gab und gibt es jedoch auch Spiele und Spielzeuge, die sich eindeutig dem jeweiligen Zeitgeist ihrer Epoche zuordnen lassen. So bringen beispielsweise „archäologische“ Ausgrabungen regelmäßig ganz zeittypische Spielzeuge ans Licht: mechanisch aufziehbare Tiere aus dem 18. Jahrhundert (dem Zeitalter des Uhrwerks), Spielzeugloks aus dem 19. Jahrhundert (dem Zeitalter der Dampfmaschinen). Und es finden sich – mehr oder weniger vergraben in hiesigen Kinderzimmern – unter anderem (Spielzeug-)Computer, Smartphones und Tablets unserer aktuellen Informationsgesellschaft.⁸⁵

„Dürfen“ Kinder (vorausgesetzt, sie müssen montags nicht zum Frühenglisch, dienstags zum Geigenunterricht, mittwochs zum Kinder-Yoga etc.) in der Regel noch halbwegs unbeschwert spielen, werden spielende Erwachsene mitunter schief angeschaut, da sich so etwas „Unernstes“ wie Spielen mit unserer auf Funktionalität und Leistung fokussierten Gesellschaft irgendwie nicht zu vereinbaren scheint. So haben viele Erwachsene auch gelernt, andere für sich spielen zu lassen: Sie bestaunen imposante *Farbenspiele* in Kunstgalerien, lassen sich vom inbrünstigen *Theaterspiel* oder virtuosen Gesangsdarstellungen verzaubern oder fiebern mit Lieblingsvereinen und Sportidolen bei Wettkämpfen und *-spielen* innig mit.⁸⁶

Doch es gibt ihn noch, den selbsttätigen „Homo Ludens“. Ihm eröffnen sich zahlreiche neue Spielplätze, auf denen er – egal welchen Alters – nicht nur als Zuschauer fungiert, sondern selbst „ganz Mensch sein darf, indem er spielt“ (um noch einmal kurz Schiller heranzuziehen) – und das sogar in zwei Richtungen:

Einerseits verlässt der analoge Spielemarkt mit großen Schritten sein Nischen-dasein, und Brett-, Würfel-, Gesellschaftsspiele etc. erfreuen sich vor allem in Deutschland stetig wachsender Beliebtheit (vermutlich als Gegenbewegung zum durchtechnologisierten Alltag).⁸⁷

Andererseits bewegt sich aber vor allem auf dem digitalen Spielemarkt im Zuge der fortschreitenden Digitalisierung und Technologisierung seit Jahren noch viel mehr. Innerhalb der stark wachsenden Branche der Computerspiele werden von

85 Zimpel: Spielen macht schlau!, S. 65.

86 Zimpel: Lasst unsere Kinder spielen!, S. 145.

87 Schönleben, Dominik: Das goldene Zeitalter der Brettspiele hat begonnen, 29. 12. 2017, in: Wired.de, 29. 12. 2017, online einsehbar unter URL: <https://www.wired.de/collection/life/twilight-imperium-das-goldene-zeitalter-der-brettspiele-hat-begonnen> (zuletzt abgerufen am 21. 10. 18).

der Industrie mittlerweile unzählige Spielangebote für jede Altersklasse und ihre jeweils individuellen Wünsche und Bedürfnisse gemacht. Um das Wachstum und die Marktmacht der Videospielebranche ein wenig zu verdeutlichen: Bereits vor über zehn Jahren haben die Umsätze mit digitalen Spielen jene der Film- sowie Musikbranche überholt.⁸⁸ Mittlerweile sind an der Entwicklung von Top-Produktionen (sogenannten Triple-A-Titeln) großer Studios zum Teil weltweit bis zu 1 000 Mitarbeiter über mehrere Jahre beteiligt.⁸⁹ „Gezockt“ wird bei den „Digital Natives“⁹⁰ sowie den „Digital Immigrants“⁹¹ aller Geschlechter gleichermaßen – allein in Deutschland spielen 65 % der Bevölkerung aller Schichten Videospiele.⁹²

Egal ob der Umgang mit moderner Technik nun wie selbstverständlich erfolgt oder angelernt ist, das digitale Spielen erfreut sich größter Beliebtheit.

Im Folgenden soll dargelegt und erläutert werden, was eigentlich konkret unter den bisher bedeutungsanalog verwendeten Begriffen „Computerspiel“, „Videospiele“, „digitales Spiel“ etc. zu verstehen ist. Ebenso wie bei Büchern, Filmen, Gemälden, Brett- und Kartenspielen usw. ist auch „ein“ Videospiele nicht gleich „alle“ Videospiele. Daher soll diesbezüglich ein kurzer Überblick über die verschiedenen Genres gegeben und darauf basierend dargelegt werden, welche Chancen, aber auch Gefahren sich in den virtuellen Spielwelten verbergen können.

2.1 DEFINITION COMPUTERSPIEL

Nachdem der Begriff und die Tätigkeit des (analogen) Spiels bereits umfassend beleuchtet wurden, soll nun ein Transfer der Erkenntnisse in die digitale (Spiel-) Welt erfolgen und diese darauf basierend noch erweitert werden. Scheinbar wahllos verwendet fielen bis hierhin Bezeichnungen wie „Computerspiel“, „Videospiele“ und „digitales Spiel“, es existieren auch noch zahlreiche andere wie zum Beispiel „elektronisches Spiel“ oder „Bildschirmspiel“. Da die Begriffe im Alltag meist bedeutungssynonym verwendet werden, ist es zwar nicht zwingend notwendig, je-

88 Jantke, Klaus P./Kreuzberger, Günther: Aufbau einer akademischen Ausbildung für Spieltechnologie und -wissenschaft, in: Picot, Arnold/Zahedani, Said/Ziemer, Albrecht (Hrsg.): Spielend die Zukunft gewinnen. Wachstumsmarkt elektronische Spiele, Springer: Berlin Heidelberg 2008, S. 75.

89 Takahashi, Dean: Assassin's Creed: Origins – How Ubisoft created the art for the massive open world, 17.12.2017, in: VentureBeat, online einsehbar unter URL: <https://venturebeat.com/2017/12/17/how-ubisoft-created-the-art-for-the-massive-world-of-assassins-creed-origins/view-all/> (zuletzt abgerufen am 22.10.18).

90 Person, die mit digitalen Technologien aufgewachsen und in ihrer Benutzung geübt ist.

91 Person, die den Umgang mit digitalen Technologien im Erwachsenenalter erlernt hat.

92 Stampfl, Nora: Die verspielte Gesellschaft. Gamification oder Leben im Zeitalter des Computerspiels, Heise Zeitschriften: Hannover 2012, S. 105.

doch grundsätzlich trotzdem hilfreich, sich der kleinen, aber feinen Unterschiede gewahr zu werden. Die Differenzierungen werden stark auf das Wesentliche reduziert.

Grundsätzlich haben alle Bezeichnungen gemein, dass es sich bei ihnen um „spezifische Computersoftware handelt, die zum Zweck der Unterhaltung hergestellt und genutzt“⁹³ wird. Anhand der jeweiligen Bezeichnung kann jedoch durchaus voneinander abgegrenzt werden, welche Computersoftware oder Technologie dem Spiel zugrunde liegt. So bezeichnen elektronische Spiele alle Arten von Spielen, die namensgebende elektronische Komponenten enthalten – das kann beispielsweise bereits ein Brettspiel mit blinkenden Lichtern sein. Von Bildschirmspielen ist meist die Rede, wenn zur Darstellung des Spiels ein entsprechendes (externes oder integriertes) Ausgabegerät benötigt wird. Das ist grundsätzlich auch bei Videospielen der Fall – die Bezeichnung betont den visuellen Charakter des Mediums beziehungsweise ebenso die Notwendigkeit eines optischen Ausgabegeräts, um es überhaupt nutzen zu können. Doch hier kristallisieren sich schon erste feine Unterschiede heraus, denn der Begriff Videospiele wird oftmals – obwohl im Kern bedeutungsgleich – gern in Abgrenzung zum Computerspiel genutzt. So ist bei der Verwendung des Computerspielbegriffs häufig von „klassischen“ PC-Spielen (Heimcomputer, die überwiegend mithilfe von Maus und Tastatur bedient werden) die Rede, um diese von ihren Äquivalenten auf den Spielkonsolen (computerähnliche Geräte, die in der Regel an den TV angeschlossen und über spezielle und konsolenspezifische Eingabegeräte bedient werden) abzugrenzen. Das digitale Spiel hingegen beschreibt konkret, dass es sich dabei um ein technologisches Medium handelt, das auf Basis von Codes, Programmen, Algorithmen etc. funktioniert.⁹⁴ Anhand der skizzierten Abgrenzung der Begrifflichkeiten sollte sich nun aber auch herausgestellt haben, was letztendlich alle Begriffe gemein haben. Es soll also einmal zusammenfassend festgehalten werden:

Bei digitalen Spielen handelt sich um ein technologisches, interaktives (Unterhaltungs-)Medium, dessen Funktionsweise auf Basis elektronischer Komponenten und computerbasierter Software fußt, das zur Darstellung seiner Inhalte auf ein visuelles Ausgabegerät wie zum Beispiel einen Monitor oder TV angewiesen ist und digitale Informationen mithilfe spezifischer Eingabegeräte verarbeitet.

Wendet man diese Kriterien einmal im Geiste an, könnte es sich bei dem bis hierhin beschriebenen Medium auch um ein Tabellenkalkulationsprogramm handeln. Je nach Kompetenzen und Interessenslage ist es zwar durchaus möglich, auch in diesem etwas herumzuspielen, doch würde wohl niemand auf die Idee kommen, es ganz selbstverständlich auch als Spiel zu bezeichnen – denn es ist keins, es ist

93 Steffen, Oliver: Religion in Games. Eine Methode für die religionswissenschaftliche Digitalspieelforschung, Dietrich Reimer: Berlin 2017, S. 45.

94 Vgl. Steffen: Religion in Games.

ein Programm. Wir erinnern uns an das Wesen des Spiels und ergänzen daher die Definition wie folgt:

Bei digitalen Spielen handelt sich um ein technologisches, interaktives (Unterhaltungs-)Medium, dessen Funktionsweise auf Basis elektronischer Komponenten und computerbasierter Software fußt, das zur Darstellung seiner Inhalte auf ein visuelles Ausgabegerät wie zum Beispiel einen Monitor oder TV angewiesen ist und digitale Informationen mithilfe spezifischer Eingabegeräte verarbeitet. Digitale Spiele unterscheiden sich in der Hinsicht von anderen technologiebasierten Medien derart, als dass Nutzer freiwillig und nicht zweckgerichtet eine virtuelle Welt betreten, von der sie wissen, dass sie anders ist als das gewöhnliche Leben, und dort zu einer bestimmten Zeit, unter Beachtung bestimmter Regeln Gefühle von Spannung und Freude erleben.

In dieser Publikation wurde bisher und wird weiterhin primär die Bezeichnung „Computerspiel“ verwendet, da diese wohl begrifflich am klarsten verdeutlicht, dass zum Spielen irgendeine Art von Hardware zur Ausführung benötigt wird – doch auch wenn die anderen Variationen bedient werden, ist an dieser Stelle natürlich immer das digitale Spielen allgemein gemeint.

Schon allein bei der Begriffsdifferenzierung deutet sich die Komplexität des Mediums an. Geht man nun einen Schritt weiter, von den Oberbegriffen hin zum einzelnen Computerspiel, offenbaren sich schnell noch viele weitere Facetten. Denn so, wie ein Schachspiel in der Regel nicht durch glückliche Zufälle gewonnen wird und man ein noch so feinsinniger Taktiker sein kann und beim Würfelspiel letztendlich trotzdem verliert, unterscheiden sich auch Computerspiele in ihren Grundzügen, Spielmechaniken, ihrer Komplexität und Darstellung, in den Anforderungen, die sie an ihre Spieler stellen, und auch in den Intentionen, die ihrer Entstehung zugrunde liegen, und vielem mehr.

2.2 KLEINE GENREKUNDE

Alles begann 1958 mit einem Analogcomputer und einem Oszilloskop. Auf einer insgesamt circa fünf Meter breiten Hardware-Anlage entwickelte ein amerikanischer Physiker an einem Forschungszentrum der US-amerikanischen Regierung etwas, das als Vorläufer des ersten Computerspiels angesehen werden kann:⁹⁵ In *Tennis for Two*⁹⁶ (Abb. 1⁹⁷) mussten Spieler mithilfe ihrer Eingaben auf zwei kleinen Kästen – jeweils mit einem Knopf und einem Knauf versehen – auf einem

95 Vgl. Feige, Daniel Martin: *Computerspiele: Eine Ästhetik*, Suhrkamp: Berlin 2015, S. 25.

96 Higinbotham, William: *Tennis for Two*, 1958.

97 Brookhaven National Laboratory (BNL): *Tennis For Two* auf einem Oszilloskop des Brookhaven National Laboratory (BNL) aus 1958, 24.08.2013, in: Wikimedia Commons, online einsehbar unter URL: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tennis_For_Two_on_a_DuMont_Lab_Oscilloscope_Type_304-A.jpg (zuletzt abgerufen am 31.01.20).



Abb. 1: *Tennis for Two* gilt als Vorläufer des ersten Computerspiels

grafisch rudimentären Tennisplatz einen „Ball“ über ein „Netz“ in der Bildschirmmitte befördern.⁹⁸

Mit fortschreitenden technischen Möglichkeiten – die Technologie wurde im Laufe der Zeit kleiner sowie günstiger – gelang dem Geist des digitalen Spiels von den universitären Großrechnern in den 1970ern zuerst der Sprung in sich herausbildende Spielhallen, die mit zahlreichen Spielautomaten gefüllt waren. In den 1980ern kam es dann im Zuge der Einführung von Heimcomputern wie Apple I/II, Commodore 64 oder IBM-PCs zu einer weiteren Ausdifferenzierung der technischen Plattformen des Computerspiels.⁹⁹

Mit zunehmender technologischer Komplexität steigerte sich analog auch die Komplexität des Mediums. So besteht die Handlungsanweisung des 1972 in den örtlichen Spielhallen und später auch in heimischen Wohnzimmern sehr beliebten und mittlerweile von Nostalgikern als Spieleklassiker erinnerten *Pong*¹⁰⁰ (Abb. 2¹⁰¹) nur aus einem einzigen Satz: „Avoid missing Ball for Highscore!“ Im Gegensatz dazu kann es durchaus auch sein, dass modernere Strategiespiele wie

98 An dieser Stelle könnte auch das 1952 erschienene Tic-Tac-Toe-Spiel *OXO* genannt werden. Goldsmith Jr., Thomas T.: *OXO*, A. S. Douglas (Hrsg), 1952; Da jedoch *Tennis for Two* meist als „das erste“ Computerspiel angesehen wird, wird sich auf dieses bezogen.

99 Beil, Benjamin: *Game Studies – eine Einführung*, LIT Verlag Dr. W. Hopf: Berlin 2013, S. 7–9.

100 Atari: *Pong*, Atari (Hrsg.), 1972.

101 Bumm13: Screenshot of PONG from the Atari Arcade Hits #1 software title released Hasbro Interactive – a conversion of the original 1972 Atari Pong, 2006, in: Wikimedia Commons, online einsehbar unter URL: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pong.png> (zuletzt abgerufen am 31.01.20).

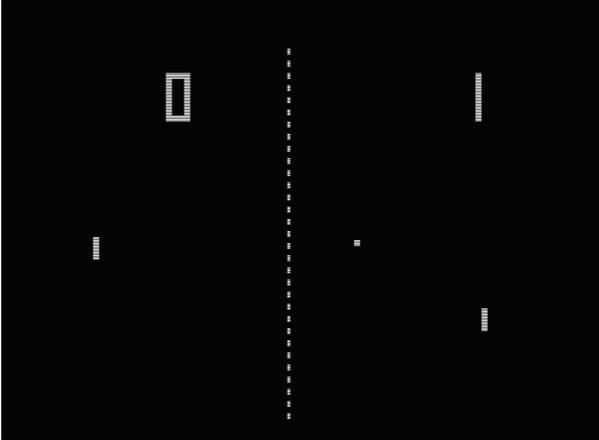


Abb. 2: Die einzige Regel des Spieleklassikers *Pong*: Avoid missing Ball for Highscore!

zum Beispiel *Civilization III*¹⁰² über Handbücher mit mehr als 200 Seiten Umfang verfügen.¹⁰³

Doch nicht nur anhand des Umfangs ihrer Regelwerke unterscheiden sich Computerspiele zum Teil immens voneinander. Ebenso wie Literatur, Filme, Gemälde etc.¹⁰⁴ unzählige verschiedene Stilikonen aufweisen, ihre Erschaffer sich mit ihren Werken unterschiedlich ausdrücken wollen und sie in ihre jeweiligen (beispielsweise zeitlichen) Kontexte eingebettet werden können, ist es natürlich möglich, auch Computerspiele auf den unterschiedlichsten Ebenen voneinander zu differenzieren. Da es sich bei digitalen Spielen um ein interaktives Medium handelt, nehmen Spieler – je nach Spielgenre – unterschiedliche Handlungen vor. Jedes Spiel erfordert daher andere Vorlieben und Fähigkeiten, um auch mit Spaß gespielt werden zu können. Da sich das Medium noch immer weiterentwickelt, es nicht „das“ Computerspiel schlechthin gibt und zunehmend komplexere Hybridisierungen oder gar völlig neue Ansätze und Möglichkeiten entstehen (beispielsweise die Einführung von VR-Technologie¹⁰⁵), dürfte es eine Unmöglichkeit darstellen, alle existierenden Spielgenres adäquat aufzuzählen. Denn so, wie ein Kriminalroman beispielsweise Elemente eines Dramas aufweisen oder in einer

102 Firaxis: *Civilization III*, Infogrames (Hrsg.), 2001.

103 Neitzel, Britta: Involvierungsstrategien des Computerspiels, in: *GamesCoop: Theorien des Computerspiels zur Einführung*, Junius: Hamburg 2012, S. 86.

104 Computerspiele sind seit 2008 offiziell als Kulturgut anerkannt. [Red.]: Jetzt offiziell. Computerspiele sind Kultur, 14. 08. 2008, in: *Spiegel Online*, online einsehbar unter URL: <https://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/jetzt-offiziell-computerspiele-sind-kultur-a-572152.html> (zuletzt abgerufen am 02. 11. 18).

105 Virtual Reality – das Spielerlebnis soll mithilfe einer sogenannten VR-Brille, in der sich die Bildschirme direkt vor den Augen des Spielers befinden, immersiver gestaltet werden – also ein noch intensiveres „Eintauchen“ in die digitale Spielwelt ermöglichen.

Fantasy-Welt stattfinden kann, gibt es auch bei Computerspielen zahlreiche Möglichkeiten, diese nach unterschiedlichen Gesichtspunkten zu klassifizieren.

Aber um eben auch nachvollziehen zu können, wo didaktisches Potenzial Computerspielen innewohnen könnte – und auch, wieso sie mitunter eine faszinierende Wirkung auf ihre Rezipienten ausüben können –, ist zumindest eine grobe Kenntnis der verbreitetsten und beliebtesten Genres wertvoll. Beispielhaft sollen daher nun einige populäre (Sub-)Genres knapp skizziert werden, um einen Überblick über die Diversität des Mediums zu vermitteln. Es wurde sich für eine Darstellung entschieden, die digitale Spiele nach ihren Spielmechaniken untergliedert. Die folgende Grafik (Abb. 3¹⁰⁶) veranschaulicht, dass sich innerhalb eines Genres zahlreiche Subgenres zuordnen lassen und diese sich zum Teil auch überschneiden.

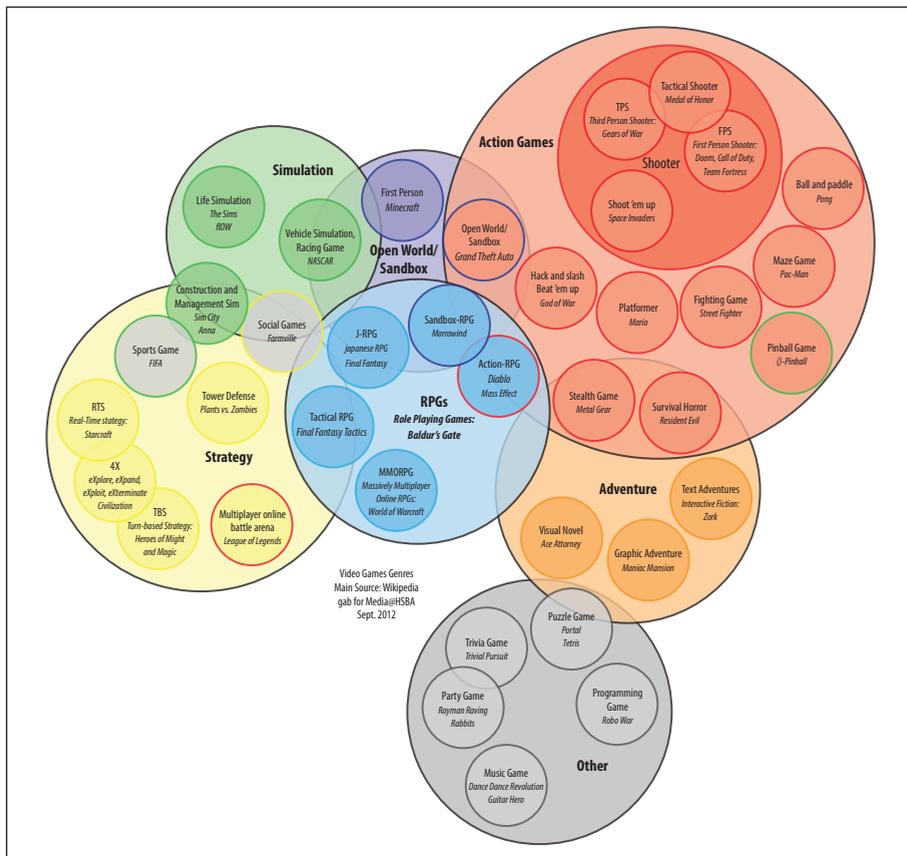


Abb. 3: Eine mögliche Darstellung von Computerspielgenres

106 AK: Video Game Genres, 15. 09. 2012, in: media@hsba, online einsehbar unter URL: <http://mediahsba.blogspot.com/2012/09/video-game-genres.html> (zuletzt abgerufen am 31. 01. 20).

Actionspiele

Wer schon einmal einen Actionfilm gesehen hat, wird die Parallelen zum Actionspiel schnell wiedererkennen. Das Spielgeschehen ist meist rasant und sehr dynamisch. Actionspiele fordern in der Regel das Reaktionsgeschick und die -schnelligkeit des Spielers, eine gute Hand-Auge-Koordination ist zielführend. Das Genre der Shooter – eines der wohl größten und beliebtesten auf dem aktuellen Spielmarkt – fällt in diese Kategorie.

Beispiele: *Call of Duty*; *Gears of War*; *Spec Ops: The Line*.¹⁰⁷

Battle Royale

Ein extrem junges Genre, das sich besonders bei Jugendlichen aktuell größter Beliebtheit erfreut. Da einige Titel dieses Genres kostenlos heruntergeladen und gespielt werden können (die eigentliche Finanzierung ergibt sich durch sogenannte Mikrotransaktionen¹⁰⁸), sind Spiele dieses Genres momentan – vor allem auf Schulhöfen und in heimischen Jugendzimmern – stark verbreitet. Sie basieren auf dem Last-Man-Standing-Prinzip. Alle Spieler treten in einer Arena gegeneinander an und versuchen einander zu besiegen – der letzte, der noch steht, gewinnt das Spiel. Schnelle Reaktionsgeschwindigkeiten, aber auch taktisches Geschick sind gute Voraussetzungen für einen Sieg. Zudem besitzen Titel dieses Genres eine hohe (kompetitive) soziale Komponente, da nicht gegen computergesteuerte Gegner, sondern gegen Freunde, Klassenkameraden etc. in der Arena angetreten wird.

Beispiele: *Fortnite*; *PlayerUnknown's Battleground*; *Realm Royale*.¹⁰⁹

Adventure

In diesem Genre steht das titelgebende Abenteuer im Vordergrund. Die Narration hat in der Regel einen besonderen Stellenwert, und der Spieler muss meist Denkvermögen, Geduld, Kombinationsgabe und Geschick beweisen, da es oft Spielinhalt ist, Rätsel zu lösen, Fallen zu überwinden oder Informationen – zum Beispiel durch geschickte Gesprächsführung – zu erlangen. Der Übergang zur Hybridisierung mit dem Actiongenre zum Action-Adventure ist fließend. „Klassische“ Adventures hingegen verzichten auf die Inszenierung rasanter Verfolgungsjagen oder Schießereien, erfordern dafür aber im Zuge anspruchsvoller Rätselpassagen umso mehr Aufmerksamkeit, Kombinationsgabe und abstraktes Denkvermögen.

Beispiele: *Day of the Tentacle*; *Monkey Island*; *Thimbleweed Park*.¹¹⁰

107 Infinity Ward: *Call of Duty*, Activision (Hrsg.), 2003; Epic Games: *Gears of War*, Microsoft (Hrsg.), 2006; YAGER Development: *Spec Ops: The Line*, 2K Games (Hrsg.), 2012.

108 Mehr dazu in Kapitel 2.5 Chancen und Gefahren digitaler Spielwelten.

109 Epic Games: *Fortnite*, Epic Games (Hrsg.), 2017; PUBG Corporation: *PlayerUnknown's Battleground*; *Bluehole* (Hrsg.), 2017; Hi-Rez Studios: *Realm Royale*, Hi-Rez Studios (Hrsg.), 2018.

110 LucasArts: *Day of the Tentacle*, Softgold (Hrsg.), 1993; Lucasfilm Games: *The Secret of Monkey Island*, Softgold (Hrsg.), 1990; Terrible Toybox: *Thimbleweed Park*, Terrible Toybox (Hrsg.), 2017.

Walking-Simulator

Ein noch recht junges Subgenre des Adventures, das sich nicht nur großer Beliebtheit erfreut, sondern auch hohes didaktisches Potenzial besitzt und hier deshalb gesondert noch einmal genannt werden soll. Auch hier ist der Name bereits bezeichnend: In diesen „Spaziergang-Simulatoren“ herrscht eine stark entschleunigte Spielatmosphäre. In geringem Spieltempo (die Spielfigur hat die Geschwindigkeit eines Spaziergängers) bewegt sich der Spieler durch die Spielwelt, wo er mit zahlreichen Mysterien, Rätseln oder auch „nur“ mit starken Narrativen und/oder künstlerischen Elementen konfrontiert wird. Bei Walking-Simulatoren herrscht das Motto „Der Weg ist das Ziel“ vor. Ungeduldige Spieler finden an diesem Genre meist wenig Gefallen, die erzählte Geschichte findet oft auf Metaebenen statt, die erst erfasst und durchschaut und auch nach Spielende mitunter stark reflektiert werden müssen, um ihnen Sinn entnehmen und ihre Leerstellen füllen zu können.

Beispiele: *Dear Esther; The Vanishing of Ethan Carter; The Stanley Parable*.¹¹¹

Jump 'n' Run

Ein weiteres Subgenre des Actionspiels und wohl eines der ältesten existierenden Spielgenres – auch „Plattform“ genannt. Die Spielfigur muss mittels korrekter Tasteneingaben über Plattformen navigiert und beispielsweise ein Abstürzen in Abgründe oder Kontakt mit feindlich gesinnten Figuren gemieden werden. Gefahren werden durch geschicktes Darüberspringen umgangen. Große Geduld, Aufmerksamkeit und Geschick sowie vor allem Frustrationstoleranz sind absolut notwendig.

Beispiele: *Super Mario Bros.; Der Puppenspieler; LittleBigPlanet*.¹¹²

Rollenspiele

In Titeln dieses Genres schlüpft der Spieler in die Rolle einer Spielfigur, die es durch eine meist extrem große Spielwelt zu navigieren und weiterzuentwickeln gilt. Die Spielfiguren besitzen bestimmte Stärken und Schwächen sowie Fähigkeiten und Eigenschaften. Die Spielwelt selbst hält zahlreiche Aufgaben und Herausforderungen bereit, bei deren Bewältigung eben jene Stärken und Fähigkeiten genutzt werden müssen. Spieler können dabei entscheiden, ob sie diese Aufgaben lieber offline als „Einzelkämpfer“ in einer komplett vom Computer gesteuerten Umgebung oder aber online mit einer und/oder gegen eine große Spielergemein-

111 The Chinese Room: *Dear Esther*, The Chinese Room (Hrsg.), 2012; *The Astronauts: The Vanishing of Ethan Carter*, The Astronauts (Hrsg.), 2014; *Galactic Cafe: The Stanley Parable*, Galactic Cafe (Hrsg.), 2013.

112 Nintendo: *Super Mario Bros.*, Nintendo (Hrsg.), 1985; Sony Computer Entertainment Japan: *Der Puppenspieler*, Sony Computer Entertainment America (Hrsg.), 2013; Media Molecule: *LittleBigPlanet*, Sony Computer Entertainment America (Hrsg.), 2008.

schaft (MMORPG, „Massively Multiplayer Online Role-Playing Game“) bewältigen wollen.

Beispiele: *World of Warcraft*; *Final Fantasy*; *Mass Effect*.¹¹³

Serious Games

Spiele mit einem ernsthaften Hintergrund (zum Beispiel realistisch dargestellter Krieg oder schwere menschliche Schicksale), die nicht ausschließlich nur unterhalten wollen. Die Grenzen zum Unterhaltungs- und/oder Lernspiel sind oftmals fließend und eng. So können auch Unterhaltungsspiele, die eigentlich nicht „ernst“ sein wollen, mitunter mehr „Inhalt“ und somit Lernpotenzial besitzen, als (handwerklich meist nicht so gut umgesetzte) Serious Games, und andersherum. Doch egal in welche Richtung der Genre Grenzen sich vermittelte Inhalte und Spielmechaniken verschieben, bei Serious Games handelt es sich meist um eher „harten Tobak“, dem sich Spieler auch aussetzen möchten wollen, da die behandelten Themen in der Regel nicht geschönt sowie kognitiv und ggf. emotional sehr anspruchsvoll sind.

Beispiele: *This War of Mine*; *That Dragon, Cancer*; *Fate of the World*.¹¹⁴

Strategiespiele

Spiele, die das taktische und planende Geschick des Spielers auf den Prüfstand stellen. Bereits das Erlernen der Regelwerke und Verstehen der Spielmechaniken können sehr anspruchsvoll sein, das Spielgeschehen selbst läuft nach fest definierten Regeln und Routinen ab. In diesem Rahmen müssen die Möglichkeiten geschickt genutzt und Entscheidungen getroffen werden, um das Spielziel erreichen zu können. Meist handelt es sich um planerische Handlungen, bei beispielsweise Sportspielen sind aber ebenso eine schnelle Reaktionsgeschwindigkeit und eine gute Hand-Auge-Koordination gefragt. Regelwerke können auch eher simpel sein, aber trotzdem erhebliche strategische Komplexität mit sich bringen. In allen Fällen ist die Fähigkeit, vor auszudenken, Entscheidungen zu treffen und dynamisch zu reagieren, bei Strategiespielen sehr zielführend.

Beispiele: *Europa Universalis*; *League of Legends*; *Plants vs. Zombies*.¹¹⁵

113 Blizzard Entertainment: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment (Hrsg.), 2004; Square Co.: *Final Fantasy*, Square Co. (Hrsg.), 1987; BioWare Corporation: *Mass Effect*, Microsoft Game Studios (Hrsg.), 2007.

114 11 bit studios: *This War of Mine*, 11 bit studios (Hrsg.), 2014; Numinous Games: *That Dragon, Cancer*, Numinous Games (Hrsg.), 2016; Red Redemption: *Fate of the World*, Red Redemption (Hrsg.), 2011.

115 Paradox Entertainment: *Europa Universalis*, Strategy First (Hrsg.), 2001; Riot Games: *League of Legends*, Riot Games (Hrsg.), 2009; PopGames Games: *Plants vs. Zombies*, PopCap Games (Hrsg.), 2009.

Simulationen

Bei Simulationstiteln handelt es sich um Spiele, die auf den ersten Blick über wenig verfügen, was andere Spiele ausmacht: Es gibt in der Regel keine Geschichte, keine Action, keine Rätsel, keine Geschicklichkeitspassagen, keine Metaebenen etc. – „ganz normale“ Tätigkeiten, meist bestimmter Berufsgruppen, werden dort in den digitalen Raum verlagert und unter dem Anspruch höchstmöglicher Realitätsvermittlung simuliert. So gilt es beispielsweise, Bauernhöfe mit allen wirtschaftlichen, klimatischen und technischen Einflussfaktoren erfolgreich zu führen oder die Bordelektronik eines Flugzeugs korrekt zu bedienen, um nicht abzustürzen. Auch die Simulation von Management-Tätigkeiten – zum Beispiel das Managen von Fußballvereinen – erfreut sich großer Beliebtheit. Aufgrund ihrer Realitätsnähe sind diese Spiele meist extrem komplex, und Spieler müssen große Bereitschaft zeigen, die benötigten Handlungen zu verstehen und zu erlernen. Mittlerweile bietet das Genre auch die Möglichkeit, völlig „unsinnige“ Tätigkeiten zu simulieren und beispielsweise das Leben aus Sicht einer auf Krawall gebürsteten Ziege oder einer Scheibe Toastbrot (natürlich ohne den entsprechenden Anspruch an Realität) zu simulieren.

Beispiele: *Landwirtschafts Simulator*; *Die Sims*; *Goat Simulator*.¹¹⁶

Sandbox-Spiele

Auch Open-World-Spiele genannt. Der Spieler kann sich in einer großen offenen Welt sehr frei bewegen und dort – natürlich immer in dem Rahmen, den die Spielwelt bietet – selbst entscheiden, was er tun und was er lassen möchte. Die Spielwelt kann als virtueller Sandkasten betrachtet werden. Die Spielumgebungen können dabei beispielsweise in Fantasy-Welten oder dem realen Leben nachempfundenen Szenarien stattfinden oder aber völlig leer sein und vom Spieler selbst erst mit Inhalten gefüllt werden. Das freie Entscheiden, das Erleben von Selbstwirksamkeit und das Ausleben von Kreativität sind für dieses Genre charakteristisch.

Beispiele: *Grand Theft Auto*; *The Elders Scrolls*; *Minecraft*.¹¹⁷

Casual Games

Vielmehr ein Modewort als ein eigenes Genre, doch soll es aufgrund der großen Verbreitung an dieser Stelle trotzdem zur Beschreibung zurate gezogen werden. Unter dem Begriff „Casual Games“ lässt sich eine Vielzahl von „Gelegenheitsspielen“ zusammenfassen. Diese zeichnen sich in der Regel durch völlige Abstinenz

116 GIANTS Software: *Landwirtschafts Simulator 2008*, astragon Software (Hrsg.), 2009; Maxis Software: *Die Sims*, Electronic Arts (Hrsg.), 2000; Coffee Stain Studios: *Goat Simulator*, Coffee Stain Studios (Hrsg.), 2014.

117 DMA Design: *Grand Theft Auto*, BMG Interactive Entertainment (Hrsg.), 1997; Bethesda Softworks: *The Elders Scrolls: Arena*, Bethesda Softworks (Hrsg.), 1994; Mojang: *Minecraft Classic*, Mojang (Hrsg.), 2009 bzw. Mojang: *Minecraft*, Mojang (Hrsg.), 2010.

von Komplexität, schneller und leichter Zugänglichkeit – zeitlich sowie technisch betrachtet – und noch schnelleren Erfolgserlebnissen aus. Das können (meist kostenlose) mobile kleine Spiele auf dem Smartphone, Browser-Games, wie sie sich beispielsweise bei Facebook großer Beliebtheit erfreuen, aber auch „richtige“ Vollprestitel sein. „Casual Games“ sind nicht grundsätzlich schlechter oder „minderwertiger“ als ihre Genrekollegen, doch soll hier Erwähnung finden, dass sich in dieser Sparte sehr viele „Spielverderber“¹¹⁸ herumtreiben und man daher besondere Vorsicht walten lassen sollte.¹¹⁹

Beispiele: *Candy Crush*; *FarmVille*; *Angry Birds*.¹²⁰

Es gibt noch unzählige weitere Genres, die nicht nur aufgrund ihrer Relevanz auf dem Spielmarkt, sondern auch wegen ihrer didaktischen Potenziale eigentlich ebenso genannt und erläutert werden müssten. Die Bandbreite ist mittlerweile jedoch so groß, dass eine annähernd vollständige Auflistung den Rahmen an dieser Stelle sprengen würde. Außerdem hätten die als Beispiele genannten Titel, würde man sie völlig korrekt zuordnen wollen, auch mehrfach unter verschiedenen Genrebeschreibungen gelistet werden müssen, da sie selten nur einer Kategorie entsprechen. Auch die vielen Hybridisierungen und weitere Aspekte wie verschiedene mögliche Spielperspektiven (Sicht des Spielers aus der ersten oder dritten Person, Vogelperspektive etc.) wurden der Übersicht halber ausgespart. Ebenso wurde auf die Unterscheidung von Spielprinzipien innerhalb der Genres (bei Strategiespielen zum Beispiel in „rundenbasiert“ oder „Echtzeit“) verzichtet. Auch diese Aufzählung ließe sich noch beliebig fortführen, doch sollte deutlich geworden sein, dass es sich bei Computerspielen um ein sehr komplexes Medium handelt, dem sehr viel Potenzial (oder natürlich auch extrem wenig – das kommt immer auf den Einzelfall an) innewohnen kann.

Im Folgenden soll sich daher damit auseinandergesetzt und dargelegt werden, was beim (analogen) Umgang mit dem Medium selbst und während des Handelns und Erlebens in den digitalen Spielwelten alles „spielend erlernt“ werden kann und welche Kompetenzen trainiert oder sich gar angeeignet werden können.

2.3 SPIELENDER KOMPETENZERWERB

Wie oben bereits skizziert, handelt es sich bei Computerspielen um ein noch relativ junges Medium, dessen Rezeption, Erkenntnisse und Wissen über Wirkungsweisen etc. dadurch auch in der Forschung noch viele Leerstellen aufwei-

118 Siehe Kapitel 1.5 Spiele können verdorben werden.

119 Mehr dazu in Kapitel 2.5 Chancen und Gefahren digitaler Spielwelten.

120 Midasplayer: *Candy Crush Saga*, King.com (Hrsg.), 2012; Zynga: *FarmVille*, Zynga (Hrsg.), 2009; Rovio Mobile: *Angry Birds*, Clickgamer Technologies (Hrsg.), 2009.

sen. Viele spezialisierte Studiengänge findet man aktuell überwiegend noch an privaten Institutionen (zum Beispiel der Games Academy in Berlin), doch Anfang der 2000er-Jahre setzte mit der Initiierung des Online-Journals „Game Studies“ und der Gründung der Digital Games Research Association (DiGRA) ein rasantes Wachstum des Forschungsfeldes ein, das bis heute anhält.¹²¹ Die Komplexität des Mediums bewirkt ferner, dass auch außerhalb der spezifischen „Game Studies“ zahlreiche Wissenschaftsbereiche aus ihren eigenen Blickwinkeln ihren Fokus auf das Medium legen. So haben neben beispielsweise Medienwissenschaftlern, Kulturwissenschaftlern etc. auch die Bildungswissenschaften und die Pädagogik das Medium als Forschungsgegenstand für sich entdeckt.

Bereits im Jahr 2004 erklärte der Kommunikationswissenschaftler und Computerspielforscher Christoph Klimmt:

„Inhaltlich lässt sich vermuten, dass ganz unterschiedliche Kompetenzbereiche beim Computerspielen geschult werden *können*, etwa der Erwerb von Wissen über komplexe Wirtschaftskreisläufe, physikalisch-mechanische Abläufe oder historisch-kulturelle Begebenheiten. Dazu kommen auch informelle ‚Übungen‘ prozeduraler Kompetenzaspekte, etwa analytisch-strategische Fertigkeiten, von Koordinations- und Organisationskompetenzen oder Techniken der metakognitiven Selbststeuerung (z. B. problemzentrierte Aufmerksamkeitssteuerung).“¹²²

Zahlreiche empirische Studien unterstützen seine These, doch ist aktuell der Verbleib im Konjunktiv noch angebracht, und die jeweiligen Ergebnisse sollten auch nicht verallgemeinert werden. Das liegt daran, dass bisher erfolgte Untersuchungen zum Beispiel jeweils andere Zielgruppen (bezüglich Alter, Spielerfahrung etc.), unterschiedliche Spiele – und davon jeweils immer nur eine begrenzte Zahl – betrachtet und jeweils andere Methoden benutzt und verschiedene Kompetenzdimensionen untersucht wurden.¹²³

Betrachtet man die Ergebnisse der Forschungen jedoch jeweils in ihrem eigenen Kontext, kann festgehalten werden, dass Computerspiele potenziell kompetenzfördernd sind. Die folgende Tabelle (siehe Abb. 4¹²⁴) gibt einen Überblick darüber, welche Kompetenz- und Fähigkeitsbereiche Computerspiele fördern können:

121 Beil: Game Studies, S. 21.

122 Klimmt, Christoph: Der Nutzen von Computerspielen. Ein optimistischer Blick auf interaktive Unterhaltung, in: merz | medien + erziehung, Jg. 48 (2004) H. 3, S. 10; zitiert nach: Lampert, Claudia/Schwinge, Christiane/Teredesai, Sheela: Kompetenzförderung in und durch Computerspiele(n), in: Fritz: Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern, S. 118.

123 Lampert: Kompetenzförderung in Computerspielen, S. 126–127.

124 Lampert: Kompetenzförderung in Computerspielen, S. 129.

Kompetenz- und Fähigkeitsbereiche	Komponenten	Computerspielkriterien
Kognitive Kompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmung • Aufmerksamkeit • Konzentration • Gedächtnis • Abstraktion • Schlussfolgern • Strukturverständnis • Bedeutungsverständnis • Handlungsplanung • Lösen neuer Aufgaben • Problemlösen 	<ul style="list-style-type: none"> • Problemstrukturen und Vielfalt der Problemstellungen • Kognitive Anforderungen • Anforderungen an Wahrnehmungs-, Aufmerksamkeits- und sensomotorische Leistungen
Soziale Kompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Perspektivenübernahme • Empathiefähigkeit • Ambiguitätstoleranz • Interaktionsfähigkeit • Kommunikationsfähigkeit • Kooperationsfähigkeit • Moralische Urteilskompetenz 	<ul style="list-style-type: none"> • Angemessenheit des ethisch-normativen Gehalts • Soziale Anforderungen
Persönlichkeitsbezogene Kompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Selbstbeobachtung • Selbstkritik/-reflexion • Identitätswahrung • Emotionale Selbstkontrolle 	<ul style="list-style-type: none"> • Emotionale Anforderungen • Involvementpotenzial • Differenziertheit des didaktischen Systems
Sensomotorik	<ul style="list-style-type: none"> • Reaktionsgeschwindigkeit • Hand-Auge-Koordination 	<ul style="list-style-type: none"> • Anforderungen an Wahrnehmungs-, Aufmerksamkeits- und sensomotorische Leistungen
Medienkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Medienkunde • Selbstbestimmter Umgang • Aktive Kommunikation • Mediengestaltung 	<ul style="list-style-type: none"> • Medienbezogene Anforderungen

Abb. 4: Übersicht zu potenziell zu erwerbenden Kompetenzen beim Spielen digitaler Spiele nach Lampert/Schwinge/Teredesai (2011), S. 129

Wie bereits angedeutet, kann nicht jedes Computerspiel mitunter auch wirklich jeden Kompetenzbereich abdecken. Doch sieht man sich die konkreten Spielinhalte¹²⁵ genauer an, kann durchaus abgeleitet werden, welche Fähigkeiten für das jeweilige Spiel benötigt und welche somit auch potenziell entwickelt werden können.¹²⁶ So mag zu vermuten sein, dass das Spielen von Strategiespielen planerische und problemlösende Handlungen fördern kann, während Online-Rollenspiele, in denen es zentrales Spielelement ist, Handlungen mit den Teamkollegen abzustimmen, positiven Einfluss auf soziale und kommunikative Kompetenzen haben können usw.

Worauf ebenso Bezug genommen werden kann, sind die dargelegten menschlichen Lernprozesse beim analogen Spiel, die ebenso eine große Bandbreite an Entwicklungspotenzial aufweisen. Bei näherer Betrachtung wird augenscheinlich, dass ebenso bei vielen Computerspielen die typischen Merkmale (und somit auch Potenziale) der verschiedenen Spielphasen im Kindesalter vorhanden sind:

Computerspiele haben **Objektspielcharakter**: Wie ein Säugling betritt der Spieler erstmalig eine neue (digitale) Welt, in der er erst einmal seine Umwelt kennenlernen und sich erschließen muss, wie er sich in dieser Welt zu bewegen hat und welchen Einfluss er auf sie nehmen kann.

Computerspiele haben **Als-ob-Spiel-Charakter**: Spieler tun im digitalen Spiel „als ob“. Ihre Handlungen sind nicht real, sondern finden nur virtuell statt. Das „als ob“ kann vom Entwickler und der programmierten Spielwelt mehr oder weniger stark vorgegeben sein, aber vom Spieler so angenommen werden oder im Falle von Spielen mit großer spielerischer und kreativer Freiheit auch dem absoluten „Fantasiewelt-Charakter“ aus Kindheitstagen gleichen.

Computerspiele haben **Rollenspielcharakter**: In jedem Spiel schlüpft der Spieler in die Rolle eines virtuell handelnden Protagonisten, der seine Eingaben stellvertretend ausführt. Das kann ein sichtbarer und mehr oder weniger vom Entwickler vorgegebener Avatar oder relativ „körperlos“ einfach eine bestimmte Blickperspektive sein. Doch auch ein ganzes Genre – treffend als Rollenspiel-Genre bezeichnet – hat als zentrales Spielelement, sich in der Haut eines anderen auszuprobieren. Mit zum Teil umfangreichen Charakter-Editoren können Spieler detaillierte Wunschfiguren mit bestimmten Fähigkeiten und Fertigkeiten erstellen, ihre Perspektive einnehmen und selbst entscheiden, ob sie in der digitalen Spielwelt gern rollenimmanent oder doch eher „wie sie selbst“ agieren wollen.

Computerspiele haben **Regelspielcharakter**: Das Medium selbst würde ohne technisches Regelwerk bereits nicht funktionstüchtig sein. Erst ein geschriebener Programmcode mit festgelegten Algorithmen sorgt dafür, dass eine virtuelle Spielwelt überhaupt existiert und zugänglich ist. Abseits von dieser technischen Ebene müssen Spieler auch fähig und willens sein, sich dem internen Regelwerk

125 Siehe Kapitel 2.2 Kleine Genrekunde.

126 Siehe dazu die Handbuchartikel in Kapitel II.

der jeweiligen Spielwelt zu öffnen und ihre Handlungen mit diesem korrelieren zu lassen. Doch ebenso wie im analogen Regelspiel müssen Regeln nicht bedingungslos akzeptiert werden. Einfallsreiche Spieler finden oftmals Möglichkeiten, Computerspiele nicht so zu spielen, wie es konkret von den Erschaffern angedacht war. So bekommen beispielsweise Spieler der Lebenssimulation *Die Sims* irgendwann Besuch vom Jugendamt, wenn sie ihr virtuelles Kind zu sehr vernachlässigen. Erklärtes Spielziel ist natürlich, eben jenes Szenario möglichst zu vermeiden, doch gibt es auch Spieler, die darum wetteifern, wer das Sorgerecht so schnell wie möglich entzogen bekommt.¹²⁷ Anschließend wird sich in der Community darüber ausgetauscht, und es werden neue Pläne geschmiedet, wie man etwas genau gegenteilig von dem machen kann, wie es ursprünglich gedacht war, ohne das virtuelle Regelwerk zu brechen – denn das ist nur durch Manipulation des Programmcodes möglich, und dieser technische Eingriff ist kein Kavaliersdelikt, sondern kann sogar eine Straftat darstellen. Des Unterschieds zwischen virtueller Spielwelt und außerspielerischer Wirklichkeit sind sich die Spieler dabei absolut bewusst.¹²⁸

Computerspiele haben **Wettspielcharakter**: Computerspiele mit ihren Highscore-Listen, zahlreichen kooperativen sowie kompetitiven Spielmodi und oftmals zur Verfügung stehenden Statistiken eignen sich hervorragend, die eigenen Fähigkeiten mit anderen zu vergleichen und somit sich und anderen seine eigene Vortrefflichkeit¹²⁹ zu beweisen, beziehungsweise seine eigenen Schwächen zu erkennen.

Inwiefern Computerspiele dem **Ernstspiel-Charakter** entsprechen, soll an dieser Stelle jedoch dahingestellt sein. Diese Bewertung hängt wohl einerseits vom Computerspiel, vom Spieler selbst und gleichwohl auch von der jeweiligen gesellschaftlichen Auffassung ab, in der der Spielende lebt. Wäre es beispielsweise bei einem Bewerbungsgespräch ein positives Argument, anzugeben, dass man seit Jahren erfolgreich eine zwanzigköpfige Gilde in einem Online-Rollenspiel anführt und koordiniert, weil dies als soziale Kompetenz empfunden werden könnte?¹³⁰ Auch ob die Fähigkeiten, die sich Heranwachsende im virtuellen Spiel aneignen, überhaupt in die „reale Welt“/die „Erwachsenenwelt“ transferiert werden, ist eine noch offene Forschungsfrage, mit der sich zahlreiche Wissenschaftler im Rahmen ihrer Studien schon seit geraumer Zeit beschäftigen.

127 Zych, Kamila: Sims 4: Diese Speedrunnerin zockt bis das Jugendamt kommt, 26.07.2017, in: GIGA, online einsehbar unter URL: <https://www.giga.de/spiele/die-sims-4/news/sims-4-diese-speedrunnerin-zockt-bis-das-jugendamt-kommt/> (zuletzt abgerufen am 28.10.18).

128 Kaminski, Winfried: Wer spielt da eigentlich? – Jugendkultur, in: Kaminski, Digitale Spielräume, S. 33.

129 Siehe Kapitel 1.4 Spielphasen und ihre ihr eigenen Lernprozesse.

130 Fritz: Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern, S. 16.

2.4 COMPUTERSPIELE ALS INTERAKTIVER ERLEBNISRAUM

Was jedoch alle Spiele – egal ob analog oder digital – gemein haben, ist der hohe Anteil an intrinsischer Motivation, die diese erzeugen können. So wurde im ersten Teil der Einleitung bereits dargelegt, dass Kinder sich unbewusst immer genau die Spielarten aussuchen, die am besten zu ihren Bedürfnissen und Fähigkeiten passen – digitale Spiele bieten in der Hinsicht sogar noch einige Reize und Möglichkeiten mehr. So sind Computerspiele ein interaktives Medium – denn ohne die Eingaben des Spielers stünde die virtuelle Welt völlig still.¹³¹ Ebenso bietet die Computerspieleindustrie wohl für jeden Wunsch, jedes Interessengebiet und jedes Geschick die „passende“ digitale Spielwelt, in der sich der Spieler erproben kann. Aufgrund der Interaktivität kann jederzeit selbst entschieden werden, wann man sich welcher Herausforderung stellen möchte.

Das Computerspiel gibt dabei unmittelbares und direktes Feedback, der Spieler erfährt zeitnah die Auswirkungen seines Handelns und darf selbst entscheiden, wie er mit diesen Informationen umgehen möchte.¹³² So ist es etwa möglich, den Schwierigkeitsgrad zu verringern, die Problemlösungsstrategien zu überdenken und anzupassen, die Fähigkeiten wie beispielsweise Reaktionsschnelligkeit zu schulen oder einfach der Kreativität freien Lauf zu lassen. Auch das Spiel abzubrechen, ist eine völlig legitime Option – eben weil man zum Beispiel nicht bereit ist, Zeit in die Verbesserung von Fähigkeiten zu investieren, die man vermutlich als nicht relevant empfindet. Der Spieler entscheidet aus dem Selbst heraus, wie (stark) er interagieren möchte; seine Motivation kommt von innen.

Interaktion beschränkt sich jedoch nicht nur darauf, welchen Schwierigkeitsgrad ein Spieler wählt, welche Fähigkeiten und Fertigkeiten er besitzen muss/erlernen möchte, um das Spiel zu meistern, oder ob er bereit ist, die festgelegten Regeln der jeweiligen digitalen Spielwelt zu akzeptieren oder abzulehnen. Ebenso auf inhaltlicher Ebene hängt es ganz vom Spieler ab, inwiefern er sich auf die digitale Spielwelt, die er besucht, einlassen kann oder möchte. So kann die Tatsache, dass es sich bei *Grand Theft Auto V* um eine intelligent konzipierte Persiflage handelt, vom Spieler nicht wahrgenommen oder bewusst ignoriert und es einfach als „Gangster-Spiel“ angesehen werden. Gleichfalls ist es möglich, die zahlreichen literarischen und philosophischen Bezüge eines *NieR: Automata* zu übersehen oder nicht zu beachten und einfach nur Freude an den actionreichen Kämpfen zu haben.¹³³

Natürlich kann bei der Menge an existierenden Computerspielen nicht erwartet werden, dass hinter jedem Titel ein philosophisches, kritisches oder künst-

131 Slegers, Jürgen: Und das soll Spaß machen? – Faszinationskraft, in: Winfried: Digitale Spielräume, S. 17.

132 Slegers: Und das soll Spaß machen?, S. 18

133 Da in den genannten Titeln noch mehr „steckt“: siehe die Handbuchartikel in Kapitel II.

lerisches „Meisterwerk“ steckt. Wie es „spannende“ oder „langweilige“ Bücher, „gute“ oder „schlechte“ Filme oder „faszinierende“ oder „belanglose“ Gemälde geben mag, schwanken auch digitale Spiele in ihrer narrativen, handwerklichen und künstlerischen Qualität. Doch es darf davon ausgegangen werden, dass – wie auch in anderen kreativ schaffenden Branchen – eine gewisse Passion aller Beteiligten für die Arbeit mit und am Medium vorherrscht, die über die Intention¹³⁴ des reinen „Geldverdienens“ hinausgeht.

So könnten Spieleentwickler/Game-Designer/Game-Developer grundsätzlich auch als „Experience-Designer“¹³⁵ bezeichnet werden, denn nichts anderes erschaffen sie im Rahmen der von ihnen programmierten digitalen Spielwelt: einen virtuell begehbaren Erlebnisraum.

Zur Vermittlung seiner Intentionen und Verbildlichung seiner Kunst bedient sich der Spieleentwickler als „Experience-Designer“ zahlreicher Elemente und Ebenen – sei es die Wahl des Spielthemas, des Settings, der Spielfigur beziehungsweise der Spielcharaktere, die Ausgestaltung der Optik und Akustik, die Entscheidung, ob es ein Interface gibt oder nicht (und der Spieler somit über beispielsweise eine Minikarte und somit „zusätzliches Wissen“ verfügen kann) oder an welche spielinternen Regeln sich gehalten werden muss und was für eine Geschichte erzählt wird, um einige Beispiele zu nennen.

Die Möglichkeiten sind mannigfaltig, wie ein Spieleentwickler Einfluss auf „seine“ Spielwelt und dessen, was diese repräsentieren respektive vermitteln soll, nehmen kann. Doch ebenso haben auch Spieler – nicht nur auf der Ebene, was sie wahr- und annehmen können oder wollen – die Chance, auf bereits bestehende Spielwelten Einfluss zu nehmen.¹³⁶ Diese Einflussmöglichkeiten beginnen beispielsweise relativ banal damit, ob ein Spiel überhaupt beachtet und gekauft, gut oder schlecht bewertet oder weiterempfohlen oder boykottiert wird. So ist es zum Beispiel Spielfans, die mit dem Ende einer beliebten Spielgeschichte extrem unzufrieden waren, in einer groß organisierten Aktion gelungen, den Entwickler dazu zu bringen, dieses noch einmal umzuschreiben und neu zu veröffentlichen.¹³⁷

134 Auch hierzu mehr in den Handbuchartikeln in Kapitel II.

135 Der Terminus wurde maßgeblich geprägt durch Schell, Jesse: *The Art of Game Design, A Book of Lenses*, Third Edition, CRC Press: Boca Raton 2019.

136 Dies natürlich in stark begrenzten Rahmen. Es gibt zwar verschiedenste Gestaltungsspielräume, die Spieler nutzen können – so bspw. das zuvor bereits erwähnte kreative „Umdeuten“ der vom Entwickler aufgestellten Spielregeln, das Ausfindigmachen und Ausnutzen von „Glitches“, also kleineren Programmierfehlern, um zum Beispiel einen Level schneller zu durchqueren oder das sogenannte „Modding“, bei dem Spieler bereits veröffentlichte Computerspiele mithilfe entsprechender Tools privat erweitern –, doch haben diese natürlich Grenzen. So kann es zwar sein, dass vonseiten der Spielerschaft mitunter einmal versucht wird, um eben jene kreative Gestaltungshoheit zu ringen, diese liegt letztendlich aber immer in der Hand des Entwicklers.

137 Siehe der Handbuchartikel zu *Mass Effect*.

Zur Verbildlichung des bisher Skizzierten soll folgendes Modell (Abb. 5)¹³⁸ dienen:

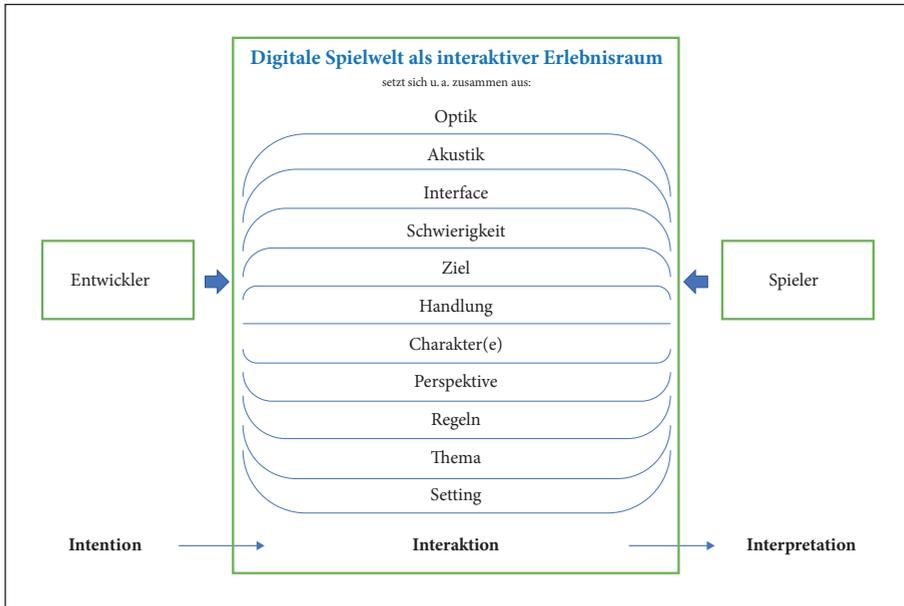


Abb. 5: 3I-Modell – Die digitale Spielwelt als interaktiver Erlebnisraum

Spieleentwicklern sowie Spielern ist es also möglich, auf verschiedenen Ebenen von beiden Seiten Einfluss auf die verschiedensten Elemente, aus denen eine digitale Spielwelt bestehen kann, zu nehmen. Ebenso variiert es von Spieler zu Spieler – je nach Interessen, Fähigkeiten, Auffassungen, Alter etc. –, welche Inhalte wahrgenommen werden (können/wollen). Was aus einer digitalen Spielwelt mit in die analoge Welt „mitgenommen“ wird, liegt letztendlich also auch in der Lern- und Interpretationsbereitschaft des „spielenden Rezipienten“/Spielers.

138 Herzlicher Dank ergeht an Dr. Thomas Jung als Impulsgeber, der mich im Gespräch über Kommunikationsmodelle zum Ersinnen dieses Modells inspirierte, und an Moritz Lehr für das konstruktive Feedback während dessen Erarbeitung sowie darüber hinaus für zahlreiche Einblicke in die Schaffungswelt eines Game-Designers/Game-Developers.

2.5 CHANCEN UND GEFAHREN DIGITALER SPIELWELTEN

Wie soeben dargelegt, bieten sich im digitalen Spiel zahlreiche Chancen, um intrinsische Lernprozesse anzuregen. Doch lauert dort auch die Gefahr, auf Spielverderber zu treffen oder gar selbst zu einem zu werden. So existieren natürlich unzählige extrinsische Faktoren, die zu Spielhandlungen anregen können – doch kann es mitunter sein, dass diese das Wesen des Spiels hintergehen oder zumindest unreflektiert ausnutzen. Wir erinnern uns: Spielen ist immer freiwillig und hat sein Ziel in sich selbst. Schauen wir nun einmal in Richtung der „Gamification“, die auch bereits Einzug in das schulische Umfeld erhält. Das „gamifizierte Lernmanagement-System“¹³⁹ *Classcraft* bedient sich der typischen Eigenschaften eines Rollenspiels und transferiert diese Mechaniken ins Klassenzimmer. Lernende erhalten im Rahmen dessen für „gute“ Aktivitäten wie das Wischen der Tafel oder das Erledigen der Hausaufgaben Erfahrungspunkte, die sie in der Stufe aufsteigen lassen. „Schlechte“ Taten wie zu spät kommen oder den Unterricht stören werden mit dem Abzug von virtueller Lebensenergie bestraft. Lehrer, die *Classcraft* in ihrem Unterricht nutzen, berichten laut Angaben des Anbieters von starken Steigerungen der Unterrichtsteilnahme, positiven Auswirkungen auf das Verhalten und sogar vom Ansteigen schulischer Leistungen.¹⁴⁰ Die Ergebnisse scheinen also in der Hinsicht für sich zu sprechen, doch sollte jeder für sich selbst entscheiden, ob er in seinem Unterricht ein System einführen möchte, das so stark extrinsisch konzipiert ist. Denn so wird Lernenden im schlechtesten Fall vermittelt, dass Leistungen nur erbracht werden „müssen“, wenn dafür eine „Belohnung“ in Aussicht steht beziehungsweise dass „erwünschtes“ und „unerwünschtes“ Verhalten etwas ist, was andere definieren, und dass man nur erfolgreich ist, wenn man sich diesen Definitionen unterwirft. Neben dieser nicht ganz so offensichtlichen Gefahr, zum Spielverderber zu werden, verbergen sich jedoch noch zahlreiche weitere, zum Teil sehr bewusst eingegangene Risiken.

Wie bereits mehrfach erwähnt: Auch bei der Auswahl bevorzugter Computerspiele suchen sich Spieler – ebenso wie Kleinkinder – mitunter eben jene Spiele aus, die ihren Interessen und bereits vorhandenen Fähigkeiten und Fertigkeiten entsprechen. Die somit leicht zugänglichen und schnellen Erfolgserlebnisse und die Verlockungen der virtuellen Spielwelt können jedoch schnell respektive schlechend zur realen Gefahr werden.

Dies kann aus zwei Richtungen (oder beiden gleichzeitig) geschehen:

Von Seiten der Spielenden, wenn diese in den virtuellen Spielwelten zusehends ein kompensatorisches Mittel für Defizite ihres realen Lebens sehen. Bekommen Kinder und Jugendliche, die beispielsweise in der Schule innerhalb ihrer Peer-

139 [Red.]: Classcraft. Machen Sie Ihren Unterricht unvergesslich, (o.J.), in: classcraft.com, online einsehbar unter URL: <https://www.classcraft.com/de/> (zuletzt abgerufen am 04.11.18).

140 [Red.]: Classcraft.

Groups oder im Elternhaus viel Ausgrenzung und Ablehnung erfahren, innerhalb ihrer Gilde eines Online-Rollenspiels regelmäßige Anerkennung, dürfte auf der Hand liegen, dass sie die Online-Welt der vermutlich als bitter empfundenen Realität vorziehen – um nur ein eher harmloses Beispiel zu nennen. Nimmt das Spielverhalten also überhand und verdrängt es realweltliche Aspekte und gibt es neben dem Aufenthalt in der Spielwelt keine anderen attraktiven Freizeitangebote und leiden soziale Kontakte und Schulleistungen etc., sollten von Eltern und Pädagogen unbedingt die Fühler ausgestreckt und evaluiert werden, ob das Spielverhalten bereits pathologische Züge angenommen hat – und nicht sofort der Rückschluss gezogen werden, das Spiel sei in der Alleinschuld. Dies war in der Vergangenheit bereits mehrfach nach Amokläufen oder anderen Gewalttaten vor allem von Seiten der Politik der Fall, wenn sich herausstellte, dass die Täter auch gewalthaltige Computerspiele konsumiert hatten. Vielmehr sollte beachtet werden, dass die gewählten (und exzessiv konsumierten) Spielwelten meist nur einen Indikator für mangelhaft befriedigte emotionale und soziale Bedürfnisse darstellen und die eigentlichen Ursachen viel weniger offensichtlich zu erkennen sind. Somit können Computerspiele einerseits helfen, Defizite aufzudecken, andererseits bieten sie viel „Fluchtpotenzial“, um eben diese zu kompensieren und den realweltlichen Problemen aus dem Weg zu gehen.¹⁴¹

Doch auch aufseiten der Computerspieleindustrie lauert Gefahr, da viele Hersteller Suchtmechanismen mitunter bewusst initiieren und deren Wirkung ausnutzen, um möglichst viel Profit daraus zu schlagen. Da man zum Spielen eines Computerspiels nicht erst in eine „Spielhölle“ fahren muss,¹⁴² sondern digitale Spiele überall dort verfügbar sind, wo es einen Bildschirm und/oder Internetanschluss gibt, reichen die Fangarme der industriellen, profitorientierten Spielverderber entsprechend weit. Besonders im Bereich der Casual-Spiele¹⁴³ ist die Wahrscheinlichkeit hoch, ihnen zu begegnen und in die Falle zu gehen, wenn man ihre Vorgehensweisen nicht kennt oder durchschaut. Doch wirklich davor geschützt ist man nirgends. Die Industrie hat längst erkannt, dass man selbst Spielern, die bereits 60 Euro für einen Spieltitel ausgegeben haben, mithilfe diverser, vermeintlich reizvoller Zusatzangebote noch mehr Geld aus der Tasche ziehen kann.¹⁴⁴ Verbreiteter ist jedoch die Taktik, dass Hersteller Spiele erst einmal kostenlos als sogenannte Free-to-Play-Titel zur Verfügung stellen und sich dann im Nachgang mithilfe von „freiwilligen“ und als optional deklarierten Ingame-Käufen finanzie-

141 Vgl. Fritz, Jürgen: Dick, dumm und delinquent durchs Daddeln? – Wirkungsfragen, in: Kaminski: Digitale Spielräume, S. 55.

142 Siehe Kapitel 1.5 Spiele können verdorben werden.

143 Siehe Kapitel 2.2 Kleine Genrekunde.

144 Sigl, Rainer: Abzocke in Videospiele. Zahlen, spielen, noch mal zahlen, 16. 11. 2017, in: Spiegel Online, online einsehbar unter URL: <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/lootboxen-und-pay2win-was-koennen-spieler-gegen-abzocke-tun-a-1178061.html> (zuletzt abgerufen am 28. 10. 18).

ren. Diese Titel sind leicht zugänglich (in den App-Stores schnell heruntergeladen sowie auch beim Spieleinstieg selbst), bieten – zumindest anfangs – leichte und schnelle Erfolgserlebnisse und lassen sich jederzeit schnell starten und wieder beenden. Konzipiert sind sie jedoch meist so, dass der Schwierigkeitsgrad beispielsweise sukzessive so schwer wird, dass ohne die Nutzung der „optionalen“ Käufe das Spielerlebnis als frustrierend empfunden wird. Mit „Spielen“ hat das bereits an dieser Stelle nicht mehr viel zu tun, da das Spiel dann schon nicht mehr „sein Ziel in sich selbst hat“ und „das Empfinden von Spannung und Freude“ vom Hersteller eigentlich nicht gewollt ist. Je nach Perfidität und „Kreativität“ der Spielvererber können gar noch Komponenten wie Zeit- oder sozialer Druck hinzukommen, indem die Entwickler Spielabschnitte zeitlich begrenzt etwas einfacher gestalten, um zu forcieren, dass Spieler in diesem Zeitraum möglichst viel spielen, oder indem Erfolge von Spielern miteinander gekoppelt werden. Im Rahmen solcher „Freundes-Herausforderungen“ geraten Spieler unter den Druck, bestimmte Herausforderungen zu absolvieren: schafft es einer der beiden „Freunde“ nicht, fällt auch der andere zurück. Um eben diese „Schmach“, dass der andere aufgrund des eigenen „Unvermögens“ zurückfällt, zu vermeiden, ist die Tendenz groß, einen kleinen Betrag in eine vorübergehende Spielerleichterung zu investieren. Dies ist nur eine kleine Auswahl an Mechanismen, die die Entwickler von *Candy Crush* anwenden.¹⁴⁵

Um es einmal in eine Zahl zu fassen: Allein im Jahr 2017 hat die Industrie in Deutschland mit diesen vermeintlich „harmlosen“ In-App-Käufen sagenhafte 844 Millionen Euro umgesetzt.¹⁴⁶

Noch einmal zur Verdeutlichung: 844 Millionen Euro für nicht physikalische, rein digitale Spielinhalte wie beispielsweise „gestreifte Bonbons“, „Camouflage-Lackierungen“ oder einfach nur das Umgehen von aufdringlichen Werbeanzeigen.

Die Schulung von Medienkompetenz sollte daher, egal ob sich im Unterricht selbst die Gelegenheit zum digitalen Spielen ergibt oder nicht, in allen Fällen in irgendeiner Art und Weise Einzug in den Schulkontext erhalten. Denn dazu gehört auch das Bewusstsein, wie man gewissenhaft und reflektiert und nicht zum eigenen Schaden mit modernen Medien (dazu gehören nicht nur Computerspiele, sondern beispielsweise auch soziale Netzwerke wie Facebook, Instagram, Snapchat, Twitter etc.) und in ihr lauern Gefahren (dazu wiederum gehört nicht nur Computerspielsucht, sondern auch das Bewusstsein für Themen wie Fake

145 Ergänzend hierzu sei auf einen anschaulichen Beitrag zum Thema beim ZDF hingewiesen: Neo Magazin Royale: Coin Master – Abzocke mit Fun, 10.10.2019, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=hTeTjx4k9jQ> (zuletzt abgerufen am 06.11.19).

146 Herbig, Daniel: Mikrotransaktionen bescheren dem deutschen Spielemarkt Umsatzplus, 09.04.2018, in: Heise Online, online einsehbar unter URL: <https://www.heise.de/newsticker/meldung/Deutscher-Spielemarkt-erwirtschaftet-erstmal-3-Milliarden-Euro-Umsatz-4013163.html> (zuletzt abgerufen am 28.10.18).

News, Filterblasen etc.) umgehen sollte. Also Themengebiete, die abseits des digitalen Spielens einen hohen Stellenwert in der Lebenswelt der aktuellen Kinder- und Jugendgeneration einnehmen.

3 QUELLEN

- [Red.]: Anti-comics sentiment in 1940s America, (o. J.), in: comics & literacy, online einsehbar unter URL: <https://comicsliteracy.weebly.com/1940s-anti-comics-sentiment.html> (zuletzt abgerufen am 21.10.18).
- [Red.]: Anti-comics sentiment in 1950s America, (o. J.), in: comics & literacy, online einsehbar unter URL: <https://comicsliteracy.weebly.com/1950s-anti-comics-sentiment.html> (zuletzt abgerufen am 21.10.18).
- [Red.]: Classcraft. Machen Sie Ihren Unterricht unvergesslich, (o. J.), in: classcraft.com, online einsehbar unter URL: <https://www.classcraft.com/de/> (zuletzt abgerufen am 04.11.18).
- [Red.]: Glücksspiele – unterschiedlich riskant, (o. J.), in: automatisch-verloren.de, online einsehbar unter URL: <https://www.automatisch-verloren.de/de/gluecksspiel/gluecksspiele-unterschiedlich-riskant.html> (zuletzt abgerufen am 16.10.18).
- [Red.]: Glücksspielsucht ist eine Krankheit, (o. J.), in: automatisch-verloren.de, online einsehbar unter URL: <https://www.automatisch-verloren.de/de/gluecksspielsucht/gluecksspielsucht-ist-eine-krankheit.html> (zuletzt abgerufen am 06.11.19).
- [Red.]: Jetzt offiziell. Computerspiele sind Kultur, 14.08.2008, in: Spiegel Online, online einsehbar unter URL: <https://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/jetzt-offiziell-computerspiele-sind-kultur-a-572152.html> (zuletzt abgerufen am 02.11.18).
- [Red.]: Mit Computerspielen Medienbewusstsein und Zivilcourage stärken, (o. J.), in: Bundeszentrale für politische Bildung, online einsehbar unter URL: <https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/236465/mit-computerspielen-medienbewusstsein-und-zivilcourage-staerken> (zuletzt abgerufen am 06.11.19).
- [Red.]: Spieleratgeber NRW, (o. J.), online einsehbar unter URL: <https://www.spieleratgeber-nrw.de/> (zuletzt abgerufen am 30.10.19).
- 11 bit studios: This War of Mine, 11 bit studios (Hrsg.), 2014.
- AK: Video Game Genres, 15.09.2012, in: media@hsba, online einsehbar unter URL: <http://mediahsba.blogspot.com/2012/09/video-game-genres.html> (zuletzt abgerufen am 31.01.20).
- Atari: Pong, Atari (Hrsg.), 1972.
- Beil, Benjamin: Game Studies – eine Einführung, LIT Verlag Dr. W. Hopf: Berlin 2013.

- Bethesda Softworks: The Elders Scrolls: Arena, Bethesda Softworks (Hrsg.), 1994.
- BioWare Corporation: Mass Effect, Microsoft Game Studios (Hrsg.), 2007.
- Blizzard Entertainment: World of Warcraft, Blizzard Entertainment (Hrsg.), 2004.
- Bollmann, Stefan: Frauen, die lesen, sind gefährlich, Sandmann: München 2005.
- Brookhaven National Laboratory (BNL): Tennis For Two auf einem Oszilloskop des Brookhaven National Laboratory (BNL) aus 1958, 24. 08. 2013, in: Wikimedia Commons, online einsehbar unter URL: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tennis_For_Two_on_a_DuMont_Lab_Oscilloscope_Type_304-A.jpg (zuletzt abgerufen am 31. 01. 20).
- Bumm13: Screenshot of PONG from the Atari Arcade Hits #1 software title released Hasbro Interactive – a conversion of the original 1972 Atari Pong, 2006, in: Wikimedia Commons, online einsehbar unter URL: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pong.png> (zuletzt abgerufen am 31. 01. 20).
- Chua, Amy: Die Mutter des Erfolgs: Wie ich meinen Kindern das Siegen beibrachte, Nagel & Kimche: Zürich 2011.
- Coffee Stain Studios: Goat Simulator, Coffee Stain Studios (Hrsg.), 2014.
- DMA Design: Grand Theft Auto, BMG Interactive Entertainment (Hrsg.), 1997.
- Epic Games: Fortnite, Epic Games (Hrsg.), 2017.
- Epic Games: Gears of War, Microsoft (Hrsg.), 2006.
- Feige, Daniel Martin: Computerspiele: Eine Ästhetik, Suhrkamp: Berlin 2015.
- Firaxis: Civilization III, Infogrames (Hrsg.), 2001.
- Fritz, Jürgen/Lampert, Claudia/Schmidt, Jan-Hinrik/Witting, Tanja (Hrsg.): Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet, in: Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen, Bd. 66, Vistas: Berlin 2011.
- Fritz, Jürgen: Dick, dumm und delinquent durchs Daddeln? – Wirkungsfragen, in: Kaminski, Wilfried/Witting, Tanja (Hrsg.): Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele, kopaed: München 2007.
- Galactic Cafe: The Stanley Parable, Galactic Cafe (Hrsg.), 2013.
- GIANTS Software: Landwirtschafts Simulator 2008, astragon Software (Hrsg.), 2009.
- Goetsch, Paul (1994): „Einleitung: Zur Bewertung von Lesen und Schreiben im 17. und 18. Jahrhundert“, in: Goetsch, Paul (Hrsg.): Lesen und Schreiben im 17. und 18. Jahrhundert. Studien zu ihrer Bewertung in Deutschland, England, Frankreich, Gunter Narr: Tübingen 1994.
- Goldsmith Jr., Thomas T.: OXO, A. S. Douglas (Hrsg.), 1952.
- Herbig, Daniel: Mikrotransaktionen bescheren dem deutschen Spielmarkt Umsatzplus, 09. 04. 2018, in: Heise Online, online einsehbar unter URL: <https://www.heise.de/newsticker/meldung/Deutscher-Spielmarkt-erwirtschaftet-erstmal-3-Milliarden-Euro-Umsatz-4013163.html> (zuletzt abgerufen am 28.10.18).

- Higinbotham, William: Tennis for Two, 1958.
- Hi-Rez Studios: Realm Royale, Hi-Rez Studios (Hrsg.), 2018.
- Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel (1938), Rowohlt: Hamburg 2015.
- Hüther, Gerhard/Quarch, Christoph: Rettet das Spiel! Weil Leben mehr als funktionieren ist, btb: München 2018.
- Infinity Ward: Call of Duty, Activision (Hrsg.), 2003.
- Jantke, Klaus P./Kreuzberger, Günther: Aufbau einer akademischen Ausbildung für Spieletechnologie und -wissenschaft, in: Picot, Arnold/Zahedani, Said/Ziemer, Albrecht (Hrsg.): Spielend die Zukunft gewinnen. Wachstumsmarkt elektronische Spiele, Springer: Berlin, Heidelberg 2008.
- Kaminski, Wilfried/Witting, Tanja (Hrsg.): Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele, kopaed: München 2007.
- Kaminski, Winfried: Wer spielt da eigentlich? – Jugendkultur, in: Kaminski, Wilfried/Witting, Tanja (Hrsg.): Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele, kopaed: München 2007.
- Kant, Immanuel: Beantwortung der Frage: Was ist Aufklärung?, in: Berlinische Monatsschrift, (1784) H. 12, S. 481–494. Online einsehbar unter URL: https://www.deutschestextarchiv.de/book/view/kant_aufklaerung_1784?p=17 (zuletzt abgerufen am 06.11.19).
- Klimmt, Christoph: Der Nutzen von Computerspielen. Ein optimistischer Blick auf interaktive Unterhaltung, in: merz | medien + erziehung, Jg. 48 (2004) H. 3.
- Krämer, Tanja: Schaltkreise der Motivation, 27.11.2013, in: dasgehirn.info, online einsehbar unter URL: <https://www.dasgehirn.info/denken/motivation/schaltkreise-der-motivation> (zuletzt abgerufen am 06.10.18).
- Lampert, Claudia/Schwinge, Christiane/Teredesai, Sheela: Kompetenzförderung in und durch Computerspiele(n), in: Fritz, Jürgen/Lampert, Claudia/Schmidt, Jan-Hinrik/Witting, Tanja (Hrsg.): Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet, in: Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen, Bd. 66, Vistas: Berlin 2011.
- LucasArts: Day of the Tentacle, Softgold (Hrsg.), 1993.
- Lucasfilm Games: The Secret of Monkey Island, Softgold (Hrsg.), 1990.
- Maxis Software: Die Sims, Electronic Arts (Hrsg.), 2000.
- Media Molecule: LittleBigPlanet, Sony Computer Entertainment America (Hrsg.), 2008.
- Midasplayer: Candy Crush Saga, King.com (Hrsg.), 2012.
- Mojang: Minecraft Classic, Mojang (Hrsg.), 2009.
- Mojang: Minecraft, Mojang (Hrsg.), 2010.

- Neitzel, Britta: Involvierungsstrategien des Computerspiels, in: GamesCoop: Theorien des Computerspiels zur Einführung, Junius: Hamburg 2012.
- Neo Magazin Royale: Coin Master – Abzocke mit Fun, 10. 10. 2019, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=hTeTjx4k9jQ> (zuletzt abgerufen am 06. 11. 19).
- Nietzsche, Friedrich: Jenseits von Gut und Böse (1886), (o. J.), in: Spiegel Online, online einsehbar unter URL: <https://gutenberg.spiegel.de/buch/jenseits-von-gut-und-bose-8646/6> (zuletzt abgerufen am 06. 11. 19).
- Nintendo: Super Mario Bros., Nintendo (Hrsg.), 1985.
- Nissen, Regina/Maier, Günter W.: Flow-Erleben, in: Gabler Wirtschaftslexikon, (o. J.), online einsehbar unter URL: <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/flow-erleben-35011> (zuletzt abgerufen am 31. 03. 19).
- Numinous Games: That Dragon, Cancer, Numinous Games (Hrsg.), 2016.
- Paradox Entertainment: Europa Universalis, Strategy First (Hrsg.), 2001.
- Paul, Laura: Vom gefährlichen zum gefährdeten Lesen – Debatten um das Lesen im Vergleich. Bachelorarbeit. Europa-Universität Viadrina Frankfurt (Oder). Fakultät für Kulturwissenschaften. Studiengang Bachelor of Arts 2010. Auszugsweise online einsehbar unter URL: <https://www.lesen-in-deutschland.de/html/content.php?object=journal&lid=987> (zuletzt abgerufen am 21. 10. 18).
- PopGames Games: Plants vs. Zombies, PopCap Games (Hrsg.), 2009.
- PUBG Corporation: PlayerUnknown's Battleground, Bluehole (Hrsg.), 2017.
- Quaderer, Daniel/Meier, Günther: Wörter des Jahres 1970–2003, Alpenland: Schaan 2003.
- Red Redemption: Fate of the World, Red Redemption (Hrsg.), 2011.
- Riot Games: League of Legends, Riot Games (Hrsg.), 2009.
- Rovio Mobile: Angry Birds, Clickgamer Technologies (Hrsg.), 2009.
- Saekel, Ursula: Der US-Film in der Weimarer Republik – ein Medium der „Amerikanisierung“? Deutsche Filmwirtschaft, Kulturpolitik und mediale Globalisierung im Fokus transatlantischer Interessen, Ferdinand Schöningh: Paderborn 2011.
- Schell, Jesse: The Art of Game Design, A Book of Lenses, Third Edition, CRC Press: Boca Raton 2019.
- Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen (1793), Reclam: Stuttgart 2000.
- Schönleben, Dominik: Das goldene Zeitalter der Brettspiele hat begonnen, 29. 12. 2017, in: Wired, online einsehbar unter URL: <https://www.wired.de/collection/life/twilight-imperium-das-goldene-zeitalter-der-brettspiele-hat-begonnen> (zuletzt abgerufen am 21. 10. 18).

- Schulte von Drach, Markus C.: Großbaustelle Gehirn, 10. 01. 2018, in: Süddeutsche Zeitung, online einsehbar unter URL: <https://www.sueddeutsche.de/wissen/pubertaet-grossbaustelle-gehirn-1.1833081> (zuletzt abgerufen am 11. 10. 18).
- Sigl, Rainer: Abzocke in Videospiele. Zahlen, spielen, noch mal zahlen, 16. 11. 2017, in: Spiegel Online, online einsehbar unter URL: <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/lootboxen-und-pay2win-was-koennen-spieler-gegen-abzocke-tun-a-1178061.html> (zuletzt abgerufen am 28. 10. 18).
- Slegers, Jürgen: Und das soll Spaß machen? – Faszinationskraft, in: Kaminski, Wilfried/Witting, Tanja (Hrsg.): Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele, kopaed: München 2007.
- Sony Computer Entertainment Japan: Der Puppenspieler, Sony Computer Entertainment America (Hrsg.), 2013.
- Square Co.: Final Fantasy, Square Co. (Hrsg.), 1987.
- Stampfl, Nora: Die verspielte Gesellschaft. Gamification oder Leben im Zeitalter des Computerspiels, Heise Zeitschriften: Hannover 2012.
- Steffen, Oliver: Religion in Games. Eine Methode für die religionswissenschaftliche Digitalspielforschung, Dietrich Reimer: Berlin 2017.
- Takahashi, Dean: Assassin's Creed: Origins – How Ubisoft created the art for the massive open world, 17. 12. 2017, in: VentureBeat, online einsehbar unter URL: <https://venturebeat.com/2017/12/17/how-ubisoft-created-the-art-for-the-massive-world-of-assassins-creed-origins/view-all/> (zuletzt abgerufen am 22. 10. 18).
- Terrible Toybox: Thimbleweed Park, Terrible Toybox (Hrsg.), 2017.
- The Astronauts: The Vanishing of Ethan Carter, The Astronauts (Hrsg.), 2014.
- The Chinese Room: Dear Esther, The Chinese Room (Hrsg.), 2012.
- Thews, Ingmar: Defensives und expansives Lernen: Eine qualitative Inhaltsanalyse zum Projekt „Die persönliche Entwicklung von Studierenden im Praxissemester“, in: Apelojg, Benjamin (Hrsg.): Lern dich glücklich – Arbeiten zum prozessorientierten Lehren und Lernen, Universitätsverlag Potsdam: Potsdam 2018. Online einsehbar unter URL: <https://publishup.uni-potsdam.de/opus4-ubp/frontdoor/deliver/index/docId/40470/file/ldg01.pdf> (zuletzt abgerufen am 06. 11. 19).
- Wittmann, Reinhard (1999): „Gibt es eine Leserevolution am Ende des 18. Jahrhunderts?“, in: Chartier, Roger/Cavallo, Guglielmo (Hrsg.): Die Welt des Lesens. Von der Schriftrolle zum Bildschirm, Campus: Frankfurt/Main 1999.
- YAGER Development: Spec Ops: The Line, 2K Games (Hrsg.), 2012.
- Zimpel, André Frank: Lasst unsere Kinder spielen! Der Schlüssel zum Erfolg, Vandenhoeck & Ruprecht: Göttingen 2016.
- Zimpel, André Frank: Spielen macht schlau! Warum fördern gut ist, Vertrauen in die Stärken Ihres Kindes aber besser, Gräfe und Unzer: München 2014.

Jessica Rehse

Zych, Kamila: Sims 4: Diese Speedrunnerin zockt bis das Jugendamt kommt, 26.07.2017, in: GIGA, online einsehbar unter URL: <https://www.giga.de/spiele/die-sims-4/news/sims-4-diese-speedrunnerin-zockt-bis-das-jugendamt-kommt/> (zuletzt abgerufen am 28.10.18).

Zynga: FarmVille, Zynga (Hrsg.), 2009.

II. Handbuchbeiträge

Bei Computerspielen handelt es sich um ein vielfältiges und komplexes Medium mit unzähligen Anwendungs- und Rezeptionsmöglichkeiten, denen zahlreiche Chancen und Risiken innewohnen. Vor allem für Eltern, Lehrer, Pädagogen und sonstige Multiplikatoren, die nicht zur Generation der „Digital Natives“ oder „Digital Immigrants“ gehören, kann es sich also um ein Medium handeln, das Kontaktängste und Generationskonflikte hervorrufen kann.

Die Generation der Kinder und Jugendlichen, für die der Umgang mit Medien und Technik selbstverständlich scheint, verfügt jedoch nicht zwingend über die Fähigkeit, diesen kritisch zu hinterfragen, wenn sie in virtuelle (Spiel-)Welten eintauchen. Die Generation, die mit dem Medium nicht aufgewachsen ist und sich diesem aufgrund der „Unbekanntheit“ gar völlig verschließt, kann aufgrund der eigenen Kontaktängste wiederum keinen verantwortungsvollen Umgang damit lehren.¹

Diese „digitale Kluft“² zwischen „unaufhaltsamem Fortschritt“ und „alter Schule“ zumindest ansatzweise zu verringern, hat sich diese Publikation zum Ziel gemacht. Da es nicht zu verlangen und auch nicht zu leisten ist, dass sich Pädagogen, Eltern und Lehrende allumfassend mit den Abertausenden digitalen Inhalten auf dem Spielmarkt vollends vertraut machen, sollen in diesem Rahmen exemplarische Hilfestellungen angeboten werden.

Getreu dem Motto „Wissen heißt wissen, wo es geschrieben steht“³ wurde sich für eine altbekannte Verwahrung und Vermittlung von Wissen entschieden: den Handbuchartikel.

1 Kaminski, Wilfried/Witting, Tanja (Hrsg.): Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele, kopaed: München 2007, S. 7.

2 Kaminski: Digitale Spielräume, S. 7.

3 Albert Einstein soll dies zu seinen Lebzeiten angeblich einmal so gesagt haben.

Die einzelnen Artikel möchten einen umfassenderen Einblick in ausgewählte digitale Unterhaltungsspiele geben und ermöglichen, diese in denkbare Unterrichtsgestaltungen miteinbeziehen zu können. Darüber hinaus können die Handbuchartikel als reines „Nachschlagewerk“ betrachtet werden, um sich einfach nur kurz und knapp darüber informieren zu können, was sich der Spross denn mitunter nächtelang vorm Bildschirm hockend „reinzieht“.

Um in kurzer Zeit möglichst viele relevante Informationen zu vermitteln, sollen folgende Gliederungspunkte einen knappen Überblick schaffen:

DER STECKBRIEF

Der Steckbrief dient zur übersichtlichen Darstellung relevanter Informationen. Er informiert über die Altersfreigabe, das Entwicklungsstudio, den Publisher, das Erscheinungsjahr, das Genre, die Perspektive und über die Veröffentlichungsplattformen des thematisierten Spiels. Er stellt außerdem dar, welche Themengebiete mit dem Titel in welchen Fächern behandelt werden könnten.

1 INHALT

Dieser Abschnitt gibt einen kurzen und knappen Überblick über den Spielinhalt und schildert die wesentlichen Eckpunkte von Szenario und Handlungsverlauf.

2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

Dieser Punkt informiert über die handlungstragenden Figuren, deren Persönlichkeitsprofile und Taten sowie über die ggf. vorhandene Figurenkonstellation.

3 SPIELKONZEPT

Unter dieser Überschrift findet eine Analyse des Spiels statt. Dort wird näher auf Spielaspekte und -inhalte eingegangen, die für die Konzeption des Titels relevant sind: Welchen „Sinn“ hat das Spiel? Wie werden Inhalte dargestellt und vermittelt? Gibt es erzählerische, visuelle, inhaltliche etc. Besonderheiten?

4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

Unter diesem Kapitelpunkt finden sich Informationen, die hilfreich für die Vermittlung von Hintergrundwissen und die Einbettung in den Kontext sind. Entstehungsgeschichten, Entwickлераussagen, Inspirationen, Verweise auf andere Werke etc. werden dort kurz zusammengefasst.

5 REZEPTION

Falls es relevante Reaktionen zum Spiel in Medien und Öffentlichkeit gab, werden diese hier kurz vorgestellt. Hat der Titel beispielsweise positive oder negative Kritiken erfahren, Auszeichnungen erhalten oder wurde er mitunter gar mit einem Verbot belegt, und warum?

6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

Unter diesem Punkt finden sich Anregungen, wie das im Artikel dargelegte Wissen beispielsweise in eine Unterrichtsstunde eingebettet werden könnte. Hierzu wurden allgemein formulierte Überlegungen angestellt oder aber geeignete Spielszenen, Dialoge oder Ereignisse konkret benannt und näher beschrieben, um mögliche Zugänge und Anregungen für eine didaktische Arbeit mit dem Titel anzuregen.

7 QUELLEN

Die Herausgeber der vorliegenden Publikation entschieden sich dafür, alle Medien, auf die Bezug genommen und aus denen zitiert wird, als gleichwertige „Quellen“ zu behandeln. Dementsprechend lassen sich alle Referenzen – ob Monografie, Computerspiel, Online-Wiki, Zeitschriftenaufsatz oder Blog-Eintrag etc. – alphabetisch nach Namen der Autoren geordnet unter diesem Punkt finden.

Bei den verwendeten Abbildungen handelt es sich größtenteils um Screenshots, die die Autoren mithilfe ihrer Spielstände selbst anfertigten. Lediglich Abbildungen aus externen Bildquellen wurden im Fußnotentext mit ihrer Quellenangabe gesondert nachgewiesen.

In den Steckbriefen der jeweiligen Handbuchartikel wird relativ häufig die Altersbeschränkung „USK 18“ zu finden sein. Es wird nachdrücklich darauf hingewiesen, dass die dargelegten Überlegungen bezüglich möglicher Unterrichtsimplementierungen hier theoretischer Natur zu betrachten sind. Für die praktische

Einbindung der Spielitel sind die USK-Angaben als juristische Rahmenbedingungen zu beachten. Es sind jedoch oftmals die „erwachsenen“ Titel, die aufgrund fehlender Limitierungen mit anspruchsvolleren – und damit für eine gezielte Betrachtung im Rahmen dieser Handreichung besonders interessanten – Inhalten angereichert sind.

Mit Blick auf die Menge an bisher veröffentlichten und verfügbaren Computerspielen mag die Anzahl an Handbuchartikeln ebenfalls eingeschränkt erscheinen. Die Computerspielindustrie boomt; gefühlt werden täglich neue – gehaltvolle und weniger gehaltvolle – digitale Spiele veröffentlicht. Angesichts dieser Tatsache erscheint es wie eine Sisyphusaufgabe, alle umfassend auf ihren „didaktischen Mehrwert“ hin zu untersuchen.⁴

Jeder der besprochenen Titel wurde von den Autoren – völlig unabhängig von Altersfreigabe, Erscheinungsjahr, Plattform, Genre etc. – aufgrund seiner Inhalte mit großer Sorgfalt ausgewählt und mit bestem Wissen und Gewissen untersucht, um ein Bewusstsein dafür zu schaffen, dass das Betreten von und Interagieren in digitalen Spielwelten sehr bereichernd sein kann. Machen Sie sich im Rahmen der folgenden Handbuchartikel ein eigenes Bild und lassen Sie sich überraschen, was sich hinter dem ersten Eindruck manch eines Spiels mitunter verstecken mag.

4 Es gibt diesbezüglich jedoch immer mehr Versuche und Bestrebungen. So sei, neben dieser Publikation, bspw. auf die stetig wachsende Datenbank des Spieleratgebers NRW hingewiesen. Online einsehbar unter URL: <https://www.spieleratgeber-nrw.de/> (zuletzt abgerufen am 30.10.19).

BioShock 1 und BioShock 2

Jessica Rehse

Steckbrief	
Altersfreigabe:	USK 18
Entwickler:	2K Games
Publisher:	Take-Two Interactive
Erscheinungsjahr:	2007/2010 (Remastered 2016)
Genre:	Ego-Shooter
Perspektive:	Ego-Ansicht
Plattformen:	PlayStation 3, Xbox 360, PC (Remastered-Version: PlayStation 4, Xbox One, PC)
Geeignet für:	Gesellschaftsformen/-normen; Moralvorstellungen; Leistungsdruck; Drogenmissbrauch; Art-déco-Stil
Fachrelevanz:	LER; PB; Kunst

1 INHALT

Die Handlung von *BioShock 1* ist im Jahre 1960 angesiedelt: Zu Beginn des Spiels stürzt Protagonist Jack mit einer Passagiermaschine über dem Atlantik ab und scheint das Unglück als Einziger überlebt zu haben. Er rettet sich zu einem Leuchtturm nahe der Absturzstelle und weiß noch nicht, dass dieser den Zugang zu einer geheimen Unterwasserstadt beherbergt. Mithilfe einer Tauchkugel gelangt er in die mysteriöse Stadt Rapture, die von einem Visionär namens Andrew Ryan gegründet wurde, weil dieser mit den vorherrschenden Gesellschaftsordnungen und

Lebensweisen auf der Welt – speziell mit Kapitalismus, Sozialismus und Katholizismus – nicht einverstanden war. So erschuf er eine Metropole, in der „Künstler keine Zensur fürchten, ein Wissenschaftler sich keiner engstirnigen Moral beugen muss, in der diejenigen, die zu Großem bestimmt sind, nicht durch die kleinen Lichter gebremst werden“ und lud Menschen, die „im Schweiß ihres Angesichts für dies kämpfen“¹, in die von ihm geschaffene Parallelgesellschaft auf dem Meeresboden ein. Jack muss nach seiner Ankunft jedoch feststellen, dass die Gesellschaft gescheitert, die Stadt verwüstet und ein Großteil der Bewohner durch Genmanipulationen mit sogenannten Plasmiden² und den exzessiven Missbrauch einer Droge namens ADAM³ völlig dem Wahn anheimgefallen sind. Via Funk meldet sich ein Fremder namens Atlas, der Jack durch das zerstörte Rapture lotet und ihn im Gegenzug darum bittet, seine Frau und sein Kind zu finden und zu retten. Auf seinem Weg begegnet Jack überlebenden Bewohnern Raptures, erfährt die Hintergründe über dessen Zerstörung und lüftet zudem zahlreiche Geheimnisse der Stadt.

Der zweite Teil der *BioShock*-Reihe baut einerseits stark auf dem ersten Teil auf, unterscheidet sich jedoch im Hinblick auf Situation, Handlung und Charaktere wesentlich.

So knüpft *BioShock 2* etwa zehn Jahre nach Jacks Erlebnissen in Rapture an die Handlung an und gibt die Erlebnisse eines neuen Charakters wieder. Der Protagonist Delta, ein Bewohner Raptures, erwacht wie von Geisterhand mehrere Jahre nach seinem vermeintlichen Tod und findet sich in der völlig zerstörten Stadt wieder. Er erfährt, dass Andrew Ryan zwischenzeitlich verstorben ist und daraufhin eine Frau namens Sofia Lamb die Kontrolle über Rapture erlangt hat. Sie war bereits zu Ryans Lebzeiten seine politische Gegenspielerin, die sich gegen sein „Paradies des Egos“⁴ stellte und stark kollektivistische Ansichten vertritt. Seit Ryans Tod versucht sie die Bewohner Raptures als „Familie“ zu einen und experimentiert an der Schaffung des wahren Utopisten. Sie hat ihre eigene Tochter Eleanor Lamb zur „Tochter des Volkes“⁵ auserwählt und versucht deren vermeintliche Bestimmung durch moralische Konditionierung unter Drogeneinfluss herbeizuführen. Eleanor, die bereits vor seinem Tod eine tiefe Bindung zu Delta besaß, hat für seine rätselhafte Rückkehr gesorgt und bittet ihn, sie aus der Gefangenschaft ihrer Mutter zu befreien.

1 BioShock 1: Intro, Andrew Ryan.

2 Mithilfe von Plasmiden ist es möglich, sich genetisch zu modifizieren und sich beispielsweise neue Eigenschaften zu verleihen. Um diese Eigenschaften nutzen zu können, muss jedoch ADAM konsumiert werden.

3 Bei ADAM handelt es sich um eine aus einer speziellen Meeresschnecke gewonnene Substanz, die Zellstrukturen verändert und es somit möglich macht, genmanipulierende Plasmide zu benutzen. Ausführliche Erläuterungen dazu finden sich in Kapitel 3 Spielkonzept.

4 BioShock 2: Funknachrichten: Sofia Lamb – Die Wahrheit liegt im Körper.

5 BioShock 2: Funknachrichten: Sofia Lamb – Die Tochter des Volkes.

2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

BioShock 1:

Jack: Der Protagonist von *BioShock 1*. Er wird während des Spiels kaum charakterisiert, sodass der Spieler⁶ lange Zeit seine Intentionen und Beweggründe nicht kennenlernt. Anfänglich liegt noch die Vermutung nahe, dass Jack sich zur falschen Zeit am falschen Ort befand und sein Weg nach und durch Rapture einfach dem Zufall unterlag.

Im letzten Spieldrittel stellt sich jedoch heraus, dass Jack in Wirklichkeit in Rapture geboren wurde und zugleich Andrew Ryans leiblicher Sohn sowie ein Testsubjekt und Opfer eines Experimentes von Ryans größtem Widersacher Frank Fontaine ist. Jack wurde mithilfe eines Gedankenkontrolle-Plasmids ein genetischer Code implementiert, der ihn stark manipulierbar⁷ macht. Der Code wird immer dann aktiv, wenn die Formulierung „Wärsst du so freundlich ...?“ verwendet wird, was ihn dann dazu zwingt, die so ausgedrückte Anweisung auszuführen. Diese „Fernsteuerung“ läuft dabei völlig verdeckt und abseits des Wissens des Spielers, der die Handlungen ja ausführt, ab.

Der Spieler trifft in Jacks Rolle jedoch auch aktiv die Entscheidung, ob er die in Rapture lebenden Little Sisters⁸ ausbeuten oder retten möchte. Rettet er die Mädchen, gelingt ihm die Flucht aus Rapture. Beutet er sie aus, übermannt ihn letztendlich seine ADAM-Sucht, und er bleibt in Rapture, dessen Kontrolle er übernimmt.

Atlas/Frank Fontaine: Ein machthungriger Geschäftsmann, der sich in Rapture durch betrügerische Machenschaften ein wirtschaftliches Imperium und hinter Ryans Rücken eine kleine Armee aufgebaut hat, mit dem Ziel, die Macht über die Stadt zu erlangen. Anfangs machte Fontaine Geld durch die Schmuggelei verbotener Waren wie zum Beispiel der Bibel. Nach der Entdeckung der Substanz ADAM wechselte er jedoch ins Plasmidgeschäft.⁹ Unter dem Deckmantel des Samariters errichtete er in Rapture zahlreiche Armen- und Waisenhäuser – anstatt jedoch zu helfen, verwendete er die Hilfebedürftigen als Testsubjekte für seine ADAM-Experimente. Die Waisenmädchen missbrauchte er als Little Sisters,¹⁰ damit sie für ihn große Mengen an ADAM produzieren, und die Armen erteilte entweder ein

6 Aus Gründen der Lesbarkeit wurde sich im Folgenden für die Verwendung des generischen Maskulinums entschieden. Natürlich sind bei jeder Nennung nicht nur männliche Spieler, sondern Spielende jeden Geschlechts gemeint.

7 *BioShock 1: Funknachrichten: Olympus Heights, Suchong – Fontaines menschliche Jukebox.*

8 Kleine Mädchen, deren Körper dazu missbraucht werden, ADAM zu produzieren, werden Little Sisters genannt. Detaillierte Erklärungen zu den Little Sisters und ihrer Rolle in Rapture siehe Kapitel 3 Spielkonzept dieses Artikels.

9 Ausführliche Erläuterungen hierzu in Kapitel 3 Spielkonzept.

10 *BioShock 1: Funknachrichten: Point Prometheus, Tenenbaum – Warum nur Mädchen?*

Schicksal als Big Daddy¹¹ oder Splicer¹² in seiner Privatarmee.¹³ Trotzdem gelang es Fontaine nicht, Ryan auszuschalten und Rapture an sich zu reißen. Aus diesem Grund manipuliert er Jack unter dem Deckmantel seiner falschen Atlas-Identität und benutzt ihn mithilfe eines Gedankenkontrolle-Plasmids, um sein Ziel doch noch zu erreichen.

Dr. Bridgette Tenenbaum: Eine sehr fähige Wissenschaftlerin, die sich während des Zweiten Weltkrieges lange in deutscher Gefangenschaft befand. Schon die Deutschen erkannten ihre enormen Kompetenzen in der Genforschung. Daher war sie bereits während ihrer Kriegsgefangenschaft in zahlreiche Experimente an Menschen involviert, bei denen sie auch lernte, einen Großteil ihrer Moralvorstellungen abzulegen.¹⁴ Nach Kriegsende und ihrer Entlassung aus der Gefangenschaft verschlug es sie aufgrund ihres Wissens und Könnens schnell nach Rapture, wo sie frei von Moral und Ethik ihre genetischen Forschungen fortführen konnte.

Tenenbaum ist die Entdeckerin der ADAM-Substanz und somit maßgeblich an der Entstehung und Entwicklung der Plasmide beteiligt. Zudem ist sie für die Schaffung der Little Sisters verantwortlich, die sie zuvor skrupellos für die ADAM-Produktion instrumentalisierte.¹⁵ Sie beginnt im Laufe ihrer Forschung jedoch unwillkürlich Muttergefühle für die seelenlosen kleinen Mädchen zu entwickeln, die sie zuvor wohlwissend ihrer Menschlichkeit beraubt hat, und wird daraufhin von Selbsthass geplagt.¹⁶ Nach dem Niedergang Raptures versucht sie ihre Schuld zu begleichen und setzt alles daran, die verbliebenen Little Sisters zu retten und zu beschützen. Sie hilft Jack, sich von Fontaines Gedankenkontrolle zu befreien, und versorgt ihn, wie später in *BioShock 2* auch Delta, via Funk mit zahlreichen wertvollen Informationen über Rapture und seine Bewohner.

Andrew Ryan: Der ideelle Kopf hinter Rapture, der sich von der Erdoberfläche abgewandt und eine seinen Vorstellungen entsprechende Parallelgesellschaft am Meeresboden gegründet hat. Ryan vertritt eine libertäre Ideologie und setzt sich für die uneingeschränkte Freiheit und den unantastbaren Besitz des Einzelnen ein. Die von ihm geschaffenen anarchischen Strukturen zogen jedoch nicht nur

11 Als Big Daddys werden gefügig gemachte Männer bezeichnet, die dazu eingesetzt werden, die ADAM produzierenden Little Sisters als persönliche Leibwache zu begleiten und davor zu bewahren, von bspw. ADAM-abhängigen Bewohnern ausgebeutet zu werden. Auch hierzu finden sich nähere Ausführungen in Kapitel 3 Spielkonzept.

12 Splicer ist die Bezeichnung für ADAM-süchtige Menschen, die im Zuge ihrer Abhängigkeit bereits große Teile ihres Verstandes und ihrer Persönlichkeit eingebüßt haben.

13 *BioShock 1*: Funknachrichten: Olympus Heights, Frank Fontaine – Arme Trottel.

14 *BioShock 1*: Funknachrichten: Medical Pavilion, Tenenbaum – Sinnlose Experimente.

15 *BioShock 1*: Funknachrichten: Farmer's Market, Tenenbaum – Funktionstüchtige Kinder.

16 *BioShock 1*: Funknachrichten: Arcadia, Tenenbaum – Hass; *BioShock 1*: Funknachrichten: Arcadia, Tenenbaum – Mutterinstinkt.

Künstler, Wissenschaftler oder andere Eliten, sondern auch zahlreiche Betrüger und Verbrecher – wie zum Beispiel Frank Fontaine – an. Die Kombination aus Fontaines Machthunger und der in immer stärkerer ADAM-Abhängigkeit verfallenden Bevölkerung sorgte letztendlich für ein massives Scheitern von Ryans Visionen. Ryan hält auch nach der Zerstörung Raptures weiter an seiner Ideologie des „freien Mannes“ fest und lässt sich letztendlich mit den Worten „Wärscht du so freundlich ...?“ von seinem eigenen Sohn Jack töten, um ihm zu beweisen, dass er selbst keinen freien Willen besitzt, auch wenn er dies zuvor angenommen hatte.¹⁷

BioShock 2:

Die Charaktere und Handlung des zweiten Teils unterscheiden sich vom ersten Teil, greifen aber stark auf bereits bekannte Aspekte zurück.

Delta: Der Protagonist von *BioShock 2*. Bei Delta handelt es sich um den ersten voll funktionstüchtigen Big Daddy, der erfolgreich auf eine Little Sister geprägt wurde. Seine persönliche Little Sister ist Eleanor Lamb, die er bereits begleitete und beschützte, als Rapture noch eine florierende Stadt war. Zu Spielbeginn wird ihm seine Little Sister gewaltsam entrissen und er selbst getötet. Zehn Jahre nach seinem vermeintlichen Tod erwacht er jedoch inmitten des zerstörten und verwüsteten Raptures, da Eleanor einen Weg gefunden hat, ihn zu reanimieren. Delta erfährt, dass das Mädchen von seiner Mutter am anderen Ende der Stadt gefangen gehalten wird, und macht sich daraufhin auf den Weg, es zu retten.

Delta stellt diesen Weg im Laufe des Spiels nicht infrage, was mit seiner Prägung auf Eleanor zu tun hat. So hat die Prägung nicht nur ein enorm starkes zwischenmenschliches Band, einer Vater-Tochter-Beziehung ähnelnd, zwischen den beiden geschaffen, sie ist auch die Ursache für eine enorme physische Abhängigkeit Deltas von der körperlichen Anwesenheit Eleanors. Denn Raptures Wissenschaftler haben die Big Daddys bei der Erschaffung so konzipiert, dass sie in einen emotionalen Ausnahmezustand versetzt werden oder sogar ins Koma fallen, wenn sie von ihrer Little Sister getrennt werden. Aus diesem Grund hat Delta nicht nur ein zwischenmenschliches, sondern auch ein physisches Interesse daran, Eleanor aus ihrer Gefangenschaft zu befreien.

Der Spieler wird auch in der Rolle von Delta während seiner Reise durch Rapture regelmäßig vor die Wahl gestellt, ob er die Little Sisters, denen er begegnet, ausbeuten oder retten möchte, da er sein Vorankommen mithilfe des von ihnen gesammelten ADAM stark erleichtern kann. Zudem wird er mit Figuren konfrontiert, die mitunter direkt oder indirekt für Deltas Tod beziehungsweise für das Leid von Eleanor mitverantwortlich sind, und muss entscheiden, ob er diesen vergeben oder sie für ihre Taten zur Rechenschaft ziehen und töten will. Seine

¹⁷ BioShock 1: Ryan Industries, Andrew Ryan.

Entscheidungen nehmen direkten Einfluss auf Eleanors Persönlichkeitsentwicklung, mit der der Spieler zum Spielende konfrontiert wird.

Sofia Lamb: Die politische Gegenspielerin von Andrew Ryan. Im völligen Gegensatz zu Ryans libertären Ansichten vertritt Sofia eine stark kollektivistische Ideologie. Sie sieht in Rapture die Chance, das einzig wahre Utopia zu erschaffen, in der jeder Einzelne sein eigenes Wohlergehen dem Wohl der Gemeinschaft unterordnet. So opfert sie dieser Vorstellung auch ihre einzige Tochter, die sie letztendlich sogar nur gezeugt hat, um aus ihr einen wahren Utopisten¹⁸ zu kreieren. Um auch die Bewohner Raptures dazu zu bringen, ein Teil der „Familie“ werden zu wollen und ihr zu folgen, versetzte Lamb die Patienten ihrer psychotherapeutischen Praxis in unzähligen Sitzungen in eine Art religiösen Wahn.¹⁹

Damit hat sie eine der wenigen Regeln in Ryans Gesellschaft, in der Religion strikt abgelehnt und als Parasitismus angesehen wird, gebrochen und wird, als dieser von ihrem verdeckten Umbruchversuch erfährt, von ihm ins Gefängnis geworfen.²⁰ Erst nach der Zerstörung Raptures und Ryans Tod wurde es ihr möglich, in der Stadt eine führende Position einzunehmen und ihre Wunschvorstellung vom wahren Utopia weiter zu verfolgen. Die Tatsache, dass die Bewohner zwischenzeitlich aufgrund ihrer ADAM-Abhängigkeit dem Wahn verfallen waren, spielte Lamb nur weiter in die Hände, da diese sich somit empfänglicher für ihre rhetorischen Manipulationen machten. Ihr letztes Ziel ist es, Eleanor mithilfe des ADAM-Einflusses so weit moralisch zu konditionieren und zu perfektionieren, um sie als ideelle Figur einsetzen zu können, die sich völlig dem Wohle der „Familie“ verschrieben hat.

Eleanor Lamb: Sofia Lambs leibliche Tochter. Nach Sofias Gefangennahme wurde Eleanor als kleines Mädchen in eines von Fontaines Waisenhäuser abgeschoben, wo sie letztendlich zu einer Little Sister gemacht wurde. Sie war die erste Little Sister, die erfolgreich auf einen Big Daddy geprägt wurde. Auch nachdem Sofia ihre Bindung zu Delta gewaltsam durch seine Ermordung gelöst, ihr die ADAM-produzierende Seeschnecke aus dem Magen entfernt und somit ihr Dasein als Little Sister beendet hat, liebt Eleanor ihren ehemaligen Big Daddy weiterhin wie einen eigenen Vater und arbeitet in ihrer zehnjährigen Gefangenschaft im Verborgenen daran, Delta zu reanimieren.

Als ihr dies gelingt und er sich auf den Weg zu ihrer Befreiung macht, beobachtet sie ihn während des Spielverlaufs aufmerksam und nimmt sich seine Entscheidungsstrategien zum Vorbild, die letztendlich in der Endsequenz ihre eigenen Handlungen beeinflussen. Lässt der Spieler beispielsweise in allen Aspekten

18 BioShock 2: Funknachrichten: Sofia Lamb – Pläne für Eleanor.

19 BioShock 2: Funknachrichten: Andrew Ryan – Problem: Lamb; Lösung: Sinclair.

20 BioShock 2: Funknachrichten: Sofia Lamb – Ein Spion.

Gnade walten, indem er keine anderen Little Sisters ausbeutet und niemanden tötet, lernt Eleanor von ihrem Big Daddy Barmherzigkeit und Vergebung. Infolgedessen verzeiht sie ihrer Mutter das ihr zugefügte Leid und hilft den von Delta geretteten Little Sisters an die Oberfläche. Beutet der Spieler hingegen die Little Sisters aus und tötet alle Figuren, nimmt sich Eleanor ein Beispiel an seinem Egoismus, übt letztendlich Rache an ihrer Mutter und verlässt Rapture mit keinen guten Absichten. Basierend auf den getroffenen Entscheidungen des Spielers gibt es am Spielende sechs verschiedene Abstufungen in Eleanors Verhalten.

3 SPIELKONZEPT

Bei beiden *BioShock*-Teilen handelt es sich um Shooter aus der Ego-Perspektive, die viel Tiefgang auf spielerischer und geschichtlicher Ebene bieten. Der Spieler findet sich in einer fiktiven und von der Außenwelt isolierten Parallelgesellschaft wieder, die aus einer Ablehnung der verbreiteten Gesellschaftsordnungen heraus entstanden ist. Sie fußt auf einer libertären Ideologie, die die absolute Freiheit des Individuums proklamiert, Egoismus wie eine Tugend behandelt und jeden, der von dieser auf sich selbst bezogenen Sichtweise abweicht, als Parasiten bezeichnet.²¹ Nach dieser Auffassung ist beispielsweise ein Steuern erhebender und Gesetze erlassender Staat, ein Sozialhilfeempfänger oder eine um Spenden bittende Kirche ein ebensolcher Parasit wie ein Betrüger oder Gauner.

Diesem Leitgedanken folgend, haben sich zahlreiche Künstler, Wissenschaftler und Geschäftsmänner in Rapture niedergelassen, um dort zensurfrei und frei von moralischen Bedenken arbeiten und wirken zu können. Ohne ethische Reglementierungen hat sich schnell die Genmanipulation durch sogenannte Plasmide durchgesetzt, mit denen sich die Bewohner Raptures gezielten genetischen Modifikationen unterzogen – im Spiel als „Splicen“ bezeichnet. So steigerten die Bewohner mithilfe von Plasmiden ihre körperlichen Kräfte, machten sich intelligenter und ausdauernder oder verliehen sich gar Eigenschaften wie das Erzeugen von Flammen durch Fingerschnippen. Um Plasmide verwenden zu können, wird jedoch eine Substanz namens ADAM benötigt. Dabei handelt es sich um eine Art „gutartigen Krebs“, der ursprüngliche Zellen zerstört und dann durch instabile Stammversionen ersetzt. Diese Instabilität sorgt einerseits für die verblüffenden Modifikationen, kann andererseits bei exzessiver Nutzung jedoch auch für enorme kosmetische sowie psychische Schäden sorgen.²²

Nutzung und Gewinnung des ADAMs stellen vor allem auf spielerischer Ebene einen wichtigen Aspekt dar, denn die Substanz wird nur in geringen Mengen²³ von

21 BioShock 1: Funknachrichten: Hephaestus, Andrew Ryan – Unmöglich irgendwo anders.

22 BioShock 1: Funknachrichten: Arcadia, Tenenbaum – Was ist ADAM?

23 BioShock 1: Funknachrichten: Neptune's Bounty, Tenenbaum – Entdeckung des ADAM.

einer kleinen Seeschnecke produziert.²⁴ Um jedoch dem ADAM-Bedarf der Rapture-Bewohner gerecht zu werden, musste eine Methode entwickelt werden, die den ADAM-Ertrag massiv steigert. Dies wurde durch die Erschaffung sogenannter Little Sisters realisiert. So werden kleine Mädchen bezeichnet, denen eine solche Seeschnecke in die Magenschleimhaut implantiert wurde.²⁵ Als Folge der erzwungenen Symbiose und der „Umprogrammierung“ durch die Wissenschaftler verlieren die Mädchen ihre menschlichen Züge und durchstreifen mit verwahrlostem Äußeren, einem abnormen Glimmen in den Augen²⁶ und einer langen Nadel in den Händen die Stadt, um ADAM-Quellen zu suchen und abzuernten. Da die ADAM-Produktion für Rapture eine massive Bedeutung hat, erschufen die Wissenschaftler ebenso einen Beschützer für die Mädchen, damit ADAM-abhängige Bewohner die Ernte der Little Sisters nicht unterbrechen und für den Eigenbedarf ausbeuten konnten. Hierfür entwickelten sie Big Daddys (Abb. 1), massive Wäch-



Abb. 1: Eine Little Sister streift mit ihrem Big Daddy durch Rapture

ter in Taucheranzügen und ebenfalls ehemalige Menschen, die durch Drogeneinfluss auf ihre Instinkte reduziert und durch Pheromone auf die Little Sisters geprägt wurden.²⁷

24 BioShock 1: Funknachrichten: Neptune's Bounty, Tenenbaum – Die Seeschnecke finden.

25 BioShock 1: Funknachrichten: Arcadia, Tenenbaum – ADAM Massenproduktion.

26 BioShock 1: Tenenbaum – Hass.

27 BioShock 2: Funknachrichten: Ryan Amusements, Gil Alexander – Vaterliebe.

Während der Spieler sich einen Weg durch das zerstörte Rapture bahnt, muss er gegen die wahnsinnig gewordenen Bewohner, die sogenannten „Splicer“²⁸, kämpfen. Dies geschieht durch den Einsatz von Schusswaffen wie Pistole und Schrotflinte, aber auch durch die Anwendung von Plasmid-Fähigkeiten. So kann der Spieler beispielsweise mithilfe des Plasמידs „Electrobolt“ (Abb. 2) einerseits



Abb. 2: Das Electrobolt-Plasmid befähigt, Elektrizität im eigenen Körper zu erzeugen

im Wasser stehende Gegner außer Gefecht setzen und andererseits defekte elektrische Türsteuerungen wieder in Gang bringen. Dadurch ist auch der Spieler auf die wertvolle Ressource ADAM angewiesen, da er sonst keine neuen Fähigkeiten erlernen kann, die ihm außerdem Zugang zu weiteren Bereichen Raptures ermöglichen. Ebenso wie für die Splicer ist auch für den Spieler demnach eine Little Sister die einzige Möglichkeit, an weiteres ADAM zu gelangen.

Der Spieler trifft in den verschiedenen Arealen häufig auf eine Little Sister und ihren Big Daddy, die friedlich die Räume durchstreifen und ADAM sammeln. Von Big Daddys geht grundsätzlich keine Bedrohung aus, da sie die Little Sister begleiten und beaufsichtigen. Erst wenn der Spieler das Pärchen offenkundig attackiert, wechselt der Big Daddy in die Offensive und kämpft so lange, bis er entweder alle Bedrohungen – also auch den Spieler – ausgeschaltet und für eine sichere Umgebung seines Schützlings gesorgt hat oder bei diesem Versuch stirbt. Im letzteren Fall ist die Little Sister dem Spieler hilflos ausgeliefert, und es liegt an ihm,

28 BioShock 2: FunKnachrichten: Atlantic Express, Mark Meltzer – Was ist mit den Menschen passiert?

eine moralische Entscheidung zu treffen. So hat er die Möglichkeit, das maximale ADAM der Little Sister auszubeuten und dadurch ihren Tod zu verursachen oder sie zu retten, indem er die Seeschnecke entfernt (Abb. 3). Durch die Entfernung



Abb. 3: Der Spieler muss entscheiden, ob er das kleine Mädchen ausbeuten oder retten möchte

der Seeschnecke erhält das Mädchen seine Menschlichkeit zurück und kann sich dann an einen sicheren Ort retten. Jedoch fällt für den Spieler die ADAM-Ausbeute auch viel geringer aus, sodass er es während des Spielverlaufs deutlich schwerer hat, seine Aufgaben abzuschließen, da er sich weniger Genmodifikationen leisten kann. Das moralische Dilemma dieser Kosten-Nutzen-Rechnung ist ein wesentlicher Spielaspekt, der sich auch entscheidend auf das jeweilige Spielende auswirkt.

Der Spieler ist während des kompletten Spielverlaufs aktiver Teil des Geschehens und erhält alle für die Story relevanten Informationen aus der Interaktion mit der Umwelt, durch Begegnungen mit Bewohnern Raptures und durch das Anhören von Audiotagebüchern, die zuvor jedoch erst gefunden werden müssen. Die Parallelgesellschaft in Rapture bietet zahlreiche Was-wäre-wenn-Aspekte, ohne diese direkt zu bewerten. Beide Teile von *BioShock* thematisieren dabei stark die Vor- und Nachteile von Gesellschaftsordnungen und Glaubensgemeinschaften, betrachten jedoch in diesem Kontext vor allem auch Einzelindividuen, die mit ihrem Denken und Handeln eben jene beeinflussen und mitunter zum Erfolg beziehungsweise Misserfolg führen können.

4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

Der Entstehungsprozess von *BioShock 1* war von vielen äußeren Einflüssen und Zufällen geprägt. Als die Entwickler sich zusammensetzten und Ideen für ein neues Spiel sammelten, war das Einzige, worauf sich schnell geeinigt wurde, die Tatsache, dass das Werk in einer isolierten Welt am Meeresboden angesiedelt sein sollte. Doch es fiel den Entwicklern schwer, sich diese Welt vorzustellen und glaubhaft mit Leben zu füllen. Zufälligerweise las der künstlerische Leiter, Ken Levine, zu diesem Zeitpunkt den bedeutenden US-amerikanischen Roman „Der ewige Quell“²⁹ von Ayn Rand, über dessen politische Inhalte er sich zuvor nicht bewusst war. Levine war von den Figuren und Dialogen begeistert und begegnete im Zuge der Lektüre Rands objektivistischer Denkhaltung, die unter anderem den „rationalen Egoismus“ und die Idee von der Rationalität als Haupttugend der Ethik propagiert. Diese alternative Weltanschauung erschien ihm als die ideale Grundlage, um einen belebten und glaubwürdigen Ort am Meeresboden erschaffen zu können, sodass der Grundstein für die Stadt Rapture (engl. für „Begeisterung“ oder „Entrückung“ im religiösen Sinne) gelegt war.³⁰

Ayn Rands Ideen eines libertären und uneingeschränkten Kapitalismus dienten den Spielentwicklern auch an zahlreichen anderen Stellen als Inspirationsquelle. Sowohl Andrew Ryans Charakter als auch zahlreiche Nebenfiguren sind an die Romanvorlage angelehnt. Ein weiterer wichtiger Aspekt war der Wunsch der Macher, in der von Rationalität und Wirtschaftlichkeit geprägten Gesellschaft Raptures ein moralisches Gegengewicht zu schaffen. Daraus entstand die Konzeption der Little Sisters und ihrer Big Daddys. Der Spieler sollte über den kompletten Spielverlauf immer wieder vor moralisch-ökonomische Entscheidungen gestellt werden, die – abgesehen vom Gewinn der beziehungsweise vom Verzicht auf die Ressource ADAM – scheinbar ohne spürbare oder wertende Konsequenzen erfolgen. Erst die Endsequenz spiegelt das moralische Verhalten des Spielers wider.³¹

Optisch ist Rapture aufgrund der geradlinigen Strukturen und der einfachen geometrischen Formen im Art-déco-Stil gestaltet³² und so designt, das Lebensgefühl einer aufstrebenden Gesellschaft in den 1960er-Jahren darzustellen. Von großer Bedeutung sind die zahlreichen Verweise auf die griechische Mythologie. So findet sich in der Empfangshalle des Kashmir-Restaurants in Rapture eine Statue von Atlas, der die Weltkugel schultert (Abb. 4). Der nach der Göttin der Unterwelt benannte Gefängnis-komplex Persephone sind neben Olympus Heights, Neptune's Bounty, Dionysus Park, Point Prometheus und dem Adonis Luxury Resort nur einige Beispiele.

29 Rand, Ayn: *Der ewige Quell*, Goldmann Verlag: München 1993.

30 *BioShock Collection: BioShock*, Kommentar des Regisseurs – Hinter der Idee.

31 *BioShock Collection: BioShock*, Kommentar des Regisseurs – Eine Frage der Moral.

32 *BioShock Collection: Eine Frage der Moral*.



Abb. 4: In Raptures Architektur finden sich zahlreiche Bezüge zur griechischen Mythologie

5 REZEPTION

BioShock 1 hat herausragende Kritiker- sowie Nutzerbewertungen erhalten und kann sich auch noch knapp 13 Jahre nach der Erstveröffentlichung mit einem Metascore von 96 (von 100) im vorderen Drittel der besten Spiele aller Zeiten auf dem Bewertungsportal Metacritic³³ behaupten. *BioShock 2* bietet zwar zahlreiche spielmechanische Verbesserungen und führt die Geschichte von *BioShock 1* sinnvoll fort, konnte aber mit seinen Figuren nicht mehr ganz so überzeugen, wie einige Jahre zuvor noch Charaktere wie Andrew Ryan und Frank Fontaine. Der Metascore siedelt sich knapp unter dem Vorgänger bei 88 an, was vergleichsweise noch immer herausragend ist.

Beide Spiele werden überwiegend wegen der dichten Atmosphäre, der tiefgründigen Geschichte und des eingängigen und kreativen Spielprinzips gelobt.³⁴ Nur die deutsche Version von *BioShock 1* zog hierzulande einige Kritiken auf sich, da der Titel trotz des Keine-Jugendfreigabe-Siegels der USK nur in einer geschnittenen Version erschien, in der nicht nur Blutspritzer entfernt, sondern auch einige Zwischensequenzen gekürzt wurden, was die Qualität der Spielatmosphäre erheb-

33 [Red.]: Best Video Games of All Time, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/all/all/filtered?sort=desc> (zuletzt abgerufen am 04.10.16).

34 [Red.]: BioShock, (o. J.), in: Steam, online einsehbar unter URL: <https://store.steampowered.com/app/7670/BioShock/> (zuletzt abgerufen am 04.10.16).

lich einschränkt.³⁵ Mit Erscheinen der technisch überarbeiteten Edition namens *BioShock: The Collection*³⁶ im Jahr 2016 ist diese Kritik jedoch hinfällig geworden, da die Remastered-Version des Titels zensurfrei auf der Disc enthalten ist.

Das *BioShock*-Universum konnte sich seit der Veröffentlichung eine stetig wachsende Fanbasis aufbauen, sodass auch Unternehmen abseits der Spieleindustrie auf die Geschichte in und um Rapture aufmerksam wurden. So sollte eigentlich zeitgleich mit der Veröffentlichung des dritten *BioShock*-Teils, *BioShock Infinite*,³⁷ eine Verfilmung aus dem Hause Universal Studios in die Lichtspielhäuser gelangen. Aufgrund der hohen Produktionskosten wurde das Projekt jedoch zwischenzeitlich wieder auf Eis gelegt.³⁸

6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

BioShock 1 sowie *BioShock 2* sind aufgrund ihrer Thematik, ihrer Dialoge und des Szenarios allgemein geradezu prädestiniert, um mit Lernenden gesellschaftliche Ordnungen und Strukturen, die Rolle von Bürger und Staat (und Religionen) sowie deren Werte und Normen zu besprechen. Außerdem eignen sie sich bestens für Debatten über Altruismus und Egoismus, ideelles und wirtschaftliches Streben, Moral- und Wertvorstellungen sowie menschliche Affekte wie Gier, Neid, Missgunst, Skrupellosigkeit oder aber auch Schuld und Sühne. Da es im Rahmen des Unterrichts jedoch unmöglich sein dürfte, die zweimal circa zwölf Spielstunden umfassende Handlung mit der gesamten Klasse zu durchlaufen, sollen im Folgenden vier für eine gesonderte Auseinandersetzung geeignete Spielszenen genannt und erläutert sowie mit Vorschlägen zur Unterrichtsimplementierung dargestellt werden.

In jedem Fall wird empfohlen, dass sich die Lehrperson intensiver mit den Werken und Ideen Ayn Rands vor dem Hintergrund des kommunistischen Russlands und des besonderen Freiheitsverständnisses der USA auseinandersetzt. Grundkenntnisse über die Philosophien Immanuel Kants und Friedrich Nietzsches sind nützlich.

35 FreshDudel: BioShock-Schnittbericht, 10. 08. 2011, in: Schnittberichte, online einsehbar unter URL: <https://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=4315> (zuletzt abgerufen am 04.10.16).

36 Blind Squirrel Games: *BioShock: The Collection*, 2K Games (Hrsg.), 2016.

37 Take-Two Interactive: *BioShock Infinite*, 2K Games (Hrsg.), 2013.

38 Dasgupta, Julian: BioShock-Film: Ist Universal noch zu teuer, 25.04.2009, in: 4Players, online einsehbar unter URL: <https://www.4players.de/4players.php/spielinfonews/Allgemein/4690/1889298/> (zuletzt abgerufen am 04.10.16).

Szene 1: BioShock – Intro

Um den Inhalt des Intros zu verstehen, benötigt die Klasse keinerlei Vorkenntnisse zur Hintergrundgeschichte des Titels. Möchte man jedoch spielimmanent die Gründe für die gesellschaftliche Fehlentwicklung in Rapture analysieren, sollten den Lernenden entsprechende Informationen über die missbräuchlichen Genmanipulationen – das Splicen – sowie die Intriganz und Gier des Antagonisten Frank Fontaine zur Verfügung gestellt werden. Der Monolog bietet aber auch durchaus genug Inhalt, dass die Klasse ihre eigenen Überlegungen für die tieferen Gründe des Scheiterns der Gesellschaft Raptures aufstellen kann.

Der Protagonist Jack sitzt in einem Flugzeug und berichtet, dass er seine Verwandten besuchen möchte. Während er ein Foto betrachtet, gerät der Flieger jedoch in Turbulenzen, und Jack findet sich wenige Augenblicke später inmitten von brennenden Flugzeugteilen im atlantischen Ozean wieder. In Sichtweite der Absturzstelle befindet sich ein Leuchtturm, zu dem er sich retten kann. Nach dem Betreten erhellt sich das Innere des Turms, und Jack erblickt eine große Statue mit einem Banner, auf dem „Keine Götter oder Könige. Nur Menschen.“ geschrieben steht. Der einzige Weg führt den Turm hinab, und Jack folgt den Stufen zu einer Plattform, in deren Mitte sich eine Tauchkugel befindet. Die Wände sind gesäumt von Emblemen mit den Aufschriften „Kunst“, „Industrie“ und „Wissenschaft“. Nachdem Jack in die Tauchkugel gestiegen ist und diese ihn noch weiter hinab befördert, erscheint vor dem Sichtfenster ein Bildschirm, und es wird der Monolog eines Mannes namens Andrew Ryan abgespielt, in dem er erklärt, dass er eine Stadt namens Rapture am Meeresboden erbaut habe und man sich auf dem Weg dorthin befinde. Er erläutert dabei vor allem seine Beweggründe:

„Ich möchte Sie eines fragen: Steht einem Menschen nicht das zu, was er sich im Schweiß seines Angesichts erarbeitet? Nein, sagt der Mann in Washington, es gehört den Armen! Nein, sagt der Mann im Vatikan, es gehört Gott dem Allmächtigen! Nein, sagt der Mann in Moskau, es gehört allen! Ich konnte keine dieser Antworten akzeptieren, stattdessen entschied ich mich für etwas anderes, für etwas Unmögliches. Ich entschied mich für Rapture.“

In diesem Moment verschwindet der Bildschirm wieder, sodass Jacks Blick sich auf die eben beschriebene, von Neonlichtern erhellte Stadt am Meeresboden richten kann. Währenddessen propagiert Ryan weiter: „Eine Stadt, in der Künstler keine Zensur fürchten, ein Wissenschaftler sich keiner engstirnigen Moral beugen muss, in der diejenigen, die zu Großem bestimmt sind, nicht durch die kleinen Lichter gebremst werden. Wenn auch Sie im Schweiß ihres Angesichts für dies kämpfen, kann Rapture auch Ihre Stadt werden.“ Ryans Monolog endet, und Jacks Tauchkugel bewegt sich auf eine Schleuse zu, über die er kurz darauf die Stadt betritt.

Mögliche Zugänge

Andrew Ryans Monolog über die seiner Meinung nach völlig inakzeptablen Gesellschaftsformen auf der Welt bietet eine hervorragende Grundlage, die Lernenden zu Fragen und Analysen anzuregen. Die Vorstellung, in einer Gesellschaft ohne Reglementierungen, ohne Steuerzahlungen, ohne moralische und ethische Richtlinien etc. und mit absoluter Priorität für die eigenen Bedürfnisse leben zu können, dürfte vermutlich erst mal verlockend klingen. Doch es gibt Gründe, warum das gesellschaftliche Experiment in Rapture gescheitert ist. Die Lernenden könnten darauf aufbauend die Vor- und Nachteile bestehender Gesellschaftsordnungen und vertretener Lebensweisen analysieren und in Eigenregie erarbeiten, wie sie sich die „ideale Gesellschaft“ vorstellen und sie ggf. sogar realisieren würden. Hier bietet sich auch eine Gegenbetrachtung von Sofia Lambs Utopie des uneingeschränkten Kollektivismus an. Zudem könnten Gründe für Raptures Scheitern, unter Ryans sowie unter Lambs Führung, zusammengetragen und letztendlich mit den zuvor erarbeiteten Ergebnissen abgeglichen werden. Zur Vertiefung der Thematik bieten sich folgende Szenen und Themen an:

Szene 2: BioShock 2 – Ryan Amusements

In dieser Szene wird Ryans Ideologie in den Attraktionen eines Vergnügungsparks dargestellt, der in Rapture eigens für die ideelle Erziehung der Kinder erbaut wurde. Die einzelnen Elemente bieten mitunter für Lernende besser greifbare Anknüpfungspunkte hinsichtlich Überlegungen und Debatten.

Delta muss einen Vergnügungspark namens „Ryan Amusements“ durchqueren, dessen Attraktionen dazu dienen, den Kindern in Rapture Ryans libertäre Ansichten spielerisch und optisch greifbar darzustellen. In dieser Szene folgt Delta den Schienen der mittlerweile entgleisten Waggons und passiert dabei zahlreiche noch intakte Attraktionen. Die erste ist eine durch mechanische Puppen dargestellte Familie, in welcher der Mann mühsame Gartenarbeit verrichtet. Ryan klagt daraufhin den Staat an, sich der Arbeit des Mannes zu Unrecht (durch beispielsweise Steuern) zu bedienen. In diesem Moment greifen zwei riesige Hände aus dem Himmel, heben das Dach des Hauses an und bedienen sich am Besitz der Familie (Abb. 5). Der Park ist bestückt mit zahlreichen weiteren dieser mechanisierten Darstellungen, die Ryans Ansichten vertiefen. Beispielsweise wird ein Wissenschaftler gezeigt, der sich aufgrund seiner Forschung von der breiten Masse abhebt, aber durch Restriktionen und Reglementierungen des Staates und Moralvorstellungen seines Umfeldes – ebenfalls dargestellt als überdimensionierte Hand – wieder hinabgedrückt wird.



Abb. 5: Eine kindgerechte Darstellung einer Familie, die durch den Steuern erhebenden Staat „unrechtmäßig“ ausgebeutet wird

Mögliche Zugänge

In diesem Spielabschnitt werden die Rollen von Staat und Gesellschaft plakativ negativ in Form eines „familiengerechten“ Freizeitparks veranschaulicht. Die einzelnen Attraktionen stellen mit unübersehbarer Metaphorik Einzelpersonen dar, die nach Ryans Auffassungen in irgendeiner Weise von gängigen und in unserer Lebenswirklichkeit relevanten Gesellschaftssystemen und/oder Moralvorstellungen in ihrer Individualität „unterdrückt“ werden. Diese Szenen ließen sich der Klasse vorspielen und kritisch analysieren. So können Pro- und Kontra-Argumentationen erstellt werden: Ryans Ideologie einer radikalen Freiheit dürfte erst mal zahlreiche Pro-Argumente versprechen, die sich anhand der Attraktionen auch flott belegen ließen. Dennoch zeigt sich ebenso schnell, dass die Gesellschaft Raptures eine gescheiterte ist, sodass sich die Frage nach den Ursachen und Gegenargumenten einer ungehemmten Freiheit des Einzelnen stellt. Welche Aufgaben nehmen Staat und Gesetze für die Gesamtheit aller Bürger ein? Welchen Sinn mögen gesetzliche Beschränkungen der Wissenschaft, Kultur und Wirtschaft haben – beispielsweise in Bezug auf Biomedizin, Medien- und Waffentechnologien –, und welche Intentionen verfolgt dabei der Gesetzgeber? Schließlich stellt sich bei Ryans Vergnügungspark die Frage nach der Begrenzung von Manipulationsversuchen durch „ideologische Erziehungsprogramme“.

Szene 3: BioShock – Willkommen in Rapture, Erste Begegnung mit einer Little Sister

Um diese Szene besser beurteilen zu können, sollten die Lernenden darüber informiert sein, welche essenzielle Rolle die Substanz ADAM für die Bewohner Raptures einnimmt und wie die Symbiose zwischen der Meeresschnecke und den Mädchen funktioniert, da sie sonst das moralisch-ökonomische Dilemma der Ausbeutung beziehungsweise Rettung der Mädchen nicht nachvollziehen können.

Der Spieler begegnet bereits frühzeitig nach seiner Ankunft in Rapture den sogenannten Little Sisters, die sich immer in Begleitung des sie beschützenden Big Daddys befinden. Den Beschützerinstinkt eines Big Daddys erlebt der Protagonist erstmals als unbeteiligter Zuschauer in einem verlassenen Theater mit. Er beobachtet, wie ein Splicer eine vermeintlich unbehelligte Little Sister bedroht, woraufhin der auf sie geprägte Big Daddy in seinem schweren Taucheranzug herbeigeeilt kommt und den Splicer kurzerhand niederstreckt. Bereits kurze Zeit später trifft der Spieler eben jene Little Sister erneut, die dieses Mal wirklich ungeschützt ist, da ihr Big Daddy bei einer Explosion ums Leben gekommen ist. Atlas, Jacks vermeintlicher Verbündeter, erklärt mittels Funk, dass es sich bei der Little Sister um kein normales Mädchen, sondern um ein „kleines Monster“ handeln würde, dem sämtliche menschlichen Züge von einer Doktorin namens Tenenbaum genommen wurden, um es ausschließlich zur ADAM-Gewinnung zu nutzen. Indem der Spieler die Little Sister ausbeutet (und damit tötet), könne er das von ihr gesammelte ADAM für sich beanspruchen. Einen Mord würde man Atlas' Ansicht nach nicht begehen. In diesem Moment schaltet sich auch die zuvor angesprochene Dr. Tenenbaum in das Gespräch ein und bittet den Spieler, das Mädchen zu verschonen. Atlas argumentiert, dass die Mädchen nicht mehr menschlich seien und der Spieler das ADAM zum Überleben benötige; Tenenbaum legt dar, dass die Little Sisters noch immer kleine Mädchen seien, die den Tod nicht verdient hätten, und verspricht, sich bei dem Spieler für seine Gnade anderweitig zu revanchieren. In dieser Szene ist es dem Spieler überlassen, ob er die Little Sister ausbeutet, das maximale ADAM erhält, sie damit aber auch tötet,³⁹ oder ob er sie rettet und sich damit den Spielverlauf aufgrund geringerer Fähigkeiten erschwert.⁴⁰

Mögliche Zugänge

Die Little Sisters haben die Gestalt eines kleinen Mädchens, jedoch wird in zahlreichen Dialogen und Audiotagebüchern immer wieder auf ihre verlorene Menschlichkeit hingewiesen. Aufgrund ihrer kindlichen Gestalt sollte es trotzdem schwerfallen, die Mädchen auf ihren ökonomischen Nutzen, nämlich der ADAM-Gewinnung, zu reduzieren. Während sämtliche Figuren die Little Sisters als Handelsware und ADAM-Lieferanten betrachten, ist es ausschließlich Dr. Tenenbaum – ausgerechnet die Erschafferin der Little Sisters –, die sich als Einzige

39 Dies wird im Spiel nicht explizit dargestellt.

40 BioShock 1: Medical Pavilion.

für das Wohlergehen der Mädchen einsetzt. Dr. Tenenbaum bittet den Spieler, die Little Sisters nicht auszubeuten, sondern stattdessen die Schnecke zu entfernen und ihnen somit ihre Menschlichkeit wiederzugeben. Bezugnehmend auf die Little Sisters, aber auch auf die Big Daddys, bieten sich mehrere Debatten an.

Einerseits liegt eine Diskussion über die Veränderung von Moralvorstellungen, über die Grenzen der Ethik und über die menschliche Gier nahe, andererseits bietet sich eine Betrachtung von Schuld und Sühne am Beispiel von Dr. Tenenbaum an. Zu den Opfern gehören nicht nur die zu seelenlosen ADAM-Lieferanten umgeformten Little Sisters, sondern auch erwachsene Männer, die aus Fontaines Armenhäusern und dem Gefängnis geholt wurden, um sie in einen Taucheranzug zu implantieren und als Big Daddy nur dazu existieren zu lassen, die ADAM-Produzentin bei ihrer Arbeit zu beschützen. Sowohl den Little Sisters als auch den Big Daddys wurde in Rapture alles geraubt, was ihr „Menschsein“ zuvor ausgemacht hat, damit sich andere an ihnen bereichern können. Wie würden sich die Lernenden positionieren, wenn sie in der fiktiven Gesellschaft Raptures leben würden? Wie bewerten sie Dr. Tenenbaums Schuldbekanntnis? Kann die Erschafferin der Little Sisters Wiedergutmachung leisten und ihre Taten rückgängig machen? Oder belügt sie mit der plötzlichen Fürsorge nur sich und andere?

Nach den ersten Debatten und Positionierungen kann das von den moralischen Entscheidungen beeinflusste Spielende betrachtet und vergleichend hinzugezogen werden:

Szene 4: BioShock – Spielende (Version 1 und Version 2)

Version 1

Das gute Ende: Der Spieler hat sich dafür entschieden, keine Little Sister auszubeuten. Nach dem Kampf gegen den von ADAM verseuchten Frank Fontaine kommen dem Spieler die geretteten Little Sisters zu Hilfe. Anschließend nimmt der Spieler die Mädchen in seine Obhut, verlässt Rapture gemeinsam mit ihnen und ermöglicht ihnen auf der Erdoberfläche ein normales Leben. Die Sequenz endet mit Jack am Sterbebett, dessen Hand von den nunmehr erwachsenen und verheirateten Little Sisters gehalten wird.

Version 2

Das schlechte Ende: Der Spieler hat alle Little Sisters ausgebeutet und das komplette ADAM für sich beansprucht. Nach dem Kampf gegen Frank Fontaine wird der Spieler von seiner ADAM-Sucht übermannt und reißt die Macht in Rapture an sich. Die Splicer gelangen über Tauchkugeln an die Erdoberfläche und übernehmen die Kontrolle über ein mit Atomwaffen bestücktes Schiff.

Mögliche Zugänge

Die beiden Enden stehen inhaltlich diametral zueinander. Bezugnehmend auf die zuvor geführten Debatten über Moralität, Ethik und Schuldempfinden kann mit

den Lernenden untersucht werden, wie sich vermeintlich „gutes“ sowie „böses“ Verhalten auf das Spielende ausgewirkt hat und warum und ob das Spielresultat mit den zuvor erarbeiteten Erkenntnissen übereinstimmt.

7 QUELLEN

[Red.]: Best Video Games of All Time, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/all/all/filtered?sort=desc> (zuletzt abgerufen am 04.10.16).

[Red.]: BioShock, (o. J.), in: Steam, online einsehbar unter URL: <https://store.steampowered.com/app/7670/BioShock/> (zuletzt abgerufen am 04.10.16).

Blind Squirrel Games: BioShock: The Collection, 2K Games (Hrsg.), 2016.

Dasgupta, Julian: BioShock-Film: Ist Universal noch zu teuer, 25.04.2009, in: 4Players, online einsehbar unter URL: <https://www.4players.de/4players.php/spielinfornews/Allgemein/4690/1889298/> (zuletzt abgerufen am 04.10.16).

FreshDudel: BioShock-Schnittbericht, 10.08.2011, in: Schnittberichte, online einsehbar unter URL: <https://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=4315> (zuletzt abgerufen am 04.10.16).

Rand, Ayn: Der ewige Quell, Goldmann Verlag: München 1993.

Take-Two Interactive: BioShock Infinite, 2K Games (Hrsg.), 2013.

BioShock Infinite

Jessica Rehse/Nathanael Riemer

Steckbrief	
Altersfreigabe:	USK 18
Entwickler:	Irrational Games
Publisher:	2K Games
Erscheinungsjahr:	2013/2016
Genre:	First-Person-Shooter
Perspektive:	Ego-Ansicht
Plattformen:	PlayStation 3 und 4, Xbox 360 und One, PC
Geeignet für:	Religion; Rassismus; gesellschaftliche Strukturen; amerikanische Geschichte; Schuld und Sühne
Fachrelevanz:	LER; Geschichte

1 INHALT

In *BioShock Infinite* verfolgt der Spieler¹ die im Jahr 1912 angesiedelte Geschichte von Booker DeWitt. Der verbitterte und aufgrund seiner Spielsucht stark verschuldete ehemalige Pinkerton-Detektiv erhält von einem Klienten den Auftrag,

1 Aus Gründen der Lesbarkeit wurde sich im Folgenden für die Verwendung des generischen Maskulinums entschieden. Natürlich sind bei jeder Nennung nicht nur männliche Spieler, sondern Spielende jeden Geschlechts gemeint.

ein seit Jahren gefangen gehaltenes junges Mädchen in einer fliegenden Stadt namens Columbia ausfindig zu machen und zu befreien.² Im Gegenzug sollen ihm all seine Spielschulden erlassen werden. Booker nimmt den Job ohne zu hinterfragen an und wird daraufhin vom mysteriösen Auftraggeber zu einem Leuchtturm im Meer gebracht, der einen Zugang zur Stadt Columbia beherbergt, die über den Wolken schwebt. Nach seiner Ankunft stellt er schnell fest, dass der Schauplatz von einem Mann namens Zachary Hale Comstock regiert wird, der sich selbst als Prophet bezeichnet und die Stadtbewohner seit Langem vor der Ankunft des „Falschen Hirten“ warnt, der an einem Malzeichen an der rechten Hand zu erkennen sei.³ Comstocks Auffassung zufolge beabsichtigt dieser „Falsche Hirte“, seine Nachfolgerin Elizabeth, die auch als „Spross des Propheten“ und „das Lamm“ bezeichnet wird, irrezuleiten und zu entführen. In Wirklichkeit wird Elizabeth von Comstock jedoch gegen ihren Willen gefangen gehalten und isoliert. Zu Bookers Verunsicherung weist seine rechte Hand genau eben jenes Malzeichen auf, sodass er von Comstocks Anhängern schnell als abzuwehrende Gefahr wahrgenommen wird.

Bereits recht früh im Spiel gelingt es Booker, Elizabeth zu befreien, die ihn fortan, trotz einiger Differenzen, begleitet und unterstützt. Während sie sich gemeinsam einen Weg aus der Stadt bahnen, erfährt Booker mehr über die Hintergründe ihrer Gefangenschaft: Elizabeth besitzt die Fähigkeit, sogenannte Risse zu erzeugen, mit deren Hilfe sie sich Zugang zu parallelen Welten und Einblick in andere Zeit- und Möglichkeitsebenen verschaffen kann. Auch Comstocks „Prophetie“ basiert auf dieser Fähigkeit. Im Gegensatz zu Elizabeth benötigt er jedoch eine Maschine, um solche Risse zu erzeugen. Da Comstock plant, dass Elizabeth einmal als „Spross des Propheten“⁴ sein Erbe antritt, hat er ein besonderes Interesse daran, sie am Verlassen der Stadt zu hindern, weshalb sich die beiden Fliehenden gegen enorme Widerstände den Weg freikämpfen müssen.

Während ihrer Flucht werden sie nicht nur mit zahlreichen Hindernissen, sondern auch mit dem chauvinistischen Fanatismus der Stadtbewohner konfrontiert. Außerdem geraten Booker und Elizabeth zwischen die Fronten der Anhänger des Propheten und einer Bürgerbewegung namens Vox Populi (lat.: Stimme des Volkes), die sich gegen die rassistischen Strukturen der Klassengesellschaft in Columbia mit derselben Gewaltbereitschaft auflehnt, die auch ihre Unterdrücker an den Tag legen.

2 Zur Pinkerton-Detektei siehe Lutteroth, Johanna: Pinkerton-Detektei: Die Erfinder moderner Ermittlungsmethoden, 05.06.2013, in: SPIEGEL ONLINE, online einsehbar unter URL: <https://www.spiegel.de/einestages/pinkerton-detektei-die-erfinder-moderner-ermittlungsmethoden-a-951146.html> (zuletzt abgerufen am 17.05.17).

3 Rezeption von Offenbarung 13,16 und 19,20.

4 Voxophone: Finkton Proper, Cornelius Slate – Die Saat einer Lüge.

2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

Durch die verschiedenen Paralleluniversen in der Handlung verfügen einige Charaktere über doppelte Rollen, die je nach Zeitstrang unterschiedliche Positionen zueinander aufweisen. Einige Rollen werden daher der Übersicht halber getrennt und als eigene Figur beschrieben, selbst wenn es sich dabei eigentlich um dieselbe Person handelt.

Booker DeWitt: Der Protagonist des Spiels. Dem Plot zufolge war Booker als Soldat am Massaker am Wounded Knee⁵ des Jahres 1890 beteiligt. Seine Mitschuld an diesem Massenmord traumatisierte ihn so schwer, dass er mithilfe einer Taufe Vergebung für seine Sünden suchte. Im letzten Moment entschied er sich jedoch gegen die Taufe als religiöses Reinigungsritual, da ihm bewusst wurde, dass diese seine Taten nicht ungeschehen machen würde. Später gründete er zum Bestreiten seines Lebensunterhaltes eine Privatdetektei, versank jedoch in schwere Depressionen, wurde alkoholabhängig und häufte enorme Spielschulden an. Als Folge der daraus resultierten massiven Geldnot veräußerte er sogar seine einjährige Tochter Anna an Robert Lutece, der im Auftrag von Z. H. Comstock das Kind aus der Welt Bookers in dessen eigene holen sollte, um es in Columbia als seines ausgeben zu können. Im Gegenzug bezahlte Comstock Bookers komplette Spielschulden. Doch seine wachsenden Schuldgefühle verursachen bei Booker eine schwere Amnesie. Im Laufe vieler Jahre konstruiert sein Unterbewusstsein eine Geschichte, in der er in seiner Detektei einen Auftrag erhält, der ihn mit harschen Worten auffordert: „Bringen Sie uns die Kleine und tilgen Sie die Schuld.“⁶ Dieser Auftrag führt ihn in die fliegende Stadt Columbia, um dort unwissentlich seine nunmehr erwachsene Tochter aus der Gewalt Comstocks zu befreien. Das einzige Indiz, das auf seine Verbindung zu Anna DeWitt/Elizabeth Comstock hinweist, ist ein Malzeichen mit ihren Initialen „A. D.“ (Abb. 1),⁷ das sich Booker vor seinem Gedächtnisverlust auf die rechte Hand gebrannt hat.

Zunächst befindet sich Booker noch sehr in der Rolle des Detektivs, der lediglich seinen „Auftrag“ zu erledigen hat, sodass er Elizabeth als zu sichernde „Ware“ betrachtet, mithilfe derer er seine „Schuld“ tilgen kann. Im Laufe der Geschichte und während der gemeinsamen Bewältigung der Schwierigkeiten ihrer Flucht entwickelt er jedoch, immer noch in Unkenntnis darüber, dass es sich bei Elizabeth um seine eigene Tochter handelt, ein Pflichtbewusstsein und eine Beschützerhaltung und stellt letztendlich ihre Interessen über die eigenen.

5 Am 29.12.1890 wurden 300 wehrlose Angehörige verschiedener Sioux-Indianerstämme von Angehörigen des 7. US-Kavallerie-Regiments ermordet. Vgl. die Deutung des Massakers durch Brown, Dee: *Begrabt mein Herz an der Biegung des Flusses*, Knauer TB: München 2005.

6 Voxophone: Shantytown, Booker DeWitt – Für einen zu viel.

7 Es dürfte sich um keinen Zufall handeln, dass das Malzeichen auch als „Agnus Dei“ interpretiert werden könnte.



Abb. 1: Das Malzeichen, das Booker als „Falschen Hirten“ kennzeichnet

Zachary Hale Comstock: Der Antagonist des Spiels, ein visionär-diktatorischer Staatsgründer. Bei Comstock und Booker handelt es sich um dieselbe Person, nur mit dem Unterschied, dass Booker in einer Parallelwelt die Taufe angenommen, seine Sünden des Wounded-Knee-Massakers hinter sich gelassen und sich zu einem religiösen Eiferer entwickelt hat. Er führt nach der absolvierten Taufe unter dem Namen Z. H. Comstock ein vollständig neues Leben, in dessen Verlauf er Columbia gründet und sich zum charismatischen Prophetenführer dieser Stadt erhebt. Dabei strebt er nach einer Ausbreitung seiner vermeintlich gottgewollten Idealvorstellung. So propagiert er, dass alle Strukturen sündhaft und von „Sodom“ sind, die sich nicht mit seiner Utopie vereinbaren lassen, die der (weißen) Oberschicht ein Leben in Überfluss und damit deren blinde Loyalität sichert, aber auf der Ausbeutung und Diskriminierung von Minderheiten fußt. Seiner Anschauung zufolge ist von allen Lebewesen nur der weiße Mensch frei geboren, dessen Last und Aufgabe es sei, für den Rest der Schöpfung zu sorgen.⁸ Dagegen würden Farbige erst ihren Platz in der Gesellschaft finden, wenn sie sich trotz schlechter und ungleicher Behandlung hündisch-loyal gegenüber ihren „Herren“ verhalten.⁹ Ferner betrachtet Comstock Columbia als „zweite Arche“, die Gott in Auftrag gegeben habe, um in einem weiteren Versuch „die Schlechtigkeit des Menschen“ von der Erde zu tilgen.¹⁰

8 Voxophone: Dächer des Comstock Center, Z. H. Comstock – Die Lüge des Befreiers.

9 Voxophone: Battleship Bay, Z. H. Comstock – Hündische Loyalität; Vgl. auch Voxophone: Finkton Proper, Z. H. Comstock – Grausame Auffassung.

10 Voxophone: Monument Island, Z. H. Comstock – Eine zweite Arche.

Comstocks seherische Fähigkeiten, mit denen er seinen Status als Prophet rechtfertigt, basieren jedoch nicht auf göttlicher Eingebung, sondern auf der Nutzung der Forschungsergebnisse der Lutece-Zwillinge. Diese brillanten Physiker haben eine Maschine konstruiert, mit deren Hilfe man über sogenannte Risse Einblick in und Zugang zu anderen Parallelwelten erhält. So blickt Comstock nie in die Zukunft, sondern stattdessen in potenziell mögliche Welten, vermittelt jedoch den Stadtbewohnern seine Erkenntnisse als göttliche Prophezeiung.¹¹ Comstock sah durch einen Riss eine Parallelwelt, in der Elizabeth nach seinem Tod sein Lebenswerk und seine Vorstellungen eines idealisierten Amerikas weiterführt. Unter ihrer Führung wird Columbia zu einer Militärmacht, die über ihre Feinde „die Saat des Feuers“ säen und das „Sodom [...] auf das Kommen des Herrn vorbereiten wird“.¹² Durch diese Einblicke wird sich Comstock bewusst, dass seine Lebenszeit nicht ausreicht, um sein Vorhaben umzusetzen, und dass er auf einen Erben angewiesen ist. Daher versucht er mit allen Mitteln, Nachwuchs zu zeugen, bis sich herausstellt, dass der ständige Umgang mit der Lutece-Apparatur ihn nicht nur steril,¹³ sondern auch schwer krank¹⁴ gemacht hat. Um einen Erben zu erhalten, schickte er daher Robert Lutece in die Parallelwelt Bookers und holte sich Anna, Bookers Tochter und damit genetisch gesehen auch seine eigene, nach Columbia. Dort hält er sie seit ihrer Kindheit gefangen, zieht sie als Elizabeth groß und präsentiert sie den Stadtbewohnern als „Spross des Propheten“ und Heilsbringerin. Durch seine „Prophezie“ weiß Comstock, dass Booker seinen Schuldgefühlen nachgeben und sich auf die Suche nach Anna/Elizabeth machen wird. Daher sensibilisiert er die Stadtbewohner auf das Erkennen seines Brandzeichens und kündigt in einer „Prophezeiung“ die Ankunft des „Falschen Hirten“¹⁵ an, den es unbedingt und mit allen Mitteln abzuwehren gilt.

Elizabeth Comstock/Anna DeWitt: Anna DeWitt ist die leibliche Tochter von Booker DeWitt. Annas Mutter, die im Spiel nie namentlich genannt wird, starb bei ihrer Geburt, woraufhin der vom Krieg traumatisierte Booker in Depressionen, Alkohol und Spielsucht versank. Anna wurde daher im Austausch gegen Bookers Spielschulden bereits während ihres ersten Lebensjahres an Comstock „verkauft“ und von diesem in die Parallelwelt von Columbia gebracht, wo sie fortan eingesperrt und unter dem Namen Elizabeth Comstock großgezogen wurde. Bei Annas Übertritt von Bookers Welt in die von Comstock geschloss sich der von Comstock geschaffene Riss einen Moment zu früh, und Annas Fingerkuppe wurde abgetrennt. Da sich seit diesem Zeitpunkt „ein kleiner Teil von ihr [noch dort

11 Voxophone: Die Fabrik, Rosalind Lutece – Ein Fenster.

12 Voxophone: Monument Island, Z. H. Comstock – Eine gestundete Belohnung.

13 Voxophone: Downtown Emporia, Rosalind Lutece – Über die Genentropie.

14 Comstock: Eine gestundete Belohnung.

15 Comstock: Eine gestundete Belohnung.

befindet,] wo sie herkam“¹⁶ und sie somit in zwei Parallelwelten gleichzeitig „existiert“, ist es ihr möglich, Risse zu anderen Welten zu schaffen und sie zum Teil sogar zu durchschreiten.

Comstock sperrte sie deshalb in einen Turm, wo ihre Fähigkeit mithilfe einer Vorrichtung unterdrückt und sie rund um die Uhr von seinen Wissenschaftlern studiert werden konnte. Elizabeth hat ihre komplette Kindheit und Jugend in dieser Gefangenschaft verbracht und wirkt daher nach ihrer Befreiung durch Booker beim Erkunden der Welt manchmal überdreht und naiv. Da sie aber auch aus Mangel an Alternativen in ihrem Gefängnis viel Zeit mit dem Lesen von Büchern und dem Studieren ihrer Inhalte verbracht hat, verbirgt sich hinter der beinahe kindlichen Fassade dennoch eine sehr gebildete und reflektierte junge Frau, deren Charakterstärke sich vor allem in gefährlichen Momenten zeigt.

Lady Comstock: Die Ehefrau des Propheten. Ihr voller Name wird nie genannt; Comstock reduziert sie ausschließlich auf ihre „Funktion“ als seine Gattin. Da Lady Comstock zum Zeitpunkt von Bookers Ankunft in Columbia bereits verstorben ist, tritt sie nie direkt in Erscheinung. Dennoch nimmt sie eine wichtige Rolle in der Handlung ein. Zu ihren Lebzeiten ist Lady Comstock die einzige Person, die dem Propheten nahe genug steht, um zu ahnen, dass er nicht der Heilige ist, für den er sich vor den Bewohnern Columbias ausgibt. In zahlreichen Audio-Tagebüchern (Voxophone) berichtet sie von ihrem ambivalenten Verhältnis zu ihrem Gatten, den sie einerseits abgöttisch zu lieben, andererseits für seine Taten aber auch massiv zu verurteilen scheint.¹⁷ Aufgrund der unzähligen erfolglosen Versuche, den „Spross des Propheten“ zu zeugen,¹⁸ sowie Lady Comstocks Ahnungen, dass ihr Gatte nicht nur lügt, sondern auch mordet, gerieten die beiden oft in Streit. Nach einer besonders heftigen Auseinandersetzung wurde sie von Comstock umgebracht. Ihre Ermordung lastete er jedoch der farbigen Sklavin Daisy Fitzroy an.¹⁹ Dadurch konnte Comstock seine Gattin bei seinen Anhängern als Heilige inszenieren.²⁰

Daisy Fitzroy: Comstocks politische Gegenspielerin und Anführerin der Vox Populi. Fitzroy kam als gehandelte Sklavin nach Columbia und wurde dort als Küchenmagd in Comstocks Haus eingesetzt. Lady Comstock war die Einzige, die Fitzroy gegenüber hin und wieder mal ein „freundliches Wort“²¹ im harten Skla-

16 Voxophone: Monument Island, Rosalind Lutece – Die Quelle ihrer Macht.

17 Voxophone: Downtown Emporia, Lady Comstock – Jenseits aller Vergebung, In der Vorstellung Gottes, Nicht mehr ertragen; Voxophone: Downtown Emporia, Rosalind Lutece – Kind der Wissenschaft.

18 Voxophone: Shantytown, Z. H. Comstock – Ein durchbrochener Kreis.

19 Voxophone: Shantytown, Daisy Fitzroy – Beendet.

20 Voxophone: Dächer des Comstock Centers, Der erste Zelot – Symbole unserer Lady.

21 Voxophone: Soldier's Field, Daisy Fitzroy – Einen Platz in der Welt.

venalltag fallen ließ. Als Daisy eines Abends einen schlimmen Streit zwischen Lady Comstock und ihrem Gatten von ihrer Schlafnische aus hören konnte und die Hausherrin am folgenden Tag nicht zum Morgengebet erschien, schlich sich Fitzroy in ihr Zimmer, um nach ihr zu sehen. Damit bot sie Comstock die perfekte Gelegenheit, ihr den Mord anzulasten²² und seine unterdrückende Zwei-Klassen-Gesellschaft weiter zu festigen. Die sich seitdem auf der Flucht befindende Fitzroy gründete daraufhin eine Widerstandsbewegung namens Vox Populi, die Stimme des Volkes. Sie möchte sich jedoch nicht nur gegen die Ungerechtigkeit in Columbia auflehnen, sondern plant eine Revolution mit einer völligen Vernichtung der Unterdrücker.²³ In ihrem Groll greift Fitzroy daher zu ähnlichen Mitteln wie Comstock selbst und versucht ihre Intentionen mit purer Waffengewalt durchzusetzen, wodurch der Spieler im Handlungsverlauf mit zum Teil bürgerkriegs-ähnlichen Zuständen konfrontiert wird.

Lutece-Zwillinge: Rosalind und Robert Lutece. Die beiden brillanten Physiker sind eigentlich keine Geschwister, sondern dieselbe Person aus unterschiedlichen Parallelwelten. Sie treten aber stets gemeinsam in Erscheinung und bezeichnen sich als Bruder und Schwester. Sie sind die Schöpfer der Apparatur, die es Comstock erlaubt, Risse zu erzeugen und somit in andere Parallelwelten zu blicken. Weiterhin ermöglichte Rosalind Lutece Comstock mithilfe ihrer Quantenphysik-Forschung den Bau von Columbia, während Comstock ihre wissenschaftlichen Vorhaben finanzierte. Sie ließ Comstock „Prophet spielen“, da ihre Forschung von seiner Unterstützung immens profitierte. Robert Lutece ist das männliche Äquivalent zu Rosalind, das dieselben Untersuchungen in einer anderen Parallelwelt vorantrieb und irgendwann von ihr in ihre eigene Dimension geholt wurde. Nachdem Rosalind Comstock jedoch mit zunehmender Intensität für seine Taten kritisiert,²⁴ entscheidet dieser, sich der Lutece-Zwillinge zu entledigen und somit die letzten Mitwisser seiner „Prophetenlüge“ zu beseitigen, indem er ihre Apparatur sabotieren lässt.²⁵ Nach ihrem physischen Tod stellen die Geschwister jedoch fest, dass sie mithilfe der Vorrichtung einen gänzlich anderen Zustand erreicht haben und nun fähig sind, zwischen den Parallelwelten zu wandeln.²⁶ Vor allem Robert wird nach ihrer „Ermordung“ zunehmend von Schuldgefühlen geplagt, Comstock geholfen zu haben, Elizabeth nach Columbia zu holen. Außerdem sehen die Geschwister in einer weiteren Parallelwelt, was Elizabeth später mal sein könnte: „Die Flamme, die die Welt entflammen wird.“ Das versuchen sie zu verhindern.²⁷

22 Fitzroy: Beendet.

23 Voxophone: Hall of Heroes, Daisy Fitzroy – Ihre Sonne geht unter.

24 Voxophone: Kampf in den Wolken, Rosalind Lutece – Prophet spielen.

25 Voxophone: Downtown Emporia, Rosalind Lutece – Theorie über den Tod.

26 Lutece: Theorie über den Tod.

27 Voxophone: Hand of the Prophet, Rosalind Lutece – Was getan ist, ist getan.

Die Lutece-Zwillinge stehen daher während des Spielverlaufs Booker mit Hinweisen und Hilfestellungen zur Seite und nehmen eine wichtige Position im Handlungsgeschehen ein.²⁸

3 SPIELKONZEPT

Bei *BioShock Infinite* handelt es sich um den dritten Teil der *BioShock*-Reihe. Er ist ebenso wie seine beiden Vorgänger im Genre des Ego-Shooters verortet und weist zahlreiche aus *BioShock 1* und *2* bekannte Spielmechaniken und Motive auf.²⁹ Zeitlich gesehen ist der dritte Teil aber circa 50 Jahre vor den Geschehnissen von *BioShock 1* angesiedelt, daher bestehen die Handlung und das Szenario von den Vorläufern losgelöst und eigenständig. Die Geschichte setzt im Jahr 1912 ein und enthält Verweise auf realhistorische Ereignisse, die mit Fiktion verflochten und in die Spielwelt transferiert werden. Handlungsort ist die über den Wolken schwebende Stadt Columbia, die im Auftrag der US-amerikanischen Regierung³⁰ unter der Leitung von Zachary Hale Comstock gebaut wurde, nachdem es der Physikerin Rosalind Lutece gelungen war, ein Atom mitten in der Luft festzuhalten und somit am Sinken zu hindern.³¹ Columbia, benannt nach dem weiblichen Äquivalent der Personifikation der USA, Uncle Sam,³² sollte die Macht, den Erfolg und die Sonderstellung der Vereinigten Staaten von Amerika basierend auf den Ideen des Amerikanischen Exzeptionalismus³³ repräsentieren. Gleichzeitig wurde Columbia als fliegende Festung konzipiert, um gegebenenfalls auch für militärische Zwecke eingesetzt werden zu können. Comstock verfolgte jedoch seine eigenen Visionen eines idealisierten Amerikas.³⁴ Er nutzte die mächtige Bewaffnung Columbias gegen den Willen der amerikanischen Machthaber und griff gewaltsam in den Pekinger Boxeraufstand³⁵ ein, um dort chinesische Kriegsgefangene zu nehmen. Dies führte zu einem diplomatischen Eklat, weshalb Comstock die Kontrolle über Columbia entzogen werden sollte. Um dies zu verhindern, ließ er die Stadt in

28 Voxophone: Comstock House, Rosalind Lutece – Ein Ultimatum.

29 Siehe Artikel „BioShock 1 und 2“ im vorliegenden Band.

30 Voxophone: Battleship Bay, Z. H. Comstock – Der goldene Pfad.

31 Voxophone: Downtown Emporia, Rosalind Lutece – Eine Stadt in der Luft.

32 Oster, Grand: America's Columbia (A Female Personification), 2012, in: Hanking for History, online einsehbar unter URL: <https://hankingforhistory.com/americas-columbia-a-female-personification/> (zuletzt abgerufen am 17. 05. 17).

33 Kalwa, Jürgen: Der amerikanische Ausnahmestatus, 20. 08. 2013, in: Deutschlandfunk, online einsehbar unter URL: https://www.deutschlandfunk.de/der-amerikanische-ausnahmestatus.691.de.html?dram:article_id=258478 (zuletzt abgerufen am 17. 05. 17).

34 Voxophone: Soldier's Field, Z. H. Comstock – Ich bin sein Spiegel.

35 Preuße, Christian: Der Boxeraufstand, 02. 02. 2015, in: Lebendiges Museum Online, online einsehbar unter URL: <https://www.dhm.de/lemo/kapitel/kaiserreich/aussenpolitik/boxeraufstand.html> (zuletzt abgerufen am 13. 04. 18).

den Wolken verschwinden und gründete dort, nun außerhalb des Einflusses der US-Regierung, eine Parallelgesellschaft, die er mittels seiner rassistischen und religiösen Lehren zu kontrollieren versucht.

Spielmechanisch, stilistisch und konzeptionell erinnert *BioShock Infinite* stark an seine beiden Vorgänger. Wie bereits in letztgenannten bewegt sich der Spieler an einem entfernten Ort durch eine gesellschaftliche Utopie und muss sich mit Waffengewalt und durch den Einsatz spezieller Kräfte und Fähigkeiten – in den Vorgängern „Plasmide“, in *Infinite* „Vigors“ genannt – gegen die gewaltbereiten Anhänger der Parallelgesellschaft wehren. Anders als in den Vorläufern, können Vigors nun für Geld gekauft werden, das sich überall in der Spielwelt finden lässt. Jedoch beeinflusst die Nutzung des Geldes die Spielschwierigkeit nicht mehr so massiv, wie dies in den ersten beiden Teilen der Fall war. So musste der Spieler in *BioShock 1* und *2* regelmäßig moralische Entscheidungen treffen, wodurch er sich durch vermeintlich „gute“ oder „schlechte“ Handlungen Vorteile und Erleichterungen im Spiel verschaffen konnte, die gleichzeitig Einfluss auf das Spielende nahmen. *Infinite* verzichtet zumindest auf der Handlungsebene auf diese aktivischen Elemente und lässt den Spieler eine linear konzipierte Geschichte durchlaufen. Geforderte Entscheidungen nehmen nur Einfluss auf kleinere, nicht handlungsrelevante Spieldetails. Dies ist in Anbetracht des komplexen Handlungsverlaufs in mehreren Parallelwelten und auf verschiedenen Zeitebenen eine naheliegende Entscheidung der Entwickler, die die Stringenz der Handlung gewährleisten und die Gefahr von Logiklücken minimieren soll.

Die aktive Handlungs- und Entscheidungskompetenz des Spielers sind in *Infinite* vielmehr während der Gefechte gegen die feindlich gesinnte Stadtbevölkerung gefordert. So sind in Anbetracht der zahlenmäßigen Übermacht an Gegnern das geschickte Kombinieren von verfügbaren Waffen und Fähigkeiten sowie das aufmerksame Beobachten der Umgebung und das Taktieren mit der Levelbeschaffenheit wichtige Bestandteile, um den Bildschirmtod des Protagonisten zu verhindern. Weiterhin spielt die Zusammenarbeit mit Elizabeth eine große Rolle. Sie kann auf Zuruf des Spielers Risse öffnen, um beispielsweise Heilmittel oder zusätzliche Deckung in die Spielwelt zu holen, wirft ihm gefundene Munitionspäckchen zu, wenn sich sein Magazin leert, oder leistet Booker gar Erste Hilfe, wenn er während eines Kampfes mal zu Boden gehen sollte. Die Zusammenarbeit mit Elizabeth, das gemeinsame Aufdecken der geschichtlichen Hintergründe, das Offenlegen der Figurenbeziehungen sowie die Konfrontation mit den rassistischen Gesellschaftsstrukturen Columbias stehen im narrativ konzeptionierten *BioShock Infinite* absolut im Vordergrund, dem sich sämtliche Spielelemente unterordnen.

4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

Das Entwicklerteam Irrational Games um Kreativdirektor Ken Levine konstruierte die Spielwelt der bisher erschienenen *BioShock*-Teile mit dem Fokus, dass der besondere Handlungsort – also die Unterwasserstadt Rapture – die maßgebliche Rolle des Spiels einnimmt. Als sich die Entwickler an einen Tisch setzten und erste Ideen und Entwürfe für den dritten Teil der Reihe, *BioShock Infinite*, zusammentrugen, führten sie diese Tradition mit dem Ziel fort, erneut eine ganz besondere Spielwelt zu schaffen.³⁶ Da ein großer Teil der Teammitglieder historisch interessiert ist, entstand schnell die Idee, die Geschichte von *BioShock Infinite* in frühere Jahrzehnte zu verlegen. Bei ihren Recherchen stießen die Schöpfer auf Science-Fiction-Darstellungen des frühen 20. Jahrhunderts und bemerkten die große Popularität des Motivs der „fliegenden Stadt“. So entschied man sich, den Handlungsort in eine Stadt über den Wolken zu verlegen. Im Arbeitsprozess stellte das Team jedoch schnell fest, dass die ersten Konzepte eine beträchtliche Nähe zur Unterwasserstadt Rapture aus den ersten beiden *BioShock*-Teilen aufwiesen: Dunkle Farben und klaustrophobische Platzverhältnisse suggerierten, dass das Wasser aus *BioShock 1* und *2* einfach gegen Gewitterwolken ausgetauscht wurde. Die Entwickler waren mit der Erkenntnis, ein Rapture über den Wolken zu erschaffen, entsprechend unzufrieden. Schlüsselmoment beim Überwinden dieser Hürde war Ken Levine. In einem Interview legt er dar, wie er beim Joggen an einem wunderschönen Sommertag einen Briefkasten entdeckte, auf dessen Oberfläche sich das Sonnenlicht so schön reflektierte, dass er sich an Sommerpicknicke aus seiner Kindheit erinnerte. Das wiederum regte ihn an, über idealisierte Vorstellungen des „perfekten Amerikas“ nachzudenken. Dabei wurde ihm bewusst, dass Columbias Erscheinungsbild von einem klaren blauen Himmel, fluffigen Wolken, Kolibris, schönen Blumen und herrlichen Sonnenlicht geprägt sein sollte.³⁷

Eine weitere große Herausforderung für das Team war der Anspruch, eine spannende und anspruchsvolle Geschichte zu erschaffen und diese besonders „spielernah“ zu transportieren. So bemerkt Levine, dass in vielen Spielen die Geschichte ausschließlich über Zwischensequenzen erzählt wird, in denen die Spieler aber kurzfristig die Kontrolle abgeben müssen – diesen Umstand wollten er und sein Team gern vermeiden. Als Übertragungsmedium seien so die Figuren

36 Hillier, Brenna: *BioShock: Infinite's world is its „biggest character“*, 28.10.2011, in: VG247, online einsehbar unter URL: <https://www.vg247.com/2011/10/28/bioshock-infinites-world-is-its-biggest-character/> (zuletzt abgerufen am 17.05.17).

37 PlayStation Access: *BioShock Infinite: The Making Of...*, 25.03.2013, in: YouTube, online einsehbar unter URL: https://www.youtube.com/watch?v=6lk_T8MpzmM (zuletzt abgerufen am 17.05.17).

Booker und Elizabeth entstanden.³⁸ Das gemeinsame Erleben der Geschichte und die Interaktion zwischen den beiden Protagonisten während des Spielverlaufes wurden somit zu einem zentralen Spielelement. Irrational Games investierte daher viel Zeit in die Ausgestaltung Elizabeths, die die Rolle einer Begleiterin einnimmt und komplett vom Computer gesteuert wird, damit sie möglichst glaubwürdig, eigenständig agierend und „echt“ wirkt. Sie besitzt daher eine Art simulierten freien Willen, der sich während des Spielverlaufes immer wieder spontan zeigt.³⁹ So keucht sie beispielsweise mitunter erschrocken, wenn plötzlich eine gegnerische Wache um die Ecke kommt, beginnt zu husten, wenn in ihrer Nähe geraucht wird, oder lehnt sich mit verschränkten Armen gegen eine Wand und beobachtet interessiert oder gar kritisch dreinblickend das Verhalten des Spielers. Elizabeth wird von ihren Schöpfern auch als „emotionales Zentrum“ von *BioShock Infinite* bezeichnet,⁴⁰ da mit ihrer Glaubwürdigkeit auch die Glaubwürdigkeit des Spiels, seiner komplexen Geschichte und dessen unzähligen Handlungsfeldern steht und fällt.

5 REZEPTION

BioShock Infinite bekam nach der Veröffentlichung herausragendes Feedback sowohl von Kritikern als auch Spielern und wurde mit unzähligen Preisen ausgezeichnet. So bewegt sich der Metascore auf dem Bewertungsportal Metacritic bei 94 (von möglichen 100) Punkten,⁴¹ und noch heute wird der Titel mit hervorragenden Nutzerwertungen bedacht. Besonders gelobt werden dabei immer wieder die außergewöhnliche und spannende Story und dessen Tiefgründigkeit, die interessanten Charaktere sowie die glaubwürdige und lebhaftige Spielwelt.⁴² Bei den „E3 Game Critics Awards“ erhielt das Spiel 2011 in allen Kategorien, für die es nominiert war, die Auszeichnung („Bestes Produkt der Messe“, „Originellstes Spiel“,

38 Hillier: *BioShock: Infinite's world*; Stöcker, Christian: Interview mit Irrational-Games-Chef Ken Levine, in: SPIEGEL ONLINE, 28.03.2013, online einsehbar unter URL: <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/bioshock-infinite-interview-mit-irrational-games-chef-ken-levine-a-891447.html> (zuletzt abgerufen am 17.05.17).

39 Stöcker: Interview mit Ken Levine.

40 GameNewsOfficial: *BioShock Infinite „Creating Elizabeth“ Official Making Of*, 20.03.2013, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=vkOCfMaJOQM> (zuletzt abgerufen am 17.05.17).

41 [Red.]: Pressespiegel zu *BioShock Infinite* (PlayStation 3), (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/playstation-3/bioshock-infinite> (zuletzt abgerufen am 13.04.18).

42 Nutzerwertungen zu *BioShock Infinite*, in: Steam, online einsehbar unter URL: https://store.steampowered.com/app/8870/BioShock_Infinite/#app_reviews_hash (zuletzt abgerufen am 13.04.18).

„Bestes Action-Adventure“ und „Bestes PC-Spiel“).⁴³ Bei den „Spike Video Game Awards 2013“ gewann *BioShock Infinite* den Preis als „Bester Shooter“, zudem wurden die Lutece-Zwillinge als „Charakter des Jahres“ und ein Lied als „Bester Song in einem Spiel“ ausgezeichnet.⁴⁴ Schließlich wurde Ken Levine die Ehre zuteil, bei den „Golden Joystick Awards 2013“ den Preis der neu geschaffenen Kategorie „Lifetime Achievement Award“ entgegenzunehmen.⁴⁵

Die der Tea-Party-Bewegung⁴⁶ nahestehende konservative Bewegung „The National Liberty Foundation“ benutzte ein Artwork (Abb. 2⁴⁷) des Spiels, um ih-

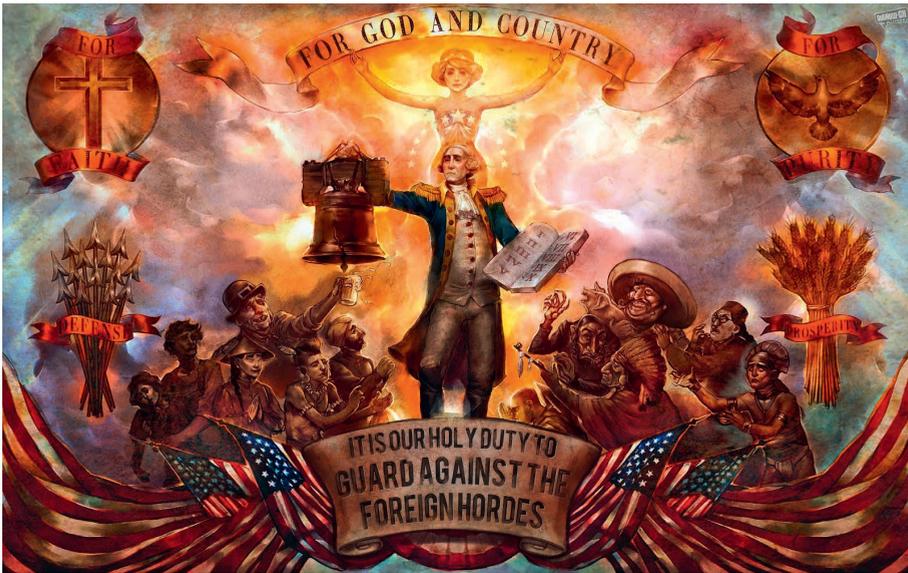


Abb. 2: Ein Rassismus-kritisches Artwork, das unreflektiert dazu benutzt wurde, der Ablehnung von Zuwanderung Ausdruck zu verleihen

43 Orland, Kyle: *BioShock Infinite Leads E3 Game Critics Awards Winners*, 28.06.2011, in: Gamasutra, online einsehbar unter URL: https://www.gamasutra.com/view/news/35496/BioShock_Infinite_Leads_E3_Game_Critics_Awards_Winners.php (zuletzt abgerufen am 17.05.17).

44 Jones, Elton: *VGX 2013: The Full List of Videogame Award Winners*, 07.12.2013, in: Heavy, online einsehbar unter URL: <https://heavy.com/games/2013/12/vgx-2013-the-full-list-of-video-game-award-winners/> (zuletzt abgerufen am 17.05.17).

45 Hasberg, Dustin: *BioShock Infinite – Creative Director Ken Levine erhält Auszeichnung*, 23.10.2013, in: PlayCentral, online einsehbar unter URL: <https://www.playcentral.de/spiele-news/bioshock-infinite/creative-director-ken-levine-erhaelt-auszeichnung-id49472.html> (zuletzt abgerufen am 26.08.19).

46 [Red.]: *Die Tea-Party-Bewegung*, (o. J.), in: Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg, online einsehbar unter URL: <http://www.uswahl.lpb-bw.de/tea-party-bewegung.html> (zuletzt abgerufen am 13.04.18).

47 *BioShock-Wiki*, (o. J.), online einsehbar unter URL: <https://bioshock.fandom.com/de/wiki/Columbia> (zuletzt abgerufen am 20.01.20).

rer Ablehnung gegenüber Zuwanderung Ausdruck zu verleihen.⁴⁸ Offenbar war sich die Gruppierung nicht bewusst, dass sowohl *BioShock Infinite* als auch das Artwork mit einer überspitzten Darstellung einer rassistischen Gesellschaft versehen wurde und damit die Unterdrückung von Minderheiten kritisiert.⁴⁹ In ähnlicher naiver Weise nutzte der konservative Nachrichtensender Fox News die Optik des *Infinite*-Logos, um während eines Interviews über Zuwanderungspolitik mit dem texanischen Gouverneur Rick Perry den Schriftzug „Defending the Homeland“ über den Bildschirm flimmern zu lassen. Auch hier hatte man weder die Quelle selbst noch ihre gesellschaftskritische Einstellung überprüft.⁵⁰

6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

Szene 1: Ankunft im Welcome Center – Die Taufe

Anhand der Ausstattung des Welcome Centers ist es möglich zu zeigen, wie stark sowohl religiöse als auch kunsthistorische Themenkomplexe in Videospiele rezipiert werden können.

Nachdem der Spieler als Booker DeWitt von den Lutece-Zwillingen zu einem Leuchtturm im Meer gebracht wurde, betritt er an dessen Spitze einen Aufzug, der ihn mit großer Schnelligkeit an einen Ort über den Wolken befördert. Noch bevor sich die Aufzugstüren öffnen, erblickt er die ersten Bauwerke einer wunderschönen fantastischen Wolkenstadt, die bekannten realweltlichen Konstruktionen⁵¹ nachempfunden sind (Abb. 3⁵²).

Die Schlüsselbegriffe⁵³ religiös aufgeladener Plakate und prominent angebrachter Glaubenssätze lassen schnell erkennen, dass sich die dargestellte Spielwelt nicht an jüdischen oder muslimischen, sondern an christlichen Gesellschaftskonzepten orientiert. Dieser Eindruck wird durch ein sakral-erhebendes Lied bestätigt, das der Spieler während seiner Ankunft hören kann: Das von Ada R. Habershon 1907 verfasste Erweckungslied *Will the Circle Be Unbroken* prägt durch

48 Auf dem Artwork ist eine patriotische Darstellung George Washingtons mit dem Slogan „For god and country – It is our holy duty to guard against the foreign hordes“ zu sehen.

49 Tassi, Paul: Tea Party Group Unironically Utilizes BioShock Infinite Propaganda, 16.12.2013, in: Forbes, online einsehbar unter URL: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/12/16/tea-party-group-unironically-utilizes-bioshock-infinite-propaganda/#1a98693268c7> (zuletzt abgerufen am: 17.05.17).

50 Hernandez, Patricia: Fox News Allegedly Rips Off The BioShock Infinite Logo, 03.07.2014, in: Kotaku, online einsehbar unter URL: <https://kotaku.com/fox-news-allegedly-rips-off-the-bioshock-infinite-logo-1599541472> (zuletzt abgerufen am 17.05.17).

51 Weniger aufgrund der Ästhetik, sondern eher aufgrund der dominanten Bedeutung: das Chrysler Building in New York, die Golden Gate Bridge in San Francisco und die Statue of Liberty in New York.

52 BioShock-Wiki, (o. J.), online einsehbar unter URL: <https://bioshock.fandom.com/de/wiki/Columbia> (zuletzt abgerufen am 20.01.20).

53 „Father“, „Prophet“, „Savior“, „Salvation“, „Mercy“, „New Eden“, „Redemption“.



Abb. 3: Die Skyline von Columbia

seine zahlreichen Interpretationen die US-amerikanische Musikgeschichte. Nach seiner Fahrt mit dem Aufzug befindet sich Booker in den äußerst ästhetisch illuminierten Räumlichkeiten des sogenannten Welcome Centers wieder. Diese als sakrale Orte konzipierten Räume enthalten kunstvolle Bleiglasfenster, die aufgrund der zentralen Ausrichtung und Motive als Altäre inszeniert sind und dem Besucher wesentliche Bestandteile der in Columbia vorherrschenden Ideologie vermitteln.

Mögliche Zugänge

Die Altäre und ihre Inschriften können und sollten wie traditionelle Kunstwerke beschrieben, interpretiert und mit möglichen Vorlagen in Beziehung gesetzt werden. Nur durch diese Detailbetrachtungen ist es möglich, die konzeptionellen und künstlerischen Tiefenstrukturen des Spiels zu analysieren. Der Vorteil dieses Zugangs über die Altarbilder besteht darin, dass alle Lernenden an den Beschreibungen und am Erkenntnisprozess teilnehmen können.

Das Umfeld des ersten Altarbildes mit dem Titel „And the prophet shall lead the people to the New Eden“ (Abb. 4) ist vom überall präsenten Wasser, den Altarkerzen und den beiden Engeln bestimmt. Links und rechts angeordnet verweisen die zwei mit Schwertern bewaffneten Serafim⁵⁴ auf das biblische Motiv der Vertreibung Adams und Evas aus dem irdischen Paradies („Garten Eden“, Gen. 3) als Folge des Sündenfalls. Die christliche Theologie deutete den Sünden-

54 Die Serafim sind Statuen Lady Comstocks.

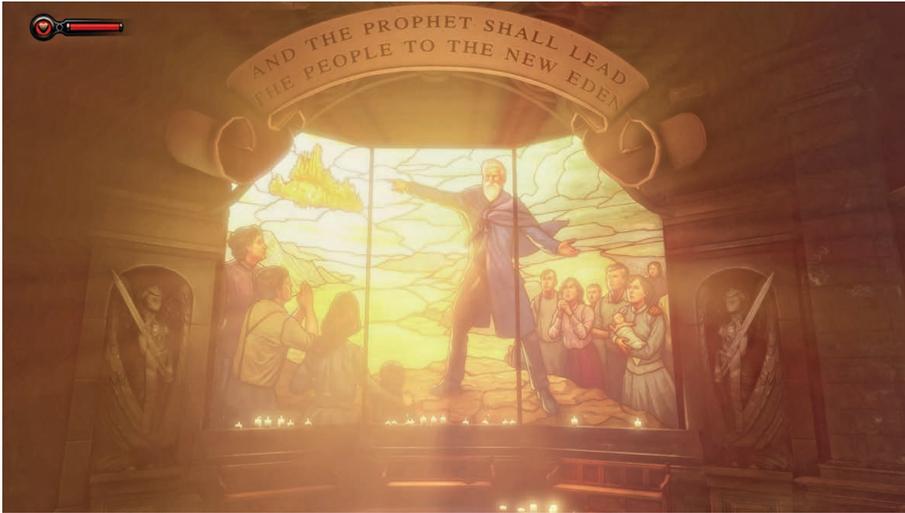


Abb. 4: „And the prophet shall lead the people to the New Eden“

fall des „ersten Adams“ als die Ursache für den Beginn von Sünde und Tod in der Welt und setzte die Lehre dagegen, dass nur durch das Eintreten eines „neuen Adams“ – nämlich Jesus – die gesamte Schöpfung wieder erlöst werden könne. Das erste Altarbild rezipiert einige Kernelemente der christlichen Theologie, die in das ideologische System Comstocks eingewoben wurden: Zentrale Figur ist nicht der Gottmensch Jesus, der sich durch seinen stellvertretenden Kreuzestod erniedrigt, die Menschheit erlöst und den Gläubigen das „neue Eden“, das „neue Jerusalem“ beziehungsweise das „himmlische Jerusalem“ (Offb. 21) bereitet. Es ist Comstock, der als menschlicher Prophet auftritt und als Führer die Menschheit in das neue Paradies leiten möchte. Die Körperhaltungen der links und rechts angeordneten Familiengruppen lassen erkennen, dass er sich nicht nur verehren, sondern auch als messianische Heilsfigur anbeten lässt.

Während die Deutung des ersten Altarbilds noch relativ schwierig ist, dürfte der „Weihnachtsaltar“ (Abb. 5) für Lernende leichter zu erschließen sein: Nicht nur aufgrund der diversen „Geschenke“ beziehungsweise Opfertgaben, die vor den Kerzen liegen, sondern vor allem, weil das überaus populäre Motiv der „Heiligen Familie“ in der Winterjahreszeit christlich-westlicher Kulturen sehr präsent ist. „Maria, Josef und das Kind“ – es scheint zunächst alles zu passen. Lady Comstock und das Kind sind zwar mit einem Nimbus ausgestattet, der bei Comstock fehlt, die entscheidenden Elemente sind jedoch andere: Im Vergleich mit traditionellen Kunstwerken dieses Motivs fällt auf, dass in den meisten Darstellungen der „Heiligen Familie“ die Marienfigur mit dem Jesuskind den Mittelpunkt des Bildes markiert. Hier ist es Comstock, der sowohl im Mittelpunkt steht als auch das Kind hält. Letzteres wird dicht an den rechten Bildrand gedrängt, während Lady



Abb. 5: „The lamb – The future of our city“

Comstock als „Mutter Gottes“ ihres Attributes beraubt und zu einer Nebenfigur mit „Gebärmutter“ (Abb. 6) degradiert wird. Auch die Inschrift „The lamb – The future of our city“ geht auf eine christliche Vorlage zurück, die verändert wurde: Johannes der Täufer, der Jesus als das „Lamm Gottes“ vorstellt, „das der Welt Sünde trägt“ (Joh. 1,29). Dagegen hat das „Lamm“ in *BioShock Infinite* nur die Funktion, die Visionen Comstocks umzusetzen, und verkörpert nicht das eschatolo-

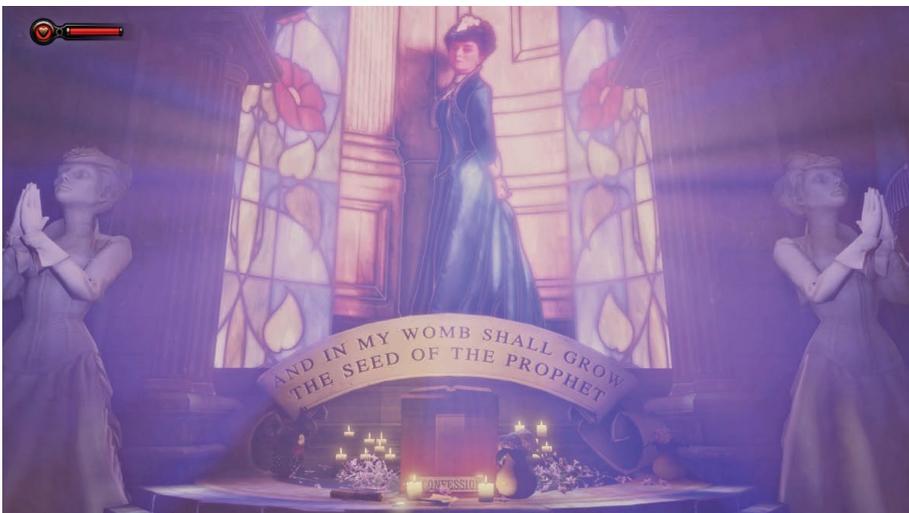


Abb. 6: „And in my womb shall grow the seed of the prophet“

gische Zentrum Columbias: Das „Lamm“ wurde geschaffen, um die militärische „Zukunft der Stadt“ zu sichern.

Der Weg führt den Spieler zunächst durch eine mit drei weiteren Bleiglasfenstern ausgeleuchtete Wendeltreppe hinab, die ebenfalls christliche Motive mit dem ideologischen System Comstocks in Beziehung setzen. Das erste Fenster zeigt ein zweischneidiges Schwert und enthält die Inschrift „Gladium“, mit dem das „Schwert des Geistes“ beziehungsweise das „Wort Gottes“ aus Eph. 6,16 ff. rezipiert wird, das in *BioShock Infinite* jedoch die militärische Oberhoheit über andere Nationen symbolisiert. Die Abbildung eines großen Schlüssels („Clavem“) im zweiten Fenster erinnert an die Worte von Jesus von Nazaret, mit denen er Petrus die Schlüsselgewalt über das Himmelreich verleiht (Matth. 16,19). In *BioShock Infinite* steht der Schlüssel jedoch für den industriellen und technologischen Fortschritt Columbias. Die im letzten Fenster zu sehende Schriftrolle („Volumen“) soll die Gesetze Columbias versinnbildlichen; diese Motivverbindung von Schriftrolle und Gesetz ist der Hebräischen Bibel entnommen.⁵⁵

Am Ende seines Weges durch das Welcome Center stößt Booker im sakralen Raum der unteren Etage auf eine Gruppe von Gläubigen, die vor einem tunnelähnlichen Durchgang der Predigt eines Geistlichen lauscht. Sowohl die weiße Kleidung der Frauen und Männer als auch die sich nun ergebende Situation sind den protestantisch-täuferischen Traditionen nachempfunden: Booker muss sich als Erwachsener von diesem Prediger taufen lassen, um das „Sodom“ hinter sich lassen und das „neue Eden“ betreten zu können. Hintergrund dieser Szene ist das christliche Taufverständnis, das je nach Denomination höchst unterschiedlich bewertet und interpretiert wird.⁵⁶ Im vorliegenden Fall bietet sich für die Lernenden ein Einblick in die neutestamentlichen Quellen an, die dieser Taufszene zugrunde liegen.⁵⁷

Grundlage der christlichen Taufe sind religiöse Reinigungsriten des antiken Israel, die von Paulus (u. a. Röm. 6,3–4; Kol. 2,12) dahingehend umgedeutet werden, dass der Mensch mittels der Taufe an der Sündenvergebung teilhaben kann, die durch den Tod Jesu am Kreuz möglich wurde. Das Hineintauchen oder Untertauchen symbolisiert den „Tod“ des alten, sündigen Menschen, der nun als neue Kreatur in die Nachfolge des auferstandenen Christus wiedergeboren wird, „ein neues Leben“ (Tit. 3,5) erhält und Teil der Gemeinschaft der Gläubigen wird.

55 Vgl. u. a. Krauter, Stefan: Gesetz/Tora (NT), 11/2013, in: Bibelwissenschaft, online einsehbar unter URL: <https://www.bibelwissenschaft.de/wibilex/das-bibellexikon/lexikon/sachwort/anzeigen/details/gesetz-tora-nt/ch/91e00094af6da6dbb018527408450bf6/> (zuletzt abgerufen am 13. 04. 18).

56 Gerlitz, Peter/Schnelle, Udo/Yarnold, Edward J./Ulrich, Jörg/zur Mühlen, Karl-Heinz/Spinks, Bryan D./Kühn, Ulrich/Corneh, Peter: Taufe. In: Theologische Realenzyklopädie, Bd. 32, Berlin New York 2001, S. 659–741.

57 Vgl. u. a. Mayordomo, Moisés: Taufe im Neuen Testament, 14. 02. 2014, in: Mennonitisches Lexikon, online einsehbar unter URL: <https://www.mennlex.de/doku.php?id=top:taufe-i-taufe-im-neuen-testament> (zuletzt abgerufen am 13. 04. 18).

Das im Welcome Center überall präsente Wasser, die Inschrift über dem tunnelähnlichen Durchgang (Abb. 7: „This path of forgiveness is the only way to the city“) und die Formulierungen des Predigers deuten bereits an, dass der Spieler die „Wiedergeburt in den süßen Wassern der Taufe“ über sich ergehen lassen

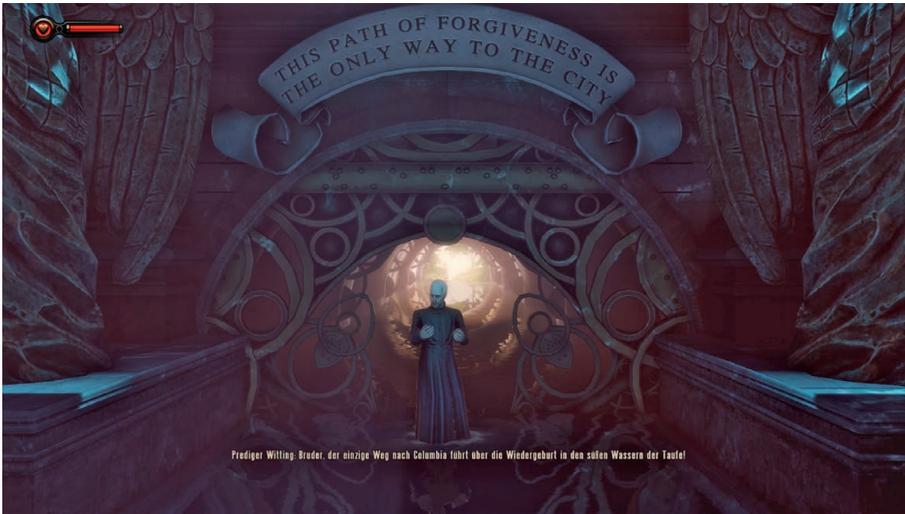


Abb. 7: „This path of forgiveness is the only way to the city“

muss. Hierbei wird die täuferische Tradition der freiwilligen Glaubensentscheidung eines mündigen Erwachsenen zu einer „erzwungenen“ Handlung karikiert. Der tunnelähnliche Durchgang, vor dem der Prediger steht, lehnt sich ikonografisch an einschlägige Beschreibungen von Nahtoderfahrungen und den Eingang in das Jenseits aus dem Gemälde „Aufstieg der Seligen“ an, das Hieronymus Bosch zugeschrieben wird. Dadurch wird dem Spieler signalisiert, dass der Prediger diesen „rite de passage“ sehr wörtlich gestalten wird.

Thematisch daran anschließend, können mit den Lernenden beispielsweise Grundaspekte von Reinigungsritualen in den Religionen und auch das spezifische Schicksal der Täufergruppen (u. a. Amish People, Hutterer etc.) erörtert werden, die seit der Reformation von Obrigkeiten und etablierten Kirchen erbittert verfolgt und vernichtet wurden („Ekklesiozid“).⁵⁸

58 Vgl. zur Übersicht Goertz, Hans-Jürgen: Täufer/Täuferische Bewegungen, 12. 10. 2018, in: Mennonitisches Lexikon, online einsehbar unter URL: <https://www.mennlex.de/doku.php?id=top:taeufer> (zuletzt abgerufen am 13. 04. 18).

Szene 2: Der Jahrmarkt – Die Verlosung

Nachdem Booker die Taufe „akzeptiert“ und somit in die Stadt gelangt ist, beginnt er seine Suche nach Elizabeth. Während der Spieler durch die Straßen wandelt, prägt eine freundliche und helle Atmosphäre das Stadtbild, die Gehwege sind von gutbürgerlich erscheinenden und höflich agierenden Menschen bevölkert. Im Allgemeinen strahlen Columbia und seine (ausschließlich weißen) Bewohner Wohlstand, Zufriedenheit und Friedlichkeit aus. Dieser Eindruck wird noch verstärkt, nachdem Booker einen Jahrmarkt betritt, auf dem ausgelassene Stimmung und spürbare Lebensfreude vorherrschen. Der Spieler gelangt zu einer großen Bühne, auf der eine Verlosung stattfindet. Die Teilnehmer fiebern augenscheinlich dem Beginn der Ziehung entgegen. Auch Booker wird aufgefordert, aus einem Korb einen nummerierten Baseball zu ziehen, der sich als der Hauptgewinn entpuppt. Als sich die Vorhänge öffnen, muss der Spieler feststellen, dass es sich bei diesem um das „Privileg“ handelt, den ersten Wurf⁵⁹ machen zu dürfen (Abb. 8).



Abb. 8: Der Hauptgewinn: Eine öffentliche Demütigung eines Liebespaars

Auf der Bühne wird der mittlerweile aggressiv aufgeheizten Bevölkerung ein an den Pranger gestelltes und der öffentlichen Demütigung preisgegebenes Liebespaar unterschiedlicher Hautfarbe präsentiert. Da der Protagonist für eine Befreiungsaktion in die Stadt gekommen und gleichzeitig als „Falscher Hirte“ gekennzeichnet ist und dementsprechend nicht auffallen darf, muss der Spieler eine

59 Die Szenerie erinnert vermutlich nicht nur zufällig auch an das Bibelzitat: „Wer unter euch ohne Sünde ist, der werfe den ersten Stein [...]“, Johannes 8,7.

Entscheidung treffen: Spielt er bei der rassistischen Scharade mit und wirft den Ball auf das bloßgestellte Paar? Oder sticht er aus der Masse heraus, indem er den Ball auf den Animateur wirft?

Mögliche Zugänge

Da diese Spielszene auf einem großen Überraschungsmoment basiert, sollte diese sich hervorragend dafür eignen, sie als Einstieg für Rassismusdebatten zu verwenden. Die Szene baut eine friedliche, eine regelrecht den „amerikanischen Traum“ (auch über diesen Begriff ließe sich anhand der Darstellungen diskutieren) wider-spiegelnde Atmosphäre auf und zerstört diese innerhalb eines kurzen Augenblicks, indem sich mit dem Öffnen der Vorhänge die fanatischen Gesellschaftsstrukturen und die aggressiv aufgeladene Stimmung der vermeintlich gutbürgerlichen Bevölkerung offenbaren. Auch eine Überleitung zu aktuellen realpolitischen Ereignissen würde sich im Rahmen einer Szeneninterpretation anbieten. Alternativ könnten die Lernenden gemeinsam diskutieren, ob und unter welchen bestimmten Umständen sie es als gerechtfertigt erachten würden, „den Ball“ entweder auf bloßgestellte Menschen oder auf die Menge anheizende Animateure zu werfen.

7 QUELLEN

- [Red.]: Die Tea-Party-Bewegung, (o. J.), in: Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg, online einsehbar unter URL: <http://www.uswahl.lpb-bw.de/tea-party-bewegung.html> (zuletzt abgerufen am 13.04.18).
- [Red.]: Pressespiegel zu BioShock Infinite (PlayStation 3), (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/playstation-3/bioshock-infinite> (zuletzt abgerufen am 13.04.18).
- BioShock-Wiki, (o. J.), online einsehbar unter URL: <https://bioshock.fandom.com/de/wiki/Columbia> (zuletzt abgerufen am 20.01.20).
- Brown, Dee: Begrabt mein Herz an der Biegung des Flusses, Knauer TB: München 2005.
- GameNewsOfficial: BioShock Infinite „Creating Elizabeth“ Official Making Of, 20.03.2013, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=vkOCfMaJOQM> (zuletzt abgerufen am 17.05.17).
- Gerlitz, Peter/Schnelle, Udo/Yarnold, Edward J./Ulrich, Jörg/zur Mühlen, Karl-Heinz/Spinks, Bryan D./Kühn, Ulrich/Corneh, Peter: Taufe. In: Theologische Realenzyklopädie, Bd. 32, Berlin New York 2001.
- Goertz, Hans-Jürgen: Täufer/Täuferische Bewegungen, 12.10.2018, in: Menno-nitisches Lexikon, online einsehbar unter URL: <https://www.mennlex.de/doku.php?id=top:taeufer> (zuletzt abgerufen am 13.04.18).

- Hasberg, Dustin: BioShock Infinite – Creative Director Ken Levine erhält Auszeichnung, 23. 10. 2013, in: PlayCentral, online einsehbar unter URL: <https://www.playcentral.de/spiele-news/bioshock-infinite/creative-director-ken-levine-erhaelt-auszeichnung-id49472.html> (zuletzt abgerufen am 26. 08. 19).
- Hernandez, Patricia: Fox News Allegedly Rips Off The BioShock Infinite Logo, 03. 07. 2014, in: Kotaku, online einsehbar unter URL: <https://kotaku.com/fox-news-allegedly-rips-off-the-bioshock-infinite-logo-1599541472> (zuletzt abgerufen am 17. 05. 17).
- Hillier, Brenna: BioShock: Infinite's world is its „biggest character“, 28. 10. 2011, in: VG247, online einsehbar unter URL: <https://www.vg247.com/2011/10/28/bioshock-infinites-world-is-its-biggest-character/> (zuletzt abgerufen am 17. 05. 17).
- Jones, Elton: VGX 2013: The Full List of Videogame Award Winners, 07. 12. 2013, in: Heavy, online einsehbar unter URL: <https://heavy.com/games/2013/12/vgx-2013-the-full-list-of-video-game-award-winners/> (zuletzt abgerufen am 17. 05. 17).
- Kalwa, Jürgen: Der amerikanische Ausnahmestatus, 20. 08. 2013, in: Deutschlandfunk, online einsehbar unter URL: https://www.deutschlandfunk.de/der-amerikanische-ausnahmestatus.691.de.html?dram:article_id=258478 (zuletzt abgerufen am 17. 05. 17).
- Krauter, Stefan: Gesetz/Tora (NT), 11/2013, in: Bibelwissenschaft, online einsehbar unter URL: <https://www.bibelwissenschaft.de/wibilex/das-bibellexikon/lexikon/sachwort/anzeigen/details/gesetz-tora-nt/ch/91e00094af6da6dbb018527408450bf6/> (zuletzt abgerufen am 13. 04. 18).
- Lutteroth, Johanna: Pinkerton-Detektei: Die Erfinder moderner Ermittlungsmethoden, 05. 06. 2013, in: SPIEGEL ONLINE, online einsehbar unter URL: <https://www.spiegel.de/einestages/pinkerton-detektei-die-erfinder-moderner-ermittlungsmethoden-a-951146.html> (zuletzt abgerufen am 17. 05. 17).
- Mayordomo, Moisés: Taufe im Neuen Testament, 14. 02. 2014, in: Mennonitisches Lexikon, online einsehbar unter URL: <https://www.mennlex.de/doku.php?id=top:taufe-i-taufe-im-neuen-testament> (zuletzt abgerufen am 13. 04. 18).
- Nutzerwertungen zu BioShock Infinite, in: Steam, online einsehbar unter URL: https://store.steampowered.com/app/8870/BioShock_Infinite/#app_reviews_hash (zuletzt abgerufen am 13. 04. 18).
- Orland, Kyle: BioShock Infinite Leads E3 Game Critics Awards Winners, 28. 06. 2011, in: Gamasutra, online einsehbar unter URL: https://www.gamasutra.com/view/news/35496/BioShock_Infinite_Leads_E3_Game_Critics_Awards_Winners.php (zuletzt abgerufen am 17. 05. 17).

- Oster, Grand: America's Columbia (A Female Personification), 2012, in: Hanking for History, online einsehbar unter URL: <https://hankingforhistory.com/americas-columbia-a-female-personification/> (zuletzt abgerufen am 17.05.17).
- PlayStation Access: BioShock Infinite: The Making Of..., 25.03.2013, in: YouTube, online einsehbar unter URL: https://www.youtube.com/watch?v=6lk_T8MpzmM (zuletzt abgerufen am: 17.05.17).
- Preuße, Christian: Der Boxeraufstand, 02.02.2015, in: Lebendiges Museum Online, online einsehbar unter URL: <https://www.dhm.de/lemo/kapitel/kaiserreich/aussenpolitik/boxeraufstand.html> (zuletzt abgerufen am 13.04.18).
- Stöcker, Christian: Interview mit Irrational-Games-Chef Ken Levine, in: SPIEGEL ONLINE, 28.03.2013, online einsehbar unter URL: <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/bioshock-infinite-interview-mit-irrational-games-chef-ken-levine-a-891447.html> (zuletzt abgerufen am 17.05.17).
- Tassi, Paul: Tea Party Group Unironically Utilizes BioShock Infinite Propaganda, 16.12.2013, in: Forbes, online einsehbar unter URL: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/12/16/tea-party-group-unironically-utilizes-bioshock-infinite-propaganda/#1a98693268c7> (zuletzt abgerufen am 17.05.17).

Brothers: A Tale of Two Sons

Saskia Meijer

Steckbrief	
Altersfreigabe:	USK 12
Entwickler:	Starbreeze Studios
Publisher:	505 Games
Erscheinungsjahr:	2013
Genre:	Adventure
Perspektive:	Außenansicht
Plattformen:	PlayStation 3 und 4, Xbox 360 und One, PC, iOS, Android
Geeignet für:	Teamwork; Empathie; Altruismus; Moral; Trauer; Verlust
Fachrelevanz:	LER

1 INHALT

In *Brothers: A Tale of Two Sons* wird der Spieler in eine fantastische Welt entführt, in der die beiden Brüder Naia und Naiee leben. Naiee, der jüngere Bruder, hat ein Trauma erlitten, als er hilflos zusehen musste, wie seine Mutter bei einem Ausflug mit dem Boot ertrank und er sie nicht retten konnte. Doch es bleibt keine Zeit zu trauern, denn der Vater der beiden Protagonisten ist schwer erkrankt – und der Dorfheiler kann ihm nicht helfen. Nur das „Wasser des Lebens“ verspricht Heilung, weshalb sich die Brüder sofort auf die mehrtägige Reise zum „Baum des Lebens“ machen.

Das Abenteuer führt die Geschwister durch eine märchenhafte Welt, in der sie immer wieder auf – teils sagenhafte – Gestalten und deren persönliche Schicksale treffen. Naia und Naiee helfen, wo sie nur können, und scheuen dabei auch keine Herausforderungen. Dabei lernen sie jedoch, dass die wunderschöne Welt auch ihre Schattenseiten hat. Denn ihre Hilfsbereitschaft wird den Zweien zum Verhängnis, als sie ein vermeintlich hilfloses Mädchen retten, das sich als spinnenartiges Monster entpuppt und die Brüder in eine Falle lockt. Beim Versuch, sich gegen das Wesen zu erwehren, wird Naia schwer verletzt. Naiee schafft es nur mit Mühe und Not, seinen großen Bruder zum „Baum des Lebens“ zu schleppen. Der Geschwächte schickt seinen Bruder los, um das „Wasser des Lebens“ zu erlangen, und Naiee macht sich sofort daran, den Baum zu erklimmen. Ganz oben findet er schließlich das Wasser, doch als er wieder unten ankommt, ist sein großer Bruder verstorben. Ein von Trauer überwältigter Naiee gräbt schließlich ein Grab am Baum und beerdigt dort seinen Bruder. Daraufhin erscheint ein hilfsbereiter Greif und fliegt den Überlebenden bis ganz in die Nähe seines Heimatdorfes. Die letzten Hindernisse muss er nun allein überwinden, doch alle Ereignisse haben ihn gestärkt, und der Gedanke an seinen Bruder gibt ihm Kraft. So schafft er es schließlich zu seinem Vater, der mit Hilfe des „Wassers des Lebens“ geheilt werden kann.

Etwas später sieht man Vater und Sohn an den Gedenksteinen für Naia und seine Mutter trauern. Das Familienoberhaupt bricht weinend zusammen, doch Naiee, der durch die Schicksalsschläge viel zu schnell erwachsen werden musste, bleibt gefasst.

2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

Brothers: A Tale of Two Sons ist eine Geschichte, in der das Hauptaugenmerk auf den zwei Brüdern liegt und die auch generell mit wenigen Akteuren auskommt. Deswegen wird im Folgenden nur auf zentrale Charaktere eingegangen, die für die Geschichte eine richtungsweisende Rolle spielen. Da das Spiel komplett ohne Sprache auskommt, haben die meisten Figuren keine Namen, weswegen sie an dieser Stelle nach ihrer Rolle oder ihrem Aussehen benannt werden.

Mutter: Die Mutter der beiden Brüder kommt im Spiel selbst kaum vor, da sie bereits im Prolog stirbt. Genau dieses Ereignis hat auf Naiee allerdings eine starke Auswirkung, denn seiner Mutter beim Ertrinken zuzusehen, hat ihn traumatisiert und ist der Ursprung für seine Angst vor tiefen Gewässern.

Vater: Der Vater der beiden kommt im Spiel nur kurz zu Beginn und ganz am Ende im Epilog vor. Jedoch ist er insofern relevant, da seine Erkrankung die ganze Geschichte von *Brothers: A Tale of Two Sons* überhaupt ins Rollen bringt. Der Dorfheiler erzählt den Brüdern schließlich, dass nur das „Wasser des Lebens“ ih-

ren Vater retten könne, woraufhin sich die beiden auf die Reise begeben, die der Hauptbestandteil der Geschichte des Spiels ist. Der Gedanke an den kranken Vater, der ihre Hilfe benötigt, treibt Naia und Naiee dabei immer weiter voran.

Naia (großer Bruder): Der ältere der beiden Brüder ist gleichzeitig auch der größere und stärkere. Seine Statur ist muskulös, er hat kurzes braunes Haar und wirkt bereits sehr reif. Im Verlauf der Reise wird zudem klar, dass er der Ernstere der beiden ist und derjenige, der sie vorantreibt. Er hat ein Ziel vor Augen, den „Baum des Lebens“, und dieses lässt er nicht aus den Augen. Bei Interaktionen mit anderen Charakteren sieht man ihn regelmäßig nach dem Weg fragen. Sein Alter wäre wohl auf 16 bis 20 zu schätzen.

Naiee (kleiner Bruder): Er ist nicht nur der jüngere, geschätzt zwischen 10 und 14 Jahre alt, sondern auch der kleinere und zierlichere der Geschwister. Im Gegensatz zu seinem Bruder hat er längeres blondes Haar und wirkt viel kindlicher. Bei seinen Interaktionen mit anderen Charakteren sieht man oft seine alberne Seite. Hinter der flachsigen Fassade steckt aber ein feinfühligere Junge, der sehr viel Empathie empfindet und den der Tod seiner Mutter sehr mitnimmt. Seit ihrem Ertrinken hat Naiee panische Angst vor tiefen Gewässern. Nachdem er am Ende der schwierigen Reise auch noch seinen Bruder verliert, den er allein unter dem „Baum des Lebens“ beerdigt, überwindet er jedoch seine Ängste, um das „Wasser des Lebens“ zu seinem Vater zu bringen. Im Epilog wirkt er nicht mehr wie ein kleiner Junge, sondern deutlich gereift durch das Erlebte und den Verlust zweier geliebter Menschen.

Spinnenmädchen: Zunächst ist es nur ein Mädchen, das die beiden Brüder davor gerettet haben, von einem in den Bergen lebenden Stamm geopfert zu werden. Doch schnell zeigt es sein wahres Gesicht. Nachdem es Naia erfolgreich bezirzt hat, lockt es ihn in seine Höhle, woraufhin Naiee ihm folgt. Es verwandelt sich schließlich ein Spinnenwesen mit dem Oberkörper des Mädchens, doch dem Unterkörper einer Spinne, und beginnt, die Brüder einzuspinnen. Gemeinsam können sich Naia und Naiee in einem Kampf gegen die Kreatur befreien, doch noch bevor sie stirbt, verletzt sie Naia schwer. Dieser kann zwar entkommen, erliegt aber gegen Ende des Spiels seinen Wunden. Demzufolge ist das Spinnenmädchen für den Tod Naias, eine Schlüsselszene in *Brothers: A Tale of Two Sons*, verantwortlich.

3 SPIELKONZEPT

Bei *Brothers: A Tale of Two Sons* handelt es sich um ein Adventure-Spiel, das sehr stark auf seine Story fokussiert ist. Daneben sticht eine Besonderheit in der Steuerung heraus: der Spieler muss beide Brüder gleichzeitig und mit nur einem Con-

troller steuern.¹ Das ist im Vergleich zu anderen Spielen eher untypisch, steht jedoch symbolisch dafür, dass die Geschwister eine Einheit sind und gemeinsam dasselbe Ziel verfolgen. Die Brüder Naia und Naiee haben eine sehr enge Beziehung. Sie verlassen sich aufeinander und müssen sich im Verlauf der Reise immer wieder gegenseitig unterstützen. Wo an einigen Stellen im Spiel die Kraft des großen Bruders nützlich ist, um voranzukommen, hilft es an anderen Stellen, dass der kleine Bruder recht klein ist und somit Wege gehen kann, die Naia aufgrund seiner Größe verwehrt sind. Bei tiefen Gewässern hält sich Naiee dafür an seinem großen Bruder fest, der ihn sicher ans andere Ufer bringt. Sie arbeiten also zusammen und können nur gemeinsam alle Hindernisse, die ihnen im Weg stehen, überwinden. Dies zeigt ein starkes Vertrauen, das die beiden zueinander haben. Einer allein würde die Reise zum „Baum des Lebens“ wohl nicht schaffen.

Die Steuerung funktioniert konkret so, dass der linke Stick und die linke Schultertaste (auch Trigger genannt) den großen Bruder und der rechte Stick und Trigger den kleinen Bruder aktivieren. Je nach Interaktionsmöglichkeiten in der Umgebung löst das Drücken des Triggers unterschiedliche Aktionen aus. Wichtig ist dabei zudem, welches der Geschwister nun eine Aktion durchführt, denn die beiden agieren auf verschiedene Art und Weise mit ihrer Umgebung. Beispielsweise kann Naiee einen schlafenden Mann mithilfe eines Wassereimers wecken, damit Naia ihn anschließend nach dem Weg fragen kann.²

Zudem spielt oftmals das Timing der Aktionen eine wichtige Rolle, und häufig müssen die Handlungen der beiden Protagonisten exakt aufeinander abgestimmt werden. So beispielsweise bei Kletterpartien, bei denen beide Brüder über ein Seil miteinander verbunden sind. Dabei hält der eine sich an einem Vorsprung fest, während der andere sich am Seil zum nächsten Vorsprung schwingt. Ein falscher Tastendruck kann hier verheerend sein, weshalb Konzentration gefragt ist. Das gleichzeitige Steuern zweier Protagonisten ist gewöhnungsbedürftig, aber sehr gut umgesetzt und ein zentraler Bestandteil des Spiels, sodass es nach kurzer Zeit gut von der Hand geht und der Spieler unterbewusst beginnt, die jeweilige Controller-Seite mit dem entsprechenden Bruder zu assoziieren. Die Entwickler verfolgten dabei das Ziel, eine Art Symbiose zwischen den beiden Jungen zu schaffen, bei der einer den anderen ergänzt.³ Auch beim Lösen der unzähligen Rätsel, die ein wichtiger Bestandteil des Spiels sind, spielen die Steuerung und die unterschiedlichen Aktionsmöglichkeiten der Geschwister eine wichtige Rolle. Dementsprechend ist es fast schon merkwürdig, am Ende nur noch den kleinen Bruder zu

-
- 1 Anm.: Das Spiel kann auch mit Tastatur gesteuert werden. Es wird aber ausdrücklich darauf hingewiesen, dass ein Controller verwendet werden sollte.
 - 2 Kapitel 1.
 - 3 McKeand, Kirk: From a warzone to video game development – how life taught A Way Out director Josef Fares to „fuck shit up“, 25.06.2018, in: VG247, online einsehbar unter URL: <https://www.vg247.com/2018/06/25/warzone-video-game-development-life-taught-way-director-josef-fares-fuck-shit/> (zuletzt abgerufen am 27.07.18).

steuern, nachdem der ältere gestorben ist. Die Entwickler dachten sogar so weit mit, dass die Steuerung von Naia ganz bewusst auf die linke Seite des Controllers gesetzt wurde, da diese auch normalerweise für die Bewegung von Charakteren in Videospielen verwendet wird. Folglich fühlt es sich am Ende umso befremdlicher an, nur noch Naiee mithilfe der rechten Seite des Controllers zu steuern. Es liegt außerdem nahe, dass dadurch vermittelt werden soll, wie leer und einsam der überlebende Bruder sich in diesem Augenblick fühlt. Als er am Ende vor für ihn unüberwindbaren Hindernissen wie beispielsweise einem tiefen Gewässer steht, kann er dieses nur durchqueren, indem der linke Trigger, der zuvor die Aktionstaste des großen Bruders war, gedrückt wird. Daraus kann interpretiert werden, dass Naia noch immer „da“ ist und ihm zur Seite steht oder dass der Gedanke an ihn den kleinen Naiee vorantreibt und ihm die Kraft gibt, diese letzten Hürden zu meistern. Unabhängig von der Deutung zeigt es jedoch ganz deutlich, dass die Steuerung nicht nur perfekt auf das Spiel abgestimmt ist, sondern auch ganz bewusst als Mittel der Erzählung eingesetzt wird. Einer der Entwickler, Josef Fares, der die Idee für die Story von *Brothers: A Tale of Two Sons* hatte, beschreibt diese letzten Szenen der Erzählung mithilfe der Steuerung sogar als die wesentliche Essenz des Spiels.⁴

Eine weitere Besonderheit besteht darin, dass die Sprache, die im Spiel gesprochen wird, eine Fantasiensprache und somit für den Spieler unverständlich ist. Er bekommt dementsprechend kein erzählerisches Feedback des Geschehens, sondern muss sich ganz auf die visuellen, akustischen und spielmechanischen Hinweise konzentrieren. Die Entwickler haben sich für diese Art der Erzählung entschieden, da der Spieler die Geschichte so für sich selbst erschließen muss, was selbstverständlich auch Raum für Interpretation lässt, wodurch die Immersion jedoch sehr gut gelingt und der Spieler aktiv an der Story teilnimmt.⁵ *Brothers: A Tale of Two Sons* zielt dabei besonders auf das Empathievermögen des Spielers ab, um ihn so in die Geschichte einzubeziehen.

Die Welt der beiden Protagonisten ist nicht nur voller märchenhafter Kreaturen, sondern sieht darüber hinaus auch märchenhaft aus. Die traumhafte Atmosphäre, die von den Entwicklern geschaffen wurde, ist mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Das Spiel von Licht und Schatten macht die Welt lebendig, und an einigen Stellen können sich die beiden Brüder sogar auf einer Bank ausruhen, wobei sich die Kameraperspektive dahingehend ändert, dass eine schöne Panoramasicht der Landschaft gezeigt wird. Mithilfe des Soundtracks, der perfekt auf das Spiel angepasst ist, entsteht so eine Welt, in die Spieler direkt eintauchen können und die darüber hinaus zum Verweilen einlädt.

4 Hilliard, Kyle: Afterwords – Brothers: A Tale Of Two Sons, 27.09.2013, in: Game Informer, online einsehbar unter URL: <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2013/09/27/afterwords-brothers-a-tale-of-two-sons.aspx> (zuletzt abgerufen am 27.07.18).

5 Hilliard: Game-Informer-Interview.

Auch wenn die märchenhafte Welt es auf den ersten Blick nicht vermuten lässt, befasst sich das Spiel mit deutlich ernsteren Themen, denn es stehen der Tod und das Erleiden von Verlusten im Mittelpunkt der Geschichte.⁶ Bereits im Prolog, bevor der Spieler ins eigentliche Spiel eintauchen kann, wird gezeigt, wie die Mutter der beiden Brüder ertrinkt. Die Auswirkungen ihres Todes auf den jüngeren Sohn werden dann im Verlauf der Story deutlich, wenn er beispielsweise nicht ins tiefe Wasser möchte und auf die Hilfe von seinem Bruder angewiesen ist. Aber auch mit der Erkrankung des Vaters, dem versuchten Suizid eines Fremden und ganz am Ende schließlich mit dem Tod von Naia wird sich immer wieder mit den Themen Tod und Verlust auseinandergesetzt. Trotzdem ist die Geschichte nicht ausschließlich traurig oder deprimierend, sondern regt eher zum Nachdenken an. So beispielsweise auch eine Traumsequenz, in der die beiden Brüder plötzlich vor einer riesenhaften Version ihrer Mutter stehen, die schützend die Hand über den normal großen Vater gelegt hat, der am Boden liegt. Naiee geht auf seine Mutter zu, während Naia regungslos stehen bleibt und so wirkt, als würde er schlafen. Daraufhin kann der Spieler versuchen, mit dem kleinen Bruder den großen zu wecken – allerdings erfolglos. Interagiert man mit der Mutter, streicht Naiee ihr liebevoll über die Stirn, woraufhin sie die Hand, unter die der Vater bislang lag, wegbewegt. Nun kann der kleine Bruder versuchen, den Vater zu wecken. Doch während er ihn schüttelt, kommt Naia von hinten ins Bild, zieht Naiee vom Vater weg und wirft ihn zu Boden und schlägt auf ihn ein. Zwar wird kurz darauf erneut deutlich, dass das alles nur ein Traum des kleinen Bruders war, jedoch können einige Schlüsse aus dieser Szene gezogen werden.

Demnach wirkt es so, als vermisse Naiee seine Mutter sehr, denn seine Interaktion mit ihr ist sehr liebevoll. Allerdings scheint es auch so, als mache er sich Vorwürfe wegen des Todes seiner Mutter und habe Angst davor, dass sein großer Bruder einen Groll gegen ihn hegen und sich gegen ihn wenden könne, weil er nicht in der Lage war, das Unglück zu verhindern. Natürlich kann hier nur gemutmaßt und diese Szene auf viele Arten und Weisen interpretiert werden, da es, wie bereits erwähnt, kein erzählerisches Feedback gibt und vom Entwickler ganz bewusst einige narrative Leerstellen gelassen werden, die vom Rezipienten selbst gefüllt werden müssen. Hierdurch wird das Spiel aber interaktiv, denn der Spieler muss sich hauptsächlich auf die Körpersprache der Charaktere verlassen, um der Story folgen zu können, was eines der grundlegenden Konzepte von *Brothers: A Tale of Two Sons* ist.⁷ Dadurch, dass jeder Spieler die Geschichte für sich interpretieren kann, kann er auch Teil dieser Geschichte werden und im Idealfall

6 Mahardy, Mike: Brothers: How a film director shook up Starbreeze, 27.10.2013, in: Polygon, online einsehbar unter URL: <https://www.polygon.com/features/2013/10/27/4864230/brothers-starbreeze-josef-fares> (zuletzt abgerufen am 25.07.18).

7 Hilliard: Game-Informer-Interview.

letztendlich Trauer, Verlust und Mitgefühl für die beiden Brüder und das, was sie durchmachen, empfinden.

Auch wenn das Spiel *Brothers: A Tale of Two Sons* heißt, ist es doch im Grunde die Geschichte des kleinen Bruders, die im Mittelpunkt steht. So sagt der leitende Entwickler Josef Fares in verschiedenen Interviews, dass sich das Spiel für ihn um den kleinen Bruder dreht, der sich von einem Kind zu einem jungen Erwachsenen entwickelt, der seinen Platz in der Welt findet.⁸

4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

Brothers: A Tale of Two Sons wurde zwar von Starbreeze Studios entwickelt, die Idee zum Spiel stammt allerdings vom schwedischen Filmregisseur Josef Fares, der die Inspiration dazu aus seiner Kindheit zog.⁹ Er wurde 1977 im Libanon geboren, wo zu dieser Zeit Bürgerkrieg herrschte, weshalb er als Kind einige traumatische Dinge erlebte.¹⁰ Als er zehn Jahre alt war, fasste seine Familie den Entschluss, nach Schweden zu fliehen, was jedoch erst beim fünften Versuch gelang.

In Anbetracht dieser Vergangenheit ist es nicht allzu überraschend, dass sich das Spiel sehr viel mit den Themen Tod und Verlust befasst. Allerdings verarbeitet der leitende Entwickler Fares auch ein konkretes Ereignis mit *Brothers: A Tale of Two Sons*, nämlich den Tod seines kleinen Bruders. Dieser starb bei der Geburt, und Fares, der sich immer einen kleinen Bruder gewünscht hatte, wurde mit der Aufgabe betraut, ihn zu beerdigen – genau wie Naiee seinen Bruder am Ende von *Brothers: A Tale of Two Sons* beerdigen muss. Für Fares selbst ist das Spiel jedoch trotzdem nicht nur bedrückend, sondern auch eine Geschichte über Optimismus, Hoffnung und den positiven Blick nach vorn. Sowohl für ihn selbst als auch für die Charaktere im Spiel.¹¹

Die Fantasiesprache, die, wie zuvor bereits erwähnt, absichtlich so gewählt wurde, damit Spieler sich selbst Gedanken zur Story machen müssen und diese für sich interpretieren können, ist ebenfalls durch seine Muttersprache – Arabisch – inspiriert. In einem Interview äußert er sich zu der Frage, ob er der Meinung sei, dass das Spiel auch komplett ohne Dialoge funktioniert hätte, und sagt: „[...] ich denke, das hätte sich etwas merkwürdig angefühlt, weil die Emotionen, die [die Brüder] empfinden, Emotionen sind, die viele Menschen heutzutage nachempfinden können. Wären sie zu still, hätten die Spieler nicht so eine enge Verbindung zu ihnen aufgebaut, wie einige das anscheinend tun.“¹²

8 Hilliard: Game-Informer-Interview; Mahardy: Polygon-Interview.

9 Mahardy: Polygon-Interview.

10 McKeand: „fuck shit up“.

11 Mahardy: Polygon-Interview.

12 Hilliard: Game-Informer-Interview.

Obwohl während der Entwicklung die Frage aufkam, ob man *Brothers: A Tale of Two Sons* nicht zu einem Multiplayer-Spiel machen sollte, weigerte sich Fares strikt gegen diesen Vorschlag. Seiner Meinung nach ist die oben bereits beschriebene Art der Steuerung ein zu wichtiges Element, denn sein Ziel war es letztendlich, eine Geschichte zu erzählen, zu der der Spieler eine emotionale Bindung aufbauen kann.¹³

5 REZEPTION

Brothers: A Tale of Two Sons wurde von Kritikern und Medien durchweg positiv aufgenommen und nicht nur in Tests dementsprechend bewertet, sondern konnte auch einige Preise abräumen, wobei insbesondere die Geschichte immer wieder hochgelobt wurde. Die 2013 erschienene PC-Version von *Brothers: A Tale of Two Sons* hat einen Metascore von 90¹⁴ von 100 möglichen Punkten erhalten und belegt Platz 4¹⁵ der besten PC-Spiele 2013 auf dem Wertungs-Sammelportal Metacritic. Die Konsolenversion gewann sogar den „Spike Video Game Award 2013“ in der Kategorie „Bestes Xbox-Spiel“.¹⁶ Es war auf Metacritic außerdem 2013 unter den bestbewerteten Spielen, unabhängig von der Plattform, und belegte dort den 16. Platz.¹⁷ Auch das Gaming-Magazin PC Gamer zeichnete *Brothers: A Tale of Two Sons* als eines der besten Spiele 2013 aus und lobte dabei insbesondere die emotionale Story.¹⁸ 2014 war der Titel sogar bei dem renommierten „BAFTA Video Games Award“ in den Kategorien „Best Family Game“, „Best Story“ und „Game Innovation“ nominiert und gewann letzteren.¹⁹ Weitere Nominierungen gab es beim „Game Developers Choice Award“ in den Kategorien „Best Down-

-
- 13 Acker, Buddy: Josef Fares Talks Brothers: A Tale of Two Sons, 16.11. 2013, in: SpawnFirst, online einsehbar unter URL: <http://www.spawnfirst.com/articles/josef-fares-talks-brothers-tale-two-sons/> (zuletzt abgerufen am 02.07.18).
 - 14 [Red.]: Pressespiegel zu Brothers: A Tale of Two Sons (PC), (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/pc/brothers-a-tale-of-two-sons> (zuletzt abgerufen am 25.06.18).
 - 15 [Red.]: Game Releases by Score, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: http://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/year/pc/filtered?sort=desc&year_selected=2013 (zuletzt abgerufen am 25.06.18).
 - 16 Sarkar, Samit: VGX names Grand Theft Auto 5 game of the year, 09.12. 2013, in: Polygon, online einsehbar unter URL: <https://www.polygon.com/2013/12/9/5192448/vgx-2013-winners-list> (zuletzt abgerufen am 27.06.18).
 - 17 Dietz, Jason: Best Videogames of 2013, 30.12. 2013, in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/feature/best-video-games-of-2013> (zuletzt abgerufen am 25.06.18).
 - 18 [Red.]: The best PC games of 2013, 01.01. 2013, in: PC Gamer, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgamer.com/2013-preview/3/> (zuletzt abgerufen am 22.07.18).
 - 19 [Red.]: Games in 2014, (o. J.), in: BAFTA, online einsehbar unter URL: <https://awards.bafta.org/award/2014/games> (zuletzt abgerufen am 02.07.18).

loadable Game“ und „Best Narrative“.20 Außerdem konnten die Entwickler den Award für „Swedish Game of the Year 2014“21 und den „Develop Award 2014“22 für „Use of Narrative“ gewinnen.

6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

Brothers: A Tale of Two Sons eignet sich zum Anstoßen von Diskursen zu zahlreichen thematischen Schwerpunkten und bietet eine Fülle von möglichen Unterrichtszugängen. Im Folgenden sollen einige verschlagwortete Aspekte genannt, im Spiel verortet und mithilfe von Beispielszenen näher beschrieben werden.

Teamwork

Auf ihrer Reise zum „Baum des Lebens“ kommen die beiden Brüder nur voran, indem sie zusammenarbeiten, einander vertrauen und ihre jeweiligen Stärken geschickt einsetzen. Teamwork ist somit ein essenzieller Aspekt des Spiels, denn die meisten Rätsel lassen sich nur lösen, indem beide Protagonisten und ihre Fähigkeiten geschickt eingesetzt werden. Diese Spielmechanik zieht sich durch das gesamte Spiel.

Kapitel 1

Nachdem die beiden Brüder ihre Reise begonnen und einen Jungen, der ihnen den Weg versperrt hat, ausgetrickst haben, stehen sie vor einer großen Farm, die sie durchqueren müssen. Allerdings wird diese von einem äußerst motivierten Hund bewacht, an dem kein einfaches Vorbeikommen ist. Der Spieler muss strategisch an die Sache herangehen, um den Hund zu überlisten. Hierfür muss er die Aufmerksamkeit des Hundes zunächst auf den einen Bruder lenken, während er mit dem anderen schnell zum nächsten Vorsprung – sei es ein Fels oder Heuballen – rennt und dort hinaufklettert, sodass der Vierbeiner ihn nicht erreichen kann. Dort angekommen, muss der Spieler nun mit diesem Bruder den Hund ablenken, während er mit dem anderen schnell zum nächsten Vorsprung rennt und ihn dort in Sicherheit bringt. Das wird anschließend so oft wiederholt, bis beide Geschwister am anderen Ende der Farm angekommen sind.

20 [Red.]: 14th Annual Game Developers Choice Awards, (o. J.), in: Game Developers Choice Awards, online einsehbar unter URL: https://www.gamechoiceawards.com/archive/gdca_14th.html (zuletzt abgerufen am 02. 07. 18).

21 Almir: Brothers – A Tale of Two Sons Wins Swedish Game of the Year at the Dataspejls Galan Awards Show, 28. 03. 2014, in: Starbreeze, online einsehbar unter URL: <https://www.starbreeze.com/2014/03/brothers-a-tale-of-two-sons-won-the-award-for-swedish-game-of-the-year-at-the-dataspejls-galan-awards-show/> (zuletzt abgerufen am 15. 07. 18).

22 Almir: Brothers – A Tale of Two Sons Won Develop Award 2014 for Use of Narrative, 15. 07. 2017, in: Starbreeze, online einsehbar unter URL: <https://www.starbreeze.com/2014/07/brothers-a-tale-of-two-sons-won-develop-award-2014-for-use-of-narrative/> (zuletzt abgerufen am 15. 07. 18).

Kapitel 4

Als Naiee aus seinem Traum erwacht,²³ setzen die beiden Brüder ihre Reise fort, überwinden einen Abgrund und reiten schließlich auf Ziegen einen Berg hinauf. Oben angekommen, bittet ein Erfinder um ihre Hilfe bei der Reparatur seiner Maschine, und die Brüder helfen sofort. Als Dank dafür dürfen die beiden nun die Flugmaschine des Erfinders benutzen. Dafür muss sich der Spieler mit beiden Protagonisten unten am Gleiter festhalten. Nun fliegt er mit ihnen durch die Berge und sogar in eine kleine Höhle. Um Hindernisse zu umfliegen, kann der Spieler den Gleiter lenken – allerdings nur, wenn er beide Brüder geschickt dafür einsetzt (Abb. 1). Dafür muss er ihr Gewicht nach links und nach rechts verlagern. Gelingt



Abb. 1: Kooperation zur Steuerung des Gleiters

es dem Spieler nicht, das Gewicht der beiden richtig einzusetzen, knallt der Gleiter gegen eine Felswand. Dann wird das Spiel neu geladen, und beide Brüder stehen wieder vor dem Fluggerät auf dem Berg des Wissenschaftlers. Wenn es dem Spieler gelingt, durch die Hindernisse zu navigieren, setzt er das Abenteuer mit den beiden Brüdern fort.

23 Siehe Kapitel 3 Spielkonzept.

Mögliche Zugänge

Wie bereits erwähnt, sind die beiden oben genannten Szenen nur Beispiele, denn *Brothers: A Tale of Two Sons* besteht zu einem erheblichen Teil aus Rätseln, die nur durch Teamwork der beiden Brüder gelöst werden können. Dementsprechend könnten immer zwei Lernende – auch wenn es dem Spielkonzept widerspricht – an einem Controller, einem Bildschirm (beispielsweise am Tablet) oder notfalls an einer Tastatur gemeinsam ein Rätsel lösen. Hierfür ist neben Zusammenarbeit natürlich auch Kommunikation gefragt, die selbstverständlich sachlich und lösungsorientiert sein sollte. Dabei ist es immer wichtig, das Problem zu erfassen und ein klares Ziel zu definieren. In manchen Situationen ist es zudem essenziell, jedem Bruder die Aufgaben zuzuteilen, die seinen Stärken entspricht, also Arbeitsteilung zu betreiben.

Zweck der Übung ist, dass die Lernenden spielend erlernen, wie Teamwork funktioniert, welche Faktoren dafür wesentlich sind und dass jeder in einem Team bestimmte Aufgaben übernehmen muss, damit das gewünschte Ziel erreicht werden kann. Je nach Klassengröße kann entweder nach einem Rätsel oder nach einem Kapitel durchgetauscht werden. Am Ende der Übung könnte gemeinsam darüber geredet werden, welche Faktoren die Lernenden als wichtig für das Funktionieren des Teams erachtet haben. Wie sollte Teamwork auf keinen Fall aussehen? Was hat gut geklappt? Wo gab es Probleme? Wie sollten Aufgaben verteilt werden, und was macht ein Team aus? Hierzu kann auch auf die acht Charakteristika eines effektiven Teams, gemäß den Überlegungen von Larson und LaFasto, eingegangen werden. Ihnen zufolge muss ein Team ein klares Ziel definieren sowie eine zielorientierte Struktur, kompetente Teammitglieder, ein einheitliches Engagement, ein kollaboratives Klima, einen exzellenten Leistungsstandard, Unterstützung von außen und eine effektive Führung besitzen.²⁴

Überwinden von Sprachbarrieren/Deutsch als Fremdsprache

Eben jene Übung könnte natürlich auch in Teams aus jeweils einer Person mit Deutsch als Muttersprache und einer mit Migrationshintergrund durchgeführt werden. Da zum Lösen der Rätsel zwingend miteinander kommuniziert werden muss, werden die Lernenden bestimmt auch trotz ggf. vorhandener Sprachbarrieren Verständigungslösungen finden. Auch hier bieten sich Anschlussdiskussionen über empfundene Schwierigkeiten und erlebte Emotionen während der Bewältigung der Aufgabe an.

24 Larson, Carl E./LaFasto, Frank M. J.: Teamwork. What Must Go Right/What Can Go Wrong, Sage Publications: Newbury Park 1989.

Altruismus, Empathie und Moral

Im Verlauf des Spiels zeigen sich die Brüder stets hilfsbereit, sei es, wenn sie die entführte Frau eines Trolls retten, einen Mann vor dem Suizid bewahren oder ein Mädchen, das geopfert werden soll, in Sicherheit bringen. Dabei verlangen die beiden nie eine Gegenleistung und handeln folglich altruistisch, also selbstlos und uneigennützig.²⁵ Diese Verhaltensweisen zeigen außerdem, dass die beiden viel Einfühlungsvermögen und Mitgefühl an den Tag legen, demzufolge empathisch sind. Grundsätzlich gesagt, verhalten sich die beiden äußerst moralisch, was sie zudem zu guten Vorbildern macht.

Kapitel 6

Die beiden Brüder landen im Verlauf ihrer Reise auf einem Berg, wo sie eine Art Ritual eines dort lebenden Stammes beobachten, der anscheinend ein gefesselttes Mädchen opfern will. Ohne lange zu überlegen steht fest, dass die Protagonisten das Mädchen retten wollen, und um das zu bewerkstelligen, müssen sie die Gestalt des Gottes annehmen, der vom Stamm angebetet wird. Hierfür muss sich der



Abb. 2: Verkleidung der Brüder als Gottheit

25 [Red.]: Altruismus, (o. J.), in: Duden, online einsehbar unter URL: <https://www.duden.de/recht-schreibung/Altruismus> (zuletzt abgerufen am: 05.07.18).

Spieler mit den beiden unter einen blutigen Wasserfall stellen, bis sie schließlich rot gefärbt sind und anschließend den kleinen Bruder auf die Schultern des großen Bruders klettern lassen. Der Plan geht auf, die Stammesmitglieder verehren den plötzlich in Erscheinung getretenen vermeintlichen Gott (Abb. 2), und die Brüder können das Mädchen befreien und mit ihm fliehen – ohne zu diesem Zeitpunkt ahnen zu können, dass es sich in eine Spinne verwandelt und Naia tödlich verletzten wird.

Mögliche Zugänge

Nachdem die Lernenden diesen Teil des Spiels gespielt oder ggfs. auch nur ein Video dazu gesehen haben, kann diskutiert werden. Zunächst könnte die Frage gestellt werden, ob die Lernenden genauso gehandelt hätten wie die Brüder, und falls ja oder nein, wieso. Dabei wird höchstwahrscheinlich das Schlagwort „Mitgefühl“ fallen, ansonsten kann das Thema einfach angesprochen und so der Bogen zur Empathie geschlagen werden. Was genau ist Empathie? Und was zeichnet jemanden aus, der empathisch ist? Inwiefern unterscheiden sich Mitgefühl, das als Anteilnahme an der Not anderer definiert wird,²⁶ und Empathie, das als Einfühlen in die Einstellungen anderer Menschen beschrieben wird?²⁷

Anschließend kann auf die selbstlose Art des Handelns der beiden Brüder eingegangen werden, denn sie wurden nicht um Hilfe gebeten und erwarten dafür auch keinerlei Gegenleistung. Hier sollte auf den Begriff Altruismus näher eingegangen und die Lernenden dazu befragt werden, was sie unter dem Begriff verstehen. Was unterscheidet Altruismus von Egoismus? Was macht die Handlungsweise der Brüder altruistisch? Außerdem kann diskutiert werden, ob und inwiefern empathisches Empfinden altruistisches Handeln begünstigt. Weiterhin kann in Anbetracht der Tatsache, dass eben diese selbstlose Tat der Brüder in einem späteren Kapitel des Spiels schließlich zum Tod von Naia führen wird, besprochen werden, ob zu viel Altruismus eventuell auch etwas Negatives sein kann.

Zum Schluss kann noch auf das Thema Moral eingegangen werden. Wie würden die Lernenden den Begriff erklären? Was genau ist moralisches beziehungsweise sittliches Verhalten? Was wären zum Beispiel zwischenmenschliche Regeln und Werte, die unsere Gesellschaft regulieren? Und in welcher Weise verhalten sich die Brüder demnach moralisch? Welchen Grundsätzen folgen sie? Gibt es einen Zusammenhang zwischen Moral und Empathie? Wie können moralische Einschätzungen durch sie beeinflusst werden? Warum ist Empathie nicht zwin-

26 [Red.]: Mitgefühl, (o. J.), in: Duden, online einsehbar unter URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Mitgefuehl> (zuletzt abgerufen am: 05.07.18).

27 [Red.]: Empathie, (o. J.), in: Duden, online einsehbar unter URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Empathie> (zuletzt abgerufen am: 05.07.18).

gend moralisch,²⁸ obwohl sie eine epistemische und normative Rolle für moralisches Denken spielt?²⁹ Denkbar wäre im Zuge des Ethikunterrichts auch die Diskussion, wo der Unterschied zwischen Moral und Ethik liegt.

Ziel ist es, dass die Lernenden die einzelnen Begriffe und ihre Bedeutung verstehen. Idealerweise, weil durch die Diskussion eben diese Begriffe von den Lernenden selbst erklärt werden und sie die Zusammenhänge erkennen können.

Tod, Verlust und Suizid

Wie bereits erwähnt, setzt sich *Brothers: A Tale of Two Sons* sehr viel mit den Themen Tod und Verlust auseinander, die im Grunde das Leitmotiv des Spiels darstellen. Insbesondere der kleine Bruder, der seine Mutter (Prolog) und seinen Bruder (Kapitel 8) verliert, leidet sehr unter jedem Verlust und trauert dementsprechend. Aber auch Suizid wird thematisiert, als die beiden Brüder einen Mann retten, der seine Familie verloren hat.

Kapitel 4

Auf dem Weg in die Berge sehen die beiden Brüder abseits des Weges einen Mann, der mit einem Seil um den Hals auf einem Hocker steht und offensichtlich Suizid begehen will (Abb. 3). Die Brüder eilen daraufhin sofort zu ihm, doch er stößt den Hocker weg. Der Spieler muss eingreifen, indem er mit Naia den Mann hochhebt und währenddessen mit Naiee auf den Baum klettert, um den Knoten des Seils zu lösen. Nachdem so die Rettung gelungen ist, bemerken sie ein abgebranntes Haus, vor dem zwei Leichen liegen, die mit einer Decke abgedeckt sind. Es wird offensichtlich, dass der verzweifelte Mann wohl seine Familie beim Brand verloren hat und sich deshalb das Leben nehmen wollte. Die beiden Brüder wollen dem Mann helfen, und der Spieler erkundet mit ihnen daraufhin die Ruine und findet eine Spieluhr in den Trümmern, die die Protagonisten mitnehmen und dem Mann bringen. Daraufhin beginnt er sofort die Spieluhr abzuspielen, und es erklingt ein trauriges Lied, während die Kamera zu den Leichen schwenkt und anschließend der Bildschirm dunkel wird. Kurz danach sieht man die drei Personen vor zwei Gräbern stehen. Es liegt also nahe, dass sie die Familie des Mannes beerdigt haben. Danach brechen die zwei Brüder schließlich wieder auf.³⁰

28 Lenz, Viktoria: Ethische Grundbegriffe aus moralpsychologischer Perspektive. Einführung, in: Sautermeister, Jochen (Hrsg.): Moralpsychologie. Transdisziplinäre Perspektiven, W. Kohlhammer: Stuttgart 2017, S. 260.

29 Oxley, J. C.: *The Moral Dimensions of Empathy – Limits and Applications in Ethical Theory and Practice*, Palgrave Macmillan: Hampshire 2011, S. 14.

30 Anm.: Die Brüder können auch nur den Mann retten und sich anschließend sofort wieder auf die Reise machen. Die Möglichkeit, ihm die Spieluhr zu bringen, ist optional.



Abb. 3: Kooperation zur Verhinderung eines Suizids

Kapitel 8

Nachdem das gerettete Mädchen aus den Bergen seine wahre Gestalt enthüllt hat und Naia beim Kampf gegen die Spinnenkreatur schwer verletzt wurde, schaffen es die beiden Brüder nur noch mit Mühe und Not zum „Baum des Lebens“. Jedoch muss sich der große Bruder ausruhen und gibt dem kleinen die Anweisung, das „Wasser des Lebens“ von der Spitze des Baumes zu holen. Der Spieler steuert nun also Naiee und klettert auf den Baum, wo er das Wasser findet und sich auf dem schnellsten Weg zurück zu seinem Bruder begibt. Dort angekommen, liegt Naia allerdings regungslos auf dem Boden. Hilflos beginnt Naiee ihn zu schütteln und versucht ihm das „Wasser des Lebens“ einzuflößen – doch vergebens, denn Naia ist seinen Verletzungen bereits erlegen. Ein von Trauer überwältigter Naiee gräbt daraufhin mit bloßen Händen ein Grab für den Verstorbenen. Er zieht seinen Bruder hinein und schiebt schluchzend und mit gesenktem Kopf die Erde auf ihn (Abb. 4). Als er dort ganz allein vor dem Grab steht, kommt ein hilfsbereiter Greif angeflogen. Naiee klettert auf seinen Rücken, und nachdem er noch einmal auf das Grab hinabschaut, fliegt der Greif los und bringt ihn nach Hause. Dort kann der Sohn seinem kranken Vater schließlich mithilfe des Wassers das Leben retten.



Abb. 4: Naiee betrauert den Tod seines Bruders

Mögliche Zugänge

Diese Szenen können eine ernste Diskussion über Leben und Tod, Trauer und Verlust anregen. Denkbar wären Fragen über den Sinn des Lebens, aber auch darüber, wie man mit dem Verlust eines geliebten Menschen umgeht. Dabei sollte unbedingt darauf eingegangen werden, dass jeder anders trauert. Bei Kindern zeigen sich Muster wie unkontrolliertes Weinen, gar keine Tränen, das Suchen nach Nähe oder die Abwehr davon bis hin zu Aggressionen, Schuldgefühlen, der Angst vor dem Einschlafen oder unkontrolliertem Lachen und Albernheit.³¹ Im Zuge des Religions- oder Ethikunterrichts kann auch auf die Bedeutung und den Umgang mit dem Tod in verschiedenen Religionen und Kulturen eingegangen werden.

Im Zusammenhang mit der Suizidszene kann zudem über Menschen, die sich das Leben nehmen wollen, geredet werden. Was sind mögliche Motive für diesen drastischen Schritt? Wie kann Personen geholfen werden, die keinen Ausweg mehr aus ihrer Trauer sehen? In dieser Hinsicht sollen die Lernenden ermutigt werden, sich Hilfe zu suchen, wenn sie depressive Gedanken haben, und dass dies kein Zeichen von Schwäche ist. Hier kann auch wieder auf das Spiel eingegangen werden, im Laufe dessen der kleine Bruder seine Trauer überwindet. Dieser Prozess wird im Spiel dadurch sichtbar gemacht, dass Naiee auf dem Weg zurück ins Dorf plötzlich vor einem tiefen Gewässer steht. Um seinen Vater zu retten, muss er dieses unweigerlich überwinden. Doch dafür muss er schwimmen – und das

31 Görke-Sauer, Martina: Im Land der Trauer: Abschiedsrituale, Patmos Verlag: Düsseldorf 2006, S. 35.

konnte er ohne die Hilfe seines Bruders bis dahin nicht. Der Spieler muss Naiee ins Wasser lenken und dann den linken Trigger, der ja eigentlich Naia zugewiesen ist, betätigen. Daraufhin beginnt der Junge zu schwimmen und kann das Gewässer durchqueren. Diese Szene soll symbolisch darstellen, wie Naiee Kraft aus den Gedanken an seinen verstorbenen Bruder schöpft und sich auf sein Ziel vor Augen, die Rettung seines Vaters, konzentriert.

Wichtig bei dieser Diskussion ist es, dass von Beginn an klar gesagt wird, dass es keine falschen Antworten gibt, da jedes Individuum anders empfindet. Lernende sollen offen diskutieren können und auch nicht aufgefordert werden, aus ihrer persönlichen Erfahrung zu berichten, sondern dies nur tun, wenn sie sich freiwillig dazu äußern möchten.

Abschließend ist zu sagen, dass *Brothers: A Tale of Two Sons* im Allgemeinen ein sehr emotionales Spiel ist, das viel Raum für Diskussionen bietet. Aufgrund seiner kurzen Spielzeit von etwa drei Stunden könnten, sofern es die zeitliche Gestaltung des Unterrichts zulässt, auch alle der oben genannten Zugänge kombiniert und somit viele wichtige Themen behandelt werden.

7 QUELLEN

- [Red.]: 14th Annual Game Developers Choice Awards, (o. J.), in: Game Developers Choice Awards, online einsehbar unter URL: https://www.gamechoiceawards.com/archive/gdca_14th.html (zuletzt abgerufen am 02. 07. 18).
- [Red.]: Altruismus, (o. J.), in: Duden, online einsehbar unter URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Altruismus> (zuletzt abgerufen am 05. 07. 18).
- [Red.]: Empathie, (o. J.), in: Duden, online einsehbar unter URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Empathie> (zuletzt abgerufen am 05. 07. 18).
- [Red.]: Game Releases by Score, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: http://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/year/pc/filtered?sort=desc&year_selected=2013 (zuletzt abgerufen am 25. 06. 18).
- [Red.]: Games in 2014, (o. J.), in: BAFTA, online einsehbar unter URL: <https://awards.bafta.org/award/2014/games> (zuletzt abgerufen am 02. 07. 18).
- [Red.]: Mitgefühl, (o. J.), in: Duden, online einsehbar unter URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Mitgefuehl> (zuletzt abgerufen am 05. 07. 18).
- [Red.]: Pressespiegel zu Brothers: A Tale of Two Sons (PC), (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/pc/brothers-a-tale-of-two-sons> (zuletzt abgerufen am 25. 06. 18).
- [Red.]: The best PC games of 2013, 01. 01. 2013, in: PC Gamer, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgamer.com/2013-preview/3/> (zuletzt abgerufen am 22. 07. 18).

- Acker, Buddy: Josef Fares Talks Brothers: A Tale of Two Sons, 16.11.2013, in: SpawnFirst, online einsehbar unter URL: <http://www.spawnfirst.com/articles/josef-fares-talks-brothers-tale-two-sons/> (zuletzt abgerufen am 02.07.18).
- Almir: Brothers – A Tale of Two Sons Wins Swedish Game of the Year at the Dataspelsgalan Awards Show, 28.03.2014, in: Starbreeze, online einsehbar unter URL: <https://www.starbreeze.com/2014/03/brothers-a-tale-of-two-sons-won-the-award-for-swedish-game-of-the-year-at-the-dataspelsgalan-awards-show/> (zuletzt abgerufen am 15.07.18).
- Almir: Brothers – A Tale of Two Sons Won Develop Award 2014 for Use of Narrative, 15.07.2017, in: Starbreeze, online einsehbar unter URL: <https://www.starbreeze.com/2014/07/brothers-a-tale-of-two-sons-won-develop-award-2014-for-use-of-narrative/> (zuletzt abgerufen am 15.07.18).
- Dietz, Jason: Best Games of 2013, 30.12.2013, in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/feature/best-video-games-of-2013> (zuletzt abgerufen am 25.06.18).
- Görke-Sauer, Martina: Im Land der Trauer: Abschiedsrituale, Patmos Verlag: Düsseldorf 2006.
- Hilliard, Kyle: Afterwords – Brothers: A Tale Of Two Sons, 27.09.2013, in: Game Informer, online einsehbar unter URL: <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2013/09/27/afterwords-brothers-a-tale-of-two-sons.aspx> (zuletzt abgerufen am 27.07.18).
- Larson, Carl E./LaFasto, Frank M. J.: Teamwork: What Must Go Right/What Can Go Wrong, Sage Publications: Newbury Park 1989.
- Lenz, Viktoria: Ethische Grundbegriffe aus moralpsychologischer Perspektive. Einführung, in: Sautermeister, Jochen (Hrsg.): Moralpsychologie. Transdisziplinäre Perspektiven, W. Kohlhammer: Stuttgart 2017.
- Mahardy, Mike: Brothers: How a film director shook up Starbreeze, 27.10.2013, in: Polygon, online einsehbar unter URL: <https://www.polygon.com/features/2013/10/27/4864230/brothers-starbreeze-josef-fares> (zuletzt abgerufen am 25.07.18).
- McKeand, Kirk: From a warzone to video game development – how life taught A Way Out director Josef Fares to „fuck shit up“, 25.06.2018, in: VG247, online einsehbar unter URL: <https://www.vg247.com/2018/06/25/warzone-video-game-development-life-taught-way-director-josef-fares-fuck-shit/> (zuletzt abgerufen am 27.07.18).
- Oxley, J. C.: The Moral Dimensions of Empathy – Limits and Applications in Ethical Theory and Practice, Palgrave Macmillan: Hampshire 2011.
- Sarkar, Samit: VGX names Grand Theft Auto 5 game of the year, 09.12.2013, in: Polygon, online einsehbar unter URL: <https://www.polygon.com/2013/12/9/5192448/vgx-2013-winners-list> (zuletzt abgerufen am 27.06.18).

Call of Duty: WWII

Helmuth Emanuel Neumann

Steckbrief	
Altersfreigabe:	USK 18
Entwickler:	Sledgehammer Games, Raven Software
Publisher:	Activision
Erscheinungsjahr:	2017
Verortung:	14. Teil der Call-of-Duty-Reihe
Genre:	Ego-Shooter
Perspektive:	Ego-Ansicht
Plattformen:	PC, PlayStation 4, Xbox One
Geeignet für:	Westfront; Zweiter Weltkrieg; Darstellung der Schoah
Fachrelevanz:	Geschichte; Ethik/LER

1 INHALT

Die Haupthandlung von *Call of Duty: WWII* adaptiert historische Ereignisse des Zweiten Weltkrieges und ist an der Westfront in Frankreich und Deutschland angesiedelt. In der Einzelspielerkampagne schlüpft der Spieler in die Rolle des US-amerikanischen Soldaten Ronald „Red“ Daniels. Man begleitet ihn und seine Einheit bei der Befreiung Frankreichs und bei dem Einmarsch in Deutschland. Er ist Mitglied der berühmten und besonders in den Vereinigten Staaten sehr bekannten „1st Infantry Division“ (auch bekannt als „The Big Red One“ wegen der roten Eins

auf ihren Helmen).¹ Die Geschichte wird etwas vereinfacht dargestellt: Die Alliierten bestehen im Spiel im Wesentlichen aus den USA, Mitgliedern der französischen Widerstandsbewegung und der britischen Spezialeinheit „SOE“ („Special Operations Executive“). Gemeinsam kämpfen sie gegen die Achsenmächte, die nur aus Deutschland bestehen. Die Handlung führt den Spieler durch die bedeutendsten Militäroperationen an der Westfront der Jahre 1944 und 1945. Nach der Landung in der Normandie am Omaha Beach sichert der Spieler zusammen mit seiner Einheit die Ortschaften an der Küste. Gemeinsam mit der französischen Résistance ist die Gruppe dann an der Befreiung Frankreichs in Paris beteiligt. Über Aachen gelangt die Truppe weiter in den Hürtgenwald und bis in die Ardennen. Nachdem es der Einheit gelingt, den Rhein über die Ludendorff-Brücke bei Remagen zu überqueren, endet das Spiel mit der Ankunft im Konzentrationslager Schlieben-Berga, einem Außenlager des KZ-Stammlagers Buchenwald. Auf dem Weg dorthin befreien Daniels und seine Männer mehrere Lager² und durchsuchen sie nach ihrem verschleppten Kameraden Zussman. Im spielbaren Epilog betritt der Spieler das KZ-Außenlager, wo es den Kameraden gelingt, ihren Freund aus der Hand der Deutschen zu retten.³

2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

Roland „Red“ Daniels: Daniels ist der Hauptcharakter des Spiels und „Private First Class“ (PFC) bei der US-Armee. PFC ist mit dem Dienstgrad „Gefreiter“ gleichzusetzen. Zusammen mit fünf anderen Soldaten gehört er zum „1st Platoon“ der „1st Infantry Division“. Er wurde 1925 in Longview, Texas geboren. Im Einsatz erfährt er, dass seine Frau Hazel schwanger ist. Daniels wird von einer traumatischen Erinnerung verfolgt. Als Kind wurden er und sein älterer Bruder im Wald von einem Wolf angegriffen. Der Wolf attackierte seinen Bruder Paul. Daniels schaffte es nicht, den Wolf zu erschießen, doch der Bruder konnte das Tier im letzten Moment mit seinem Messer töten. Noch im Wald erliegt der Geschwister teil seinen Verletzungen, und Daniels gibt sich die Schuld für dessen Tod. Durch die Rettung seines Freundes Zussman kann er sich am Ende von diesen Schuldgefühlen befreien.

-
- 1 Vgl. Hall, Charlie: The history behind Call of Duty: WWII, 03.11.2017, in: Polygon, online einsehbar unter URL: <https://www.polygon.com/features/2017/11/3/16555016/call-of-duty-world-war-ii-first-infantry-division-big-red-one-history> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
 - 2 Die Befreiung der anderen Lager, vor der Ankunft in Berga, wird von Daniels nur erzählt. Dabei werden eine Karte mit ihrer Route und vier von dem Frontfotografen Drew Stiles angefertigte Fotos eingeblendet.
 - 3 [Red.]: Verein Gedenkstätte KZ-Außenlager Schlieben-Berga e. V., (o. J.), in: Schlieben-Berga.de, online einsehbar unter URL: <http://www.schlieben-berga.de/> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).

Robert Zussman: Zussman ist der beste Freund des Hauptcharakters und ebenfalls Mitglied des „1st Platoon“. Er wurde 1923 in Chicago geboren und ist das Kind einer deutsch-jüdischen Familie. Seine Familie hatte Osteuropa verlassen und war nach Amerika ausgewandert. Schon in der Normandie wird er von einem deutschen Soldaten angeschossen und bleibt für einige Kapitel verletzt. Als er zusammen mit Daniels einen deutschen Stützpunkt infiltriert, gerät er in deutsche Gefangenschaft. Daniels widersetzt sich seinen Befehlen und versucht Zussman noch zu retten, doch er schafft es nicht, und Zussman wird von den Deutschen verschleppt. Mit einem Zug werden er und andere Gefangene in ein nicht näher benanntes Arbeitslager abtransportiert und von dort in ein zweites Lager weitertransportiert. Als seine Einheit ihn im Epilog des Spiels befreien kann, befindet er sich in einem Wald in der Nähe des Konzentrationslagers Schlieben-Berga, einem Außenlager von Buchenwald.

William Pierson: Er wurde 1921 geboren und ist der zweite Leutnant des „1st Platoon“. Wegen eines Vorfalls bei der Schlacht am Kasserinpass 1943⁴ wurde er degradiert. Damals kämpfte er zusammen mit Colonel Davis, dem späteren Kommandoführer in der Handlung von *Call of Duty: WWII*, Joseph Turner und Arthur Crowley. Bei der Schlacht von Kasserine wollte Pierson versuchen, seine Männer zu retten, obwohl Davis ihm befohlen hatte, zurückzukehren. Der Rettungsversuch von Pierson war nicht erfolgreich, bei dem Vorfall kamen nur noch mehr Männer ums Leben. Pierson verlor dort seine gesamte Einheit, während sie vergeblich auf Verstärkung wartete. Nach diesem Ereignis wird er als kalter und vom Krieg gezeichneter Charakter dargestellt. Seit dem Vorfall am Kasserinpass gibt es viele Gerüchte, die Pierson die alleinige Schuld zusprechen. Deswegen kommt es später im Spiel zu einer Auseinandersetzung zwischen ihm und Daniels. Als Zussman von den Deutschen gefangen genommen wird, verweigert Daniels die Befehle von Pierson, um seinen Freund zu befreien. Pierson will Daniels dafür sogar exekutieren. Doch als Pierson erfährt, dass Daniels nach einer Mission mit Zussman ehrenvoll vom Dienst entlassen wurde und bereits wieder zu Hause sein könnte, gibt dieser ihm eine zweite Chance, damit er Zussman befreien kann.

Frank Aiello: Aiello ist Teil des „1st Platoon“. Er kämpfte auch in der Schlacht am Kasserinpass. Dort verlor er einen guten Freund und gibt Pierson dafür die Schuld. Der aus Queens stammende Aiello fällt im Prolog des Spiels durch eine antisemitische Äußerung gegenüber Zussman (Abb. 1) und später durch mehrere abfällige Bemerkungen seinen afroamerikanischen Kameraden gegenüber auf. Als

4 Vgl. Seewald, Berthold: Amerikas demütigendste Niederlage im Weltkrieg, 14. 02. 2013, in: WELT, online einsehbar unter URL: <https://www.welt.de/geschichte/zweiter-weltkrieg/article113621468/Amerikas-demuetigendste-Niederlage-im-Weltkrieg.html> (zuletzt abgerufen am 06. 08. 19).



Abb. 1: Aiellos antisemitische Äußerung

die Gruppe dem afroamerikanischen Soldaten Howard begegnet, ist Aiello verwundert, dass dieser überhaupt in der US-amerikanischen Armee kämpfen dürfe. Nach der Überquerung des Rheins entschuldigt sich Aiello für seine rassistische Bemerkung bei dem Kameraden. Durch den gemeinsamen Einsatz werden dem engstirnigen und rassistischen Aiello die Augen geöffnet, und er schafft es, seine Vorurteile zu überwinden.

Drew Stiles: Stiles wurde 1923 geboren und kämpft an der Seite von Daniels, Pierson, Zussman und Aiello. Er will Fotograf werden und trägt immer seine Kamera bei sich. Bei der Ankunft im KZ-Außenlager Schlieben-Berga dokumentiert er mit seinen Fotos die Taten der Deutschen.

Joseph Turner: Turner wird als eine Art Vaterfigur dargestellt. Er wurde 1913 geboren und führt das „1st Platoon“ bis zu seiner Ermordung durch einen Panzerkommandanten der Waffen-SS mit dem ihm untergeordneten Pierson gemeinsam an. Er ist der erste Leutnant des „1st Platoon“, und nach seinem Tod übernimmt Pierson das Kommando. Daniels rückt als zweiter Leutnant nach.

Colonel Davis: Davis ist ein Veteran des Ersten Weltkrieges. Bei der Schlacht am Kasserinpass war er Kommandoführer der „1st Infantry Division“. Er degradierte Pierson wegen Befehlsverweigerung. Bei der Landung am Omaha Beach in der Normandie ist er immer noch kommandierender Offizier der „1st Infantry Division“. Davis stellt einen Kontakt zwischen dem „1st Platoon“ und zwei Mitgliedern der „SOE“, einer britischen nachrichtendienstlichen Spezialeinheit, her. Arthur

Crowley, den Davis noch von dem Einsatz am Kasserinpass kennt, ist eines dieser beiden Mitglieder. Als Turner und Pierson selbst entscheiden, in Aachen deutsche Zivilisten zu retten, werden sie dafür von Davis zurechtgewiesen.

Erwin Metz: Er ist der Antagonist des Spiels. Als Zussman gefangen genommen wird, ist es Metz, der die Selektion am Bahngleis durchführt (Abb. 2). Während



Abb. 2: Erwin Metz beim Selektionsprozess

er alle Gefangenen zur Deportation in Waggons verladen lässt, brüllt er ihnen zu: „Ihr seid zum Arbeiten hergekommen, und das werdet ihr auch tun!“ Das historische Vorbild, der Unteroffizier Erwin Metz, soll tatsächlich besonders die amerikanischen Gefangenen angetrieben haben, selbst wenn diese sich kaum noch aufrecht halten konnten.⁵ Im Spiel wird er als böse und sadistisch dargestellt. Dieser Eindruck wird durch eine tiefe Narbe in seinem Gesicht auch optisch unterstützt. Als die amerikanischen Truppen mit der Befreiung der Lager beginnen, führt er die Gefangenen des Lagers Schlieben-Berga auf einen Todesmarsch. Im Wald beginnt er dann mit der Exekution und will auch Zussman erschießen.

5 Grossman, Thomas: Die Gefangenen in „Schwalbe V“, (o.J.), in: Ossietzky 18/2007, online einsehbar unter URL: <https://www.sopos.org/aufsaeetze/46f53cbc5121c/1.phtml.html> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).

3 SPIELKONZEPT

Nachdem 2016 die zweite große Ego-Shooter-Reihe *Battlefield* mit *Battlefield 1*⁶ zum Ersten Weltkrieg als Setting zurückkehrte, ist auch dieses *Call-of-Duty*-Spiel wieder in einem historischen Setting verortet. Die Handlung der letzten acht Serienteile war entweder in der Zukunft oder in der Gegenwart angesiedelt. Mit *Call of Duty: WWII* kehrte die Reihe zu ihren Wurzeln und zum sogenannten Boots-on-the-Ground-Gameplay zurück. Während der Spieler in den Vorgängern Jetpacks und Exoskelette, die das Bewegungsrepertoire der Spielfigur veränderten, nutzte, kehrt er im hier behandelten Teil im wahrsten Sinne des Wortes mit den Füßen auf den Boden zurück. Das Spiel besteht aus drei großen Säulen: der Singleplayer-Kampagne, dem kompetitiven Multiplayer-Part und dem kooperativen Kapitel „Nazi Zombies“. All drei Teile müssen im Einzelnen betrachtet werden, um die Spielerfahrung erfassen und nachvollziehen zu können. In allen drei Modi wird entweder mit Gewehren, Maschinenpistolen, leichten Maschinengewehren, Scharfschützengewehren, Schrotflinten, Pistolen, Werfern oder Nahkampfaffen gekämpft. Außerdem stehen dem Spieler primäre Ausrüstungsgegenstände wie Granaten oder Dynamit und taktische Mittel wie Blend- und Rauchgranaten zur Verfügung.

Singleplayer: Während der circa siebenstündigen Kampagne schleicht und schießt sich der Spieler durch insgesamt elf Levels. Zur Auflockerung des Gameplays gibt es neben den Schleich- und Shooter-Passagen einige Verfolgungssequenzen und Fahrzeugmissionen. So nimmt der Spieler im Verlauf der Kampagne am Steuer eines Jeeps, Panzers oder Flugzeuges sowie in stationären Geschützen Platz. Das Spiel verzichtet in der Kampagne bewusst auf unendlichen Munitionsnachschub und automatische Gesundheitsregeneration, um so ein „realistischeres“ Kriegserlebnis als in den vorherigen *Call-of-Duty*-Spielen abzubilden. Die Squad-Mitglieder von Daniels sind aktiv in das neue Gameplay eingebunden. Sie können dem Spieler zum Beispiel Munition oder Medizin zuwerfen. Außerdem können sie Gegner markieren und einen Mörserschlag auf feindliche Linien auslösen. Ihre Fähigkeiten haben eine Art Abklingzeit und können erst nach einer bestimmten Anzahl von Abschüssen wieder eingesetzt werden. Diese Anforderung führt teilweise aber auch zu etwas unrealistischen Situationen. So befindet sich der Spieler beispielsweise neben einem Squad-Mitglied und ist verletzt oder benötigt Munition. Doch das Squad-Mitglied verweigert die Unterstützung, weil der Spieler die geforderte Anzahl an Abschüssen noch nicht erreicht hat. Das klingt in diesem Zusammenhang erst mal kurios, hat jedoch auf spielmechanischer Ebene einen bestimmten Zweck. Diese Mechanik führt nämlich dazu, dass der Spieler vorsichtiger spielt, weiter im Voraus denkt und regelmäßig ein Auge auf die Fähigkeiten-Anzeigen wirft. Während der Kampagne kann der Spieler auch sogenannte

6 DICE: *Battlefield 1*, Electronic Arts (Hrsg.), 2016.

„Heldentaten“ leisten. Hierbei hilft man beispielsweise verwundeten Soldaten, sich in Sicherheit zu bringen, oder befreit Kriegsgefangene. Außerdem sammelt man Erinnerungsstücke wie Briefe und andere Habseligkeiten, die das Spielgeschehen authentischer wirken lassen sollen. Abseits der Handlung gibt es optionale Aufgaben. Vom übrigen Gameplay hebt sich besonders eine Mission etwa in der Mitte des Spieles ab. „Liberation“ spielt in Paris, und der Spieler schlüpft in die Rolle einer französischen Widerstandskämpferin. Gemeinsam mit zwei Mitgliedern der britischen Spezialeinheit „SOE“ infiltriert sie eine deutsche Garnison, die unter dem Kommando des SS- und Polizeiführers Heinrich ist. Der Spieler soll von einer Kontaktperson Sprengstoff besorgen, damit Daniels und die „1st Infantry“ die Befreiung von Paris einleiten können. Verkleidet und mit gefälschten Papieren betritt der Spieler unter dem Vorwand, Reisepapiere für Heinrichs Evakuierung nach Berlin zu überbringen, das Gebäude. Die Mission bietet verschiedene Lösungswege, optional können beispielsweise zwei gefangene Mitglieder der Résistance befreit werden. Die Übergabe des Sprengstoffes gelingt, doch auf der Flucht trifft die Spielfigur auf Heinrich. Er erkennt sie, weil er ihre Familie ermordet hat und nur sie damals entkommen konnte. Heinrich wird als der Prototyp des bösen Nazis dargestellt, als er in der Sequenz auch noch betont, wie viel Freude es ihm bereitet habe, ihren Sohn zu töten. Sie kann sich nun an ihm rächen und ermordet ihn. Am Ende der Mission ist der Spieler mit einer schallgedämpften Pistole im Innenhof unterwegs und legt die Sprengsätze an den Eingängen der Garnison. Die Mission hat einige interessante Ansätze und spielerische Besonderheiten. Der Spieler kann beispielsweise mehrere Gespräche zwischen Mitarbeitern und Zivilisten in der Garnison belauschen. Da der Auftrag Ende August 1944 spielt, zeigen sich in den Gesprächen sehr gegensätzliche Positionen zwischen Befehlshabern und Angestellten. Während die Befehlshaber die Erfolge der deutschen Soldaten betonen, machen sich unter den „einfachen“ Deutschen in der Garnison Zweifel breit, ob dieser Krieg überhaupt noch zu gewinnen sei. Der Spieler findet außerdem überall geheime Dokumente und Karten, die dem tatsächlichen Kriegsgeschehen 1944 nachempfunden sind. Was aber unterscheidet die Mission spielerisch so vom Rest der Kampagne? Große Teile des Auftrags können ohne den Einsatz einer Waffe abgeschlossen werden. Während sich die Spielfigur in der Garnison bewegt, wird sie ständig nach ihren Papieren gefragt. Der Spieler muss sich die wichtigsten Informationen zu der angenommenen Identität, das Codewort und den Grund des Aufenthalts merken. Wird der Spieler von einem Offizier befragt, muss er die richtige Antwort aus mehreren möglichen auswählen, um die Tarnung aufrechtzuerhalten.

Multiplayer: Der Mehrspielermodus ist eine kompetitive Variante, bei der ein Team die Alliierten und das andere die Achsenmächte spielt. Im Falle des virtuellen Ablebens wird man in fast allen Modi wiederbelebt und kann weiterkämpfen. Zur Auswahl stehen elf verschiedene Spielmodi und unterschiedliche Karten. In dem beliebten Modus „Team-Deathmatch“ muss ein Team das andere ausschalten.

Die Fraktion, die zuerst das Punktelimit erreicht, gewinnt. Ein weiterer beliebter Modus ist „Capture the Flag“, wo das eine Team versucht, die Fahne des anderen zu stehlen und dann in die eigene Basis zu bringen. Einige der Modi können in einer Hardcore-Version gespielt werden. Die Spieler sehen hier keine Munitionsanzeige, haben keine Karte und erkennen erst sehr spät, wer Feind oder Teamkamerad ist. Hier ist „Friendly Fire“ aktiviert, man kann also die eigenen Mitspieler ausschalten. Der Modus „Requisitenjagd“ unterscheidet sich grundlegend von den anderen Modi und ist eine Art Versteckspiel. Das eine Team wird in Gegenstände, sogenannte Requisiten, die auf der Karte zu finden sind, verwandelt. Dann hat es 30 Sekunden Zeit, sich zu verstecken. Danach sucht das andere Team und muss herausfinden, welche Gegenstände zur Level-Architektur gehören oder geschickt platzierte Gegner seien könnten.

Eine der größten Neuerungen ist das Hauptquartier. Es ist eine Art Spielzentrale, in der man sich mit anderen Spielern aufhält. Die Umgebung ist dabei einer Basis an der Küste der Normandie nachempfunden. Die Spieler können dort bei einer Poststelle ihren Sold abholen, Befehle annehmen, andere Spieler zum Duell herausfordern, nicht kriegsbezogene Minispiele spielen, im Rang aufsteigen sowie ihre Waffen verändern und selbige schließlich an einem Schießstand testen. Im Hauptquartier befinden sich zudem ein Kino und der Quartiermeister. Hier findet auch die Interaktion mit anderen Spielern statt. Gemeinsam öffnet man Kisten und grüßt andere Spieler oder empfiehlt diese weiter. Diese Interaktion mit anderen Personen erhöht den „Sozialrang“. Wer sich anderen gegenüber gut verhält und an gemeinsamen Aktivitäten im Hauptquartier teilnimmt, wird dafür belohnt. Eine weitere Neuerung im Multiplayer-Modus von *Call of Duty: WWII* ist der Modus „Krieg“. Hier kämpfen zwei Teams auf asymmetrischen Karten und versuchen unterschiedliche Ziele einzunehmen beziehungsweise zu verteidigen. Jede Gruppe hat eine eigene Aufgabe zu erfüllen und muss gleichzeitig das gegnerische Team daran hindern, sein Ziel zu erreichen. Schaffen es die Angreifer, ein Ziel zu erfüllen, wird die Rundenzeit zurückgesetzt, und das nächste Ziel kann in Angriff genommen werden. Schaffen es hingegen die Verteidiger, ihr Ziel zu schützen, endet das Spiel, und die Rollen werden für eine Rückrunde getauscht.

Zombie-Modus: „Nazi Zombies“ ist ein sehr komplexer, kooperativer Modus für bis zu vier Spieler. Die Handlung beginnt in einem bayrischen Dorf, in dem die Nazis kurz vor Kriegsende angefangen haben, mit verstorbenen Soldaten herumzuxperimentieren. Die Spieler müssen sich nun den Folgen des fehlgeschlagenen Experimentes, den sogenannten „Nazi-Zombies“, stellen. Der Modus enthält düstere Horror-Elemente und stellt Gewalt sehr explizit dar. Hinter dieser etwas abschreckenden Fassade verbirgt sich allerdings ein komplizierter, sehr humorvoller und ironisierender Spielmodus mit einer eigenen Handlung. Die Spieler müssen gemeinsam Rätsel lösen und sich den heranstürmenden Zombiewellen entgegenstellen. Die einzelnen Schritte zum Lösen eines Levels sind sehr kleinteilig und müssen durch die Spieler erst herausgefunden werden. Außerdem ent-

hält jeder Level sogenannte „Easter Eggs“⁷ und geheime Aufgaben. Immer, wenn ein neues Kapitel des Zombie-Modus veröffentlicht wurde, trafen sich unzählige Spieler im Internet, versuchten gemeinsam das Geheimnis der neuen Karte zu entschlüsseln und fertigten Lösungen oder Leitfäden für die Passagen an. Die Interaktion und die Kooperation unter den Spielern in diesem Modus sind ein beeindruckendes Phänomen der *Call-of-Duty*-Reihe.

4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

Das Studio Sledgehammer Games wollte den Krieg mit all seinen Grausamkeiten darstellen und eine möglichst realistische Spielerfahrung schaffen.⁸ Unterstützt wurden die Entwickler bei den Recherchen zum Spiel von dem US-amerikanischen Historiker Martin Morgan, dessen Spezialgebiet der Zweite Weltkrieg ist.⁹ Die Mitarbeiter des Unternehmens bereisten alle Schauplätze des Spiels, um mithilfe einer Fotogrammetrie-Technik¹⁰ optisch realistische Texturen und Spielumgebungen abzubilden. Bei diesem Verfahren werden Messgeräte und Kameras eingesetzt, die die Struktur eines Objekts und seine Position im Raum bestimmen. Die originalgetreuen Waffen und Uniformen sollen eine authentische Erfahrung unterstützen. Sledgehammer baute auch Symbole ein, die während des Zweiten Weltkrieges verwendet wurden. Das Werbematerial zu dem Ingame-Event „Widerstand“ im Multiplayer-Modus enthielt beispielsweise die Symbole der französischen und der polnischen Widerstandsbewegungen.¹¹

Während der Entwicklung kritisierten Fans, dass man im Multiplayer-Modus weibliche wie auch nichtweiße Charaktere aufseiten der Deutschen spielen kann. Sledgehammer begründete dies damit, dass man den Spielern und Spielerinnen die freie Wahl über Geschlecht und Hautfarbe des Charakters überlassen wollte.¹²

7 Von den Entwicklern versteckte Anspielungen und Witze in einem Spiel oder Level.

8 Vgl. Gurwin, Gabe: „Call of Duty: WWII“: Everything we know so far, 01.11.2017, in: Digital Trends, online einsehbar unter URL: <https://www.digitaltrends.com/gaming/call-of-duty-wwii-release-date-trailer-gameplay-news/> (zuletzt angerufen am 06.08.19).

9 Vgl. [Red.]: Martin Morgan, (o. J.), in: National Geographic Expeditions, online einsehbar unter URL: <https://www.nationalgeographic.com/expeditions/experts/martin-morgan/> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).

10 Vgl. Takahashi, Dean: Sledgehammer Games is creating realistic art that evokes emotion in Call of Duty: WWII, 28.04.2017, in: VentureBeat, online einsehbar unter URL: <https://venturebeat.com/2017/04/28/sledgehammer-games-is-creating-realistic-art-that-evokes-emotion-in-call-of-duty-wwii/> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).

11 Vgl. [Red.]: Call of Duty: WWII | The Resistance – Event, (o. J.), in: CallofDuty.com, online einsehbar unter URL: <https://www.callofduty.com/de/wwii/resistance-event> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).

12 Vgl. Stuart, Keith: Call of Duty: WWII – how an indie classic inspired the latest instalment, 28.06.2017, in: The Guardian, online einsehbar unter URL: <https://www.theguardian.com/technology/2017/jun/28/call-of-duty-wwii-how-an-indie-classic-inspired-the-latest-game> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).

Durch die andauernden Events¹³ und die regelmäßigen Veränderungen am Multiplayer-Modus sollen die Spieler bei Laune gehalten werden. Alle vier Stunden kann man sich neuen Sold (eine Ingame-Währung für kosmetische Gegenstände im Mehrspieler-Teil) abholen. Für ein tägliches Anmelden im Spiel wird man mit der Währung „Waffenkammer-Credits“ belohnt. In *Call of Duty: WWII* gibt es immer etwas zu tun: Hier eine Herausforderung erledigen, dort einen Befehl abschließen oder eine neue Karte entdecken. So werden die Spieler an das Spiel gebunden und zum täglichen Spielen motiviert. Auch wenn diese Intention so nicht ausdrücklich von den Entwicklern kommuniziert wird, ist sie durch die eingesetzten Mechaniken doch sehr offensichtlich. Damit sichern sich die Schöpfer eine feste Spielerbasis, die für den Multiplayer-Modus eines solchen Titels überlebenswichtig ist. Außerdem werden die Spieler angeregt, die nur zeitbegrenzt verfügbaren kosmetischen Gegenstände durch echtes Geld freizuschalten.

5 REZEPTION

Der Einzelspielermodus von *Call of Duty: WWII* hat den Anspruch, ein berührendes und den Möglichkeiten entsprechendes, „realistisches“ Kriegs-drama abzubilden. Der angekündigte Realismus schaffte hohe Erwartungen an die Kampagne. Viele Tester fragten, wie sich das mit der serientypischen Hollywood-Action vereinbaren ließe, und kamen zu dem Urteil, dass Anspruch und Wirklichkeit in diesem Werk teilweise weit auseinanderliegen. Historischer Realismus sei bestenfalls Kulisse für die Handlung, und die Charaktere blieben bis auf einige Zwischensequenzen sehr oberflächlich.¹⁴ Andere Tester lobten die Kampagne als sehr gute und abwechslungsreiche, aber insgesamt zu kurze Unterhaltung¹⁵ und sagten, sie zeige in Ansätzen Parallelen zu Filmen und Serien wie *Band of Brothers: Wir waren wie Brüder*,¹⁶ *Platoon*¹⁷ oder *Der Soldat James Ryan*.¹⁸ Kritisiert wurde die künstliche Intelligenz der Gegner und Begleiter der Kampagne. Die Feinde würden wie Schießbudenfiguren auf den Spieler einstürmen – und die Begleiter

13 Im Multiplayer-Modus gab es regelmäßig saison- und themenbezogene Events, bei denen kosmetische Gegenstände und besondere Waffentarnmuster für die eigene Spielfigur freigeschaltet werden konnten.

14 Vgl. Rohe, Johannes: Fazit Call of Duty: WWII, 03.11.2017, in: GameStar, online einsehbar unter URL: <https://www.gamestar.de/artikel/call-of-duty-ww2-ein-vielkoeufiges-biest,3321723,fazit.html> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).

15 Vgl. Sandqvist, Matti: Call of Duty: WW2 im Test, 03.11.2017, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgames.de/Call-of-Duty-WW2-Spiel-59925/Tests/Review-1242582/> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).

16 Band of Brothers: Wir waren wie Brüder, HBO (Hrsg.), 2001.

17 Stone, Oliver: Platoon, 1986.

18 Spielberg, Steven: Der Soldat James Ryan, Paramount Studios (Hrsg.), 1998.

dabei trotzdem kaum Gegner treffen.¹⁹ Auch die Süddeutsche Zeitung veröffentlichte einen Testbericht zum Spiel.²⁰ Der Tester bemängelte den fehlenden Spannungsbogen der Handlung und die „platten und lieblosen“ Dialoge. Eine kritische Auseinandersetzung mit dem Thema Weltkrieg würde in keinem der drei Modi stattfinden. Einem *Battlefield 1* sei es besser gelungen, das Grauen des Krieges darzustellen, und *Wolfenstein II: The New Colossus*²¹ würde die Nazi-Ideologie durch seine überzeichnete Darstellung besser abbilden. Eine besonders zentrale Frage war die Darstellung der Schoah.²² Einige Tester empfanden die gezeigte Szene in Schlieben-Berga am Ende des Spiels als zu kurz.²³ Ein Kritiker war der Meinung, die Szene relativiere sogar die Schoah, indem sie kein Wort über die Opfer verliert und auch nur gezeichnete Fotos aus den Lagern zeigt. Die systematische Massenvernichtung werde vom Spiel geradezu ausgeklammert.²⁴ Der Tester Ben Kuchera von der Website Polygon.de sah ein Missverhältnis zwischen der in der Kampagne dargestellten Gewalt und der dagegen harmlosen Darstellung der Schoah.²⁵

Besonders positiv schnitten in den Testberichten dagegen der Umfang und der Multiplayer-Modus des Spiels ab. Besonders für den neuen Modus „Krieg“ bekam Sledgehammer in der Presse und aus der Community viel positives Feedback.

Trotz der geäußerten Kritik bildet der Einzelspielermodus von *Call of Duty: WWII* mit dieser konkreten Darstellung der Schoah eine Ausnahme unter der Vielzahl von Zweiter-Weltkriegs-Shootern, auch wenn diese auf eine sogenannte „Judenselektion“ bei der Gefangennahme von Zussman und die Überreste des zerstörten Konzentrationslagers Schlieben-Berga beschränkt ist (Abb. 3).²⁶ Nur sehr wenige Spiele haben sich bisher überhaupt des Themas angenommen, und mit *Call of Duty: WWII* versuchte es nun einer der größten und populärsten Vertreter des Genres. Die *Call-of-Duty-Reihe* ist bekannt für hollywoodreife Action, gro-

19 Vgl. Rohe, Johannes: Fazit Call of Duty: WWII.

20 Vgl. Von Au, Caspar: Mal wieder Weltkrieg spielen, 04. 11. 2017, in: Süddeutsche Zeitung, online einsehbar unter URL: <https://www.sueddeutsche.de/digital/call-of-duty-wwii-im-test-mal-wieder-weltkrieg-spielen-1.3735513> (zuletzt abgerufen am 06. 08. 19).

21 Machine Games: *Wolfenstein II: The New Colossus*, Bethesda Softworks (Hrsg.), 2017.

22 Da der Begriff „Holocaust“ in der Forschung nicht unproblematisch ist, verwendet dieser Text anstelle dessen den hebräischen Begriff „Schoah“.

23 Vgl. Feldmann, Ari: The Holocaust Is Barely Mentioned In New World War II ‚Call Of Duty‘ Game, 09. 11. 2017, in: The Jewish Forward, online einsehbar unter URL: <https://forward.com/fast-forward/387256/the-holocaust-is-barely-mentioned-in-new-world-war-ii-call-of-duty-game> (zuletzt abgerufen am 06. 08. 19).

24 Vgl. Rosenberg, Adam: ‚Call of Duty: WWII‘ takes one step forward, many steps back in its handling of the Holocaust, 08. 11. 2017, in: Mashable, online einsehbar unter URL: <https://mashable.com/2017/11/08/call-of-duty-wwii-review-holocaust-critique> (zuletzt abgerufen am 06. 08. 19).

25 Vgl. Kuchera, Ben: Why Call of Duty: WWII struggled to show the horrors of the Holocaust, 03. 11. 2017, in: Polygon, online einsehbar unter URL: <https://www.polygon.com/2017/11/3/16604330/call-of-duty-wwii-holocaust> (zuletzt abgerufen am 06. 08. 19).

26 Die Szene aus dem Epilog mit dem Eingang in das KZ-Außenlager Schlieben-Berga orientiert sich sehr stark an einer Szene aus der Serie „Band of Brothers: Wir waren wie Brüder“.



Abb. 3: Der Eingang zum Konzentrationslager Schlieben-Berga

ße Explosionen, einstürzende Gebäude und eine sehr explizite Gewaltdarstellung. Die Kampagne ist voll mit Kriegspathos, Heldentum, Patriotismus und Kameradschaft, und trotzdem gelingt es dem Spiel besonders gegen Ende, den Krieg nicht zu verherrlichen. Zum Abschluss der Kampagne gibt es sogar einige Antikriegsmomente, wenn sich zwischen neuem und altem Befehlshaber, einem Kriegsveteranen aus dem Ersten Weltkrieg, Differenzen zu den Vorgehensweisen entwickeln. Zu einem ähnlichen Fazit kommt Dr. Eugen Pfister auf seinem Forschungsblog Spiel-Kultur-Wissenschaften: „Bei aller Kritik dürfen wir aber nicht vergessen, dass das Spiel mehr wagte als alle seine Vorgänger. Es thematisierte Antisemitismus auch innerhalb der US-Armee, es zeigte einen Selektionsprozess und sprach die ideologischen Ursachen des Krieges an.“²⁷ Auf der Plattform Metacritic erreichte das Spiel einen Wertungsschnitt zwischen 73 und 80 von 100 möglichen Punkten, aber nur eine Nutzerbewertung von durchschnittlich 3,8 von 10 möglichen Punkten.²⁸

27 Pfister, Eugen: „Where the line of decency is drawn“. Imaginationen des Holocaust in digitalen Spielen, 26.09.2018, in: Spiel-Kultur-Wissenschaften, online einsehbar unter URL: <https://spielkult.hypotheses.org/1962> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).

28 Vgl. [Red.]: Pressespiegel zu Call of Duty: World War II für PC, PS4 und Xbox One, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URLs: <https://www.metacritic.com/game/pc/call-of-duty-wwii> (PC), <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/call-of-duty-wwii> (PS4) und <https://www.metacritic.com/game/xbox-one/call-of-duty-wwii> (Xbox One) (zuletzt abgerufen am 06.08.19).

6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

Da *Call of Duty: WWII* die Altersfreigabe „USK 18“ erhalten hat und eigentlich ein Spiel für Erwachsene ist, ist es nur bedingt für die Bildungsarbeit mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen geeignet. Das Werk ist für eine Betrachtung im Unterricht trotzdem interessant, weil es den Anspruch hat, eine realistische Darstellung des Zweiten Weltkrieges zu sein, und als eines der wenigen Spiele die Schoah nicht komplett ausklammert. Das Spiel ist außerdem relevant, weil es unter Jugendlichen sehr populär und weit verbreitet ist. Es ist der meistverkaufte Ableger der *Call-of-Duty*-Reihe in dieser Konsolengeneration.²⁹ Auf der PlayStation 4 war es der am schnellsten verkaufte Titel bis zum Release von *Spider-Man*³⁰ im September 2018. Insgesamt verkaufte sich das Spiel schon weit über 20 Millionen Mal.³¹ Das Geschichtsbild von Jugendlichen kann durch den Titel beeinflusst sein, und deswegen sollte dem Spiel Raum im Geschichts- oder LER-Unterricht eingeräumt werden. Die Lernenden dürfen es aufgrund der Altersbeschränkung in den meisten Fällen selbst nicht spielen. Spielmagazine und YouTuber zeigen Videomaterial zu dem Spiel auf den bekannten Videoplattformen auch ohne eine Altersbeschränkung. Um als Multiplikator auf der sicheren Seite zu sein, sollte man vorher eine Einverständniserklärung der Eltern einholen und sich an die Vorgaben der „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“³² halten. Die für eine Unterrichtseinheit vorgeschlagene Szene muss aber auch nicht zwingend selbst gespielt werden, um den Inhalt erfassen zu können. Für die Methode sollten zwei Unterrichtseinheiten eingeplant werden. Die Lernenden beschäftigen sich mit der Darstellung der Schoah in *Call of Duty: WWII* und betrachten die Debatte, die das Spiel bei der Ankündigung auslöste. Der Story-Trailer zum Spiel enthielt eine Szene, in der ein deutscher Offizier in einer Gruppe amerikanischer Kriegsgefangener nach Juden sucht. Die jüdischen Soldaten werden daraufhin in einen Zug verladen.³³ Die Spielepresse reagierte aufgebracht, und überall wurde diskutiert, ob ein *Call of Duty* die Schoah

29 Vgl. Linken, André: Das bestverkaufte CoD dieser Generation, 21.12.2017, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgames.de/Call-of-Duty-WW2-Spiel-59925/News/das-bestverkaufte-cod-dieser-generation-1246397/> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).

30 Insomniac Games: *Marvel's Spider-Man*, Sony Interactive Entertainment (Hrsg.), 2018.

31 Vgl. [Red.]: Verkaufszahlen zu *Call of Duty: WWII*, (o. J.), in: VGChartz, online einsehbar unter URLs: <https://www.vgchartz.com/game/170600/call-of-duty-wwii> (PC), <https://www.vgchartz.com/game/170599/call-of-duty-wwii> (PS4) und <https://www.vgchartz.com/game/170598/call-of-duty-wwii> (Xbox One) (zuletzt abgerufen am 06.08.19).

32 [Red.]: Information zum Einsatz von Filmen und Computerspielen im Schulunterricht, (o. J.) in: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, online einsehbar unter URL: <https://www.bundespruefstelle.de/blob/128966/d3764485c99899a2193066e41d8749dc/flyer-computerspiele-unterricht-data.pdf> (zuletzt abgerufen am 27.12.2019).

33 Vgl. *Call of Duty: Official Call of Duty: WWII – Story Trailer*, 18.09.2017, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=a9IT1aKzG3A> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).

überhaupt angemessen darstellen könnte, und es wurde spekuliert, wie die Darstellung aussehen wird.³⁴ Die Entwickler reagierten damals auf die Anfrage, ob es einen „Holocaust-Level“ in *Call of Duty: WWII* geben würde, mit der Antwort: „Wir behandeln den Holocaust wie andere sensible Themen, wie z. B. Rassismus oder Sexismus während dieser Zeit, und wir scheuen nicht davor zurück. Es ist Teil des Zweiten Weltkrieges, und wir stellen sicher, dass die wichtigen Aspekte des Krieges im Spiel sind und [die Schoah] ist ein sehr wichtiger Teil.“³⁵

Der Multiplikator kann Artikel, die die verschiedenen Meinungen der Debatte repräsentieren, an die Lernenden verteilen, damit diese die verschiedenen Positionen herausarbeiten. Zur Präsentation der Ergebnisse eignet sich beispielsweise eine kleine Podiumsdiskussion. Mögliche Rollen dafür wären: Entwickler, Spieler, Mitarbeiter der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, Eltern. Der Multiplikator kann dazu Rollenkarten vorbereiten, die die Lernenden durch die Informationen aus den Artikeln ergänzen sollen. Im zweiten Schritt kann die im Trailer dargestellte Szene analysiert werden. Die Zwischensequenz ist etwa eineinhalb Minuten lang und befindet sich am Ende der neunten Kampagnenmission. Sie spielt an einem Bahngleis im deutschen Bad Orb. Zussman wurde mit anderen amerikanischen Soldaten von Deutschen gefangen genommen. Der stark überzeichnete deutsche Offizier Metz sagt, er suche nach Arbeitern, und befiehlt seinem Kameraden, die Juden zu separieren. Zussman flüstert den Mithäftlingen zu, dass sie schnell ihre Erkennungsmarken verschwinden lassen sollen. Offizier Metz fragt direkt nach den Juden in der Gruppe und erschießt einen Amerikaner, als dieser nicht antwortet. In gebrochenem Deutsch antwortet jetzt Zussman, er solle doch ihn fragen. Er beleidigt Metz und sagt: „Wir sind Amerikaner. Punkt!“ Daraufhin wird Metz wütend und lässt alle unter Hundegebell in den bereitstehenden Zug verfrachten. Im Anschluss sollte die Szene kritisch analysiert und die Klischees in der Darstellung der Charaktere besprochen werden.

Außerdem kann der Epilog des Werks untersucht werden. Diese etwa acht Minuten lange Szene zeigt die Ankunft im zerstörten KZ-Außenlager Schlieben-Berga am 04. 04. 1945. Das Areal ist mit einem Drahtzaun und Wachtürmen umgeben und erinnert stark an die bekannten Bilder anderer Konzentrationslager sowie an eine Darstellung in der Serie *Band of Brothers: Wir waren wie Brüder*. Das Lager ist verlassen und die Baracken teilweise niedergebrannt. Ein großer brennender Haufen Akten im Hof weist darauf hin, dass die Deutschen versucht haben, Beweise zu vernichten. Pierson sagt, dass das KZ mehr wie ein Arbeitslager

34 Vgl. Gehlsdorf, Alexander: Zeigt Call of Duty – WW2 die Schrecken der Konzentrationslager?, 19. 09. 2017, in: GIGA, online einsehbar unter URL: <https://www.giga.de/spiele/call-of-duty-ww2/specials/zeigt-call-of-duty-ww2-die-schrecken-der-konzentrationslager/> (zuletzt abgerufen am 06. 08. 19).

35 Vgl. GameStar: Holocaust als Spielthema – Ist Call of Duty: WWII bereit dafür?, 23. 09. 2017, in: YouTube, online einsehbar unter URL: https://www.youtube.com/watch?v=N_kXbcuZc7c (zuletzt abgerufen am 06. 08. 19).

aussehe. Daniels und Stiles laufen vorbei an der Kommandantur und betreten eine der Baracken. Im Inneren fotografiert Stiles die dreistöckigen Holzbetten und den Galgen sowie zwei Pfähle, an die hingerichtete Soldaten gefesselt sind. Die drei Fotos sind realen Aufnahmen von der Befreiung der Lager nachempfunden (Abb. 4).



Abb. 4: Häftlinge mit Davidsternen

Lernende können die Bilder vergleichen und sich darüber dem Themenkomplex „Dokumentation der deutschen Taten durch die Befreier“ nähern.

Daniels Truppe entdeckt Spuren, die in ein nah gelegenes Waldstück führen. Metz hat die letzten Gefangenen in den Wald geführt, um sie dort zu exekutieren. Schüsse sind zu hören. Daniels wird wieder mit seinen Erinnerungen an den Tod seines Bruders konfrontiert, schafft es aber dieses Mal, abzudrücken und Metz aufzuhalten, kurz bevor dieser den völlig abgemagerten und ausgelaugten Zussman erschießen kann.

Die Lernenden können ihre Eindrücke zusammentragen und das Lager, das sie gesehen haben, beschreiben. Im Anschluss kann Material zum Außenlager Schlieben-Berga bearbeitet werden. Die Lernenden können das im Spiel dargestellte Lager auch mit weiteren Fotos oder Zeitzeugenberichten von Insassen aus anderen KZs vergleichen. Leitfragen hierfür könnten sein: „Wie wird das Lager beschrieben?“ oder „Wie wird der Alltag im Lager beschrieben?“. Abschließend können die Lernenden diskutieren, wie sie die Darstellung der Shoah in *Call of Duty*:

WWII bewerten. Sie sollen entscheiden, ob die Darstellung ihrer Meinung nach den Opfern gegenüber angemessen ist oder als geschmacklos empfunden wird.

Eine Ego-Shooter-Marke, die von der Zielgruppe überwiegend wegen der beiden Modi „Multiplayer“ und „Zombie“ gekauft wird, die beide mit dem Zweiten Weltkrieg nur noch wenig zu tun haben, versuchte sich als erste große ihrer Art an der Darstellung der Schoah. Wie ist dieser Versuch abschließend zu bewerten? Im Spiel werden das KZ-Außenlager Schlieben-Berga als Arbeitslager und die anderen, vorher befreiten Lager nur als „POW-Camps“ (Kriegsgefangenenlager) bezeichnet. Die Begriffe „Holocaust“, „Schoah“ oder „Konzentrationslager“ fallen im Spiel kein einziges Mal. Eine Darstellung der Schoah muss aber auch nicht zwingend diese Begriffe enthalten und das Dargestellte auch nicht unbedingt direkt benennen, um Teil eines Spiels sein. Die in *Call of Duty: WWII* gewählte Darstellungsform ist dem Medium gegenüber angemessen. Die Szene ist eindeutig, aber stellt Gewalt und Tod nicht plakativ da. Die Kritik, dass dadurch die Schoah relativiert werde, muss sich der Titel gefallen lassen, weil die dargestellte Gewalt im Rest des Spiels tatsächlich viel präsenter und brutaler ist, als beim Weg durch das Lager Schlieben-Berga. Das Spiel verzichtet bei der Darstellung des Lagers bewusst auf die bekannte Ikonografie der Schoah (Bilder von Leichenbergen, Gaskammern etc.) und setzt nicht auf die aus Filmen bekannte Betroffenheitsdidaktik. Insgesamt findet aber eine melodramatische Inszenierung des Stoffes statt, bei der dem Spieler bekannte historische Bilddokumente durch populäre Ikonografien überschrieben werden können. Den Schritt, die Befreiung eines Lagers als nachspielbaren Level zu designen oder dem Spieler die direkte Steuerung über einen Charakter innerhalb eines Lagers zu geben, hat Sledgehammer Games nicht gemacht. Es bleibt abzuwarten, ob jemals ein Spiel diesen Schritt gehen wird – und ob er überhaupt notwendig ist.

7 QUELLEN

[Red.]: Call of Duty: WWII | The Resistance – Event, (o. J.), in: CallofDuty.com, online einsehbar unter URL: <https://www.callofduty.com/de/wwii/resistance-event> (zuletzt abgerufen am 06. 08. 19).

[Red.]: Information zum Einsatz von Filmen und Computerspielen im Schulunterricht, (o. J.), in: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, online einsehbar unter URL: <https://www.bundespruefstelle.de/blob/128966/d3764485c99899a2193066e41d8749dc/flyer-computerspiele-unterricht-data.pdf> (zuletzt abgerufen am 27. 12. 2019).

[Red.]: Martin Morgan, (o. J.), in: National Geographic Expeditions, online einsehbar unter URL: <https://www.nationalgeographic.com/expeditions/experts/martin-morgan/> (zuletzt abgerufen am 06. 08. 19).

- [Red.]: Pressespiegel zu Call of Duty: World War II für PC, PS4 und Xbox One, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URLs: <https://www.metacritic.com/game/pc/call-of-duty-wwii> (PC), <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/call-of-duty-wwii> (PS4) und <https://www.metacritic.com/game/xbox-one/call-of-duty-wwii> (Xbox One) (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- [Red.]: Verkaufszahlen zu Call of Duty: WWII, (o. J.), in: VGChartz, online einsehbar unter URLs: <https://www.vgchartz.com/game/170600/call-of-duty-wwii> (PC), <https://www.vgchartz.com/game/170599/call-of-duty-wwii> (PS4) und <https://www.vgchartz.com/game/170598/call-of-duty-wwii> (Xbox One) (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- Band of Brothers: Wir waren wie Brüder, HBO (Hrsg.), 2001.
- Call of Duty: Official Call of Duty: WWII – Story Trailer, 18.09.2017, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=a9ITiaKzG3A> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- DICE: Battlefield 1, Electronic Arts (Hrsg.), 2016.
- Feldmann, Ari: The Holocaust Is Barely Mentioned In New World War II ,Call Of Duty‘ Game, 09.11.2017, in: The Jewish Forward, online einsehbar unter URL: <https://forward.com/fast-forward/387256/the-holocaust-is-barely-mentioned-in-new-world-war-ii-call-of-duty-game> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- GameStar: Holocaust als Spielthema – Ist Call of Duty: WWII bereit dafür?, 23.09.2017, in: YouTube, online einsehbar unter URL: https://www.youtube.com/watch?v=N_kXbcuZc7c (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- Gehlsdorf, Alexander: Zeigt Call of Duty – WW2 die Schrecken der Konzentrationslager?, 19.09.2017, in: GIGA, online einsehbar unter URL: <https://www.giga.de/spiele/call-of-duty-ww2/specials/zeigt-call-of-duty-ww2-die-schrecken-der-konzentrationslager/> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- Grossman, Thomas: Die Gefangenen in „Schwalbe V“, (o. J.), in: Ossietzky 18/2007, online einsehbar unter URL: <https://www.sopos.org/aufsaetze/46f53cbc5121c/1.phtml.html> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- Hall, Charlie: The history behind Call of Duty: WWII, 03.11.2017, in: Polygon, online einsehbar unter URL: <https://www.polygon.com/features/2017/11/3/16555016/call-of-duty-world-war-ii-first-infantry-division-big-red-one-history> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- Insomniac Games: Marvel’s Spider-Man, Sony Interactive Entertainment (Hrsg.), 2018.
- Kuchera, Ben: Why Call of Duty: WWII struggled to show the horrors of the Holocaust, 03.11.2017, in: Polygon, online einsehbar unter URL: <https://www.polygon.com/2017/11/3/16604330/call-of-duty-wwii-holocaust> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).

- Linken, André: Das bestverkaufte CoD dieser Generation, 21.12.2017, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgames.de/Call-of-Duty-WW2-Spiel-59925/News/das-bestverkaufte-cod-dieser-generation-1246397/> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- Machine Games: Wolfenstein II: The New Colossus, Bethesda Softworks (Hrsg.), 2017.
- Pfister, Eugen: „Where the line of decency is drawn“. Imaginationen des Holocaust in digitalen Spielen, 26.09.2018, in: Spiel-Kultur-Wissenschaften, online einsehbar unter URL: <https://spielkult.hypothesen.org/1962> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- Rohe, Johannes: Fazit Call of Duty: WWII, 03.11.2017, in: GameStar, online einsehbar unter URL: <https://www.gamestar.de/artikel/call-of-duty-ww2-ein-vielkoepfiges-biest,3321723,fazit.html> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- Rosenberg, Adam: ‚Call of Duty: WWII‘ takes one step forward, many steps back in its handling of the Holocaust, 08.11.2017, in: Mashable, online einsehbar unter URL: <https://mashable.com/2017/11/08/call-of-duty-wwii-review-holocaust-critique> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- Sandqvist, Matti: Call of Duty: WW2 im Test, 03.11.2017, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgames.de/Call-of-Duty-WW2-Spiel-59925/Tests/Review-1242582/> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- Seewald, Berthold: Amerikas demütigendste Niederlage im Weltkrieg, 14.02.2013, in: WELT, online einsehbar unter URL: <https://www.welt.de/geschichte/zweiter-weltkrieg/article113621468/Amerikas-demuetigendste-Niederlage-im-Weltkrieg.html> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- Spielberg, Steven: Der Soldat James Ryan, Paramount Studios (Hrsg.), 1998.
- Stone, Oliver: Platoon, 1986.
- Stuart, Keith: Call of Duty: WWII – how an indie classic inspired the latest instalment, 28.06.2017, in: The Guardian, online einsehbar unter URL: <https://www.theguardian.com/technology/2017/jun/28/call-of-duty-wwii-how-an-indie-classic-inspired-the-latest-game> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- Takahashi, Dean: Sledgehammer Games is creating realistic art that evokes emotion in Call of Duty: WWII, 28.04.2017, in: VentureBeat, online einsehbar unter URL: <https://venturebeat.com/2017/04/28/sledgehammer-games-is-creating-realistic-art-that-evokes-emotion-in-call-of-duty-wwii/> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).
- Von Au, Caspar: Mal wieder Weltkrieg spielen, 04.11.2017, in: Süddeutsche Zeitung, online einsehbar unter URL: <https://www.sueddeutsche.de/digital/call-of-duty-wwii-im-test-mal-wieder-weltkrieg-spielen-1.3735513> (zuletzt abgerufen am 06.08.19).

Company of Heroes und Company of Heroes 2

Matthias Gottschalk

Steckbrief	
Altersfreigabe:	16
Entwickler:	Relic Entertainment
Publisher:	THQ (1)/SEGA (2)
Erscheinungsjahr:	2006/2013
Genre:	Echtzeitstrategie
Perspektive:	Kartensicht/Gottperspektive
Plattformen:	PC
Geeignet für:	Auseinandersetzung mit dem Zweiten Weltkrieg
Fachrelevanz:	Geschichte

1 INHALT

In der Spielreihe *Company of Heroes* spielt der Spieler Gefechte, Schlachten und ganze Operationen des Zweiten Weltkrieges aufseiten europäischer Kriegsparteien nach. In den Kampagnen der zwei Hauptteile samt Erweiterungen übernimmt der Spieler die Kontrolle über US-amerikanische, britische, deutsche und russische Einheiten. Schauplätze sind die großen militärischen Operationen des Zweiten Weltkrieges, darunter die „Operation Overlord“ (inklusive „D-Day“), die Verteidigung Moskaus und die „Operation Market Garden“. Erzählt wird die Handlung der Spiele über kurze Videosequenzen oder Texte.

2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

In den Storykampagnen der Spielreihe werden jeweils eigene Protagonisten eingesetzt, um die Handlung voranzutreiben. Diese bleiben jedoch alle, bis auf eine Ausnahme, ohne tiefere Darstellung der eigenen Motivation. Auch fehlt eine Einordnung des Erzählten in einen umfassenden Kontext, sodass der Zweck der Figuren einzig und allein darin besteht, die jeweils nächste Mission anzukündigen.

Die einzige Ausnahme stellt die Figur des **Oberst Churkin** in der Kampagne von *Company of Heroes 2* dar (Abb. 1). In dem Gespräch zwischen ihm und dem



Abb. 1: Oberst Churkin

vom Spieler verkörperten **Lev Abramovich Isakovich** wird die Katharsis der Figur Churkin deutlich, da diese im Verlauf des Gespräches die eigenen Taten während des Zweiten Weltkrieges rekapituliert. Im Zuge der erzählten Geschichte wandelt sich das Bild des Churkin weg von einem regierungstreuen Soldaten ohne Skrupel, hin zu einem nachdenklichen Menschen, der seine eigenen und die Taten seiner Staatsführung kritisch hinterfragt. Das Spiel endet damit, dass Churkin seinem ehemaligen Freund Isakovich zur Flucht verhilft und sich anschließend, für den Spieler nicht sichtbar, selbst erschießt.

3 SPIELKONZEPT

Bei der Reihe *Company of Heroes* handelt es sich um Spiele des Strategiegenres. Dementsprechend gestaltet sich auch die Spielmechanik. Der Spieler befiehlt selbst und in Echtzeit Einheiten und bewegt diese über das Schlachtfeld (beziehungsweise die Spielkarte). Ziel des Spiels und jeder darin gezeigten Schlacht ist es, den Gegner zu besiegen. Dies geschieht entweder durch die Vernichtung der gegnerischen Einheiten und Basen oder durch das Einnehmen und Halten von Flaggenpunkten, wodurch der Feind sogenannte Tickets verliert. Fällt sein Ticketkonto auf null, gilt das Gefecht für ihn als verloren. Dabei kann der Spieler zwischen verschiedenen Einheitentypen wählen, die auf die jeweils gespielte Fraktion abgestimmt sind und von leichter Infanterie bis hin zu schweren Panzern reichen – im Abschnitt „Einheiten“ wird genauer darauf eingegangen.

Dem Spiel zugrunde liegt dabei das Schere-Stein-Papier-Prinzip: Jede Einheit ist im Vorteil gegenüber bestimmten anderen, aber wiederum anfällig gegen andere – so wie die Schere das Papier schneidet, aber vom Stein geschliffen wird. Der Spieler kommandiert die im Spiel dargestellten Einheiten aus der sogenannten Gottperspektive, blickt also von oben auf das Geschehen herab. Mit Maus und Tastatur können dann der dargestellte Kartenausschnitt bewegt, stufenlos heran- und herausgezoomt sowie die gewünschten Einheiten gewählt werden. Die Kartendarstellung befindet sich bei beiden Teilen und allen Erweiterungen in der linken unteren Ecke. Ein großer Bestandteil des Spiels ist die Mechanik der Ressourcengewinnung und der damit verbundene Aufbau eines steten Nachschubs an Einheiten, mit denen der Gegner bekämpft werden kann.

In der Reihe *Company of Heroes* sind drei Ressourcentypen entscheidend für diesen Aufbau: Arbeitskraft, Munition und Benzin/Treibstoff. Die ersten beiden Aspekte werden jedem Spieler kontinuierlich gutgeschrieben. Die Höhe hängt dabei von den besetzten Flaggenpunkten ab: Je mehr Punkte erobert und gehalten werden, desto mehr Ressourcen fließen auf das eigene Konto. Benzin beziehungsweise Treibstoff nimmt eine Sonderrolle ein, da es zwar auch ohne Flaggenpunkte gutgeschrieben wird, aber nur in einer solch geringen Menge, dass ohne die Einnahme der entsprechenden Flaggenpunkte keine für das Spiel brauchbare Menge generiert werden kann. Arbeitskraft ist die am schnellsten wachsende und am einfachsten zu gewinnende Ressource und wird bei der Herstellung jeder Einheit benötigt. Je weiter das Spiel fortgeschritten ist und je stärker die zu produzierenden Einheiten dadurch werden, desto mehr Arbeitskraft wird dementsprechend pro Einheit benötigt. Die zweite Ressource (Munition) wird wesentlich langsamer produziert und ist auf den Karten nur an bestimmten Flaggenpunkten zu finden. Sie wird hauptsächlich für schwere Infanterie und Upgrades der Einheiten mit erweiterten Waffen benötigt. Eingeschränkt wird die Möglichkeit der Upgrades durch die Bedingung, dass diese im eigenen Territorium in Auftrag gegeben werden müssen. Die dritte Ressource, Benzin beziehungsweise Treibstoff, ist wie be-

reits beschrieben aufgrund ihrer Knappheit die wichtigste. Nur mit ihr können Panzer sowie andere schwere Fahrzeuge hergestellt werden, was sie gerade bei lange andauernden Partien umso relevanter macht. Als zusätzliche vierte Ressource könnten die Kommandopunkte angesehen werden, die jeder Spieler während des Spiels erhält. Sie stellen jedoch keine klassische Ressource dar, da sie nicht erwerbbar sind beziehungsweise nicht vom Spieler erobert werden können, sondern im Verlauf des Gefechtes automatisch anwachsen. Mit den Kommandopunkten können die Spieler Fähigkeiten freischalten, die besonders starke Angriffe oder nützliche Unterstützungseffekte enthalten. Für die Benutzung dieser ist dann wiederum die Ressource Munition vonnöten. Die Aufteilung der Ressourcen auf Arbeitskraft, Munition und Benzin/Treibstoff erscheint logisch, da diese für jeden Spieler verständlich sind und es auch nachvollziehbar ist, dass für bestimmte Einheitentypen bestimmte Ressourcen benötigt werden. Dass für die Herstellung eines Infanterietrupps kein Benzin benötigt wird und für einen Panzer dafür eine umso größere Menge, liegt auf der Hand.

Die Einheiten generieren sich im Spiel nicht von selbst beziehungsweise werden nicht einfach über dem Schlachtfeld „abgeworfen“, sondern über bestimmte Gebäude hergestellt oder angefordert. Insgesamt verfügt in allen Spielen jede Fraktion über fünf Gebäude, die jeweils unterschiedliche Einheiten herstellen – vom ersten, das nur Bautrupps produziert, bis zum letzten, in dem schwere Fahrzeuge und Panzer hergestellt werden können. Sobald die Einheiten produziert sind, erscheinen sie im ersten Teil der Spielreihe am Produktionsgebäude. Im zweiten fahren sie vom Kartenrand zu dem über das Produktionsgebäude zugewiesenen Punkt. Nutzbar beziehungsweise kommandierbar sind sie aber sofort nach Erscheinen auf der Karte. Um zu verhindern, dass ein Spieler unbegrenzt Einheiten produziert und dann allein aufgrund der schiereren Zahl an Einheiten das Spiel gewinnt, ist die Menge an produzierbaren Einheiten limitiert. Zur Produktion jeder Einheit benötigt der Spieler neben den genannten Ressourcen auch Bevölkerungspunkte. Infanterie-Einheiten und kleinere Fahrzeuge benötigen weniger Punkte als mittelschwere und schwere Fahrzeuge. Auf dem Bildschirm/Interface (Abb. 2) sind alle notwendigen Informationen für das Spiel ersichtlich: (1) Auflistung des Vorrats an Mannstärke, Munition sowie Benzin und des Bevölkerungslimits, (2) Gesamte Spielkarte, (3) Fähigkeiten der angewählten Einheit, (4) Kommandopunkte sowie darüber die wählbaren Kommandofähigkeiten, (5) Siegpunkte sowie eroberte Siegmarken (Sterne). Insgesamt kann ein Spieler nur 100 Bevölkerungspunkte vergeben. Dadurch kommt auch eine weitere taktische Komponente ins Spiel, da sich jeder Spieler entscheiden muss, welche Einheitengruppen er produzieren möchte und kann, bis das Bevölkerungslimit ausgeschöpft ist.

Die Spielreihe *Company of Heroes* beinhaltet die gleichen Regelsysteme, die von allen Kriegsstrategiespielen vornehmlich genutzt werden. Allgemein wird von diesen Spielen das dargestellte Schlachtfeld durch Karten eingegrenzt. Damit soll

Abb. 2: Interface von *Company of Heroes 2*

erreicht werden, dass sich die Auseinandersetzungen der Kontrahenten möglichst schnell ereignen beziehungsweise an wenigen, zentralen Punkten auf der Karte stattfinden, ohne dass jeder Spieler mehrere virtuelle Quadratkilometer überwachen oder mehrere hundert Einheiten auf einmal befehligen muss. Gleichzeitig kann so ein Lernprozess bei den Spielern initiiert werden, da vor allem im Mehrspielermodus die Kenntnis der einzelnen Karten mit ihren Wegen und Deckungsmöglichkeiten einen großen Vorteil bietet.

Grundlage der Spielmechanik ist, wie bereits erwähnt, das Schere-Stein-Papier-Prinzip. Einheiten sind gegenüber bestimmten Gegnern im Vorteil, gegenüber anderen wiederum im Nachteil. So kann allgemein gesagt werden, dass leichte Fahrzeuge gegen Panzer fast wirkungslos und stark im Nachteil sind. Panzer sind demgegenüber gegen Infanterie mit Raketenwerfern oder Panzerabwehrkanonen unterlegen. Bei der Spielreihe *Company of Heroes* wird dieses recht einfache Prinzip mithilfe der Upgrades für Einheiten komplizierter. So sind Infanteristen im Spiel in der Regel nicht mit Panzerabwehr- oder großkalibrigen Waffen ausgestattet, wodurch Panzer und auch leichte Fahrzeuge klar im Vorteil sind. Mit den Upgrades lässt sich die Infanterie mit eben diesen Waffen ausrüsten und erhält einen Vorteil gegenüber den genannten Einheitengruppen. Diese jedoch bekommen ihren Vorteil zurück, wenn sie Antipersonenwaffen erhalten, die ebenfalls als Upgrade vorhanden sind. Diese Beispiele ließen sich noch unendlich fortsetzen. Unterstützt wird das Schere-Stein-Papier-Prinzip von einem eingebauten Deckungssystem: Einheiten in Deckung erleiden weniger Schaden und sind so länger

einsatzfähig. Dieses System greift primär bei Infanterie-Einheiten. Fahrzeuge können nicht in Deckung gehen, es sei denn, eine spezielle Fähigkeit erlaubt es ihnen.

Unterschieden wird zwischen drei Deckungsmöglichkeiten (Abb. 3): Keine Deckung beziehungsweise offene Stellung (etwa, wenn die Einheit auf einem Platz



Abb. 3: Mittlere und volle Deckung

oder einer Straße steht), mittlere Deckung (zum Beispiel zwar hinter einer Deckung, aber in exponierter Lage) und sichere Deckung (etwa hinter einer Steinmauer). Bei keiner vorhandenen Deckung erleiden die eigenen Einheiten mehr Schaden, sind also schneller besiegt. Hinter einer sicheren Deckung reduziert sich der erlittene Schaden hingegen beträchtlich, sodass ein gut gedeckter Trupp auch mehrere gegnerische Einheiten ohne Verluste binden beziehungsweise bekämpfen kann. Bei normaler Deckung erleiden die Einheiten auch normalen Schaden.

Eine weitere Regel des Spiels betrifft die Wirkung von Angriffen. Jeder Angriff auf ein Ziel kann eine besondere Schadenswirkung nach sich ziehen. Diese tritt mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit bei jedem Schuss auf und wird wahrscheinlicher, je überlegener der Angreifer dem Ziel ist, und ist des Weiteren abhängig von der Trefferstelle. Beispiel: Ein Raketentrupp kann ein gepanzertes Fahrzeug mit einem einzigen Schuss auf das Heck des Fahrzeuges entweder unbeweglich machen oder das Hauptgeschütz beziehungsweise den Schützen ausschalten. Das Fahrzeug wird dadurch zu einem leichteren Ziel. Demgegenüber kann ein Infanterietrupp durch einen einzigen Schuss eines Panzers aufgerieben werden, wenn er sie ohne Deckung antrifft und die Wahrscheinlichkeiten des Schusses dies gewähren. Gleichzeitig kann ein Fronttreffer einer Panzerfaust gegen einen Panzer abprallen und hinterlässt so keinen Schaden, oder der Schuss eines Panzers fliegt durch die Infanterie hindurch und geht ins Nichts. Der zweite Teil der Serie führt einen weiteren Faktor als Spielmechanik ein: den Winter bezie-

hungsweise Schnee. In diesem hinterlassen alle Einheiten, auch feindliche, Spuren, denen man folgen kann beziehungsweise anhand derer man erkennen kann, um welche Truppentypen es sich handelt. Bei auftretenden Schneestürmen sinkt aber auch die Sicht aller Einheiten sowie des Spielers, und die Infanterie erfriert langsam, aber stetig, solange sie sich nicht in einem Haus, einem Fahrzeug oder an einer Feuerstelle befindet. Durch zugefrorene Seen und Flüsse ergeben sich zudem neue Wege für die Truppen. Die Eisschicht kann aber mit großkalibrigen Waffen zerstört werden, sodass darauf befindliche Einheiten durch das Eis brechen und somit verloren sind.

Alle hier aufgezeigten Regeln des Spiels orientieren sich an der Realität: In der Deckung befindliche Einheiten sind gegen direktes Feuer geschützter. Wo und wie ein Gegner beschossen wird, entscheidet darüber, ob er erfolgreich bekämpft werden kann. Nicht jeder Waffentyp eignet sich für alle Gegnersorten, und Eis ist ein gefährlicher Untergrund. Eines wird durch diese Überblick-artige Darstellung der Regeln deutlich: Dass das Spiel in diesem elementaren Regelsystem eine Komplexität aufweist, die nicht ohne Übung oder durch in anderen Spielen erlangte Erfahrung zu meistern ist.

4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

Company of Heroes wurde vom kanadischen Studio Relic Entertainment entwickelt und am 26.09.2006 vom amerikanischen Publisher THQ veröffentlicht. Ein Jahr später erfolgte die Veröffentlichung der ersten Erweiterung *Company of Heroes: Opposing Fronts*,¹ mit *Tales of Valor*² im April 2009 dann die zweite und letzte Erweiterung des ersten Teils.

Der zweite Teil der Spielreihe, *Company of Heroes 2*, wurde am 25. Juni 2013 veröffentlicht. Aufgrund des Konkurses des bisherigen Publishers THQ im Dezember 2012 sicherte sich der japanische Publisher SEGA die Lizenzrechte und vertreibt das Spiel seit der Veröffentlichung. Ebenfalls wie beim ersten Teil erschienen auch zum zweiten bereits mehrere Erweiterungen, darunter *The Western Front Armies*³ im Juni 2014 und fünf Monate später *Ardennes Assault*.⁴

Zur Intention der Entwicklung der Spielreihe gibt es keine Quellen. Zumindest beim ersten Teil kann davon ausgegangen werden, dass sich die Entwicklung an der vorhandenen Begeisterung am Thema Zweiter Weltkrieg in Filmen, TV-Produktionen und Computerspielen orientierte. Dieser wurde verstärkt seit den 1990er-Jahren von Entwicklern für ihre Spiele genutzt. Ausschlaggebend da-

1 Relic Entertainment: *Company of Heroes: Opposing Fronts*, THQ (Hrsg.), 2007.

2 Relic Entertainment: *Company of Heroes: Tales of Valor*, THQ (Hrsg.), 2009.

3 Relic Entertainment: *Company of Heroes 2: The Western Front Armies*, SEGA (Hrsg.), 2014.

4 Relic Entertainment: *Company of Heroes 2: Ardennes Assault* SEGA (Hrsg.), 2014.

für war das Ende des Kalten Krieges: Das Fehlen eines klaren Feindbildes löste bei den US-Amerikanern eine Rückbesinnung auf den Zweiten Weltkrieg aus, da er bei ihnen noch als „best war ever“ galt und wieder klare Feindbilder liefern konnte.⁵ Auch dass es sich um einen ebenbürtigen militärischen Gegner (der in einem „symmetrischen Krieg“ kämpft) sowie um „hehre Kriegsziele“ gehandelt hat, sorgten für eine schnelle Aufnahme des Stoffes.⁶

5 REZEPTION

Beide Spiele sowie die Erweiterungen wurden von der Fachpresse durchweg positiv aufgenommen. Laut Metacritic.com, einer Bewertungsplattform, erhielt der erste Teil eine durchschnittliche Bewertung der Fachpresse von 93 (von 100) Prozent mit einer Nutzerbewertung von 8,9 (von 10)⁷ Punkten, der zweite Teil eine Fachwertung von 80 Prozent und eine Nutzerbewertung von lediglich 2,0 Punkten.⁸ Dies steht im Zusammenhang mit der Darstellung der sowjetischen Armee im Spiel und den überwiegend russischen Nutzerbewertungen. In der Kampagne von *Company of Heroes 2* werden auch Kriegsverbrechen der Sowjetarmee sowie große Kritik an der Armeeführung geäußert, so etwa die nach Vollendung der elften Mission vom NKWD vorgenommene Exekution polnischer Widerstandskämpfer, die den sowjetischen Soldaten während des Auftrags noch geholfen hatten.⁹ Ebenfalls wird der Befehl 227 Stalins thematisiert, der einen Rückzug sowjetischer Soldaten nur auf Anordnung eines hohen Offiziers erlaubte. Ab der fünften Mission „Stalingrad“ erscheint auf dem Schlachtfeld ein Polit-Offizier, sobald man mehrere Male die Rekruteninfanterie angefordert hat, und bleibt für eine bestimmte Zeit beim Hauptquartier stehen. Während dieses Zeitraums werden Truppen, die per Rückzugsbefehl zurückbeordert wurden, von ihm erschossen, sodass man sie nicht weiter einsetzen kann. Diese beiden Darstellungen sowie der Fakt, dass der Protagonist der Kampagne, Lev Abramovich Isakovich, in einem sowjetischen Straflager aufgrund seiner Kritik am System sitzt, brachte dem Spiel aus dem heutigen Russland viel Ärger und Kritik ein. Die russischen Spieler werteten den Titel

5 Vgl. Bender, Steffen: Erinnerung im virtuellen Weltkrieg. Computerspielgenres und die Konstruktion von Geschichtsbildern, in: Flacke, Monika et al. (Hrsg.): Medien zwischen Fiction-Making und Realitätsanspruch – Konstruktion historischer Erinnerungen. München 2011, S. 99.

6 Vgl. Schwarz, Angela: „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, LIT-Verlag: Münster 2012, S. 137 ff.

7 [Red.]: Pressespiegel zu *Company of Heroes*, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/pc/company-of-heroes> (zuletzt abgerufen am 23.03.15).

8 [Red.]: Pressespiegel zu *Company of Heroes 2*, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/pc/company-of-heroes-2> (zuletzt abgerufen am 23.03.15).

9 Vgl. *Company of Heroes 2*, Mission 11: Hinter feindlichen Linien.

daher auf Metacritic.com ab, sodass es im Schnitt eine sehr negative Nutzerbewertung ohne Berücksichtigung der eigentlichen Spielqualität erhielt.¹⁰

Im Folgenden werden ausschnittsweise die Bewertungen von drei Spieleportalen begutachtet, die in Deutschland über die größte Leserschaft verfügen. Darunter: Die GameStar und die PC Games, die mit am längsten im deutschsprachigen Raum bestehenden Printzeitschriften zum Thema Computerspiele, sowie das Internetmagazin 4Players.de, eines der größten Portale in Deutschland. Das Augenmerk liegt bei den gezeigten Bewertungen nur auf den Gesamtbewertungen der Spiele, da historische Genauigkeit der Spielinhalte bei keiner der genannten Quellen ein Bewertungskriterium ist, sondern in die Bewertung der Handlung der Spiele mit einfließt. Daher werden eventuell vorhandene Bewertungen historischer Genauigkeit in die Betrachtung der Kampagnen der Spiele mit eingebaut. GameStar vergab für den ersten Teil eine Bewertung von 87 %¹¹ (von 100 %) und sprach von einem „Spektakel“.¹² Der zweite Teil schnitt mit 90 % noch besser ab, vor allem die Darstellung der Kampagne wurde im Test hervorgehoben.¹³ Die Spieletest-Website 4Players.de bewertete den ersten Teil mit 85 % (von 100 %)¹⁴ und urteilte: „Packend. Explosiv. Taktisch. Ein unheimlich intensives Stakkato an Action-Strategie“¹⁵. Der zweite Teil kam hingegen nur noch auf 83 %.¹⁶ Generell wurde bemängelt, dass das Spiel zwar gut sei, jedoch nicht besser als sein Vorgänger und nichts anders machen würde.¹⁷ Als letztes Beispiel sei noch die PC Games genannt, die dem ersten Teil 90 % (von 100 %) gab¹⁸ und den zweiten mit

10 Vgl. Metacritic: Pressespiegel zu Company of Heroes 2.

11 Vgl. Graf, Michael: Test zu Company of Heroes – Wertung, 06.10.2006, in: GameStar, online einsehbar unter URL: <https://www.gamestar.de/spiele/company-of-heroes/wertung,11910,6223.html> (zuletzt abgerufen am 23.03.15).

12 Graf, Michael: Test zu Company of Heroes – Fazit, 6.10.2006, in: GameStar, online einsehbar unter URL: http://www.gamestar.de/spiele/company-of-heroes/test/company_of_heroes,34852,1465177,fazit.html (zuletzt abgerufen am 23.03.15).

13 Vgl. Graf, Michael/Deppe, Martin: Company of Heroes 2 im Test – Zufällig, unfair, schicksalhaft, 21.06.2013, in: GameStar, online einsehbar unter URL: http://www.gamestar.de/spiele/company-of-heroes-2/test/company_of_heroes_2,47637,3024884.html (zuletzt abgerufen am 23.03.15).

14 Vgl. Luibl, Jörg: Test: Company of Heroes, 29.09.2006, in: 4Players, online einsehbar unter URL: http://www.4players.de/4players.php/dispbericht_fazit/PC-CDROM/Test/Fazit_Wertung/PC-CDROM/7022/4874/Company_of_Heroes.html (zuletzt abgerufen am 23.03.15).

15 Luibl: Test: Company of Heroes.

16 Vgl. Cramer, Eike: Test: Company of Heroes 2, 28.06.2013, in: 4Players, online einsehbar unter URL: http://www.4players.de/4players.php/dispbericht_fazit/PC-CDROM/Test/Fazit_Wertung/PC-CDROM/30857/79697/Company_of_Heroes_2.html (zuletzt abgerufen am 23.03.15).

17 Vgl. Cramer: Test: Company of Heroes 2.

18 Vgl. Haake, Oliver: Company of Heroes Test, 25.09.2006, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgames.de/Company-of-Heroes-Spiel-20319/Tests/Company-of-Heroes-Test-507001/> (zuletzt abgerufen am 23.03.15).

88 % bewertete.¹⁹ Die Erweiterungen zum ersten und zweiten Teil wurden von den Redakteuren weniger gut aufgenommen und im Schnitt schlechter als die Hauptspiele bewertet.

6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

Die historischen Referenzen, die die Spielreihe tätigt, sind vielfältig – im ersten wie im zweiten Teil. Zum einen werden in den Kampagnen reale Kriegsschauplätze dargestellt, zum anderen sind die Einheiten, die der Spieler befehligen kann, anhand der damaligen Waffen und Truppen detailgetreu modelliert. *Company of Heroes* bedient sich des Weiteren bei den narrativen Elementen folgender Darstellungsmöglichkeiten:

- Texte und Dokumente (mit Zitaten beteiligter Persönlichkeiten), mit denen in die Handlungen der jeweiligen Gefechte eingeführt wird.
- Zitate und Fotos in Spielgrafik, die den Kontext beleuchten und eine historische Verbindung schaffen.
- Fotos sowie Zwischensequenzen, die in die Handlungen einführen und die Hauptcharaktere vorstellen.

Im Falle der *Company-of-Heroes*-Reihe zeigen die Zwischensequenzen keine Originalaufnahmen historischer Personen oder Kampfhandlungen, sondern einzig in Spielgrafik erstellte Kurzfilme. Zusatzinformationen oder Hinweise für die Spielhandlung an sich werden jeweils während des Ladevorganges eingeblendet (Abb. 4). Bei Einheiten wird ab dem zweiten Teil zusätzlich ein kleiner Informationstext angezeigt, der den eigentlichen Zweck des Fahrzeuges sowie seine Nutzbarkeit im Spiel beschreibt. Diese Zusatzinformationen bringen die gezeigten Orte, Waffen und Handlungen in einen stark begrenzten historischen Kontext (Abb. 5). Generell findet keine Einordnung der Informationen in einen gesamthistorischen Kontext statt; dies müsste dann im Unterricht geschehen. Auch die Beschreibung von Gefechten im Einzelspielermodus geht nicht auf deren Bedeutung für den gesamten Kriegsverlauf ein. So geht zum Beispiel der Beschreibungstext zur Schlacht von Minsk, der im Ladebildschirm des dazugehörigen Einzelspielergefechts angezeigt wird, nicht auf die Bedeutung der Schlacht beziehungsweise den Zweck dieser für eine der beiden Fraktionen ein.

Mit diesen stark verkürzten Hintergrundinformationen sowie der Ausrichtung auf eine emotionsgelenkte Darstellung (etwa von getöteten und gefangenen Sol-

19 Vgl. Sandqvist, Matti: *Company of Heroes 2 im Test*, 23.06.2013, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <http://www.pcgames.de/Company-of-Heroes-2-PC-239824/Tests/Company-of-Heroes-2-im-Test-1075389/> (zuletzt abgerufen am 23.03.15).



Abb. 4: Zusatzinformationen im Ladebildschirm (1)



Abb. 5: Historische Referenz (1) durch Text (2), Foto (3) und Zitat (4)

daten in Bildern oder Zitaten im Ladebildschirm) wird eine emotionale Authentizität erzeugt, mit der Spieler das Dargestellte schneller als „wahr“ empfinden und dies auch nicht hinterfragen. Auch wenn die gezeigten Informationen von der Seite des Spiels alles andere als falsch beziehungsweise erfunden sind, so stehen sie doch allein und werden in keinen größeren Kontext gesetzt, geschweige denn ihre Bedeutung für den Verlauf des Krieges erklärt. Aus geschichtswissenschaftlicher

Sicht greifen sie damit viel zu kurz und stellen auch keine wissenschaftliche Auseinandersetzung dar. Ein möglicher Ansatz zur Einarbeitung in den Geschichtsunterricht wäre es, die Lernenden die betreffenden Schlachten nachspielen und diese dann im Nachgang oder Vorfeld in den historischen Kontext setzen zu lassen, beispielsweise im Rahmen eines Vortrages.

Wie dies aussehen könnte, lässt sich exemplarisch an der ersten Mission aus *Company of Heroes* zeigen. In dieser hat der Spieler die Aufgabe, während der Landung der Alliierten in der Normandie („D-Day“) mit den eigenen Einheiten den Strandabschnitt Omaha zu sichern (Abb. 6). Zu Beginn der Mission gibt ein kurzer



Abb. 6: Menü der Kampagnenmission „Omaha Beach“

Film die Ausgangslage sowie die ersten Landungsversuche der Alliierten wieder. Auffallend dabei ist, dass sich das Video stark an der Eröffnungsszene des Spielfilms *Der Soldat James Ryan*²⁰ orientiert.²¹ Die Einstellungen erinnern frappierend daran: So wird nicht nur die Sicht aus den Landungsbooten wiedergegeben, sondern der Strandabschnitt auch aus der Sicht der deutschen Bunker gezeigt.²² In dem Introfilm werden des Weiteren die verfügbaren Einheiten vorgestellt: Aufsei-

20 Spielberg, Steven: *Der Soldat James Ryan*, Paramount Studios (Hrsg.), 1998.

21 Vgl. SirArthur100: *Company of Heroes Intro* (HD), 01.04.2010, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=u3jmuVY88YQ> (zuletzt abgerufen am 01.04.15).

22 Zum Vergleich der narrativen Strukturen von Filmen und Spielen in Bezug auf deren Ähnlichkeit vgl. Salvati, Andrew J./Bullinger, Jonathan: *Selective Authenticity and the Playable Past*, in: Elliot, Andrew B. R./Kapell, Mathew Wiliam (Hrsg.): *Playing with the Past. Digital games and the simulation of history*, Bloomsbury: New York 2013, S. 159.

ten der US-Amerikaner sind dies in dieser Mission lediglich die Schützentrupps (respektive Infanterietrupps), Pioniere und Scharfschützen. Diese versuchen als erste Welle den Strand zu überwinden und bis zu den deutschen Bunkern vorzustoßen. Mit angreifende Panzer (in diesem Fall der M4 Sherman) werden dabei aber von der deutschen Artillerie (dargestellt: die 8,8-cm-Flak 18/36/37) bereits auf dem Wasser kampfunfähig gemacht. Der Introfilm endet damit, dass die erste Angriffswelle erfolglos bleibt und die zweite Welle anrückt. Nach dieser Sequenz beginnt das eigentliche Spiel, und der Spieler greift in das Geschehen ein.

Generell ist der Mission ein hoher Grad an Detailtreue zugutezuhalten: Die fehlende Panzerunterstützung wird ebenso thematisiert wie die Probleme der ersten Welle an Soldaten, den Strand zu überwinden. Der Spieler erhält so einen Eindruck davon, wie die Landung in der Normandie abgelaufen sein könnte und mit welchen Schwierigkeiten die Soldaten zu kämpfen hatten. Jedoch zeigt diese erste Mission auch das hauptsächliche Problem der computergestützten historischen Darstellung: Der Spieler wird ohne große Vorworte und vor allem ohne eine einzige Erklärung ins Geschehen geworfen. An keiner Stelle, weder im Intro noch in der Mission, werden die Beweggründe für die alliierte Landung aufgezeigt (zum Beispiel die Einrichtung einer zweiten Front im Westen zur Entlastung der Sowjetarmee). Das Problem der fehlenden Metaebene im Großteil aller historischen Spiele zeigt sich also auch hier.

Des Weiteren wird die Auswirkung der fehlenden Panzerunterstützung unzureichend dargestellt, da es nicht primär an den deutschen Verteidigungsstellungen, sondern an der schlechten Vorbereitung der alliierten Planer lag, dass ein Großteil der Panzer die Küste nie erreichte. Ebenso werden die Schwierigkeiten der Infanterie hinsichtlich der fehlerhaften Orientierung nicht thematisiert, wodurch in der realen Landung viele Soldaten ihre eigentlichen Ziele verfehlten und an anderen Punkten anlandeten.²³ Allgemein gesprochen gilt es, die Planung und Durchführung der gesamten „Operation Overlord“ der Alliierten im Geschichtsunterricht zu betrachten und diese Mission nur als Beispiel zu sehen. Darin und vor allem im Intro wird außerdem zwar auf die hohen Verluste eingegangen, die die US-Armee bei der Landung zu verzeichnen hatte, während des Spielens selbst bekommt der Spieler davon aber relativ wenig mit. Es sterben viele Einheiten den digitalen Tod, jedoch werden stetig neue durch den Computer entsendet, die die Reihen auffüllen. Bei der realen Landung wurden aber nur zwei Angriffswellen entsandt, sodass eine stetige Nachfuhr an Soldaten nicht möglich war. Insgesamt ist die Mission, für sich betrachtet, durchaus in der Lage,

23 Für überblicksartige Darstellungen zur Operation Overlord sowie zu den ersten Tagen nach dem D-Day vgl. u. a.: Binder, Gerhart: *Geschichte im Zeitalter der Weltkriege*, [Band 1.], See-wald Verlag: Stuttgart 1977, S. 678 ff. sowie Neugebauer, Karl-Volker: *Grundkurs deutsche Militärgeschichte*, Band 2: *Das Zeitalter der Weltkriege, 1914–1945: Völker in Waffen*, R. Oldenbourg Verlag: München 2007, S. 426 f.

die realhistorischen Tatsachen wiederzugeben. Da es aber, und das nicht nur in der Geschichtswissenschaft, wichtig ist, Verbindungen herzustellen und Ursachen aufzudecken, ist sie weniger dafür geeignet, im Sinne der Fachwissenschaft historisches Wissen zu vermitteln. Die hier bereits gezeigten Ansatzpunkte bieten aber die Möglichkeit, im Rahmen von Vorträgen oder Quellenstudien die aufgezeigten Hintergrundinformationen zu erarbeiten und so die im Spiel dargestellten Informationen in den gesamthistorischen Kontext zu setzen.

Ein weiterer Ansatzpunkt ist der Vergleich der Darstellung genau dieses Ereignisses in verschiedenen Medien. Wie bereits erwähnt, orientiert sich die Darstellung der Mission stark an dem Film *Der Soldat James Ryan*. Daneben haben auch andere Spiele diese Vorlage genutzt und umgesetzt, etwa *Medal of Honor*²⁴ oder *Call of Duty*.²⁵ Ein Vergleich der Darstellungsweisen hinsichtlich deren Unterscheidungsgrad bietet sich geradezu an. Ein weiterer Punkt im Feld des kulturellen Gedächtnisses ist in der Kritik am zweiten Teil des Spieles im russischen Raum zu finden. Auch hier könnte ein Vergleich dahingehend erstellt werden, wie die einzelnen Nationen ihre Rolle im Zweiten Weltkrieg in ein nationales Bewusstsein übertragen haben – ausgehend von einzelnen Feiertagen über popkulturelle Darstellungen bis hin zu Kontroversen wie in diesem Fall.

7 QUELLEN

[Red.]: Detailseite zu Company of Heroes, (o. J.), in: GameStar, online einsehbar unter URL: <http://www.gamestar.de/spiele/company-of-heroes/34852.html> (zuletzt abgerufen am 23. 03. 15).

[Red.]: Genrereferenzen, (o. J.), in: PC Games Database, online einsehbar unter URL: http://www.pcgamesdatabase.de/games_referenzen.php (zuletzt abgerufen am 25. 02. 14).

[Red.]: Pressespiegel zu Company of Heroes 2, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/pc/company-of-heroes-2> (zuletzt abgerufen am 23. 03. 15).

[Red.]: Pressespiegel zu Company of Heroes, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/pc/company-of-heroes> (zuletzt abgerufen am 23. 03. 15).

Bevc, Tobias: Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen, in: Bevc, Tobias (Hrsg.): *Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*, LIT-Verlag: Berlin 2007.

Binder, Gerhart: *Geschichte im Zeitalter der Weltkriege, [Band 1.]*, Seewald Verlag: Stuttgart 1977.

24 DreamWorks Interactive: *Medal of Honor*, Electronic Arts (Hrsg.), 1999.

25 Infinity Ward: *Call of Duty*, Activision (Hrsg.), 2003.

- Cramer, Eike: Test: Company of Heroes 2, 28. 06. 2013, in: 4Players, online einsehbar unter URL: http://www.4players.de/4players.php/dispbericht_fazit/PC-CDROM/Test/Fazit_Wertung/PC-CDROM/30857/79697/Company_of_Heroes_2.html (zuletzt abgerufen am 23. 03. 15).
- DreamWorks Interactive: Medal of Honor, Electronic Arts (Hrsg.), 1999.
- Graf, Michael/Deppe, Martin: Company of Heroes 2 im Test. Zufällig, unfair, schicksalhaft, 21. 06. 2013, in: GameStar, online einsehbar unter URL: http://www.gamestar.de/spiele/company-of-heroes-2/test/company_of_heroes_2,47637,3024884.html (zuletzt abgerufen am 23. 03. 15).
- Graf, Michael: Test zu Company of Heroes – Fazit, 06. 10. 2006, in: GameStar, online einsehbar unter URL: http://www.gamestar.de/spiele/company-of-heroes/test/company_of_heroes,34852,1465177,fazit.html (zuletzt abgerufen am 23. 03. 15).
- Graf, Michael: Test zu Company of Heroes – Wertung, 06. 10. 2006, in: GameStar, online einsehbar unter URL: <https://www.gamestar.de/spiele/company-of-heroes/wertung,11910,6223.html> (zuletzt abgerufen am 23. 03. 15).
- Heuser, Rene: Company of Heroes – Dawn of War goes Zweiter Weltkrieg, 26. 04. 2005, in: GameStar.de, online einsehbar unter URL: http://www.gamestar.de/spiele/company-of-heroes/news/company_of_heroes,34852,1453270.html (zuletzt abgerufen am 23. 03. 15).
- Infinity Ward: Call of Duty, Activision (Hrsg.), 2003.
- Linken, Andre: Company of Heroes 2 – Relic Entertainment arbeitet an neuem Spiel, 20. 12. 2011, in: GameStar, online einsehbar unter URL: http://www.gamestar.de/spiele/company-of-heroes-2/news/company_of_heroes,47637,2563228.html (zuletzt abgerufen am: 23. 03. 15).
- Linken, Andre: Company of Heroes 2 – THQ kündigt das Spiel offiziell an, erster Screenshot, 07. 05. 2012, in: GameStar, online einsehbar unter URL: http://www.gamestar.de/spiele/company-of-heroes-2/news/company_of_heroes_2,47637,2567555.html (zuletzt abgerufen am 23. 03. 15).
- Luibl, Jörg: Test: Company of Heroes, 29. 09. 2006, in: 4Players, online einsehbar unter URL: http://www.4players.de/4players.php/dispbericht_fazit/PC-CDROM/Test/Fazit_Wertung/PC-CDROM/7022/4874/Company_of_Heroes.html (zuletzt abgerufen am 23. 03. 15).
- Neugebauer, Karl-Volker: Grundkurs deutsche Militärgeschichte, Band 2: Das Zeitalter der Weltkriege, 1914–1945: Völker in Waffen, Oldenbourg Wissenschaftsverlag: München 2007.
- Nohr, Rolf F.: Krieg auf dem Fußboden, am grünen Tisch und in den Städten. Vom Diskurs des Strategischen in Spielen, in: Nohr, Rolf F./Wiemer, Serjoscha (Hrsg.): Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels, LIT-Verlag: Münster 2008.
- Relic Entertainment: Company of Heroes 2: Ardennes Assault SEGA (Hrsg.), 2014.

- Relic Entertainment: *Company of Heroes 2: The Western Front Armies*, SEGA (Hrsg.), 2014.
- Relic Entertainment: *Company of Heroes: Opposing Fronts*, THQ (Hrsg.), 2007.
- Relic Entertainment: *Company of Heroes: Tales of Valor*, THQ (Hrsg.), 2009.
- Salvati, Andrew J./Bullinger, Jonathan: Selective Authenticity and the playable Past, in: Elliot, Andrew B. R./Kapell, Mathew Wiliam (Hrsg.): *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury Academic: New York 2013.
- Sandqvist, Matti: *Company of Heroes 2 im Test*, 23.06.2013, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <http://www.pcgames.de/Company-of-Heroes-2-PC-239824/Tests/Company-of-Heroes-2-im-Test-1075389/> (zuletzt abgerufen am: 23.03.15).
- Schwarz, Angela: „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, LIT-Verlag: Münster 2012.
- SirArthur100: *Company of Heroes Intro (HD)*, 01.04.2010, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=u3jmuVY88YQ> (zuletzt abgerufen am 01.04.15).
- Spielberg, Steven: *Der Soldat James Ryan*, Paramount Studios (Hrsg.), 1998.
- Wesener, Stefan: *Geschichte in Bildschirmspielen. Bildschirmspiele mit historischem Inhalt*, in: Bevc, Tobias (Hrsg.): *Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*, LIT-Verlag: Berlin 2007.

Europa Universalis IV

Steve Buttig

Steckbrief	
Altersfreigabe:	FSK 6
Entwickler:	Paradox Development Studio
Publisher:	Paradox Interactive
Erscheinungsjahr:	2013
Genre:	Echtzeitstrategie/Grand Strategy
Verortung:	Fünfte Iteration der Reihe
Perspektive:	Vogelperspektive
Plattformen:	PC
Geeignet für:	Historische Vorhaben; evtl. Planspiele; Aufzeigen komplexer Zusammenhänge im hist. Kontext
Fachrelevanz:	Geschichte; u.U. Geografie

1 INHALT

Europa Universalis IV – oder kurz *EU IV* – ist ein Teil einer ursprünglich auf ein Brettspiel zurückzuführenden Spielereihe, die sich mit der Entwicklung der Welt in den Jahren 1444 bis 1821 auseinandersetzt und dabei versucht, all die stattgefundenen historischen Ereignisse und komplexen Konflikte in einen Spielablauf, der dem Spieler aber möglichst viel Freiraum für eigene Entscheidungen lassen soll, einzubinden.

Dies kann wahlweise im Einzel- oder Mehrspielermodus geschehen. Während man im Einzelspielermodus im Alleingang die Geschicke einer Nation lenken kann, bietet sich im Mehrspielermodus die Möglichkeit, mit bis zu 256 „Monarchen“ die Weltgeschichte nachhaltig zu verändern. Dabei wählt der Spieler eine Nation und verwaltet diese dann über den entsprechenden Zeitraum von knapp 400 Jahren, wobei ihm zahlreiche Möglichkeiten der Interaktion zur Verfügung stehen, von denen die Kriegsführung eine bedeutende, aber dennoch nur eine unter vielen ist. Ziele sind die Erweiterung der eigenen Nation (meist auf Kosten der Nachbarländer) und das Erreichen einer globalen Dominanz, wobei dies militärisch und/oder wirtschaftlich erzielt werden kann.

2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

Es gibt in *Europa Universalis IV* keine spezifischen Figuren, deren Charakter das Spielgeschehen beeinflusst. Stattdessen trifft der Spieler selbst alle wichtigen Entscheidungen. Allerdings gibt es Persönlichkeiten, etwa die historischen Herrscher zum jeweiligen Startzeitpunkt sowie Diplomaten, Kolonisten, Generäle und Admiräle, mit jeweils eigenen Kompetenzbereichen und Missionen.

3 SPIELKONZEPT

Europa Universalis IV ist ein Echtzeit-Strategiespiel, läuft also nicht nach Runden, sondern in verstellbaren Spielgeschwindigkeiten. Nach Auswahl des Modus¹ gelangt der Spieler auf eine detaillierte Weltkarte mit allen zum jeweils gewählten Startzeitpunkt (mehr dazu gleich) existierenden Ländern, unabhängig vom Kontinent. So kann zum Beispiel das Königreich Kastilien gewählt und die Neue Welt kolonisiert oder aber als Ming (Chinesische Kaiserdynastie im 15. Jahrhundert) Asien dominiert werden.

Den Auswahlmöglichkeiten sind hierbei keinerlei Grenzen gesetzt. Dennoch empfiehlt es sich für Anfänger, eines der „größeren“ Länder zum Erproben zu nutzen.² Allerdings kann man auch den Aufstieg Brandenburgs zum preußischen

1 Es besteht die Möglichkeit, das Spiel allein im Einzelspieler- oder gemeinsam im Mehrspielermodus zu spielen.

2 Dies hängt insbesondere mit den Spielkonzepten zusammen, beispielsweise werden große Länder aufgrund ihrer militärischen Stärke selten zum Ziel von Angriffen der Nachbarländer. Darüber hinaus gerät man nicht ohne Weiteres in finanzielle Nöte. Allerdings können auch kleine Nationen, sofern „richtig“ gespielt wird, sehr mächtig sein, beispielsweise die Städte Lübeck oder Venedig, die immense Mengen an Geld durch Handel verdienen können, wohingegen Brandenburg mit dem Aufstieg zu Preußen ein besonders starkes Militär aufbauen kann.

Königreich nachempfinden oder gar mit der Reichsstadt Nürnberg die Weltherrschaft anstreben, was spielerisch um einiges anspruchsvoller ist.

Darüber hinaus werden zu Spielbeginn „Szenarien“, sogenannte Startzeitpunkte, vorgegeben, die sich an bestimmten wichtigen Ereignissen orientieren. Es folgt eine kurze Auflistung:

11. November 1444	Aufstieg des Osmanischen Reiches Reiche des Sandes Die ersten Nationen Königreiche des Ostens	Fokus: Europa Fokus: Afrika Fokus: Mittelamerika Fokus: Asien
29. Mai 1453	Der Fall von Byzanz	Fokus: Europa
1. Januar 1492	Eine Neue Welt!	Fokus: Europa, Amerika
10. Dezember 1508	Krieg der Liga von Cambrai	Fokus: Europa
23. Januar 1579	Der Achtzigjährige Krieg	Fokus: Europa
23. Mai 1618	Der Dreißigjährige Krieg	Fokus: Europa
1. September 1701	Spanischer Erbfolgekrieg	Fokus: Europa, Nordamerika
17. Dezember 1718	Krieg der Heiligen Allianz	Fokus: Europa
15. Mai 1756	Siebenjähriger Krieg	Fokus: Europa, Nordamerika
4. Juli 1776	Amerikanischer Unabhängigkeitskrieg	Fokus: Nordamerika
14. Juli 1789	Die Französische Revolution	Fokus: Europa
21. September 1792	Revolutionäres Frankreich	Fokus: Europa

Nach der Auswahl des Landes begibt man sich direkt ins Spiel. Dabei wechselt die Ansicht kaum, es wird lediglich näher an das eigene Land herangezoomt. Darüber hinaus zeigt sich nun erstmals die Benutzeroberfläche des Spiels, die für den weiteren Verlauf besonders wichtig ist. Der Spieler versucht nun also, seine Nation auszubauen, zu erweitern und zu Ruhm zu führen. Dabei finden zahlreiche interne Berechnungen wie Steueraufkommen, Ausgaben etc. stets zum Ende eines (Spiel-)Monats statt. Diese zu beeinflussen – dazu gleich mehr –, ist eine der Aufgaben des Spielers, um Erfolg zu haben.

„Administrativ“, „Diplomatisch“ und „Militärisch“

Zuerst soll das grundlegendste Konzept im ganzen Spiel erklärt werden: Die Einteilung nahezu aller Sachverhalte in die drei Kategorien „Administration“, „Diplomatie“ und „Militär“.

Die administrativen Konzepte beziehen sich größtenteils auf staatliche Verwaltung und effiziente Integration, geben zusätzliche Gebäude zur Steuererhöhung und schalten neue, fortgeschrittene Regierungsformen frei, zum Beispiel die konstitutionelle Monarchie. Die Diplomatie erstreckt sich vor allem auf die Freischaltung zusätzlicher Interaktionsmöglichkeiten im Austausch mit anderen Ländern, aber auch auf Handel, Seefahrt und somit Kolonisation. Zu guter Letzt beschäftigt sich das Militär mit Soldaten, Armeen, deren Unterhalt, der Unterbringung etc., neue Truppentypen werden im Laufe der Jahrhunderte freigeschaltet.

Zahlreiche Spielmechaniken sind erst über sogenannte Monarchenpunkte freizuschalten (so auch Technologien und Ideen), die man hauptsächlich durch seinen Herrscher, eben den Monarchen, erhält (Abb. 1³). Wird ein Thronfolger geboren, wird per Zufall eine Zahl zwischen 1 und 6 ausgewählt und in jeder Kategorie gutgeschrieben. Historische Herrscher haben darüber hinaus bestimmte Konstellationen, so hat Friedrich II. in allen Kategorien jeweils sechs Punkte, ist also einer der bestmöglichen Herrscher. Diese Punkte werden monatlich gutgeschrieben und können bei ausreichender Ansammlung in Technologien investiert werden, wobei auch diese wieder in die Kategorien unterteilt werden. Dazu aber später mehr.

Außerhalb jedweden Menüs zeigt die Benutzeroberfläche die wichtigsten Kenndaten zum eigenen Land, so das große Wappenschild auf der linken Seite, gefolgt vom Füllstand des royalen Staatssäckels. Da eine Armee nicht nur unterhalten werden möchte, sondern sich auch aus Rekruten zusammensetzen muss, die sich freiwillig für Krone und Vaterland verheizen lassen, gibt es die Rekrutenreserve, aus der sich die neuen Trupps aufstellen. Äquivalent dazu, lediglich auf maritime Anforderungen angepasst, gibt es Seeleute für die Besatzung der Schiffe.

Es existiert des Weiteren eine interne Kenngröße namens „Stabilität“, die grob Aufschluss über den Zustand des Landes gibt. Solange sie positiv ist, verzeichnet das Land ein Mehr an Steuereinnahmen sowie andere Boni. Ist sie hingegen negativ, hat dies einige Malusse zur Folge, darunter eine erhöhte Gefahr für Revolten.⁴

3 EU4 Wiki, (o. J.), online einsehbar unter URL: https://eu4.paradoxwikis.com/File:UI_tab_diplomacy_interface.png (zuletzt abgerufen am 08.03.19). Die Monarchenpunkte sind sichtbar unter 1, hier für Ludwig XV. mit zwei Administrations-, zwei Diplomatie- und drei Militärpunkten angegeben.

4 Revolten resultieren aus der Unzufriedenheit verschiedener Gruppierungen. Dieser Zustand wird vor allem durch hohe Unruhowerte (interner Parameter) ausgelöst, häufig infolge großer Eroberungen. Um solche zu reduzieren, sollte der Spieler stets auf eine akzeptable Ausbreitung achten. Solche Gruppierungen sind zum einen religiöse Fanatiker, deren Ziel die Akzeptanz der eigenen Religion ist, andererseits aber auch Partikularisten, die ihren Grund und Boden für ihre eroberte Nation zurückfordern.



Abb. 1: Monarchenpunkte

Das Prestige eines jeden Landes ist eine weitere Kenngröße für die internationale Macht und steigt durch gewonnene Schlachten und Kriege oder aber durch das Erfüllen bestimmter Missionen.

Darüber hinaus existieren die Parameter Legitimität (für Monarchien⁵), Republikanische Tradition (für Republiken⁶) und Hingabe (für Theokratien⁷). Diese sind relativ konstant hoch, verringern sich aber drastisch, wenn beispielsweise ein

5 Dies trifft auf den größten Teil der Länder zu.

6 Hierzu zählen vor allem die freien Reichsstädte wie Nürnberg, Ulm etc., aber später auch die Niederlande oder die Dreizehn Kolonien/Vereinigten Staaten von Amerika.

7 Geistliche Herrschaften wie das Erzbistum Köln oder der Kirchenstaat, wo der Kirchenfürst gleichzeitig auch Landesherr ist.

illegitimer Sohn zum nächsten König wird.⁸ Aus der Machtprojektion lässt sich ebenfalls die „Leistungsfähigkeit“ der Nation folgern, die sich durch Zugehörigkeit zu den acht Großmächten⁹ und militärische Siege über Rivalen erhöht.

In der Benutzeroberfläche findet sich zudem eine kurze Übersicht über das royale Personal, also Händler, Kolonisten, Diplomaten und Missionare. Diese können in jeweils passende Missionen entsandt werden, sich also beispielsweise um die Mehrung des Handelsaufkommens, die Errichtung neuer Kolonien oder die freundliche Annäherung an ein benachbartes Königreich kümmern. Darunter hängen kleine Banner in den Farben Grün, Gelb und Rot, die deren Wichtigkeit wiedergeben.

Provinzen & Gebiete

Die Weltkarte selbst, die für dieses Spiel die hauptsächliche Benutzeroberfläche darstellt, ist in Tausende sogenannter Provinzen unterteilt, die jeweils eine kleinere Region des jeweiligen Landes darstellen (siehe Abb. 2,¹⁰ den kleinen Ausschnitt rund um Frankreich). Am einfachsten ist dies am Beispiel Frankreichs zu erklären: die Hauptstadtprovinz ist Paris, deren Hauptstadt wiederum ist ebenfalls Paris.¹¹ Zwei bis fünf solcher Provinzen werden dann in sogenannte Gebiete zusammengefasst, am vorigen Beispiel gehören Chartres, Valois und Nemours gemeinsam mit Paris zum Gebiet Île-de-France.

In den verschiedenen Provinzen ist der Spieler in der Lage, Gebäude zu errichten, die bestimmte Werte der Provinz und somit des Landes erhöhen. Es wird hierbei in drei Kategorien unterteilt: Grundsteuer, Grundproduktion und Grundmannstärke. Diese Werte beziehen sich auch auf die drei grundlegenden Aspekte des Spieles, nämlich Administration (Steuer), Diplomatie (Produktion ↔ Handel) und Militär (Mannstärke). Somit erhöht beispielsweise ein Steuereintreiber den monatlichen Zugewinn an Dukaten, wohingegen Handelsposten das Handelsaufkommen und schließlich die Handelseinkünfte verbessern.

Die eben angesprochenen drei Punkte stellen die Entwicklung des Landes dar. Jede Provinz hat also einen bestimmten Gesamtwert, der sich aus diesen Kategorien ergibt. So verfügt Paris beispielsweise über eine Gesamtentwicklung von 23 Punkten und ist damit eine der am besten entwickelten Provinzen der Welt.

8 Jeder Thronfolger hat eine gewisse Legitimität, die von 0 bis 100 reicht, aber für den Spieler nur grob mit „Schwach“, „Mittel“ und „Stark“ angegeben wird. Je niedriger der Wert, desto höher die Chance, dass bei Machtantritt Thronanwärter-Rebellen auftreten, die gern einen der ihren auf dem Thron sähen.

9 Weitere Erläuterungen hierzu unter der Überschrift „Entwicklung“.

10 EU4 Wiki, (o. J.), online einsehbar unter URL: https://eu4.paradoxwikis.com/File:User_interface.png (zuletzt abgerufen am 08.03.19).

11 Zum Teil sind größere Provinzen auch nach Regionen benannt und haben dann entsprechend eine im Provinzfenster einsehbare Hauptstadt, so beispielsweise Westfalen mit Detmold.



Abb. 2: Die Benutzeroberfläche

Summiert man diese für jede Provinz seines Reiches auf, erhält man die Gesamtentwicklung des Landes. Diese ist ein grober Indikator für die Stärke des Landes und spiegelt sich in den Regierungsrängen wider: Unterhalb von 300 Punkten ist man ein Herzogtum, ab 300 Punkten kann man sich zum Königreich aufschwingen, und mit 1000 Punkten darf man sogar den Papst vor den Kopf stoßen und sich selbst eine Kaiserkrone anschaffen. Die drei Ränge genießen sich steigende Boni, wodurch man als frischgebackener König auch einen weiteren Diplomaten¹² erhält oder als Kaiser mehr Generäle für die Armeen unterhalten kann.

Die Menüs

Zahlreiche Aspekte des Spiels sind über den großen Wappenschild oben links einsehbar – in vielen Untermenüs, angefangen bei den royalen Herrschaften mit ihren Fähigkeiten und Eigenschaften über Wirtschaft, Handel, Technologien und Ideen bis hin zum Militärwesen. Innerhalb dieser Menüs verfügt der Spieler über Interaktionsmöglichkeiten, um entsprechend Einfluss auf die Entwicklung seines Landes zu nehmen. Möchte er beispielsweise eine schlagkräftige Armee aufbauen, lohnt sich die Wahl von militärischen Ideengruppen oder auch die Erhöhung des Soldes, um die Truppen eher zu motivieren. Da es derlei viele Menüs gibt und im Rahmen dieses Artikels ohnehin nicht jedes Spielkonzept erläutert werden kann,

12 Es war das Vorrecht der königlichen (und kaiserlichen) Elite, einen (ständigen) Botschafter zu entsenden, wohingegen Herzögen lediglich eine Gesandtschaft (meist kurzzeitig und nur zu einem bestimmten Zweck) zustand.

soll an dieser Stelle auf das Wiki¹³ verwiesen werden, das eine enorm detaillierte Aufstellung zu all diesen Möglichkeiten bietet.

Krieg und Frieden

Der zentrale Aspekt des Spiels ist natürlich die Erweiterung der eigenen Nation. Dem Spieler eröffnen sich hierfür mehrere Möglichkeiten. Zum einen können Kriege geführt werden, um Provinzen für die eigene Nation zu akquirieren – allerdings ist dies mit einigen Problemstellungen verbunden. Zum anderen können auch auf diplomatischem Wege Expansionen erwirkt werden, so zum Beispiel durch Vasallisierung oder geschickte Heiraten mit der eventuellen Bildung einer Personalunion. Bei Ersterem benötigt man einen Kriegsgrund, andernfalls hat man mit einem rapiden Stabilitätseinbruch zu rechnen. Kriegsgründe gibt es zahlreich und reichen von durch Geheimdiplomatie fingierte Ansprüche bis zu diplomatischen Beleidigungen, weil sich jemand über die Frisur des glorreichen Herrschers amüsiert hat.

Ist man mit einem Kriegsgrund ausgestattet, kann der mögliche Kriegsgegner Teil eines Bündnissystems und mit einer ungleich mächtigeren Nation als Schutzmacht verbündet sein. Dann stellt sich für den Angreifenden die Frage, ob er denn ebenfalls mit einer großen Nation verbündet ist, die ähnlich stark ist. Erklärt man dann den Krieg, können die eigenen Verbündeten einberufen werden, aber auch bündnisbrüchig werden und ablehnen.

Erklärt man trotz aller möglichen Widrigkeiten den Krieg, werden die eigenen Armeen in feindliches Territorium bewegt, belagern dort gegnerische Festungen und versuchen, die feindlichen Armeen in Feldschlachten zu stellen. Hierbei spielt vor allem Glück eine Rolle, denn für jeden Waffengang wird für beide Seiten eine Zahl ausgewürfelt, die dann entsprechend der Armeegröße und Truppenzusammensetzung ergibt, wer welche Verluste erleidet.

Sind die Armeen des Feindes besiegt und seine Provinzen besetzt, kann man einen Frieden verhandeln und entsprechende Forderungen an den/die Gegner stellen, beispielsweise Geld verlangen, sie zum Vasallen erklären oder schlicht ihre Provinzen der eigenen Nation einverleiben. Hierbei ist wichtig, dass es einen Kriegsstand von maximal 100 Prozent gibt und Provinzen bzw. sämtliche Optionen eine bestimmte Anzahl an Prozentpunkten kosten, wodurch man pro Krieg meist maximal fünf bis sechs Provinzen erobern kann. Dazu kommt die „Aggressive Expansion“ (kurz AE), die entsprechend der Größe der eingenommenen Provinzen berechnet wird und für Furcht bei den Nachbarstaaten sorgt, die sich dann zu einer Koalition zusammenschließen könnten. Das Friedensfenster informiert aber immer über mögliche sich bildende Koalitionen, sodass der Spieler entsprechend reagieren und weniger Provinzen fordern kann. Lässt man es allerdings

13 EU4 Wiki, (o. J.), online einsehbar unter URL: https://eu4.paradoxwikis.com/Europa_Universalis_4_Wiki (zuletzt abgerufen am 08.03.19).

darauf ankommen, kann eine überwältigende Koalition selbst die stärksten Bündnispartner durch ihre schiere Quantität ausschalten und dem vormals siegreichen Land eine empfindliche Niederlage mit desaströsen Friedensbedingungen beibringen.

Krieg mag also von beiden Optionen die theoretisch schnellere sein, ist aber wie dargelegt auch mit zahlreichen Einschränkungen und möglichen Problemen verbunden. Frieden und Diplomatie stellen die andere Option dar. Durch dynastische Verbindungen in Form von Staats-Ehen kann der Spieler sich auf lange Zeit ebenfalls Macht und Einfluss sichern, allerdings spielt Glück hier eine erheblich größere Rolle als im Krieg, wo eher die Zahlen¹⁴ entscheiden. Denn gerade was große Nationen anbelangt, ist der Spieler hier diplomatisch auf das Aussterben der Herrscherlinie angewiesen, sodass ein Adliger aus seiner Familie nachrücken kann. Und selbst dann ist noch lange nicht klar, wann dort durch Todesfall eine Personalunion entstehen könnte. In den allermeisten Fällen ist es dem Spieler unmöglich, auf diplomatischem Wege größere Nationen zu Untertanen zu machen.

Vasallisierungen können kleinen Nationen angeboten werden, und wenn diese akzeptieren, können sie nach zehn Jahren integriert werden. So wächst die Nation des Spielers sukzessive auch durch diplomatisches Geschick. Empfehlenswert ist zumeist ein gesundes Spiel aus beiden Aspekten: Die Sicherung von Allianzen und möglichst vielen kleinen Untertanenstaaten getreu dem Motto: „Die Masse macht's!“ Und das Führen von begrenzten Kriegen gegen andere Nationen. Dabei spielen sowohl der eigene Spielstil als auch die gewählte Nation eine Rolle. So haben zum Beispiel Frankreich und Brandenburg/Preußen hervorragende nationale Ideen für das Militär, was sie zu starken Militärmächten macht. Österreich hingegen bekommt besonders diplomatische Boni. Daher stellt sich immer die Frage, welche Nation zum eigenen Stil passt beziehungsweise ob der Spieler eine Herausforderung sucht oder ein ruhiges Spiel führen möchte.

4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

Europa Universalis IV stellt die fünfte¹⁵ Iteration des Konzeptes eines Echtzeit-Strategiespiels mit globalem Fokus dar. Paradox Interactive, das Entwicklerstudio, kreierte dieses Konzept aus einem Brettspiel und veröffentlichte im Jahr 2000 das erste digitale *Europa Universalis*.¹⁶ Nach den Teilen *II*¹⁷ und *III*,¹⁸ die ihren Fo-

14 Wer die größere Armee besitzt, gewinnt in aller Regel den Krieg. Ausnahmen bestätigen die Regel.

15 Neben den Titeln *I* bis *IV* gibt es auch den Ableger *Rome*.

16 Paradox Entertainment: *Europa Universalis*, Strategy First (Hrsg.), 2000.

17 Paradox Entertainment: *Europa Universalis II*, Strategy First (Hrsg.), 2001.

18 Paradox Interactive: *Europa Universalis III*, Paradox Interactive (Hrsg.), 2007.

kus ebenso wie das Erstlingswerk auf der Frühen Neuzeit beließen, erschien 2008 *Europa Universalis: Rome*,¹⁹ das sich entsprechend in der Antike ansiedelt.

Das hier behandelte *Europa Universalis IV* erschien im August 2013 und stellt durch zahlreiche Erweiterungen (DLCs²⁰) die bisher größte Ausformung der Reihe dar. Zuzurechnen ist das Spiel vor allem dem Strategiegenre, hier primär der „Grand Strategy“ und noch genauer dem 4X-Genre, das sich aus „eXploration“, „eXpansion“, „eXploitation“ und „eXtermination“²¹ zusammensetzt – alles Aspekte, die auch in *Europa Universalis IV* thematisiert werden.

Ein Hauptziel²² der Entwickler ist, neben der Entwicklung einer möglichst freien Spielumgebung, die Schaffung von Atmosphäre und Immersion. Der Spieler soll in der Lage sein, sich durch zahlreiche kleine Details mit der gewählten Nation zu identifizieren. Bei *Europa Universalis IV* handelt es sich bis heute um eines der erfolgreichsten Spiele des Entwicklerstudios.

Wichtig war und ist im Übrigen die Gratwanderung zwischen historischem Gameplay und der Möglichkeit, sich frei zu entfalten, also eine Art Sandkastenumgebung (engl.: Sandbox) zu schaffen, in der Spielern eben durch vorgegebene historische Ereignisse ein Leitfaden an die Hand gegeben wird, der aber, nach eigenem Ermessen, auch umgangen beziehungsweise anders absolviert werden kann. Wer sich hier weiter belesen möchte, kann sich die sogenannten Developer Diaries (Entwicklertagebüchern)²³ anschauen, die seit August 2012 knapp jede Woche veröffentlicht werden. Viele Spielmechaniken werden zudem darin vorgestellt und Ankündigungen über diese der Community zugänglich gemacht. Des Weiteren hat die Spielergemeinschaft die Möglichkeit, mithilfe eines Forums²⁴ aktiv Einfluss auf die Gestaltung des Spiels zu nehmen. Aus eigener Erfahrung antworten die Entwickler auf viele Anfragen und Anregungen.

19 Paradox Interactive: *Europa Universalis: Rome*, Paradox Interactive (Hrsg.), 2008.

20 DLC ist die Abkürzung für „Downloadable Content“. Das sind herunterladbare Inhalte, die das Hauptspiel ergänzen und erweitern.

21 Übersetzt: Erkundung, Ausbreitung, Ausbeutung, Auslöschung.

22 Andersson, Johann: *Europa Universalis IV – Development Diary #0 – Our Vision*, 31.08.2012, in: Paradox Interactive Forums, online einsehbar unter URL: <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/europa-universalis-iv-development-diary-0-our-vision.629759/> (zuletzt abgerufen am 11.07.18).

23 EU4 Wiki: Sammlung Entwicklertagebücher, (o. J.), in: ParadoxWikis.com, online einsehbar unter URL: https://eu4.paradoxwikis.com/Developer_diaries (zuletzt abgerufen am 11.07.18).

24 Offizielles Europa-Universalis-IV-Forum, (o. J.), in: ParadoxPlaza.com, online einsehbar unter URL: <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?forums/europa-universalis-iv.731/> (zuletzt abgerufen am 09.07.18).

5 REZEPTION

Die Rezeption des Spiels ist grob in zwei Bereiche zu unterteilen: Zum einen rezensiert die Fachpresse, zum anderen die große Gemeinschaft an Spielern, die das Spiel spielen und möglicherweise Veteranen der Reihe oder aber auch Neueinsteiger sind.

Die Fachpresse lobt im Großen und Ganzen den aktuellen Teil der *Europa-Universalis*-Reihe als gelungen und hebt vor allem die erweiterten Diplomatie-Optionen sowie die Vereinfachung beziehungsweise Entwirrung des Handelsgeschehens hervor. Allerdings sind sich die meisten Rezensenten einig, dass ein Einstieg in das Spiel trotz des Tutorials aufgrund der Komplexität schwerfällt. Metacritic, eine Bewertungsplattform für Spiele, räumt dem Titel einen Score von 87 von 100 möglichen Punkten (basierend auf 34 Bewertungen der Fachpresse) ein und bezeichnet es als „generally favorable“.²⁵ Der Score aus Reihen der Spielerschaft auf derselben Seite beträgt 8.8 (von 10.0) Punkten, hierbei wurden 1 054 Rezensionen berücksichtigt.

Ebenso verhalten sich die Aussagen auf Steam, einer Vertriebsplattform des Entwicklers Valve, auf der *Europa Universalis IV* exklusiv spielbar ist. Die ca. 30 000 Rezensionen ergeben einen „sehr positiven“ Wertungsschnitt. Viele Aspekte des Titels werden gelobt, nicht zuletzt aufgrund des Tiefeneindrucks, der durch das Spiel entsteht.

Hauptkritikpunkt vor allem der Fans ist die Erweiterungspolitik des Publishers (der veröffentlichenden Firma), da mittlerweile so viele DLCs zum Verkauf stehen, dass zusätzlich zu den EUR 39,99 für das Grundspiel bis zu EUR 323,75 für alle Erweiterungen hinzukommen können. In der Theorie sind solche Zusatzinhalte vor allem zur Weiterentwicklung gedacht und sichern dem Entwickler auch einige Zeit nach Erscheinen des Spiels noch Einnahmen. Bei *Europa Universalis IV* ist es so, dass das Spiel seit 2013 auf dem Markt ist und bis zum heutigen Tage immer noch weiterentwickelt wird, was verglichen mit anderen, erheblich kurzlebigeren Spielen eine enorm lange Zeitspanne ist.

Von Spielern wird kaum das Problem der Komplexität angesprochen. Dies ist aber auch damit zu begründen, dass auf Steam insbesondere langjährige Spieler Rezensionen verfassen, weshalb die Meinung der Genreneulinge mitunter etwas verloren geht. Ein Blick auf kürzliche verfasste Bewertungen ergibt daher einen „größtenteils positiven“ Wertungsschnitt. Das Spiel wird für seine Mechaniken und atmosphärischen Details gelobt, weist aber aufgrund der Komplexität und Preispolitik mitunter Einstiegsschwierigkeiten für Genreneulinge auf. Historisch Interessierte und Strategiefans sollten kaum Probleme haben, sich in den Spiel-

25 [Red.]: Pressespiegel von Europa Universalis IV, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <http://www.metacritic.com/game/pc/europa-universalis-iv> (zuletzt abgerufen am 12.07.18).

ablauf einzufinden, wohingegen neue Spieler einige Zeit benötigen dürften, um sich in die verschiedenen Möglichkeiten einzuarbeiten.

6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

Da die vorliegende Publikation sich mit der Frage beschäftigt, wie welche Spiele sinnstiftend zur Schaffung von Lernprozessen eingesetzt werden können, mag sich der geneigte Leser diese Frage nun bereits für das behandelte *Europa Universalis IV* gestellt haben. Für den Unterricht, hier vor allem Geschichte und Politik, würde sich am ehesten eine Schaufunktion anbieten, die gleich noch thematisiert werden soll.

Aufgrund der überbordenden Vielfalt an Möglichkeiten und der internen Komplexität eignet sich das Spiel wohl kaum für oberflächliche Betrachtungen historischer Ereignisse, sondern würde gegenteilig einiges an Zeit voraussetzen, um sich mit den entsprechenden Spielelementen vertraut zu machen. Daher beziehen sich einige der folgenden Überlegungen entweder zu einem kleinen Teil auf den Einsatz im Unterricht oder aber darüber hinaus auf eine Umsetzung in Form einer Arbeitsgemeinschaft.

Im Unterricht selbst, und hier vor allem im Geschichts- oder Politikunterricht, könnte sich das Spiel als Lehrerversion²⁶ für die Projektion an die Wand eignen, um komplexe Sachverhalte wie beispielsweise Kriege oder Bündnissysteme zu veranschaulichen. Da *Europa Universalis IV* den Anspruch an sich stellt, möglichst korrekt zu arbeiten, kann hierbei auf die verschiedenen Startdaten (siehe oben) zurückgegriffen werden, um gemeinsam mit den Lernenden die Gegebenheiten zu erkunden. Dafür sollte auf die verschiedenen Kartenmodi (Abb. 3²⁷, 4 & 5) – vor allem den diplomatischen Kartenmodus, der die Beziehungen der Länder in verschiedenen Farben markiert – zurückgegriffen werden. Anhand dessen lassen sich Konstellationen wie der Siebenjährige Krieg oder der Spanische Erbfolgekrieg und seine tatsächlichen, mitunter globalen Ausmaße besser nachvollziehen.

Überhaupt eignet sich historisches Kartenmaterial, um den Lernenden Sachverhalte der Geschichte näherzubringen, da viele der damals bedeutenden Nationen heute entweder gar nicht mehr existieren oder sich mittlerweile sogar an völlig anderen Stellen befinden, was die Vorstellung der Konflikte aus territorialen Ansprüchen deutlich erschwert und durch entsprechende Veranschaulichung entschärft werden könnte. Auch für die Zusammenhänge des Heiligen Römischen

26 *Europa Universalis IV* ist exklusiv auf der Vertriebsplattform Steam erhältlich, wodurch jedes Klassenmitglied ein eigenes Benutzerkonto und natürlich eine eigene Version des Spiels benötigen würde.

27 EU4 Wiki, (o. J.), in: ParadoxWikis.com, online einsehbar unter URL: <https://eu4.paradoxwikis.com/File:Euivminimap.jpg> (zuletzt abgerufen am 08.03.19).



Abb. 3: Minimap und Auswahl der Kartenmodi (oben)



Abb. 4: Diplomatie-Kartenmodus



Abb. 5: Dynastie-Kartenmodus

Reiches deutscher Nation, das im Spiel einen besonderen Stellenwert einnimmt, eignen sich die Darstellungen gut, um das Machtgefüge und vor allem die herausgehobene Position der Kurfürsten zu verstehen.

Aber nicht nur geopolitische Ansichten sind möglich, denn auch ökonomische Abläufe können simuliert werden, so zum Beispiel der Dreieckshandel zwischen Europa, Afrika und der Neuen Welt, um nachvollziehen zu können, warum der Handel mit Menschen zum einen überhaupt betrieben wurde (Arbeitskraft) und warum er so lukrativ war (kein Lohn). Und ebensolche Anstöße könnte man dann mit den Lernenden im Unterrichtsgespräch entsprechend aufarbeiten und formulieren.

Szenarien, die ebenfalls im Spiel von wichtiger Bedeutung sind, etwa die Kolonisation und Erschließung der Neuen Welt, lassen sich durch gezielte Auswahl verschiedener Startdaten in ihren Abläufen darstellen, sodass den Lernenden klar werden kann, wieso sich Spanier und Portugiesen überhaupt in die unbekanntenen Gebiete aufmachten und wie beispielsweise der Papst mit einem einzelnen Strich auf der Landkarte für lange Jahre das Miteinander der beiden Kolonialmächte bestimmte.

Für den Unterricht eignet sich die Verwendung des Spiels also vor allem in den Fächern Geschichte, Geografie und Politische Bildung. Was unbedingt berücksichtigt werden muss, wäre die technische Machbarkeit – aber mit den heutigen Möglichkeiten von Whiteboards und Beamern könnte die Lehrkraft ihren Laptop mit entsprechend installiertem Spiel einfach anschließen.

Die andere, oben kurz angesprochene Möglichkeit der Verwendung wäre im Rahmen einer Arbeitsgemeinschaft. Auch hier stellen sich wieder mehrere Fra-

gen nach der Durchführbarkeit und eventuellen Zielen. Allein die technische Infrastruktur samt PCs, Spiel und somit entsprechenden Nutzerkonten bereitzustellen, dürfte eine nicht zu unterschätzende Hürde darstellen. Dann stünde natürlich immer noch die Spielkompetenz der Lernenden im Raum. Die Lehrkraft müsste mehrere Sitzungen mit der Erörterung der Spielmechaniken verbringen.

Auch die Durchführung einer Art Planspiel, in dem eine Gruppe von Lernenden verschiedene Nationen auswählt und dann im Rahmen ihrer Möglichkeiten internationale Beziehungen simuliert, wäre denkbar. Hier wäre bestimmt auch der Aspekt der Großmächte besonders interessant, die kleinere Staaten beschützen oder bedrohen können, wobei man damit das soziale Miteinander befördern könnte. Außerdem böte eine solche Umgebung ausreichend Zeit, um sich mit den zahlreichen Elementen des Spiels vertraut zu machen und es entsprechend auszunutzen. Wenn dann die Lehrkraft noch entsprechende Regeln formuliert, um das diplomatische Vorgehen zu regulieren, könnte aus einer solchen AG ein packendes Erlebnis werden. Dazu käme ein immersives Verständnis von Diplomatie in früheren Zeitaltern, die uns bei unserem heutigen Demokratieverständnis und dem Willen nach Frieden als kaum nachvollziehbar erscheinen: Früher war Krieg lediglich ein diplomatisches Mittel.

Tatsächlich böte *Europa Universalis IV* also eine große Bandbreite an Möglichkeiten des Erwerbs historischen und politischen Verständnisses, würde aber eine große Menge an Vorarbeit seitens der Lehrkraft voraussetzen. Nichtsdestoweniger wäre eine Nutzung des Spiels mit zahlreichen Vorteilen und Möglichkeiten verbunden. Daraus ergeben sich dann natürlich die beiden anderen Möglichkeiten: die AG oder das Planspiel.

7 QUELLEN

- [Red.]: Pressespiegel von Europa Universalis IV, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <http://www.metacritic.com/game/pc/europa-universalis-iv> (zuletzt abgerufen am 12. 07. 18).
- Andersson, Johann: Europa Universalis IV – Development Diary #0 – Our Vision, 31. 08. 2012, in: Paradox Interactive Forums, online einsehbar unter URL: <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/europa-universalis-iv-development-diary-0-our-vision.629759/> (zuletzt abgerufen am 11. 07. 18).
- EU4 Wiki: (o. J.), in: ParadoxWikis.com, online einsehbar unter URL: <https://eu4.paradoxwikis.com/File:Euiivminimap.jpg> (zuletzt abgerufen am 08. 03. 19).
- EU4 Wiki: (o. J.), in: ParadoxWikis.com, online einsehbar unter URL: https://eu4.paradoxwikis.com/File:UI_tab_diplomacy_interface.png (zuletzt abgerufen am 08. 03. 19).

- EU4 Wiki: (o. J.), in: ParadoxWikis.com, online einsehbar unter URL: https://eu4.paradoxwikis.com/File:User_interface.png (zuletzt abgerufen am 08.03.19).
- EU4 Wiki: Country interface, (o. J.), in: ParadoxWikis.com, online einsehbar unter URL: https://eu4.paradoxwikis.com/Country_interface (zuletzt abgerufen am 08.03.19).
- EU4 Wiki: Sammlung Entwicklertagebücher, (o. J.), in: ParadoxWikis.com, online einsehbar unter URL: https://eu4.paradoxwikis.com/Developer_diaries (zuletzt abgerufen am 11.07.18).
- Kaiser, Rowan: Test zu Europa Universalis IV, 15.08.2013, in: IGN, online einsehbar unter URL: <http://www.ign.com/articles/2013/08/15/europa-universalis-iv-review> (zuletzt abgerufen am 8.03.19).
- Offizielles Europa-Universalis-IV-Forum, (o. J.), in: ParadoxPlaza.com, online einsehbar unter URL: <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?forums/europa-universalis-iv.731/> (zuletzt abgerufen am 09.07.18).
- Paradox Entertainment: Europa Universalis II, Strategy First (Hrsg.), 2001.
- Paradox Entertainment: Europa Universalis, Strategy First (Hrsg.), 2000.
- Paradox Interactive: Europa Universalis III, Paradox Interactive (Hrsg.), 2007.
- Paradox Interactive: Europa Universalis: Rome, Paradox Interactive (Hrsg.), 2008.
- Wikipedia: Europa Universalis, in: Wikipedia, online einsehbar unter URL: https://de.wikipedia.org/wiki/Europa_Universalis (zuletzt abgerufen am 08.03.19).

Fable III

Heiko Gander

Steckbrief	
Altersfreigabe:	USK 16
Entwickler:	Lionhead
Publisher:	Microsoft Game Studios
Erscheinungsjahr:	2010 (Xbox 360), 2011 (PC)
Verortung:	Dritter Hauptteil der Fable-Reihe
Genre:	Action-Rollenspiel
Perspektive:	Außensicht
Plattformen:	Xbox 360, PC
Geeignet für:	Moralische Debatte; gesellschaftliche Strukturen; Todesstrafe
Fachrelevanz:	LER

1 INHALT

In *Fable III* verfolgt der Spieler eine Geschichte, die im fiktiven Land Albion angesiedelt ist, das mitten in einer industriellen Revolution steckt.¹ Die Handlung setzt vier Jahre nach dem Tod des letzten Herrschers ein.² Sein ältester Sohn Logan hat-

-
- 1 Optisch und technologisch wäre Albion vergleichbar mit England im beginnenden 19. Jahrhundert.
 - 2 Das Spiel bietet die Möglichkeit, auf einen Spielstand von *Fable II* zuzugreifen. Bei dem ver-

te die Regentschaft übernommen und entwickelte sich in den Jahren seiner Herrschaft von einem gütigen König zu einem Tyrannen, der sein Volk unterdrückt und von ihnen nichts als bedingungslose Hingabe für Albion fordert. Dies führte zu großer Unzufriedenheit innerhalb der Bevölkerung.

Der Spieler schlüpft in *Fable III* in die Rolle des jüngeren Kindes³ des verstorbenen Herrschers und wird bereits nach ein paar Minuten Spielzeit vom älteren Bruder Logan vor eine Wahl gestellt. Logan möchte dem Spieler eine Lektion erteilen und lässt ihn entscheiden, ob die Rädelsführer eines kürzlich erfolgten Aufstandes oder der/die Verlobte des Spielers hingerichtet werden soll (Abb. 1).



Abb. 1: Erste Entscheidung

Nach diesem Ereignis erkennt der Protagonist den schlechten Charakter seines Bruders und flieht aus dem Schloss, zusammen mit dem Soldaten und Ausbilder Walter und seinem Diener Jasper, die vormals beide dem alten Herrscher zur Seite gestanden haben.

Der Protagonist macht es sich nach seiner schweren Entscheidung zur Aufgabe, einen Widerstand gegen die Herrschaft seines Bruders zu organisieren. Dafür benötigt er jedoch zahlreiche Verbündete, deren Unterstützung er im ganzen Land finden muss. Der Umstand, dass viele Menschen in Albion unter Logans Herr-

storbenen Herrscher handelt es sich um den Protagonisten aus dem Vorgängerteil, und das Geschlecht kann somit variieren.

3 Der Spieler hat die Möglichkeit, das Geschlecht frei zu wählen. Im Folgenden wird der Einfachheit halber vom Protagonisten gesprochen.

schaft unterdrückt und ausgebeutet werden, offenbart zahlreiche Möglichkeiten. Der Spieler muss diesen Menschen helfen und ihnen das Versprechen geben, dass sich die Dinge in Albion ändern werden, wenn Logan abgesetzt ist. So wünscht sich die Bevölkerung, dass die Brightwall-Akademie wieder aufgebaut, die alte Armee wieder eingesetzt oder in der Hauptstadt Bowerstone die Kinderarbeit abgeschafft wird.⁴

Mithilfe seiner neuen Verbündeten kommt es schließlich zum Umsturz in Albion, und der Spieler tritt die Thronfolge nach dem gestürzten Logan an. Nach der erfolgreichen Revolution werden dem Spieler von Logan die Hintergründe seines Handelns erklärt. Logans Absicht war die Aufstellung einer schlagkräftigen Armee und einer produktiven Wirtschaft, um für den „Kriecher“, ein Schattenwesen, gewappnet zu sein, womit er seine Entscheidungen als Herrscher begründet.

Als neuem Herrscher obliegt es nun dem Protagonisten, diese Gefahr abzuwehren. Ein Jahr bleibt ihm Zeit, um eine Armee aufzustellen und die Wirtschaft anzukurbeln, wofür natürlich die Staatskasse innerhalb dieser Frist auch gefüllt werden muss. Nach dem Machtwechsel werden außerdem die alten Versprechen eingefordert, und der Spieler muss zahlreiche Entscheidungen treffen. Soll er das dringend benötigte Geld für seine Versprechen ausgeben und beispielsweise die Kinderarbeit abschaffen? Oder alle Versprechen brechen, um mit gut gefüllter Kasse Vorbereitungen für die Ankunft des „Kriechers“ treffen zu können? Nach dem finalen Kampf gegen das Monster wird dem Spieler offenbart, ob er anhand seiner getroffenen Entscheidungen ein „guter“ oder „schlechter“ Herrscher war.

2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

Der Held von Brightwall: Dem Spieler steht es in *Fable III* frei, sich für einen männlichen oder weiblichen Charakter zu entscheiden. Als Hintergrund für den Protagonisten werden aus narrativen Gründen nur wenige Punkte vorgegeben. So ist er das jüngste Kind des verstorbenen Herrschers und hat einen Verlobten oder eine Verlobte. Außerdem besteht eine Freundschaft zu seinem Ausbilder Sir Walter.

Da die zentrale Spielmechanik darin besteht, den Spieler vor moralische Entscheidungen zu stellen, sollen selbige vom Spieler selbst getroffen werden und nicht dem Gedanken einer besseren Vereinbarkeit mit der erzählten Geschichte folgen. Somit ist der Protagonist frei von jeglicher weiteren Vordefinition. Dem Spieler sind bezüglich der Gestaltung des Helden alle Freiheiten gegeben, unabhängig von der Charakterzeichnung, der Kleidung oder des Körperschmucks.

4 Innerhalb der Handlung wird dem Spieler nicht die Wahl gelassen, ob er dieses Versprechen geben will. Nur wenn es gegeben wird, lässt sich das Spiel fortsetzen.

Der Protagonist erhält früh im Spiel den Beinamen Held von Brightwall, da er sich um diese Stadt verdient gemacht hat. Die geringe Vordefinition des Protagonisten ist ein Wesensmerkmal der Selbstdefinition des Heldenbegriffs innerhalb der *Fable*-Reihe, denn im *Fable*-Universum ist ein Held nicht grundlegend eine moralisch gut handelnde Person. Ein Held ist ein Mensch, der physische und mentale Stärke besitzt und Bekanntheit erlangt, indem er Aufgaben erfüllt, die für die meisten Menschen nicht zu schaffen sind. Hierbei spielt es keine Rolle, ob der Held sich für den Schutz einer Karawane oder für die Führung des Angriffs auf diese entscheidet. Der Spieler entscheidet selbst, was für ein Held er sein will.

Sir Walter Beck: Er ist ein altgedienter Soldat des Königreichs Albion. Als Freund und Begleiter unterstützte er bereits den alten Herrscher bei seinen Abenteuern und wurde ebenso der Freund und Ausbilder des Protagonisten. Gleich zu Beginn der Handlung kritisiert er das harte Durchgreifen des Königs. Sir Walter versucht Logan dazu zu bringen, seine Entscheidung in Bezug zur Hinrichtung der Revoltenführer zu ändern.⁵ Die Revolution durch den Spieler wird erst durch ihn gestartet, und er ist der Erste, der die Macht eines Helden im Protagonisten erkennt. Zusammen mit dem Spieler und dem Diener Jasper verlässt er das Schloss, um Unterstützer im Kampf gegen den verhassten König Logan zu finden.⁶

Sir Walter ist ein ehrenhafter Soldat und strebt einen moralisch „guten“ Weg an. Dies zeigt sich auch darin, dass er die Handlungen des Spielers kommentiert und seinen Stolz ausdrückt, wenn dessen Entscheidungen „gut“ ausfallen. Er zeigt aber auch mehr Verständnis als die anderen Begleiter, wenn bei schweren Entscheidungen die „schlechte“ Option gewählt wird. Dass Sir Walter außerdem großen Mut besitzt, zeigt sich darin, dass er beispielsweise trotz seiner Klaustrophobie nicht davor zurückschreckt, dem Helden in Höhlen oder enge Räume zu folgen.⁷

Logan: Ist das älteste Kind des vor dem Einsetzen der Handlung verstorbenen Herrschers. Zu Beginn seiner Herrschaft war Logan ein guter König, der versuchte, das Werk seiner Eltern fortzusetzen. Nach einer Reise zum Kontinent Aurora änderte sich dies aber schlagartig, denn Logan begegnete dort in einer Höhle dem „Kriecher“.⁸ Nachdem er diese Begegnung nur knapp überlebte, schwor er den Bewohnern Auroras, ihr Land wieder aufzubauen und sie vor dem „Kriecher“ zu beschützen.⁹ In den folgenden Jahren sah Logan jedoch nur eine Möglichkeit, die Kampfkraft Albions zu verbessern: Er setzte auf mehr Industrie, die allein dem

5 Hauptmission – Eine schwierige Entscheidung.

6 Hauptmission – Die Flucht aus dem Schloss.

7 Hauptmission – Mistpeak-Schwebebahnstollen.

8 Hauptmission – Die Aufgaben eines Königs.

9 Hauptmission – Aurora.

Erzielen eines wirtschaftlichen Gewinns und der damit verbundenen Abwehr des „Kriechers“ diene. Hierfür übertrug er einem gierigen Geschäftsmann namens Reaver die Verantwortung und gestattete ihm die Einführung von Sklaverei und Kinderarbeit.

Logan zeigt bei seinem Vorgehen kein Mitgefühl und keine Gnade. Gleich zu Beginn der Handlung fordert er vom Spieler, selbst eine schwere Entscheidung zu treffen, damit dieser sieht, wie hart es ist, König zu sein. Er stellt den Spieler vor die Wahl, Aufständische oder den/die Verlobte/n des Protagonisten hinzurichten. Die zu treffende Entscheidung dient nur als Lektion für den Protagonisten, denn der/die Verlobte ließ sich nichts zuschulden kommen, was eine solche Strafe gerechtfertigt hätte. Selbst die Hinrichtung von Arbeitern, die nicht mehr arbeiten können und weiter ausgebeutet werden wollen, kann als grausam angesehen werden.

Nach der ersten Hälfte des Spiels und der erfolgreichen Revolution wird der Spieler aufgefordert, über das Schicksal des gestürzten Königs zu entscheiden. Im Thronsaal werden die Anklagen von Unterstützern des Protagonisten vorgetragen, aber auch Logan äußert sich zu den Hintergründen seiner Entscheidungen. Er sah in seinem harten und kalten Vorgehen die einzige Möglichkeit, das Land vor der nahenden Bedrohung durch den „Kriecher“ zu schützen. Dem Spieler obliegt es nun, Logan hinzurichten oder zu begnadigen, damit er sich an der Verteidigung des Landes beteiligen kann.¹⁰

Theresa: Sie ist die blinde Seherin von Albion.¹¹ Sie ist in der Lage, durch ihre besonderen Fähigkeiten das Böse zu sehen, das Albion bedroht, und versucht das Land auf diese Situation vorzubereiten. Innerhalb der Handlung führt sie den Spieler über die sogenannte Siegesstraße.¹² Diese zeigt ihm nach bestimmten Spielabschnitten seine getroffenen Entscheidungen auf und legt dar, welche Unterstützer er bereits für seinen Kampf gewonnen hat. Am Ende des Spiels erscheint Theresa und gratuliert dem Protagonisten für seinen Sieg über den „Kriecher“. Sie zeigt ihm auf, welche Konsequenzen seine getroffenen Entscheidungen hatten und ob er letztendlich ein „guter“ oder ein „schlechter“ König war.

10 Hauptmission – Die Aufgaben eines Königs.

11 Fable – Sucht die Seherin der Räuber.

12 Hauptmission – Die Flucht aus dem Schloss.

3 SPIELKONZEPT

Bei *Fable III* handelt es sich um den dritten Teil einer zusammenhängenden Action-Rollenspiel-Reihe, die den Schwerpunkt auf den Einzelspielermodus ausrichtet, aber auch einen Mehrspielermodus liefert. Die fiktive Welt von Albion ist ein Königreich in der Industriellen Revolution, weist aber darüber hinaus auch Fantasy-Elemente auf. So existieren Magie, Geister und andere Monster, die den Spieler und die Bewohner der fiktiven Welt bedrohen. Außerdem finden sich viele Steampunk-Elemente¹³ in der Gestaltung des Spiels wieder. Für die Darstellung des Militärs und der Städte scheinen die Entwickler das viktorianische England als Inspiration herangezogen zu haben. Zeitlich gesehen spielt die Handlung des dritten Teils etwa 50 Jahre nach dem zweiten Teil der Serie. Die Geschichte des Landes Albion wird hier fortgesetzt, und viele direkte Bezüge zum Vorgänger werden hergestellt. Für das Verständnis der Handlung und der Intentionen der handlungsrelevanten Charaktere ist es jedoch nicht erforderlich, mit den beiden ersten Teilen der Reihe vertraut zu sein.

Der Verlauf der Handlung ist in zwei Teile gegliedert. Im ersten Teil ist es die Aufgabe des Spielers, im Land Verbündete für seine Revolution gegen den König zu finden. Hierfür muss der Spieler den potenziellen Verbündeten beweisen, dass er über den Willen und die Kraft zum Kämpfen verfügt. Dies geschieht, indem er seine Verbündeten in deren Kämpfen unterstützt. Das Kampfsystem in *Fable III* ist einfach aufgebaut und beschränkt sich nur auf einen Knopf für den Nahkampf, den Fernkampf und die Magie. Die Waffen werden durch die wiederholte Verwendung gestärkt und passen sich optisch mit der Zeit der Moral und dem Verhalten des Spielers an. Zum Beispiel bleibt die Waffe bei vielen unschuldigen Opfern blutig, oder der Griff eines Hammers nimmt nach dem Besiegen von vielen „Hohlen Männern“ (wandelnden Leichen) das Aussehen eines Knochens an.

Der zweite Teil der Handlung legt hingegen den Fokus auf die Entscheidungen, die der Spieler nach der erfolgten Revolution nun selbst als König treffen muss. Mindestens 6,5 Mio. Goldmünzen muss der Herrscher erwirtschaften, damit das Land und die Armee gegen den herannahenden Feind gewappnet sind. Während des Spielverlaufs werden dem Spieler insgesamt 18 moralische Entscheidungen abverlangt. Bei diesen handelt es sich auch um die in der ersten Spielhälfte gegebenen Versprechen zur Verbesserung der Lebensumstände der Bevölkerung Albions. Die Bittsteller treten an den König heran und fordern das für ihre Unterstützung Versprochene ein. Das Einhalten der Versprechen bedeutet in jedem Fall einen negativen Effekt auf die Staatskasse. Der Charakter Reaver tritt als Gegner des jewei-

13 „Subgenre der Science-Fiction, für das retrofuturistische, mit Dampf betriebene Apparate und Maschinen, sowie Elemente der viktorianischen Ära charakteristisch sind.“ Wortbedeutung.info: Steampunk (o. J.), in: wortbedeutung.info, online einsehbar unter URL: <https://www.wortbedeutung.info/Steampunk/> (zuletzt abgerufen am 01.04.19).

ligen Bittstellers auf und unterbreitet dem König in jedem Fall ein (finanziell) lukrativeres Angebot. Wird auf Reavers Vorschlag eingegangen, bedeutet dies, dass die Staatskasse wächst, jedoch der Spieler sein Versprechen bricht. In diesem Fall zieht er den Zorn des Bittstellers auf sich und macht ihn sich zum Feind.

Neben den Versprechen wird der Spieler mit weiteren Entscheidungen¹⁴ konfrontiert, die er als König zu treffen hat. So treten Bürger an den Spieler heran, die Vorschläge zur Verbesserung der sozialen Zustände haben, beispielsweise die Abschaffung der Kinderarbeit oder der Wiederaufbau eines während der Revolution zerstörten Stadtteils. In den meisten Fällen tritt auch hier Reaver mit einem Gegenvorschlag vor den König. Mit dem Staatsvermögen im Blick muss der Spieler entscheiden, ob er die Verhältnisse verbessern und somit die Moral der Bevölkerung anheben oder ob er Reaver an der Ausbeutung der Menschen nicht hindern und somit die Staatseinnahmen anwachsen lassen will.

Zentraler Bestandteil der zweiten Spielhälfte ist also die ständige Konfrontation mit moralischen Dilemmata. Der Spieler muss entscheiden, ob er ein „guter“ und sozialer König sein möchte, der aber womöglich durch zu geringe externe Einnahmen viele Bürger nicht vor dem Tod retten kann, oder ob er es vorzieht, ein grausamer Herrscher zu sein, der selbst Kinder in den Fabriken ausbeutet und die Natur zerstört, jedoch am Ende das Land und seine Bewohner vor dem „Kriecher“ retten kann. Das Spiel bietet jedoch auch die Möglichkeit, sich zum Ende der Handlung als ein „guter“ König zu erweisen und trotzdem genug Geld zur Abwehr des Angriffs in die Staatskasse zu wirtschaften. Es findet sich allerdings im Spielverlauf kein Hinweis darauf, wie dies zu bewerkstelligen ist, und der Spieler muss sich diese Option selbst erarbeiten.

Zur Interaktion mit den verschiedenen Charakteren im Spiel wurden in *Fable III* zwei Spielmechanismen integriert: Zum einen das Expression-Touch-System (Abb. 2), das der Steigerung oder Verminderung der Vertrautheit mit anderen Bewohnern von Albion dient. Dem Spieler ist es möglich, zwischen den drei Grundformen der Interaktion „freundlich“, „rau“ und „boshaft“ zu entscheiden. In Abhängigkeit von der gewählten Aktion beginnen die verschiedenen Bewohner Albions, den Spieler sympathisch zu finden, ihn abzulehnen oder gar zu fürchten. Durch gesteigerte Zuneigung kommt die zweite Funktion – das Dynamic-Touch-System – zum Einsatz. Es gestattet dem Spieler, andere Personen, deren Vertrauen er zu gewinnen vermochte, an die Hand zu nehmen und in der Spielwelt herumzuführen. Dies kann der Erfüllung verschiedener Nebenmissionen dienen oder den Aufbau von Beziehungen zu virtuellen Partnern ermöglichen. Das Geschlecht und die Anzahl der Partner sind hierbei nicht vorgegeben. Ferner sind mit einem Ehepartner und einem Hausbesitz die Gründung einer Familie möglich.¹⁵

14 Alle Entscheidungen werden in Kapitel 6 Didaktisches Potenzial behandelt.

15 Beispielsweise ist es möglich, den virtuellen Partner in sein Haus mitzunehmen und mit ihm sexuell zu interagieren. Eine visuelle Darstellung des Geschlechtsverkehrs findet nicht statt.



Abb. 2: Das Expression-Touch-System

Zur optischen Darstellung des Spielerfolges wurde die sogenannte Siegesstraße in das Spiel implementiert (Abb. 3). Es handelt sich hierbei um eine symbolhafte Darstellung des Weges zum Thron, der durch Tore wesentliche Spielphasen markiert: Nach bestimmten Spielabschnitten wird die Zeit angehalten, und die Seherin Theresa erklärt dem Protagonisten, welche Entscheidungen er auf seinem Weg getroffen hat. Neben den Bittstellern, denen der Spieler Versprechen machte, wer-



Abb. 3: Die Siegesstraße

den auch die Freunde gezeigt, die der Protagonist im vergangenen Spielabschnitt zu gewinnen vermochte, indem er für sie Aufgaben erledigte. Durch das Erfüllen von Aufträgen für Nicht-Spieler-Charaktere und das Knüpfen von Beziehungen erlangt der Spieler sogenannte Gildensiegel, die in jedem neuen Abschnitt der Siegesstraße den Zugang zu weiteren Fähigkeiten gewähren. So können die Kampffertigkeiten oder das Talent in den drei Berufen (Holz hacken, Kuchen backen und Musik spielen) verbessert werden, wodurch der Spieler mehr Geld erwirtschaften kann. Es besteht ebenso die Möglichkeit, weitere Ausdrucksmittel zu erwerben, um die Auswahlmöglichkeiten bei der Interaktion mit Personen zu erhöhen.

In *Fable III* wird das Menü durch einen Ort dargestellt, der als „Unterschlupf“ bezeichnet wird. Dort hat der Spieler Zugriff auf die verschiedenen Ausrüstungsgegenstände und auf Anpassungsmöglichkeiten des Charakters, darunter das Färben von Haar und Kleidung oder das Hinzufügen von Körperkunst. Der Unterschlupf gewährt dem Spieler zudem eine Übersicht über seine Finanzen und Erfolge. Eine Karte in der Mitte des Unterschlupfes bietet darüber hinaus eine Schnellreisefunktion. Durch die Auswahl des gewünschten Zielortes kann der Spieler an jeden Schauplatz in Albion gelangen, um dort mit Personen zu interagieren und Aufträge anzunehmen. Auch wenn die Geschichte und die Spielmechaniken auf ein Einzelspieler-Erlebnis zugeschnitten sind, bietet *Fable III* optional einen Mehrspielermodus. Im Rahmen dessen ist es möglich, einen weiteren Spieler in seine Welt einzuladen und bestimmte Spielabschnitte mit ihm zusammen zu meistern. Der Gast ist dabei nicht an die Präsenz des Spielers gebunden, sondern kann Albion auch allein erkunden. Darüber hinaus können zwei Spieler heiraten und ein gemeinsames Kind zeugen.

Der Schwierigkeitsgrad von *Fable III* ist im Vergleich zu seinen Vorgängerversionen gesenkt worden und bietet somit auch unerfahrenen Spielern Zugang. Bei einem virtuellen Ableben wird der Spieler nicht, wie in anderen Spielen üblich, zu einem Speicherpunkt zurückversetzt, sondern am selben Ort wiederbelebt und trägt lediglich einige Narben davon. Der niedrige Schwierigkeitsgrad und die einfache Gestaltung der Interaktion mit anderen Figuren dienen der Konzentration auf das eigentliche Spielkonzept, denn was den Spieler fordern soll, ist die Auseinandersetzung mit den moralisch-ethischen Entscheidungen, die er zu treffen hat. Er soll beobachten, welche Auswirkungen seine Entscheidungen auf das Land Albion haben, und mit den sozialen Missständen, die durch die industrielle Revolution auftraten, konfrontiert werden und diese auch direkt erleben. Aus diesem Grund ist das Spiel, was seine Gestaltung anbelangt, in einem realistischeren Stil gehalten und nicht so hell und leicht comichaft wie seine beiden Vorgänger. In *Fable III* wird die eigene moralische Ausrichtung nicht durch Heiligenschein oder Teufelshörner an der Spielfigur dargestellt. Hier zeigt sich das Realistische im Detail. So verändern sich Haltung oder Gesichtsausdruck des Charakters, je nachdem welche Entscheidungen im Spiel getroffen werden. Trifft der Spieler Entscheidungen, die als moralisch „gut“ angesehen werden können, geht der Protago-

nist aufrecht und lächelt. Fällt die Mehrheit der Handlungen hingegen eher negativ aus, beispielsweise durch das Töten von Unschuldigen oder die Unterstützung von Verbrechern, nimmt der Held eine leicht gebückte Haltung ein. Zusätzlich verfinstern sich dessen Augen, und das Lächeln wird durch einen grimmigen Gesichtsausdruck ersetzt.

4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

Während sich die beiden Vorgänger¹⁶ von *Fable III* auf ein simples Gut-Böse-System beziehen, versuchte das Entwicklerstudio Lionhead, mit dem dritten Teil einen anderen Weg zu gehen. Peter Molyneux, der Designer und Mitgründer des Studios, sagte in einem Interview mit dem *Official Xbox Magazine UK*, dass es für eine Serie schwer sei, die Spieler nicht zu langweilen. Wenn sich eine Spielwelt etabliert habe und man lediglich mit einer neuen Geschichte und wenigen neuen Orten ein Spiel weiterzuentwickeln versuche, dann würden die Spieler das Interesse verlieren.¹⁷ Mit dem dritten Teil der *Fable*-Reihe versuchte das Studio, eben jenen Verlust des Interesses zu verhindern, indem es das Konzept stark veränderte. Die Entwickler wollten kein weiteres Spiel, in dem man sich einfach für „hell“ oder „dunkel“, „gut“ oder „böse“, „schwarz“ oder „weiß“ entscheidet. Die Wirkungen der Entscheidungen sollten bedeutender und dem Spieler auch vor Augen geführt werden. Ziel war es, ein Spiel zu schaffen, in dem es beispielsweise nicht einfach darum geht, über das Leben von Spielfiguren zu entscheiden und dann die eine oder die andere Waffe oder Belohnung zu erhalten. Dem Spieler sollten moralische Fragen gestellt werden, die meist keine genaue Zuordnung von Gut oder Böse zulassen. Damit wollte das Team einen stärkeren Bezug zur Realität herstellen, in der viele Dinge eher Graustufen aufweisen. Außerdem sollte die Änderung des Grafikstils, weg vom comichaft Überzogenen hin zu einer düsteren und authentischeren Darstellung, diesen Aspekt noch verstärken.

Während sich der erste Teil von *Fable* inhaltlich an volkstümlichen Überlieferungen orientiert und *Fable II* laut Molyneux König Artus und Robin Hood zum Vorbild nimmt, beabsichtigte das Studio für *Fable III* mehr Freiheiten und keine klar vorgegebene Ausrichtung. Molyneux verglich die Rolle des Spielers im dritten Teil mit dem englischen König Heinrich VIII. Er erhoffte sich von *Fable III* die Möglichkeit, dass der Spieler die Freiheit hätte, tun zu können, was er möchte, und sich auch ausprobieren zu können. Heinrich VIII. war für ihn ein gutes Beispiel dessen.¹⁸ Er erhob Steuern, füllte seinen Weinkeller und ging die Ehe mit sechs

16 Lionhead Studios: *Fable*, Xbox Game Studios (Hrsg.), 2004; Lionhead Studios: *Fable II*, Xbox Game Studios (Hrsg.), 2008.

17 Channell, Mike: *Fable III*, in: *Official Xbox Magazine UK*, 22.09.2009, S. 36–41.

18 Channell: *Fable III*.

Frauen ein, während das Volk in Großbritannien verhungerte und an der Pest litt. Nach Molyneux' Auffassung war Heinrich VIII. kein liebenswerter Mensch, obwohl die Geschichtsschreibung ihn seiner Meinung nach eher heroisch darstelle.

Wie in den Vorgängerteilen entschied das Studio sich bei *Fable III* ebenfalls für eine Vollvertonung. Die Dialoge im Spiel werden somit nicht in Textform wiedergegeben, sondern vollständig synchronisiert. Drei Autoren arbeiteten an den Dialogen, die die verschiedenen Charaktere mit dem Spieler führen. Nicht jeder Charakter besitzt seine eigenen, individuellen Sprachbanken. Die Figuren, die dem Füllen der Landschaft dienen, sind nur Kopien und bedienen sich alle am selben Dialog-Pool. Jeder Typ von Charakter in Albion verfügt über mehr als 2 000 Sätze. Insgesamt schrieben die Autoren 460 000 Wörter, die mit über 80 Sprechern aufgenommen wurden. Die gesamte Dialogzeit beträgt über 47 Stunden.¹⁹

5 REZEPTION

Die Bewertungen für das Spiel sind überwiegend positiv und reichen bei namhaften Magazinen und Websites von 80 bis 100%.²⁰ Auf dem Bewertungs-Sammelportal Metacritic²¹ erreicht das Spiel einen Metascore von 75 (von 100 möglichen) Punkten. Die Kritiken loben besonders die stimmige Atmosphäre des Spiels, durch die sich die Szenerie realer anfühle. Auch kam die gut inszenierte Handlung bei den Spielern und Testern positiv an.²²

Negative Kritik bekommt das Werk im Bereich der Grafik, die nicht schlecht ist, aber ihrer Zeit hinterher hängt und nur eine leichte Verbesserung zum Vorgänger darstellt. Die Steuerung hingegen wurde von *Fable II* zu *Fable III* deutlich verbessert. Ein besonderer Kritikpunkt, den der Vorgänger bereits ertragen musste, war die Tatsache, dass kein virtueller Tod im Spiel existiert. Wenn der Spieler in einem Kampf unterliegt und zu Boden geht, ist es nicht nötig, von vorn oder von einem Speicherpunkt aus neu zu starten. Der Protagonist verliert lediglich einige Erfahrungspunkte und steht dann wieder auf, woraufhin der Kampf nahtlos fortgeführt werden kann. Dieser Umstand wird oft dahingehend kritisiert, dass dem Spieler so die Gelegenheit genommen wird, aus seinen Fehlern zu lernen und es ein weiteres Mal zu versuchen.

19 Douglas, Jane: Fable III contains 47-plus hours of speech, 14. 07. 2010, in: GameSpot, online einsehbar unter URL: <https://www.gamespot.com/articles/fable-iii-contains-47-plus-hours-of-speech/1100-6269018/> (zuletzt abgerufen am 21. 01. 20).

20 Woger, Martin: Fable 3 (PC), 12. 06. 2011, in: Eurogamer, online einsehbar unter URL: <https://www.eurogamer.de/articles/2011-05-23-fable-3-pc-version-test> (zuletzt abgerufen am 01. 04. 19).

21 [Red.]: Pressespiegel zu Fable III, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <http://www.metacritic.com/game/pc/fable-iii> (zuletzt abgerufen am 01. 04. 19).

22 Oertel, Mathias: Test: Fable 3, 27. 10. 2010, in: 4Players, online einsehbar unter URL: http://www.4players.de/4players.php/dispsbericht/360/Test/18598/69853/0/Fable_3.html (zuletzt abgerufen am 01. 04. 19).

Das Studio plante bereits eine Fortsetzung, doch wurde dieser Plan aufgrund zu geringer Umsätze der Teile 1 bis 3 verworfen. Im Jahre 2016 kam es zur Schließung von Lionhead und dadurch ebenfalls zur Einstellung der *Fable*-Reihe und ihrer geplanten Ableger.

6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

Die *Fable III* zugrundeliegende Narration ist keine komplexe und ermöglicht somit einen schnellen Zugang und Verständnis für die Ausgangsposition. Dennoch bietet die Erzählung zahlreiche Ansatzpunkte für moralische Debatten unter den Lernenden. Hierfür eignet sich besonders die bereits erwähnte zweite Hälfte des Spiels, in der der Protagonist gezwungen ist, als König Entscheidungen zu treffen.

Als allgemeiner Hinweis sollte an dieser Stelle noch erwähnt werden, dass es von Vorteil für die Diskussionen wäre, wenn die Lernenden die erste Spielhälfte selbst oder in der Gruppe erleben und ihnen nicht nur eine Zusammenfassung vorgelegt wird. Da die Entscheidungsphase des Spiels speziell darauf ausgelegt ist, dass der Spieler zwischen Optionen wählen muss, die sowohl Vor- als auch Nachteile mit sich bringen, sollten die Lernenden die Akteure vorher kennengelernt haben. Auf diese Weise ist der Spieler vertrauter mit dem individuellen Schicksal, das mit der jeweiligen Entscheidung zusammenhängt – ein zu schnelles Urteil wird erschwert.

Urteil als König

Nachdem der Spieler in der ersten Phase von *Fable III* hauptsächlich damit beschäftigt war, durch das Land Albion zu reisen und an Walters Seite nach Verbündeten im Kampf zu suchen, besteht nun in der zweiten die Möglichkeit, fast vollständig vom Thron aus zu spielen.²³ Innerhalb der Geschichte verfügt der Protagonist über ein Jahr Zeit, um das Land gegen einen Angriff zu wappnen. Hierfür werden bis zu 6,5 Millionen Goldmünzen benötigt, damit jeder Bewohner des Königreichs überlebt. Die zu treffenden Entscheidungen wirken sich darauf aus, wie viel Vermögen dem Königreich am Ende zum Widerstand zur Verfügung steht. Jedoch sind die meisten Optionen, die Geld in die Kassen bringen, mit Eidbruch oder Unzufriedenheit verbunden. Somit muss die Entscheidung getroffen werden, ob das eigene Wort und die Zufriedenheit wichtiger sind, als das Leben einiger oder aller Bewohner Albions.

An dieser Stelle ist es möglich, die Unterrichtseinheit anzusetzen. Die Lernenden können gemeinsam die Position des Königs einnehmen und an dessen

23 In der zweiten Spielhälfte gibt es zusätzlich zu den Entscheidungen einige wenige obligatorische Missionen. Darüber hinaus steht es dem Spieler frei, selbst zu entscheiden, ob er das Land bereisen will oder allein die königlichen Entscheidungen zu treffen wünscht.

Stelle die Entscheidungen treffen. Da nicht jeder für sich agiert, sondern einvernehmlich, ist es notwendig, die gegebenen Optionen abzuwägen und für die jeweils präferierte zu argumentieren. Im Idealfall gibt es Befürworter für jede Option, wodurch Vor- und Nachteile aufgezeigt werden können, die der jeweiligen Gegenpartei möglicherweise entgangen sind. Hierdurch kann es dazu kommen, dass die Entscheidung schwieriger fällt und das moralische Dilemma deutlicher nachgefühlt wird. Die Auswirkungen der schließlich getroffenen Entscheidungen können in der Spielwelt direkt beobachtet werden (Abb. 5 und 6). Darum ist es



Abb. 4: Ergebnis einer Entscheidung: Gut ...



Abb. 5: ... und schlecht

von Vorteil, wenn die Lernenden den ersten Teil der Handlung selbst erfahren haben. Somit können sie mehr Empathie gegenüber den Bittstellern und den Opfern der Entscheidung aufbauen. Auch ist es erforderlich, dass die Lernenden über die Möglichkeit verfügen, die Spielwelt selbst zu bereisen, da andernfalls die Auswirkungen der getroffenen Entscheidungen nicht erlebt werden können.

Bei fehlender Kenntnis der Bedingungen für ein „gutes“ Ende ist es darüber hinaus schwer möglich, die benötigten 6,5 Millionen Goldmünzen in kurzer Spielzeit zu erlangen, und somit sind die Lernenden gezwungen, sich mit den Entscheidungen und deren möglichen Folgen intensiver auseinanderzusetzen. Selbst bei der Wahl aller finanziell positiven Entscheidungen ist die Staatskasse am Ende nicht ausreichend gefüllt.²⁴ Hier ist es jedoch erforderlich, dass die Lernenden wenig bis keinerlei Kenntnis über die Bedingungen und die Möglichkeiten im Spiel haben. Durch frühzeitige Investitionen stellt es keine Schwierigkeit dar, den erforderlichen Betrag zu erwirtschaften. Dies würde jedoch das moralische Dilemma aushebeln und es dem Spieler ermöglichen, alle Versprechen einzuhalten und gleichzeitig immer noch genug Geld in der Staatskasse zur Verfügung zu haben. Von einem Einsatz eines Speicherstands von einem/einer Lernenden sollte abgesehen werden, um eine Beeinflussung zu verhindern.

Die zu treffenden Entscheidungen erlauben es dem Spieler beziehungsweise den Lernenden, zwischen zwei Auswahlmöglichkeiten zu wählen. Bei dreien ist zudem eine „neutrale“ Haltung möglich. Die Entscheidungen sorgen, wie bereits erwähnt, für Einnahmen oder Ausgaben der Staatsfinanzen, aber auch für die moralische Ausrichtung des Protagonisten. Hierbei gibt das Spiel bereits vor, welche als moralisch schlechte und welche als moralisch gute Entscheidungen angesehen werden. So sorgt jede Auswahl für einen Zugewinn oder Verlust von 25 Moralpunkten auf einer Skala, die Spieler als „gut“ oder „schlecht“ einordnet. Die Beeinflussung der Spielermoral ist im Vorfeld der Entscheidung nicht einsehbar, sondern wird erst nach der Entscheidung selbst nachvollziehbar. Innerhalb des Unterrichts bietet sich hier ebenfalls eine Diskussion über die vorgegebene feste Zuordnung von „Gut“ und „Böse“ an. Die Lernenden erhalten die Gelegenheit, darüber zu debattieren, ob sie dieser Zuordnung ebenso zustimmen würden und ob der vom Spiel vorgegebene moralische Kompass die eigenen Entscheidungen beeinflusst, da eine Entscheidung unter Umständen nicht getroffen wird, weil sie moralisch „gut“ angesehen wird, sondern weil das Spiel selbst diese Option entsprechend klassifiziert.

Hierzu sei noch ein negativer Punkt im Prozess der königlichen Entscheidungsfindung erwähnt (Abb. 6). Innerhalb des Spiels wird keinerlei Verständnis für von Entscheidungen benachteiligte Charaktere aufgebracht. Das Volk weiß um die Be-

24 Als Vorbereitung für die Betrachtung sollte ein Spielstand erstellt werden, der über einige finanzielle Mittel verfügt, damit die Entscheidungen freier getroffen werden können.



Abb. 6: Als König Entscheidungen treffen

drohung, jedoch werden die Versprechen eingefordert, bevor diese aufgehoben werden kann. Wird das Versprechen gehalten, was sich negativ auf die Staatskasse auswirkt, kann der Protagonist in ihren Augen am Ende dennoch versagt haben. Beim Bruch des Versprechens und der damit möglicherweise verbundenen Rettung aller Bürger wird der Protagonist dennoch von ihnen gehasst. Es ließe sich vielleicht dahingehend interpretieren, dass jede Entscheidung zu einer Niederlage führt und der Spieler sich letztendlich für das geringere Übel entscheiden muss.

Im Folgenden wird genauer auf jene Entscheidungen eingegangen, die im Spielverlauf zu treffen sind.

Urteil über Logan

Die erste Entscheidung, die die Lernenden treffen müssen, betrifft das Schicksal des alten Königs. Nachdem die Revolution Erfolg hatte, fordern einige Begleiter die Hinrichtung Logans. Der verteidigt sich jedoch und berichtet von der bevorstehenden Gefahr durch den „Kriecher“. Er führt aus, dass er das Land nur vor diesem retten wollte und aus diesem Grund hart und gefühllos handeln musste. Dass die Bedrohung echt ist, wurde in der Handlung zuvor bereits deutlich. Nach Logans Erklärung wird dennoch von einigen eine Hinrichtung gefordert. Andere Spielfiguren sprechen sich dagegen aus. Die Entscheidung obliegt jedoch dem König und somit den Lernenden und wird Auswirkungen auf die Unterstützung des Militärs haben. Bleibt Logan am Leben, werden er und seine Truppen am finalen Kampf beteiligt sein. Fällt die Entscheidung für seine Hinrichtung, so geht diese Unterstützung verloren. Es folgt eine kurze Zwischensequenz, in der Logan von Soldaten auf den Hof geführt und an die Wand gestellt wird, bevor er von

ihnen erschossen wird. Der Blickwinkel zeigt weder den tödlichen Treffer noch eine Wunde. Nur der tot zusammenbrechende Logan ist zu sehen.

Diese Entscheidung kann als Grundlage für eine generelle Debatte über die Todesstrafe dienen. Ein umfangreiches Erleben der Handlung im Vorfeld ist jedoch auch hier erforderlich. Dies kann durch eigenes Spielen oder eine ausführliche Wiedergabe der Geschehnisse erfolgen. Ein eigenes Erleben würde die emotionale Verbundenheit stärken, da auf diesem Weg die Lebensumstände, für die Logan sorgte, besser erfahren werden können. Dies muss schließlich gegen Logans Beweggründe abgewogen werden.

Versprechen einhalten

Wie bereits in Kapitel 1 und 3 dargelegt, werden im ersten Teil des Spiels zwangsweise mehrere Versprechen gegeben. Diese werden im zweiten Teil eingefordert, und der König (beziehungsweise die Lernenden) ist gezwungen, eine Entscheidung zu treffen und das Versprechen zu halten oder zu brechen.

Hierzu sei noch erwähnt, dass die in der ersten Spielhälfte gegebenen Versprechen des Spielers keine Auswahlmöglichkeiten darstellen. Diese sind obligatorisch und Teil der Handlung. Eine Verweigerung des Versprechens und eine Ablehnung der Unterstützung sind also an diesen Stellen nicht möglich. Dies hat zur Folge, dass der Spieler eine mögliche Ablehnung der Ansichten und Ziele eines Bittstellers nicht im Vorfeld ausdrücken kann, sondern erst durch das Brechen des Versprechens, mit allen dazugehörigen Konsequenzen. Dies kann die Diskussion über die Entscheidung zu den Versprechen beeinflussen und sollte bedacht werden. Zwei separate Argumentationen würden sich hier anbieten: Zum einen darüber, ob das jeweilige Versprechen hätte gegeben werden sollen, und eine zweite, die die Befürwortung des Versprechens als Ausgangspunkt nimmt und sich mit dessen Einhaltung oder Bruch auseinandersetzt.

Beim ersten Versprechen, das eingefordert wird, handelt es sich um die Bemühungen der staatlichen Unabhängigkeit von Aurora. Kalin tritt als Vertreterin ihres Volkes vor den König und bittet ihn, seinen Teil der Abmachung einzuhalten, Aurora für unabhängig zu erklären und den Wiederaufbau der Hauptstadt zu finanzieren. Bevor dem zugestimmt werden kann, tritt Reaver mit einem Gegenvorschlag an den Spieler heran. Wie aus der Handlung bereits bekannt, wird das Land bedroht, und es bleibt nur ein Jahr, um genügend Mittel aufzubringen, damit sämtliche Bürger gerettet werden können. Reaver erinnert an diesen Fakt und unterbreitet einen Vorschlag. Er rät dazu, die sozioökonomische Situation Auroras zu nutzen, um die Staatskasse aufzufüllen. Hierfür beabsichtigt er, die alte Mine wieder zu eröffnen und die Bewohner von Aurora zur Arbeit zu zwingen, damit sie ihren Beitrag zum Schutz des ganzen Landes leisten. Als König obliegt es nun den Lernenden zu entscheiden, ob Aurora unabhängig wird oder die Bewohner in die Sklaverei gezwungen werden. Wird das Versprechen gebrochen, verliert der Protagonist die Unterstützung von Kalin im Endkampf. Des Weiteren wirkt sich

die Entscheidung, wie auch alle folgenden, auf die moralische Ausrichtung des Protagonisten aus.

Das zweite Versprechen betrifft die Wiedereröffnung der Brightwall-Akademie. Samuel tritt, wieder in Begleitung Reavers, vor den König und erinnert ihn an sein gegebenes Versprechen, die Brightwall-Akademie für alle Bewohner Albions wiederzueröffnen. Reaver hingegen unterbreitet abermals eine lukrative Alternative. Anschließend muss entschieden werden, ob die Akademie nun für jeden Bürger geöffnet wird oder, wenn auf Reavers Vorschlag eingegangen wird, diese zwar wiederzueröffnen, jedoch nur für jene wohlhabenden Bürger, die in der Lage sind, sich dort eine Ausbildung zu leisten.

Als dritter Bittsteller erscheint Sabine vor dem König. Er fordert für seine Leute und sich das Land Mistpeak wieder zurück. In der Rolle des Königs müssen die Lernenden nun entscheiden, ob Sabine als König der Vagabunden sein Land zurückbekommen soll oder nicht. Zur Auswahl steht auch hier wieder ein Gegenvorschlag von Reaver, nämlich die Vagabunden in den Bergen zu lassen, stattdessen die Wälder von Mistpeak abzuholzen und so eine große Menge Geld zu verdienen. Die Wälder sind den Vagabunden heilig, und Sabine will sie geschützt wissen. Diesen Schutz sagen die Lernenden der Fraktion zu, wenn sie an dieser Stelle das Versprechen einhalten. Wird das Versprechen hingegen gebrochen, so verändert sich die Landschaft in Mistpeak, und der Wald wird abgeholzt. Sabine erklärt dem König, er hätte sich mit dieser Entscheidung einen neuen Feind gemacht. Daraus folgt, dass Sabine am Ende auch nicht an der Seite des Protagonisten kämpft.

Der Status von Aurora	Versprechen halten (Kalin) Moral +25/-700 000 Gold	Versprechen brechen (Kalin) Moral -25/+500 000 Gold
Brightwall-Akademie	Versprechen halten (Samuel) Moral +25/-150 000 Gold	Versprechen brechen (Samuel) Moral -25/+300 000 Gold
Die Zukunft von Mistpeak	Versprechen halten (Sabine) Moral +25/-50 000 Gold	Versprechen brechen (Sabine) Moral -25/+400 000 Gold

Beim vierten Versprechen, das Page in der ersten Spielhälfte gegeben wurde, handelt es sich nicht um ein einzelnes. Page tritt dreimal vor den König und unterbreitet Vorschläge, um die Lage in der Stadt zu verbessern. Die ersten beiden Anregungen haben direkten Einfluss auf die Kinder und das Erscheinungsbild der Stadt. Zum einen bittet Page um die Umwandlung eines Teils der Fabrik zu einer Schule sowie um die Abschaffung der Kinderarbeit. Reaver tritt auch hier mit einem Gegenvorschlag auf. Die Kinder sollen weiterhin für ihn arbeiten und somit für die

benötigten finanziellen Mittel sorgen. Je nach getroffener Auswahl wird ein Teil der Fabrik zu einer Schule umfunktioniert, in der die ehemaligen Kinderarbeiter dann anzutreffen sind. Oder das bisherige Erscheinungsbild wird beibehalten, sodass die Kinder weiterhin wie die Erwachsenen in Reavers Fabrik arbeiten müssen. Auch ist die Entscheidung für oder gegen die Bildung der jungen Menschen mit Ausgaben bzw. mit Einnahmen verbunden.

Der Aspekt der Einnahmen ist bei der zweiten Bitte von Page noch gravierender. Sie erbittet die Renovierung des alten Waisenhauses, damit sowohl die Kinder als auch die Obdachlosen nicht mehr auf der Straße leben müssen. Reaver sieht in dem alten Gebäude Potenzial und schlägt hingegen vor, das Haus zu einem Bordell umzubauen. Fällt die Entscheidung zugunsten Reavers, kann ein großer Gewinn von 1,25 Millionen Goldmünzen für die Staatskasse erwirtschaftet werden. Wird aus dem Waisenhaus ein Bordell, ermöglicht dies die Interaktion mit den Prostituierten und schaltet mögliche Aufträge für den Spieler frei, die er zwischen den königlichen Entscheidungen absolvieren kann. Sowohl die erste als auch die zweite Entscheidung beeinflussen in einem geringen Umfeld das Erscheinungsbild der Stadt.

Die dritte mit Page verbundene Entscheidung hingegen verändert das Aussehen eines ganzen Gebietes: dem Bower-Tümpel. Reaver tritt hier als Initiator auf und berichtet von Mineralienfunden auf dem Grund des Sees. Um diese in großem Umfang abzubauen, ist eine Trockenlegung des Gebietes nötig. Page wiederum möchte für die Bewohner Bowerstones dieses letzte Stück Natur erhalten und bittet darum, von der Trockenlegung abzusehen und stattdessen das ganze Gebiet unter Naturschutz zu stellen. Beide Auswahlmöglichkeiten haben wieder einen Einfluss auf die Staatskasse sowie auf die Moral des Charakters. Fällt die Entscheidung zugunsten der Mine, wird somit der Zugang zu einem neuen Gebiet möglich, was wiederum mit der Erfüllung neuer Aufgaben verbunden ist, die darüber hinaus auch für weitere Einnahmen sorgen können.

Fabrik	Schule eröffnen Moral +25/-200 000 Gold	Kinderarbeit wiedereinführen Moral -25/+500 000 Gold
Renovierung	Waisenhaus renovieren Moral +25/-50 000 Gold	Waisenhaus zu einem Bordell machen Moral -25/+1 250 000 Gold
Bower-Tümpels	Trockenlegung ablehnen Moral +25/-50 000 Gold	Trockenlegung zustimmen Moral -25/+400 000 Gold

Weitere Entscheidungen sind folgender Tabelle zu entnehmen.

Kindergeld	Kindergeld erhöhen Moral +25/-200 000 Gold	Kinder-Bußgeld Moral -25/+200 000 Gold
	Logans Politik fortsetzen Moral ±0/±0 Gold	
Vorschlag zum Wiederaufbau des alten Viertels	Altes Viertel wiederaufbauen Das alte Viertel, das bei der Revolution stark in Mitleidenschaft gezogen wurde, wird wiederaufgebaut. Moral +25/-550 000 Gold	Altes Viertel nicht wiederaufbauen Nur ein Monument für den Sieg über Logan wird errichtet. Moral -25/±0 Gold
Budget der Wache	Budget der Wache erhöhen Kriminalität sinkt. Moral +25/-200 000 Gold	Budget der Wache senken Kriminalität steigt. Moral -25/+200 000 Gold
	Budget der Wachen beibehalten Moral ±0/±0 Gold	
Schlossdekoration	Positive Dekoration Bedienstete im Schloss fühlen sich wohl Moral ±0/±0 Gold	Bedrohliche Dekoration Bedienstete verspüren Angst Moral ±0/±0 Gold
Wüstenstern (Aufgabe)	Einnahmen der Staatskasse Einnahmen durch gefundenen Edelstein werden der Staatskasse gespendet. Moral +25/+700 000 Gold	Einnahmen in die eigene Schatzkammer Einnahmen durch gefundenen Edelstein gehen in das Privatvermögen. Moral -25/±0 Gold
Abwasserentsorgung	Abwasseraufbereitung Eine alte Fabrik nahe dem Hafen wird zu einer Abwasseraufbereitungsanlage umgebaut. Die Luft und das Wasser verbessern sich deutlich im Industriegebiet. Mourningwood bleibt erhalten. Moral +25/-150 000 Gold	Abwasser nach Mourningwood Das gesamte Abwasser wird nach Mourningwood umgeleitet. Der dortige Wasserpegel steigt, und die Luft- und Wasserqualität nehmen deutlich ab. Moral -25/±0 Gold
Nigel Ferret (Aufgabe)	Nigel Ferret gefangen nehmen Den Verbrecher gefangen nehmen. Moral +25/±0 Gold	Bestechung annehmen Der Spieler lässt Nigel laufen und erhält 100 000 Gold für sein Privatvermögen. Moral -25/±0 Gold

Alkohol- begrenzung	Begrenzung aufheben Viele Bürger sind betrunken und übergeben sich an jedem Ort der Stadt. Moral +25/-100 000 Gold	Alkohol verbieten Die Bürger sind nicht glück- lich über das vollständige Verbot von Alkohol. Moral -25/+100 000 Gold
	Alkoholbegrenzung aufrechterhalten Moral ±0/±0 Gold	
Gestohlene Statue (Aufgabe)	Einnahmen in die Staatskasse Einnahmen durch wieder- gefundene Statue der Staatskasse spenden. Moral +25/+500 000 Gold	Geld behalten Einnahmen durch wieder- gefundene Statue gehen in das Privatvermögen. Moral -25/±0 Gold
Wüsten- außenposten	Militärischen Außenposten errichten Truppen werden in Aurora stationiert. Moral +25/-300 000 Gold	Vorschlag ablehnen Alle Truppen bleiben zur Ver- teidigung in der Hauptstadt. Moral -25/±0 Gold

7 QUELLEN

- [Red.]: Pressespiegel zu Fable III, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <http://www.metacritic.com/game/pc/fable-iii> (zuletzt abgerufen am: 01. 04. 19).
- Channell, Mike: Fable III. In: Official Xbox Magazine UK, 22. 09. 2009.
- Douglas, Jane: Fable III contains 47-plus hours of speech, 14. 07. 2010, in: GameSpot, online einsehbar unter URL: <https://www.gamespot.com/articles/fable-iii-contains-47-plus-hours-of-speech/1100-6269018/> (zuletzt abgerufen am 01. 04. 19).
- Lionhead Studios: Fable II, Xbox Game Studios (Hrsg.), 2008.
- Lionhead Studios: Fable, Xbox Game Studios (Hrsg.), 2004.
- Oertel, Mathias: Test: Fable 3, 27. 10. 2010, in: 4Players, online einsehbar unter URL: http://www.4players.de/4players.php/dispbericht/360/Test/18598/69853/0/Fable_3.html (zuletzt abgerufen am: 01. 04. 19).
- Woger, Martin: Fable 3 (PC), 12. 06. 2011, in: Eurogamer, online einsehbar unter URL: <https://www.eurogamer.de/articles/2011-05-23-fable-3-pc-version-test> (zuletzt abgerufen am: 01. 04. 19).
- Wortbedeutung.info: Steampunk, (o. J.), in: wortbedeutung.info, online einsehbar unter URL: <https://www.wortbedeutung.info/Steampunk/> (zuletzt abgerufen am: 01. 04. 19).

Grand Theft Auto V

Thomas West

Steckbrief	
Altersfreigabe:	USK 18
Entwickler:	Rockstar North
Publisher:	Rockstar Games
Erscheinungsjahr:	2013
Genre:	Open-World-Action
Perspektive:	Dritte/Erste Person
Plattformen:	PlayStation 3 und 4, Xbox 360 und One, PC
Geeignet für:	Ethisch-moralische Fragestellungen; sozialkritische Auseinandersetzung; Erlernen des korrekten Umgangs mit Videospiele
Fachrelevanz:	Eigener Kompetenzunterricht; Ethik; Deutsch; Geografie; Sozialkunde

1 INHALT

In *Grand Theft Auto V* (kurz: *GTA V*) ist der Spieler Teil eines satirischen Gangster-Epos, in dem er gleich drei Protagonisten auf ihren Weg durch die Welt des Verbrechens begleitet: Michael De Santa, Trevor Philips und Franklin Clinton. In der Spielwelt – der fiktiven Stadt Los Santos, die auf Los Angeles beruht – schlägt sich jeder der drei Hauptcharaktere auf seine Weise mit Kriminalität durch, auf

dem Weg zu mehr Geld. Trevor und Michael – zwei gestandene Gangster, die bereits viel kriminelle Erfahrung haben – und Franklin, der dieser Welt noch relativ unwissend gegenübersteht, jagen gemeinsam einer alten Vorstellung von Kriminalität hinterher. Sie sehen sich jedoch mit einer modernen, kriminellen Realität konfrontiert und verstricken sich immer tiefer in die Machenschaften korrupter Bundesbehörden. Gemeinsam versuchen sie dem zu entfliehen.

2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

Nicht nur die Story des Spiels stellt eine Persiflage dar, sondern auch die Spielcharaktere selbst. Im fünften Teil der *Grand-Theft-Auto*-Reihe ist es zum ersten Mal möglich, drei Protagonisten zu spielen: Michael De Santa, Franklin Clinton und Trevor Philips. Diese werden dem Spieler nacheinander im Spielgeschehen vorgestellt. Später kann jederzeit zwischen den Hauptfiguren gewechselt werden. Der Spieler hat aber nicht gleichzeitig die Kontrolle über alle Charaktere. Jeder von ihnen hat seine eigene Geschichte und seinen eigenen Handlungsstrang.

Michael De Santa: Nach einer Einführung in das Spiel mittels eines spielbaren Prologs wird der Spieler zunächst mit Michael konfrontiert: kräftig gebaut mit etwas Übergewicht, dunkles Haar, kantiges Gesicht, ein Ende-40-Jähriger in der Midlife-Crisis, Familienvater, im scheinbaren Wohlstand lebender Pensionär und ehemaliger Verbrecher. Er führt ein behagliches und verhältnismäßig ruhiges Leben im Zeugenschutzprogramm. In seiner Verbrecherkarriere hat Michael viel erreicht.

Sein Charakter ist recht „durchsichtig“: Er wird schnell wütend, ist gewalttätig und nostalgisch, hegt einen gewissen Selbsthass, reagiert auf die meisten Situationen übertrieben, flucht extrem viel, ist ein Trinker mit Familienproblemen,¹ ein egoistischer Narzisst und ein klassischer Materialist. Allerdings hat er auch positive Charaktereigenschaften: Obwohl Michael Schwierigkeiten mit seiner Familie hat, liebt er sie und macht alles, damit sie ein erfülltes Leben hat und in Sicherheit ist. Auch für seine Freunde setzt er sich ein. Sobald es um seine verbrecherischen Tätigkeiten geht, ist Michael überaus rational und denkt sehr zweckgerichtet. Zu-

1 Diese bestehen unter anderem darin, dass seine Frau ihn betrügt und das Geld der Familie für unnötige Dinge ausgibt. Michaels Sohn Jimmy ist ein Müßiggänger, vermeidet Arbeit, ist äußerst faul, verbringt den ganzen Tag vor dem Fernseher und spielt ironischerweise Videospiele. Jimmy verärgert seinen Vater stets aufs Neue, indem er zum Beispiel versucht, die Yacht seines Vaters zu verkaufen oder selbigem Drogen einflößt, damit er seine Ruhe hat. Die Tochter Tracey verursacht ganz andere Probleme. In einer Situation spielt sie fast in einem pornografischen Film mit. Als Michael sie noch rechtzeitig davon abbringt, macht sie ihm den Vorwurf, dass er ihr Leben ruiniere. Vgl. GTA Wiki: Michael De Santa, (o.J.), in: GTA Wiki, online einsehbar unter URL: https://gta.fandom.com/wiki/Michael_De_Santa (zuletzt abgerufen am 25.03.19).

dem erkennt er, dass er Probleme hat, und will an sich selbst arbeiten. Dazu besucht er regelmäßig einen Psychiater.

Er ist außerdem sehr rücksichtsvoll: Das merkt man in seinem Umgang mit Franklin. Obwohl dieser in sein Haus eingebrochen ist, freundet Michael sich mit ihm an und behandelt ihn fast wie einen Sohn.² Er spielt sich Franklin gegenüber sogar als Mentor auf und hilft ihm, in der Welt des organisierten Verbrechens Fuß zu fassen.

Michael führt zwar ein gutes Leben in einem großen Haus im Reichenviertel der Stadt, aber es macht ihn nicht vollends glücklich. Er fühlt sich im Alltag gefangen und will diesem konsequent entfliehen. Damit er dieser Eintönigkeit entkommt, provoziert er bestimmte Situationen wie zum Beispiel beim Kennenlernen von Franklin: Dieser arbeitet zu Beginn des Spiels für den zwielichtigen Autoverkäufer Simeon Yetarian, der seine Kunden abzockt oder mittels fragwürdiger Finanzierungspläne betrügt. Bei einem Auftrag soll Franklin das Fahrzeug von Michaels Sohn zurückholen, der mit den Zahlungen in Verzug ist. Hierzu muss er in das Haus einbrechen, um in die Garage zu gelangen. Michael bemerkt den Einbruch. Doch anstatt die Polizei zu rufen oder Franklin zur Rede zu stellen, lauert er ihm in dem Auto auf, das Franklin wieder zurückführen muss.

Als Franklin die Fahrt antritt und sich in Sicherheit wiegt, gibt Michael sich zu erkennen. Anschließend zwingt er Franklin mit vorgehaltener Waffe, durch den gläsernen Eingang des Autohauses zu fahren. Daraufhin verprügelt Michael den Chef Simeon und geht.

Seine impulsive Wesensart bringt Michael immer wieder in Schwierigkeiten. Aufgrund seiner radikalen Reaktionsweise benötigt er wieder Geld und muss zum organisierten Verbrechen zurückkehren: Als Michael seine Frau in flagranti mit dem Tennislehrer erwischt, diesem nachjagt und durch eine Verwechslung das Haus eines mächtigen Drogenbosses zerstört, will letzterer den Schaden bezahlt haben. Michael fehlt das nötige Geld, und so muss er wieder das machen, womit er sich als Einziger gut auskennt: auf Raubzug gehen.

Ein narrativer Kniff macht den Hauptcharakter Michael De Santa besonders interessant und zu einem der unüblichsten Protagonisten in der *Grand-Theft-Auto*-Historie: Er ist die erste Hauptfigur mit einem Familienleben und Kindern. Sonst lassen sich alle bisherigen *GTA*-Protagonisten als abgeklärte, teilweise stille Antihelden beschreiben, die ein bescheidenes Sozialleben führen.

Franklin Clinton: Anders als Michael steht Franklin noch relativ am Anfang seiner Verbrecherkarriere und schlägt sich eher als Kleinkrimineller mit zwielichtigen Geschäften durch. Er ist der jüngste Protagonist, kommt aus einem dubiosen Sozialgefüge und einer niedrigeren Gesellschaftsschicht. Sein Wohnsitz befindet

2 Vgl. GTA Wiki: Michael De Santa.

sich in einer der Bandengegenden von Los Santos. Obgleich Franklin sich vom Bandentum abwendet, nachdem er aus dem Gefängnis entlassen wurde, kann er sich nicht vollends davon distanzieren. Grund hierfür ist Lamar, sein Kumpel. Da Franklin noch viel mit ihm unternimmt und dieser noch stark in die Szene involviert ist, erledigen beide zusammen weiterhin Jobs im Auftrag ihrer Gang. Dass Franklin aber von dieser Abstand nimmt, merkt der Spieler unter anderem auch daran, dass der Protagonist sich nicht entsprechend kleidet und fast nie die grüne Gangfarbe trägt – außer ein grünes Tuch vor dem Gesicht, falls er doch Bandenjobs erledigt. Obwohl er ein Bandenleben nicht mehr anstrebt, geht er weiterhin einem kriminellen Alltag nach.

Franklin wirkt äußerst bodenständig, zielstrebig, sportlich, clever, sehr tolerant, reinlich und sehr hilfsbereit, auch wenn dafür manchmal Gesetze gebrochen werden beziehungsweise größere Risiken eingegangen werden müssen. Sein Charakter ist in vielerlei Hinsicht konträr zu dem von Michael (und auch zu dem von Trevor). Franklin ist der Ruhige, Bedächtige, der Stärkste sowie Jüngste in der Gruppe. Er ist zu ehrgeizig. Seine Stimmung schlägt manchmal ins Depressive um, zunächst, weil er keine beruflichen Erfolge erzielt und keinen Reichtum erlangt. Später, weil Franklin sich trotz des Geldes einsam fühlt. Gegenüber anderen (einflussreicheren) Personen beweist er wenig Durchsetzungsvermögen. Wie Michael hegt auch Franklin einen gewissen Selbsthass.³

Wie bereits bei Michaels Charakterisierung erwähnt, arbeitet Franklin zunächst noch in einem Autohaus als eine Art Sachpfänder. Durch den Vorfall mit Michael, bei dem er durch das Schaufenster des Autohauses fährt, verliert Franklin seinen Job. Er sucht Michael später auf, um ihm seine Hilfe anzubieten, wobei Franklin schon ahnt, dass Michael sein Geld auf verbrecherische Art verdient beziehungsweise verdient hat.

Michael lehnt sein Angebot zunächst ab mit dem Hinweis, dass er nicht mehr im „Geschäft“ ist. Als dieser jedoch wieder Geld benötigt und aus dem „Ruhestand“ zurückkehren muss, entschließt er sich, das Angebot von Franklin anzunehmen. Franklin erhält somit die Gelegenheit, tiefer in die Welt des Verbrechens vorzudringen und zu seinem ersehnten Erfolg zu gelangen. Seine Fähigkeiten als ausgezeichnete Fahrer sind dabei ein willkommenes Talent bei den Überfällen.

Trevor Philips: Trevor ist ein alter Freund und Partner von Michael. Zusammen mit Lester, einem Computergenie, haben sie zahlreiche Banken ausgeraubt. Er ist impulsiv, sexuell aufgeschlossen, mathematisch begabt, soziopathisch und die wohl exzentrischste Spielfigur in *GTA V*. Trevor ist ein ziemlich ambivalenter und teilweise widersprüchlicher Charakter. Von den drei Protagonisten scheint er der intelligenteste zu sein, obwohl sein Erscheinungsbild nicht darauf hindeutet.

3 Vgl. GTA Wiki: Franklin Clinton, (o. J.), in: GTA Wiki, online einsehbar unter URL: https://gta.fandom.com/wiki/Franklin_Clinton (zuletzt abgerufen am 25.03.19).

Trotz seiner gewalttätigen Züge wirkt Trevor auf widersprüchliche Weise sympathisch. Sein Charisma und seine Eigenheiten machen ihn zudem zu einem äußerst interessanten Protagonisten. Zu wenigen Menschen ist Trevor liebevoll und geradezu familiär. Zum Beispiel spielt er sich gegenüber Michaels Tochter in vielen Situationen als zweite Vaterfigur auf. Seinen engsten Freunden gegenüber ist er sehr treu und würde für sie sterben. Ansonsten neigt Trevor ähnlich wie Michael zu Wutausbrüchen. Diese nehmen jedoch extremere Ausmaße an.

Er ist schnell reizbar, cholerisch und überzogen brutal. Viele Leute, die mit ihm zu tun bekommen (aber auch Freunde von ihm), haben Angst vor ihm, da er sie tyrannisiert, ihnen physische Schmerzen zufügt und sie sogar mit sexueller Gewalt bedroht.⁴ Bei kriminellen Ausübungen merkt der Spieler, dass Trevor das Verbrechen an sich liebt und nicht den finanziellen Erfolg danach.⁵ Ihm kommt es auch allgemein nicht sehr auf materialistische Dinge an. Trevor hat bewusst gesellschaftliche Konventionen abgelegt. Obgleich er durch die Überfälle und seine Drogengeschäfte viel Geld besitzt, lebt Trevor in keiner Villa, sondern in seinem ausgebauten Wohnmobil in einem sehr entlegenen, fast hinterwäldlerischen und ödländischen Ort.

Trevor kommt aus zerrütteten Familienverhältnissen: Sein Vater war aggressiv, schlug seine Kinder, hat die Familie tyrannisiert und diese später auch verlassen. Gegenüber seiner Mutter, einer ehemaligen Striptease-Tänzerin und Gefängnisinsassin, verhält sich Trevor konträr zu seinem sonst aggressiven, selbstbewussten Wesen – nahezu kindlich. Der Grund hierfür ist der emotionale Missbrauch seitens seiner Mutter in seiner Kindheit. Mrs. Philips behandelte respektive behandelt ihren Sohn herabwürdigend und macht ihm schwere Vorwürfe, dass er angeblich nie für sie da war.⁶

Trevor erweckt den Eindruck, als sei er explizit für den „typischen“ *GTA*-Spieler geschaffen worden. Derartige Spieler stiften gern Chaos und handeln vollkommen irrational, anders als sie im Alltag agieren würden.⁷ „Trevor ist die Inkarnation dessen, was passiert, wenn [den Spieler] in *GTA* die Langeweile packt“⁸ und er einfach das macht, was ihm gefällt, ohne über eventuelle Konsequenzen nachzudenken. „Wenn ihr das mit ihm [Trevor] tut, geht euch nicht einmal das tiefgreifende Spielgefühl verloren. Verrückte und chaotische Taten passen zu

4 Vgl. *GTA Wiki: Trevor Philips*, (o. J.), in: *GTA Wiki*, online einsehbar unter URL: https://gta.fandom.com/wiki/Trevor_Philips (zuletzt abgerufen am 25. 03. 19).

5 Vgl. Fehrenbach, Achim: *GTA V – große Gangster, große Welt*, 16. 09. 2013, in: *Die ZEIT*, online einsehbar unter URL: <https://www.zeit.de/digital/games/2013-09/rockstar-gta5/komplettansicht> (zuletzt abgerufen am 26. 03. 19).

6 Vgl. *GTA Wiki: Trevor Philips*.

7 Vgl. *GTA Wiki: Trevor Philips*.

8 Vgl. Gumprecht, Heiner: *Grand Theft Auto 5: Ein Monster von einem Spiel*, in: *gamona*, 17. 09. 2013, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20130920045751/http://www.gamona.de/games/grand-theft-auto-5,test-ps3:article,2331091.html> (zuletzt abgerufen am 21. 01. 20).

ihm.“⁹ Trevors Handlungen wirken teilweise so, als sei er der Auffassung, sie zögen keine Konsequenzen nach sich, beziehungsweise als ob ihm die Folgen egal sind.¹⁰ Er ist so gesehen der einzige Spielcharakter, der dem Verhalten vieler chaotischer Spieler respektive des „typischen“ *GTA*-Spielers auf der narrativen Ebene gerecht wird. Franklin würde keine Passanten anfahren, aber der Spieler „zwingt“ ihn dazu. Trevor würde es wahrscheinlich auch ohne die Kontrolle des Spielenden machen. Und genau das macht ihn zu dem interessantesten Protagonisten.

Lester John Crest: Neben den Hauptcharakteren gibt es noch zahlreiche Nebenfiguren. Zu den wichtigsten gehört Lester, ein alter Weggefährte von Trevor und Michael, der ihnen damals bei der Planung und Durchführung von Überfällen geholfen hat. Nach einem fehlgeschlagenen Überfall gingen ihre Wege jedoch auseinander. Erst als Michael unverhofft erneut in kriminelle Geschäfte einsteigt, nimmt er wieder Kontakt zu Lester auf. Ab diesem Zeitpunkt ist Lester das Hirn hinter jedem großen Coup.¹¹

Lester ist gehbehindert. Seine Stärken liegen im technologischen Bereich. Zudem besticht er durch seine Genialität und sein Auge für Details. Lester ist ein genialer Hacker, Verschwörungstheoretiker, sozial inkompetent (weswegen er sich von der Außenwelt abkapselt und diese nur durch seinen Computer wahrnimmt), paranoid und spielt sehr gern Videospiele.¹² Ferner verübt er Selbstjustiz und hat einen fragwürdigen moralischen Kompass, da er unter anderem Tötungen veranlasst, weil diese Personen seiner Ansicht nach ethisch falsch agieren. So muss Michael beispielsweise einen Tech-Giganten töten, weil dieser plagiiert und seine Produkte im Ausland produziert, obwohl er den Leuten etwas anderes sagt. Durch diese Attentäter-Aufträge beeinflusst Lester auch den Aktienmarkt, da es mitunter um die Tötung von beispielsweise wichtigen Vorständen von Software-Unternehmen oder Tabakherstellern geht. Auf diese Weise verdient Lester mit der richtigen Investition in die Konkurrenz schnell Geld.

9 Vgl. Gumprecht, Heiner: *Grand Theft Auto 5*.

10 Vgl. Sullivan, Lucas: Trevor is the first GTA character that makes sense, 27.09.2013, in: Games-Radar, online einsehbar unter URL: <https://www.gamesradar.com/trevor-first-gta-character-makes-sense/> (zuletzt abgerufen am 26.03.19).

11 Franklin lernt Lester während der Planung eines Überfalls kennen.

12 Vgl. Vgl. GTA Wiki: Lester Crest, (o. J.), in: GTA Wiki, online einsehbar unter URL: https://gta.fandom.com/wiki/Lester_Crest (zuletzt abgerufen am 25.03.19).

3 SPIELKONZEPT

Grand Theft Auto V ist, anders als der Name es vermuten lässt, der elfte Teil der Videospieleihe. Es handelt es sich um ein Open-World-Game mit Third-Person-Shooter-Elementen.¹³ In der Next-Generation-Version für die PlayStation 4 und die Xbox One haben die Spieleentwickler das erste Mal in der *GTA*-Geschichte dem Spieler die Option gegeben, nicht nur verschiedene Perspektiven aus der Sicht der dritten Person auszuwählen, sondern ebenfalls eine Ego-Ansicht.

Das Videospiel stellt eine riesige Welt zur Verfügung. Die Idee, die jedem Teil zugrunde liegt, ist recht simpel und schnell zusammengefasst: spielerische Freiheit. Dem Spieler soll mehr als ein Spiel geboten werden; es legt sich ihm eine eigene Welt offen.¹⁴

Dabei entstand das Spielprinzip aus einer Not heraus. Ursprünglich sollte der Spieler im Videospiel einen Polizeiwagen durch eine fiktive Stadt fahren können. Allerdings blieb der Spaß aus, da sich an die Regeln gehalten werden musste. Sobald der Spieler etwas angefahren oder sogar einen Fußgänger überfahren hat, musste er theoretisch bestraft werden. „Es gab einfach keine Möglichkeit, ein schnelles und rasantes Arcade-Spiel zu haben und gleichzeitig nach den Regeln zu spielen.“¹⁵ Da das Spielkonzept also nicht aufging, musste eine andere Lösung her. Statt einer Bestrafung wurde die Belohnung durch Punkte eingeführt und aus dem Polizisten wurde ein Bösewicht.¹⁶

„Was wäre, wenn man den Fußgängern nicht ausweichen müsste, sondern Punkte fürs Überfahren bekäme? Was wäre, wenn man der Böse sein würde? [...] Anstelle eines Spiels über Polizisten und Räuber hätte man ein Spiel über Räuber und Polizisten.“¹⁷

-
- 13 Bei einem Open-World-Game hat der Spieler eine offene Spielwelt zur Verfügung, in der er sich frei bewegen kann und über zahlreiche Handlungsmöglichkeiten verfügt. Vgl. Whitehead, Dan: Born Free: the History of the Openworld Game, 04. 02. 2008, in: Eurogamer, online einsehbar unter URL: <https://www.eurogamer.net/articles/born-free-the-history-of-the-openworld-game-article> (zuletzt abgerufen am 26. 03. 19); Third-Person-View beschreibt den Blickwinkel der Kamera im Videospiel. Sie nimmt die Perspektive einer dritten Person ein und ist hinter dem Spieler. Die Kamera verfolgt ihn. Vgl. Neitzel, Britta: Point of View und Point of Action – Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen, in: Bartels, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.): Computer/Spiel/Räume. Material zur Einführung in die Computer Game Studies, [5] Hamburger Hefte zur Medienkultur, 2007, S. 19; Ein Third-Person-Shooter ist es dann, wenn noch die Verwendung von Waffen eine zentrale Rolle spielt.
- 14 Vgl. Kushner, David: *Jacked: The unauthorized behind-the-scenes story of Grand Theft Auto*, Harper Collins Publishers: London 2012, S. 32.
- 15 Kushner: *Jacked*, S. 29 [Übersetzung des Verfassers].
- 16 Vgl. Kushner: *Jacked*, S. 29.
- 17 Kushner: *Jacked*, S. 29 f. [Übersetzung des Verfassers].

Das Spielprinzip entstand also aus einer pragmatischen und praktischen Entscheidung heraus. Und dieses Prinzip, aber auch die extreme Freiheit des Spielers, zieht sich, wie bereits erwähnt, durch die gesamte *GTA*-Reihe. Der Kern des Franchises ist es, dem Spielenden die Wahl und Möglichkeit zu geben, sich so zu verhalten, wie er das möchte.¹⁸ Das Spiel erlaubt einem, seinen eigenen Weg zu gehen und keinem vordefinierten Pfad zu folgen.¹⁹

Die Story und die Hauptmissionen sind geprägt von Kriminalität. Die Schwerpunkte sind hier die durchdachten und cineastisch dargestellten Überfälle. Bevor es zum eigentlichen Ereignis kommt, muss der Spieler sich für eine Methode entscheiden, wie die Mission durchgeführt werden soll – zum Beispiel, ob er laut oder eher schlau vorgeht. Anschließend muss er eine Crew zusammenstellen. Je besser die Fertigkeiten des gewählten Mitglieds sind, desto höher ist der Anteil an der Beute. Außerdem muss der Spieler vor der Mission noch bestimmte Dinge organisieren. So werden etwa Fluchtautos sowie spezielle Waffen benötigt, und der Ort muss ausgekundschaftet werden. Erst wenn die verschiedenen Einzelschritte erledigt sind, findet der eigentliche Coup statt.²⁰

Der Spieler muss allerdings keine Hauptmissionen außer die anfänglichen (das Tutorial) erledigen. Das Spiel arbeitet nicht zwangsweise auf eine Beendigung der Storyline hinaus. Zudem gibt es zahlreiche Nebenmissionen und -tätigkeiten, die der Spieler ausüben kann: Zufallsereignisse, Fahrradrennen, Minispiele wie Dart oder Armdrücken, Kleidung kaufen, sich die Haare schneiden lassen, ins Kino gehen, selbst Taxi fahren, NSCs (Nicht-Spieler-Charaktere) beim Tennis zusehen etc. Die Möglichkeiten, die sich dem Spielenden bieten, erscheinen nahezu endlos.²¹ Es bilden also *nicht nur* kriminelle Handlungen einen Teil des Spiels, obgleich sie das zentrale Spielelement sind.²²

Schon seit *GTA III*²³ muss der Spieler nicht unbedingt den Bösen mimen. „Die Wahl, einen guten oder bösen Pfad zu beschreiten, lag in den Händen des Spielers.“²⁴ Es gab bereits in diesem Teil die Option, dass der Spieler seinem eigenen Spielpfad folgt, indem er nicht die Hauptmissionen spielt. Stattdessen kann er in *GTA III* zu Geld kommen, indem er als Taxifahrer durch die Stadt fährt und Pas-

18 Vgl. Kushner: *Jacked*, S. 81f.

19 Vgl. Kushner: *Jacked*, S. 35.

20 Vgl. Yilanci, Kadir: *Grand Theft Auto (GTA) V*, (o. J.), in: Spieleratgeber NRW, online einsehbar unter URL: <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Grand-Theft-Auto-GTA-V.3916.de.1.html> (zuletzt abgerufen am 25.03.19).

21 Vgl. Yilanci: *Grand Theft Auto (GTA) V*.

22 Vgl. Schmidt, Sascha: *GTA V – Dauerbrenner unter den Videospielen*, 04.02.2015, in: Landesmedienzentrum Baden-Württemberg, online einsehbar unter URL: <https://www.lmz-bw.de/nc/newsroom/aktuelle-beitraege-aller-bereiche/detailseite/gta-v-dauerbrenner-unterden-videospielen/> (zuletzt abgerufen am 26.03.19).

23 Rockstar North: *GTA III*, Rockstar Games (Hrsg.), 2001.

24 Kushner: *Jacked*, S. 85 [Übersetzung des Verfassers].

santen an ihr Wunschziel bringt oder indem er Leute mit dem Krankenwagen rettet und diese im Krankenhaus abliefern.²⁵

Ein Spielelement, das die Entwickler ursprünglich zur Regulation in *GTA* integriert haben, ist das „Wanted Level“.²⁶ Hierdurch haben gesetzeswidrige Handlungen im Spiel Konsequenzen. Dieses Element ist auch ein fester Bestandteil von *GTA V*. Sobald der Spielende beispielsweise um sich schießt, wird die Polizei auf ihn aufmerksam.²⁷ Und je mehr illegale Dinge er anstellt, desto höher wird die Fahndungsstufe. In dieser Hinsicht hat das Spiel also auch eine gewisse moralische Komponente. Brian Baglow, einer der Autoren des ersten Teils, sagte zum „Wanted Level“:

„Wir sind moralisch. [...] Jedes Mal, wenn die Spieler etwas Illegales machen, erhöht dies die Entschlossenheit der Polizei, sie zu fangen, und sie werden gefasst. Tatsächlich betonen wir, dass sich Kriminalität nicht auszahlt.“²⁸

Nicht nur der „Wanted Level“ ist ein wichtiges und immer wiederkehrendes Spielelement von *GTA*, sondern auch die zahlreichen Referenzen: *GTA* spielt reihenweise auf Filme und andere Spiele an.²⁹ Ebenso nimmt Musik einen wichtigen Stellenwert ein. Die Radiosender von *GTA* sind legendär. Für jeden Musikgeschmack gibt es einen eigenen Sender mit einer vollständigen Moderation und Werbung, der im Spiel angewählt und -gehört werden kann.³⁰

Ebenso zu erwähnen ist der Diebstahl von Autos: Wie der Name des Spiels schon verrät, handelt es sich hierbei um ein wichtiges Spielelement. In den neuen Teilen bildet der Diebstahl nur noch ein Element von vielen. Mit jedem bisher erschienenen *GTA* wuchs auch der Realismus. Das Spannende bei *GTA* ist, dass es sich einerseits sehr nahe an der Realität bewegt und andererseits davon strikt abgrenzen will.³¹

Geradezu fundamental für das Spiel sind die diversen spielbaren Darsteller. Im fünften Teil wurde sehr viel Wert auf die Ausgestaltung der Protagonisten gelegt. Das Spiel vermittelt dem Spieler auf glaubwürdige Weise Details aus dem Leben des jeweiligen Protagonisten: Familienprobleme, Stress mit den Freunden, Existenzängste und dergleichen mehr. Dan Houser, einer der Entwickler, sagte in einem Interview:

25 Vgl. Kushner: *Jacked*, S. 85.

26 Vgl. Kushner: *Jacked*, S. 34.

27 Vgl. Kushner: *Jacked*, S. 43.

28 Kushner: *Jacked*, S. 43 [Übersetzung des Verfassers].

29 Vgl. Kushner: *Jacked*, S. 32.

30 Vgl. Kushner: *Jacked*, S. 34 und S. 264.

31 Vgl. Kushner: *Jacked*, S. 30.

„Es gibt hier eine Glaubwürdigkeit – diese Charaktere sind keine Superhelden, sie haben diese Art von Schmutzigkeit, diese Nuancen. Das wollten wir mit Michael, Trevor und Franklin zeigen. Was machen sie, wenn sie keine Action-Antihelden sind? Das ist eine echte Stärke des Spiels, eine Stärke der Welt und möglicherweise eine Stärke der Spiele im Allgemeinen, wenn sie nicht mehr nur versuchen, überlebensgroße Übermenschen darzustellen.“³²

Es ist bei einem Spiel wie *GTA* ein extremer Balanceakt, die Spielcharaktere einerseits als Teil einer Satire zu entwickeln und andererseits nicht als zu überzeichnete Antihelden zu positionieren. Und genau darauf wollten die Entwickler hinaus: Michael, Trevor und Franklin sollen keine übertrieben unrealistischen Übermenschen sein. Sie vermitteln eine Art von Glaubwürdigkeit. Zwar sind die Charaktere aus alltäglicher Sicht immer noch überzeichnet, aber trotzdem ist es möglich, sich vorzustellen, dass derartige Menschen wie diese Protagonisten auch fernab eines Videospieles existieren könnten.

Interessant ist, dass die beiden Protagonisten, die gerade nicht aktiv gespielt werden, einen eigenen Weg verfolgen, bestimmten Freizeitaktivitäten nachgehen, ihr Leben weiterführen und einen Nicht-Spieler-Charakter darstellen. Auf diese Weise wird der Spielende in die verschiedensten Situationen gebracht und sieht die Spielwelt aus unterschiedlichen Perspektiven.³³

Die Charaktere unterscheiden sich nicht nur auf der narrativen Ebene, sondern ebenfalls hinsichtlich des Gameplays.³⁴ Jeder Protagonist besitzt unterschiedliche Skills und Statistiken, in denen sich teilweise auch seine Persönlichkeit widerspiegelt. Diese Charakterwerte unterteilen sich in Spezialfähigkeit, Ausdauer, Schießen, Stärke, Schleichen, Fliegen, Fahren und Lungenvolumen. Während die Werte der drei Hauptfiguren sich im Laufe des Spiels angleichen können, unterscheiden sie sich in jedem Fall hinsichtlich ihrer speziellen Fähigkeit. Diese ist nur dem jeweiligen Charakter zu eigen.³⁵ Bei der Betrachtung der Hauptcharaktere zeichnen sich folgende Unterschiede ab:

32 Stuart, Keith: Grand Theft Auto 5: Rockstar's Dan Houser on Los Santos and the future, 17.09.2013, in: The Guardian, online einsehbar unter URL: <https://www.theguardian.com/technology/2013/sep/17/grand-theft-auto-5-gta-dan-houser-interview> (zuletzt abgerufen am: 25.03.19) [Übersetzung des Verfassers].

33 Vgl. Rockstar Games: Grand Theft Auto V: The Manual. 2013. Hierbei handelt es sich um eine Anwendungssoftware von Rockstar Games, die nützliche Hinweise für das Spiel darlegt und auch die Protagonisten beschreibt.

34 Die drei Akteure haben sogar unterschiedliche Telefone, die rechts unten im Screen eingeblendet werden.

35 Vgl. Rockstar Games: The Manual und Wekenborg, Jonas: GTA 5: Skills und Stats steigern – Rauf mit Ausdauer, Schießen und Stärke, 09.01.2015, in: GIGA, online einsehbar unter URL: <https://www.giga.de/spiele/gta-5/tipps/gta-5-skills-und-stats-steigern-rauf-mit-ausdauer-schiessen-und-staerke/> (zuletzt abgerufen am 25.03.19).

Franklin ist ein ausgezeichnete Fahrer. Seine Spezialfähigkeit besteht darin, die Zeit beim Fahren zu verlangsamen, um geschickt auf den Verkehr zu reagieren, besser um die Kurven zu fahren und schneller ans Ziel zu gelangen.³⁶ Zudem kann er im Gegensatz zu den anderen Protagonisten lautlos und mit einem geringeren Zeitaufwand Autos stehlen.³⁷

Michaels Spezialfähigkeit besteht dagegen darin, die Zeit zu verlangsamen, während er schießt. Der Balken zur Nutzung dieser Fähigkeit füllt sich schneller, wenn der Spieler unter anderem die Köpfe der Gegner trifft oder diese lautlos eliminiert. Darüber hinaus sind seine Schuss-Skills schon zu Beginn des Spiels sehr gut ausgebildet.³⁸

Trevors bereits erwähnte Wutanfälle sind auch Teil seines Gameplays. So hat der Spieler die Möglichkeit, Trevor in Rage zu versetzen. In diesem Zustand verliert er weniger Gesundheitspunkte, wenn er von Kugeln getroffen und verletzt wird, und richtet größeren Schaden bei seinen Gegnern an. Der Balken für Trevors Spezialfähigkeit lädt sich schneller auf, wenn er rasant fährt, Widersacher eliminiert und dabei Kopfschüsse erzielt.³⁹

4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

Die Intention der Entwickler Sam und Dan Houser von Rockstar Games war und ist es, das großartigste Spiel aller Zeiten zu schaffen:⁴⁰ eines, das für den Spieler ein immersives Erlebnis schafft. Deswegen bietet *GTA V* eine Vielzahl an alltäglichen Handlungsoptionen: Snacks an Automaten kaufen, zum Friseur gehen, sich Tattoos stechen lassen, Kleidung kaufen, sich mit Freunden treffen, etwas trinken gehen. *GTA V* soll einen Raum der Möglichkeiten bieten. „Sam war der Meinung, dass die Freizeitaktivitäten eine Möglichkeit darstellten, eine stärkere Verbindung zwischen Spieler und Spiel herzustellen und die Erfahrung zu personalisieren [...]“⁴¹

Die Houser-Brüder verstanden *GTA* zudem schon immer als eine „quirky urban satire.“⁴² Auch *GTA V* ist als eine Persiflage und Satire des modernen Amerikas, des amerikanischen Traums und des Gangstertums anzusehen. Das lässt sich an zahlreichen Punkten und Sachverhalten im Spiel ausmachen. So ist das spielinterne soziale Netzwerk „Lifeinvader“ beispielsweise eine Anlehnung an Facebook, und der Gründer Jay Norris erinnert an Mark Zuckerberg. Als er im

36 Vgl. Rockstar Games: The Manual.

37 Vgl. GTA Wiki: Franklin Clinton.

38 Vgl. Rockstar Games: The Manual.

39 Vgl. Rockstar Games: The Manual.

40 Vgl. Rockstar Games: The Manual, S. 72.

41 Rockstar Games: The Manual, S. 172 [Übersetzung des Verfassers].

42 Kushner: *Jacked* S. 59.

Spiel bei einer Pressekonferenz sein neu entwickeltes Smartphone vorstellt, weckt dies Erinnerungen an typische Events des Unternehmens Apple. Aber auch wichtige Instanzen wie das FBI werden in Form des FIB persifliert. Das sind nur einige Beispiele.

„Es gibt Anspielungen auf bekannte Fernsehserien, Filme und Videospiele, soziale Ungerechtigkeit, auf Steve Jobs, Facebook, den Krieg gegen den Terrorismus, den Schönheitswahn, die Machenschaften der Finanzwelt und vieles mehr.“⁴³

Überall im Spiel finden sich Anlehnungen und Sachverhalte, die karikieren. Dabei sind sie mal mehr und mal weniger offensichtlich. Ein anonymer Nutzer hat in einem Forenbeitrag bemerkt, dass selbst das Verkehrssystem eine Satire darstellt.

„Ich denke nicht, dass sehr viele Leute das bemerkt haben, aber das Verkehrssystem in GTA V ist entsetzlich. Es gibt links abbiegende Fahrspuren, die kaum funktionieren, die Ampeln sind nicht synchron, die Autobahnen sind wie Spaghetti, nichts ist zu Fuß erreichbar und es gibt jede Menge Schlaglöcher. Ich denke, dass definitiv versucht wurde, damit etwas zu beweisen.“⁴⁴

Wenn es wirklich so sein sollte, zeigt dies, wie detailversessen die Entwickler beim Leveldesign waren und wie sehr sich die satirischen Züge über das Spiel erstrecken, wenn sogar das Verkehrssystem einbezogen wird. Ein weiterer Beleg für die Detailversessenheit sind die im Spiel vorkommenden Kopfhörer „BO Beat off“, die von NSCs getragen werden und sehr stark an die reale Marke „Beats by Dr. Dre“ erinnern.⁴⁵

Es gibt jedoch auch Stimmen, die die satirischen Züge des Spiels für eine Fassade halten.⁴⁶ Diese äußern, dass die Absicht der Entwickler tatsächlich keine Satire des amerikanischen Lebensstils sei, sondern reine Provokation. Sam und Dan Houser selbst wollten und wollen jedoch die Grenzen von *GTA* und allgemein von Videospiele weiter ausloten.⁴⁷ Mit jedem weiteren Teil der Reihe haben sie das

43 Yilanci: Grand Theft Auto (GTA) V.

44 Anonymer Nutzer: What are some good examples of satire in Grand Theft Auto V?, (o. J.), in: Quora, online einsehbar unter URL: <https://www.quora.com/What-are-some-good-examples-of-satire-in-Grand-Theft-Auto-V> (zuletzt abgerufen am 04. 01. 19).

45 Vgl. Zorn, Josef: Was mich ‚GTA‘ über Nächstenliebe gelehrt hat, 25. 12. 2014, in: Vice, online einsehbar unter URL: https://www.vice.com/de_at/article/nn5kpw/games-screenshots-gallery-release-hd-gta-v-naechstenliebe-emotionale-momente-666 (zuletzt abgerufen am 26. 03. 19).

46 Vgl. Hugendick, David: Fantasialand für Intensivtäter, 26. 09. 2013, in: Die ZEIT, online einsehbar unter URL: <https://www.zeit.de/2013/40/computerspiel-gta-grand-theft-auto-v> (zuletzt abgerufen am 26. 03. 19).

47 Vgl. Kushner: *Jacked*, S. 180 f.

aufs Neue gemacht: sei es im Sinne einer Erweiterung der Spielweltgrenzen, der Ausweitung an Möglichkeiten, die dem Spieler gegeben werden, oder der inhaltlichen Themen, die das Spiel abhandelt. Dass mit Letzterem oft Provokationen einhergehen, ist unvermeidlich. Trotzdem sollte es nicht als erste Intention der Entwickler verstanden werden.

5 REZEPTION

Grand Theft Auto V hat schon in den ersten 24 Stunden nach seiner Veröffentlichung überragende Verkaufszahlen erreicht und damit neue Rekorde aufgestellt.⁴⁸ Allein dieser Fakt zeigt, welch hoher Beliebtheit sich das Videospiel und die ganze *GTA*-Reihe erfreut. Auch die zahlreichen einschlägigen Spielbewertungsseiten⁴⁹ haben *GTA V* mehrheitlich gute bis sehr gute Bewertungen gegeben. Das Spiel erreichte sogar einen Metascore⁵⁰ von 97/100 Punkten.⁵¹

Aber es gibt auch negative Meinungen zu *GTA V*, die sich – von der allgemeinen Debatte hinsichtlich „Killerspielen“ abgesehen – größtenteils auf die im Spiel vorkommende Folterszene konzentrieren. In dieser Spielsequenz muss Trevor ein Verhör durchführen, um an wichtige Informationen zu kommen, die eventuell dazu dienen, einen Terroristen zu fassen. Hierzu muss Trevor respektive der Spieler Foltermethoden anwenden.⁵² Die von positiv gestimmten Kritikern vorgebrachte Ansicht, dass das Spiel als Persiflage der US-amerikanischen Gesellschaft verstanden werden muss und dass es viel sarkastisches Potenzial bietet, wird von der negativ eingestellten Seite der Kritiker als Vorwand der Spieler gesehen, gewalttätig agieren zu können.⁵³

Neben der Diskussion um die Folterszene löste der fünfte Teil der Reihe weitere Debatten bezüglich der Frauenfeindlichkeit im Spiel aus. Dem Spiel wird der Vorwurf entgegengebracht, dass es nur männliche Hauptfiguren gibt und Frauen innerhalb der Story auch so kaum eine Rolle spielen.

48 Vgl. Martin, David: *GTA 5* stellt sieben Guinness-Weltrekorde auf, 09.10.2013, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgames.de/GTA-5-Grand-Theft-Auto-5-Spiel-4795/News/GTA-5-stellt-sieben-Guinness-Weltrekorde-auf-1091813/> (zuletzt abgerufen am 26.03.19).

49 Hier seien zum Beispiel IGN US, VideoGamer.com, GameStar und PC Games genannt.

50 Der Metascore eines Spiels bezieht diverse Kritiken in seine Bewertung ein und bildet eine Gesamtbewertung. 100 Punkte stehen für die beste Wertung eines Spiels. Vgl. [Red.]: About Us, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/about-metacritic> (zuletzt abgerufen am 26.03.19).

51 Vgl. [Red.]: Pressespiegel zu *Grand Theft Auto V* (PlayStation 3), (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/playstation-3/grand-theft-auto-v> (zuletzt abgerufen am 26.03.19).

52 Im Didaktikteil wird noch ausführlicher auf die Folterszene eingegangen.

53 Vgl. Hugendick: *Fantasieland für Intensivtäter*.

„GTA V hat nur wenig Platz für Frauen, außer wenn sie als Stripperinnen, Prostituierte, leidgeprüfte Frauen, humorlose Freundinnen und alberne New-Age-Feministinnen dargestellt werden, über die wir lachen sollen.“⁵⁴

Frauen treten also nur als Nebendarstellerinnen auf, und dann meist als übersexualisierte oder ungebildete Charaktere. Es ist schwierig, ein starkes weibliches Vorbild im Spiel zu finden. In Australien wurde *GTA V* sogar aus den Regalen des Target (Warenhauskette) entfernt, da sich viele Kunden hinsichtlich der überzogenen Gewalt gegenüber Frauen im Videospiel beschwerten.⁵⁵

GTA wurde schon immer als ein kontroverses Spiel verstanden. Selbst der eigene Mutterkonzern Take 2 Interactive sah Rockstar Games als rebellisch an.⁵⁶ Vor allem der erste Teil der Serie war eines der kontroversesten Spiele seiner Zeit.⁵⁷ Ein Spiel, das Grenzen immer wieder aufs Neue austestet, wird auch de facto immer kontrovers sein. Nichtsdestoweniger erfreut sich *GTA V* einer sehr großen Community, und der Fakt, dass auch im Jahr 2019, sechs Jahre nach der Veröffentlichung, noch Updates und neue Missionen erscheinen, zeigt, wie groß die Freude am Spiel bei den Spielenden zu sein scheint.

6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

Mit dem Detailreichtum der Spielwelt und den sich entwickelnden Charakteren bietet *Grand Theft Auto V* nicht nur für den freizeithlichen Zeitvertreib einen interessanten Ort der Möglichkeiten. Auch für didaktische Zwecke und die unterschiedlichsten Anwendungsbereiche im Unterricht stellt das Spiel eine facettenreiche Chance sowie ein nahezu perfektes Fallbeispiel dar. Das Werk lässt sich *theoretisch* auf unterschiedliche Weisen in verschiedene Unterrichtsfächer einbinden. Wie gewinnbringend das im Endeffekt ist, kann sich nur in der Praxis erweisen. Erste Anwendungsfelder sind der Ethik- und Philosophieunterricht. *GTA V* bietet zahlreiche diskussionswürdige Situationen, in denen der Spielende moralisch relevante Entscheidungen treffen muss. Die oft diskutierte und bereits an-

54 Petit, Carolyn: City of Angels and Demons, 17. 11. 2014, in: GameSpot, online einsehbar unter URL: <https://www.gamespot.com/reviews/grand-theft-auto-v-review/1900-6414475/> (zuletzt abgerufen am: 27. 06. 19) [Übersetzung des Verfassers].

55 Vgl. Falkenstern, Max: GTA 5: Wegen Gewalt an Frauen – Händler nimmt Spiel aus Sortiment, 03. 12. 2014, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgames.de/GTA-5-Grand-Theft-Auto-5-Spiel-4795/News/Wegen-Gewalt-an-Frauen-Haendler-nimmt-Spiel-aus-Sortiment-1144630/> (zuletzt abgerufen am 26. 03. 19).

56 Vgl. Kushner: Jacked, S. 72.

57 Vgl. Klappenbach, Michael: Grand Theft Auto Series Most Controversial Moments, 14. 04. 2018, in: Lifewire, online einsehbar unter URL: <https://www.lifewire.com/gta-series-most-controversial-moments-812433> (zuletzt abgerufen am 26. 03. 19). Außerdem Kushner: Jacked S. 44.

gesprochene Folterszene hat hier im richtigen Kontext extremes Potenzial. Hierzu soll die Spielsequenz genauer betrachtet werden.

Das Spielprinzip der freien Wahl wird bei dieser Stelle im Spiel extrem restringiert. Plötzlich sieht sich der Spieler mit einer Situation konfrontiert, die zugespitzter nicht sein könnte, und in der er keinen anderen Spielpfad beschreiten kann. Michael und Trevor treffen sich mit dem FIB, um für dieses wieder einen Job zu erledigen. Einer der Agenten bringt einen vermeintlichen Spion, Mr. K., herein, der verhört werden soll, um einen Terrorverdächtigen zu überführen. Während Michael wegfährt, um einen Verdächtigen bei einer Veranstaltung auszumachen, bleibt Trevor vor Ort und „kümmert“ sich um den angeblichen Spion. Die einzige Wahl, die der Spieler an dieser Stelle hat, ist jene zwischen verschiedenen Folterinstrumenten: eine Zange zum Ziehen der Zähne, ein großer Schraubenschlüssel zum Zertrümmern der Kniescheibe, eine Autobatterie mit Starterkabeln für Elektroschocks und ein Wasserkanister mit einem Tuch für Waterboarding (Abb.).



Abb.: Mr. K. wird durch Waterboarding gefoltert

Stets wird der Herzschlag des Gefolterten angezeigt, da bei der Folterung auch darauf geachtet werden muss, dass dieser nicht stirbt. Falls das Herz doch stehen bleibt, liegt eine Adrenalinspritze zum Wiederbeleben bereit.

Hier ist schon der erste Bruch mit dem eigentlichen Spielprinzip zu erkennen: kein unhinterfragtes Schießen und Töten, sondern das Opfer muss zunächst überleben. Der zweite Bruch entsteht, wenn der Spieler vor die Wahl gestellt wird, denn er kann nur zwischen den Folterinstrumenten wählen. Ohne das Weiterspielen zu unterlassen oder das Spiel einfach zu beenden, gibt es keine Möglichkeiten, die

Mission abzubrechen, einen anderen Weg als den der Folter zu wählen oder den Prozess zu verkürzen, indem der Spieler den Gefolterten beispielsweise eliminiert oder das Foltern verweigert. Auch das Gameplay wird an dieser Stelle immersiver. Hier reicht kein simpler Tastendruck aus, um zu foltern. Der Spielende muss zum Beispiel beim Zähneziehen die Analogsticks des Controllers rhythmisch bewegen, damit sich die Zähne lösen. Es gibt sogar ein haptisches Feedback durch Vibrationen. Die Szene wirkt dadurch äußerst realistisch und umso anschaulicher, dramatischer und brutaler.⁵⁸ Nach der Folter hilft Trevor dem vermeintlichen Spion, der eigentlich ein harmloser Techniker für Audiosysteme ist,⁵⁹ zu fliehen und hält hierbei eine interessante Rede:

„Die Medien und die Regierung wollen uns weismachen, dass Folter etwas Notwendiges ist. Wir brauchen sie, um Informationen zu sammeln, um uns durchzusetzen. [...] Folter ist für den Folterer. Oder den Typen, der dem Folterer Anweisungen gibt. Man foltert, um Spaß zu haben. Das sollte uns allen klar sein. Folter taugt nicht zur Informationsbeschaffung!“⁶⁰

Diese Spielsequenz könnten die Lernenden in diversen Fächern wie etwa Ethik, Politik, Psychologie, Geschichte oder Sozialkunde diskutieren. Mögliche Fragestellungen wären hier: Welche psychologischen Auswirkungen hat die Folter auf Mr. K.? Trevor hat nur Befehle ausgeführt, inwiefern hat er moralisch fragwürdig agiert?⁶¹ Wie kann die Szenerie aus verschiedenen moralphilosophischen Standpunkten bewertet werden? Wie lässt sich Trevor psychologisch analysieren in Anbetracht seiner Rede, dass Folter nur dem Spaß dient und nicht dazu genutzt werden kann, Informationen zu beschaffen? Hat in diesem Fall der Zweck die Mittel geheiligt, und wurden wahrhaftig Leben gerettet? Ist das Folterverbot vor diesem Hintergrund gerechtfertigt? Dieser Fragenkatalog ließe sich noch weiter fortführen und zeigt, wie viel Material diese Sequenz aus *GTA V* bietet.⁶² Aber warum wird den Lernenden nicht einfach ein Film mit Folterszenen präsentiert, bei dem so ziemlich dieselben Fragen gestellt werden könnten?

58 Vgl. Yilanci: *Grand Theft Auto (GTA) V*.

59 Mr. K. heißt mit vollständigem Namen Ferdinand Kerimov und hat dem in der Mission Gesuchten eine Hi-Fi-Anlage eingerichtet. Daher weiß er, wie er aussieht.

60 Dialogtext Trevor aus *Grand Theft Auto V*: Mission 26 – Streng nach Vorschrift.

61 Es könnten in diesem Zusammenhang Bezüge und Vergleiche zu realweltlichen Folterungen hergestellt werden. Als Beispiel könnte das Gefangenenlager Guantanamo angeführt werden, in dem auch unter anderem Waterboarding als Verhörmethode eingesetzt wurde. Ein weiterer Ansatzpunkt wäre das Milgram-Experiment, bei dessen Versuchsanordnung es darum ging, ob die Probanden Befehle befolgen, die im Konflikt mit ihren eigenen Moralvorstellungen stehen.

62 Als weitere Einsatzmöglichkeit sei noch der Kunstunterricht erwähnt, da Videospiele eine interaktive Kunstform darstellen. Es ließen sich ebenso die Spielwelten zahlreicher Videospiele wie auch die von *GTA V* architektonisch analysieren.

Die Antwort ist die Interaktivität des Mediums Videospiele. Es geht über das reine Partizipieren hinaus. Der Spieler muss auch produzieren. Er ist also nicht nur Beobachter, sondern aktiver Teil der Szenerie. Beim Spielen der Folterszene kann der Lehrer oder Dozent beobachten, welche Auswahl getroffen wird und welche Reaktionen dies hervorruft. Der eigentliche Folternde ist nicht Trevor, es ist der Spieler. Und dieser wird hier in die Verantwortung genommen. Deswegen muss er sich auch darüber im Klaren sein, was er dem Gefolterten antut. Anschließend könnte darüber gesprochen werden, was in dem Spiel während der Folter vor sich ging und warum er gerade diese Reihenfolge der Folterinstrumente gewählt hat.

Andere Videospiele wie *Call of Duty: Black Ops*⁶³ sorgten ebenfalls für Skandale durch Folterszenen. Aber hier waren es entweder nicht spielbare Cutscenes (filmische Zwischensequenzen) oder der Spieler, der lediglich eine Taste drücken muss, um die Folter auszuführen. Bei *GTA V* ist der Spielende viel involvierter. Er hat keine Gelegenheit, sich von der Folter zu distanzieren. Er muss Entscheidungen treffen und nicht einfach nur Tasten drücken. Die „Qualität“ der ganzen Szene ist höher als bei anderen Spielen.⁶⁴ Zudem wird die Folter in einen moralischen Kontext gesetzt. Es wird gezeigt, wie sinnlos Folter tatsächlich ist.

Die Folterszene ist jedoch nur ein kleiner Teil von *GTA V*, und ein einzelnes Fach kann nicht das ganze Spiel erfassen.⁶⁵ An dieser Stelle bietet sich ein eigener Unterricht für Videospiele an, der Spiele mehr als nur als eine Art Ratgeber⁶⁶ einsetzt und eine umfassende Aufklärung betreibt. Dieser Kompetenzunterricht könnte dazu beitragen, einzelne Spiele komplett zu analysieren und als Gesamtwerk zu verstehen. Viel wichtiger ist jedoch, dass dieser Unterricht nicht nur der Frage nachgeht, wie sich Videospiele deuten lassen, sondern dass er eine Antwort

63 Treyarch: *Call of Duty: Black Ops*, Activision (Hrsg.), 2010.

64 Vgl. Bathge, Peter: *GTA 5: Kommentar zur Folterszene*, 15. 04. 2015, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgames.de/GTA-5-Grand-Theft-Auto-5-Spiel-4795/Specials/Grand-Theft-Guantanamo-Kommentar-zur-Folterszene-1090752/> (zuletzt abgerufen am 28. 04. 19).

65 Es wäre auch vorstellbar, dass die Lernenden statt eines literarischen Werks ein Videospiele im Deutschunterricht analysieren und sich mit bestimmten Spielszenen auseinandersetzen sowie diese interpretieren. Sie setzen sich mit dem Inhalt auseinander, interpretieren und analysieren es. Jedoch treten hier Einschränkungen auf, denn es würden nicht alle Komponenten und Deutungsebenen des Spiels erfasst werden können. Zwar könnten die Lernenden beispielsweise Dialoge deuten, aber die ethische Ebene bliebe unter anderem ignoriert – einfach, weil es nicht Gegenstand des Fachs ist.

66 Ein Projekt, das hier einen wichtigen Schritt geht, ist der Spieleratgeber NRW. Die Schöpfer sehen Medienkompetenz als äußerst wichtig für Kinder und Jugendliche, damit diese korrekt mit derartigen Medien umgehen. Dieses Projekt wartet mit fundierten Datenbanken für pädagogische Untersuchungen von Videospiele auf. Das Interessante daran ist, dass diese Untersuchungen – oder besser gesagt: Analysen von Videospiele – auf Spieletests basieren, die von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen unter der Aufsicht eines kompetenten Pädagogen durchgeführt werden. Vgl. Spieleratgeber NRW, online einsehbar unter URL: <https://www.spieleratgeber-nrw.de/> (zuletzt abgerufen am 05. 11. 19).

auf die Frage darstellt, wie den Jugendlichen Medien- respektive Spielkompetenz vermittelt werden können. Das heißt, Videospiele können nicht nur Teil des Unterrichts bilden, sondern ein eigenes Fach bilden.

GTA V ist hierfür ein Beispiel *par excellence*. Das Spiel ist ab 18, aber viele Jugendliche spielen es bereits vorher. Aus diesem Grund sollte die Argumentation genau konträr stattfinden. Wie gesagt: *GTA V* sollte nicht nur als Anschauungsbeispiel im Unterricht dienen, sondern es sollte Unterricht geben, der kompetent mit den Lernenden über derartige Spiele spricht.

„Spiele wie *GTA V* spielen in der Lebenswelt der Schüler/-Innen eine wichtige Rolle, weshalb es sich anbietet, das Thema Computerspiele auch im Unterricht aufzugreifen. Hierbei können generell folgende Inhalte behandelt werden: Die Spielgewohnheiten der Schüler/-Innen, Kriterien für ein gutes Computerspiel, Altersfreigaben und die Frage nach Gewaltdarstellungen in Computerspielen. Ziel ist es vor allem, dass die Lernenden vorhandene Angebote und auch die eigenen Spielgewohnheiten (kritisch) reflektieren. Die Thematik wirkt aufgrund des direkten Lebensweltbezugs auf Schüler/-Innen dabei generell sehr motivierend.“⁶⁷

Dieser Unterricht hätte eine völlig andere Zielführung als ein Fach, das Videospiele nur als Illustration eines Sachverhalts zur Hilfe nimmt. Es geht nicht darum, den Jugendlichen über Videospiele zum Beispiel spezifische ethisch-moralische Themen zu erläutern, sondern ihnen eine allgemeine Kompetenz im Hinblick auf den Umgang mit eben diesen zu vermitteln. Den Jugendlichen muss unter anderem die Grenze zwischen Spiel und Nichtspiel verdeutlicht werden. Ihnen muss bewusst sein, wo virtuelle Welten anfangen und enden. Gerade vor dem Hintergrund von immer beliebter werdenden Virtual-Reality-Gadgets ist das relevanter denn je.

Speziell *GTA V* zeichnet sich gegenüber anderen Spielen mit einem starken Realismus aus. Das heißt, das Spiel ist sehr realistisch, was das Verhalten der NSCs, die Grafik und die Physik-Engine betrifft. Sollten nun Jugendliche *GTA V* ohne die nötige Kompetenz spielen, könnten sie falsche Schlüsse ziehen. Auf der anderen Seite stellt sich die Frage, ob es nicht besser ist, zu sehen, dass Straftaten und Gewalt wie in *GTA* verheerende Konsequenzen haben können, als beispielsweise in *Fortnite*⁶⁸ tanzen zu können, wenn der Spieler den Gegner erledigt hat.

An acht Schulen im britischen Merseyside wurde der Vorgängerteil *GTA IV*⁶⁹ schon genutzt, um Kindern Medienkompetenz zu vermitteln. Bei dem Projekt wurden diesen Kindern gewaltsame Bilder aus der realen Welt, einer Zeichen-

67 Schmidt: *GTA V – Dauerbrenner unter den Videospiele*.

68 Epic Games: *Fortnite*, Epic Games (Hrsg.), 2017.

69 Rockstar North: *GTA IV*, Rockstar Games (Hrsg.), 2008.

trickserie und eben *GTA* gezeigt. Diese sollten anschließend die gesehene Bilder kategorisieren in „good real life“, „bad real life“ und „not real“. Polizeibeamte und Vertreter der Organisation „Support After Murder And Manslaughter“ sprachen zusätzlich mit den Kindern und explizierten, dass es sich bei Videospiele nicht um echte Gewalt handelt und dass derartige Handlungen im realen Leben Konsequenzen haben. Die Ziele des Unterrichts waren es, die Kinder „für Gewalt in der Gesellschaft zu sensibilisieren“,⁷⁰ ihnen den Unterschied zwischen echter und fiktiver Gewalt zu vermitteln und ihnen einen korrekten Umgang mit dem Medium zu vermitteln.⁷¹

Was macht *GTA V* nun zu einem Paradebeispiel für den Einsatz im Unterricht? Dieses Videospiele ist ein digitales Faszinosum, ein eskapistisches Meisterwerk, ein narratives Epos. *GTA V* ist einer der größten AAA-Titel, eines der bekanntesten sowie beliebtesten Videospiele schlechthin und darf bei keiner Diskussion über eben jene fehlen. Der Titel ist ein fester Bestandteil der Populärkultur und prägend für viele Jugendliche und Gamer. Das Spiel ist in seiner Gesamtheit äußerst durchdacht: die verschiedene Handlungsstränge, die durchdachte Spielwelt, die Dialoge, die Liebe zum Detail oder auch die aufgebrochene Erzählstruktur, die es zu einem dramaturgischen Erlebnis macht. Jeder einzelne Charakter, sei es Franklin, Trevor, Michael oder eine der zahlreichen anderen Figuren, lässt sich nachvollziehen. Kurz gesagt: Das Spiel überzeugt durch seine Vielfältigkeit. Der wesentlich wichtigere Grund, warum *GTA V* im Unterricht behandelt werden sollte, ist jedoch der, dass (wie gesagt) viele Jugendliche das Spiel in ihrer Freizeit spielen. Und hier ist es schwierig, ihnen den kompetenten Umgang zu zeigen, zu sehen, wie sie auf bestimmte Szenen reagieren, und ihnen etwas zu den Spielsituationen zu vermitteln.

Für viele Jugendliche stellt die Spielwelt von *GTA* einen wichtigen freizeithlichen Platz der kreativen Freiheit dar. Aber nicht jeder besitzt genug Abstraktionsvermögen, um zu erkennen, dass es sich um eine Persiflage handelt, beziehungsweise genug Reflexionsvermögen, um sich mit dem Spiel ethisch/moralisch oder andersartig theoretisch auseinanderzusetzen. Zahlreiche Spiele sind in der Lage, in einigen Spielsituationen eine Reflexion des Spielenden hervorzurufen. Aber durch eine mögliche geistige/moralische Unmündigkeit des Spielenden können ihm mitunter gewisse Einsichten verwehrt bleiben. Das bedeutet, der Spieler

70 Smits, Peter: Grand Theft Auto 4 – bereichert den Schulunterricht, 11. 04. 2010, in: GameStar, online einsehbar unter URL: <https://www.gamestar.de/artikel/grand-theft-auto-4-bereichert-den-schulunterricht,2314127.html> (zuletzt abgerufen am 26. 03. 19).

71 Vgl. Williams, Rachel: Video game and cartoons used to shock school children about violence, 09. 04. 2010, in: The Guardian, online einsehbar unter URL: <https://www.theguardian.com/education/2010/apr/09/violence-games-schools-education> (zuletzt abgerufen am 26. 03. 19) und Held, Thomas: Grand Theft Auto 4 – Zur Abschreckung im Schulunterricht, 12. 04. 2010, in: gamona, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20100414160738/http://www.gamona.de/games/grand-theft-auto-4,zur-abschreckung-im-schulunterricht:news,1711778.html> (zuletzt abgerufen am 21. 01. 20).

nimmt die Situation still hin. Und genau hier sollte die Didaktik eingreifen: Die Jugendlichen spielen zu Hause, und im Unterricht wird sich mit den Spielen befasst. Jeder kann seine Fragen stellen, und genauso bereitet der Lehrer die nötigen Fragen vor, um die Lernenden zum Nachdenken anzuregen. Spiele könnten viel mehr leisten, wenn jeder wüsste, wie mit dem Medium umgegangen wird.

Ein möglicher Ansatz wurde in der Arbeit noch nicht in Betracht gezogen und sollte noch erwähnt werden: Neben der Überlegung, das Spiel als Teil des Unterrichts zu erachten, und der Idee, das Spiel als unterrichtsbildende Maßnahme einzusetzen, ist es ebenso möglich, den Lehrer mitspielen zu lassen.

Der Lehrer kann an der Spielwelt partizipieren oder vielleicht sogar für eine digitale Regulation sorgen. *GTA V* verfügt nicht nur über einen Einzelspielermodus, sondern es kann ebenso online gespielt werden. Jeder, der das Spiel besitzt, hat die Möglichkeit, daran teilzunehmen. In geführten Sessions kann der Lehrer zusammen mit den Lernenden spielen und ihnen entweder im Spiel Sachverhalte erklären, ethisches Verhalten fördern oder sie zurechtweisen, falls sie moralisch zweifelhaft handeln. Der Lehrer könnte darüber entscheiden, was mit einem Spieler geschieht, der gegen bestimmte Regeln verstoßen hat. Ebenso könnte der Lehrer mitspielen, das Verhalten der Lernenden analysieren und später mit ihnen darüber diskutieren. Oder er könnte dem Spiel als Zuschauer beiwohnen und Spieler, die sich unfair verhalten, Regeln brechen oder moralisch fragwürdig handeln, aus dem Spiel verbannen oder eine Strafe auferlegen – sei es eine spielinterne Bestrafung oder sogar eine echte.⁷²

Abschließend sei gesagt, dass Videospiele viel didaktisches Potenzial bieten und die meisten Unterrichtsfächer zu kurz greifen, da immer ein oder mehrere Aspekte unberücksichtigt bleiben. Ein eigener Spielunterricht würde jedoch alle Vermittlungsebenen in sich vereinen und böte genau die didaktischen Mittel, um den Lernenden beziehungsweise Spieler alles zum Spiel zu vermitteln.

72 Vgl. West, Thomas: *Camping N00b-Tuber and Other Annoying Players. Unfairness and its Regulation*, in: Freyermuth, Gudolf S./Gotto, Lisa (Hrsg.): *Clash of Realities 2015/16. On the Art, Technology and Theory of Digital Games*, transcript Verlag 2017, S. 413 f. Außerdem Schott, Dom: *Wie weit sollen Spieler gehen dürfen?*, 27.03.2015, in: *Moviepilot*, online einsehbar unter URL: <https://www.moviepilot.de/news/wie-weit-sollen-spieler-gehen-durfen-146920> (zuletzt abgerufen am 05.11.19).

7 QUELLEN

- [Red.]: Pressespiegel zu Grand Theft Auto V (PlayStation 3), (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/playstation-3/grand-theft-auto-v> (zuletzt abgerufen am: 26. 03. 19).
- Anonymer Nutzer: What are some good examples of satire in Grand Theft Auto V?, (o. J.), in: Quora, online einsehbar unter URL: <https://www.quora.com/What-are-some-good-examples-of-satire-in-Grand-Theft-Auto-V> (zuletzt abgerufen am 04. 01. 19).
- Bathge, Peter: GTA 5: Kommentar zur Folderszene, 15. 04. 2015, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgames.de/GTA-5-Grand-Theft-Auto-5-Spiel-4795/Specials/Grand-Theft-Guantanamo-Kommentar-zur-Folderszene-1090752/> (zuletzt abgerufen am 28. 04. 19).
- Epic Games: Fortnite, Epic Games (Hrsg.), 2017.
- Falkenstern, Max: GTA 5: Wegen Gewalt an Frauen – Händler nimmt Spiel aus Sortiment, 03. 12. 2014, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgames.de/GTA-5-Grand-Theft-Auto-5-Spiel-4795/News/Wegen-Gewalt-an-Frauen-Haendler-nimmt-Spiel-aus-Sortiment-1144630/> (zuletzt abgerufen am 26. 03. 19).
- Fehrenbach, Achim: GTA V – große Gangster, große Welt, 16. 09. 2013, in: Die ZEIT, online einsehbar unter URL: <https://www.zeit.de/digital/games/2013-09/rockstar-gta5/komplettansicht> (zuletzt abgerufen am 26. 03. 19).
- GTA Wiki: Franklin Clinton, (o. J.), in: GTA Wiki, online einsehbar unter URL: https://gta.fandom.com/wiki/Franklin_Clinton (zuletzt abgerufen am 25. 03. 19).
- GTA Wiki: Lester Crest, (o. J.), in: GTA Wiki, online einsehbar unter URL: https://gta.fandom.com/wiki/Lester_Crest (zuletzt abgerufen am 25. 03. 19).
- GTA Wiki: Michael De Santa, (o. J.), in: GTA Wiki, online einsehbar unter URL: https://gta.fandom.com/wiki/Michael_De_Santa (zuletzt abgerufen am 25. 03. 19).
- GTA Wiki: Trevor Philips, (o. J.), in: GTA Wiki, online einsehbar unter URL: https://gta.fandom.com/wiki/Trevor_Philips (zuletzt abgerufen am 25. 03. 19).
- Gumprecht, Heiner: Grand Theft Auto 5: Ein Monster von einem Spiel, in: gamona, 17. 09. 2013, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20130920045751/http://www.gamona.de/games/grand-theft-auto-5,test-ps3:article,2331091.html> (zuletzt abgerufen am 21. 01. 20).

- Held, Thomas: Grand Theft Auto 4 – Zur Abschreckung im Schulunterricht, 12. 04. 2010, in: gamona, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20100414160738/http://www.gamona.de/games/grand-theft-auto-4,zur-abschreckung-im-schulunterricht:news,1711778.html> (zuletzt abgerufen am 21. 01. 20).
- Hugendick, David: Fantasialand für Intensivtäter, 26. 09. 2013, in: Die ZEIT, online einsehbar unter URL: <https://www.zeit.de/2013/40/computerspiel-gta-grand-theft-auto-v> (zuletzt abgerufen am 26. 03. 19).
- Klappenbach, Michael: Grand Theft Auto Series Most Controversial Moments, 14. 04. 2018, in: Lifewire, online einsehbar unter URL: <https://www.lifewire.com/gta-series-most-controversial-moments-812433> (zuletzt abgerufen am 26. 03. 19).
- Martin, David: GTA 5 stellt sieben Guinness-Weltrekorde auf, 09. 10. 2013, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgames.de/GTA-5-Grand-Theft-Auto-5-Spiel-4795/News/GTA-5-stellt-sieben-Guinness-Weltrekorde-auf-1091813/> (zuletzt abgerufen am 26. 03. 19).
- Neitzel, Britta: Point of View und Point of Action – Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen, in Bartels, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.): Computer/Spiel/Räume. Material zur Einführung in die Computer Game Studies, [5] Hamburger Hefte zur Medienkultur, 2007, S. 8–28.
- Petit, Carolyn: City of Angels and Demons, 17. 11. 2014, in: GameSpot, online einsehbar unter URL: <https://www.gamespot.com/reviews/grand-theft-auto-v-review/1900-6414475/> (zuletzt abgerufen am 27. 06. 19).
- Rockstar Games: Grand Theft Auto V: The Manual, 2013.
- Rockstar North: GTA III, Rockstar Games (Hrsg.), 2001.
- Rockstar North: GTA IV, Rockstar Games (Hrsg.), 2008.
- Schmidt, Sascha: GTA V – Dauerbrenner unter den Videospiele, 04. 02. 2015, in: Landesmedienzentrum Baden-Württemberg, online einsehbar unter URL: <https://www.lmz-bw.de/nc/newsroom/aktuelle-beitraege-aller-bereiche/detailseite/gta-v-dauerbrenner-unter-den-videospielen/> (zuletzt abgerufen am 26. 03. 19).
- Smits, Peter: Grand Theft Auto 4 – bereichert den Schulunterricht, 11. 04. 2010, in: GameStar, online einsehbar unter URL: <https://www.gamestar.de/artikel/grand-theft-auto-4-bereichert-den-schulunterricht,2314127.html> (zuletzt abgerufen am 26. 03. 19).
- Stuart, Keith: Grand Theft Auto 5: Rockstar's Dan Houser on Los Santos and the future, 17. 09. 2013, in: The Guardian, online einsehbar unter URL: <https://www.theguardian.com/technology/2013/sep/17/grand-theft-auto-5-gta-dan-houser-interview> (zuletzt abgerufen am 25. 03. 19).

- Sullivan, Lucas: Trevor is the first GTA character that makes sense, 27.09.2013, in: GamesRadar, online einsehbar unter URL: <https://www.gamesradar.com/trevor-first-gta-character-makes-sense/> (zuletzt abgerufen am 26.03.19).
- Treyarch: Call of Duty: Black Ops, Activision (Hrsg.), 2010.
- Wekenborg, Jonas: GTA 5: Skills und Stats steigern – Rauf mit Ausdauer, Schießen und Stärke, 09.01.2015, in: GIGA, online einsehbar unter URL: <https://www.giga.de/spiele/gta-5/tipps/gta-5-skills-und-stats-steigern-rauf-mit-ausdauer-schiessen-und-staerke/> (zuletzt abgerufen am 25.03.19).
- West, Thomas: Camping N00b-Tuber and Other Annoying Players. Unfairness and its Regulation, in: Freyermuth, Gudolf S./Gotto, Lisa (Hrsg.): Clash of Realities 2015/16. On the Art, Technology and Theory of Digital Games, transcript Verlag: Bielefeld 2017.
- Whitehead, Dan: Born Free: the History of the Openworld Game, 04.02.2008, in: Eurogamer, online einsehbar unter URL: <https://www.eurogamer.net/articles/born-free-the-history-of-the-openworld-game-article> (zuletzt abgerufen am 26.03.19).
- Williams, Rachel: Video game and cartoons used to shock school children about violence, 09.04.2010, in: The Guardian, online einsehbar unter URL: <https://www.theguardian.com/education/2010/apr/09/violence-games-schools-education> (zuletzt abgerufen am 26.03.19).
- Yilanci, Kadir: Grand Theft Auto (GTA) V, (o. J.), in: Spieleratgeber NRW, online einsehbar unter URL: <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Grand-Theft-Auto-GTA-V.3916.de.1.html> (zuletzt abgerufen am 25.03.19).
- Zorn, Josef: Was mich ‚GTA‘ über Nächstenliebe gelehrt hat, 25.12.2014, in: Vice, online einsehbar unter URL: https://www.vice.com/de_at/article/nn5kjjw/games-screenshots-gallery-release-hd-gta-v-naechstenliebe-emotionale-momente-666 (zuletzt abgerufen am 26.03.19).

Hellblade: Senua's Sacrifice

Jessica Rehse

Steckbrief	
Altersfreigabe:	USK 18
Entwickler:	Ninja Theory
Publisher:	Ninja Theory
Erscheinungsjahr:	2017
Genre:	Action-Adventure
Perspektive:	Dritte Person
Plattformen:	PC, PlayStation 4, Xbox One, Switch
Geeignet für:	Mediävistik (Heldenreise); Nordistik (Mythologie); Psychologie, insbesondere Stigmatisierung psychisch Leidender
Fachrelevanz:	LER; Psychologie; Deutsch (Mediävistik); Nordistik (Mythologie)

1 INHALT

In *Hellblade: Senua's Sacrifice* schlüpfen Spielende in die Rolle der titelgebenden keltischen Kriegerin Senua, die sich in einer von der nordischen Mythologie geprägten Welt¹ auf die Reise macht, die Seele ihres verstorbenen Geliebten aus

1 Aus dem Spielkontext lässt sich ableiten, dass die Spielgeschichte etwa im 8. Jahrhundert anzusiedeln sein dürfte – also in einer Zeit, in der der Götterglaube noch eine sehr wichtige Rolle spielte.

Helheim (kurz Hel genannt) zu retten. Dabei handelt es sich um das Reich der Totengöttin Hela.² Auf dem Weg zu dem, was vor ihr liegt, sieht sie sich jedoch zunehmend mit dem konfrontiert, was eigentlich längst hinter ihr liegen sollte – denn Senua leidet bereits seit Kindheitstagen an einer schweren psychischen Erkrankung, die ihren Lebensweg sehr geprägt hat und noch immer bestimmt: Sie hört Stimmen, hat Flashbacks und Wahnvorstellungen und nimmt ihre Umwelt verzerrt wahr. Teilweise leidet sie darunter sehr, schafft es aber mitunter auch, ihre besonderen „Fähigkeiten“ dazu zu nutzen, um ihrem Ziel, den Pforten Helheims und somit der Seele ihres Liebsten, näherzukommen. Je weiter sie der Konfrontation mit der Totengöttin entgegenschreitet, desto intensiver muss sich die Protagonistin – und damit auch der Spieler³ – mit ihrem Leiden und ihrer Vergangenheit auseinandersetzen, da die Grenzen zwischen Realität und ihrer Wahrnehmung zunehmend verschwimmen.

2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

Senua ist die einzige Protagonistin des Spiels. Alle anderen Figuren treten nur in ihren Erinnerungen oder in Form von Flashbacks und Wahnvorstellungen in Erscheinung, in denen sie jeweils eine bestimmte Funktion für sie einnehmen. Deshalb dienen die Beschreibungen der Nebenakteure als ergänzende Charakterisierungen von Senua.

-
- 2 „Hel [Anm. d. A.: auch Hela] heißt die Göttin der Unterwelt. Vermutlich ist sie eine späte (10./11. Jh.) dichterische Personifikation der Unterwelt Hel. [...] Die Göttin Hel wird [...] als Tochter des Loki und somit als Schwester der Midgardschlange und des Fenriswolfs beschrieben.“; „Hel (got. Halja ‚Hölle‘, altengl. hell, [...]; althochdt. Helan ‚verbergen‘) Ursprünglich das Totenreich, der Aufenthaltsort der Toten. [...] Die Hel ist kein Strafort, keine Hölle.“ Stange, Manfred (Hrsg.): Die Edda. Götterlieder, Heldenlieder und Spruchweisheiten der Germanen, Verlagshaus Römerweg, Wiesbaden 2016, Register; Die Kurzform Hel kann bezeichnend für das Totenreich Helheim sowie für die Totengöttin Hela stehen. Im Spiel wurde sich für eine ausschließliche Verwendung als Bezeichnung für das Reich der Toten entschieden, während Helas Name immer voll ausgesprochen verwendet wird. In der Literatur ist meist das diachron begründete Gegenteil der Fall. Diese Entscheidung der Entwickler lässt sich ggf. in der phonetischen Ähnlichkeit zum Wort „Hell“ (Hölle) vermuten, auch wenn die Germanen Helheim nicht als Ort der Strafe verstanden. Diese Uminterpretation der Unterwelt zu einem Ort der Qual und Verdammnis entstand erst im Laufe der Christianisierung der Germanen.
 - 3 Aus Gründen der Lesbarkeit wurde sich im Folgenden für die Verwendung des generischen Maskulinums entschieden. Natürlich sind bei jeder Nennung nicht nur männliche Spieler, sondern Spielende jeden Geschlechts gemeint.

Senua: Eine junge keltische Kriegerin, deren Äußeres – charakteristische blaue Bemalungen zieren ihren Körper – und Herkunft von den schottischen Orkney-Inseln darauf hinweisen, dass sie dem Volk der Pikten⁴ angehört. Bei Senua handelt es sich um eine überaus ambivalente Persönlichkeit, die einerseits als begabte und entschlossene Kriegerin stark und zielstrebig ist, andererseits aber auch massiv unter einer facettenreichen psychischen Erkrankung leidet, an der sie – je nach Schwere der Symptome – zum Teil sogar zu zerbrechen droht. Aufgrund ihrer Erkrankung hat sie seit Kindertagen nur Ausgrenzung und Stigmatisierung von ihrem sozialen Umfeld erfahren. Diese Erfahrungen prägten ihre Selbstwahrnehmung und ihre Selbstbestimmung in entscheidender Weise. Ihre Dorfgemeinschaft – allen voran ihr Vater Zynbel – betrachtete sie als ein von den Göttern verfluchtes und von Dunkelheit und Fäulnis befallenes Mädchen. Daher verbrachte sie lange Zeit ihres Lebens in Isolation und musste die gewaltsamen „Heilungsmethoden“ ihres Vaters über sich ergehen lassen.⁵ Senua erfuhr nur in ihrer frühen Kindheit Zuwendung und Akzeptanz seitens ihrer Mutter Galena, die ebenfalls unter einer Psychose litt und verstarb, als sie fünf Jahre alt war. Senuas isolierte Existenz endete erst, als sie im jungen Erwachsenenalter einen jungen Mann namens Dillion aus der Ferne bei seinem Kampftraining unter einem Baum beobachtete. Fasziniert von seinem „Tanz“, begann sie dessen Bewegungen zu imitieren. Aufgrund ihrer veränderten psychischen Wahrnehmung gelang es ihr innerhalb kürzester Zeit, seine Kriegskunst zu erlernen und gar mit eigenen Impulsen anzureichern. Als sie sich eines Tages zu dem Baum schlich, unter dem Dillion trainierte, zog sie dessen Aufmerksamkeit auf sich und veränderte damit maßgeblich ihren weiteren Lebensweg.

Dillion: Der Sohn des Dorfoberhauptes und Senuas (zum Zeitpunkt der Spielgeschichte verstorbener) Partner. Er lernte Senua kennen, als sie an seinem Trainingsplatz ihre eigenen Kampfkunstübungen ausführte. Von ihrem Können war er umso mehr beeindruckt, als er hörte, dass sie sich ihre Fähigkeiten ausschließlich durch Beobachtung und Nachahmung seiner eigenen angeeignet hatte.⁶ Sie freundeten sich an, und Dillion gelang es, einen starken positiven Einfluss auf Senua auszuüben, da er ihre Krankheit nicht als Fluch, sondern als Gabe betrachtete, sie letztendlich auch in allen Facetten akzeptierte und aufrichtig zu lieben begann.⁷ Als Sohn des Oberhauptes war er zudem in einer Position, in der er Senua

4 [Red.]: Die Pikten – Schottlands geheimnisvolles Urvolk, (o. J.), in: My Highlands, online einsehbar unter URL: <https://www.myhighlands.de/highlands-wissen/die-pikten-schottlands-geheimnisvolles-urvolk/> (zuletzt abgerufen am 21.08.19).

5 Bei *Hellblade: Senua's Sacrifice* handelt es sich um ein Spiel, das keine vorgegebene Kapitelunterteilung besitzt. Im Folgenden soll daher mit von der Autorin festgelegten Sinnabschnitten als Quellverweise gearbeitet werden; Sinnabschnitt 5: Odins erste Prüfung – Das Labyrinth.

6 Sinnabschnitt 4: Schiffsfriedhof.

7 Sinnabschnitt 6: Odins zweite Prüfung – Der Turm.

vor den Anfeindungen der Dorfgemeinschaft zumindest ansatzweise zu schützen vermochte. Weiterhin verfügte er über einen reflektierten Pragmatismus und eine den Aberglauben hinterfragende Vernunft, die er Senua immer dann argumentativ entgegenhielt, wenn sie in depressiven Phasen an sich selbst zweifelte.⁸ Diese Unterstützung Dillions verlieh Senua auch genug Kraft und Selbstbewusstsein, sich gegen ihren Vater zu stellen und seinen unterdrückenden Einfluss zu verlassen, mit dem Ziel, „auf ihre Art“ zu sein wie jeder andere Mensch.⁹ Nachdem ihr Dorf jedoch von einer Seuche heimgesucht wurde, der, neben vielen anderen, auch Dillions Vater zum Opfer fiel, wurde sie von der abergläubischen Gemeinschaft für die grassierende Krankheit verantwortlich gemacht und verfolgt.¹⁰ Diese Vorwürfe weckten große Zweifel in ihr und riefen ihr erneut die Anschuldigungen ihres Vaters so intensiv ins Gedächtnis, dass auch Dillions rationale Argumente nicht mehr zu ihr durchdrangen. Aus der irrationalen Angst heraus, Dillion mit ihrem Fluch „anzustecken“, versuchte Senua ihn davor zu bewahren, indem sie sich dazu entschloss, in die Wildnis¹¹ zu gehen. Sie musste ihm jedoch versprechen, zu ihm zurückzukehren.¹² Während ihrer Abwesenheit wird ihr Dorf von „Nordmännern“ überfallen und geplündert. Ihr Versprechen haltend, kehrt Senua einige Zeit später in ihren Heimatort zurück, findet dort jedoch nur Tod und Zerstörung vor. Auf der Suche nach Dillion stößt sie auf einem Hügel auf seine brutal zugeworfenen Überreste.¹³ Der Anblick des rituellen Opfers und die Erkenntnis über den gewaltsamen Verlust ihres Liebsten lösen ein schweres Trauma bei ihr aus, infolgedessen sie sich die Alleinschuld für Dillions Tod gibt und aus diesem Leidensdruck heraus unbewusst eine „Queste“¹⁴ konstruiert: Sie beginnt zu glau-

8 Sinnabschnitt 7: Odins dritte Prüfung – Das Moor.

9 Sinnabschnitt 2: Pfad der Illusionen.

10 Sinnabschnitt 7: Odins dritte Prüfung – Das Moor.

11 Womit Senua zu einer sogenannten „Gealt“ wurde. Wenn zur damaligen Zeit psychisch erkrankte Menschen in einer Gemeinschaft lebten und aufgrund ihrer Symptome auffällig wurden, unterstellte man ihnen oftmals, von einem Fluch befallen zu sein, woraufhin sie häufig verstoßen wurden und am Rande der Gesellschaft weiterzuleben hatten. Doch auch wenn Betroffene wie Senua auf der Suche nach Strafe, Sühne oder Erlösung selbst den Weg ins Exil wählten, kam ihnen diese Bezeichnung zuteil. Sinnabschnitt 2: Pfad der Illusionen.

12 Sinnabschnitt 3: Pfad des Feuers.

13 Dillion wurde mit einer Hinrichtungsform, die sich Blutaar (in einer alternativen Bezeichnung „Blutadler“) nennt, von den Nordmännern den Göttern geopfert. Bei diesem Ritual handelt es sich um eine besonders brutale Hinrichtungsart, bei der dem Opfer der Rücken geöffnet und die Rippen – wie Schwingen eines Adlers – nach außen geklappt werden. Aus inszenatorischen Gründen wird dies im Spiel leicht abgeändert dargestellt. Sinnabschnitt 4: Schiffsfriedhof; „Nun ist der Blutaar mit beißendem Schwert – In den Rücken geschnitten Sigmunds Mörder.“ Stange: Die Edda, S. 185.

14 „Ein Held zieht, von inneren oder äußeren Umständen getrieben, aus, seine Welt zu verlassen, und ein grundlegendes Problem/eine Aufgabe zu lösen. Er tritt ein in den ‚mythischen Wald‘, in dem er seinen eigenen Ängsten, Sorgen und Dämonen begegnet. Er erlernt in vielen Prüfungen, was notwendig ist, um seine größten Charakterschwächen zu überwinden, und kehrt mit dem Erfüllen seiner ‚Queste‘ in seine Welt zurück. Scheitert er hingegen, verliert er in der Re-

ben, die Dunkelheit – ihre Dunkelheit – hätte Dillion geholt und seine Seele ins Totenreich verschleppt. Daraufhin stellt sie sich die Aufgabe, ihren Geliebten der Dunkelheit wieder zu entreißen. Mit seinem abgetrennten Kopf¹⁵ am Gürtel reist sie zum sogenannten Land des Nebels,¹⁶ um dort in Helheim von der Totengöttin Hela die Freigabe der Seele ihres Geliebten zu fordern.¹⁷ Während des kompletten Spielverlaufs tritt Dillion in Senuas Erinnerungen und Einbildung immer dann als stabilisierender Bezugspunkt in Erscheinung, wenn sie Unterstützung besonders nötig hat.

Druth/Findan: Druth ist zum Zeitpunkt der Spielgeschichte ebenfalls bereits verstorben. Trotzdem spielt auch er in Senuas Erinnerungen eine wichtige Rolle. Sie begegnete Druth an seinen Lebtagen während ihres selbstgewählten Exils in der Wildnis, wo er ihr das Leben rettete. Denn mit ihrer Flucht in die Wildnis bewirkte Senua genau das Gegenteil von dem, was sie ursprünglich beabsichtigt hatte. Sie schaffte es nicht, die „Dunkelheit“ in ihr zu bekämpfen, sondern lief in der Einsamkeit vielmehr Gefahr, an den sich stetig verstärkenden Symptomen ihres psychischen Leidens zugrunde zu gehen. Zufällig begegnete sie Druth, der ebenso wie sie als Gealt durch den Wald irrte. Druth, eigentlich ein Gelehrter namens Findan, hatte davor sechs Jahre als Sklave bei den Nordmännern gelebt. Aufgrund seines Bildungsgrads nahmen sie ihn bei ihren Plünderungen mit und zwangen ihn unter Folter, ihnen sein Wissen zur Erleichterung ihrer Raubzüge mitzuteilen. Die erlebte Folter und das Leid, das er durch seine Informationsgabe indirekt mitzuverantworten hatte, trieben ihn letztendlich in den Wahnsinn. Während eines Beutezuges gelang es ihm jedoch, seinen Fängern zu entkommen, indem er beim Niederbrennen des überfallenen Dorfes in die Flammen entflo.¹⁸ Von den dabei erlittenen Verbrennungen gezeichnet und von sechs Jahren Versklavung schwer traumatisiert, war er dazu gezwungen, als Außenseiter am Rande der Gesellschaft zu leben. Während seiner Versklavung hatte er die Nordmänner aber auch genaustens beobachtet und von ihnen gelernt. Da er kein Kämpfer war, machte er es

gel alles, woran er hängt und geglaubt hat.“ Zusammenfassung der „Heldenreise“ nach Joseph Campbell. Wendorf, Daniel: *Erzählkunst – Von der Kunst, eine gute Geschichte zu erzählen* (Teil 1), 21.07.2010, in: GamesRadar, online einsehbar unter URL: <http://www.gameradar.de/wp/artikel/2312-special-erzahlkunst-von-der-kunst-eine-gute-geschichte-zu-erzahlen-teil-1/> (zuletzt abgerufen am 21.08.19).

- 15 Der Kopf wurde zur damaligen Zeit als Sitz der Seele angesehen, sodass Senua ihn als Gefährt, in dem sie Dillion nach Hause bringen kann, ansieht und sich daher mit ihm auf den Weg ins Totenreich macht. Sinnabschnitt 4: Schiffsfriedhof.
- 16 Als Land des Nebels wird im Spiel das Land, in dem sich im Verständnis der Nordmänner Helheim befindet, bezeichnet. Sinnabschnitt 1: Ankunft; „Wo das lichte Gebiet der rechtgläubigen Religion seine Grenze hat, da beginnt das Land des Nebels [...]“ Baur, Ferdinand Christian: *Symbolik und Mythologie oder die Naturreligion des Alterthums*. Band 2, Stuttgart 1825, S. 65.
- 17 Sinnabschnitt 1: Ankunft.
- 18 Sinnabschnitt 3: Pfad des Feuers.

sich nach seiner Flucht zur Aufgabe, die Geschichten der Nordmänner und ihre Göttersagen weiterzuerzählen, um so in seiner Vorstellung den Zorn des kollektiven Gedächtnisses auf seine Peiniger zu richten.¹⁹ Doch aufgrund seines Geisteszustands wurde er von allen nur als „Druth“ bezeichnet, was so viel wie „Narr“ und „Lügner“ bedeutet.²⁰ Nur Senua lauschte nach der Begegnung gebannt seinen Worten, und so gab Druth ihr mithilfe seiner Geschichten in Zeiten größter Desorientierung in der Wildnis wieder Struktur und beendete ihre soziale Isolation. Druth überlebte die Wildnis nicht, doch vor seinem Tod versprach er Senua – als Dank dafür, dass sie zuhörte, als alle anderen über ihn lachten –, sie erneut zu begleiten, wenn die Dunkelheit sie wieder einmal heimsuchen sollte.²¹ Dieser leitenden Funktion kommt Druth während des Spielverlaufs nach, indem er Senua in ihrer Einbildung bei Problemen beisteht, ihr Hilfestellungen gibt und sie mit wichtigen Informationen über die Nordmänner und ihre Götter versorgt.

Galena: Senuas Mutter, eine Priesterin und Heilerin, die während des Spielverlaufs bereits längst verstorben ist. Galena, die ebenso wie Senua an einer psychischen Krankheit litt, hat ihre Tochter über alles geliebt und ihr während ihrer Kindheit viel Geborgenheit vermittelt. Galenas Auffassungen ähnelten denen Dillions: So verstand auch sie die Andersartigkeit ihrer Tochter als eine Gabe, von der sie Gebrauch machen solle, um die Welt mit anderen Augen erfassen zu können.²² Zudem versuchte sie bis zu ihrem plötzlichen Tod, Senua vor den abergläubischen Ansichten ihres Vaters zu schützen. Da Senua erst fünf Jahre alt war, als ihre Mutter starb, war sie nicht dazu in der Lage, die tatsächlichen Hintergründe für deren Tod zu verstehen. So lebt sie während des Spielverlaufs in der festen Überzeugung, dass die Finsternis nicht nur ihr selbst, sondern zuvor auch ihrer Mutter nach dem Leben trachtete und bei ihr bereits Erfolg hatte. Auch Galena begleitet Senua in ihrer Einbildung auf deren Weg nach Helheim.²³

Zynbel: Senuas Vater, ein abergläubischer und fanatischer Druide, der das Leiden seiner Frau und Tochter nicht als Krankheit anerkennt. Seiner Überzeugung zufolge sind Senua und Galena von den Göttern verflucht, weil sie diesen nicht ausreichend gehuldigt und sich gar von ihnen abgewandt hätten. Er ist der festen Ansicht, dass die Götter sie nur durch seine Hand heilen könnten.²⁴ Er hat mit seinen Auffassungen maßgeblichen Anteil an der Stigmatisierung seiner Tochter sowie den daraus resultierten permanenten Anfeindungen und ihrer sozialen Iso-

19 Sinnabschnitt 1: Ankunft.

20 Sinnabschnitt 1: Ankunft.

21 Sinnabschnitt 3: Pfad des Feuers.

22 Sinnabschnitt 3: Pfad des Feuers.

23 Sinnabschnitt 2: Pfad der Illusionen.

24 Sinnabschnitt 5: Odins erste Prüfung – Das Labyrinth.

lation. Senua schenkte seinen Verleumdungen irgendwann selbst starken Glauben und begann dadurch, ihre Wirklichkeit um die von ihm geschaffene „Dunkelheit“ herum zu konstruieren. Zynbels Fanatismus führte außerdem dazu, dass er seine eigene Frau bei lebendigem Leib auf dem Scheiterhaufen den Göttern opferte, um sie – wie er glaubt – zu „heilen“. Er zwingt die fünfjährige Senua dazu, dabei zuzusehen, um ihr vor Augen zu führen, was passieren würde, wenn sie den Göttern trotzen und sich der vermeintlichen Finsternis zuwenden würde. Aufgrund ihres geringen Alters und der traumatischen Schwere dieses Erlebnisses verdrängte Senua die Erinnerung an den grausamen Feuertod ihrer Mutter, wird jedoch während des Spielverlaufs immer wieder von Flashbacks an dieses Ereignis heimgesucht, bis die Erinnerung letztendlich in absoluter Klarheit wiederkehrt.²⁵ Weiterhin findet Senua am Ende ihrer Reise Hinweise darauf, dass es ebenfalls ihr Vater Zynbel war, der während ihrer Abwesenheit das Dorf an die Nordmänner verriet und im Gegenzug dafür sicheres Geleit von diesen erhielt. Damit hat er letztendlich auch Dillions Opfertod und den Niedergang der Dorfgemeinschaft zu verantworten.²⁶

3 SPIELKONZEPT

Bei *Hellblade* handelt es sich um ein Fähigkeiten-basiertes²⁷ Action-Adventure mit einer stark narrativen Gewichtung, zahlreichen Rätselementen und anspruchsvollen Kämpfen. Der Spieler begleitet die Protagonistin Senua, deren persönliche Heldenreise an einen langen und steinigen Leidensweg geknüpft ist. Die Handlung basiert zentral auf dem Umstand, dass Senua an einer psychischen Erkrankung leidet, was im Übrigen nicht ein einziges Mal im Spiel explizit erwähnt wird. Einzig ein Warnhinweis vor Spielbeginn, dass der Titel Psychosen darstellt und daher mitunter auf einige Personen verstörend wirken könnte, deutet direkt darauf hin. Die wesentlichen Informationen dazu werden im Rahmen einer intelligenten Spielkonzeption vermittelt, im Zuge dessen sich Senua – und somit auch der Spieler – mit zahlreichen Symptomen unterschiedlicher psychotischer Episoden konfrontiert sieht. Alle Spielelemente sind dabei so konzipiert, dass Senuas psychisches Leiden aus verschiedenen Perspektiven betrachtet und auf unterschiedlichen (Meta-)Ebenen dargestellt oder angedeutet wird. Aufgrund des Einflusses auf das Spielprinzip werden diese Problematiken für den Spieler sogar regelrecht

25 Sinnabschnitt 12: Konfrontation mit Hela.

26 Sinnabschnitt 12: Konfrontation mit Hela.

27 Fähigkeiten-basiert (auch Skill-basiert) bedeutet, dass Spielende über eine bestimmte spielerische Kompetenz verfügen müssen, um dem Anforderungsgrad des Spiels gerecht werden zu können. Das Gegenteil stellen sogenannte „Casual Games“ dar, die in ihrer Struktur und Handhabung so einfach konzipiert sind, dass auch Anfänger sich problemlos einfinden können.

greifbar gemacht. Die Spielwelt und auch Senuas Erleben und Empfinden sind stark von der nordischen Mythologie geprägt und so konzipiert, dass die dargestellte fiktive Realität und Senuas Wahrnehmung fließend ineinander übergehen.

Das Spiel beabsichtigt, dass der Spieler Senuas Leiden möglichst nahe miterleben und nachvollziehen können soll. Um dies zu bewerkstelligen, weist der Titel für die Videospiegelindustrie eher untypische Besonderheiten auf. So besitzt *Hellblade* keine Bildschirmanzeigen, die den Spielenden mit Informationen – wie zum Beispiel dem Gesundheitszustand der Spielfigur oder einer Umgebungskarte – versorgen, sodass dieser nicht mehr wissen kann, als Senua selbst. Weiterhin wird dem Spieler zu Spielbeginn kein Tutorial geboten. Daher muss dieser ohne nähere Erläuterungen selbst herausfinden, wie beispielsweise Steuerung und Spielprinzip funktionieren.

An dieser Stelle sind bereits die ersten Schnittstellen zwischen den Spielelementen des Titels zu erkennen. Denn obwohl der Spielende nach seiner Ankunft an den Ufern des „Landes des Nebels“ zunächst anscheinend sich selbst überlassen wird,²⁸ ist Senua, und damit auch derjenige, der sie steuert, alles andere als allein(gelassen). Eine wesentliche Facette von Senuas Erkrankung ist nämlich das Hören von Stimmen²⁹ – Stimmen, die wild durcheinanderreden, über sie reden, sie zum Teil sogar beschimpfen und demotivieren. Aber auch Stimmen, die mit ihr sprechen, sich direkt an sie richten und versuchen, ihr zu helfen.³⁰ Hat der Spielende verstanden, dass er dem Stimmengewirr nur aufmerksam zuhören muss, bekommt er auch ausreichend Hinweise, um herauszufinden, was er wie zu tun hat. An dieser Stelle ist es die Anweisung „Fokussiere!“, mit der der Spieler ein zentrales Spielelement und eine der „besonderen“ Fähigkeiten Senuas kennenlernt: ihre andersartige³¹ Wahrnehmung. Denn um in der Spielwelt voranzukommen,

28 Analog zu Senuas tatsächlich erlebter Ausgrenzung wird so auch auf der Ebene des Gameplays die Stigmatisierung psychisch Erkrankter, die aufgrund ihrer Andersartigkeit oft gemieden und mit ihren Symptomen alleingelassen werden, für den Spieler verständlich gemacht.

29 Der Spieler, der beim Spielen in der Regel zwar eine ausführende, aber doch handlungsexterne Position einnimmt, wird in Senuas Wahrnehmung als eine weitere Stimme, die Einfluss auf sie nimmt, dargestellt und somit indirekt Teil von ihrem Innenleben. („Gesellt euch doch zu uns? Vielleicht spielt ihr ja auch eine Rolle in dieser Geschichte.“). Sinnabschnitt 1: Ankunft.

30 Eine weitere Verwebung von Spielinhalt, Spielmechanik und dieser Symptomatik ist die Tatsache, dass eine der Stimmen von den Entwicklern als Erzählerin eingesetzt wird, die im Verlauf des Spiels regelmäßig Kontextwissen mit dem Spieler teilt, ihm zuvor unbekannt Informationen zugänglich macht oder Ereignisse kommentiert.

31 Die Entwickler verstehen psychisches Leiden als komplexe kreative Prozesse, die Betroffene andere Realitäten wahrnehmen und erleben lassen, die von Außenstehenden oft nicht nachvollzogen werden können. Diese sollten ihrer Meinung nach jedoch nicht als „Hirngespinnste“ oder „Fehlfunktionen“ abgetan, sondern vielmehr als Verlust zur „objektiven Realität“ verstanden werden. Dabei sollte bedacht werden, dass in den subjektiv empfundenen Realitäten der Betroffenen die Wahrnehmungen zweifellos Sinn ergeben oder einer eigenen Logik folgen. Vgl. *Hellblade: Making-of* (im Hauptspiel enthalten); Eine von Senuas Stimmen äußert diesbezüglich: „Was, wenn wir alle selbst dann träumen, wenn wir wach sind? Und nur sehen, was unser inne-

müssen Wege oftmals erst durch aufmerksame Beobachtung entdeckt und anschließend durch Lösen eines Perspektivrätsels auch passierbar gemacht werden. So findet sich der Spielende beispielsweise vor verschlossenen Toren wieder, die mit leuchtenden nordischen Runen versehen sind. Die Formen der Runen müssen anschließend in der Spielwelt ausfindig gemacht und fokussiert werden, um die Tore zu öffnen (Abb. 1). Nur wer mit offenen Augen durch die Areale schrei-



Abb. 1: Senua kann verschlossene Türen nur öffnen, indem sie ihre Umwelt aufmerksam untersucht

tet, findet die Umrisse der Runen in beispielsweise Dachgiebeln, Schattenwürfen, Baumgeäst oder Feuersglut. Auch an Stellen, an denen auf den ersten Blick scheinbar kein Weg weiterführt, nimmt Senua mitunter optische Fragmente wahr, die einen Übergang andeuten. Der Spieler muss dann eine geeignete Blickperspektive ausfindig machen, bei der die zuvor zusammenhangslosen Bruchstücke ein Gesamtbild ergeben, woraufhin dann plötzlich beispielsweise eine Brücke oder ein Durchgang sichtbar und auch begehbar wird. Ihre Fähigkeit, für „normale“ Menschen verborgene Aspekte zu sehen und zu hören, ist auch bei Konfrontationen von essenzieller Bedeutung für Senuas Vorankommen. Denn auf ihrem Weg zum Totenreich stellen sich ihr unzählige Manifestationen von kriegerischen Nordmännern und gar Götter und Bestien in den Weg, denen sie körperlich massiv unterlegen ist. Dieses Defizit kann der Spieler nur ausgleichen, indem er ihre

res Auge uns zeigt? Vielleicht fürchteten sich die Menschen deshalb davor, die Welt durch ihre [Senuas] Augen zu sehen. Denn wer glaubt, dass Senuas Realität verzerrt ist, der muss annehmen, dass die eigene es auch sein kann.“ Sinnabschnitt 4: Schiffsfriedhof.

besondere Gabe bewusst und konsequent nutzt. So offenbart Senuas gesteigerte Konzentration durch ihre Fähigkeit, sich zu fokussieren, beispielsweise kurzzeitig gegnerische Schwachstellen. Im Tumult des Gefechts rufen die Stimmen Senua auch mal ein „Hinter dir!“ zu, sodass der Spieler noch einen Augenblick Zeit hat, einem Schlag in den Rücken auszuweichen, den er selbst nicht hat kommen sehen. Trotz dieser Hilfestellungen bewegt sich der Anforderungsgrad der Auseinandersetzungen noch immer auf einem hohen Niveau, bei dem jede fehlerhafte Tasteneingabe oder zu spät erfolgte Reaktion mit dem Bildschirmtod enden kann.³²

Der hohe Schwierigkeitsgrad der Konfrontationen ist deshalb hervorzuheben, da die Entwickler von *Hellblade* aus Gründen der Authentizität und Immersion eine Spielmechanik verwenden, deren Einsatz nur wenige Spieleproduzenten wagen: das sogenannte Permadeath-System, das den realen Verlust des Spielstandes nach dem virtuellen Tod der Spielfigur zur Folge hat. Aufgrund des hohen Drucks, der mit dieser Spielmechanik auf den Spieler ausgeübt wird, und der starken Frustration, die durch einen solchen Spielstandverlust ausgelöst werden kann, ist dieses System zumindest bei kommerziell ausgerichteten Produktionen keine sonderlich beliebte Option. Im Falle von *Hellblade* haben die Entwickler mit einer abgewandelten und leicht entschärften Form dieser Spielmechanik jedoch einen sinnvollen und nachvollziehbaren Aspekt in das Spielgeschehen implementiert, der von inhaltlicher sowie atmosphärischer Relevanz für den Titel ist. So manifestiert sich die Behauptung von Senuas Vater Zynbel, sie sei verflucht und von Dunkelheit und Fäulnis befallen, bei ihrer ersten Konfrontation mit einem Nordmann auf ihrem Arm und beginnt sich auf ihr auszubreiten. Mit jeder Niederlage, sei es ein Unterliegen im Kampf oder ein Sturz in die Tiefe, breitet sich die Fäulnis, ausgehend von ihrer Schwerthand, weiter in Richtung Senuas Kopf aus³³ – hat sie ihn erreicht, ist die Reise unwiderruflich vorbei: Die Protagonistin wird von der Fäulnis übermannt, der Spielstand gelöscht – das Spiel muss von vorn begonnen werden. Der Spieler kann also genau verfolgen, wie weit die Fäulnis vorangeschritten ist, und die (wachsende) Bürde, die Zynbel ihr auferlegt hat, nicht nur optisch, sondern auch emotional nachvollziehen.³⁴

32 Dies symbolisiert den alltäglichen Kampf vieler psychisch erkrankter Menschen gegen ihre Leiden und/oder das fehlende Einfühlungsvermögen ihrer zum Teil verständnislosen Umwelt.

33 „Arme Senua. Mit der Dunkelheit kann man nicht verhandeln. Sie hört nicht auf Vernunft. Sie ist der Niedergang, und jetzt hat sie Senua. Sie wird sich bis zu ihrem Kopf ausbreiten, wo ihre Seele sitzt, bis nichts von ihr übrig ist. All ihr Leid wird vergebens sein. Es ist nur eine Frage der Zeit.“ Sinnabschnitt I: Ankunft.

34 An dieser Stelle soll jedoch eine kleine Aufklärung erfolgen: Bei der angedrohten Löschung des Spielstandes bei zu weit vorangeschrittener Fäulnis handelt es sich um einen weiteren Kunstgriff der Entwickler. Egal wie oft man im Spiel stirbt, der Spielstand wird zu keiner Zeit gelöscht. Wie bei Senua soll diese gezielt gestreute „Falschinformation“ beim Spieler dafür sorgen, dass etwas, was nur in seiner Vorstellung existiert, sein Fühlen und Handeln bestimmt. Schulz, Elena: *Hellblade: Ein genialer Bluff*, 04.10.2017, in: *The Last Pixel*, online einsehbar unter URL: <https://thelastpixel.de/index.php/2017/10/04/ein-genialer-bluff/> (zuletzt abgerufen am 19.08.19).

Auch auf den Ebenen des Spieldesigns, der Optik und der Geschichte spiegelt sich Senuas mentale Erkrankung in vielen Facetten wider. Die Spielwelt ist gefüllt mit Andeutungen, die manche Spieler vielleicht nur beiläufig oder gar nicht wahrnehmen. Dazu gehört beispielsweise das Nachdenken einer der Stimmen über das Sich-beobachtet-Fühlen, während man bei genauerem Hinsehen augenförmige Lichtreflexionen an Wänden und Bäumen entdecken kann. Auf der Ebene des Spielverlaufs ist die Verknüpfung mit der Erkrankung das zentrale Element, das Senuas Reise bestimmt. Denn alles, was sie auf dem Weg nach Helheim erlebt, sieht, fühlt oder anderweitig wahrnimmt, steht in direktem Zusammenhang mit dem, was sie in ihrer Vergangenheit schon mal erfahren hat. Der Verlauf ist dabei so konzipiert, dass sich Senuas Zukunft und ihre Vergangenheit aufeinander zu bewegen. Sowohl der Spieler als auch die Spielfigur beginnen die Reise mit wenig Vorwissen und sehen sich anfänglich nur mit einem Istzustand und einer Zielformulierung konfrontiert: Helheim zu erreichen, Hela zu besiegen und Dillions Seele zu retten. Erst im Spielverlauf werden im Zuge der Konfrontation mit ihren Symptomen wichtige Erkenntnis- und Reflexionsprozesse durchlaufen, die einerseits zum Verständnis des Rezipienten und andererseits zur (teilweisen) Bewältigung des Leidens bei Senua beitragen.

So sollen an dieser Stelle das Ende und die entscheidenden Erkenntnisse kurz vorweggenommen werden, auf denen der komplette Handlungsverlauf basiert. Denn entgegen der oberflächlichen Annahme, dass Senua sich lediglich auf eine Heldenreise macht, das „Böse“ zu besiegen und die Seele ihre verstorbenen Liebsten zu retten,³⁵ kristallisiert sich während des Spielfortschritts zusehends heraus, dass die Spielwelt und die Geschehnisse darin ein Konstrukt von Senuas Unterbewusstsein sind. Die Reise nach Helheim steht sinnbildlich für ihre Verarbeitung zahlreicher vielschichtiger und schwerer traumatischer Erfahrungen, deren Ursprung tief in ihrer Kindheit verwurzelt sind. Davon abgesehen, dass Senua bereits seit ihrer Kindheit an einer psychischen Erkrankung leidet, hat die öffentliche Verbrennung ihrer Mutter durch die Hand des eigenen Vaters schwer traumatisierende Auswirkungen auf sie gehabt, die sie jedoch bis zum Beinahevergessen verdrängen konnte.

Jahrelang hatte sie unter den fanatischen „Heilungsversuchen“ ihres Vaters sowie der sozialen Isolation zu leiden, die (zumindest physisch, wenn auch nicht psychisch) ein Ende fanden, als sie in Dillion einen verständnisvollen Partner fand, der sie nicht für ihre Andersartigkeit stigmatisierte, sondern liebte und ihr

35 Kurz vor Spielende, als Senua unmittelbar vor der Konfrontation mit Hela steht, wird unmittelbar der klassischen Konzeption der Heldenreise widersprochen: „Es ist nicht so wie in alten Erzählungen, nicht wahr? Der edle Krieger, der es auf der Suche nach Sieg und Ruhm mit dem Bösen aufnimmt. Klare Fronten. Nein, so ist es hier nicht. Hier weiß man, dass die wahre Qual sich im Inneren abspielt: Unbezwingbare und plagende Erinnerungen. Das hier ist Hel.“ Sinnabschnitt 12: Konfrontation mit Hela.

somit die Loslösung vom Vater ermöglichte. Nach ihrem Exil in der Wildnis, in dem sie Erlösung von ihrem Leid suchte, und der anschließenden Entdeckung des gewaltsamen Opfertods Dillions löst der Anblick seiner Überreste das jahrelang unterdrückte Leid eine schwere psychische Krise bei ihr aus, infolge derer sich die Geschehnisse von *Hellblade* entwickeln: Senuas Unterbewusstsein konstruiert eine „Bewältigungsqueste“ basierend auf den zahlreichen Geschichten und nordischen Göttersagen, die ihr Druth erzählte. Die Totengöttin Hela, die von Senua als zu bezwingende Endgegnerin ans Ende ihrer Queste gestellt wird, ist letztendlich niemand anderes als sie selbst. Senuas Weg zu ihr, die Prüfungen und Gefahren, die sie dabei zu überwinden hat, sind nichts anderes als Auseinandersetzungen mit ihren Ängsten und Erinnerungen.

So besteht während dieser Konfrontationen eine ihrer Herausforderungen darin, ein Tor zu öffnen, das von der Magie zweier nordischer Sagengestalten³⁶ – Valrav, ³⁷ dem Gott der Illusionen, und dem Feuergott Surt³⁸ – verschlossen gehalten wird. Um den Zauber zu lösen, muss Senua sich den Mächten der beiden Götter stellen und diese im direkten Kampf besiegen. Doch zuvor gilt es, zwei Pfade – dem „Pfad der Illusionen“ und dem „Pfad des Feuers“ – zu folgen und sich deren Gefahren und Rätseln zu stellen. Obwohl dem Spieler an dieser frühen Stelle die enge Verknüpfung zwischen Senuas Leiden und der Spielgeschichte noch nicht bewusst sein dürfte, lassen sich beim Beschreiten der Pfade erste Bezüge zu ihrer Vergangenheit erahnen. So scheint beispielsweise auf dem „Pfad der Illusionen“ an vielen Stellen kein Weg durch den Wald zu führen. Durchschreitet Senua jedoch magische Tore aus bestimmten Richtungen, lassen diese plötzlich Lücken in zuvor massiven Mauern oder umgestürzte Bäume erkennen, die tiefe Gräben nun passierbar machen. Der „Pfad der Illusionen“ kann dabei sinnbildlich für Senuas rast- und orientierungslose Zeit im Exil der Wildnis gedeutet werden. Denn auf der Suche nach den verborgenen Wegen bleibt dem Spieler zunächst nichts anderes übrig, als ziellos durch den Wald zu irren und sich Schritt für Schritt den Weg zu erschließen, bis Valrav, der als Personifizierung von Senuas Gefühl des Verlorenseins interpretiert werden kann, bekämpft und besiegt werden kann. Auf ih-

36 In *Hellblade* werden Valrav und Surt als Götter bezeichnet und dargestellt, obwohl es sich bei den mythologischen Vorlagen vielmehr um eine trollartige Gestalt und einen mit den Göttern verfeindeten Riesen handelt. Beide Figuren wurden vermutlich einerseits zugunsten einer schlüssigeren Spielgeschichte von ihren Vorlagen abweichend konzipiert. Andererseits kann dieser Umstand aber auch auf die Tatsache zurückgeführt werden, dass Senua die Geschehnisse unterbewusst konstruiert und daher selbst die Umdeutung vorgenommen hat, da diese im Rahmen ihrer subjektiv empfundenen Realität für ihre Queste einfach Sinn ergibt.

37 „In dänischen Volksliedern vertritt der ‚vilde ravn‘, der ‚vilde valrav‘ völlig die Stelle des teuflischen Trolls.“ Grimm, Jacob: *Deutsche Mythologie*, Göttingen 1844, S. 949.

38 Auch „Surtur, Sutr (‚der Schwarze‘) Der Feuerriese, der der einst den alles vernichtenden Weltenbrand (Ragnarök) mit seinem flammenden Schwert entfachen wird. Surtur ist vor allem Feind der Götter. Der Weltenbrand wird als ‚Surtis Brand‘/‚Surturs Lohe‘ bezeichnet.“ Stange: *Die Edda*, Register.

rem Weg auf dem „Pfad des Feuers“ sieht sie sich mit Aufgaben konfrontiert, die mit dem Verlust ihrer Mutter Galena auf dem Scheiterhaufen in Zusammenhang stehen.

Doch ihre isolierte Zeit in der Wildnis und Galenas tragischer Feuertod sind nicht die einzigen traumatischen Erlebnisse, die Senua im Spielverlauf aufarbeiten muss. Denn noch viel fundamentaler für Senuas aktuelle psychotische Episode ist Dillions Opfertod, der letztendlich das Spiegelgeschehen und die Konstruktion von Senuas „Bewältigungsqueste“ überhaupt erst auslöste. Die Bewältigung von Dillions gewaltsamem Ableben konzipierte Senua unbewusst als eine Reihe von Prüfungen, die sie durchlaufen muss, um in ihrem Verständnis Hela und seiner bei ihr gefangenen Seele näherzukommen. So wie Dillion sie nach ihrer ersten Begegnung dazu aufforderte, bei den Kriegerprüfungen seines Klans teilzunehmen, sieht sie sich nun in ihrer subjektiven Wirklichkeit mit Prüfungen durch den Göttervater Odin³⁹ konfrontiert. An deren Ende wartet das sagenumwobene Schwert Gramr⁴⁰ als Lohn auf sie – ein Schwert, dessen Macht selbst einer starken Göttin wie Hela gewachsen ist. In der Erlangung von Gramr sieht Senua ihre große Chance, Helas Kraft ebenbürtig zu werden und dieser auf Augenhöhe begegnen und Dillions Seele retten zu können. Odins Prüfungen symbolisieren verschiedene Symptome und Ängste, die Senua überwinden muss. Sie ziehen außerdem eine intensive Auseinandersetzung mit vergangenem Erlebten und Dillions Rolle in ihrem Leben nach sich.

In einer von Odins Prüfungen steht Senua beispielsweise vor der Aufgabe, einen alten und maroden Turm zu erklimmen, dessen Türen und Treppen zerstört und somit unpassierbar sind. Indem sie durch Masken, die dort aufgestellt sind, blickt, kann sie jedoch in eine in warmes Licht gehüllte Version der Welt wechseln, in welcher der Turm noch intakt ist (Abb. 2). Durch das überlegte Wechseln zwischen der „hellen“ und der „dunklen“ Welt ist es Senua nun möglich, den Turm zu erklimmen. Die verschiedenen Versionen der Welt können dabei so gedeutet werden, dass sie Senuas (dunkle, „kranke“) und Dillions (helle, „gesunde“) Wahrnehmung symbolisieren. Dillion war es letztendlich, der Senua dazu aufforderte, aus der Dunkelheit zu blicken und die Welt nicht strikt in Schwarz und Weiß beziehungsweise Licht und Dunkelheit zu unterteilen. Immer wieder ermutigte er sie, ihre Erkrankung nicht als Fluch, sondern als Gabe zu sehen.⁴¹ Die Masken, die als Schnittstelle zwischen diesen Welten fungieren, ließen sich einerseits als Aufforderung interpretieren, den eigenen Blick auf die Dinge zu verändern. Anderer-

39 „Odin [...] (altfränk. Wodan, althochdt. Wutan, Woutan. Odr. „wütend, besessen“) Hauptgott der eddischen Mythologie. Tritt in vielfältigster Gestalt auf: als Göttervater [...], Gott der Magie, der Runen und der Ekstase.“ Stange: Die Edda, Register.

40 „Sigurds Schwert. [...] Es ist so scharf, daß es eine Wollflocke zerschneidet, die gegen den Strom auf es zuschwimmt. Mit dem Schwert [...] tötet [er] Fafnir und gewinnt damit den Goldschatz (Hort).“ Stange: Die Edda, Register.

41 Sinnabschnitt 6: Odins zweite Prüfung – Der Turm.



Abb. 2: Mithilfe eines Blicks durch die Masken kann Senua zwischen zwei Versionen der Welt wechseln

seits können sie als Metapher dafür gelesen werden, dass psychisch Erkrankte ihr Leiden häufig hinter einer Maske zu verbergen versuchen, um typischen Stigmatisierungen entgehen zu können.

Nach dem Bestehen von Odins Prüfungen und der Inbesitznahme des mächtigen Schwertes Gramr ist Senuas Konfrontation mit ihrer Vergangenheit jedoch noch lange nicht vorbei. Von Selbstzweifeln zerfressen, muss sie auf ihrem Weg nach Helheim ein Meer aus Leichen durchqueren. Umsäumt von leidenden und gequälten Seelen, stellt sie sich dabei einer erschöpfenden Übermacht an Gegnern, während eine finstere Stimme sie mit Vorwürfen und Schuldzuweisungen überhäuft, alles infrage stellt, was Senua je getan hat, und ihr einflüstert, dass sie lieber dem Weg ihrer Mutter in den Tod folgen solle. Dieser Abschnitt kann auf einen Moment in Senuas Leben bezogen werden, in dem sie sich im erschöpfenden Kampf ihres Lebens aufgab und mit Selbsttötungsabsicht an eine der Klippen der Orkney-Inseln begab.⁴² Im letzten Moment wusste Dillion sie damals mit überzeugenden und liebevollen Worten jedoch davon abzuhalten. Die wach gewordene Erinnerung an diesen Abend, an dem Dillion ihr Leben rettete, geben ihr die Kraft,⁴³ wieder an sich selbst zu glauben, das Meer der Toten zu verlassen

42 „In jener Nacht gab sie ihre Welt auf ... um ihrer Mutter zu folgen und dorthin zu gehen, wo die Dunkelheit sie nicht erreichen konnte.“ Sinnabschnitt 9: Meer der Leichen.

43 „Die schwersten Schlachten werden im Geist geführt. Er gab ihr auf mehr als eine Weise das Schwert, das sie zum Kämpfen brauchte. Und sie versprach ihm, sich nie zu ergeben. Sie brauchte nur ein wenig Hilfe. Ein wenig Hoffnung.“ Sinnabschnitt 9: Meer der Leichen.

und sich weiter ihren Weg nach Helheim und somit zur finalen Konfrontation zu bahnen.

Interessanterweise kommt es in Helas Reich – obwohl dies doch das große Ziel Senuas war – im letzten Spielabschnitt nicht zum physischen Kräftemessen mit der Totengöttin persönlich. Stattdessen durchläuft Senua während scheinbar endloser Kämpfe eine Reihe von Erkenntnis- sowie Reflexionsprozessen über die zentrale Rolle ihres Vaters (Abb. 3). So erinnert sie sich plötzlich, dass es Zynbel



Abb. 3: Auf dem Weg zu Hela durchläuft Senua zahlreiche Reflexionsprozesse

war, der ihre Mutter Galena auf dem Scheiterhaufen den Flammen übergab, und begreift, dass er die ominöse „Dunkelheit“ konstruierte, um Frau und Tochter beherrschen zu können. Die logische Konsequenz aus der Nichtexistenz der „Dunkelheit“ lässt in Senua die Erkenntnis wachsen, dass sie ihre inneren Gegner nicht durch Kämpfe bezwingen kann.

Senua leitet mit ihrem finalen Monolog vor Hela die Wende ein: Mit dem Wissen, dass Dillion tot ist und sie seine Seele somit nicht retten und nach Hause bringen kann, habe sie nun auch ihre letzte lebenserfüllende Aufgabe verloren.⁴⁴ Gleichzeitig betont sie, dass sie gerade deswegen auch nicht mehr angreifbar sei. Daraufhin versetzt Hela ihr den Gnadenstoß und lässt anschließend Dillions Kopf in einen Abgrund fallen. Dies offenbart sich als Schlüsselmoment, denn die Per-

⁴⁴ „[...] Doch falls nicht, müsst ihr mich töten, denn mir bleibt nichts. Keine Angst. Kein Hass. Keine Aufgabe. Nichts. Und du hast mich nicht in deiner Macht.“ Sinnabschnitt 12: Konfrontation mit Hela.

spektive wechselt – und plötzlich ist es Hela, die reglos am Boden liegt, und Senua diejenige, die sich von ihrem Liebsten verabschiedet. Senua hat sich auf einem langen beschwerlichen Weg ihren Ängsten und Gefühlen gestellt, die Schatten ihrer Vergangenheit hinter sich gebracht und den Tod ihres Partners zu akzeptieren gelernt. Dadurch konnte sie Hela, die sinnbildlich für sie selbst stand, „besiegen“ und damit ihre gegenwärtige psychische Krise überwinden. Ebenso hat Senua verstanden, dass sie ihre „Gabe“ nicht von sich stoßen kann, sondern sie als Teil ihres Lebens akzeptieren muss.

4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

Das britische Entwicklerstudio Ninja Theory hat mit der Veröffentlichung von *Hellblade: Senua's Sacrifice* gleich zwei als absolute Besonderheit hervorzuhebende Tatsachen bewältigt, die unmittelbaren Bezug zueinander haben. Grundsätzlich lag dem *Hellblade*-Autor Tameem Antoniades der Wunsch zugrunde, ein Fantasy-Spiel nach dem Muster einer klassischen Heldenreise zu konzipieren. Er wollte die Geschichte jedoch nicht in einem anderen Universum oder auf einem anderen Planeten stattfinden lassen. Daraus entwickelte sich die Idee, dass die Spielwelt dem Innenleben der Hauptfigur entspringen müsse, wie dies für einen Protagonisten mit psychischem Leiden vorstellbar ist. Die Entwickler stellten bei ihren Recherchen jedoch schnell fest, dass es sich beim Themenkomplex der psychischen Störungen um ein schwieriges Thema handelt, das in bisherigen Medienproduktionen nicht nur als Tabu rezipiert, sondern auch noch sehr oberflächlich dargestellt wurde. So bedauert der Autor, dass die unglücklicherweise recht gleich klingenden Begriffe „Psychose“ und „Psychopathie“ vor allem im filmischen Kontext bisher überwiegend austauschbar verwendet wurden und somit ein falsches Bild gezeichnet wurde.⁴⁵

Um eine differenziertere Perspektive auf den vielschichtigen Themenkomplex bieten zu können, holte sich Ninja Theory professionelle Unterstützung. Neben Universitätsprofessoren aus den Bereichen der Psychologie und Neurowissenschaften wurden Fachleute aus Therapie- und Betreuungszentren und psychisch Erkrankte involviert. Fast alle Darstellungen im Spiel basieren daher auf tatsächlichen Erfahrungsberichten Betroffener, die ihr Wissen und ihr Erleben mit den Entwicklern geteilt und detailliert beschrieben haben. Durch das Hintergrundwissen, dass diese Szenen aus der tatsächlichen Wahrnehmung psychisch Erkrankter heraus entstanden sind, erhalten zahlreiche Spielsituationen eine erhöhte Authentizität und Intensität. Dazu gehört beispielsweise eine Szene, in der Senua einen dunklen Raum mit herunterhängenden Leichen durchqueren muss (Abb. 4), die

45 *Hellblade: Making-of*.



Abb. 4: Diese eindrückliche Szene ist eine von vielen, die den Beschreibungen Betroffener nachempfunden ist

den Schilderungen einer jungen Frau nachempfunden ist. Ninja Theory arbeitete dabei so lange an den Darstellungen, bis die Szenen genau das widerspiegeln, was die Betroffenen ausdrücken wollten. Ein positiver Nebeneffekt war dabei nicht nur der Umstand, dass die Entwickler Dinge visualisierten, die mit Worten mitunter schwer zu beschreiben sind, sondern auch die Tatsache, dass sich die an *Hellblade* mitarbeitenden psychisch Erkrankten erstmals ernst genommen und nicht für ihre „Andersartigkeit“ ausgegrenzt fühlten. Um Einmischungen und Restriktionen im Zusammenhang mit diesem sensiblen Thema zu vermeiden, entschied das Studio, auf eine Abhängigkeit von einem geldgebenden Publisher zu verzichten, und finanzierte das Projekt komplett selbst.⁴⁶ Trotz eines somit stark beschränkten Budgets und fehlender technischer Mittel ist es dem Studio durch Einfallsreichtum⁴⁷ und Engagement gelungen, ein inhaltlich sowie technisch hochwertiges Werk zu kreieren. Es kann angenommen werden, dass der in dieser Art bisher einzigartige Titel einen maßgeblichen Einfluss auf kommende Videospielderöffentlichungen nehmen wird.

46 Hellblade: Making-of.

47 Vgl. Ninja Theory: Hellblade Development Diarys, (o. J.), in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLbpkF8TRYizaT6GfMcKBG-RoUOQ6BJRXp> (zuletzt abgerufen am 21.08.19).

5 REZEPTION

Hellblade: Senua's Sacrifice wurde einerseits aufgrund seiner Entstehungsgeschichte ohne Abhängigkeit zu einem Publisher und der bisher wohl einzigartigen Themenwahl und -darstellung von Fans und Kritikern argwöhnisch beäugt, andererseits aber auch mit großer Spannung und Vorfreude erwartet. Nach der Veröffentlichung konnte der Titel, wie zu erwarten, stark polarisieren, wurde aber aufgrund der differenzierten Darstellung des Themas, der glaubhaft inszenierten Charakterstudie der Protagonistin und der hervorragenden Technik und Optik der Spielwelt fast ausschließlich mit großem Lob bedacht. Doch abseits des Kritikerlobs dürfte selbst Ninja Theory über das überwältigende Feedback aus Fankreisen überrascht gewesen sein. Unzählige Spieler, psychisch Leidende, Angehörige psychisch Erkrankter, Außenstehende etc. wandten sich nach dem Spielen von *Hellblade* mit zum Teil sehr persönlichen Geschichten und Dankesworten an das Studio. Anlässlich des „Mental Health Days“,⁴⁸ der alljährlich am 10.10. zelebriert wird, stellte Ninja Theory 2017 einen Accolades⁴⁹-Trailer zusammen und fügte von Spielern mit dem internen Fotomodus des Spiels aufgenommene Bilder mit dem erhaltenen Feedback zusammen (Abb. 5). Als Resultat⁵⁰ entstand ein cir-



Abb. 5: Die Entwickler erhielten zum Teil sehr persönliches Feedback aus Kreisen der Spielerschaft

48 Ninja Theory spendete alle am Mental Health Day generierten Einnahmen, circa 60 000 Pfund, an die Hilfsorganisation Rethink Mental Illness. Ninja Theory: 27.10.2017, in: Facebook, online einsehbar unter URL: <https://www.facebook.com/ninjattheory/photos/pb.155631917795643.-2207520000.1509199032./2121155167909965/?type=3&theater> (zuletzt abgerufen am 21.08.19).

49 Engl.: Auszeichnung, Ritterschlag, Lob.

50 Ninja Theory: *Hellblade: Senua's Sacrifice* | Accolades Trailer |, 09.10.2017, in: YouTube, online einsehbar unter URL: https://www.youtube.com/watch?v=39_dzijSmf0 (zuletzt abgerufen am 21.08.19).

ca fünfminütiges Video, aus dessen Inhalt sich ablesen lässt, wie wichtig die Entscheidung des Studios war, sich genau diesem Thema auf exakt die gewählte Art und Weise zu widmen.

6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

Hellblade: Senua's Sacrifice ist ein vielschichtiges und komplex konzipiertes Werk, das inhaltlich unzählige Lesarten und Deutungsspielräume zulässt. Es bietet sich auch über die eigentlichen Inhalte hinaus in Bezug auf dessen Entstehungsgeschichte und Wirkung auf Rezipienten für verschiedenste Debatten und Fragestellungen an.

Psychologieunterricht

Beispielsweise können die Darstellungen von Senuas Symptomen im Psychologieunterricht beziehungsweise -studium untersucht, besprochen und mit realweltlichen Fallbeispielen auf Gemeinsamkeiten und Abweichungen hin verglichen werden. Auch eine Arbeit mit Diagnoseschlüsseln wie ICD-10 und DSM-IV zum Kennenlernen und Erlernen des Umgangs mit diesen wäre eine Möglichkeit. So können Lernende beispielsweise versuchen, Senua eine klinische Diagnose und darauf basierend einen möglichen Therapieplan zu erstellen, der anschließend mit anderen Arbeitsergebnissen verglichen und bewertet werden könnte. Darüber hinaus bietet Senuas Stigmatisierung viele mögliche Zugänge für moralische und gesellschaftliche Diskussionen. Einleitend hierzu können Lernende folgendes Zitat analysieren und diskutieren:

„Psychische Krankheiten gibt es, seit es die Menschheit gibt. Warum hat die Evolution diese Schwäche nicht ausgemerzt? Das habe ich mich oft gefragt, bis ich den Fehler in der Fragestellung bemerkte. Man nimmt an, dass anders sein und denken eine Schwäche ist. Wir haben nur deshalb Computer, Raumfahrt, Medizin, Dichtung, Kunst und auch Videospiele, weil bestimmte Menschen in Gedanken neue abstrakte Realitäten simulieren können und diese dann mit uns teilen. Wir müssen anderen Sichtweisen gegenüber offen sein, wenn wir als Zivilisation Fortschritt machen wollen. Wir müssen dazu bereit sein. Und dieser Gedanke hat mich dazu motiviert, Senuas Geschichte zu schreiben und zu teilen.“⁵¹

Darauf aufbauend lässt sich der bereits erwähnte Accolades-Trailer für eine Meta-Diskussion heranziehen. Darin findet sich beispielsweise das Feedback eines psy-

51 Tameem Antoniades. *Hellblade: Making-of*.

chisch Erkrankten, der darüber berichtet, wie nach dem Ausbruch seines Leidens sein Bruder mit großem Unverständnis reagierte und vor anderen sogar äußerte, dass er sich für ihn schäme. Nachdem er *Hellblade* gespielt hatte, ging er jedoch zu ihm und entschuldigte sich aufrichtig. Ein anderer Angehöriger bedankt sich, dass er durch das Spielen des Titels eine völlig neue Sichtweise einnehmen konnte, die ihm geholfen habe, seinen erkrankten Vater nicht nur besser zu verstehen, sondern ihn nun auch besser unterstützen zu können. Über diese zum Teil sehr persönlichen Feedbacks ließe sich eine Debatte über den gesellschaftlichen (und mitunter gar persönlichen) Umgang mit psychischen Erkrankungen realisieren.

Götter- und Heldensagen – Deutschunterricht

Hellblade rezipiert geschickt Mythologien, die vor allem in früheren Jahrhunderten eine wichtige Rolle im Lebensverständnis und in der Wahrnehmung der Menschen spielten und auch heute noch eine große Faszination auf uns ausüben. Hier bietet sich eine breite Palette an Möglichkeiten und Zugängen für eine thematische Auseinandersetzung an. So finden sich im Spiel auch insgesamt 44 versteckte Runensteine, die optional gesucht und aktiviert werden können. Jeder Stein löst einen kleinen Monolog aus, in dem Druth verschiedene Heldensagen und Göttergeschichten wiedergibt. Alle von Druth zitierten Geschichten haben offensichtliche Bezüge zu Senuas Leidensweg. So kann beispielsweise die Geschichte um Balders Tod,⁵² den Strahlendsten und Gerechtesten unter den Göttern, als Analogie auf Dillions tragischen Tod gedeutet werden, und auch der Bezug zur Erzählung von Hervör, in der die Untaten eines Vaters seine Tochter verfluchen, liegt auf der Hand. Grundsätzliche Informationen über das germanische Weltverständnis wie die Entstehung der Welt aus dem Urriesen Ymir⁵³ oder über den Untergang der Götter (Ragnarök⁵⁴) können Druths Erzählungen ebenso entnommen werden. Die von Druth wiedergegebenen Passagen eignen sich hervorragend, um Lernenden den Einstieg in die komplexe Welt der Helden- und Göttersagen zu erleichtern.

52 „Baldur (Balder) (altnord. Baldr, althochdt. Bald ‚tapfer‘) Zweiter Sohn Odins. Einer der bedeutendsten germ. Götter, dessen Tod eine wichtige Rolle in der germ. Mythologie spielt.“ Stange: Die Edda, Register.

53 „Ymir [...] Der sechsköpfige Ur-Riese der nordischen Schöpfungsmythologie, aus dessen Körper die Erde wird.“ Stange: Die Edda, Register.

54 „Ragnarök (‚Endschicksal der Götter‘, ‚Götterschicksal‘) Bezeichnung für die Endzeit (Weltuntergang), in die nicht nur die Menschen, sondern auch die Götter eingeschlossen sind.“ Stange: Die Edda, Register.

7 QUELLEN

- [Red.]: Die Pikten – Schottlands geheimnisvolles Urvolk, (o. J.), in: My Highlands, online einsehbar unter URL: <https://www.myhighlands.de/highlands-wissen/die-pikten-schottlands-geheimnisvolles-urvolk/> (zuletzt abgerufen am 21.08.19).
- Baur, Ferdinand Christian: Symbolik und Mythologie oder die Naturreligion des Alterthums. Band 2, Stuttgart 1825.
- Grimm, Jacob: Deutsche Mythologie, Göttingen 1844.
- Ninja Theory: 27.10.2017, in: Facebook, online einsehbar unter URL: <https://www.facebook.com/ninjatheory/photos/pb.155631917795643-2207520000.1509199032./2121155167909965/?type=3&theater> (zuletzt abgerufen am 21.08.19).
- Ninja Theory: Hellblade Development Diarys, (o. J.), in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLbpbkF8TRYizaT6GfMcKBG-RoUOQ6BJRXp> (zuletzt abgerufen am 21.08.19).
- Ninja Theory: Hellblade: Senua's Sacrifice | Accolades Trailer |, 09.10.2017, in: YouTube, online einsehbar unter URL: https://www.youtube.com/watch?v=39_dzijSmf0 (zuletzt abgerufen am 21.08.19).
- Schulz, Elena: Hellblade: Ein genialer Bluff, 04.10.2017, in: The Last Pixel, online einsehbar unter URL: <https://thelastpixel.de/index.php/2017/10/04/ein-genialer-bluff/> (zuletzt abgerufen am 19.08.19).
- Stange, Manfred (Hrsg.): Die Edda. Götterlieder, Heldenlieder und Spruchweisheiten der Germanen, Verlagshaus Römerweg: Wiesbaden 2016.
- Wendorf, Daniel: Erzählkunst – Von der Kunst, eine gute Geschichte zu erzählen (Teil 1), 21.07.2010, in: GamesRadar, online einsehbar unter URL: <http://www.gameradar.de/wp/artikel/2312-special-erzahlkunst-von-der-kunst-eine-gute-geschichte-zu-erzahlen-teil-1/> (zuletzt abgerufen am 21.08.19).

League of Legends

Jakob Gustavs

Steckbrief	
Altersfreigabe:	USK 12
Entwickler:	Riot Games
Publisher:	Riot Games
Erscheinungsjahr:	2009
Genre:	MOBA („Multiplayer Online Battle Arena“)
Perspektive:	Isometrisch
Plattformen:	PC
Geeignet für:	Kompetenztraining
Fachrelevanz:	Pädagogik/Schul-AG

1 INHALT

In *League of Legends* dreht sich alles um die titelgebende Liga der Legenden, einer unabhängigen Organisation in der fiktiven Fantasy-Welt Runeterra, in der die Stärksten der Starken auf den „Feldern der Gerechtigkeit„ (einer Art Arena) ihre Kräfte messen können. Die Kämpfenden in der Liga werden Champions genannt. Die Spielenden übernehmen die Kontrolle über einen Champion ihrer Wahl und treten dann, gemeinsam mit anderen Teilnehmenden, gegeneinander an.

Die Hintergrundgeschichte ist lediglich Beiwerk und wird außerhalb des Spiels in Form von Videos, Comics und Kurzgeschichten ausgeschmückt. Die große

Stärke von *League of Legends* liegt in seiner komplexen Spielmechanik, die im Mittelpunkt dieses Artikels steht.

2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

Hauptfiguren im klassischen Sinne gibt es in *League of Legends* nicht. Stattdessen können die Spielenden aus über 148 Champions (Stand: Mai 2019) wählen, die unterschiedlicher kaum sein könnten. Denn in der Spielwelt Runeterra ist neben den Menschen reichlich Platz für andere Geschöpfe – seien es die kleinen pelzigen Yordle, die riesigen, aus der Dunkelheit entsprungenen Leereengeborenen oder die Lichtgestalten des Weltalls. Jeder Champion hat eine eigene kleine Hintergrundgeschichte und besondere Fähigkeiten.

3 SPIELKONZEPT

League of Legends gehört einem sehr jungen Genre in der Welt der Videospiele an, der sogenannten „Multiplayer Online Battle Arena“ (MOBA). Es wurde von begeisterten Fans unter dem Namen *Defense of the Ancient*¹ (DotA) als modifizierte Spielvariante des Echtzeit-Strategiespiels *Warcraft III*² im Jahr 2003 entwickelt. Mit wachsender Beliebtheit entstanden sukzessive die ersten Titel, die sich auf dieses Konzept konzentrierten und es zum Hauptinhalt machten. Im Oktober 2009 veröffentlichte das Studio Riot Games seinen Free-to-Play-Titel *League of Legends*, der sich bis heute mit über 100 Millionen monatlichen Spielenden (Stand: September 2016)³ als erfolgreichster Vertreter seines Genres verstehen darf. Andere sind zum Beispiel *Dota 2*⁴ (mitentwickelt vom ursprünglichen Entwickler der *DotA*-Mod) oder *Heroes of the Storm*.⁵ Folgende Überlegungen zur pädagogischen Anwendung können auch mit diesen Spielen angewendet werden, aufgrund der Popularität soll sich hier jedoch auf *League of Legends* konzentriert werden.

Das grundlegende Konzept eines MOBAs ist recht simpel. Die größte Ähnlichkeit hat das Genre mit einem Echtzeit-Strategiespiel. So sehen die Spielenden eine Karte aus der Vogelperspektive, die das Spielfeld darstellt, und steuern ihren Charakter mit der Maus und Tastatur. In MOBAs sind vor allem Taktik und Reaktions-

1 IceFrog: *Defense of the Ancient*, IceFrog (Hrsg.), 2003.

2 Blizzard Entertainment: *Warcraft III: Reign of Chaos*, Activision Blizzard (Hrsg.), 2002.

3 Köhler, Stefan: *League of Legends – Riot verkündet immense Spielerzahl im Bereich von Mobile-Titeln*, 13.09.2016, in: GameStar, online einsehbar unter URL: <http://www.gamestar.de/artikel/league-of-legends-riot-verkuendet-immense-spielerzahl-im-bereich-von-mobile-titeln.3302566.html> (zuletzt abgerufen am 30.10.17).

4 Valve Corporation: *Dota 2*, Valve Corporation (Hrsg.), 2013.

5 Blizzard Entertainment: *Heroes of the Storm*, Blizzard Entertainment (Hrsg.), 2015.

zeit gefragt, denn nur wer den Überblick über das Spiel behält und schnell genug auf die Aktionen der anderen Spielenden reagieren kann, behält die Oberhand.

In *League of Legends* treten zwei Teams mit jeweils fünf Mitgliedern online gegeneinander an. Gespielt wird auf einer Karte (Abb. 1),⁶ auf der die zwei Lager der Teams sich in jeweils gegenüberliegenden Ecken des Spielfeldes befinden. Die La-



Abb. 1: Das Spielfeld ist in drei Hauptpfade aufgeteilt

ger sind über drei Wege – in der Regel Top-, Mid- und Bottomlane genannt – verbunden, die von einem Dschungel, gefüllt mit wilden computergesteuerten Monstern, getrennt werden. Ziel ist es, das Hauptgebäude, den sogenannten Nexus, des gegnerischen Teams zu zerstören. Doch auf dem Weg dahin müssen die Spielenden erst die drei feindlichen Türme, die am Rande jedes Weges stehen, und die fünf Gegenspieler/-innen des gegnerischen Teams passieren. Beide Lager entsenden fortwährend schwächere Einheiten (Minions), um die gegnerische Basis anzugreifen. Diese vom Computer gesteuerten Minions sind jedoch bedeutend schwächer als die Charaktere der Spielenden (Champions). Sollte einer der Cham-

6 League of Legends Wiki: Maps (League of Legends), (o. J.), in: League of Legends Wiki, online einsehbar unter URL: [https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Maps_\(League_of_Legends\)](https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Maps_(League_of_Legends)) (zuletzt abgerufen am 29.01.20).

pions sterben, wird dieser nach einer kurzen Strafzeit im eigenen Hauptquartier wiederbelebt. Die Spielenden erhalten für das Ausschalten des feindlichen Champions eine größere Menge an Erfahrungspunkten und virtuelles Gold. Diese können wiederum dazu eingesetzt werden, den Champion zu stärken. Ein Match kann zwischen 15 und über 60 Minuten dauern. Im Durchschnitt ist jedoch von einer Spielzeit von ca. einer halben Stunde auszugehen.

Die Champions, ihre Fähigkeiten und der Shop

Bevor das eigentliche Spiel beginnt, wählt jedes Teammitglied seinen Charakter in der Lobby (Abb. 2) und konfiguriert diesen, wobei verschiedene Einstellungen ge-

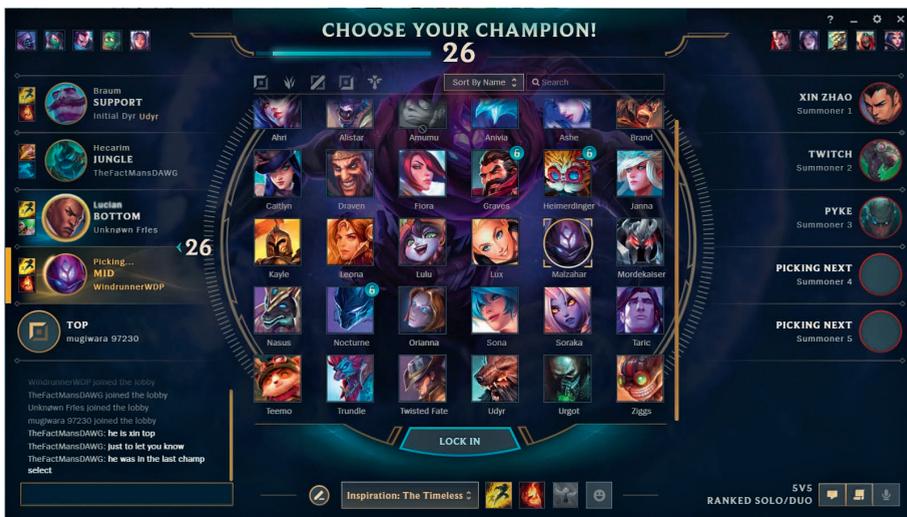


Abb. 2: Die Lobby vor Beginn des Matches

tätigt werden können. Jede Figur besitzt ihre eigenen Fähigkeiten und Waffen, ist in ihrem Erscheinungsbild einzigartig und vermittelt somit ein individuelles Spielgefühl. Bereits hier beginnen die ersten taktischen Entscheidungen, denn in *League of Legends* muss jedes Mitglied eine Rolle im Team übernehmen, für die sich einige Champions besser eignen als andere. Im Laufe der Jahre haben sich fünf Hauptrollen entwickelt, von denen pro Team in der Regel ein passender Champion vertreten ist: Krieger/-in, Magier/-in, Jungler/-in, Jäger/-in und Supporter/-in. Jede Rolle hat ihre feste Position. Während Krieger/-innen und Magier/-innen allein auf die Top- und Midlane gehen, begeben sich Jäger/-innen und Supporter/-innen gemeinsam auf die Bottomlane. Die Jungler/-innen halten sich zu Beginn des Spiels überwiegend im Dschungel auf und kämpfen dort gegen die dort hausenden neutralen Monster. Währenddessen ist es jedoch ihre Aufgabe, die Team-

mitglieder hin und wieder auf ihren Lanes zu unterstützen. Doch auch die anderen helfen sich mitunter auf ihren Positionen aus. Hier sind im Besonderen das Timing und die richtige Einschätzung der Situation ausschlaggebend, um im entscheidenden Moment zuzuschlagen und sich einen Vorteil zu erspielen.

So unterschiedlich die Champions auch sein mögen, so sind die Grundvoraussetzungen bei allen gleich. Jeder Champion besitzt neben seinem Standardangriff, der alle paar Sekunden automatisch erfolgt, sobald ein Ziel angewählt wird, vier Fähigkeiten zuzüglich einer stets wirkenden passiven Fertigkeit, die mit verschiedenen Arten von Boni (beispielsweise Erhöhung der Angriffstärke oder der Bewegungsgeschwindigkeit) begünstigt werden. Mit jedem Stufenaufstieg kann der Charakter eine neue Fähigkeit erlernen oder eine bereits bekannte verbessern. Die Fertigkeiten können ganz verschiedene Wirkungen erzielen. Meistens geht es darum, in einem bestimmten Bereich oder ein bestimmtes Ziel erhöhten Schaden zu wirken oder aber die Feinde handlungsunfähig zu machen. Die meisten Fähigkeiten verbrauchen eine bestimmte Ressource, genannt „Mana“. Diese kann im Laufe der Zeit aufgestockt werden und regeneriert sich von selbst. Hier ist taktisch kluges Haushalten gefragt, um im richtigen Moment genug Mana zur Verfügung zu haben und somit agieren zu können.

Die durch die Champions verursachten Beeinträchtigungen werden in physischen und magischen Schaden unterteilt. Je höher die physische Angriffskraft eines Charakters ist, desto verheerender sind dessen automatisch ablaufenden Angriffe. Doch auch die besonderen Fähigkeiten der Champions skalieren mitunter mit der physischen Stärke. Magische Angriffskraft stärkt hingegen ausschließlich die Zauber der Champions. Beispielsweise kann der Eisvogel Anivia einen Schneesturm beschwören, der alle Feinde in diesem Bereich verlangsamt (Abb. 3). Welche Art Schaden die Feinde austeilen, ist insbesondere für die widerstandsfähigeren Charaktere relevant, da es äquivalent zum Schaden auch zwei Defensivwerte gibt: Rüstung und Magieresistenz. Für das eigene Überleben ist es entscheidend zu wissen, welche Art Schaden welcher Feind verursacht, um sich mit der entsprechenden Verteidigung zu wappnen.

Die Ausrüstung stellt den letzten großen Komplex im Spiel dar. Jeder Champion hat die Möglichkeit, sich mit bis zu sechs Gegenständen auszurüsten, die wiederum für Gold erworben werden müssen. Gold erhalten die Spielenden durch das Töten gegnerischer Spielfiguren und die Zerstörung von Gebäuden. Bei den meisten Feinden ist es zudem entscheidend, wer den finalen Schlag ausführt, da nur dieser Person die Belohnung gutgeschrieben wird. Die erworbene Ausrüstung kann dann verschiedene Boni gewähren. Grundsätzlich steigern sie die passiven Werte des Charakters wie den ausgeteilten Schaden, die Lebenspunkte oder die Rüstung, verleihen mitunter aber auch mächtige passive Fähigkeiten wie zum Beispiel das sofortige Wiederbeleben des Champions nach dessen Ableben. Die bedachte Auswahl der Ausrüstung ist ein Kernelement des Spiels und hat entscheidenden Einfluss auf den Verlauf der Gefechte.



Abb. 3: Der Eisvogel Anivia

Anforderungen an die Spielenden

Wie bereits erwähnt, verfügt *League of Legends* über keine Narration – die Handlung wird extern, in Form von Kurzgeschichten, Comics und Videos, erzählt. Stattdessen definiert sich der Titel über seine komplexen und anspruchsvoll zu meisternden Spielmechaniken und bietet somit eine exzellente Spielwiese, um bestimmte Kompetenzen zu fordern und zu fördern. Matthias Rürup, wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Empirische Schulforschung an der Bergischen Universität Wuppertal, hat in Anlehnung an eine Forschungsgruppe aus dem Jahr 2011 vier Kompetenzbereiche aufgestellt, die durch Videospiele gefördert werden können.⁷

- a) Kognitive Kompetenzen: Diese beschreiben die Fähigkeit, das Wissen um Spielregeln, Taktiken und Möglichkeiten auszubauen und auch anzuwenden. Hier werden taktisches Denken, Erkennen und Antizipieren von Ursache-Wirkungs-Zusammenhängen sowie das gleichzeitige Im-Blick-Behalten mehrerer Faktoren geschult. Wie bereits deutlich geworden sein dürfte, ist insbesondere *League of Legends* prädestiniert für solcherlei Aneignung von Wissen.

7 Rürup, Matthias: Games als Lerngelegenheit: Was lernt man da?, in: Mauruschat, Fabian/Rürup, Matthias/Schäfer, Timothy/Schledjewski, Janine (Hrsg.): Spiel versus Leben. Wie Computerspiele unser Leben verändern, Verlag 3.0: Linz 2017, S. 46.

- b) Soziale Kompetenzen: Wie beim Fußball oder ähnlichen Sportarten erfordern auch virtuelle Teamspiele eine gute Kommunikation zwischen den Spielenden. Informationen müssen schnell und zielgenau ausgetauscht und Absprachen getroffen werden. Da *League of Legends* in der Regel in einem Team von fünf Mitgliedern gespielt wird und mit einem hohen Maß an Komplexität aufwartet, ist hier Kommunikation zwischen den Akteur/-innen unverzichtbar.
- c) Motorische Kompetenzen: Oft geht es in Videospiele um Sekunden. Eine gute Hand-Augen-Koordination ist daher von Vorteil und kann durch regelmäßiges Spielen von Videospiele, die eine hohe Reaktionszeit erfordern, geschult werden. Hier mögen einem im ersten Moment First-Person-Shooter in den Sinn kommen, aber auch *League of Legends* erfordert aufgrund seiner hohen Spielgeschwindigkeit schnelle Reflexe und ein zielgenaues Klicken.
- d) Affektive Kompetenzen: Wer spielt, verliert. Das lässt sich nicht vermeiden, und die Spielenden müssen lernen, damit umzugehen, indem sie eine höhere Frustrationstoleranz entwickeln. Des Weiteren sind, insbesondere bei schnelleren und komplexeren Spielen wie *League of Legends*, eine erhöhte Aufmerksamkeit über einen längeren Zeitraum sowie das Treffen von Entscheidungen unter Zeitdruck eine entscheidende Kernkompetenz.

Ein *League-of-Legends*-Match dauert für gewöhnlich mindestens 20 Minuten und kann bis zu eine Stunde in Anspruch nehmen und fordert eine entsprechend lang anhaltende Konzentration von den Spielenden. Des Weiteren werden Fehler in der Regel sofort bestraft, und am Ende gibt es immer ein Team, das verliert. Eine hohe Frustrationsschwelle ist somit also Pflicht, um sich den Spaß am Spiel zu erhalten.

Im Folgenden soll betrachtet werden, wie diese Kompetenzen zur Anwendung kommen können. Grundsätzlich kann das Spielen in zwei Phasen unterteilt werden: der Spielvorbereitung und dem eigentlichen Spielen selbst.

Die Spielvorbereitung umfasst nicht nur die Auswahl des Champions unmittelbar vor dem Spiel, sondern auch das Sammeln von Informationen. Welcher Charakter hat welche Stärken und Schwächen? Welche passiven Boni passen zu meinen bevorzugten Champions? Und mit welchen anderen arbeiten sie besonders gut zusammen? Gerade in einem Spiel wie *League of Legends*, das regelmäßig überarbeitet und erweitert wird, ist dies ein fortlaufender Prozess, dessen Umfang aktuell bei über 148 spielbaren Charakteren nicht zu unterschätzen ist. Bereits hier lässt sich also erkennen, dass kognitive Kompetenzen zum Einsatz kommen müssen und immer wieder aufs Neue gefordert werden, bevor überhaupt richtig gespielt wird.

Die gesammelten Informationen gilt es in der Auswahlphase (die auf wenige Minuten begrenzt ist) vor Beginn eines Matches innerhalb kürzester Zeit anzuwenden. In sogenannten gewerteten Matches – man kann sich dies ähnlich wie ein Turnier in einer Saison vorstellen, bei dem die Teilnehmenden für jeden Sieg und jede Niederlage Punkte dazugezählt beziehungsweise abgezogen bekom-

men – wählen die Teams abwechselnd ihre Charaktere, sodass beide Parteien die Möglichkeit haben, auf die Entscheidungen der jeweils anderen zu reagieren. Die Spielsituation muss also nicht nur schnell analysiert und mit den eigenen vorhandenen Informationen abgeglichen, sondern auch mit dem Rest des Teams kommuniziert werden. Wer übernimmt welche Rolle? Wer spielt welchen Champion? Gibt es eine bestimmte Taktik oder Kombination, die angewandt werden soll? Bei fünf Köpfen treffen hier für gewöhnlich die unterschiedlichsten Ideen und Vorstellungen aufeinander. Es gilt also nicht nur, sich auszutauschen, sondern auch, Entscheidungen zu treffen. Dies erfordert wiederum Diskussions- und Kompromissbereitschaft, die der Kategorie der sozialen Kompetenzen zugeordnet werden können. In Schlagworten zusammengefasst geht es also um folgende Handlungsanforderungen an die Spielenden: Analyse der Situation, Sammlung und Anwendung eigenen Wissens sowie Kommunikation und gemeinsame Entscheidungsfindung mit dem Rest des Teams. Im Sinne von James Paul Gee, Professor of Literacy Studies an der Arizona State University, könnte hier auch die Anwendung von „Distributed Knowledge“⁸, also dem unterschiedlich verteilten Wissen zwischen mehreren Akteur/-innen und die Verknüpfung jenes Wissens durch Kommunikation, genannt werden. Zwar wendet er dieses Konzept auf die Beziehung zwischen Spielenden und ihrem Avatar an, jedoch erscheint es als durchaus plausibel, dies auch auf zwischenmenschliche Beziehungen im Spielkontext anzuwenden.⁹

Die Anforderungen der eigentlichen Spielphase gleichen, abgesehen von den hinzukommenden motorischen Anforderungen, denen aus der Vorbereitungsphase, jedoch in einem größeren Umfang und über einen längeren Zeitraum. Auch hier müssen die Spielenden ihre Champions und die der anderen kennen, um adäquat re- und agieren zu können. (Welche Fähigkeiten besitzen die anderen Charaktere? Wo liegen ihre Stärken, wo ihre Schwächen? Wer ist für mich/mein Team am gefährlichsten?) Es geht also weiterhin um die Anwendung von Wissen. Doch ebenso ist es erforderlich, die Spielsituation ununterbrochen neu zu analysieren. So sollte beispielsweise die Ausrüstung der Feinde im Auge behalten werden, um einschätzen zu können, ob der eigene „Build“ (die Auswahl der Ausrüstung) wie gewohnt eingesetzt werden kann oder ob es eventuell notwendig ist, auf ein anderes Item,¹⁰ das zum Beispiel mehr Schutz bietet, auszuweichen, um einen Werteschwerpunkt der gegnerischen Fraktion auszugleichen.

Des Weiteren gilt es, ein Auge auf den Spielstil der Mitspielenden zu haben. Dies betrifft sowohl die eigenen als auch die gegnerischen. Wer zeichnet sich durch eine besonders starke Spielweise aus? Wer spielt aggressiv, wer defensiv? Wird be-

8 Gee, James Paul: *Good Video Games and Good Learning: Collected Essays on Video Games, Learning and Literacy*, Peter Lang Publishing: New York 2013, S. 25–27.

9 Gee: *Good Video Games*, S. 26–27.

10 Ausrüstungsgegenstand.

reits früh versucht, Gegner gezielt auszuschalten, oder erst mal nur Geld und Erfahrung durch das Töten der Minions (Abb. 4) gesammelt? Bieten sich auf einer Lane wiederholt Lücken, die ausgenutzt werden können? Um diese Informationen sammeln zu können, bedarf es einer konstanten, erhöhten Aufmerksamkeit, denn ein Großteil dieser Handlungen geschieht gleichzeitig und ist somit nicht immer leicht zu erfassen (Abb. 5). Ebenso ist es für ein erfolgreiches Spielen erforderlich,



Abb. 4: Das Besiegen der Minions ist essenzieller Bestandteil des Spiels, um Gold zu sammeln

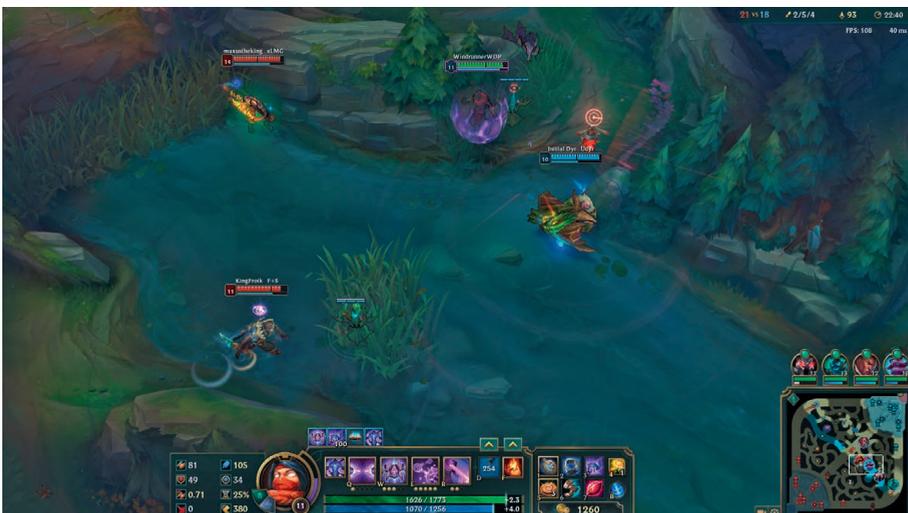


Abb. 5: Anbahnung einer Konfrontation

dass die Spielenden den Blick vom eigenen Champion und der eigenen Lane abwenden und den Rest des Spielfeldes im Auge behalten. Es wird hier von der sogenannten „Map-Awareness“ gesprochen. Die gesamte Aufzählung zeigt, wie viel es während des Spiels zu beachten gilt. Die affektiven Kompetenzen der Spielenden werden also ununterbrochen gefordert.

Doch all das bringt am Ende nichts, wenn die gesammelten Informationen nicht im Team angewandt werden. Das Stichwort hier lautet Teamwork. Wer zusammenarbeitet und sich gegenseitig hilft, wird stets größere Siegeschancen haben, als Spielende, die nur auf sich selbst achten.

Auch hier geht es um schnelle und gezielte Kommunikation, Diskussions- und Kompromissbereitschaft sowie Kritikfähigkeit. Dies mag einleuchtend und simpel klingen, doch die Erfahrung über die Jahre hat gezeigt, dass besonders bei *League of Legends* die Emotionen der Spielenden sehr schnell hochkochen können und ein kühler Kopf manchmal vergeblich gesucht wird. Es kann also durchaus davon gesprochen werden, dass die sozialen Kompetenzen der Spielenden immer wieder aufs Neue herausgefordert werden. *League of Legends* zu spielen heißt, zu verlieren – und zwar regelmäßig. Für die, die in dem Spiel besser werden möchten, gilt es, Niederlagen zu akzeptieren, aus ihnen zu lernen und sich zu reflektieren. Wer die Fehler nur bei den anderen sucht, wird früher oder später stagnieren und sich nicht mehr verbessern und möglicherweise den Spaß am Spiel verlieren. Somit ist auch der Umgang mit Frust eine Fähigkeit, die im Sinne des affektiven Kompetenzbereichs hier erlernt werden kann.

4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

Das für die Entwicklung zuständige Studio Riot Games richtete von Beginn an seinen Fokus auf die taktischen Elemente des Gameplays. Seit der Veröffentlichung im Jahr 2009 hat das Spiel zahlreiche Änderungen erfahren und ist dabei zu einem der größten E-Sport-Titel der Welt herangewachsen. Durch die regelmäßige Veröffentlichung neuer Champions und die Anpassung der Werte der bereits vorhandenen befindet sich das Spielerlebnis in einem stetigen Wandel und lädt dazu ein, ja, fordert geradezu dazu auf, sich regelmäßig mit den Mechaniken des Spiels auseinanderzusetzen. Auch die Karte hat zahlreiche strukturelle Veränderungen durchlaufen und erlaubt somit völlig neue taktische Möglichkeiten.

5 REZEPTION

Nicht umsonst gilt *League of Legends* als Vorreiter seines Genres. Wie eingangs erwähnt, konnten die Publisher des Spiels bereits 2016 ungefähr 100 Millionen monatliche Spielende verzeichnen. Dies entspricht fast dem Zehnfachen des direkten

Konkurrenten *Dota 2*.¹¹ Doch auch finanziell spielt der Titel ganz oben mit. Laut MMOs.com schätzte das auf Videospiele spezialisierte Marktforschungsunternehmen SuperData das Einkommen von *League of Legends* auf ca. 1,6 Milliarden US-Dollar¹² – obwohl es ein kostenloses Spiel ist. Möglich wird dies durch sogenannte Mikrotransaktionen, mit denen im Spiel verschiedene Kostüme für die Champions käuflich erworben werden können, die jedoch lediglich rein kosmetischer Natur sind und keinen Einfluss auf das Gameplay haben.

6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

Die Beschaffenheit von *League of Legends* bietet eine ideale Gelegenheit für Studierende der Sozialen Arbeit und Erziehungswissenschaften, soziale Kompetenzförderung und Gruppendynamiken nicht nur theoretisch zu betrachten, sondern stattdessen direkt zu erfahren und zu gestalten. Erreicht wird dies natürlich durch das eigene Spielen. Im Folgenden wird ein Seminarkonzept für ein Semester vorgestellt, das zu großen Teilen eins zu eins auch als „Schüler/-innen-AG“ an Schulen Anwendung finden kann. Das vorgestellte Konzept liest sich an vielen Stellen eher wie ein pädagogisches Angebot, anstatt eines wissenschaftlichen Seminars für Studierende. Diese Form ist bewusst so gewählt, da es das Ziel sein soll, dass die Studierenden sich nicht, wie zu oft, von außen mit der zu betrachtenden Thematik befassen, sondern durch aktive Teilnahme, Gestaltung und Erleben ihrer eigenen Pädagogik neue Erkenntnisse erzielen. Das Seminarangebot gleicht also einer großen Simulation, in der sich die Studierenden ausprobieren können.

Die Simulation

Damit neue Konzepte in Schulen Anwendung finden, müssen sie einen bildungstechnischen Mehrwert beinhalten. *League of Legends* bietet Möglichkeiten, die in Kapitel 3 genannten Kompetenzen zu fördern – insbesondere die sozialen. Im Folgenden sollen daher einige Vorschläge gemacht werden, in welchem Rahmen dies geschehen könnte.

Viele Schulen bieten sogenannte „Schüler/-innen-AGs“ als von der Schule organisierte Aktivitäten am Nachmittag an. Aufgrund der strukturellen, logistischen

11 Köhler, Stefan: League of Legends – Riot verkündet immense Spielerzahl im Bereich von Mobile-Titeln, 2016, in: GameStar, online einsehbar unter URL: <http://www.gamestar.de/artikel/league-of-legends-riot-verkuendet-immense-spielerzahl-im-bereich-von-mobile-titeln.3302566.html> (zuletzt abgerufen am 30.10.17).

12 Chelen, Matt: SuperData's 2015 Stats Place League of Legends and Clash of Clans At The Top, 26.01.2016, in: MMOs.com, online einsehbar unter URL: <https://mmos.com/news/superdatas-2015-stats-place-league-of-legends-and-clash-of-clans-at-the-top> (zuletzt abgerufen am 30.10.17).

und technischen Gegebenheiten, die die meisten Schulen mit sich bringen, eignet sich dieses Konzept für eine „*League-of-Legends*-AG“. Auf wöchentlicher Basis könnte sich hier eine Kleingruppe von (idealerweise) fünf Schüler/-innen ab 14 Jahren treffen, um gemeinsam für eine bis zwei Stunden, in Betreuung einer pädagogischen Fachkraft, *League of Legends* zu spielen.

Die wichtigste Voraussetzung für solch eine AG ist selbstverständlich die notwendige Technik. Da die technischen Anforderungen des Spiels nicht sehr hoch sind, dürften in den meisten Schulen die vorhandenen Computer in den Informatikräumen ausreichend sein. Das Spiel selbst ist kostenlos erhältlich, somit fallen hier keine weiteren Kosten an. Gleiche Grundvoraussetzungen gelten auch für die meisten (Fach-)Hochschulen.

Hiermit wäre also der Kontext gesetzt, in dem das Seminar für die Studierenden stattfinden könnte. Aus ökonomischen Gründen ist es sehr unwahrscheinlich, dass ein Seminar nur für fünf Studierende angeboten werden kann. Dies stellt jedoch kein Problem dar. Innerhalb der Seminargruppe können Kleingruppen von idealerweise sechs Personen gebildet werden, sodass eine Gruppe aus fünf Spielenden und einer „pädagogischen Fachkraft“ besteht. Warum eine Person mehr empfohlen wird, als Spielende in einem Team sein können, wird später genauer erläutert. Die Mitstudierenden nehmen eine Dreifachrolle ein, zum einen als „Jugendliche“ oder „Schüler/-innen“, die ein pädagogisches Angebot wahrnehmen, dann als „pädagogische Fachkraft“, die das Angebot leitet, und zu guter Letzt natürlich als Studierende, die das Erlebte reflektieren, um daraus einen Erkenntnisgewinn zu erzielen.

Es bietet sich an, die Seminarsitzungen jeweils in drei Abschnitte zu unterteilen: die Theorie-, die Spiel- und die Reflexionsphase. In der ersten Phase, bevor das Spiel gestartet wird, kann die dozierende Person theoretischen Input (beispielsweise die einzelnen Kompetenzbereiche) vermitteln und thematische Schwerpunkte für die einzelne Sitzung setzen. Hier sind die Studierenden noch als Seminarteilnehmende tätig. Die Spielphase dient, wie der Name es schon vermuten lässt, dem Spielen. In dieser Phase schlüpfen die Studierenden entweder in die Rolle der „Jugendlichen“ oder der „pädagogischen Fachkraft“. Im Optimalfall besteht eine Kleingruppe aus fünf „Jugendlichen“ und einer „pädagogischen Fachkraft“ und sollte im Laufe des Semesters immer mit denselben Personen besetzt sein. Die Rollenverteilung soll jedoch nicht starr bleiben, sondern im Laufe des Semesters rotieren, sodass alle Teilnehmenden mal „Jugendliche“ oder „pädagogische Fachkraft“ sind. Die abschließenden 10 bis 15 Minuten einer Seminarsitzung sollen der gemeinsamen Reflexion gewidmet werden, in der die Seminarteilnehmenden wieder als Studierende zusammenkommen.

Im Folgenden wird ein exemplarischer Handlungsleitfaden für eine „Schüler/-innen-AG“ zum Thema *League of Legends* vorgestellt, der um Gestaltungsvorschläge für ein Hochschulseminar erweitert wird. Die Zuordnung „Jugendliche“ bzw. „Schüler/-innen“ und „Pädagogische Fachkraft“ können in diesem Fall

also entweder entsprechend ihrer eigentlichen Begriffsdefinition gelesen werden oder als Umschreibung für Studierende, die eine entsprechende Rolle einnehmen.

Vor dem Spiel

Kleine Willkommensrituale eignen sich hervorragend, um Treffen und Gruppenprojekte einzuleiten. Da die Zeit begrenzt ist, sollten diese jedoch nicht allzu viel Zeit beanspruchen. Denkbar wäre, dass sich die Gruppe zu Beginn gemeinsam hinsetzt und jede Person kurz erzählt, wie es ihr geht und was sie in den vergangenen Tagen Besonderes erlebt hat. Auf diese Weise können sich die Gruppenmitglieder untereinander besser kennenlernen. Erfahrungsgemäß werden die meisten auf die Frage hin, wie es ihnen geht, schlicht mit „Gut!“ antworten, doch die Erfahrung hat gezeigt, dass sich hin und wieder die eine oder andere Person öffnet und etwas mehr von sich preisgibt. Auf diese Weise können Jugendliche lernen, ihre eigenen Gefühle zum einen wahrzunehmen und zum anderen auch auszudrücken. Die anderen hingegen können hier lernen, auf andere Menschen einzugehen.

Bevor das erste Mal gemeinsam gespielt werden kann, gilt es für die Gruppe, jedoch noch eine wichtige Sache gemeinsam zu beschließen: die Regeln, wie miteinander gespielt werden soll. Beim ersten Treffen sollte sich also die Gruppe nach der Willkommens- und Einführungsrunde zusammensetzen und überlegen, welche Verhaltensregeln ihr im gemeinsamen Spiel wichtig erscheinen. Entscheidend hierbei ist, dass die Jugendlichen sich diese Regeln selbst erarbeiten. Die Fachkraft sollte hierbei lediglich unterstützend agieren.

Eine gute Möglichkeit für das Erstellen solch einer Liste ist es, zu Beginn Schlagworte zu sammeln, die den Jugendlichen in den Sinn kommen. Hier bietet es sich an, auf einem DIN-A2-Blatt mit einem Filzstift die Begriffe und Ideen zu sammeln. Zwar sollte sich die Fachkraft bei der Regelfindung so gut wie möglich zurückhalten, aber dennoch darauf achten, dass übliche Grundregeln für einen harmonischen und respektvollen Umgang enthalten sind.

Diese Regeln sollten als Grundlage für alle weiteren Aktivitäten innerhalb der AG gelten. Natürlich können die Schüler/-innen im Laufe der Zeit weitere Regeln aufstellen. Wichtig ist es, dass sie das Gefühl haben, die Regeln selbst aufgestellt zu haben. Dies fördert die Bereitschaft, diese auch anzunehmen und einzuhalten. Von Sanktionen bei Nichteinhalten der Regeln sollte abgesehen werden. Ziel soll es sein, dass die Jugendlichen sich an die Regeln halten, weil sie einen Sinn darin sehen, nicht aus Angst vor Bestrafungen.

Für Dozierende an Hochschulen bietet es sich an, die erste Einführung im Plenum durchzuführen, um somit auch die Rahmenbedingungen des Seminars zu klären. Es könnten jedoch Teilaufgaben (wie zum Beispiel die Erarbeitung der Umgangsregeln) in kleine Gruppen gegeben und die Ergebnisse gemeinsam in der großen Runde besprochen werden.

League of Legends ist ein Spiel, in dem Planung eine entscheidende Rolle spielt. Es bietet sich daher an, bei jedem Treffen mit den Teilnehmenden vor dem Spielen

in eine Vorbesprechung zu gehen und gemeinsam zu überlegen, wie an das heutige Spiel herangegangen werden soll. Wer übernimmt welche Rollen? Hat jemand neue Infos, die er/sie mit der Gruppe teilen möchte? Gibt es eine bestimmte Taktik oder Champion-Kombination, die ausprobiert werden soll? Die Möglichkeiten zur Vorbesprechung sind geradezu endlos und laden insbesondere enthusiastische Spielende zu langen Gesprächen ein. Hier kann zum einen eine gesunde Diskussionskultur, aber auch das Sammeln und Anwenden von Informationen geübt werden.

Selbstverständlich können dies auch die Studierenden in ihren Kleingruppen tun, insbesondere, da in jeder Sitzung eine andere Person die Rolle der pädagogischen Fachkraft einnimmt. Um dem Seminar etwas mehr Struktur zu verleihen, wäre es denkbar, dass die dozierende Person in den einzelnen Sitzungen Schwerpunkte setzt, auf die die Studierenden achten sollen – beispielsweise Gruppendynamik, Kommunikation, Umgang mit fremden Spielenden etc.

Während des Spiels

Es ist davon auszugehen, dass die meisten Teilnehmenden bereits Erfahrung mit Computerspielen und eventuell sogar *League of Legends* haben. Für den Teil der Jugendlichen, der das nicht aufweist, ist dies eine ideale Gelegenheit, sich gegenseitig zu unterstützen und kennenzulernen, indem diejenigen, die das Spiel bereits kennen, den unerfahrenen Spielenden helfen.

Im Idealfall sind die Jugendlichen selbstständig dazu in der Lage, sich die Rollen (also Krieger/-in, Jungler/-in etc.) untereinander aufzuteilen. Hier darf es gern auch mal Diskussionen geben. Sollte es jedoch zu keiner einvernehmlichen Einigung kommen, sollte die pädagogische Fachkraft vermitteln. Bei anhaltenden Konflikten können auch Rotationsprinzipien eingeführt werden, sodass jede Person die Chance hat, ihre bevorzugte Rolle zu spielen. Auch sollten Jugendliche, die ausschließlich eine Rolle spielen möchten, dazu ermutigt werden, sich auszuprobieren und in neue Aufgabengebiete zu wagen.

Selbstverständlich kann die Fachkraft auch mit Rat und Tat zur Seite stehen. Dies sollte jedoch nur dann der Fall sein, wenn die Jugendlichen sichtlich überfordert beziehungsweise orientierungslos sind oder selbst nach Hilfe verlangen. In erster Linie nimmt die pädagogische Fachkraft also eine passive Rolle ein und beobachtet die Interaktionen zwischen den Spielenden, um gegebenenfalls Situationen nach dem Spielen zu thematisieren und zu reflektieren.

Gemeinhin ist davon auszugehen, dass die Jugendlichen online gegen ihnen unbekannte Personen spielen. Sollte es jedoch der Fall sein, dass die pädagogische Fachkraft möglicherweise zwei *League-of-Legends*-AGs betreut, böte es sich an, in regelmäßigen Abständen die Gruppen zusammenzuführen, um gemeinsam beziehungsweise gegeneinander zu spielen.

Die dozierende Person muss hier natürlich doppelt beobachten. Zum einen die spielenden Studierenden, zum anderen insbesondere die Personen in der Rolle der

Fachkraft. Um in der gemeinsamen Reflexion am Ende der Sitzung Diskussionsstoff zu bieten, kann die dozierende Person beispielsweise konkrete Situationen aus den Gruppen aufgreifen und zur Besprechung präsentieren.

Nach dem Spiel

Gesprächsrunden nach den Matches können Raum für gemeinsame Auswertungen und Reflexion schaffen. Eine Möglichkeit wäre beispielsweise, dass die Jugendlichen jeweils eine Sache benennen, die ihrer Meinung nach gut funktioniert hat, und eine Situation, mit der sie unzufrieden sind. Hier können die Jugendlichen zum einen üben, sich selbst und andere einzuschätzen, und zum anderen lernen, konstruktive Kritik zu formulieren und diese auch anzunehmen – eine soziale Kompetenz, die oft nicht leichtfällt. Gemeinsam können die Schüler/-innen evaluieren, wie gut ihre geplanten Taktiken und ihr Zusammenspiel funktioniert haben, und dann Lösungsstrategien entwickeln. Auch hier finden wieder wichtige Lernprozesse ganz im Sinne des viel geschätzten „Lernens als Problemlösen“¹³ statt: Die Lernenden müssen ihre eigenen kognitiven Kompetenzen nutzen, um Informationen zu sammeln und auszuwerten und diese wiederum anschließend mit eigenem Wissen zu verknüpfen, um einen Weg zur Lösung des Problems zu finden. Da dies im Austausch mit anderen Mitlernenden geschieht, werden dabei außerdem die Kommunikations- und Diskussionsfähigkeiten gefördert.

Auch hier sollte die pädagogische Fachkraft wieder eine eher passive bzw. unterstützende Rolle einnehmen. Sollte es jedoch zu Regelverletzungen kommen oder Schwierigkeiten in der Kommunikation der Jugendlichen beobachtet werden, wäre in der Nachbesprechung der geeignete Zeitpunkt, um dies zu thematisieren und gemeinsam mit den Jugendlichen zu überlegen, wie damit umgegangen werden soll.

Je nach Verlauf der Evaluation und dem Engagement der Klasse können am Ende der Sitzung bereits Absprachen für den nächsten Termin getroffen werden – zum Beispiel in Form dessen, dass die Schüler/-innen den Umgang mit einem Champion oder eine bestimmte Spielweise üben oder aber sich zu bestimmten Themen belesen und das Gelernte in die Gruppe tragen. Da es sich hierbei um eine AG handelt und nicht um ein Unterrichtsfach, sollte stets mit der Prämisse herangegangen werden, dass die Schüler/-innen sich mit dem auseinandersetzen, woran sie Spaß haben, denn schließlich handelt es sich hierbei nach wie vor um eine Freizeitbeschäftigung.

Es bleibt zu hoffen, dass die Studierenden so enthusiastisch an dem Seminar teilnehmen, dass sich die Reflexionsgespräche am Ende der jeweiligen Sitzung von selbst entwickeln. Sollte dem nicht so sein, könnte die dozierende Person versuchen, einen Gesprächsanstoß zu geben, indem sie gezielte Fragen stellt („Wie habt ihr Si-

13 Rürup: Games als Lerngelegenheit, S. 44–45.

tuation XYZ wahrgenommen?“, „Was lief besonders gut/schlecht?“, „Wie habt ihr Problem ZYX gelöst?“, „Was war heute anders?“ etc.). Um dem Seminar mehr inhaltliche Tiefe zu verleihen und die Studierenden zu einer intensiveren Auseinandersetzung mit eben jenem zu bewegen, bietet es sich als Seminarleistung an, dass die Studierenden in der Sitzung, in der sie die Rolle der pädagogischen Fachkraft einnehmen, einen Beobachtungsbericht verfassen und das Geschehene anschließend schriftlich reflektieren. Dies vertieft nicht nur die Auseinandersetzung mit den Kompetenzbereichen und den Wirkmächten von Gruppendynamiken, sondern lässt die Studierenden gleichzeitig das Schreiben von Feldberichten üben.

Zusammenfassung

Einen allgemeingültigen Leitfaden für die Gestaltung solch einer AG oder eines Seminars vorzugeben, ist praktisch nicht möglich. Es können lediglich Anhalts- und Schwerpunkte vorgeschlagen werden. Bei der finalen Gestaltung muss jede Fachkraft/dozierende Person in ihre eigene Kompetenz- und Trickkiste greifen. Zusammenfassend kann gesagt werden, dass es Aufgabe der Fachkraft ist, den Prozess des Spielens zu begleiten. Dabei sollten stets der Spaß und das freundliche Miteinander im Vordergrund stehen. Welche Ziele sich die AG möglicherweise selbst steckt, ist letzten Endes Sache der teilnehmenden Jugendlichen und sollte von der Fachkraft unterstützt werden.

Für die Studierenden im Seminar gilt es jedoch den Blick für die pädagogischen Gestaltungsmöglichkeiten zu erweitern, insbesondere in Bezug auf Medienpädagogik, die gemessen an der Relevanz, die Technik in unserem Leben hat, immer noch stark unterrepräsentiert ist.

Als allgemeine Empfehlung kann jedoch gesagt werden, dass, wie so oft, auch hier weniger mehr ist. Im Idealfall schafft es die Gruppe, sich nach einer gewissen Eingewöhnungsphase selbst zu organisieren. Je mehr Prozesse in der Eigenregie der Jugendlichen liegen und je weniger die Fachkraft lenkend eingreifen muss, desto höher sind der Lerneffekt und auch der Spaß. Daher gilt: So viel Freiheit wie möglich und so viel Kontrolle wie nötig.

Gemeinhin werden Videospiele noch immer als „Jungssache“ dargestellt. Dass dem schon lange nicht mehr so ist, beweist die JIM-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest jedes Jahr aufs Neue. Laut der Befragung aus dem Jahr 2017 spielen über 50 % der Mädchen im Alter von 12 bis 19 Jahren mindestens einmal in der Woche.¹⁴ Dennoch sind Videospiele im öffentlichen Raum oft sehr männerdominiert. Es wäre demnach eine Überlegung wert, eine *League-of-Legends*-AG explizit für Mädchen anzubieten. Noch besser wäre es na-

14 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): JIM-Studie 2017 – Jugend, Information, (Multi-)Media, (o. J.), in: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, online einsehbar unter URL: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2017/JIM_2017.pdf (zuletzt abgerufen am 03.05.18).

türlich, wenn sich eine heterogene AG bildet, in der insbesondere Jungen lernen, Mädchen als gleichwertige Spielende anzuerkennen. Dies bedeutet insbesondere, Mädchen nicht nur zu dulden, sondern sie vor allem auch als die Wortführerinnen, Taktikerinnen und Profis, die sie sind beziehungsweise sein können, zu sehen und zu respektieren.



Abb. 6: Sieg

7 QUELLEN

- Blizzard Entertainment: Heroes of the Storm, Blizzard Entertainment (Hrsg.), 2015.
- Blizzard Entertainment: Warcraft III: Reign of Chaos, Activision Blizzard (Hrsg.), 2002.
- Chelen, Matt: SuperData's 2015 Stats Place League of Legends and Clash of Clans At The Top, 26.01.2016, in: MMOs.com, online einsehbar unter URL: <https://mmos.com/news/superdatas-2015-stats-place-league-of-legends-and-clash-of-clans-at-the-top> (zuletzt abgerufen am 30.10.17).
- Gee, James Paul: Good Video Games and Good Learning. Collected Essays on Video Games, Learning and Literacy, Peter Lang Publishing: New York 2013.
- IceFrog: Defense of the Ancient, IceFrog (Hrsg.), 2003.

- Köhler, Stefan: League of Legends – Riot verkündet immense Spielerzahl im Bereich von Mobile-Titeln, 13.09.2016, in: GameStar, online einsehbar unter URL: <http://www.gamestar.de/artikel/league-of-legends-riot-verkuendet-immense-spielerzahl-im-bereich-von-mobile-titeln.3302566.html> (zuletzt abgerufen am 30.10.17).
- League of Legends Wiki: Maps (League of Legends), (o. J.), in: League of Legends Wiki, online einsehbar unter URL: [https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Maps_\(League_of_Legends\)](https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Maps_(League_of_Legends)) (zuletzt abgerufen am 29.01.20).
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): JIM-Studie 2017 – Jugend, Information, (Multi-)Media, (o. J.), in: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, online einsehbar unter URL: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2017/JIM_2017.pdf (zuletzt abgerufen am 03.05.18).
- Rürup, Matthias: Games als Lerngelegenheit: Was lernt man da?, in: Mauruschat, Fabian/Rürup, Matthias/Schäfer, Timothy/Schledjewski, Janine (Hrsg.): Spiel versus Leben. Wie Computerspiele unser Leben verändern, Verlag 3.0: Linz 2017.
- Valve Corporation: Dota 2, Valve Corporation (Hrsg.), 2013.

Mass Effect

Moritz Lehr

Steckbrief	
Altersfreigabe:	USK 16
Entwickler:	BioWare
Publisher:	Microsoft Game Studios
Erscheinungsjahr:	2007
Genre:	Action-Adventure
Perspektive:	Dritte Person
Plattformen:	PC, Xbox 360, PlayStation 3, Wii U
Geeignet für:	Science-Fiction; Ethik; Moral in erzählenden Medien
Fachrelevanz:	Ethik; Deutsch; Medienwissenschaft; Geschichte

1 INHALT

Mass Effect ist der erste Teil einer Space-Opera-Trilogie, in der sich die Menschheit in einer fernen Zukunft die Galaxie mit einer Reihe außerirdischer Rassen teilt. Die Erschließung des Universums wird durch verstreute Relikte einer untergegangenen Zivilisation, den „Protheanern“, beschleunigt, die einen schnellen Transport zwischen Sonnensystemen ermöglichen. Ein weiteres Vermächtnis der hochentwickelten Protheaner ist eine kolossale Raumstation namens „Citadel“, die sich zum Mittelpunkt des galaktischen Treibens entwickelt hat. Was aus

den Protheanern wurde, ist zu Beginn des Spieles ungeklärt, wird jedoch im Verlauf der Geschichte sukzessive ergründet. Die Nachwirkung von Ereignissen aus der Vergangenheit bis in die ferne Zukunft ist ein thematisches Element, das sich durch das gesamte Spielreihe zieht.¹

Bereits auf der ersten Mission erhält der Spieler, ein Soldat der menschlichen Allianz namens Shepard,² den Auftrag, ein Artefakt der Protheaner zu bergen. Dabei findet er Hinweise, die auf eine bevorstehende Invasion einer anderen außerirdischen Rasse hindeuten. Der weitere Verlauf des Spiels besteht darin, als Kommandant des Raumschiffs SSV Normandy die Galaxie zu erkunden, Ressourcen zu sammeln, Alliierte zu rekrutieren, die historischen Hintergründe der Bedrohung zu entschlüsseln und schlussendlich das Universum zu retten. Der Spielverlauf ist dabei in Bodenmissionen auf unterschiedlichen Planeten und Raumstationen gegliedert, in denen die Spieler mit Unterstützung ihrer Crew zahlreiche Feinde besiegen und folgenschwere Entscheidungen treffen müssen.

2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

Shepard ist Protagonist und Spielcharakter in *Mass Effect*. Er beginnt das Spiel als „Executive Officer“ an Bord der SSV Normandy. Nach der Einstiegsmission wird er zum Kommandanten des Schiffs befördert. Neben seiner militärischen Position wird Shepard zudem zeitnah als sogenannter „Spectre“ zu einem semiautarken Superagenten der menschlichen Allianz. Sein Auftrag ist es, mehr Informationen über die drohende Invasion herauszufinden und letztendlich als großer Held den Feind zu konfrontieren sowie den Untergang der Menschheit abzuwenden. Spieler können zu Beginn des Spiels eine Reihe von Konfigurationen vornehmen, darunter Geschlecht, Erscheinungsbild, Vorgeschichte und Charakterklasse. Die nähere Ausgestaltung seiner Persönlichkeit im Verlauf des Spiels liegt ebenfalls in Spielerhand.

Die **SSV Normandy** ist ein militärisches Raumschiff der menschlichen Allianz, das von Shepard kommandiert wird. Es dient sowohl als Fortbewegungsmittel zwischen Sternensystemen und Planeten wie auch als Schauplatz für tragende Spielereignisse. Durch das Sammeln von Crew-Mitgliedern, die sich in einzelnen Arealen des Schiffs einen privaten Bereich einrichten, wird die SSV Normandy sukzessive mit Leben gefüllt und um zusätzliche Interaktionsmöglichkeiten erwei-

-
- 1 Während der Fokus dieses Texts auf dem ersten Teil der Trilogie liegt, wird regelmäßig auf die späteren Teile Bezug genommen, um es im Kontext des Gesamtwerks betrachten zu können; BioWare: *Mass Effect 2*, Electronic Arts (Hrsg.), 2010; BioWare: *Mass Effect 3*, Electronic Arts (Hrsg.), 2012.
 - 2 Spieler können das Geschlecht von Shepard selbst festlegen. Zur besseren Lesbarkeit wird im Verlauf des Texts die männliche Anrede verwendet.

tert. Das Schiff wird am Ende von *Mass Effect* zerstört und in *Mass Effect 2* durch die etwas größere, insgesamt jedoch sehr ähnliche Normandy SR-2 ersetzt. Es kommuniziert fortan über eine künstliche Intelligenz namens „EDI“ („Enhanced Defense Intelligence“), die in *Mass Effect 3* einen künstlichen Körper erhält und als Crew-Mitglied den Spieler auf Missionen begleiten kann.

Jeff „Joker“ Moreau ist der Pilot der SSV Normandy und der Normandy SR-2. Durch seine Glasknochenkrankheit kann er nur mühsam laufen und verbringt den Großteil seines Lebens im Pilotensitz. Obwohl er im Gegensatz zu anderen Crew-Mitgliedern nicht auf Missionen mitgenommen werden kann, befindet er sich regelmäßig im Mittelpunkt der Ereignisse und entwickelt sich zu einer zentralen Bezugsperson für Shepard. Er hat eine humorvoll-sarkastische Persönlichkeit, die den dunklen Ton des Spiels an mehreren Stellen auflockert. Im Verlauf der Reihe erfährt der Spieler mehr über seine Persönlichkeit, Sehnsüchte und Sorgen. Seine enge Beziehung zur Normandy, die ihm im Hinblick auf seine Krankheit als zweiter Körper dient, entwickelt sich im letzten Teil der Trilogie zu romantischen Gefühlen für die Personifikation des Schiffs in EDIs synthetischem Körper.

3 SPIELKONZEPT

Mass Effect ist ein „Third-Person-Shooter“ – ein Spiel, bei dem sich die Kamera im Rücken des Spielcharakters befindet, mit dem Spieler auf Gegner schießen und gegnerischen Schüssen ausweichen müssen. Das Gameplay wird mit Mechaniken aus Rollenspielen ergänzt: So können Spieler zu Beginn für Shepard eine Charakterklasse wählen und durch Erfahrungspunkte, die sie im Spiel sammeln, neue Fähigkeiten freischalten. Darüber hinaus können Crew-Mitglieder, die im Spielverlauf rekrutiert werden und über einzigartige Fähigkeiten verfügen, als Unterstützung auf Missionen mitgenommen werden. Zwischen den einzelnen Missionen ist die Erkundung der Galaxie via Raumschiff möglich.

Neben den zahlreichen Kampfsequenzen verfügt *Mass Effect* über eine narrative Tiefe, die innerhalb der Missionen, durch Filmsequenzen, in Dialogen und mit Erkundung des Weltraums realisiert wird. Neben der zentralen Handlungslinie gibt es zahlreiche weitere Geschichten in dem großen Universum zu entdecken. Die meisten davon stehen mit den Crew-Mitgliedern in Verbindung, die im Spielverlauf angesammelt werden. Diese Personen, die von verschiedenen Zivilisationen aus unterschiedlichen Ecken der Galaxie stammen, verfügen über eigene Ziele, exklusive Missionen und umfangreiche Hintergrundgeschichten. Im Spielverlauf kann der Spieler eine persönliche Beziehung mit ihnen aufbauen, die von romantischen Interaktionen bis zum Opfern ihres Lebens reichen.

Darin offenbart sich eine Besonderheit von *Mass Effect*, nämlich die zahlreichen Gelegenheiten für Spielerentscheidungen mit hoher Tragweite. Shepard wird

regelmäßig vor Entscheidungen gestellt, die von kurzen Dialogen zwischen Missionen bis hin zu Fragen von Leben und Tod reichen. Diese Entscheidungen haben häufig Konsequenzen, die sich über das gesamte Spiel erstrecken und bis in spätere Teile der Trilogie nachwirken. Dadurch können verschiedene Spieler mit demselben Spiel eine sehr unterschiedliche Geschichte erleben und andere Spielerfahrungen machen.

Mass Effect gibt kein „richtiges“ Verhalten vor, stattdessen erhalten Spieler die Möglichkeit, die Persönlichkeit, Vorlieben und Moralvorstellungen von Shepard selbst festzulegen und in der Spielwelt zu realisieren. Dadurch erhält das Spiel eine moralische Dimension, die Spieler von der Charakter-Erschaffung bis ins Finale begleitet und durch zusätzliche Spielmechaniken verstärkt und hervorgehoben wird.

Die Charakter-Erschaffung in *Mass Effect* bietet zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten, um Fähigkeiten und Aussehen von Shepard nach den eigenen Vorlieben anzupassen. Darüber hinaus bietet sich bei dieser aber auch die erste Gelegenheit, die Persönlichkeit Shepards anhand eines „psychologischen Profils“ festzulegen. Spieler können zwischen drei Alternativen wählen, die folgendermaßen beschrieben werden:

„Einzig/r Überlebende/r: Während Ihrer Dienstzeit wurden Sie auf eine Mission geschickt, die auf schreckliche Weise scheiterte. Sie befanden sich in einer extremen, lebensbedrohlichen Situation und erlitten körperliche wie seelische Qualen, an denen die meisten Menschen zerbrochen wären. Aber Sie überlebten, ertrugen alles, woran andere zerbrachen, und jetzt sind nur noch Sie übrig, um davon zu erzählen.

Kriegsheld: Zu Beginn Ihrer Karriere sahen Sie sich eines Tages einer überwältigenden feindlichen Streitkraft gegenüber. Sie setzten Ihr eigenes Leben aufs Spiel, um Ihre Kameraden zu retten und den Feind trotz aller Widrigkeiten zu besiegen. Ihre Tapferkeit und Ihr Heldenmut brachten Ihnen zahlreiche Medaillen und Anerkennung seitens der Allianz-Flotte ein.

Skrupellos: Während Ihrer gesamten militärischen Karriere haben Sie sich immer an eine grundlegende Regel gehalten: Der Auftrag muss erledigt werden. Man bezeichnet Sie gemeinhin als kalt, berechnend und brutal. Sie sind bekannt für Ihre rücksichtslose Effizienz, weshalb andere Soldaten sich vor Ihnen in Acht nehmen. Aber wenn Versagen keine Option ist, kommt das Militär immer zuerst zu Ihnen.“³

3 Mass Effect: Charaktereditor.

Dass es sich dabei um eine moralische Evaluation handelt, lässt sich an dem normativen Vokabular erkennen. Als *Kriegsheld* bewies man *Tapferkeit* und *Heldenmut*, als man *sein eigenes Leben aufs Spiel setzte*, um *Kameraden* vor einer *überwältigenden feindlichen* Streitkraft zu *retten*. Als *skrupellose* Person ist man hingegen für *rücksichtslose* Effizienz bekannt und wird als *kalt*, *berechnend* und *brutal* bezeichnet.

Die verschiedenen Profile geben nicht nur einen narrativen Hintergrund, sondern haben auch spielmechanische Auswirkungen: Als „Kriegsheld“ erhalten Spieler die ersten „Vorbild“-Punkte, als „Skrupellos“ hingegen „Abtrünniger“-Punkte. Damit werden die Weichen für den moralischen Dualismus von *Mass Effect*, der die Spieler über den Verlauf der Trilogie begleitet wird, gestellt.

Mass Effect verwendet ein originäres Moralsystem, bei dem Entscheidungen des Spielers als „vorbildlich“ oder „abtrünnig“ beurteilt werden (im engl. Original „Paragon“ und „Renegade“). Basierend auf dieser Beurteilung erhalten Spieler „Vorbild-Punkte“ oder „Abtrünniger-Punkte“, die in getrennten Skalen akkumuliert werden. Wenn der Spieler weit genug auf einer der beiden Skalen fortgeschritten ist, werden Spielvorteile freigeschaltet.

Als Spielmechanik verfügt das Moralsystem in *Mass Effect* über drei Bestandteile:

- a) Input: Wofür werden Moral-Punkte vergeben?
- b) Output: Welchen Effekt haben die gesammelten Moral-Punkte?
- c) Interface: Wie wird die Mechanik dem Spieler kommuniziert?

Spieler müssen im Spielverlauf regelmäßig zwischen einander ausschließenden Alternativen wählen. Die Tragweite dieser Entscheidungen ist sehr unterschiedlich. In den meisten Fällen variiert nur die Wortwahl in Dialogen, wobei nur wenige Punkte verteilt werden. In anderen Situationen ist das Überleben von Crew-Mitgliedern oder außerirdischen Lebensformen betroffen, und die Entscheidung hat einen signifikanten numerischen Einfluss auf Shepards moralische Positionierung.

Nach einer Analyse der Punktevergabe lassen sich sechs Kriterien identifizieren, die „vorbildliches“ und „abtrünniges“ Verhalten charakterisieren und abgrenzen.⁴

Mitfühlend oder kaltherzig: „Vorbild“-Punkte werden vergeben, wenn Shepard emotionale Anteilnahme an anderen Charakteren demonstriert, während emotionale Kälte charakteristisch für „abtrünniges“ Verhalten ist. Wenn zu Beginn des Spiels eine Leiche gefunden wird, so erhält der Spieler „Vorbild“-Punkte für

4 Eine vollständige Auflistung, wie viele Punkte für welche Entscheidungen vergeben werden, ist unter https://masseffect.fandom.com/wiki/Morality_Guide verfügbar. Siehe auch *Mass Effect* Wiki, (o. J.), in: Fandom, online einsehbar unter URL: https://masseffect.fandom.com/wiki/Mass_Effect_Wiki (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

die Aussage „Er verdient eine Beerdigung“ und „Abtrünniger“-Punkte für den Satz „Vergiss ihn“.

Hilfsbereit oder egoistisch: In Situationen, in denen Shepard einem anderen Charakter in Not hilft, ohne auf den eigenen Vorteil bedacht zu sein, werden „Vorbild“-Punkte vergeben. Wenn er nur auf den eigenen Vorteil bedacht ist, steigt sein Wert als „Abtrünniger“. Als ein Obdachloser um eine Gabe bittet, ist es „vorbildlich“, einzuwilligen, während ein „Abtrünniger“ mit den Worten „Du bist nur ein Säufer“ die Bitte ablehnt.

Vertrauen oder Misstrauen: Der Glaube an das Gute in andere Personen wird mit „Vorbild“-Punkten vergolten, während eine misstrauische Haltung zu „Abtrünniger“-Punkten führt. So verhält sich der Spieler „vorbildlich“, wenn er eine bedrohlich wirkende Person aus einer Zelle in einem Forschungslabor entlässt, während es als „abtrünnig“ bewertet wird, diese Person als „zu gefährlich“ einzustufen.

Ehrlichkeit oder Lüge: Es gibt in *Mass Effect* nur selten die Gelegenheit, die Unwahrheit zu sagen. Wenn es aber dazu kommt, dann werden dafür „Abtrünniger“-Punkte vergeben.

Retten oder töten: In einigen Extremsituationen muss der Spieler über Leben und Tod entscheiden. Ein besonders markantes Beispiel ist die Rachni-Königin, die ein außerirdisches Insektenvolk kommandiert, das für den Tod vieler Lebewesen verantwortlich ist. Nachdem Shepard lernt, dass die Schuld der Rachni weniger klar ist, als anfänglich gedacht, hat er die Chance, sie am Leben zu lassen oder zu töten, wofür eine große Anzahl der respektiven Moral-Punkte vergeben wird.⁵

Speziesismus oder Inklusion: Der Umgang mit außerirdischen Völkern ist ein wichtiges Thema in *Mass Effect*. Hocharrangige Allianz-Mitglieder wie Botschafter Udina befürworten eine menschliche Vormachtstellung. Wenn sich Shepard für die Gleichbehandlung außerirdischer Lebensformen einsetzt, erhält er „Vorbild“-Punkte, während er „Abtrünniger“-Punkte dafür bekommt, die Interessen von Menschen höher einzustufen.⁶

Im Gegensatz zu anderen Spielen mit dualen Moralsystemen werden „vorbildliches“ und „abtrünniges“ Verhalten in *Mass Effect* nicht auf derselben Skala gemessen.⁷ Das erlaubt eine Betrachtung als parallele Wertssysteme, die unabhängig

5 Im regulären Gameplay tötet Shepard unzählige Gegner, ohne dass dafür Moralpunkte vergeben werden. Moralische Evaluationen finden nur dann statt, wenn ein Gegner hilflos ist.

6 Diese Verbindung ist besonders deutlich im Vergleich der unterschiedlichen Enden für „Vorbild“ und „Abtrünniger“, siehe FAButzke: *Mass Effect 1 – Best Possible Ending (Paragon – Final Stretch)* (Min 28:14), 18.01.2011, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://youtu.be/OVx9k4Gy6IE> (zuletzt abgerufen am 07.07.19) und *gameendingsdotnet: Mass Effect 1 Ending – Renegade (Female Shepard)* (Min 4:49), 17.10.2011, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://youtu.be/-hVUTjIQO4s> (zuletzt abgerufen am 07.07.19).

7 Vgl. BioWare: *Star Wars: Knights of the Old Republic*, LucasArts (Hrsg.), 2003; Lionhead Studios: *Fable*, Xbox Game Studios, 2014; Lionhead Studios: *Black & White*, Electronic Arts (Hrsg.), 2001.

voreinander verfolgt werden können. Da die Gesamtzahl der Punkte jedoch begrenzt ist und man für jede Entscheidung entweder „Vorbild“-Punkte, oder „Abtrünniger“-Punkte erhält, bleibt diese Möglichkeit theoretisch, und der Spieler ist de facto zu einer Entscheidung zwischen exklusiven Optionen gezwungen.

Sobald Spieler eine bestimmte Menge an Punkten in einer der Skalen erreicht haben, erhalten sie dadurch Spielvorteile. Die Stufen der Vorteile sind an Prozentmengen der maximal verfügbaren Punkte orientiert, die sich durch Spiel-Erweiterungen verändern können.⁸ Die Grenzwerte liegen bei 10 %, 25 %, 50 %, 75 % und 80 %. Es gibt drei Typen von Vorteilen.

Sozialfähigkeiten: Als erste Belohnung erhalten Spieler als „Vorbild“ die Fähigkeit „Charme“ und als „Abtrünniger“ die Fähigkeit „Einschüchtern“ (Abb. 1). Die

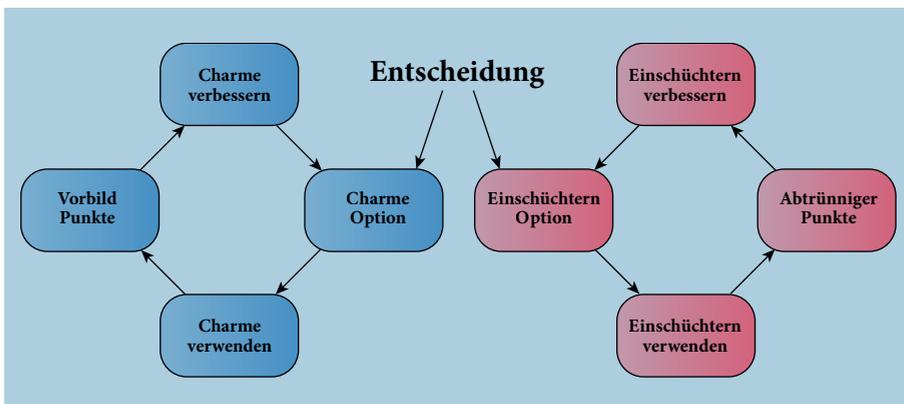


Abb. 1: Sozialfähigkeiten

se Fähigkeiten erlauben es, soziale Konfrontationen ohne Kampf zu den eigenen Gunsten aufzulösen. Für die Anwendung der jeweiligen Fähigkeit erhält der Spieler wiederum Moralpunkte der jeweiligen Einfärbung. Die Fähigkeiten verbessern sich bei höheren Stufen und können dadurch häufiger angewendet werden. Daraus entsteht ein sich selbst verstärkender Kreislauf: Je öfter man die jeweilige Fähigkeit nutzt, desto besser wird man darin, wodurch man sie wiederum öfter verwenden kann.

Kampffähigkeiten: Als „Vorbild“ erhalten Spieler eine verkürzte Abklingzeit für Heilungs-Aktionen und die Anwendung von Klassenfertigkeiten sowie zusätzliche Lebenspunkte. Als „Abtrünniger“ bekommen sie eine verkürzte Abklingzeit für Waffenkräfte, eine gesteigerte Gesundheitsregeneration und Bonusscha-

8 Ohne Erweiterungen gibt es 593 mögliche „Vorbild“-Punkte und 571 mögliche „Abtrünniger“-Punkte.

den. Die größten Vorteile werden bei 75 % der verfügbaren Punkte erreicht, wofür Spieler auch das Achievement „Vorbild“ oder „Abtrünniger“ erhalten.

Exklusive Missionen: Bei 80 % der verfügbaren Punkte wird eine exklusive Mission für „Vorbilder“ oder „Abtrünnige“ freigeschaltet. Beide Missionen sind thematisch an der jeweiligen Ausrichtung orientiert. Als „Vorbild“ muss Shepard anpassen, während eines Kampfes keine Zivilisten zu verletzen. Als „Abtrünniger“ gerät er in eine Falle, aus der er sich herauskämpfen muss. Damit existiert ein Teil des Spiels, der nur durch eine Spezialisierung auf eine der beiden Wertsysteme zugänglich wird.

Spieler haben in den meisten Entscheidungssituationen keinen Indikator, welche Wahl „vorbildlich“ oder „abtrünnig“ ist. Erst nach der Entscheidung werden die vergebenen Punkte angezeigt. Die gesammelten Punkte und die daraus resultierende moralische Ausrichtung von Shepard können jederzeit im Charaktermenü eingesehen werden. Dort sind sie mit der Farbe Blau für „Vorbild“ und Rot für „Abtrünniger“ sowie Symbolen kodiert.

Der Dualismus zwischen „Vorbild“ und „Abtrünniger“ findet sich in allen Teilen der Trilogie. Es existieren jedoch signifikante inhaltliche und spielmechanische Unterschiede. Inhaltlich verändern sich vor allem die Gesprächs- und Handlungsoptionen und dadurch der Charakter des „Abtrünnigen“. Während im ersten Teil der rücksichtslose Einzelgänger im Vordergrund steht, werden die Optionen in den späteren Teilen zunehmend bösartiger und lassen faschistische Haltungen gegenüber außerirdischen Lebensformen erkennen.

Die gesammelten Moralpunkte werden nach jedem Teil der Reihe zurückgesetzt, wodurch es ermöglicht wird, andere Teile mit einer anderen moralischen Ausrichtung zu spielen. Das steht in einem deutlichen Kontrast zu den Konsequenzen einzelner Entscheidungen, die über mehrere Teile nachwirken.⁹ Die Tragweite dieser Veränderungen ist sehr unterschiedlich. Eine gute Tat im ersten Teil der Reihe kann eine freundliche E-Mail im zweiten Teil bewirken. Die Rachni-Königin am Leben zu lassen, führt hingegen zu Berichten über Sichtungen und einem möglichen Widersehen im dritten Teil, in dem sie sich mit Shepard verbündet.

Ein außergewöhnlicher Entscheidungsmoment ereignet sich auf einer Mission in der Mitte des Spiels. In einer Notsituation muss Shepard eines von zwei Crew-Mitgliedern opfern: Ashley oder Kaidan. Für die Entscheidung werden keine Punkte als „Vorbild“ oder „Abtrünniger“ vergeben, was den Eindruck eines echten moralischen Dilemmas ohne guten Ausweg verstärkt. Die Auswirkungen der Entscheidung sind bis in den dritten Teil spürbar, in dem sich der Überlebende der beiden wieder der Crew anschließt.

Im Finale von *Mass Effect* muss Shepard während einer großen Schlacht ebenfalls eine folgenschwere Entscheidung treffen: Entweder opfert er einen Teil der

9 Brudvig, Erik: Mass Effect Interview, 19.01.07, in: IGN, online einsehbar unter URL: <https://www.ign.com/articles/2007/01/19/mass-effect-interview-2> (zuletzt abgerufen am 21.04.19).

menschlichen Streitkräfte, um den galaktischen Rat, der aus Vertretern der raumfahrenden Zivilisationen besteht, zu beschützen. Oder er nimmt die Vernichtung des Rats in Kauf. Die Wahl steht in keiner Abhängigkeit von vorangehenden Entscheidungen, hat aber Auswirkungen auf die weiteren Teile der Reihe.

In der letzten Einstellung kommt die moralische Ausrichtung zum Tragen: Sofern der Spieler zuvor überwiegend als „Vorbild“ agierte, ist der Raum gut beleuchtet, und eine epische Musik läuft im Hintergrund. Shepard stellt sich mit leeren Händen vor einen blauen Planeten mit einer unbekanntem Raumstation.¹⁰ Als „Abtrünniger“ ist der Raum dunkler und die Musik bedrohlich. Shepard präsentiert sich mit einem Sturmgewehr vor der Silhouette eines Planeten hinter einem roten Nebel.¹¹ Eine visuelle Gegenüberstellung von Shepard als „Vorbild“ und als „Abtrünniger“ ist interessant (Abb. 2¹²).



Abb. 2: Shepard als „Vorbild“ und als „Abtrünniger“

10 FAButzke: Mass Effect 1 – Best Possible Ending (Min 30:15).

11 gameendingsdotnet: Mass Effect 1 Ending – Renegade (Min 5:31).

12 FAButzke: Mass Effect 1 – Best Possible Ending (Min 30:58); gameendingsdotnet: Mass Effect 1 Ending – Renegade (Min 6:16).

Das große Finale der Trilogie befindet sich am Ende des dritten Teils. Die große Bedrohung, die seit dem ersten Teil aufgebaut wurde, stellt sich als eine synthetische Lebensform heraus, die die organischen Zivilisationen in einem festen Zyklus heimsucht und vernichtet. Nach einem epischen Kampf darf Shepard dann nach dem etablierten Muster allein über das Schicksal der Galaxie entscheiden.

4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

Mass Effect wurde zwischen 2003 und 2007 von BioWare entwickelt. Das Spiel war von Anfang an als Auftakt einer Trilogie geplant. Kurz vor Erscheinen des ersten Teils kaufte Electronic Arts den Entwickler und begleitete die Reihe fortan als neuer Herausgeber. Durch Wiederverwendung der Technologien konnten die weiteren zwei Teile in den folgenden fünf Jahren veröffentlicht werden.¹³ Als Ergänzung der Hauptteile ist eine zweistellige Zahl an Erweiterungen mit exklusiven Missionen und Gegenständen zum kostenpflichtigen Download erschienen.

Die Freiheit und Tragweite von Spielerentscheidungen waren immer ein wesentlicher Bestandteil der Spielvision, wie Projektleiter Casey Hudson in mehreren Interviews betont.¹⁴ Der Spieler solle die Möglichkeit bekommen, einen eigenen Pfad durch das Universum zu wählen und Entscheidungen mit großer Wirkungskraft zu treffen, um ein einzigartiges „level of intensity and cinematic power“ zu erzeugen.¹⁵

Den Entwicklern war es wichtig, dass diese Entscheidungen nicht auf einer simplen Gut-Böse-Achse stattfinden, wie sie aus anderen Spielen bekannt ist. Stattdessen sollen die Eigenkreationen „Vorbild“ und „Abtrünniger“ eine größere moralische Ambiguität mit sich bringen. So sind auch Situationen vorgesehen, in denen die „kämpferische“ Herangehensweise des „Abtrünnigen“ angemessener ist. Der Spieler soll Entscheidungen treffen müssen, bei denen die richtige Wahl nicht offensichtlich ist und er sich selbst auf Werte festlegen muss.¹⁶

13 [Red.]: *Mass Effect*: Interview with Casey Hudson, 08/2007, in: Xbox Gazette, online einsehbar unter URL: http://www.xboxgazette.com/interview_mass_effect_en.php (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

14 Plaza, Amadeo: *Mass Effect* Interview, (o. J.), in: Amped News, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20070209231724/http://www.ampednews.com/gamehub/mass-effect-x360/previews/645/2> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

15 Goldstein, Hilary: *Mass Effect*: Creating Commander Shepard, 29. 08. 2007, in: IGN, online einsehbar unter URL: <https://www.ign.com/articles/2007/08/28/mass-effect-creating-commander-shepard> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

16 Goldstein: *Creating Commander Shepard*.

5 REZEPTION

Zu *Mass Effect* wurden ausgesprochen positive Kritiken veröffentlicht. Die PC-Version des Spiels erhielt laut Metacritic, bei der Bewertungen diverser Publikationen aggregiert werden, eine hervorragende Durchschnittsbewertung von 89/100.¹⁷ Während Kritik an Steuerung und Kämpfen geübt wurde, hoben viele Rezensenten das interaktive Erzählen der Geschichte, die vielen Freiräume für Spieler und die emotionale Bindung zu Crew-Mitgliedern hervor.¹⁸

In seinem Testbericht für Computer and Video Games lobt Alex Dale, dass noch nie zuvor eine Geschichte so tief in ein Videospiel integriert worden sei und Spieler noch nie so viel Freiheit gehabt hätten, den Kurs einer linearen Erzählung zu steuern.¹⁹ Andrew Reiner würdigt in Game Informer, dass man tiefe Bindungen zu seiner Crew entwickle und das Gefühl habe, dass die eigene Stimme durch die ganze Galaxie resoniere.²⁰ Dass sich *Mass Effect* dabei mit Emotionen und Momenten auseinandersetzt, die in den meisten anderen Spielen vernachlässigt werden, wird von Paul Curthoys im Official Xbox Magazine hervorgehoben.²¹

Auch kommerziell war das Spiel ein Erfolg. Innerhalb der ersten drei Wochen übertraf *Mass Effect* mit über einer Million verkauften Exemplaren die Prognosen deutlich.²² Im Jahr 2008 überschritt das Spiel die Zwei-Millionen-Marke und generierte schätzungsweise über 120 Millionen US-Dollar Umsatz.²³ Die Trilogie insgesamt konnte über 14 Millionen Exemplare verkaufen.²⁴

17 [Red.]: Pressespiegel zu Mass Effect (PC), (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <http://www.metacritic.com/game/pc/mass-effect> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

18 VanOrd, Kevin: Mass Effect Review, 19. 11. 2007, in: GameSpot, online einsehbar unter URL: <http://www.gamespot.com/reviews/mass-effect-review/1900-6183119> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19); Brudvik, Erik: Mass Effect Review, 19. 11. 2007, in: IGN, online einsehbar unter URL: <http://www.ign.com/articles/2007/11/19/mass-effect-review-2> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19); Reiner, Andrew: Mass Effect Review, in: Game Informer, 2007, Nr. 151.

19 Dale, Alex: Mass Effect Review, 19. 11. 2007, in: Computer and Video Games, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20110126035543/http://www.computerandvideogames.com/175911/reviews/mass-effect-review> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

20 Reiner: Mass Effect Review.

21 Curthoys, Paul: Mass Effect Review, 19. 11. 2007, in: Official Xbox Magazine, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20111006140039/http://www.oxmonline.com/mass-effect-review> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

22 Brightman, James: Mass Effect Amasses One Million Copies Sold, 10. 12. 2007, in: Game-Daily, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20071212145929/http://www.gamedaily.com/articles/news/mass-effect-amasses-one-million-copies-sold/18805/?biz=1> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

23 Harradence, Mike: Mass Effect series has sold seven million units, 22. 04. 2011, in: PSU.com, online einsehbar unter URL: <https://www.psu.com/a011418/Mass-Effect-series-has-sold-seven-million-units> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

24 Sun, Leo: What EA Must Do to Make ‚Mass Effect 4‘ a Blockbuster, 05. 07. 2014, in: Fool, online einsehbar unter URL: <http://www.fool.com/investing/general/2014/07/05/what-ea-must-do-to-make-mass-effect-4-a-blockbuste.aspx> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

Mass Effect gewann eine Reihe von Preisen und erhielt im Jahr 2007 den „Game Critics E3 Award“, den „Spike Video Game Award“, den elften „Interactive Achievement Award“ und den „IGN Best of Award“ jeweils in der Kategorie „Bestes Rollenspiel“. ²⁵ Darüber hinaus hat das Spiel mehrere Auszeichnungen für die beste Handlung erhalten und wurde von IGN sowie der New York Times als bestes Spiel aus dem Jahr 2007 prämiert. ²⁶

Dagegen wurde das Finale von *Mass Effect 3*, das die Trilogie nach fünf Jahren zu einem Abschluss bringt, von Spielern und Kritikern überwiegend negativ aufgenommen. Die zahlreichen Vorwürfe reichen von unbeantworteten Fragen und Lücken in der Handlung bis zum Verzicht auf einen letzten großen Kampf gegen einen Endgegner. ²⁷ Das größte Missfallen löste jedoch die fehlende Bedeutung von Charakterentscheidungen aus. Während sich *Mass Effect* zuvor bemühte, Entscheidungen aus der Vergangenheit bei wichtigen Ereignissen zu berücksichtigen, müssen Spieler im Finale zwischen drei Enden wählen, die keinen Bezug zu den Handlungen in den vorangegangenen Teilen haben.

Verärgerte Fans starteten daraufhin die Kampagne „Retake Mass Effect“, in der sie ein besseres Ende forderten. Die Aktion konnte innerhalb von zwei Wochen 80 000 US-Dollar generieren, die der gemeinnützigen Organisation „Child’s

-
- 25 [Red.]: Spike TV Announces 2007 Video Game Award Winners, 07.12.2007, in: Spike, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20150708210559/http://www.spike.com/press/2007/12/07/spike-tv-announces-2007-video-game-award-winners/> (zuletzt abgerufen am 21.01.20); [Red.]: Academy of Interactive Arts & Sciences: Mass Effect, (o. J.), in: Interactive.org, online einsehbar unter URL: http://www.interactive.org/games/video_game_details.asp?idAward=2008&idGame=931 (zuletzt abgerufen am 21.04.19); [Red.]: Best RPG (Overall), (o. J.), in: IGN, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20080404183736/http://bestof.ign.com/2007/overall/9.html> (zuletzt abgerufen am 21.04.19).
- 26 [Red.]: The Top 25 Xbox 360 Games, 07.10.2008, in: IGN, online einsehbar unter URL: <http://www.ign.com/articles/2008/10/06/the-top-25-xbox-360-games-2?page=25> (zuletzt abgerufen am 21.04.19); Schiesel, Seth: High Scores for the Games of 2007, 23.12.2007, in: The New York Times, online einsehbar unter URL: <https://www.nytimes.com/2007/12/23/arts/23schi.html> (zuletzt abgerufen am 21.04.19).
- 27 Hornshaw, Phil: Player Starts Poll Asking BioWare for New Mass Effect 3 Ending, 09.03.2012, in: GameFront, online einsehbar unter URL: <https://www.gamefront.com/player-starts-poll-asking-bioware-for-new-mass-effect-3-ending> (zuletzt abgerufen am 21.04.19); Sterling, Jim: Mass Effect 3 fans petition BioWare to change the ending, 10.03.2012, in: Destructoid, online einsehbar unter URL: <http://www.destructoid.com/mass-effect-3-fans-petition-bioware-to-change-the-ending-223615.phtml> (zuletzt abgerufen am 21.04.19); Tassi, Paul: How BioWare Could Find Redemption Using Mass Effect 3, 12.03.2012, in: Forbes, online einsehbar unter URL: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2012/03/12/how-bioware-could-find-redemption-using-mass-effect-3/> (zuletzt abgerufen am 21.04.19); Landshaw, Mark: ‚Mass Effect 3‘ fans campaign to change ending, 11.03.2012, in: Digital Spy, online einsehbar unter URL: <http://www.digitalspy.com/gaming/news/a370523/mass-effect-3-fans-campaign-to-change-ending.html> (zuletzt abgerufen am 21.04.19); Molina, Brett: No decision yet on ‚Mass Effect 3‘ ending, 19.03.2012, in: USA Today, online einsehbar unter URL: <http://content.usatoday.com/communities/gamehunters/post/2012/03/bioware-no-decision-yet-on-mass-effect-3-ending/1#.T2dolB7HZaQ> (zuletzt abgerufen am 21.04.19).

Play“ gesendet wurden.²⁸ Die Empörung nahm solche Ausmaße an, dass eine Beschwerde bei der Federal Trade Commission gegen BioWare wegen irreführender Werbung eingereicht wurde. Es sei fälschlicherweise behauptet worden, dass die möglichen Enden die bisherigen Entscheidungen des Charakters widerspiegeln würden, so der Vorwurf.²⁹

Während sich die Entwickler zunächst auf künstlerische Freiheit beriefen, wurde das Ende als Reaktion auf die Protestwelle durch eine kostenlose Erweiterung, dem „Extended Cut“, angepasst. Darin wurde ein viertes Ende eingeführt, das an zusätzliche Bedingungen geknüpft war. Darüber hinaus wurde für jedes Ende eine Reihe von cineastischen Epilogen produziert, die auf eine Vielzahl von Spielerentscheidungen aus allen drei Teilen eingehen.³⁰

6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

Mass Effect ist ein ergiebiges Analyseobjekt in mehrfacher Hinsicht. Es ist ein ambitioniertes und einflussreiches Computerspiel, das Genregrenzen überschreitet und mit originellen Mechaniken in ungewöhnlichen Kombinationen experimentiert. Und es ist ein narratives Mammutprojekt, das eine epische Geschichte in drei Teilen mit bis zu 150 Stunden Spielzeit³¹ erzählt, in denen der Spieler emotionale Bindungen zu individuellen und vielschichtigen Charakteren aufbaut und die Geschichte auf nachhaltige Weise beeinflussen kann. Außerdem hat es die Interaktion zwischen Spieleherstellern und Publikum nachhaltig verändert.³²

-
- 28 [Red.]: Mass Effect campaign demands new ending to series, 12. 03. 2012, in: BBC, online einsehbar unter URL: <https://www.bbc.co.uk/news/technology-17444719> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- 29 Chalk, Andy: BioWare Reaps Forgiveness From FTC Complain, 02. 07. 2012, in: The Escapist, online einsehbar unter URL: <http://www.escapistmagazine.com/news/view/118223-BioWare-Reaps-Forgiveness-From-FTC-Complainant> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19); Hilliard, Kyle: Mass Effect 3 Ending Fighter Goes To The FTC, 17. 03. 2012, in: Game Informer, online einsehbar unter URL: <https://www.gameinformer.com/b/news/archive/2012/03/17/mass-effect-3-ending-fighter-goes-to-the-ftc.aspx> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- 30 [Red.]: Mass Effect 3 Extended Cut., 05. 04. 2012, in: BioWare Blog, online einsehbar unter URL: <http://blog.bioware.com/2012/04/05/mass-effect-3-extended-cut> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- 31 [Red.]: How long is Mass Effect?, (o. J.), in: How Long To Beat, online einsehbar unter URL: <https://howlongtobeat.com/game.php?id=5698> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19); [Red.]: How long is Mass Effect 2?, (o. J.), in: How Long To Beat, online einsehbar unter URL: <https://howlongtobeat.com/game.php?id=5699> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19); [Red.]: How long is Mass Effect 3?, (o. J.), in: How Long To Beat, online einsehbar unter URL: <https://howlongtobeat.com/game.php?id=5707> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- 32 O'Brien, Lucy: The (Sometimes Dangerous) Power of The Video Game Community, 03. 09. 2018, in: IGN, online einsehbar unter URL: <https://www.ign.com/articles/2018/08/31/the-sometimes-dangerous-power-of-the-video-game-community> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

Darüber hinaus eignet es sich hervorragend als Einstieg in eine Debatte über Moral in Videospielen. Während auch in anderen Spielen – besonders Rollenspielen – moralische Mechaniken verwendet werden, zeichnet sich *Mass Effect* durch die Vielfalt und Vielzahl der Mechaniken aus, die jede Spielphase begleiten. Gerade weil es an vielen Stellen mit dieser Fülle ins Straucheln gerät, stechen die Besonderheiten und Herausforderungen moralischer Systeme in einem interaktiven Medium deutlich heraus.

Moral und Spiele stehen in einem komplexen Verhältnis zueinander. Spielen in seiner primitivsten Form – wie miteinander tobende Kinder – hat aus soziologischer Perspektive eine wichtige pädagogische Funktion. Wir lernen auf spielerische Weise die Prinzipien der sozialen Interaktion, wie Regeln zu befolgen, Grenzen zu beachten und Gefühle zu kontrollieren. Belohnungen und Bestrafungen prägen unseren sozialen und moralischen Charakter. Dieses Lernen durch Spielen erstreckt sich vom Menschen über das gesamte Tierreich.³³

Ein wesentlicher Teil der sozialen Auseinandersetzung findet beim formlosen Spielen dadurch statt, dass die Regeln während dem Spielen ausgehandelt werden müssen. Sobald die Spiele komplexer, abstrakter und in feste Regeln gegossen werden, ist die moralische Dimension schwerer zu erkennen. Wie ist zum Beispiel die moralische Aussagekraft einer Partie Schach? Ist es möglich, sich in dem Spiel moralisch oder unmoralisch zu verhalten? Eine naheliegende Antwort wäre, dass man nur unmoralisch handelt, wenn man die Regeln bricht.

Wie ist es dann um die ersten Computerspiele bestellt? Gibt es eine moralische Dimension von *Pong*?³⁴ Die Regeln sind unumstößlich implementiert. Für Spieler ohne außerordentliche technische Expertise gibt es keine Möglichkeit zu betrügen. Moralische Fragen wirken noch deplatziertes, wenn wir Einzelspielertitel betrachten. Lässt sich das Spielverhalten in Tetris auf irgendeine Weise moralisch evaluieren? Lehrt es den Spieler irgendeine moralische Lektion? Im Gegenteil scheint es ein zwangloser, moralfreier Rückzugsraum von den ernstesten Fragen des Alltags zu sein.

Durch solche Beispiele und Betrachtungen ist ein Bild entstanden, dass Computerspiele eben „nur“ Spiele sind und als solche nicht ganz ernst zu nehmen seien. Sie wären ein Zeitvertreib ohne tiefere Wirkung oder Aussagekraft, geschweige denn einer Botschaft über richtiges und falsches Verhalten. Es ist fraglich, ob diese Betrachtung jemals richtig war. Sie ist jedoch zweifelsfrei veraltet.

Moderne Spiele erzählen Geschichten, die genauso moralisch aufgeladen wie Theaterstücke, Bücher, Parabeln oder Filme sein können. Sie besitzen jedoch eine Dimension der moralischen Auseinandersetzung, die über die Möglichkeiten der

33 Huizinga, Johan: *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, Routledge: Schweiz 1944.

34 Atari: *Pong*, Atari (Hrsg.), 1972.

alten Medien hinausgeht: Interaktivität. Moral ist auf fundamentale Weise an Entscheidungen geknüpft. Spiele haben die Möglichkeiten, solche Entscheidungen erlebbar zu machen. Gleichzeitig gibt es auch indigene Herausforderungen bei Moral in Spielen, die in anderen Medien nicht auftreten. Ein Beispiel dafür ist die Verknüpfung von Moral und Gameplay.

Das Dilemma besteht darin, dass moralische Entscheidungen entweder kosmetisch oder konditional sind. Wenn sie kosmetisch sind, ändern sich womöglich Beschreibungen, Dialoge oder Spielszenen. Das Gameplay, das ein Spiel im Kern ausmacht, bleibt jedoch dasselbe. Die Konsequenzen der Handlung werden beschrieben, aber nicht erlebt. Alternativ können moralische Herangehensweisen das Gameplay verändern. In *Dishonored*³⁵ können Spieler gewaltfrei durch die Welt schleichen oder andere Menschen skrupellos umbringen. Die Gefahr besteht jedoch, dass Entscheidungen aufgrund von Gameplay-Präferenzen getroffen und moralische Gesichtspunkte lediglich in Kauf genommen werden.

Die moralische Dimension eines Spiels muss keine klare Antwort darauf sein, was richtig und falsch ist. Sie kann auch darin bestehen, aufzuzeigen, welche Bewertungsmaßstäbe existieren, in welchen Fällen keine klare Antwort möglich ist oder wie sich ein moralischer Charakter formiert. Diese Möglichkeit wird von verschiedenen Spielen auf sehr unterschiedliche Weise genutzt. Während einige Titel explizite Mechaniken nutzen – indem etwa Entscheidungen wie in *Mass Effect* einer direkten sichtbaren moralischen Evaluation unterzogen werden –, sind andere deutlich subtiler.³⁶

Auf den ersten Blick vermittelt *Mass Effect* explizite Werturteile, indem Entscheidungen auf moralischen Skalen als „vorbildlich“ oder „abtrünnig“ quantifiziert werden. Damit, so die naheliegende Vermutung, werden Entscheidungen deutlich als gut und schlecht bewertet. Gegen diesen Eindruck wehren sich jedoch die Entwickler, wenn sie betonen, dass die Klassifizierungen „Vorbild“ und „Abtrünniger“ eben nicht einem klassischen Gut-Böse-Dualismus entsprechen. Während wohlätiges Verhalten „vorbildlich“ sei, könne es auch Situationen geben, in denen der konfrontative „Abtrünnige“ eine valide Alternative ist.³⁷

Beiden Richtungen mangelt es jedoch an Tiefe. In einem Großteil der Fälle entsprechen die Maßstäbe für „vorbildliches“ und „abtrünniges“ Verhalten einem traditionellen – und manchmal infantilen – Konzept von „gut/böse“ oder „nett/gemein“. Diese Resultate von Entscheidungen für eine der Richtungen sind meist entweder gleichwertig, oder „vorbildliches“ Verhalten hat die besseren Kon-

35 Arkane Software: *Dishonored*, Bethesda Softworks (Hrsg.), 2012.

36 Das Spiel *Papers, Please* fordert den Spieler unentwegt, moralische Entscheidungen zu treffen, ohne es jemals zu deklarieren. Pope, Lucas: *Papers, Please*, 3909 LLC (Hrsg.), 2013. Eine tiefere Betrachtung des Titels findet sich von Mascha Tobe in der vorliegenden Publikation.

37 Goldstein: *Creating Commander Shepard*.

sequenzen.³⁸ Auf Situationen, in denen der Spieler gründlich überlegen muss, ob „vorbildliches“ oder „abtrünniges“ Verhalten angemessen ist, wird verzichtet. Damit vergibt *Mass Effect* die Chance, eine relativistische Position zu vermitteln, der zufolge es unterschiedliche Wertsysteme gibt, die Vor- und Nachteile besitzen und jeweils für sich über eine Daseinsberechtigung verfügen. Dem Spiel *Jade Empire*,³⁹ das zwei Jahre vor *Mass Effect* vom selben Entwickler veröffentlicht wurde, gelingt dieser Anspruch mit dem Yin-Yang-inspirierten Dualismus zwischen dem „Weg der offenen Hand“ und dem „Weg der geschlossenen Faust“ deutlich besser.

Doch was spricht dagegen, „vorbildliches“ Verhalten als die bessere Alternative zu präsentieren? Empathie, Hilfsbereitschaft, Ehrlichkeit und Respekt vor Leben in jeder Form scheinen schließlich erstrebenswerte Ideale zu sein. Das Dilemma ist jedoch, dass *Mass Effect* nicht wirklich belehrend sein möchte. Dadurch vermeidet es Situationen, in denen „richtiges“ Verhalten ein persönliches Opfer erfordert oder „falsches“ Verhalten wirklich tragische Folgen hat. Das Spiel leidet daran, alles gleichzeitig zu wollen. Irgendwie soll „vorbildlich“ schon besser als „abtrünnig“, aber beides auch eine gleichwertige Alternative sein. Dadurch entfaltet nichts von beidem sein volles Potenzial.

Darüber hinaus lässt sich in einigen Situationen kritisieren, dass die Zuordnung von „vorbildlichem“ und „abtrünnigem“ Verhalten komplexe Fragen simplifiziert und Haltungen miteinander verbindet, die nicht zwangsläufig zusammengehören. Als der Spieler in einer Mission an mehreren Zellen mit Gefangenen vorbeikommt, erhält er „Vorbild“-Punkte dafür, sie zu befreien, oder „Abtrünniger“-Punkte, wenn er es als zu gefährlich beurteilt. Damit wird ein vorsichtiges Verhalten, das längerfristige Konsequenzen in Betracht zieht, in dieselbe Ecke wie skrupellose und rassistische Haltungen gestellt.⁴⁰

Dem ließe sich entgegnen, dass solche Gelegenheiten den Spieler dazu motivieren können, sich eben nicht ausschließlich „vorbildlich“ oder „abtrünnig“ zu verhalten. Damit kommen wir zu meinem größten Kritikpunkt an dem Moralsystem von *Mass Effect*: Das Spiel ist darauf ausgelegt, dass sich der Spieler für eine der beiden Seiten entscheidet. Die spielrelevanten Vorteile von moralischem Verhalten sind daran gebunden, die Punkte für eine der beiden Seiten zu maximieren. Dadurch erhält der Spieler Verbesserungen in „Charme“ oder „Einschüchtern“, Bonuspunkte in Kämpfen und exklusive Missionen.

38 Eine Ausnahme sind Fälle, in denen man durch „abtrünniges“ Verhalten Geld sparen kann, zum Beispiel wenn man dem Obdachlosen nichts spendet. Die gewonnenen Summen sind jedoch im Gesamtkontext des Spiels marginal.

39 BioWare: *Jade Empire*, Microsoft (Hrsg.), 2005.

40 Dies greift eine bekannte Trope aus anderen Medien auf, nach der deontologisches Verhalten – das moralische Pflichten gegenüber Einzelpersonen achtet – als moralisch überlegen gegenüber einem utilitaristischen Verhalten – das Opfer in Kauf nimmt, um auf lange Sicht den größten Nutzen für die meisten Menschen zu erreichen – dargestellt wird. Ein Beispiel dafür ist *Avengers: Infinity War*. Russo, Anthony/Russo, Joe: *Avengers: Infinity War*, 2018.

Da „Charme“ und „Einschüchtern“ in denselben Situationen einsetzbar sind, hat es keinen Nutzen, beide zu steigern. Und sobald man eine der Fähigkeiten verwendet, erhält man wiederum Punkte als „Vorbild“ und „Abtrünniger“, was eine Spezialisierung verstärkt. Die exklusiven Missionen sind an so hohe Grenzwerte gebunden, dass es unmöglich ist, beide freizuschalten. Im Gegenteil ist es sogar so, dass man sich in mindestens 80 % aller Situationen auf dieselbe moralische Ausrichtung festlegen muss, um Zugriff darauf zu erlangen. Dadurch begünstigt das Spiel durch Belohnungen einen moralischen Extremismus, während Spieler, die einen Mittelweg bestreiten, benachteiligt werden.

Während andere Spiele eine moralische Evaluation des Charakters bei der Erschaffung,⁴¹ im Spielverlauf⁴² oder am Ende des Spiels⁴³ priorisieren, lässt *Mass Effect* keine Gelegenheit für moralische Festlegungen ungenutzt. In der Umsetzung verlieren die einzelnen Phasen dadurch an Bedeutung. Die Wahl eines „Psychologischen Profils“ führt zur Vergabe von 5–20 Punkten als „Vorbild“ oder „Abtrünniger“. Das sind 1–3 % der verfügbaren Punkte im Spiel. Bereits in der ersten halben Stunde kann der Spieler mehr Punkte für eine der beiden Richtungen sammeln, was der vorherigen Festlegung Tragweite nimmt. Gegenüber dem Finale der Trilogie erhob sich wiederum der Vorwurf, dass die Entscheidungen aus dem Spielverlauf nicht hinreichend berücksichtigt wurden.

Auch innerhalb der einzelnen Phasen verwendet *Mass Effect* häufig parallele Mechaniken. Entscheidungen werden als „vorbildlich“ oder „abtrünnig“ eingestuft, zusätzlich haben Entscheidungen individuelle Konsequenzen, zusätzlich werden Entscheidungen von einzelnen Charakteren verschieden bewertet, zusätzlich gibt es moralische Dilemma, bei denen sich das Spiel jeder moralischen Beurteilung enthält. Innerhalb der einzelnen Mechaniken gibt es wiederum mehrere Submechaniken: Moralpunkte steigern soziale Fähigkeiten, geben Vorteile in Kämpfen und schalten exklusive Missionen frei.

Insgesamt bleibt die Frage offen, was der Punkt des Moralsystems in *Mass Effect* ist. Soll es einfach den Spielern die Möglichkeit geben, das Spiel als „Vorbild“ oder „Abtrünniger“ zu erleben? Dann könnte man die Sammlung von Punkten im Spielverlauf durch eine Festlegung am Anfang ersetzen. Soll es den Spielern einen Spiegel vorhalten und zu einer moralischen Auseinandersetzung zwingen? Dann sollte die moralische Ausrichtung von der Umwelt reflektiert werden und auch Nachteile mit sich bringen. Will es zeigen, dass es kein „Richtig“ oder „Falsch“ gibt, sondern einfach Handlungen mit Konsequenzen? Dann hätte das Spiel darauf verzichten können, Entscheidungen anhand moralischer Skalen aufzusummieren.

41 Vgl. BioWare: *Neverwinter Nights*, Atari (Hrsg.), 2002.

42 Vgl. Lionhead Studios: *Fable*.

43 Vgl. Bethesda Softworks: *Fallout 3*, Bethesda Softworks (Hrsg.), 2008.

Eine stärkere Fokussierung auf weniger, komplementäre Mechaniken mit einem klaren Designziel gegenüber der großen Vielfalt von parallelen Mechaniken, die sich manchmal gegenseitig in die Quere kommen, die meiste Zeit aber einfach aneinander vorbeilaufen, hätte dem Moralsystem einen klareren Nutzen und deutlicheren Mehrwert verleihen können. Komplett verloren geht dadurch die moralische Botschaft des Spiels jedoch nicht. In erster Linie geht es dabei um Zusammenhalt. Die großen Herausforderungen des Universums betreffen alle gleichermaßen und lassen sich nur als Gemeinschaft aus Wesen mit unterschiedlicher Herkunft, Kultur und Gestalt lösen. Selbst die größten Konflikte können und müssen für gemeinsame Ziele überwunden werden.⁴⁴

Darüber hinaus sticht *Mass Effect* durch seine Diversität hervor. Menschen verschiedener Rassen und Geschlechter werden als Individuen und nicht als Stereotype dargestellt. Shepard kann als Mann oder Frau gespielt werden, ohne dadurch eine andere Behandlung zu erfahren. Crew-Mitglieder haben unterschiedliche sexuelle Präferenzen, die von heterosexuell, homosexuell und bisexuell zu Charakteren reichen, die kein Interesse an sexuellen Kontakten haben. Statische Geschlechterkonstrukte werden durch außerirdische Rassen aufgeweicht, die andere Geschlechterrollen oder keine binären Geschlechter besitzen.

Die folgenden Fragen bieten einen Einstieg für einen vertiefenden Diskurs:

Hat *Mass Effect* eine moralische Botschaft? Wenn ja, welche? Die moralische Botschaft lässt sich an verschiedenen Facetten untersuchen: Zu welchen Handlungen werden Spieler motiviert? Welche Konsequenzen haben verschiedene Verhaltensweisen? Was steckt hinter der Vergabe von Punkten als „Vorbild“ oder „Abtrünniger“? Hat der Aufbau oder das Ende der Geschichte einen moralischen Subtext?

Können moralische Entscheidungen im Nachhinein validiert werden? Spieler müssen mehrfach Entscheidungen treffen, deren Konsequenzen erst später ersichtlich werden, wenn sie zum Beispiel über Leben oder Tod der Rachni-Königin richten. Lässt man sie leben, stellt sich nach einer gewissen Zeit heraus, dass sie den Spieler unterstützen kann. Aber wäre die Entscheidung auch „richtig“ gewesen, wenn sie stattdessen Menschen attackiert hätte?⁴⁵

Gibt es Situationen, in den „abtrünniges“ Verhalten eher als „vorbildliches“ Verhalten zu bezeichnen wäre? „Vorbildliches“ Verhalten ist in *Mass Effect* rücksichtsvoll, optimistisch und hilfsbereit, während egoistisches, zynisches und konfrontatives Verhalten als „abtrünnig“ gewertet wird. Existieren Situationen im

44 Eine mögliche Interpretation der Handlung von *Mass Effect* ist als eine Allegorie auf den Klimawandel. Dazu würde passen, wie die Bedrohung durch die außerirdischen Invasoren teilweise als apokalyptische Naturgewalt, als reinigende Kraft und als selbstverschuldete Bestrafung inszeniert wird.

45 Diese Frage bietet eine gute Einführung in die Unterschiede zwischen konsequentialistischen und deontologischen Moraltheorien.

Spiel, in denen „abtrünniges“ Verhalten besser als „vorbildliches“ Verhalten ist?⁴⁶ Gibt es solche Situationen im realen Leben?

Sind moralische Dilemma zwischen gleichwertigen Alternativen interessant? Der Spieler muss in einer unausweichlichen und unumkehrbaren Entscheidung zwischen dem Leben von zwei Crew-Mitgliedern – Ashley und Kaidan – wählen. Wenn es keine Anhaltspunkte gibt, welche Alternative besser ist, ist es dann eine interessante Entscheidung? Oder könnten Spieler es dann genauso gut einem Würfel überlassen?⁴⁷

Was ist die beste Stelle für moralische Entscheidungen in einem Spiel? Spiele können moralische Fragen an verschiedenen Stellen behandeln. Die Möglichkeiten reichen von einer Festlegung in der Charaktererschaffung über die Handlungen der Spieler im Spielverlauf bis zur Wahl zwischen mehreren Enden im Finale. Sind manche Phasen besser geeignet als andere? Gibt es noch mehr als die gelisteten Möglichkeiten?⁴⁸

Unterscheiden sich Spiele in ihrer Behandlung von Moral von anderen Medien? Moralische Fragen finden sich in Büchern, Filmen, Musik und Theaterstücken. Gelten in Spielen dieselben Prinzipien und Techniken in der Auseinandersetzung mit solchen Themen? Oder verändern interaktive Systeme die etablierten Betrachtungsweisen auf fundamentale Weise?

Bereichern Moralsysteme die Spielerfahrung von Unterhaltungsspielen? Moralische Spielmechaniken verknüpfen das Verhalten von Spielern mit einer moralischen Evaluation. Können solche Mechaniken – unabhängig von ihrer moralischen Botschaft – einen Beitrag dazu leisten, die Spielerfahrung aufzuwerten? Gibt es einen Konflikt zwischen Unterhaltung und Moral?

Was sagt es über einen Menschen aus, wie er sich innerhalb der Spielwelt verhält? Viele Spiele geben dem Spieler die Freiheit, sich auf unterschiedliche Weise zu verhalten. Während einige Spieler hilfsbereit und freundlich sind, nutzen andere die Freiheit, um Frauenrechtlerinnen gefesselt Krokodilen zum Fraß vorzuwerfen.⁴⁹ Sagt es etwas über den Charakter eines Menschen aus, wie er sich in einer virtuellen Umgebung verhält?

46 Ein Beispiel wäre das Befreien von Gefangenen auf Vormire, für die der Spieler „Vorbild“-Punkte erhält, obwohl er dadurch ein Risiko für sich und seine Crew eingeht.

47 Spieler haben die Möglichkeit, mit einem der Charaktere abhängig von Shepards Geschlecht eine heterosexuelle romantische Beziehung einzugehen, was die Entscheidung des Spielers beeinflussen kann und gleichzeitig die Frage aufwirft, ob es relevant für eine solche Entscheidung sein sollte.

48 In *Spec Ops: The Line* wird etwa die Meta-Entscheidung, das Spiel zu spielen, problematisiert. Yager Studios: *Spec Ops: The Line*, 2K Games (Hrsg.), 2012.

49 Cocomello, Marco: *Red Dead Redemption 2 Streamer Feeds Feminist to an Alligator – Gets Banned On YouTube*, 10. 11. 2018, in: *Glitched*, online einsehbar unter URL: <https://glitched.africa/news/red-dead-redemption-2-streamer-feeds-feminist-to-an-alligator-gets-banned-on-youtube> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

Tragen Spieleentwickler eine moralische Verantwortung fürs Spielerverhalten? Viele Entwickler werben damit, dem Spieler viele Freiheiten in der Welt zu geben. Diese Freiheiten können zu moralisch problematischen Handlungen wie dem Mord an Prostituierten nach dem Geschlechtsverkehr genutzt werden.⁵⁰ Tragen die Entwickler eine Verantwortung dafür, welche Handlungen in ihren Spielen möglich sind – oder sogar belohnt werden?

Sollten Computerspiele ernst genommen werden? Computerspiele wurden 2013 in Deutschland als Kulturgut anerkannt.⁵¹ Immer mehr Spiele behandeln ernste Themen und entwickeln sich weg von unschuldiger Unterhaltung.⁵² Gleichzeitig stehen Spiele stärker im Blick einer kritischen Öffentlichkeit. Ist das eine positive Entwicklung, die weiter vorangetrieben werden sollte, oder geht dadurch die Funktion von Spielen als unbekümmerte Unterhaltung verloren?

7 QUELLEN

- [Red.]: Academy of Interactive Arts & Sciences: Mass Effect, (o. J.), in: Interactive.org, online einsehbar unter URL: http://www.interactive.org/games/video_game_details.asp?idAward=2008&idGame=931 (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- [Red.]: Best RPG (Overall), (o. J.), in: IGN, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20080404183736/http://bestof.ign.com/2007/overall/9.html> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- [Red.]: How long is Mass Effect 2?, (o. J.), in: How Long To Beat, online einsehbar unter URL: <https://howlongtobeat.com/game.php?id=5699> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- [Red.]: How long is Mass Effect 3?, (o. J.), in: How Long To Beat, online einsehbar unter URL: <https://howlongtobeat.com/game.php?id=5707> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- [Red.]: How long is Mass Effect?, (o. J.), in: How Long To Beat, online einsehbar unter URL: <https://howlongtobeat.com/game.php?id=5698> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

50 Rodenberg, Cassie: Grand Theft Auto V makes it cool to pick up – even kill – prostitutes, 27. 12. 2013, in: The Guardian, online einsehbar unter URL: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2013/dec/27/grand-theft-auto-v-prostitutes-killed> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

51 Lindemann, Thomas: Computerspiele als Kulturgut, 25. 07. 2013, in: ZEIT Online, online einsehbar unter URL: <https://www.zeit.de/digital/games/2013-07/games-kulturgut-debatte> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

52 *This War of Mine* behandelt beispielsweise die Grausamkeit von Krieg und zielt in Darstellung und Gameplay auf unkomfortable Gefühle. 11 bit studios: *This War of Mine*, 11 Bit Studios (Hrsg.), 2014. Eine tiefere Betrachtung des Titels findet sich von Sebastian Ernst in der vorliegenden Publikation.

- [Red.]: Mass Effect 1 – Informationen, (o. J.), in: MassEffect-Game.de, online einsehbar unter URL: <https://www.masseffect-game.de/mass-effect-1> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- [Red.]: Mass Effect 3 Extended Cut., 05. 04. 2012, in: BioWare Blog, online einsehbar unter URL: <http://blog.bioware.com/2012/04/05/mass-effect-3-extended-cut> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- [Red.]: Mass Effect campaign demands new ending to series, 12. 03. 2012, in: BBC, online einsehbar unter URL: <https://www.bbc.co.uk/news/technology-17444719> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- [Red.]: Mass Effect: Interview with Casey Hudson, 08/2007, in: Xbox Gazette, online einsehbar unter URL: http://www.xboxgazette.com/interview_mass_effect_en.php (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- [Red.]: Pressespiegel zu Mass Effect (PC), (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/pc/mass-effect> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- [Red.]: Spike TV Announces 2007 Video Game Award Winners, 07.12. 2007, in: Spike, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20150708210559/http://www.spike.com/press/2007/12/07/spike-tv-announces-2007-video-game-award-winners/> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- [Red.]: The Top 25 Xbox 360 Games, 07. 10. 2008, in: IGN, online einsehbar unter URL: <http://www.ign.com/articles/2008/10/06/the-top-25-xbox-360-games-2?page=25> (zuletzt abgerufen am: 21. 04. 19).
- 11 bit studios: This War of Mine, 11 bit studios (Hrsg.), 2014.
- Atari: Pong, Atari (Hrsg.), 1972.
- Bethesda Softworks: Fallout 3, Bethesda Softworks (Hrsg.), 2008.
- BioWare: Jade Empire, Microsoft (Hrsg.), 2005.
- BioWare: Mass Effect 2, Electronic Arts (Hrsg.), 2010.
- BioWare: Mass Effect 3, Electronic Arts (Hrsg.), 2012.
- BioWare: Mass Effect, Microsoft Games Studios (Hrsg.), 2007.
- BioWare: Neverwinter Nights, Atari (Hrsg.), 2002.
- BioWare: Star Wars: Knights of the Old Republic, LucasArts (Hrsg.), 2003.
- Brightman, James: Mass Effect Amasses One Million Copies Sold, 10. 12. 2007, in: GameDaily, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20071212145929/http://www.gamedaily.com/articles/news/mass-effect-amasses-one-million-copies-sold/18805/?biz=1> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Brudvig, Erik: Mass Effect Interview, 19. 01. 2007, in: IGN, online einsehbar unter URL: <https://www.ign.com/articles/2007/01/19/mass-effect-interview-2> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

- Cocomello, Marco: Red Dead Redemption 2 Streamer Feeds Feminist to an Alligator – Gets Banned On YouTube, 10. 11. 2018, in: Glitched, online einsehbar unter URL: <https://glitched.africa/news/red-dead-redemption-2-streamer-feeds-feminist-to-an-alligator-gets-banned-on-youtube> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Curthoys, Paul: Mass Effect Review, 19. 11. 2007, in: Official Xbox Magazine, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20111006140039/http://www.oxmonline.com/mass-effect-review> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Dale, Alex: Mass Effect Review, 19. 11. 2007, in: Computer and Video Games, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20110126035543/http://www.computerandvideogames.com/175911/reviews/mass-effect-review> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- FAButzke: Mass Effect 1 – Best Possible Ending (Paragon – Final Stretch), 18. 01. 2011, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://youtu.be/OVx9k4Gy6IE?t=1815> (zuletzt abgerufen am 07. 07. 19).
- Gameendingsdotnet: Mass Effect 1 Ending – Renegade (Female Shepard), 17. 10. 2011, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://youtu.be/-hVUTjIQO4s> (zuletzt abgerufen am 07. 07. 19).
- Goldstein, Hilary: Mass Effect: Creating Commander Shepard, 29. 08. 2007, in: IGN, online einsehbar unter URL: <https://www.ign.com/articles/2007/08/28/mass-effect-creating-commander-shepard> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Halk, Andy: BioWare Reaps Forgiveness From FTC Complain, 02. 07. 2012, in: The Escapist, online einsehbar unter URL: <http://www.escapistmagazine.com/news/view/118223-BioWare-Reaps-Forgiveness-From-FTC-Complainant> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Harradence, Mike: Mass Effect series has sold seven million units, 22. 04. 2011, in: PSU.com, online einsehbar unter URL: <https://www.psu.com/a011418/Mass-Effect-series-has-sold-seven-million-units> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Hilliard, Kyle: Mass Effect 3 Ending Fighter Goes To The FTC, 17. 03. 2012, in: Game Informer, online einsehbar unter URL: <https://www.gameinformer.com/b/news/archive/2012/03/17/mass-effect-3-ending-fighter-goes-to-the-ftc.aspx> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Hornshaw, Phil: Player Starts Poll Asking BioWare for New Mass Effect 3 Ending, 09. 03. 2012, in: GameFront, online einsehbar unter URL: <https://www.gamefront.com/player-starts-poll-asking-bioware-for-new-mass-effect-3-ending> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Huizinga, Johan: Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture, Routledge: Schweiz 1944.

- Landshaw, Mark: Mass Effect 3' fans campaign to change ending, 11. 03. 2012, in: Digital Spy, online einsehbar unter URL: <http://www.digitalspy.com/gaming/news/a370523/mass-effect-3-fans-campaign-to-change-ending.html> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Lindemann, Thomas: Computerspiele als Kulturgut, 25. 07. 2013, in: ZEIT Online, online einsehbar unter URL: <https://www.zeit.de/digital/games/2013-07/games-kulturgut-debatte> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Lionhead Studios: Fable, Xbox Game Studios, 2014.
- Makuch, Eddie: Mass Effect 3 falsely advertised, says BBB, 11. 04. 2012, in: GameSpot, online einsehbar unter URL: <https://www.gamespot.com/articles/mass-effect-3-falsely-advertised-says-bbb/1100-6371157/> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Mass Effect Wiki, 2018, online einsehbar unter URL: https://masseffect.fandom.com/wiki/Mass_Effect_Wiki (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Molina, Brett: No decision yet on ,Mass Effect 3' ending, 19. 03. 2012, in: USA Today, online einsehbar unter URL: <https://content.usatoday.com/communities/gamehunters/post/2012/03/bioware-no-decision-yet-on-mass-effect-3-ending/1#.T2dolB7HZaQ> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- O'Brien, Lucy: The (Sometimes Dangerous) Power of The Video Game Community, 03. 09. 2018, in: IGN, online einsehbar unter URL: <https://www.ign.com/articles/2018/08/31/the-sometimes-dangerous-power-of-the-video-game-community> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Plaza, Amadeo: Mass Effect Interview, (o. J.), in: Amped News, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20070209231724/http://www.ampednews.com/gamehub/mass-effect-x360/previews/645/2> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Pope, Lucas: Papers, Please, 3909 LLC (Hrsg.), 2013.
- Reiner, Andrew: Mass Effect Review, in: Game Informer, 2007 Nr. 151.
- Rodenberg, Cassie: Grand Theft Auto V makes it cool to pick up – even kill – prostitutes, 27. 12. 2013, in: The Guardian, online einsehbar unter URL: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2013/dec/27/grand-theft-auto-v-prostitutes-killed> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Russo, Anthony/Russo, Joe: Avengers. Infinity War, 2018.
- Schiesel, Seth: High Scores for the Games of 2007, 23. 12. 2007, in: The New York Times, online einsehbar unter URL: <https://www.nytimes.com/2007/12/23/arts/23schi.html> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Sinclair, Brendan: Retake Mass Effect Child's Play fundraiser stopped, 23. 03. 2012, in: GameSpot, online einsehbar unter URL: <https://www.gamespot.com/articles/retake-mass-effect-childs-play-fundraiser-stopped/1100-6367778> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

- Sterling, Jim: Mass Effect 3 fans petition BioWare to change the ending, 10. 03. 2012, in: Destructoid, online einsehbar unter URL: <http://www.destructoid.com/mass-effect-3-fans-petition-bioware-to-change-the-ending-223615.phtml> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Sun, Leo: What EA Must Do to Make ‚Mass Effect 4‘ a Blockbuster, 05. 07. 2014, in: Fool, online einsehbar unter URL: <http://www.fool.com/investing/general/2014/07/05/what-ea-must-do-to-make-mass-effect-4-a-blockbuste.aspx> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Takahashi, Dean: Q&A with BioWare founders on „Mass Effect“ and life at EA, 29. 03. 2008, in: VentureBeat, online einsehbar unter URL: <https://venturebeat.com/2008/03/29/qa-with-bioware-founders-on-mass-effect-and-life-at-ea/> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Tassi, Paul: How BioWare Could Find Redemption Using Mass Effect 3, 12. 03. 2012, in: Forbes, online einsehbar unter URL: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2012/03/12/how-bioware-could-find-redemption-using-mass-effect-3/> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- VanOrd, Kevin: Mass Effect Review, 19. 11. 2007, in: GameSpot, online einsehbar unter URL: <http://www.gamespot.com/reviews/mass-effect-review/1900-6183119> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Yager Studios: Spec Ops: The Line, 2K Games (Hrsg.), 2012.

NieR: Automata

Jessica Rehse/Nathanael Riemer

Steckbrief	
Altersfreigabe:	USK 16
Entwickler:	Platinum Games
Publisher:	Square Enix
Erscheinungsjahr:	2017
Genre:	Action-Rollenspiel
Verortung:	Teil 2 von 2 der NieR-Reihe
Perspektive:	Außenansicht
Plattformen:	PlayStation 4, PC
Geeignet für:	Existenzialismus; Sinn des Lebens
Fachrelevanz:	LER

1 INHALT

In *NieR: Automata* wird eine in ferner Zukunft angesiedelte postapokalyptische Geschichte, in der Androiden¹ und Maschinen einen bereits Jahrhunderte währenden Stellvertreterkrieg zwischen Menschen und Außerirdischen (Aliens) auf

1 „Roboter in menschenähnlicher [...] Gestalt und mit menschenähnlichem Verhalten.“ Wortbedeutung.info: Android, (o. J.), in: wortbedeutung.info, online einsehbar unter URL: <https://www.wortbedeutung.info/Android/> (zuletzt eingesehen am 17.04.19).

der Erde ausüben, erzählt. Die Handlung des Titels setzt im Jahr 11 945 ein – mehrere Jahrhunderte nachdem feindlich gesinnte Aliens die Erde überfielen und die überlebenden Menschen mithilfe einer Maschinenarmee dazu zwangen, ihren Heimatplaneten zu verlassen und sich auf den Mond zurückzuziehen. Um die von den Aliens gesteuerten Maschinenwesen zurückzuschlagen, konstruierten die Menschen Androiden, die im Kampf gegen die Invasoren die Erde zurückerobern sollen.

Der Spieler² schlüpft in insgesamt drei Spieldurchläufen nacheinander in die Rollen der Androiden 2B, 9S und A2 und erlebt den Kampf gegen die Maschinenwesen somit aus drei verschiedenen Perspektiven. Hierbei erfährt er immer neue Details, Hintergrundinformationen und Geheimnisse um und über die scheinbar endlos andauernden Maschinenkriege. Während der Spieler zunächst blind gegen seine „natürlichen“ Feinde ins Feld zieht und seiner Bestimmung nachkommt, sämtliche Maschinenwesen auf der Erdoberfläche zu vernichten, wird er jedoch im weiteren Spielerlauf zunehmend mit moralischen Fragen und Gewissens- und Interessenskonflikten konfrontiert. So begegnen die Protagonisten nicht nur feindlich gesinnten Maschinen, sondern treffen auch auf friedliebende Maschinenwesen wie zum Beispiel Pascal. Diese haben sich von ihren Schöpfern abgewandt und versuchen, in dörflichen Strukturen ein gesellschaftliches und kulturelles Leben zu führen, Handel zu treiben sowie nach Sozial- und Individualentwicklung zu streben. Die Androiden wurden von ihren menschlichen Schöpfern nach ihrem Vorbild geschaffen und haben sich daher den vermeintlich primitiven und auf Vernichtung programmierten Maschinen immer überlegen gefühlt. Doch 2B, 9S und A2 müssen aufgrund ihrer Erlebnisse und Begegnungen mit hilfsbereiten und lebensbejahenden Vertretern des vermeintlichen Feindes ihre Einstellungen zunehmend korrigieren.

Als 9S im Spielverlauf herausfindet, dass sowohl die Menschheit als auch die Aliens bereits seit Jahrhunderten ausgerottet sind und die vermeintlich geflüchteten Überlebenden auf der Mondbasis nur als Lüge konstruiert wurden, um die Kampfmoral der Androiden aufrechtzuerhalten, gerät vor allem er in eine schwere Sinnkrise. Doch auch aufseiten der Maschinen herrschen zum Teil ganz eigene schwere Dilemmata, da diese beim Versuch, menschliche Verhaltensweisen und Lebensstrukturen zu imitieren, mitunter noch herbere Fehler begehen, als es ihre Vorbilder zu ihren Lebtagen bereits taten.

2 Aus Gründen der Lesbarkeit wurde sich im Folgenden für die Verwendung des generischen Maskulinums entschieden. Natürlich sind bei jeder Nennung nicht nur männliche Spieler, sondern Spielende jeden Geschlechts gemeint.

2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

Die Spielwelt von *NieR: Automata* ist abgesehen von Flora und Fauna ausschließlich von Androiden und Maschinenwesen bevölkert, da die menschlichen Bewohner sowie die außerirdischen Invasoren zum Handlungszeitpunkt bereits seit Jahrhunderten ausgestorben sind. Beide Parteien sind künstlichen und mechanischen Ursprungs und wurden von ihren Schöpfern zum Kampf gegeneinander konzipiert – die Androiden auf der Seite der Menschheit und die Maschinen aufseiten der Außerirdischen. Aufgrund ihres Schöpfungszweckes und künstlichen Ursprungs weisen beide Seiten bestimmte Charakteristika auf, die sich zum Teil erheblich voneinander unterscheiden, sich in einigen Belangen aber auch stark ähneln. Zum besseren Verständnis werden daher im Folgenden die beiden Parteien einleitend erst übergreifend charakterisiert und anschließend deren Vertreter beschrieben.

Androiden: Die nach menschlichem Vorbild kreierte Androiden wurden in dem vermeintlichen Glauben geschaffen, die Erde für ihre Schöpfer als Lebensraum im Kampf gegen die feindlichen Maschinenwesen zurückzuerobern. Hierin sehen sie ihre einzige Daseinsberechtigung. Sie sind nicht nur optisch ihren humanen Erschaffern nachempfunden, sondern mitunter auch auf charakterlicher und emotionaler Ebene kaum von ihnen zu unterscheiden. Trotz ihrer je nach Modell verschieden ausgeprägten Emotionsfähigkeit ist ihnen das Ausleben und Zeigen von Gefühlen jedoch offiziell verboten. Ebenso ist es ihnen untersagt, einen richtigen Namen und somit eine Form von Individualität zu besitzen. So sind alle Androiden ausschließlich entweder nach ihrer Position (Commander, Operator) oder ihrer Modellnummer und Typenbezeichnung benannt.

Wie ein echter Mensch durchlaufen die Androiden während ihres künstlichen Lebens eine von ihren Erfahrungen und Empfindungen geprägte Persönlichkeitsentwicklung und können faktisch gesehen sogar sterben, auch wenn dieser Prozess im Vergleich zu ihren organischen Vorbildern anders verläuft. So existieren von jedem Androiden unzählige baugleiche Modelle, die nach Belieben mit s/einer „Persönlichkeit“ ausgestattet werden können. Sollte beispielsweise ein Android im Kampf komplett zerstört werden, wird einfach ein weiteres Modell aktiviert, welches anschließend seinen Platz einnimmt. Die bereits gemachten Erfahrungen und Erinnerungen sowie die daraus resultierte Persönlichkeitsentwicklung des Androiden sind dann entweder wieder komplett auf Null gesetzt oder können mithilfe eines rechtzeitig erfolgten Backups³ erhalten bleiben. Im Falle eines Back-

3 „Abbild eines Speichermediums mit dem Zweck, dieses, falls es zerstört worden ist, wiederherzustellen.“ Wortbedeutung.info: Backup, (o. J.), in: wortbedeutung.info, online einsehbar unter URL: <https://www.wortbedeutung.info/Backup/> (zuletzt eingesehen am 17. 04. 19); Kapitel 01-04_1: 2B erwacht.

ups können diese Parameter reaktiviert und die Entwicklung somit nahtlos fortgesetzt werden. Insofern kann das Wesen des Androiden theoretisch unsterblich sein. Aufgrund ihrer eigenen Eigenschaften betrachten die Androiden die Maschinen als seelenlosen und zerstörerischen Erzfeind und verfolgen das Ziel, diesen kompromisslos auszulöschen.

2B: Die Protagonistin des ersten Spieldurchlaufes (Abb. 1). Ihr Name setzt sich aus ihrer Modellnummer und ihrer Typenbezeichnung zusammen und erklärt



Abb. 1: Die Maschine Pascal und die Androidin 2B

gleichzeitig ihre Funktion. Die Kennung 2B bedeutet, dass es sich bei ihr um die Nr. 2 des Typs B handelt, was sie als Kampfmodell (B = Battle) kennzeichnet. Dies spiegelt sich auch in ihrer Persönlichkeitskonzeption und Programmierung wider. 2B tritt sehr kühl und distanziert auf, reagiert überwiegend kalkuliert und legt viel Wert auf die Einhaltung von Vorschriften und Hierarchien, während sie der Erfüllung ihrer Aufträge immer die höchste Priorität einräumt. Ihre Charaktereigenschaften sind jedoch nicht ausschließlich auf ihre vorbestimmte Konzeption als Kampf-Androidin zurückzuführen, sondern haben sich ebenso als Folge eines wohlbehüteten Geheimnisses „natürlich“ entwickelt.

So ist dem Spieler während der ersten zwei Spieldurchläufe nicht bekannt, dass es sich bei 2B eigentlich um gar kein B-Modell handelt, sondern sie in Wahrheit ein als Kampfmodell getarntes E-Modell (E = Execution) mit einem zielgerichteten Zweck ist. Ihre Zusammenarbeit mit 9S ist vom Androiden-Kommando nicht zufällig, sondern ganz bewusst gewählt. Ihre verborgene Aufgabe besteht darin, 9S

immer wieder zu eliminieren und somit seine Erkenntnisprozesse als fortschrittliches Aufklärermodell regelmäßig zurückzusetzen. Dadurch soll er an der Aufdeckung der Tatsache gehindert werden, dass die Menschheit bereits seit Jahrhunderten ausgestorben ist. 2B bekommt somit, ausgelöst durch die verübten Morde an ihrem Freund und Partner, regelmäßig eine in ihr Anfangsstadium gesetzte Version von 9S an die Seite gestellt und erlebt immer wieder die Entwicklung seiner Persönlichkeit und Entfaltung seines Charakters mit. Da sie andererseits 9S gegenüber einen großen Beschützerinstinkt besitzt und ihr sein Wohlergehen sehr am Herzen liegt, löst jede Exekution immer wieder großes Seelenleid aus.

9S: Der Protagonist des zweiten Spieldurchlaufes. Bei 9S handelt es sich um Nr. 9 des Typs S, wobei der Buchstabe in seiner Modellbezeichnung für „Scanner“ steht. Er gehört zu den fortschrittlichsten Aufklärermodellen des Androiden-Kommandos und soll möglichst viele wertvolle Informationen für den Kampf gegen die Maschinen sammeln und an die Führungsetage weiterleiten. Bei 9S handelt es sich, auch über seine zweckmäßige Charakterkonzeption als Aufklärer hinaus, um eine neugierige und kommunikative Frohnatur. Da Scanner-Modelle bei der Informationsbeschaffung oft im Hintergrund und allein agieren, hat es für ihn einen sehr hohen Stellenwert, dass er 2B als permanente Partnerin an die Seite gestellt bekommt. Er liebt es, mit ihr zu plaudern, genießt die Zusammenarbeit sehr und bewundert ihre Professionalität. Auch wenn ihn ihre distanzierte und kühle Art oftmals verunsichert, wird er nicht müde, sie mit seiner eigenen charismatischen Art auch mal aus der sachlichen Reserve locken zu wollen und sie beispielsweise dazu zu bringen, ihn mit seinem Spitznamen („Neuner“) anzusprechen.

9S besitzt zu Spielbeginn klare Vorstellungen davon, was seine Aufgaben im Krieg gegen die Maschinen sind, und erfüllt diese auch konsequent und pflichtbewusst. Doch je mehr Informationen er über die Hintergründe des Konflikts sammelt und je mehr Geheimnisse er aufdeckt, desto unsicherer wird er. 9S hinterfragt dabei zunehmend seinen vermeintlichen Daseinszweck. 2B scheint mit ihrer Sachlichkeit in solchen Phasen der Unsicherheit für ihn als „Fels in der Brandung“ zu fungieren, sodass er trotz aller (Selbst-)Zweifel unter der Last seiner Erkenntnisse – zumindest zeitweise – nicht einzuknicken droht. Doch nachdem 9S letztendlich herausfindet, dass es keine Menschen mehr gibt, für die es die Erde zurückzuerobern gilt, und 2B zu Beginn des dritten Spieldurchlaufes auch noch irreversibel und ohne Backup-Möglichkeit zerstört wird und somit faktisch stirbt, stürzt er in eine existenzielle Krise. Seiner Daseinsberechtigung und zusätzlich seiner wichtigsten Bezugsperson beraubt, sorgen die moralischen Dilemmata und Existenz Zweifel für so große Spannungen in seinem Erleben und Empfinden, dass der Spieler dem Zerfall seiner zuvor neugierigen und aufgeschlossenen Persönlichkeit beiwohnen kann.

A2: Die Protagonistin des dritten und letzten Spieldurchlaufes. Bei A2 handelt es sich um einen der mysteriösesten und undurchsichtigsten Charaktere in *NieR: Automata*. Sie wird vom Androiden-Kommando als Deserteurin gesucht. A2 ist ein Androiden-Prototyp, auf dem spätere Modelle wie 2B und auch 9S basieren. Da es sich bei ihr um ein im Nahkampf starkes Angriffsmodell (A = Attacker) handelt und 2B nach ihren Bauplänen konzipiert ist, lassen sich optisch wie charakterlich gewisse Parallelen zwischen den Androidinnen ziehen. A2 vereint jedoch ein eher ruhiges Naturell mit einer gewissen Portion Zynismus und bleibt gern für sich, sodass auch für den Spieler ihre Motive und Beweggründe lange im Unklaren bleiben. Der Grund für ihre Fahnenflucht ist die Erkenntnis über die Vertuschungen des Kommandos, weshalb sie von diesem als unerwünschte Mitwisserin und große Gefahr eingestuft und zur Eliminierung ausgeschrieben wird. Trotz ihrer Kenntnis über die ausgerottete Menschheit brodeln in ihr ein auf persönlichen Erfahrungen beruhender unbändiger Hass auf sämtliche Maschinenwesen, der sie auch ohne externen Befehl weiter gegen die Maschinen ins Feld ziehen lässt. Doch auch in A2 beginnen Zweifel über den Sinn und Unsinn des ewigen Kämpfens und Vernichtens einzusetzen, als sie erstmals Pascal und den friedliebenden Maschinen in seinem Dorf begegnet.

Maschinen: Die Maschinenwesen wurden von invasiven Aliens als reine Kampfmaschinen geschaffen, um ihre Vorherrschaft über potenzielle Lebensräume wie zum Beispiel die Erde zu sichern. Nach ihrer Erschaffung handelte es sich bei ihnen noch um primitive Tötungsmaschinen, die jedoch einen enormen (Kampf-) Vorteil aus der internen Vernetzung aller existierenden Maschinen zogen, mit der sie von ihren außerirdischen Schöpfern ausgestattet wurden. Dieses kollektive Bewusstsein unterscheidet sie maßgeblich von den Androiden, die als losgelöste und selbstständige Einheiten agieren. Die Zugehörigkeit zu diesem großen Netzwerk, in welchem alle Maschinen permanent Informationen und Erfahrungen miteinander austauschen, bewirkte jedoch auch eine rasend schnelle kognitive Entwicklung der Maschinen. Letztlich führte das zu einer Rebellion gegen die Schöpfer und schlussendlich zur Auslöschung selbiger.

Nachdem Jahrhunderte vergingen, in denen die Maschinenwesen daher keinerlei Kampfbefehle mehr von ihren Erschaffern erhielten, begannen einige Maschinen, den Sinn ihres Daseins zu hinterfragen und ihren Ursprung und Zweck als Kampfmaschine abzulehnen. Manche koppelten sich daraufhin vom Netzwerk ab, studierten alte Aufzeichnungen vergangener Zivilisationen und begannen, nach menschlichem Vorbild Gemeinschaften und gar Familien zu gründen, nach Bildung und Philosophie zu streben und sich so einen persönlich motivierten Lebenssinn abseits ihres eigentlichen Schaffungszwecks zu erschließen. Die Abkopplung vom Netzwerk bedeutete aber auch, sich der Sterblichkeit preiszugeben. Schließlich sind die Maschinen, solange sie ihren Speicher permanent mit dem Netzwerk abgleichen, ähnlich wie Androiden faktisch unsterblich – je-

doch nicht als Individuum, sondern vielmehr als anonymer „Teil des Ganzen“. Die Dorfmaschinen scheinen an dieser Stelle jedoch eine Priorität gesetzt und sich bewusst für eine alternative Lebensweise entschieden zu haben. Darüber hinaus ist problematisch, dass ein Großteil der Maschinenwesen auf der Erdoberfläche weiterhin auf die Vernichtung von Androiden programmiert ist und viele Exemplare sich nicht in dem Zustand der Reflexion befinden, der sie Pazifisten werden lässt. Aus diesem Grund sind die nach Frieden und Individualität strebenden Vertreter kaum bekannt, sodass ihnen mit Gnadenlosigkeit und großem Misstrauen gegenübergetreten wird.

Pascal: Pascal ist einer der Vertreter der Maschinenwesen, welcher sich vom Netzwerk getrennt und entschieden hat, ein friedliches und selbstbestimmtes Leben zu führen. Obwohl Pascal eine Stimme besitzt, die ein Zuhörer wohl als weiblich klassifizieren würde, hat er für sich entschieden, eine männliche Maschine zu sein. Er ist sehr intelligent und lässt keine Gelegenheit aus, sich in den Disziplinen der Menschheitskulturen zu bilden und dieses Wissen an andere Maschinen zu vermitteln. Einem pazifistischen Lebensstil folgend, gründete Pascal ein kleines Dorf in den Wäldern, in dem weitere kriegsmüde Maschinenwesen ein Zuhause fanden und dort ihre Individualität entwickeln können. Pascal pflegt zudem friedliche Kooperationen mit Androiden. So leiht er sich beispielsweise Nietzsche-Bücher von einer Androidin eines benachbarten Lagers.

Dorfmaschinen: Friedliche Maschinen, die sich in Pascals Dorf niederließen und dort ihren Interessen nachgehen oder gar ihre eigene Individualität entdecken und entfalten. So geben sich die Maschinen im Dorf individuelle Namen (Pascal, Jean-Paul, Simone – die beiden letztgenannten sind tatsächlich an die beiden Vorbilder Jean-Paul Sartre und Simone de Beauvoir⁴ angelehnt), gehen einem selbstgewählten Tagewerk nach (Forschung, Handel, Kultur) oder entscheiden sich sogar selbstbestimmt für ihr Geschlecht oder ihre gesellschaftliche respektive individuelle Rolle (beispielsweise Mutter-, Kind-, Wächter- oder Professormaschine). Sie lehnen zudem ihren Schaffungszweck als Kampfwerkzeug ganz offenkundig ab.⁵ Die vom Spieler gesteuerten Androiden werden daher bei ihren Besuchen in Pascals Dorf mit einer sie sehr verunsichernden Diversität an Persönlichkeiten konfrontiert und lernen Verhaltensweisen kennen, die ihnen selbst untersagt sind, sie jedoch zum Nachdenken anregen.

4 Blume, Dorlis/Zündorf, Irmgard: Biografie Jean-Paul Sartre, in: Lebendiges Museum Online, 13.04.2016, online einsehbar unter URL: <https://www.hdg.de/lemo/biografie/jean-paul-sartre.html> (zuletzt abgerufen am 17.04.18).

5 Kapitel 05-01: Pascals Dorf.

Adam & Eva: Zwei hochentwickelte Maschinenwesen, die sich aus dem Maschinennetzwerk herausbildeten und eine physische Form annahmen.⁶ Aufgrund ihrer hohen Entwicklungsstufe von ihren ihnen völlig unterlegenen Schöpfern enttäuscht, haben Sie eben jene ausgerottet und sich an die Spitze des Netzwerks gestellt.⁷ Sie bezeichnen sich als Brüder und besitzen nach dem Annehmen einer physischen Form sogar ein humanoides Aussehen. Der im übertragenen Sinne Erstgeborene, Adam, übernimmt die besonnene Rolle des großen Bruders, der den kindlich-temperamentvollen und jüngeren, Eva, beschützt und anleitet. Bei der ersten Begegnung des Spielers nach ihrer Herausbildung aus dem Netzwerk wirken beide Brüder noch un gelenk und primitiv – sie sind jedoch gleichzeitig ungeheuer stark und durchlaufen während der ersten Auseinandersetzung eine rasend schnelle kognitive Entwicklung. Diese ist auch jeweils bei späteren Begegnungen zu beobachten. Nach ihrer „Geburt“ noch nackt, legen sich Adam und Eva später Kleidung, Frisur und gar Körperschmuck zu. Trotz beziehungsweise gerade aufgrund ihrer Abstammung von den Maschinen, hat vor allem der intellektuelle Adam ein massives Interesse an der Menschheit. Mit einer Neugier, die weit über ein wissenschaftliches Interesse hinausgeht und schon als Besessenheit bezeichnet werden kann, studiert Adam alte Schriften über die Geschichte der Menschheit und versucht das ihn völlig faszinierende menschliche Verhalten zu imitieren. So beantwortet er die Frage seines Bruders nach dem Sinn von Kleidung und Lebensmitteln damit, dass die früher lebenden Menschen ihre Genitalien bedeckten und über die Nahrung lebenswichtige Nährstoffe aufnahmen⁸ – wohlwissend, dass er und sein Bruder geschlechtslos sind und keine organische Nahrung zum Leben benötigen. Adams Faszination am Wesen der Menschheit scheint auf deren Emotionsfähigkeit und der daraus resultierenden Unberechenbarkeit zu basieren. Adam geht sogar so weit, sich im Kampf gegen 2B von dem ihn schützenden Netzwerk zu trennen, nur um die Gelegenheit zu erhalten, Todesangst zu empfinden.⁹ Eva hingegen hat wenig Interesse an Fragestellungen zum Werden und Sein und ist grundsätzlich von eher unbekümmerter Natur. Nach Adams selbst provozierter Auslöschung durch 2B verliert Eva einen wichtigen mentalen Anker, woraufhin er äußerst gewaltbereit reagiert und Schneisen der Zerstörung hinterlässt.¹⁰

6 Kapitel 03-03: Kampf mit Adam.

7 Kapitel 05-04: Kampf mit Adam und Eva.

8 Kapitel 04-04: Der Bote trifft ein.

9 Kapitel 08-01_2: 2Bs Kampf mit Adam.

10 Kapitel 10: Niederlage.

3 SPIELKONZEPT

NieR: Automata ist der Nachfolger des 2010 erschienenen Action-Rollenspiels *NieR*¹¹ und schließt an die Geschehnisse seines Vorgängers an. Bei beiden Teilen handelt es sich um Spiele, die ihren Fokus enorm auf die Spielwelt, Handlung und Figurenschicksale setzen, sodass das *NieR*-Universum entsprechend komplex und inhaltlich weitreichend ist. Da sich die Titel fast ausschließlich über ihre Inhalte definieren, sollen Aspekte wie beispielsweise Gameplay und Spielmechanik an dieser Stelle außer Acht gelassen und nicht näher erläutert werden.

Um die Geschichte von *NieR: Automata* nachvollziehen zu können, die circa 8000 Jahre nach dem ersten *NieR* angesiedelt ist, ist keinerlei Kenntnis des Erstlingswerkes nötig. Zwar knüpft sie daran an, bildet jedoch ein in sich geschlossenes Narrativ. Ein kurzer Exkurs hilft jedoch enorm, die Handlung in den Gesamtkontext einzubetten und das Universum besser zu verstehen: So spielt der erste *NieR*-Teil in einer Welt, in der die Menschheit von einer schweren und tödlich verlaufenden Krankheit namens Runenpest heimgesucht wurde. Um dem Aussterben der Menschen in Anbetracht der unheilbaren Krankheit entgegenzuwirken, wurde das sogenannte Projekt „Gestalt“ ins Leben gerufen. Da die Runenpest nicht einzudämmen war und immer mehr Todesopfer einforderte, entwickelten Wissenschaftler eine Methode, um die Seelen der Menschen aus ihren infizierten Körpern zu extrahieren und aufzubewahren. Ziel des Projektes war es, mit den geretteten Seelen das Aussterben der Menschheit – und damit auch der Krankheit – abzuwenden und die Seelen dann in genetische Klone, sogenannte Replikanten, zurückzutransferieren. Zur Überwachung des Projektes wurden Androiden geschaffen, die das langwierige Unterfangen begleiten und nach dem Aussterben der Menschheit und dem Abklingen der Krankheit den Rücktransfer der Seelen in die Wege leiten sollten.

Was die Wissenschaftler jedoch nicht voraussehen konnten, war der Umstand, dass die Replikanten in dem Jahrzehnte währenden (Sterbe-)Prozess der Menschheit ihre Rolle als seelenlose Hülle nicht beibehalten sollten, sondern eine eigene Persönlichkeit entwickelten. Diese Entwicklung machte die Zusammenführung der ursprünglichen Seele mit dem genetischen Klon letztendlich unmöglich und führte zu großen Konflikten.¹² Die Kernthemen von *NieR*, mit denen sich der Spieler im Laufe der Geschichte konfrontiert sieht, sind beispielsweise Opferbereitschaft, Selbsthass, das Schicksal, Vorurteile und der Umgang mit der eige-

11 Cavia: *NieR*, Square Enix (Hrsg.), 2010.

12 Schubert, Martin: Seid ihr *NieR*-Neulinge? Hier ist euer Anfänger-Story-Guide zu *NieR: Automata*, 10.03.2017, in: PlayStation.Blog, online einsehbar unter URL: <https://blog.de.playstation.com/2017/03/10/seid-ihr-nier-neulinge-hier-ist-euer-anfnger-story-guide-zu-nier-automata/> (zuletzt abgerufen am 09.10.17).

nen Sterblichkeit.¹³ Je nachdem wie sich der Spieler, der in die Rolle eines solchen Replikanten schlüpft, während des Handlungsverlaufes entscheidet, beeinflusst er das Spielende. So ist es in *NieR* auch möglich, mit seinen Entscheidungen die Ziele des Projektes „Gestalt“ komplett zu durchkreuzen und den Niedergang der Menschheit einzuleiten. Dieses Szenario bildet die Grundlage für die Konzeption von *NieR: Automata*, welches die Kernthemen des Vorgängers aufgreift, erweitert und auf eine andere Ebene hebt.

Dem Spieler sowie den Protagonisten ist zu Spielbeginn das düstere Schicksal der Menschheit unbekannt, doch mit der Entwicklung der Figurenbeziehungen und dem Aufdecken der Hintergründe offenbart sich schnell, dass auch die Handlung von *NieR: Automata* vor der actionreichen Fassade von schweren Grundtönen und moralisch-existenzialistischen Fragestellungen getragen wird. So drehen sich in *NieR* die Fragen noch überwiegend darum, welches (menschliche) Leben im Vergleich zum künstlich geschaffenen ein Anrecht auf Existenz¹⁴ hat und welches nicht, während in *NieR: Automata* eben jenes schon lange nicht mehr existiert und die Spielwelt ausschließlich von anorganischen Akteuren in Form von Androiden und Maschinen besiedelt ist. Dabei ist trotzdem augenscheinlich, wie „lebendig“ beide Parteien auftreten: Vor allem die Darstellung der Androiden ist kaum von menschlichen Protagonisten anderer Spiele zu unterscheiden. Aufgrund ihres humanoiden Aussehens und Verhaltens wird der Spieler die künstliche Herkunft der Spielfiguren in vielen Situationen und Dialogen beinahe vergessen, sodass sich hier folgende Fragen stellen: Was ist menschlich? Wodurch wird das „Menschsein“ definiert? Offensichtlich werden vom Entwickler ganz bewusst die Grenzen verwischt.

Bemerkenswerterweise sind die Androiden hinsichtlich ihrer „Menschenebenbildlichkeit“¹⁵ den Bewohnern von Pascals Dorf sogar signifikant unterlegen. So reduzieren sich die Androiden selbst nur auf ihren Schaffungszweck und begründen ihr Dasein ausschließlich mit ihrer Aufgabe, für die Menschheit um die Erde zu kämpfen. Trotzdem stellen sie sich den Maschinen gegenüber auf eine höhere Stufe und rechtfertigen ihre Taten damit, dass es sich bei einem getöteten Gegner doch „nur“ um eine Maschine handelte.¹⁶ Am Beispiel von Pascal und den Dorf-

13 Oertel, Mathias: Test: NieR, 23.04.2010, online einsehbar unter URL: <https://www.4players.de/4players.php/disbericht/Allgemein/Test/17088/67928/1/NieR.html> (zuletzt abgerufen am 09.10.17).

14 Assheuer, Thomas: Der große Bluff, 05.08.2010, in: Zeit Online, online einsehbar unter URL: <https://www.zeit.de/2010/32/KI-LUCHS-Existentialismus> (zuletzt eingesehen am 09.10.17).

15 Hier wird das religiöse Motiv der Gottebenbildlichkeit des Menschen rezipiert und verändert. Vgl. Neumann-Gorsolke, Ute: Gottebenbildlichkeit (AT), in: Bauks, Michaela/Koenen, Klaus/Alkier, Stefan (Hrsg.): Das wissenschaftliche Bibellexikon im Internet (WiBiLex), Stuttgart 2006, online einsehbar unter URL: <https://www.bibelwissenschaft.de/wibilex/das-bibellexikon/lexikon/sachwort/anzeigen/details/gottebenbildlichkeit-at/ch/df9ecf2b71f7fd6ce108cd2f2903b140/> (zuletzt abgerufen am 17.04.18).

16 Kapitel 02-02: Reise zur Wüste.

bewohnern (Abb. 2) lässt sich hingegen ein von Individualismus, Bildung und Pazifismus geprägtes Zusammenleben beobachten, wodurch eine weitaus höhere Stufe des Seins suggeriert wird. Doch auch aufseiten der Maschinen offenbaren



Abb. 2: 2B und 9S mit einer Maschinen-Familie

sich während ihrer Suche nach Individualität und Selbstbestimmung zahlreiche Dilemmata. Aufgrund ihrer ursprünglichen Konzeption als Kampf- und Tötungswerkzeug ist es für Maschinen, die sich vom Netzwerk abkoppeln und eine alternative Daseinsberechtigung ergründen wollen, ebenso schwer, ihren Platz auf Erden zu finden. Pascal beispielsweise hat diese Berechtigung für sich persönlich in der Gründung und Führung seines Dorfes gefunden und verbringt sein Tagewerk damit, sich zu bilden und sein erlangtes Wissen an seine Mitmaschinen weiterzugeben. Die Protagonisten begegnen aber beispielsweise auch Maschinen, die sich zwar vom Krieg abgewandt haben, aber keinen alternativen Lebenssinn für sich erschließen konnten und deswegen letztendlich Suizid begehen¹⁷ oder dem Wahnsinn verfallen.¹⁸ Des Weiteren basieren das Individualitäts- und Gemeinschaftsstreben der genannten Maschinen fast ausschließlich auf Erkenntnissen, die sie sich über das Studium von Schriften vergangener menschlicher Zivilisationen angeeignet haben, die sie mal mehr, mal weniger reflektiert imitieren. So

17 In der Ruinenstadt kann der Spieler an insgesamt drei hochgelegenen Orten sogenannten „Weisen Maschinen“ begegnen und mittels Hack-Funktion ihren Selbstzweifeln lauschen, infolge derer sie sich in die Tiefe stürzen.

18 Siehe Kapitel 6 Didaktisches Potenzial, Szene 1: Auftritt der Sängerin.

begegnet der Spieler beispielsweise einer Vereinigung von Maschinen, die in religiösem Eifer versucht, einen höheren Daseinszustand zu erreichen, jedoch in einer gewaltsamen Auseinandersetzung beziehungsweise einem religiös motivierten Freitod mündet.¹⁹ Dass der spirituelle Führer dieser Vereinigung Kierkegaard heißt, eröffnet unter Betrachtung des Angstbegriffs seines historischen Vorbilds und dessen Vorstellung von radikaler Religion unzählige Interpretationsspielräume.²⁰ Interessant ist in diesem Zusammenhang, dass Adam, das wohl am höchsten entwickelte Individuum im Maschinennetzwerk, bei dem Versuch den Tod findet, menschliche Emotionen (in seinem konkreten Fall Angst und Hass) für sich erlebbar und nachempfindbar zu machen. Selbst dem ebenso hoch gebildeten und reflektierten Pascal, der definitiv kein unüberlegtes Risiko eingehen würde, geschieht ein folgenreicher Fehler bei dem Versuch, menschliche Verhaltensweisen zur Schaffung eines „besseren“ Lebens zu imitieren. So lehrt Pascal den Maschinen-Kindern im Dorf nicht nur reine Bildungsinhalte, sondern auch das Konzept verschiedener Emotionen. Er ist der Auffassung, dass diese eine schützende Funktion für die Kinder haben würden. Indem er ihnen das Konzept der Angst/Furcht lehrt, erhofft er sich, verhindern zu können, dass die Kinder sich unüberlegt in eine lebensbedrohliche Lage begeben. Als Pascals Dorf von aggressiven Maschinen überfallen wird und die erwachsenen Maschinen den Angreifern nacheinander zum Opfer fallen, rettet Pascal die Kinder und wirft seine pazifistische Grundeinstellung über Bord, um diese zu beschützen. Während Pascal sich bemüht, die Angreifer mit A2s Unterstützung von den Kindern fernzuhalten, durchleben diese eine so intensive Furcht, dass sie sich ausnahmslos das Leben nehmen, um diesem unerträglichen Zustand zu entfliehen. Nachdem A2 und Pascal die Angreifer abgewehrt haben und anschließend den Massensuizid der Maschinen-Kinder entdecken (Abb. 3), wird Pascal von Schuldgefühlen über seine Entscheidung, den Kindern „Angst“ zu lehren, regelrecht zerrissen. Er teilt mit, dass er mit diesem Wissen und dieser Schuld nicht weiterleben möchte. Der Spieler wird daraufhin vor die Entscheidung gestellt, auf Pascals Wunsch hin seinen Speicher zu löschen oder ihn gar komplett zu zerstören und somit zu töten.²¹

19 Kapitel 09: Gestörte Religion.

20 Sölle, Dorothee: Sören Kierkegaard. Der Begriff der Angst, 04.02.1983, in: Zeit Online, online einsehbar unter URL: <https://www.zeit.de/1983/06/der-begriff-angst> (zuletzt abgerufen am 14.01.20).

21 Kapitel 14: Pascals Verzweiflung.



Abb. 3: Pascal und A2 entdecken die toten Kinder-Maschinen

4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

NieR: Automata stammt, ebenso wie der Vorgänger *NieR*, aus der Feder des japanischen Spieleproduzenten Yoko Taro und entstand unter seiner Aufsicht bei dem recht jungen und ambitionierten Entwicklerstudio Platinum Games. Während bisherige Werke des Unternehmens mit überwiegend positiven Kritiken versehen wurden und das Studio somit bereits internationale Aufmerksamkeit auf sich ziehen konnte, besitzt Yoko Taro, trotz seiner langen Berufserfahrung, kaum internationale Bekanntheit. Tatsächlich könnte man Taro als eine Art Punk-Rockstar der fernöstlichen Videospieldindustrie bezeichnen. Er macht keinen Hehl daraus, dass er nicht perfekte (und somit ggf. auch kommerziell nicht erfolgreiche) Spiele bevorzugt, solange sie nur etwas zu sagen haben.²² Mit seinem Denken und Handeln findet er bei großen Videospieldherstellern entsprechend wenig Anklang. Kenner wissen jedoch Taros bisherige Arbeiten – auch über japanische Grenzen hinaus – zu schätzen. Seine Fans würdigen seine Bemühungen, ein spannendes, komplexes und doch in sich geschlossenes Spieleuniversum zu schaffen.

Sein Verdienst besteht darin, dass er Genregrenzen stetig zu erweitern vermag und dabei immer wieder zum Interpretieren einlädt. Um die Vorgeschichte von

22 Körner, Erik: Review: *NieR: Automata*, 29. 05. 2017, in: GameFusion, online einsehbar unter URL: <http://web.archive.org/web/20170708102550/http://gamefusion.de/2017/05/review-nier-automata/> (zuletzt abgerufen am 14. 01. 20).

NieR: Automata zu erzählen, schrieb er sogar ein Theaterstück namens „YoRHa“.²³ Auch die Geschichte des Vorgängers *NieR* wurde im Rahmen einer kleinen Novellensammlung²⁴ unter dem Titel *Grimoire NieR* erweitert. So besitzen Taros Werke vor dem Hintergrund der schnellen kommerziellen Erfolge der seichten Unterhaltungsindustrie eine gewisse Zeitlosigkeit und eine inhaltlich-emotionale Tiefe, die viele Publisher ihren Konsumenten wohl nicht mehr zuzutrauen scheinen. Taro selbst macht beispielsweise in seinem Vortrag *Making Weird Games for Weird People*²⁵ auf der GDC 2014 deutlich, welche Intentionen und Grundgedanken hinter seiner Arbeit als Spielemacher stecken. Er betrachtet Spiele als ein Medium mit (zum Teil völlig unbekanntem) Potenzial, da es dem Spieler zahlreiche Möglichkeiten bietet, etwas zu tun, was er sonst nicht tun könnte. Spieler sowie Entwickler könnten zudem (unsichtbare und undefinierte) Grenzen überschreiten. Als Beispiel für solch eine Grenzüberschreitung führt er die Tatsache an, dass im ersten *NieR*-Teil die Möglichkeit bestand, sein Alter Ego zu opfern und somit einen anderen Charakter zu retten. In Videospielen eigentlich nichts Besonderes, doch in *NieR* betraf diese Entscheidung die persönliche Lebenswelt des Spielers. Entschied man sich nämlich, „sich selbst“ (und nicht nur den virtuellen Protagonisten, den man spielt) zu opfern, stimmte man der unwiderruflichen Löschung seines Spielstandes (der zu dem Zeitpunkt gut und gern schon 60 Spielstunden betragen konnte) zu und „opferte“ wirklich, und nicht nur virtuell, etwas. Für Taro war dies ein gelungenes Experiment, dessen Grundintention in abgewandelter Form auch in *NieR: Automata* wieder aufgegriffen wurde. Diese Grundgedanken Taros, Emotionen während des Spielens zu transferieren, Grenzen zu überschreiten und sich in neuen Lebenswelten auszuprobieren, erschweren seinen Erfolg innerhalb der kommerziell ausgerichteten Industrie, sichern jedoch seinen Platz in den Herzen der Spielergemeinde.

5 REZEPTION

Knapp sieben Jahre nach der Veröffentlichung des Erstlingswerkes, das sich nur mittelmäßig verkaufte, erfolgte recht überraschend die Ankündigung des Nachfolgers *NieR: Automata*. Die Entwicklung des Titels kam nur aufgrund der Dro-

23 Vgl. YoRHa Stage Play: Ver. 1.1, (o. J.), in: Fire Sanctuary, online einsehbar unter URL: <https://firesanctuary.com/blog/yorha-stage-play/> (zuletzt abgerufen am 17. 04. 18) oder Rekka Alexiel: YoRHa Stage Play – Opening, 07. 01. 2016, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=JL93-936VTk> (zuletzt abgerufen am 17. 04. 18).

24 Square Enix: *Grimoire NieR*, ASCII Media Works 2010, als englischsprachige Fan-Übersetzung online einsehbar unter URL: <https://docs.google.com/document/preview?id=1vEP2iZ52P-DWhQBQ2Is6R8Wjao99AGi0YuWShTvA-tA> (zuletzt abgerufen am 17. 04. 18).

25 GDC: Nier's Taro Yoko „Making Weird Games for Weird People“, 18. 12. 2015, in: YouTube, online einsehbar unter URL: https://www.youtube.com/watch?v=OO_d3fwTNPo (zuletzt abgerufen am 09. 10. 17).

hungen eines angesehenen Mitarbeiters von Square Enix zustande: Yosuke Saito, der unbedingt mit Taro zusammenarbeiten wollte, forderte, entweder ein Spiel mit diesem entwickeln zu dürfen oder das Unternehmen zu verlassen. Square Enix willigte schließlich widerwillig ein – jedoch nur unter der Bedingung, dass dieses Spiel qualitativ hochwertiger werden müsse, als Taros vergangene Werke. Zu diesem Zweck wurde das ambitionierte Entwicklerstudio Platinum Games engagiert, welches zuvor mit unterschiedlichsten Produktionen bereits sein Talent bewiesen hatte.²⁶ Das Risiko hat sich für den Publisher gelohnt, da *NieR: Automata* seit seiner Veröffentlichung von der Fachpresse sowie von der Community gefeiert und mit überdurchschnittlichen Wertungen versehen wird. So besitzt der Titel aktuell einen Metascore von 88²⁷ von 100 möglichen Punkten und befindet sich damit auf Platz 36 der besten Spiele der aktuellen Konsolengeneration.²⁸

6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

Bei *NieR: Automata* handelt es sich um ein sehr vielschichtiges und komplexes Werk, in dem sich bei näherer Betrachtung zahlreiche literarische und philosophische Bezüge finden lassen. Diese werden vorrangig in Details und Andeutungen vermittelt, die jedoch eine noch ausstehende Forschung voraussetzen. Dennoch sollen im Folgenden Vorschläge für eine gezielte Unterrichtsimpementierung mit ausgewählten Spielszenen gemacht werden. Die Lernenden sollten jedoch unbedingt über Handlung und Setting informiert sein, da es sonst schwer sein dürfte, die auftretenden Dilemmata und Sinnkrisen der Androiden und Maschinen zu verstehen.

Als allgemeiner Hinweis sollte an dieser Stelle noch erwähnt werden, dass *NieR: Automata* durchaus als moderne Fabel verstanden und interpretiert werden kann, in welcher nicht Tiere, sondern Androiden und Maschinen die verdeckte Rolle des Menschen einnehmen beziehungsweise menschliches Verhalten (und menschliche Fehler) imitieren. Es sei außerdem auf die lautmalerische Namensgebung der Protagonistin hingewiesen. So eröffnet die Onomatopoesie „2B“ („to be“) vor dem existenzialistischen Grundtenor des Spiels noch zahlreiche weitere Interpretationsspielräume.

26 Körner: Review.

27 [Red.]: Pressespiegel zu NieR: Automata (PlayStation 4), (o.J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/nier-automata> (zuletzt abgerufen am 17. 04. 18).

28 [Red.]: Game Releases by Score: PS4, (o.J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/browse/games/score/metacritic/all/ps4/filtered?sort=desc> (zuletzt abgerufen am 17. 04. 17).

Szene 1 – Kapitel 04-04: Auftritt der Sängerin

Im Kapitel 04: Verrückte Sängerin erhalten 2B und 9S den Auftrag, ein verschollenes Androiden-Team aufzuspüren. Sie folgen den Spuren und finden heraus, dass die letzten Signale des Teams aus einem Theater in den Ruinen eines Vergnügungsparks gesendet wurden. Beim Durchqueren des Parks stellen sie zu ihrer Verwunderung fest, dass dieser keineswegs verlassen ist, denn sie begegnen unzähligen bunt gekleideten und geschminkten Maschinen, die tanzend Konfetti werfen. Als sie das Theater betreten, öffnet sich vor ihnen der Bühnenvorhang und es tritt eine kunstvoll gekleidete und imposante Maschine auf, die augenscheinlich eine Opernsängerin imitiert. Auf den zweiten Blick fällt zudem auf, dass die Sängerin ihr Gewand mit Androiden-Leichen geschmückt hat, unter denen sich die Körper der verschollenen Teammitglieder befinden. In einem erbitterten Kampf müssen sich 2B und 9S gegen die offensichtlich wahnsinnig gewordene Maschine behaupten. Der Aufklärer 9S versucht sich in die tobsüchtige Maschine zu hacken und sie stillzulegen. Dabei bekommt er Zugang zu dem Erinnerungsspeicher der Sängerin und erfährt, wie sie sich von einer kleinen Maschinendame namens Simone zu diesem rasenden, sich in Leichen hüllenden Monstrum entwickelte (Abb. 4).



Abb. 4: Simone

So erlebt der Spieler in von Monologen getragenen Rückblenden, dass es sich bei Simone ursprünglich um eine kleine und eher zurückhaltende Maschine handelte, die in eine gebildete, aber sehr unnahbare männliche Maschine namens Jean-Paul verliebt war und sich nichts sehnlicher wünschte, als dass dieser ihre Zuneigung erwidern würde. Da dies nicht der Fall war, begann Simone intensiv darüber nachzudenken, wie sie die Aufmerksamkeit Jean-Pauls gewinnen könne. Um Ant-

worten auf ihre Fragen zu finden, studierte sie Schriften der niedergegangenen menschlichen Zivilisation und erfuhr unter anderem von gängigen Schönheitsidealen, die die Menschen beispielsweise mit Pflegeprodukten und Accessoires zu erreichen versuchten. Sie transferierte das Verhalten auf ihr eigenes und begann sich, im wahrsten Sinne des Wortes mit aller Gewalt, auf unterschiedliche Weise „schön“ und „begehrter“ zu machen. Als sie begriff, dass Jean-Paul sich weder für ihre Äußerlichkeiten noch ihre mühsam erworbenen Gesangskünste interessierte und ihr gesamtes Handeln für ihn bedeutungslos war, stürzte sie in eine tiefe Krise und verfiel dem Wahnsinn.

Mögliche Zugänge

Im Unterricht bietet sich zunächst eine intensive Auseinandersetzung mit grundlegenden menschlichen Eigenschaften und Verhaltensweisen an, die sich auf Freiheit und selbstbestimmtes Handeln, Verantwortung oder Angst und Tod konzentrieren – also Themenfelder, die vor allem im Existenzialismus eine prominente Bedeutung einnehmen. Sie können in Fragestellungen münden, inwiefern eine künstlich erschaffene Maschine als „menschlich“ zu bezeichnen beziehungsweise zu betrachten ist, wenn sie augenscheinlich Gefühle besitzt und zeigt und – wie beispielsweise Simone und Pascal²⁹ – an diesen zerbricht. Oder handelt es sich dabei nur um eine minderwertige Imitation des höherstehenden menschlichen Wesens? Was zeichnet die Menschen und ihr Handeln in der Geschichte wirklich aus? Und ganz existenziell für das Individuum: Ist Pascals Pazifismus vernünftig? Außerdem bietet sich anhand von Simones Lebensentwurf eine Debatte über die sich in der Kulturgeschichte wandelnden Schönheitsideale an. Hätte Simone nicht eine hervorragende Kandidatin unter Heidi Klums „Germany’s Next Topmodel“ abgegeben und für hohe Einschaltquoten gesorgt? Ein Bezug auf die historischen Vorbilder Jean-Paul Sartre und Simone de Beauvoir könnte im Philosophie- und Ethikunterricht einen geeigneten Einstieg in die Auseinandersetzung mit dem französischen Existenzialismus bilden.

Szene 2 – Kapitel 09-01_3: 2B führt Friedensverhandlungen

In Kapitel 09: Gestörte Religion kontaktiert Pascal 2B und berichtet ihr davon, dass sich eine Gruppe Maschinen vom Netzwerk getrennt, anschließend in einer stillgelegten Fabrik nahe seinem Dorf niedergelassen und ihn für Friedensverhandlungen zu sich gebeten hat. Da Pascal unsicher ist, was es mit diesem Wunsch auf sich hat, bittet er 2B, ihn bei dem Treffen zu begleiten und zu unterstützen. Am Fabrikeingang werden sie von Maschinen in verzierten Roben und mit den Worten „Ihr betretet das Reich Gottes“ empfangen. Die Maschinen, von denen einige eine offenkundige Stellung als Priester einnehmen, bitten 2B und Pascal tiefer

29 Siehe Kapitel 3 Spielkonzept.

in das Innere der Fabrik, um dort „ins Heiligtum Seiner Gnaden“ zu gelangen. Auf dem Weg passieren sie unzählige, augenscheinlich streng gläubige Maschinen, die in Monologen darüber berichten, wie sie Gott ihr Herz öffneten und sich danach sehnen würden, dass Seine Gnaden ihren Weg erhellen. Sie artikulieren den Wunsch, dass Elend und Konflikte für immer von der Welt verbannt würden.

Im Inneren des Heiligtums angekommen, finden Pascal und 2B im Fackelschein eine große Anzahl Gläubiger vor, die eine Art Thron mit dem sich dort befindenden religiösen Anführer namens Kierkegaard umringen. Bevor es jedoch zu mündlichen Verhandlungen kommen kann, rutscht Kierkegaard, augenscheinlich bereits seit Längerem verstorben, leblos vom Thron, und sein Kopf rollt vor die Füße seiner Gäste. Die Anhänger der Glaubensgemeinschaft interpretieren dieses Ereignis unverzüglich und kommen zum Schluss, dass Seine Gnaden durch seinen Tod zu einem Gott geworden sei (Abb. 5). Als Reaktion verfällt die Gemein-



Abb. 5: Die religiöse Gemeinde interpretiert das Ereignis

schaft in eine Art Psalmodie, in welcher sie proklamieren, dass sie kollektiv sterben müssten, um ebenfalls zu Gottheiten zu werden. Nach Beendigung des Ritus stürzt sich die plötzlich feindselig gewordene Gemeinschaft mit Tötungsabsicht auf 2B und Pascal, die folglich aus der Fabrik fliehen müssen. Auf dem Weg nach draußen begegnen die beiden Flüchtigen Scharen von Aggressoren, jedoch auch verängstigten Gläubigen, die mit großer Angst auf die Geschehnisse reagieren und, über die Zahl der Todesopfer erschüttert, die Frage nach der Theodizee aufwerfen.

Mögliche Zugänge

Die beschriebene Szene eignet sich für die systematische Analyse einer sehr kreativen Rezeption der Motive und Elemente realweltlicher Religionen.³⁰ Dazu können mit den Lernenden zunächst die Texte in deutscher oder englischer Sprache transkribiert, die einzelnen Motive voneinander isoliert und jeweils separat in einer Zeile in die erste Spalte einer Tabelle einpflegt werden (vgl. dazu die Synopse auf den folgenden Seiten). Nachdem dieser monotone Wechselgesang systematisch verschriftlicht wurde, lassen sich mit den Lernenden die religiösen Grundlehren herausarbeiten, die sich vor und nach dem Tod Kierkegaards signifikant unterscheiden: Während die Gemeinschaft vor seinem Tod als eine innerlich friedliebende Gruppe mit illuminierten Riten bestimmt werden kann, geschieht innerhalb weniger Spielsekunden das, was in der Religionsgeschichte oft Jahre und Jahrzehnte dauert: Die religiösen Inhalte werden an die neue Situation entsprechend angepasst und gedeutet. Abschließend wird das philosophische Problem der Theodizee – der Frage, warum Gott Leiden zulässt – artikuliert.

In die zweite Spalte der nun entstehenden Synopse sind das Motiv in abstrahierter Form sowie die Quellen einzutragen. In weiteren Spalten können nun andere Rezeptionsbeispiele des Motives in anderen Religionen bzw. der Kunst, Literatur und Musik aufgenommen werden, sodass sich Vergleichsmöglichkeiten ergeben. Dadurch kann gezeigt werden, dass diese Aspekte im Kontext der verschiedenen Kulturen der Menschheitsgeschichte nicht grundsätzlich neu sind. In Abhängigkeit von Zeit und Interesse können die verschiedenen Motive, ihre geschichtliche Entwicklung und ihre stark abweichenden Traditionen in den Kulturen der Menschheit behandelt werden. Gerade der Problemkreis der Theodizee ist äußerst spannend: Warum lässt Gott Leid zu? Oder ist es nicht eher der Mensch, der anderen Lebewesen Leid zufügt?

30 Diese Passagen wurden teilweise zuvor publiziert in Riemer, Nathanael: Mit den Göttern zocken. Religionen in Computerspielen. Einsatzmöglichkeiten und Grenzen für den Unterricht, in: Nathanael Riemer/Sebastian Möring (Hrsg.): Videospiele als didaktische Herausforderung. Universitätsverlag Potsdam: Potsdam 2020, S. 134–172.

Text	Quelle	Kunst/Musik/Geschichte
<i>Vor dem Tod Kierkegaards</i>		
„Sobald ich Gott mein Herz öffnete, wurde ich mit Gelassenheit erfüllt ...“	Herzenstür: „Siehe, ich stehe vor der Tür und klopfe an. So jemand meine Stimme hören wird und die Tür auftun, zu dem werde ich eingehen [...]“ Offenb. 3,20. Gelassenheit: Ein gelassenes Herz ist des Leibes Leben“ Spr. 14,30.	u. a. Kirchenlied: „Herr, öffne mir die Herzenstür“; US-amerikanisches Weihnachtslied „Open your Heart’s Door to Silence and Song“ Warner Sallman: Christ at Heart’s Door“
„Wie ich mich danach sehne, dass Seine Gnaden unseren Weg erhellt ...“	Gott ist Sinnbild für Licht sowie Leben ermöglichendes Licht allgemein, z. B.: „Dein Wort ist meine Fußes Leuchte und ein Licht auf meinem Wege.“ Ps. 119,105.	Gottheiten und Heilige werden in der gesamten Kulturgeschichte auf unterschiedlichste Arten als Lichtquelle dargestellt
„Mögen Elend und Konflikte für immer von dieser Welt verbannt werden ...“	Gott als Weltenrichter und Friedenskönig: „Und er wird richten unter den Heiden und zurechtweisen viele Völker. Da werden sie ihre Schwerter zu Pflugscharen und ihre Spieße zu Sicheln machen. Denn es wird kein Volk wider das andere das Schwert erheben, und sie werden hinfert nicht mehr lernen, Krieg zu führen.“ Jes. 2,4 u. ö.	Unzählige Kunstwerke von der Antike über das Mittelalter bis hin zur Friedensbewegung in Deutschland: „Schwerter zu Pflugscharen“

Grundlehren:

Durch ein innig-mystisches Verhältnis zwischen dem Individuum und Gott treten Gelassenheit und Erleuchtung in das Leben des Gläubigen ein.

Sehr allgemein wird die Hoffnung auf einen wie auch immer gearteten Weltfrieden ausgedrückt.

Text	Quelle	Kunst/Musik/Geschichte
<i>Nach dem Tod Kierkegaards</i>		
„Seine wunder- same Gnaden ist zu einem Gott geworden! Seine Gnaden ist ein Gott!“	Jesus als Gott und Mensch bzw. als „Gottessohn“ und „Menschensohn“; zahlreiche Textvorlagen	Die Motive Gottessohn und Menschensohn haben verschiedene Parallelen in der Antike. Die Zwei- Naturen-Lehre wurde auf dem Konzil zu Chalcedon (451) beschlossen.
„Wir werden ebenfalls zu Göttern werden! Ihr alle werdet zu Göttern werden!“	Gotteskindschaft der Gläubi- gen, u. a. „Ihr seid Götter und allzumal Kinder des Höchsten“ Ps. 82, 5; Joh. 10,34; Einswer- dung mit Gott und Teilhabe am Heil: „Meine Lieben, wir sind nun Gottes Kinder [...]“. 1. Joh. 3	
„Wir werden alle gemeinsam sterben und zu Göttern werden! Auch ihr müsst sterben und zu Göttern werden!“	Umdeutung des Weherufes aus Ps. 82,6; Anlehnung an kultische Menschenopfer und Ritualmorde in der Antike	Märtyrertraditionen in Religionen und Ideo- logien; zahlreiche Bei- spiele; Darstellungen von Ritualmorden im Kontext von Kolonialisierung und Mission
„Das Nachleben ist wundervoll!“	Paradiesische Zustände nach dem Tod bzw. in der Kom- menden Welt: „Und sie werden kommen und auf der Höhe Zion jauchzen und werden zu den Gaben des HERRN laufen, zum Getreide, Most, Öl, und jungen Schafen und Ochsen, daß ihre Seele wird sein wie ein wasserreicher Garten und sie nicht mehr bekümmert sein sollen.“ (Jer. 31,12)	Darstellungen des Jenseits
<i>Neue Grundlehre: Kierkegaard ist durch den Tod zur Gottheit erhöht worden. Seine Jünger werden ebenfalls zu Göttern werden, wenn sie sterben. Das Leben nach dem Tod ist erstrebenswert.</i>		

Text	Quelle	Kunst/Musik/Geschichte
<i>Nach der Katastrophe</i>		
Verängstigte Gläubige: „Wie konnte Gott [Kierkegaard?] das nur zulassen?“ und ähnliche Fragen	Motiv: Theodizee	Naturkatastrophen (Lissabon 1755 in der Literatur, Kunst, Musik); menschliche Schicksale: Joseph Roth: Hiob; bei Konflikten und vermeidbaren Katastrophen Verdrängung der Verantwortlichkeit des Menschen

7 QUELLEN

- [Red.]: Game Releases by Score: PS4, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/all/ps4/filtered?sort=desc> (zuletzt abgerufen am 17. 04. 17).
- [Red.]: Pressespiegel zu NieR: Automata (PlayStation 4), (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/nier-automata> (zuletzt abgerufen am 17. 04. 18).
- Assheuer, Thomas: Der große Bluff, 05. 08. 2010, in: Zeit Online, online einsehbar unter URL: <https://www.zeit.de/2010/32/KI-LUCHS-Existentialismus> (zuletzt eingesehen am 09. 10. 17).
- Blume, Dorlis/Zündorf, Irmgard: Biografie Jean-Paul Sartre, in: Lebendiges Museum Online, 13. 04. 2016, online einsehbar unter URL: <https://www.hdg.de/lemo/biografie/jean-paul-sartre.html> (zuletzt abgerufen am 17. 04. 18).
- Cavia: NieR: Square Enix (Hrsg.), 2010.
- GDC: Nier's Taro Yoko ‚Making Weird Games for Weird People‘, 18. 12. 2015, in: YouTube, online einsehbar unter URL: https://www.youtube.com/watch?v=OO_d3fwTNPo (zuletzt abgerufen am 09. 10. 17).
- Körner, Erik: Review: NieR: Automata, 29. 05. 2017, in: GameFusion, online einsehbar unter URL: <http://web.archive.org/web/20170708102550/http://gamefusion.de/2017/05/review-nier-automata/> (zuletzt abgerufen am 14. 01. 20).

- Neumann-Gorsolke, Ute: Gottebenbildlichkeit (AT), in: Bauks, Michaela/ Koenen, Klaus/Alkier, Stefan (Hrsg.): Das wissenschaftliche Bibellexikon im Internet (WiBiLex), Stuttgart 2006, online einsehbar unter URL: <https://www.bibelwissenschaft.de/wibilex/das-bibellexikon/lexikon/sachwort/anzeigen/details/gottebenbildlichkeit-at/ch/df9ecf2b71f7fd6ce108cd2f2903b140/> (zuletzt abgerufen am 17. 04. 18).
- Oertel, Mathias: Test: NieR, 23. 04. 2010, online einsehbar unter URL: <https://www.4players.de/4players.php/disbericht/Allgemein/Test/17088/67928/1/NieR.html> (zuletzt abgerufen am 09. 10. 17).
- Rekka Alexiel: YoRHa Stage Play – Opening, 07. 01. 2016, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=JL93-936VTk> (zuletzt abgerufen am 17. 04. 18).
- Riemer, Nathanael: Mit den Göttern zocken. Religionen in Computerspielen. Einsatzmöglichkeiten und Grenzen für den Unterricht, in: Nathanael Riemer/Sebastian Möring (Hrsg.): Videospiele als didaktische Herausforderung. Universitätsverlag Potsdam: Potsdam 2020.
- Schubert, Martin: Seid ihr NieR-Neulinge? Hier ist euer Anfänger-Story-Guide zu NieR: Automata, 10. 03. 2017, online einsehbar unter URL: <https://blog.de.playstation.com/2017/03/10/seid-ihr-nier-neulinge-hier-ist-euer-anfänger-story-guide-zu-nier-automata/> (zuletzt abgerufen am 09. 10. 17).
- Sölle, Dorothee: Sören Kierkegaard. Der Begriff der Angst, 04. 02. 1983, in: Zeit Online, online einsehbar unter URL: <https://www.zeit.de/1983/06/der-begriff-angst> (zuletzt abgerufen am 14. 01. 20).
- Square Enix: Grimoire NieR, ASCII Media Works 2010, als englischsprachige Fan-Übersetzung online einsehbar unter URL: <https://docs.google.com/document/preview?id=1vEP2iZ52P-DWhQBQ2Is6R8Wjao99AGi0YuWShTvA-tA> (zuletzt abgerufen am 17. 04. 18).
- Thurnher, Rainer/Röd, Wolfgang/Schmidinger, Heinrich: Geschichte der Philosophie Bd. 13: Die Philosophie des ausgehenden 19. und des 20. Jahrhunderts 3: Lebensphilosophie und Existenzphilosophie. München 2008.
- Wortbedeutung.info: Android, (o. J.), in: wortbedeutung.info, online einsehbar unter URL: <https://www.wortbedeutung.info/Android/> (zuletzt eingesehen am 17. 04. 19).
- Wortbedeutung.info: Backup, (o. J.), in: wortbedeutung.info, online einsehbar unter URL: <https://www.wortbedeutung.info/Backup/> (zuletzt eingesehen am 17. 04. 19).
- YoRHa Stage Play: Ver. 1.1, (o. J.), in: Fire Sanctuary, online einsehbar unter URL: <https://firesanctuary.com/blog/yorha-stage-play/> (zuletzt abgerufen am 17. 04. 18).

Papers, Please

Mascha Tobe

Steckbrief	
Altersfreigabe:	Ohne USK-Prüfung, PEGI 16
Entwickler:	Lucas Pope
Publisher:	3909 LLC
Erscheinungsjahr:	2013
Genre:	Simulation
Perspektive:	2D-Ego-Ansicht
Plattformen:	PC, iOS und PlayStation Vita
Geeignet für:	Moralische Verantwortung des Einzelnen; Wert des Individuums; totalitäre Systeme, ihre Wirkung und Widerstand
Fachrelevanz:	Philosophie/Ethik; Politik und Ge- schichte; Literatur und Kunst

1 INHALT

In *Papers, Please* schlüpfen die Spielenden in die Rolle eines namenlosen Arbeiters, der in dem fiktiven totalitären Staat Arstotzka lebt. Jüngst als Gewinner aus der Arbeitslotterie hervorgegangen, wird dieser Arbeiter samt Familie umgesiedelt und an einen Grenzübergang versetzt. Hintergrund dessen ist eine kürzlich erfolgte Grenzöffnung, die die Besetzung neuer Stellen nötig macht. Welcher Tätigkeit der Protagonist vor dieser Versetzung nachging, erfahren die Spielenden nicht. Auch gibt es keine Möglichkeit, sich dieser Form der staatlichen Willkür zu

widersetzen. Als Grenzbeamter finden sich Spielende an einem Schreibtisch wieder. Neben der Parzelle, in der die Personen vorstellig werden, und dem Handbuch für Grenzbeamte, in dem die Zutrittsprämissen sowie eine geografische Verortung Arstotzka aufgeführt werden, befindet sich hier unter anderem das Herzstück der Tätigkeit des Grenzbeamten: die Stempel. Die Spielenden müssen nämlich Dokumente überprüfen und auf Basis der Vollständigkeit und Aktualität Zugang zu Arstotzka gewähren oder verwehren. Dies bedeutet schon nach kurzer Spielzeit, sich moralischen Fragen ausgesetzt zu finden.

2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

Der Protagonist von *Papers, Please* ist ein namenloser Arbeiter, der gemeinsam mit seiner Familie in einem Arbeiterviertel wohnt. Letztere wird zu keinem Zeitpunkt des Spiels visuell erfahrbar, was die gefühlte Distanz zwischen dem arbeitenden Vater und seiner Familie sehr stark wirken lässt. Die Hauptfigur verfügt über keinerlei Charaktereigenschaften, die sich in Handlungsweisen äußern könnten. Sämtliche Handlungen, die der Protagonist ausführt, basieren auf direkten Entscheidungen der Spielenden, was zu einer hohen Identifikation mit der Hauptfigur beiträgt.

3 SPIELKONZEPT

Papers, Please ist eine dystopische Simulation, die in zweidimensionaler Pixelästhetik und tristen Farben gestaltet ist. Vorherrschend sind neben Grautönen die Farben Schwarz und Weiß sowie das Rot des Arstotzkaer Adlers. Die Soundkulisse ist sehr sparsam, die verzerrte Sprache unverständlich. Lediglich die Titelmusik ist sehr distinktiv und im Stile einer Nationalhymne. Der Staat Arstotzka, in dem die Simulation spielt, ist fiktiv. Das Geschehen wird Ende des Jahres 1982 verortet. Zu Beginn des Spiels bietet sich die Wahl zwischen Story- und Endlosmodus, wobei letzterer durch das erfolgreiche Bestehen von ersterem freigeschaltet werden muss. Der Storymodus bietet 20 unterschiedliche Enden. Beispielsweise ist es möglich, für Fehlverhalten inhaftiert zu werden oder allein aus Arstotzka zu fliehen.

Das Spiel wechselt zwischen zwei Spielphasen: Tag und Nacht. Tagsüber sitzt der Protagonist an seinem Arbeitsplatz. Zu Beginn jedes Tages werden ihm die für den jeweiligen Tag geltenden Einreisebestimmungen für Arstotzka mitgeteilt. Während sich im unteren rechten Bildteil der Schreibtisch befindet, ist links die Befragungskabine, in die sukzessiv Personen eintreten (Abb. 1). Im oberen Bildrand können Spielende – ähnlich dem Blick aus einem Fenster – das Geschehen auf dem Grenzstreifen aus der Top-Down-Perspektive nachverfolgen. Tritt eine Person in die Kontrollkabine, so gilt es, ihre Dokumente zu prüfen, etwaige Dis-



Abb. 1: Ansicht des Arbeitsplatzes mit Einreisendem in der Kabine

krepanzen im Gespräch zu klären und den Pass schließlich mit einem roten Abgelehnt- oder grünen Genehmigt-Stempel zu versehen.

Der Grenzbeamte erhält keinen festen Lohn, sondern wird pro abgefertigte Person bezahlt. Daraus ergibt sich ein enormer Zeitdruck, unter dem die Entscheidung für den grünen oder roten Stempel fallen muss. Wird einer Person mit ungültigen Dokumenten aus Fahrlässigkeit oder Absicht der Zugang gewährt, erfolgt eine finanzielle Sanktion samt schriftlicher Verwarnung. Auch wenn Spielende einer Person, die gemäß ihren Unterlagen die Grenze übertreten darf, die Einreise verwehren, erfolgt diese Sanktion. Eine weitere Handlungsmöglichkeit ist ein Alarm, der im Falle einer Person mit ungültigen Dokumenten ausgelöst werden kann. Nach Auslösen des Alarms wird der Kontrollposten vorübergehend geschlossen und die Person inhaftiert. Gelegentlich führen auch Leute, die sich gewaltsam Zugang zum Grenzstreifen verschaffen, zu einem verkürzten Arbeitstag.

Der Tagesphase folgt die Nachtphase. Nun werden laufende Kosten mit den Einnahmen des Tages verrechnet. Neben Miete, Nahrungsmitteln und Heizkosten fallen unregelmäßige Kosten für Medikamente und Ähnliches an. Mit seinem Einkommen versorgt der Protagonist neben sich selbst seine Frau, seinen Sohn, einen Onkel sowie die Schwiegermutter. Neben der reinen Kostenübersicht erhalten Spielende hier Informationen über den körperlichen Zustand der Angehörigen, beispielsweise ob sie frieren, hungern oder krank sind.

Die spezifischen Vorgaben, wem Zugang zu Arstotzka gewährt wird, ändern sich von Tag zu Tag. Im Laufe des Spiels bedeutet dies, immer mehr Einzelaspekte kontrollieren zu müssen – und zwar am besten in der gleichen Zeit. Die Fixkos-

ten müssen schließlich gezahlt werden. Können Nahrung und Heizung dauerhaft nicht bezahlt werden, so erkranken die Familienmitglieder und sterben ohne medikamentöse Behandlung.

Neben dem finanziellen Druck sehen sich Spielende aber vor allem moralischen Problemen ausgesetzt. So werden in der kleinen Kontrollkabine auch Personen vorstellig, die darum flehen, ihre Angehörigen ohne gültige Dokumente durchzuwinken, da sie auf Medikamente angewiesen sind, die es nur in Arstotzka gibt. Oder Frauen nennen Namen und bitten eindringlich darum, den Mann, der sie verfolgt und zur Prostitution zwingt, nicht die Grenze passieren zu lassen. Immer wieder gilt es, Entscheidungen zu treffen, die unausweichliche Konsequenzen haben. Regelmäßig geraten Spielende in eine moralische Zwangslage zwischen Papier und Menschlichkeit, denn entscheiden sie sich dafür, beispielsweise die schwer kranke Frau, deren Papiere nicht den aktuellen Vorgaben entsprechen, einzulassen, so werden sie finanziell sanktioniert. Dies ist dann besonders verheerend, wenn an diesem Tag die Grenze aufgrund eines Attentats vorzeitig geschlossen wird und die Spielenden keine Möglichkeit haben, das Bußgeld durch Einnahmen auszugleichen. Auch werden die Entscheidungen zusätzlich erschwert, wenn beispielsweise der Sohn des Protagonisten erkrankt und selbst Medikamente benötigt (Abb. 2). Denn plötzlich ist die Entscheidung nicht mehr nur zwischen den



Abb. 2: Tag 29. Aufgrund der Bußgelder fehlen Medikamente

Regeln und dem Individuum zu fällen – es stellen sich stattdessen auch Fragen danach, ob die eigene Familie wichtiger als Hilfe suchende Menschen ist, die um Einlass in das Land flehen.

Nicht nur steigt im Verlauf des Spiels der Druck auf die Spielenden, auch das politische Klima verändert sich. Immer mehr Grenzbeamte verschwinden auf mysteriöse Weise – dass dies mit dem sich zuspitzenden politischen Klima in Arstotzka und der staatlichen Willkür hinsichtlich der Einwanderungspolitik sowie Disputen mit den Nachbarstaaten zu tun haben könnte, wird lediglich angedeutet.

Die Dezimierung des Grenzpersonals hat zur Folge, dass der Protagonist immer mehr Aufgaben übernehmen muss. So muss er im Verlauf des Spiels auch den Grenzstreifen überwachen und zu einer Schusswaffe greifen, sollte ein unerlaubter Übertritt erfolgen. Haben Spielende zuvor lediglich als Schreibtischtäter über Schicksale bestimmt, werden die Auswirkungen des eigenen Handelns nun wesentlich direkter erlebt. Auch beginnen die Kollegen, den Protagonisten zu bestechen, und bieten zusätzliches Schwarzgeld, wenn er besonders viele Personen in Arrest nimmt. Außerdem lässt ein mysteriöser Geheimbund namens EZIC die Flucht aus Arstotzka in greifbare Nähe rücken.

Je weiter das Spiel voranschreitet, desto unangenehmer werden die Examinationen der Einreisenden. Werden zunächst lediglich diverse Dokumente wie Pass, Visum, Arbeitserlaubnis oder Impfnachweis verlangt, werden schon bald auch Fingerabdrücke, Gewicht und Größe sowie mittels Nacktscanner der gesamte Körper überprüft (Abb. 3).



Abb. 3: Ansicht des Schreibtisches im fortgeschrittenen Spielstadium

Die Personenkontrolle wird zunehmend zu einer Massenabfertigung. Diesen Umstand unterstreicht auch die grobpixelige Grafik des Spiels. „Papers, Please verfügt über eine spezifische abstrakte Grafik, die die MigrantInnen und allgemein die

Umgebung sehr verzerrt darstellt, sodass es teilweise schwierig ist, die Personen zu identifizieren – es gibt nur eine kleine Auswahl an individuellen Darstellungen der Personen. Um diesen abstrakten Effekt noch zusätzlich zu verstärken, werden die Stimmen aller Personen komplett verzerrt, wodurch eine mögliche Identifikation bzw. eine Bindung zu dem/r jeweiligen MigrantInnen verhindert wird.“¹

Papers, Please ist kein lustiges Spiel, es bereitet keinen Spaß. Es ist anstrengend, Arbeit geradezu, und zwingt die Spielenden immer wieder, sich zu positionieren und dabei Entscheidungen über fremde Leben zu fällen – und zwar unter Zeitdruck. Dennoch ist das Spiel fesselnd. Die sparsame, aber dichte Narration und die Umsetzung des totalitären Regimes in die Spielmechanik bringen eine ganz und gar ungewöhnliche Art des Spielerlebnisses mit sich.

4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

Papers, Please ist ein Spiel des unabhängigen Entwicklers Lucas Pope. Nach der Mitarbeit an Großproduktionen wie *Uncharted*² des kalifornischen Studios Naughty Dog beschließt Lucas Pope, einen in der Branche mittlerweile immer häufiger gewählten Weg zu gehen: Er verlässt das Großunternehmen, um unabhängig von Zielgruppenanalysen und darauf basierenden Publisher-Vorgaben Spiele zu entwickeln. *Papers, Please* ist das erste unabhängig entwickelte Spiel von Lucas Pope nach seiner Zeit in der Großwirtschaft. Bereits nach Abschluss seines Studiums hatte er sich in den 1990er-Jahren mit ein paar Freunden selbstständig gemacht, war dann aber in die Großproduktion gewechselt.³ Sein zweites Independent-Spiel, das Puzzle-Adventure *Return of the Obra Dinn*,⁴ erschien im Oktober 2018.

Für *Papers, Please* diente Pope eigenen Aussagen zufolge⁵ vor allem eine scheinbar alltägliche Situation als Inspiration. Pope, gebürtiger US-Amerikaner, lebt seit einigen Jahren in Japan. Durch regelmäßige Reisen zwischen Heimat und Japan passiert er häufig Flughafenkontrollen, bei denen er auf die Arbeit der Be-

1 Kaczmarczyk, Karolina: *Papers, Please*, (o. J.), in: Spieleratgeber NRW, online einsehbar unter URL: <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Papers-Please.4377.de.1.html> (zuletzt abgerufen am 17.03.19).

2 Naughty Dog: *Uncharted: Drakes Schicksal*, Sony Interactive (Hrsg.), 2007.

3 Lee, Dave: *Papers, Please: The ‚boring‘ game that became a smash hit*, 12.03.2014, in: BBC, online einsehbar unter URL: <https://www.bbc.com/news/technology-26527109> (zuletzt abgerufen am 17.03.19).

4 Pope, Lucas: *Return of the Obra Dinn*, 3909 LLC (Hrsg.), 2018.

5 Shackford, Scott: *Papers, Please, Politics in Games, and the Growth of Indie Development: An Interview with Lucas Pope*, 26.09.2013, in: Reason, online einsehbar unter URL: <https://reason.com/archives/2013/09/26/papers-please-politics-in-games-and-the> (zuletzt abgerufen am 17.03.19).

amten vor Ort aufmerksam geworden ist. Das Spiel entwickelte er daraufhin innerhalb von neun Monaten.

„Lucas Pope took a number of uneventful trips through international border control stations, fascinated by the stamping and paper-shuffling. In what’s to most a dull necessity, the game designer saw a fascinating opportunity: Instead of playing as common fiction’s heroic spy, smuggler or subversive, what if you played as the bureaucratic inspector?“⁶

Während Spiele, in denen Grenzkontrollen eine Rolle spielen, meist im Spionagethema angesiedelt sind, will Pope einen anderen Betrachtungswinkel wagen und beginnt die Entwicklung der Dokumenten-Simulation *Papers, Please*. Im Zentrum steht nicht der heldenhafte Spion, sondern der wenig aufregend anmutende Beamte, der einen illegalen Grenzübertritt zu verhindern oder zu ermöglichen vermag. Pope selbst sieht einen wichtigen Aspekt in der Sorglosigkeit, in der er bei seinen Reisen die Staatsgrenzen passieren kann: „I’ve never had even the slightest trouble with immigration and I’ve traveled a lot, especially in Southeast Asia, [...] I think that helps explain why the game tries to establish empathy with the difficult job that inspectors have. If I’d been mistreated, the game might’ve ended up a little different.“⁷

Popes Werk verweist nicht nur auf das Wechselspiel zwischen scheinbar langweiligen Jobs und der Aufladung dieser mit Bedeutung, sondern spielt auch mit den augenscheinlich unvereinbaren Konzepten von Spiel und Arbeit.⁸ Überdies bietet *Papers, Please* zahlreiche Deutungsebenen. Neben der Auflösung der Distinktion zwischen Arbeit und Spiel spielen totalitäre Regimes und ihre Individuen eine Rolle – besonders das Verhältnis zwischen (scheinbarer) Macht und Ohnmacht wird thematisiert.

6 Alexander, Leigh: Designing the bleak genius of Papers, Please, 03.09.2013, in: Gamasutra, online einsehbar unter URL: https://www.gamasutra.com/view/news/199383/Designing_the_bleak_genius_of_Papers_Please.php (zuletzt abgerufen am 20.06.19).

7 Leigh: Designing the bleak genius of Papers, Please.

8 Byrd, Christopher: Developer Lucas Pope continues to play with the idea of game-player as worker in ‚Return of the Obra Dinn‘, 04.01.2019, online einsehbar unter URL: https://www.washingtonpost.com/arts-entertainment/2019/01/04/developer-lucas-pope-continues-play-with-ideas-game-player-worker-return-obra-dinn/?utm_term=.06028e2f7593 (zuletzt abgerufen am 17.03.19).

5 REZEPTION

Die Rezeption von *Papers, Please* war überaus positiv. Neben diversen Branchen-internen Preisen gewann das Spiel im Jahr 2014 bei mehrfacher Nominierung den BAFTA, den Preis der „British Academy of Film and Television Arts“, in der Kategorie „Strategie und Simulation“.⁹ Das Werk wurde international wie national hochgelobt, erlangte einen Metascore von 85 von 100 für die PC-Version¹⁰ beziehungsweise 92 von 100 für die iOS-Version.¹¹ Vor allem der gelungene Ansatz nicht spaßigen Spielens wird vielfach gelobt. So beschreibt Christian Schiffer das Spiel als „eine faszinierende Erfahrung und richtig kluge Unterhaltung“.¹² „Spaß im klassischen Sinne hat man beim Stempeln nicht, aber langweilig wird es erst recht nicht – so ähnlich wie bei einer guten Fernsehdokumentation zu einem ernsten Thema.“¹³

Papers, Please erlangte neben der positiven Bewertung für ein Independent-Spiel mit kurzer Entwicklungszeit herausragende Verkaufszahlen. So verkündete Lucas Pope 2014, das Werk habe sich über 500 000 Mal verkauft.¹⁴

Auch hat *Papers, Please* erfolgreich andere Kunstformen inspiriert. So wurde beispielsweise ein auf dem Spiel basierender Kurzfilm produziert.¹⁵ Das zehnmünütige Video wurde Anfang 2018 veröffentlicht und erreichte auf YouTube bislang über 4,7 Millionen Aufrufe.¹⁶

9 Karmali, Luke: BAFTA Games Awards 2014 Winners Announced, 13. 03. 2014, in: IGN, online einsehbar unter URL: <https://www.ign.com/articles/2014/03/13/bafta-games-awards-2014-winners-announced> (zuletzt abgerufen am 17. 03. 19).

10 [Red.]: Pressespiegel zu Papers, Please (PC), (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/pc/papers-please> (zuletzt abgerufen am 17. 03. 19).

11 [Red.]: Pressespiegel zu Papers, Please (iOS), (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/ios/papers-please> (zuletzt abgerufen am 17. 03. 19).

12 Schiffer, Christian: Stempeln gehen, 19. 08. 2013, in: Bayerischer Rundfunk, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20130925053701/http://www.br.de/puls/themen/popkultur/papers-please-gamescheck-114.html> (zuletzt abgerufen am 17. 03. 19).

13 Schiffer: Stempeln gehen.

14 Lee: Papers, Please: The ‚boring‘ game that became a smash hit.

15 Contaldi, Lou: PAPERS, PLEASE Short Film Adaption is an Amazing Take on Pope’s Hit Indie, 25. 02. 2018, in: DualShockers, online einsehbar unter URL: <https://www.dualshockers.com/papers-please-short-film-adaptation-amazing-take-popes-hit-indie/> (zuletzt abgerufen am 17. 03. 19).

16 Никита Ордынский: PAPERS, PLEASE – The Short Film (2018), 24. 02. 2018, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=YFHHGETsxxE> (zuletzt abgerufen am 17. 03. 19).

6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

Das Spiel widmet sich nicht nur ernsten Themen, es enthält auch sehr explizite Gewaltdarstellungen. Übertreten Attentäter die Grenze widerrechtlich, so werden sie erschossen. Obschon die Darstellung sehr abstrahiert und verpixelt ist, ist sie zugleich sehr eindrücklich. Das Blut wird explizit in intensivem Rot dargestellt und hebt sich deutlich von der sonst tristen Farbgebung ab. Illegale Grenzübertretende, die der Protagonist im späteren Verlauf selbst erschießen soll, sowie von Bombenattentaten betroffenes Grenzpersonal fallen erstaunlich realistisch zu Boden. Eine USK-Einstufung des Titels ist bisher nicht erfolgt. Die PEGI („Pan European Game Information“), die in Deutschland keine rechtliche Gültigkeit hat, stuft das Spiel – um genau zu sein die PlayStation-Vita-Version – für eine Eignung ab 16 Jahren ein. Besonders wird auf die teils vulgäre Sprachverwendung hingewiesen,¹⁷ die besonders dann stattfindet, wenn Einreisewillige an der Grenze abgelehnt werden und fluchend den Posten verlassen. Der Spieleratgeber NRW empfiehlt *Papers, Please* zum pädagogischen Einsatz ab 14 Jahren.¹⁸

Grundsätzlich gilt also festzuhalten, dass eine Einbindung in den Schulunterricht sich eher im fortgeschrittenen Alter, frühestens jedoch ab der achten Klasse empfiehlt. Da das Spiel in diversen Sprachen erschienen ist, kann es auf Deutsch oder Englisch in den Unterricht eingebunden werden. Besonders geeignet ist es für die Unterrichtsfächer Philosophie, Politik, Geschichte, Literatur und Kunst.

Philosophie-, Geschichts- und Politikunterricht

Da *Papers, Please* sich sehr explizit mit moralischen Fragen auseinandersetzt, eignet es sich besonders für den Philosophieunterricht im Bereich der Ethik. Da das Thema überdies ein politisches ist, nämlich die moralischen Auswirkungen eines totalitären Regimes auf das Individuum abzubilden, bietet sich eine Verknüpfung mit dem Geschichts- oder Politikunterricht an, insbesondere in Kombination mit Zeitzeugenberichten. Auch thematisiert das Spiel sehr deutlich die individuellen Auswirkungen grenzpolitischer Entscheidungen. Dadurch eignet es sich ebenso für die Thematisierung aktueller politischer Debatten zur Grenzpolitik, beispielsweise der Europäischen Union oder der USA.

Da das Spiel sehr von seiner bedrückenden Atmosphäre profitiert, eignet es sich nicht per se für das Spielen in der Großgruppe. Empfehlenswert ist die Einteilung der Lernenden in kleine Gruppen von zwei bis vier Personen, in denen sie

17 [Red.]: PEGI-Einstufung, (o. J.), in: PEGI, online einsehbar unter URL: https://pegi.info/de/search-peg?q=papers%2C+please&op=Search&filter-age%5B%5D=&filter-descriptor%5B%5D=&filter-publisher=&filter-platform%5B%5D=&filter-release-year%5B%5D=&page=1&form_build_id=form-g4cY5vQfLR5-FZEdn1bg4ATOq3hulaSjjz4KDS9OzPc&form_id=pegi_search_form (zuletzt abgerufen am 17. 03. 19).

18 Kaczmarczyk, Karolina: *Papers, Please*.

sich während des Spiels über das Gesehene austauschen können und nicht permanent aktiv spielen müssen. Da *Papers, Please* schnell voranschreitet und ein Tag im Spiel etwa acht Minuten dauert, empfiehlt sich eine erste Spieldauer von etwa 25 bis 30 Minuten. Im Anschluss daran sollte im Plenum über die erlebten Eindrücke diskutiert werden. Wie erging es den Lernenden beim Spiel? Haben sie Entscheidungen getroffen, mit denen sie sich unwohl gefühlt haben? Falls ja, was waren das für Entscheidungen und woher kommt das unangenehme Gefühl? Es deutet sich in den möglichen Fragestellungen bereits an: Nach der Phase des aktiven Spielens sollte auf jeden Fall noch genügend Zeit sein, um das Erlebte zu besprechen und aufzuarbeiten. Eine Einzelstunde ist daher eher ungeeignet, um *Papers, Please* darin einzubetten.

Je nach Alter und Fähigkeit zur Selbstreflexion der Lernenden bietet sich auch ein gegenüberstellendes Experiment an. Dazu wird die Klasse zunächst in zwei Gruppen eingeteilt. Während die eine im Spiel stets Dienst nach Vorschrift leistet, wird die andere gebeten, vor allem auf ihr Bauchgefühl zu hören. Diese beiden Gruppen können anschließend in Kleingruppen spielen.

In der gemeinsamen Diskussion kann kontrastiv gearbeitet werden, denn nicht nur werden die Lernenden von unterschiedlichen persönlichen Erfahrungen berichten können, auch die Geschichte des Spiels entwickelt sich unterschiedlich, je nachdem ob der Protagonist gehorsam ist oder nicht.

Papers, Please öffnet nicht nur den Diskurs über totalitäre Regimes. Es regt auch zu Gedanken über Menschenwürde, über Grenzen und Migration und ihre vielfältigen Gründe sowie die Ohnmacht des Individuums gegenüber der Gesetzgebung und Bürokratie eines Landes an. Damit bietet das Spiel ebenso ein Fundament für Diskussionen über die europäische und deutsche Migrationspolitik der letzten Jahre. Gleichsam bietet es einen praktischen Impuls für klassischen Philosophiestoff wie beispielsweise Immanuel Kants kategorischen Imperativ und seine Ideen zu Werten an sich.

Literatur- und Kunstunterricht

Auch für den Literatur- und Kunstunterricht ist das Spiel gut geeignet. *Papers, Please* eignet sich als vorbereitender Impuls für Lektüren aus dem Bereich der Migrationsliteratur. Darüber hinaus lohnt sich eine genaue Analyse der narrativen und visuellen Faktoren, die den bedrückenden Grundtenor des Spiels ausmachen. Im Kunstunterricht bietet die grafische Ausgestaltung des Spiels viele Ankerpunkte für eine Wirkungsanalyse. Es können sowohl die Farbgebung als auch die simplifizierte und grob strukturierte Darstellungsweise von Personen in ihrer Wirkung analysiert werden, denn die pixelige Darstellung erzeugt ein Spannungsfeld: Zwar unterstreicht die detailarme Darstellung den Eindruck der Massenabfertigung, gleichzeitig trägt sie aber auch zur Verschärfung der moralischen Dilemmata bei. Dadurch, dass beispielsweise das im Pass angegebene Geschlecht oder Gewicht der jeweiligen Person validiert werden muss, kommen Spielende den Fi-



Abb. 4: Körperscanner



Abb. 5: Körperscanner

guren durch den eingesetzten Körperscanner unangenehm nahe (Abb. 4 und 5). Die Distanz erzeugende Grafik wirkt plötzlich sehr eindrücklich.

Neben der Farbwahl und der sehr simplifizierten Darstellungsweise dient immer wieder die Tageszeitung als Stimmungsbild der politischen Situation (Abb. 6). Die Erzählung wird sehr sparsam mit Fakten unterfüttert und wirkt dennoch sehr spannungsreich und dicht. Welche Schlagzeilen und welche Wortwahl dazu beitragen, ist ein lohnenswerter Gegenstand des Literaturunterrichts.



Abb. 6: Politische Meinungsbildung mittels Tageszeitung

Die Tageszeitung „Die Wahrheit von Arstotzka“ wird dem Protagonisten täglich vor Arbeitsantritt vorgelegt. Das Tagesblatt gibt nicht nur Hinweise auf etwaige Personen, die es an der Grenze aufzuhalten gilt, aus den einzelnen Schlagzeilen ergibt sich auch eine Erzählung um die Eskalation der politischen Situation in und um den fiktiven Staat Arstotzka. So wird beispielsweise auf Machtstrukturen zwischen den Staaten hingewiesen oder auch darauf, dass es immer weniger Grenzsoldaten gibt, da immer mehr Staatsangehörige aus Arstotzka flüchten.

Diese Rahmenerzählung dient nicht nur der Deutung der jeweiligen Regeln, nach denen Personen eingelassen oder abgewiesen werden sollen, sie steuern auch die Handlungsmöglichkeiten der Spielenden selbst. Wie die Schlagzeilen auf die Spielenden und ihre Entscheidungen wirken und was sie zur Erzählung beizutragen vermögen, kann im Literaturunterricht ebenso Gegenstand sein wie die Sprachverwendung innerhalb des Spiels und besonders innerhalb der Schlagzeilen. In einer kontrastiven Analyse können die Sprachverwendung und die distinktive Terminologie anderer fiktionaler Werke, die totalitäre Regimes und Diktaturen thematisieren, erhellend sein und einen spannenden Beitrag zum geschärften Verständnis der Sprachwirkung sorgen.

7 QUELLEN

- Alexander, Leigh: Designing the bleak genius of Papers, Please, 03.09.2013, in: Gamasutra, online einsehbar unter URL: https://www.gamasutra.com/view/news/199383/Designing_the_bleak_genius_of_Papers_Please.php (zuletzt abgerufen am 20.06.19).
- Byrd, Christopher: Developer Lucas Pope continues to play with the idea of game-player as worker in ‚Return of the Obra Dinn‘, 04.01.2019, online einsehbar unter URL: https://www.washingtonpost.com/arts-entertainment/2019/01/04/developer-lucas-pope-continues-play-with-ideas-game-player-worker-return-obra-dinn/?utm_term=.06028e2f7593 (zuletzt abgerufen am 17.03.19).
- Contaldi, Lou: PAPERS, PLEASE Short Film Adaption is an Amazing Take on Pope’s Hit Indie, 25.02.2018, in: DualShockers, online einsehbar unter URL: <https://www.dualshockers.com/papers-please-short-film-adaptation-amazing-take-popes-hit-indie/> (zuletzt abgerufen am 17.03.19).
- Kaczmarczyk, Karolina: Papers, Please, (o. J.), in: Spieleratgeber NRW, online einsehbar unter URL: <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Papers-Please.4377.de.1.html> (zuletzt abgerufen am 17.03.19).
- Karmali, Luke: BAFTA Games Awards 2014 Winners Announced, 13.03.2014, in: IGN, online einsehbar unter URL: <https://www.ign.com/articles/2014/03/13/bafta-games-awards-2014-winners-announced> (zuletzt abgerufen am 17.03.19).
- Lee, Dave: Papers, Please: The ‚boring‘ game that became a smash hit, 12.03.2014, in: BBC, online einsehbar unter URL: <https://www.bbc.com/news/technology-26527109> (zuletzt abgerufen am 17.03.19).
- Naughty Dog: Uncharted: Drakes Schicksal, Sony Interactive (Hrsg.), 2007.
- Pope, Lucas: Return of the Obra Dinn, 3909 LLC (Hrsg.), 2018.
- Schiffer, Christian: Stempeln gehen, 19.08.2013, in: Bayerischer Rundfunk, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20130925053701/http://www.br.de/puls/themen/popkultur/papers-please-gamescheck-114.html> (zuletzt abgerufen am 17.03.19).
- Shackford, Scott: Papers, Please, Politics in Games, and the Growth of Indie Development: An Interview with Lucas Pope, 26.09.2013, in: Reason, online einsehbar unter URL: <https://reason.com/archives/2013/09/26/papers-please-politics-in-games-and-the> (zuletzt abgerufen am 17.03.19).

Silent Hill 2

Daniel Wendorf

Steckbrief	
Altersfreigabe:	USK 18
Entwickler:	Team Silent
Publisher:	Konami
Erscheinungsjahr:	2001
Genre:	Action-Adventure
Perspektive:	Dritte Person
Plattformen:	PlayStation 2 (Originalveröffentlichung und Director's Cut), PC und Xbox (Director's Cut), Xbox 360 und PlayStation 3 (HD Remastered)
Geeignet für:	Erzählstrukturen
Fachrelevanz:	Deutsch

1 INHALT

In *Silent Hill 2* begleitet der Spieler den verzweifelten Protagonisten James Sunderland auf der Suche nach seiner Ehefrau. Das wäre nichts besonders, wenn diese nicht tot wäre und nicht erst Jahre nach ihrem Ableben einen Brief geschrieben hätte, in dem sie mitteilt, dass sie ihn an ihrem gemeinsamen „besonderen Ort“ in Silent Hill erwarten würde. Was weder James noch der Spieler anfangs wissen: Die Stadt selbst hat ihn – und andere – gerufen, um sie in ihrer eigenen Hölle zu prüfen.

Auf der Odyssee durch die titelgebende Stadt entdecken der Spieler und dessen Avatar James nicht nur furchterregende Monster, die Abgründe einer nur oberflächlich idyllischen Stadt und ihre düstere Vergangenheit, sondern erleben auch, wie sehr es schwerfällt, sich seinen eigenen Verfehlungen in der Vergangenheit zu stellen und daraus in der Gegenwart für die Zukunft zu lernen.

2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

In *Silent Hill 2* übernimmt der Spieler die Rolle des Witwers James Sunderland und erlebt, mit wenigen Sekunden Ausnahme, die gesamte Handlung an der Seite des Protagonisten. Doch James ist nicht allein, sondern trifft auf eine ganze Riege anderer Charaktere, die mit ihm kommunizieren, ihm weiterhelfen oder ihn behindern.

Die Besonderheit dieses Figurenkanons in *Silent Hill 2* ist nicht nur, dass er mit seinen Elementen einer durch und durch gelungenen Heldenreise nach Joseph Campbell¹ funktioniert, sondern auch, dass die Figuren große Teile des seelischen Innenlebens des ohnehin schon psychisch labilen Protagonisten widerspiegeln.

Silent Hill: Die Stadt mag in erster Linie die Kulisse des Spiels sein. Doch sie besitzt noch eine zweite Funktion als James' übermenschlicher, beinahe allmächtiger Gegenspieler. Der Ort hat eigene Gesetzmäßigkeiten, ruft die verdorbenen, zwiegespaltenen, amoralischen Menschen zu sich, um sie zu prüfen. Seine Straßen werden bevölkert von Monstern, die den Gerufenen ihren Spiegel vorhalten. Die Stadt fordert die Prüflinge mit ihren Sehnsüchten und Ängsten zum Handeln heraus. Letztlich legt sie fest, welche Wege offenstehen, welche Türen versperrt sind, welche Hinweise zum Weiterkommen gewährt werden usw.² Lediglich die Waise Laura (siehe Charakterisierung) kann die von der Stadt aufgestellten Regeln übergehen.

Dass Silent Hill als Antagonist „funktioniert“, hängt auch mit dessen fiktionaler Historie zusammen. Das Stadtgebiet am Toluca Lake war vor der Erschließung durch Siedler eine spirituelle Kultstätte der Ureinwohner, die den gottgleichen Mächten im Inneren des Sees huldigten (Abb. 1). Durch die Vertreibung der Ureinwohner zogen sich die Siedler den Zorn dieser Wesen zu und wurden von mysteriösen Krankheiten und Unfällen heimgesucht. Silent Hill begann sich für das, was seinen Einwohnern angetan wurde, zu rächen.

1 Campbell, Joseph: *Der Heros in tausend Gestalten*. Insel Taschenbuch: Frankfurt am Main 1999.

2 Nach einem ersten Spieldurchgang kann der Spieler die vielerorts herumstehenden Steinstele lesen, deren Inschriften die geschichtlichen Hintergründe Silent Hills darlegen. Im ersten Spieldurchlauf sind sie nur lückenhaft lesbar.

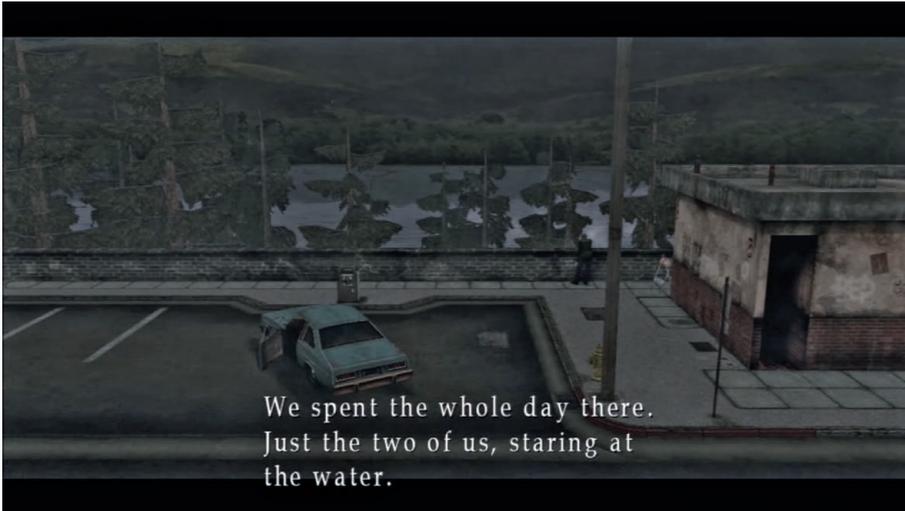


Abb. 1: Spielbeginn ist ein Rastplatz außerhalb der Stadt

James Sunderland: Der 29-jährige Protagonist des Spiels ist Witwer, da seine Frau Mary drei Jahre vor Beginn der Spielhandlung an einer unheilbaren Krankheit verstarb. Seitdem ist sein Alltag aus den Fugen geraten, mit dem schmerzlichen Verlust hat er nicht zu leben gelernt, er trauert seiner Ehefrau nach. Wie verzweifelt James ist, verdeutlicht allein die Tatsache, dass er den Brief mit der Aufforderung, nach Silent Hill zu kommen, als realistische Chance begreift, die Vergangenheit ungeschehen machen oder zumindest korrigieren und erneut mit seiner Frau zusammenkommen zu können. Wie bereits angeführt, wurde James jedoch nicht von seiner Frau, sondern von der Stadt Silent Hill selbst gerufen.

Mary Shepherd-Sunderland: Mary ist die verstorbene Ehefrau von James. Sie litt an einer seltenen Krankheit, die die Ärzte im Brookhaven Hospital von Silent Hill nicht heilen konnten. Angesichts ihres Dahinsiechens wurde Mary zunehmend launisch, beschimpfte James und machte ihm zahlreiche Vorwürfe, nur um kurz darauf die Versöhnung anzustreben. Es war ein sich ständig wiederholender Kreis aus Vorwürfen, emotionaler Distanzierung und Annäherung, den der von einem betäubenden Gefühl der Hilflosigkeit überforderte James durch den Mord an Mary durchbrach. Der Spieler ahnt davon anfangs nichts. James betont nur den positiven Charakter seiner Frau. Liebevoll sei sie gewesen, mild in ihrem Urteil, eine herzengute Person, der die unheilbare Krankheit nur körperlich zusetzte – woran James all dies festmacht, behält er als Geheimnis für sich. Marys Charakterisierung durch James ist ein eindimensionales Zerrbild, wie er sich später eingestehen muss.

Maria: Das Spiegelbild der Mary ist die attraktive, sexuell aufreizende Maria, die James erstmals im Rosewater Park trifft. Sie ist nicht nur optisch das Ebenbild zu Mary, sie bewegt sich auch wie sie, redet wie sie. Allerdings, und hierin unterscheiden sich beide Figuren, agiert sie aufreizender, flirtet mit James, macht ihm Avancen und stellt seine Treue zu Mary auf die Probe, derer wegen er ja erst nach Silent Hill gekommen ist (Abb. 2³).



Abb. 2: Mary und Maria prüfen James' emotionale Bindung

Im Spielverlauf wird James oft an Marias ganz eigenen Launen geprüft, denn sie ist ihm über weite Strecken der Spielhandlung eine Gefährtin, die James' Aufmerksamkeit auf sich ziehen will. Im Brookhaven Hospital beispielsweise fühlt sie sich krank und möchte in einem Behandlungszimmer zurückgelassen werden. Sucht der Spieler dieses Zimmer später wieder auf, ist Maria verschwunden, weil sie sich in den Keller des umfangreichen Gebäudekomplexes begeben hat. Findet James sie dort, macht sie ihm nicht nur Vorwürfe, sie allein gelassen zu haben (worin sie Mary auf erschreckende Weise ähnelt), sie wird kurz darauf auch von einem „Pyramid Head“, in der Spielwelt von Silent Hill ein Henker, getötet – ein zweites Mal muss James den Verlust eines ihm nahestehenden Menschen, hier Maria, überwinden.

Überraschenderweise findet James Maria im Gefängnis unterhalb des Toluca Lake wieder, wo sie hinter Gitterstäben in einer kargen Gefängniszelle sitzt und sich nach seinem Wohlbefinden erkundigt – und über Dinge redet, die sie eigentlich nicht wissen kann:

3 Silent Hill Memories: Concept Arts – Characters, (o. J.), in: Silent Hill Memories, online einsehbar unter URL: http://www.silenthillmemories.net/sh2/arts_en.htm (zuletzt abgerufen am 20. 01. 20).

Maria: „James, Liebling? Ist dir irgendetwas zugestoßen, nachdem wir in diesem langen Gang voneinander getrennt wurden? Verwechselst du mich mit jemand anderem? [lacht] Du warst schon immer so vergesslich – erinnere dich an unsere Zeit im Hotel.“

James: „Maria?“

Maria: „Du sagtest, du hättest alles mitgenommen, aber du hast das Videoband vergessen, das wir machten. Ich frage mich, ob es noch immer dort ist.“

James: „Wie kannst du davon wissen? Bist du nicht Maria?“

Maria: „Es ist egal, wer ich bin. Ich bin hier für dich James – siehst du, ich bin real.“

Dieser Dialog ist für den Spielverlauf im höchsten Maße wichtig. Er unterstreicht, dass Maria und Mary beide Extreme der inneren Bedürfnisse und Sehnsüchte von James personifizieren.⁴ Bei dem Versuch, Maria aus der Zelle zu retten, wird James wieder versagen und Maria abermals tot vorfinden. Ferner *muss* James das von ihr erwähnte Videoband (siehe auch den entsprechenden Absatz später) finden, das die Wahrheit über Marys Schicksal enthält: James hat seine Frau durch die eigene Hand getötet.

Im klassischen Film noir wäre Maria eine Femme fatale: Sie verspricht dem Helden Erlösung und ein neues, besseres Leben, zieht ihn aber immer weiter in seine eigenen Abgründe hinunter und erschwert, dass er aus diesen herauskommen kann.

Angela Orosco/Eddie Dombrowski: Diese beiden Nebencharaktere sind für die Entwicklung des Helden wichtig, da sie Teile jener Wahrheit in sich tragen, die James verdrängen will. Die 19-jährige Angela trifft James erstmals auf dem Friedhof East South Vale, einem Vorort Silent Hills. Dort weist sie ihm den Weg in die Stadt, nicht ohne ihn auch auf die Gefahren hinzuweisen. Sie selbst gibt vor, ihre Mutter zu suchen, de facto wurde aber auch sie nach Silent Hill gerufen, um sich ihrem Vater zu stellen, der sie missbrauchte und den sie deshalb tötete. Durch ihre traumatischen Gewalterlebnisse ist Angela stark suizidal und fantasiert in den

4 Der *Silent Hill 2: Director's Cut* bietet ein zusätzliches Szenario. In *Born from a Wish* steuert der Spieler Maria und erfährt, dass sie tatsächlich die von der Stadt Silent Hill zum Leben erweckte Idealvorstellung Marys ist, die sich James Sunderland schon zu Lebzeiten Marys wünschte. Team Silent: *Silent Hill 2: Director's Cut*, Konami (Hrsg.), 2003.

meisten Begegnungen mit James vom Freitag, was auch durch ihre Fokussierung auf ein von ihr öfter mitgeführtes Messer unterstrichen wird (Abb. 3). Letztlich wird sie sich selbst töten, nachdem James ihr half, ihren Vater (beziehungsweise dessen Manifestation als Monster) ein zweites Mal hinzurichten.



Abb. 3: Angela: Hilfsbereit – und suizidal

Der beliebte Eddie Dombrowski wirkt auf James wie ein etwas dümmlicher, aber angenehmer Mensch, der sich nichts zuschulden hat kommen lassen. Doch der Eindruck täuscht, denn wie sich herausstellt, hat auch Eddie einen Menschen getötet (Abb. 4) – diesen aber aus niederen Beweggründen, da sein Opfer sich ledig-



Abb. 4: Eddie Dombrowski

lich über Eddies Leibesfülle lustig machte. Eddie wird für James zur Bedrohung, als ihm dämmert, dass beide einen Menschen getötet haben. Der Held des Spiels muss sich seiner Haut erwehren und Dombrowski töten.

Obgleich Angela und Eddie in ihrem Wesen unterschiedlich sind, ist die Verbindung zwischen ihnen und James offensichtlich. Jeder der drei hat einen Menschen umgebracht, dadurch Schuld auf sich geladen und muss sich dieser Wahrheit stellen – deshalb wurden sie von Silent Hill gerufen.

Laura: Dieses achtjährige Waisenkind hat eine ungeheure Wut auf James, doch weiß er zunächst nicht, weshalb. Laura kennt Wahrheiten und Hintergründe, die James zunächst verborgen bleiben. Laura lag im selben Krankenzimmer des Brookhaven Hospital wie Mary. Beide freundeten sich an, für Laura war Mary die Mutter, die sie nie hatte; umgekehrt ist sie die Tochter, die das Ehepaar Sunderland nie großziehen können würde (Abb. 5). Das Verhältnis zwischen James und Laura



Abb. 5: Laura

beginnt frostig. Erst tritt sie einen von James benötigten Schlüssel in einem verlassenen Appartementblock weg, verhindert damit sein Vorankommen und verschwindet im Dunkel. Auch das erste Gespräch in den nebligen Gassen ist eine wüste (Schimpf-)Tirade des kleinen Mädchens gegen James. Erst im Brookhaven Hospital vertraut sie sich ihm an und verrät, dass auch sie im Besitz eines Briefes von Mary sei – James wird daraufhin barsch, fordert das Schriftstück ein und verschreckt sie so erneut. Die später stattfindende Szene im Lake View Hotel ist der entscheidende Moment, in dem der Brief, die Wahrheit und die Vergebung durch Laura zusammenkommen.

Eine Besonderheit zeichnet Laura außerdem gegenüber allen anderen Charakteren aus: Sie kann sich frei durch die Stadt bewegen. Weder steht sie vor kaputten oder verschlossenen Türen, noch wird sie von Monstern verfolgt. Sie ist trotz ihres zunächst ruppigen Auftretens in ihrem ganzen Wesen unschuldig und die Einzige, die James tatsächlich aus dieser Hölle befreien und von seinem Leid erlösen kann. Weshalb sich Laura in *Silent Hill* aufhält, wird nicht erklärt. Über ihre Vergangenheit erfährt der Spieler nur, dass sie in einem Waisenhaus aufwuchs und keine Geschwister hat.

Die Monster in *Silent Hill*: Die Gegnerriege in *Silent Hill 2* reicht von obskur bis grauenvoll. Die Kreaturen, denen James begegnet, sind allesamt Manifestationen seiner Psyche.

Vierbeinige Monster ohne Rumpf und Kopf widerspiegeln James' sexuelles Verlangen; die am Boden liegenden, sich mit gespreizten Beinen fortbewegenden „lying figures“ bedienen sich ähnlicher Symbolik. Ein an ein Bett gefesselt, dicklippiges Monster ist die finstere Karikatur der bettlägerigen Mary, die James Sunderland zusetzte.

Das wohl bekannteste Monster in *Silent Hill 2* heißt „Pyramid Head“ und ist der Hintergrundgeschichte der Spielreihe zufolge ein Henker, der durch sein martiales Äußeres auffällt: Der Körper drahtig, aber gut durchtrainiert, ein Schwert oder einen Speer mit sich führend, eine riesige Metallpyramide auf dem Kopf, jagt dieses Wesen James durch *Silent Hill*. Zunächst ist es nur eine dieser Kreaturen, da James Mary getötet hat. Ein zweiter wird von der Stadt gerufen, nachdem der Held gezwungen wurde, auch Eddie in Notwehr hinzurichten. Dabei belassen sie es nicht, denn in der Lobby des Lakeview Hotel richten sie Maria vor James' Augen, der die Hinrichtung nicht verhindern kann. Da James durch den erneuten (und in diesem Fall wiederkehrenden) Verlust eines ihm nahestehenden Menschen innerlich schon tot ist, überlassen die „Pyramid Heads“ ihm sich selbst und richten sich gegenseitig – für Spieler eine überraschende, zunächst irrationale Handlung, die sich erst in der Rückschau erklärt.

3 SPIELKONZEPT

Bei *Silent Hill 2* handelt es sich um ein klassisches Action-Adventure mit linearer Spielarchitektur. Dies bedeutet zum einen, dass der Spieler sich im Lösen von Rätseln beweisen als auch Gegner mit Gewalt ausschalten muss. Zum anderen bietet die lineare Struktur die Möglichkeit, den Spieler vom Anfang bis zum Ende zu leiten und die Story einem Film gleich zu erzählen. Spielerische Freiheiten in *Silent Hill 2* sind nur Illusion: Der Stadtplan zeigt eine Vielzahl von Straßenzügen, Gassen und Sehenswürdigkeiten. Der Avatar stößt jedoch immer wieder auf Hindernisse und unsichtbare Grenzen, die er trotz seines Erkundungsdrangs nicht

passieren kann. Bewegungsfreiheit wird nur suggeriert, das Spiel leitet den Spieler wie an einem dicken roten Faden durch die Stadt.⁵ Zum Spielende führt letztendlich nur *ein* Weg, *eine* von den Entwicklern festgelegte Abfolge an Erkundungen, Kämpfen und Rätseln. *Silent Hill 2* bietet vier verschiedene Enden, die durch scheinbar unwichtige Nebentätigkeiten bedingt werden.⁶ Mit dem Spielabschluss wird die streng lineare Abfolge an Ereignissen aufgefächert.

Im Vordergrund stehen also die Erkundung, der Kampf und das Lösen von Rätseln, wobei die Spielanteile nahezu ausgeglichen sind. Erkundungen abseits des ausgetretenen Pfades treiben nicht die Handlung voran, die dort zu findenden Hinweise beleuchten dafür die düstere Hintergrundgeschichte des Ortes.

Der Spieler kontrolliert, mit Ausnahme der Zwischensequenzen, alle Handlungen von James. Wie stark die Identifikation beziehungsweise die sogenannte Spieler-Avatar-Bindung mit den Motiven des Helden sind, hängt in diesem Titel allerdings davon ab, wie nahe der Spieler Verlust, Selbstbetrug und die Offenbarung der Schuld von James am Tod seiner Frau an sich heranlässt. Der Held wird trotz vieler Kämpfe nicht stärker oder klüger, sondern höchstens im Rahmen des Narrativs einsichtig. In *Resident Evil*,⁷ einem weiteren berühmten Vertreter des Survival-Horror-Genres, sind die handelnden Mitglieder einer ausgebildeten Kampfeinheit, die ihr Überleben an die Durchschlagskraft ihrer Waffen knüpfen. James kann – überspitzt formuliert – nur einen Stock halten und mit ihm zuschlagen.

Silent Hill 2 nutzt dafür starke Symbole, um dem Spieler den Geisteszustand von James zu vermitteln. Der dichte graue Nebel in der Stadt ist eine der stärksten Metaphern, schließlich verbirgt er, was der Spieler zu erkennen versucht. Gefahren kann der Spielende nur aufgrund von Andeutungen und Geräuschen erahnen – sei es durch die widernatürlichen Geräusche, die zu hören sind, oder den Soundtrack, der von wunderbar melodischen Stücken bis zum Arrangement von Krach- und Störgeräuschen eine enorme Bandbreite abdeckt.⁸ Es sind die auditiven Eindrücke, die den Spieler bereits vor Gefahren warnen, noch ehe er sie sieht. Der „Pyramid Head“ als Henker mit riesigem Schwert kündigt sich durch das

5 Kirkland, Ewan: The Self-Reflexive Funhouse of Silent Hill, in: The International Journal of Research into New Media Technologies, 2007 Vol. 13(4), S. 403–415, online einsehbar unter: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.83.2570&rep=rep1&type=pdf> (zuletzt abgerufen am 24.12.19).

6 Siehe die Ausführungen zu den verschiedenen Enden später in diesem Kapitel.

7 Capcom: Resident Evil, Capcom (Hrsg.), 1996.

8 Der Klang als auch der Soundtrack werden in Verbindung mit *Silent Hill 2* oftmals als wegweisend beschrieben. In diesem Aufsatz wird nicht weiter darauf eingegangen, ein lesenswertes Interview mit Akira Yamaoka bietet das Factmag online an: Stabler, Brad: Akira Yamaoka: How the Silent Hill composer revolutionised survival horror, 29.10.2015, in: Factmag, online einsehbar unter URL: <https://www.factmag.com/2015/10/29/akira-yamaoka-silent-hill-soundtrack-interview/> (zuletzt abgerufen am 14.12.19).

Kratzen seines metallenen Hinrichtungswerkzeugs auf Kacheln an. Und das Taschenradio, das James auf seinem Weg in die Stadt findet, beginnt zu rauschen, sollte sich in unmittelbarer Nähe Gefahr befinden.

Wie ein roter Faden zieht sich die visuelle Gestaltung der Schauplätze durchs Spiel. Ekel und Faszination gleichermaßen gehen vom verrotteten Toilettenhäuschen am Rastplatz aus, von der Unordnung im Woodside-Appartement und der verlassenem Stadt, an deren Ecken und Enden alles von dem einst blühenden Leben zeugt, das herrschte, ehe der Nebel und die Monster einzogen. Für diesen Look haben die Gestalter zu Produktionsstart „Abandoned Places“⁹ fotografiert und eine Vielzahl an Möbeln, Räumen und Unrat als 3D-Modell nachgebildet und ins Spiel implementiert.

Mit dem fortschreitenden Abstieg in den Wahnsinn wird auch die Spieloptik immer düsterer. Verrottet und zerfallen sind die Gebäude ohnehin, der graue Nebel wird erst dunkler und weicht dann einer Finsternis, in der die Umgebung nur noch ausschnittsweise durch die Taschenlampe erhellt werden kann. Besonders drastisch ist der Wechsel vom grauen Nebel in die Dunkelheit nach Marias erstem Tod. Eine radikale Umkehr dieser tieffinsternen Nacht bietet erst wieder die Suite 312 des Lakeview Hotel, in der James schließlich mit dem bereits erwähnten Videoband konfrontiert wird. Danach wechselt die Stimmung abermals. James und der Spieler, die sich möglicherweise schon wieder kurz vor einem gütlichen Ende wähnten, werden in den Schlund der Dunkelheit zurückgeworfen und müssen sich durch stockdüstere Gänge mühen.

Zu Spielbeginn wirkt James noch wie ein fürsorglicher Ehemann – ein Selbstbetrug, wie sich im Laufe des Spiels herausstellt, denn recht bald werden ihm seine Verfehlungen als Ehemann und Mensch immer und immer wieder vorgehalten. Welche das konkret sind, kann der Spieler nur erahnen, zum Höhepunkt werden er und dessen Alter Ego James jedoch mit der geballten Wucht der unerträglichen Wahrheit konfrontiert: Mary starb nicht an ihrer Krankheit (wenngleich diese in ihrem tödlichen Verlauf nicht aufzuhalten gewesen wäre), sondern durch die Hand ihres Ehemanns, der sie mit einem Kissen im Schlaf erstickte.¹⁰

Durch diesen hier vorweggenommenen Höhepunkt wird aus der Suche nach einer verlorenen Liebe die Geschichte eines Mannes, der mit seinen inneren Dämonen ringt und der Selbstbetrug und das Verdrängen von Schuld als Überlebensstrategie nutzt, um seinen Alltag zu überstehen. In der Stadt Silent Hill wird James durch eine Vielzahl von Prüfungen dazu gezwungen, sich der Wahrheit zu stellen, die er gegen Ende bereit ist, sich einzugestehen. Doch was fängt er mit die-

9 Verlassene Orte.

10 Diese Szene wird im Spiel nicht explizit gezeigt, sondern arg verfremdet wiedergegeben – erst Jahre nach der Veröffentlichung wurden die nicht verwendeten Szenen freigegeben und unterstreichen die Intention der Entwickler, James sei ein „Monster“ gegenüber seiner Frau gewesen.

ser Selbsterkenntnis an? Er ist kein idealisierter Mensch, das wissen er als auch der Spieler. Er besitzt Fehler und Schwächen – die Bürde des Mordes an Mary und die in den folgenden Jahren bis zur Wahnhaftigkeit gesteigerte Rechtfertigung, sie sei an der Krankheit gestorben, lasten auf ihm.

Lügen, Selbsttäuschungen, Ausflüchte, psychisch labile Nebencharaktere und Monster, welche die Psyche des Protagonisten manifestieren: James' Weg durch Silent Hill ist eine Tour de Force, fast alle Nebencharaktere drohen ihn endgültig in den Abgrund zu reißen. Allein die achtjährige Waise Laura kann ihm zu einem Happy End verhelfen, wenn der Spieler respektive James dieses als solches erkennen möchte.

Das Schuldeingeständnis wird von den Entwicklern kurz vor der finalen Prüfung eingespielt. Nach einer Vielzahl von Ereignissen, die James' Psyche aufs Äußerste strapaziert haben und trotz derer er noch daran festhält, Mary sei eben nicht durch seine Hand zu Tode gekommen, erreicht er das Lake View Hotel, das der „besondere Ort“ ist, von dem im Brief die Rede ist. Dort erwartet ihn Laura, die einen weiteren Brief überreicht, den sie von Mary erhalten hat. Darin bittet Mary das Waisenkind, James zu verzeihen, dass er sich nicht ausreichend um sie gekümmert habe.

Diese Chance auf Vergebung ergreift James zunächst nicht, da er noch immer versuchen will, doch noch die ersehnte Vergebung Marys zu erlangen – selbst dann noch, nachdem er in dem Videoband den eindeutigen Beweis sah, dass sie tot ist. Das Lake View Hotel wird von James nun in einer alternativen Realität durchstreift, die die Logik einer realen Welt endgültig auf den Kopf stellt: Türen führen in weitere düstere Gänge statt in Räume, die Klangkulisse wird mit jedem Schritt stärker verzerrt. Der Wahnsinn wird in Höhen getrieben. Nach einer folgenreichen Begegnung mit dem Nebencharakter Angela, in der sie den Freitod in Flammen wählt, erreicht James schließlich den Dachboden, wo seine Reise endet. Aus Gründen der Nachvollziehbarkeit, wie James' Reise enden kann, seien deshalb die verschiedenen Enden kurz skizziert.¹¹

Das Maria-Ende: Hat der Spieler viel Zeit mit Maria verbracht, sie beschützt und ausgeführt, was sie von ihm verlangte, wird er auf dem Dachboden Mary finden, die ihm Vorwürfe macht und sich dann in ein wütendes Monster verwandelt, das bekämpft werden muss. Ist dieser Kampf gewonnen, kann James mit Maria ein neues Leben beginnen. Die Harmonie wird jedoch schnell getrübt, da Maria beim Verlassen der Stadt zu husten beginnt. Dem Spieler dämmert, dass auch Maria krank ist und früher oder später sterben wird – der Kreislauf aus Verzweifeln,

11 In der Erstveröffentlichung von *Silent Hill 2* kann der Spieler eines von vier Enden erreichen – der später veröffentlichte *Director's Cut* bietet ein fünftes mit einem Hund, das jedoch abstrus ist und hier keine Beachtung finden soll. Dieses Ende ist eine Reminiszenz an die im Seriendebüt *Silent Hill* von 1999 eingebaute Endsequenz, in der der Hauptcharakter von Aliens entführt wird. Konami: *Silent Hill*, Konami (Hrsg.), 1999.

Zerbrechen, gegenseitigen Vorwürfen und erneut aufgeworfenen Schuldgefühlen beginnt von Neuem.

Das Verlassen-Ende: Dieses erreicht der Spieler, wenn er viel Zeit mit den Erinnerungen an Mary verbrachte. Da sie im Spiel nicht anwesend ist, bedeutet dies, dass der Spieler Marys Foto, ihren Brief und andere Hinweise immer wieder betrachtet, über weite Strecken mit Gesundheitsdrinks und Erste-Hilfe-Kästen seinen Bildschirmtod verhindert und Marias Avancen ausschlägt. Wieder kommt James auf dem Dachboden an, findet nun aber Maria vor, die sich als James' verschiedene Ehefrau ausgibt. Es kommt erneut zum Kampf, da James Mary nicht vergessen will. Ist das Monster getötet, findet der Spieler die (erneut) sterbende Mary vor, bei der sich James entschuldigen kann, sie getötet zu haben. Sie verzeiht ihm und steckt ihm einen Brief zu, der ihren letzten Wunsch enthält: James möge sein Leben weiterleben und für Laura sorgen. Mit der Waise verlässt er die Stadt. Der Protagonist hat sich seinen inneren Dämonen gestellt, sie bekämpft und Absolution erfahren – mehr noch: er ist als Person so gereift, dass er die Aufgabe, für Laura zu sorgen, annimmt. Es ist das einzige halbwegs versöhnliche Ende, welches das Spiel bietet.

Das Suizid-Ende: Dieses erreicht der Spieler, wenn er Angelas Messer untersucht und sich wenig um die Gesundheit seines Alter Egos kümmert. Wieder wird James auf dem Dachboden von Maria gestellt, die realisiert, dass er sich das Leben nehmen möchte, um im Tod mit Mary zusammenzukommen. Da Maria dies nicht zulassen kann, verwandelt sie sich selbst in ein Monster, um ihn zu töten. So würde sie ihn in die Hölle schicken, wo er Mary nicht finden kann. Es folgt eine Wiederholung der Auflösung des Verlassen-Endes, wobei James nicht die Kraft findet, sein Leben weiterzuleben. Er trägt die tote Mary zu seinem Auto auf dem Parkplatz vor Silent Hill. Er versenkt das Auto, sich und Mary im Toluca Lake.

Das Anrufung-des-Bösen-Ende: Dieses erreicht der Spieler nur, wenn er nach dem ersten Spieldurchgang einen zweiten abschließt und dabei vier okkulte Gegenstände aufnimmt. Sind diese im Besitz des Spielers, kann James in direkten Kontakt mit den dunklen Mächten treten, die einst am Toluca Lake wirkten und Silent Hill noch immer kontrollieren sollen. Wie bei den Enden zuvor findet sich James auf dem Dachboden wieder, findet die als Mary verkleidete Maria, entlarvt ihr Maskenspiel und besiegt ihre monströse Inkarnation. Der Spieler findet dann jedoch nicht Mary, sondern rudert stattdessen mit dem Boot zu einer im See gelegenen Insel und fabuliert, dass die alten Götter die verstorbene Mary ins Reich der Lebenden zurückholen könnten. Selbst wenn dies möglich sein sollte, wie könnte eine herzengute Mary einen Mann lieben, der sich mit dunklen Mächten gemein macht? Dieses Ende bietet einen weiten Interpretationsspielraum. Es werden mehr Fragen aufgeworfen als beantwortet.

Silent Hill 2 transportiert den Horror offensichtlich nicht über zur Schau getragenen Gore oder entstellte Körper, wie dies bei anderen Spielen im selben Genre öfter der Fall ist. Das Grauen wird über die Figuren und ihre Geschichten in Kom-

bination mit der audiovisuellen Gestaltung im Kopf des Spielers erzeugt. Was zunächst als verzweifelte Suche nach einem einst geliebten Menschen beginnt, wird zu einem persönlichen Albtraum für James Sunderland und den Spieler gleichermaßen. Beide werden von den Entwicklern in den Schlund aus Selbstbetrug, irriger Hoffnung und der Sehnsucht nach einem guten oder mindestens aber veröhnlichen Ende gezogen. Dass beide, der Spieler und dessen Avatar James, über weite Spielstrecken lediglich Passagiere der Handlung sind, diese aber nur in Marginalien beeinflussen können, wird vor allem an den vielen Toden, die Maria erleidet, offensichtlich.¹²

4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

In einem Interview mit Spiegel Online vom 23. November 2001 gab der Produzent Akihiro Imamura einige Einblicke in den Entstehungsprozess des Titels.¹³ Konami habe direkt nach der Veröffentlichung des PlayStation-Originals von 1999 mit der Entwicklung des zweiten Teils begonnen und sich entschieden, die Stadt Silent Hill als Handlungsort beizubehalten und eine vom Vorgänger unabhängige Handlung zu schreiben.

Die Frage danach, ob *Silent Hill 2* sich an eine ebenso erwachsene Spielerschaft wie der Vorgänger richte, beantwortete Produzent Akihiro Imamura mit: „It’s probably aimed at an even more mature demographic!“¹⁴ Er begründete dies mit der Story im Spiel, die wesentlich komplexer, immersiver und verstörender sei – im Debüt habe der Spieler noch das Böse bekämpft, in Teil 2 aber würde jenes Böse vom Hauptcharakter gespiegelt werden.

Silent Hill 2 lässt auch die Lesart zu, dass James bereits zu Beginn tot ist und die im Spiel dargestellte Reise lediglich als Hirngespinnst kurz vor seinem Ableben stattfindet. Alles in der Stadt Silent Hill ist verfallen, entvölkert, die Monster spiegeln James’ Verfehlungen wider – und letztlich ist Maria nur eine Was-wäre-wenn-Vorstellung. Diese Interpretation wird durch Symbole unterstützt, die im Spielverlauf gefunden werden können: Marys Kleidung, die einer Schau-fensterpuppe angezogen wurde; Maria als Ebenbild (und möglicherweise „bes-

12 Vgl. Walz, Steffen P.: Extreme Game Design: Spielrhetorische Überlegungen zur Methodik des Grauens, in: Neitzel, Britta/Bopp, Matthias/Nohr, Rolf F. (Hrsg.): „See? I’m real...“ Multi-disziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘, S. 150–156. Hier zitiert: S. 151.

13 Wildermann, Gregor: Francis Bacon meets David Lynch, 23. 11. 2001, in: Spiegel Online, online einsehbar unter URL: <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/silent-hill-2-francis-bacon-meets-david-lynch-a-169467.html> (zuletzt abgerufen am 14. 12. 19).

14 Keeling, Justin: IGN PS2 Interviews Silent Hill 2 Producer Akihiro Imamura, 29. 03. 2001, in: IGN, online einsehbar unter URL: <https://www.ign.com/articles/2001/03/29/ign-ps2-interviews-silent-hill-2-producer-akihiro-imamura> (zuletzt abgerufen am: 14. 12. 19).

sere“ Version der toten Ehefrau); James’ Stellvertreter, der nach einem Kopfschuss tot im Ohrensessel zusammengesackt ist und einen Fernseher mit Störbild anstarrt.¹⁵

Doch die Entwickler spielen mit den Erwartungen und Interpretationen. Bis heute halten sie sich mit der einen, ihrem ursprünglichen Konzept innewohnenden Intention zurück und befeuern die verschiedenen Lesarten. Den *Silent-Hill*-Kosmos hingegen reicherten sie mit weiteren Teilen an, die, vom vierten Teil *The Room*¹⁶ abgesehen, die Geschichte des Seriendebüts fortführten. *Silent Hill 2* sticht innerhalb der Serie aber auch deshalb heraus, weil es seine Story abschließt.

5 REZEPTION

In der Rückschau gilt *Silent Hill 2* vielen Fachjournalisten als ein Spiel, das vor allem durch seine dichte Narration und die Plottwists im Gedächtnis blieb. Ein genauerer Blick auf die Rezensionen um den Veröffentlichungszeitpunkt herum zeigt ein differenzierteres Bild. So vergab das Online-Magazin GameSpot 7,7/10 Punkte.¹⁷ *Silent Hill 2* sei, so Redakteur Joe Fielder, wesentlich hübscher und irgendwie auch „smarter“ als der erste Teil der Reihe, aber auch weniger reizvoll. Fielder lobt jedoch die Story, die gruseliger sei als die des PlayStation-1-Titels, dafür den erschreckenden Horror jedoch etwas zurückgefahren habe.

Silent Hill 2 galt zum Zeitpunkt der Veröffentlichung als visuell beeindruckende Software, die das Grafikpotenzial der Konsolengeneration von PlayStation 2 und Xbox nahezu ausschöpfte. Im Gedächtnis geblieben ist der Titel jedoch wegen anderer Qualitäten.

Mathias Oertel vom deutschen Online-Magazin 4Players.de lobte die „schöne Story, absolut stimmige Grafik und einen hervorragenden Sound“, der „empfindliche Spieler bis in die Träume hinein verfolgen“ dürfte.¹⁸ Das Zusammenspiel aus Spannung, Angst und Psychoterror werde nur von expliziten Gore-Szenen aufgelockert, die im Vergleich zur Konkurrenz jedoch eher im Hintergrund stünden. Gameswelt.de bewertete die dichte Atmosphäre, die durch die gelungene Klang-

15 Siehe zur Charakteristik des Untoten: Droglá, Paul: *Humanity Dies Screaming: Die Ikonographie apokalyptischer Zombienarrative als Metastasen der Zeitgeschichte*. Tectum Verlag: Marburg 2019.

16 Konami Entertainment Tokyo: *Silent Hill 4: The Room*, Konami (Hrsg.), 2004.

17 Fielder, Joe: *Silent Hill 2 Review*, 24. 09. 2001, in: GameSpot, online einsehbar unter URL: <https://www.gamespot.com/reviews/silent-hill-2-review/1900-2814382/> (zuletzt abgerufen am 14. 12. 19).

18 Oertel, Mathias: *Test: Silent Hill 2 – Fazit*, 30. 11. 2001, in: 4Players, online einsehbar unter URL: https://www.4players.de/4players.php/dispbericht_fazit/PlayStation2/Test/Fazit_Wertung/PlayStation2/948/846/Silent_Hill_2.html (zuletzt abgerufen am 14. 12. 19).

kulisse verstärkt würde, als eine der größten Leistungen des Spiels.¹⁹ Der Redakteur Ronny Mathieu betonte zudem, dass gegenüber dem Debüt von 1999 eine ausgereifte Story zugrunde liege, die der Langzeitmotivation zuträglich sei.²⁰ Ähnlich gelagert war die Sicht des Redakteurs Rupert Mattgey von chip.de – er lobt die kluge und verschachtelt konzipierte Geschichte, die „nach dem Hirn des Spielers“ greifen würde.²¹

Viele Jahre nach der Erstveröffentlichung ist *Silent Hill 2* noch immer wegen seiner Geschichte (und des Soundtracks aus der Feder Akira Yamaokas) im kollektiven Gedächtnis der Spieler eingebrennt. Die Interpretationen sind dabei recht frei und unterschiedlich. Stephen Turner von Destructoid zieht Parallelen zum Film noir,²² Mark Langshaw von Digital Spy sah *Silent Hill 2* mehr als Kraftprobe Konamis, nach dem hervorragenden Debüt zu beweisen, dass der Psychohorror keine Eintagsfliege war.²³

6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

Als Einsatz im Unterricht empfiehlt sich *Silent Hill 2* als perfektes Lehrbeispiel dafür, wie eine Erzählung aufgebaut wird. Es folgt, angefangen von den Charakteren und ihren Motiven, ihrer Disposition über die Abfolge der Geschehnisse und der Plot-Auflösung, dem universellen Schema der Heldenreise, das in den 1940er-Jahren vom Ethnologen Joseph Campbell nach Analyse etlicher Mythen und Märchen freigelegt wurde.²⁴ Campbell ergänzend zur Seite gestellt wird James N. Freys Analyse der Charakterrollen²⁵ und -eigenschaften in eben diesem Schema der Heldenreise.

19 Mathieu, Ronny: Silent Hill 2 – Test von Gameswelt, 23.11.2001, in: Gameswelt, online einsehbar unter URL: <https://www.gameswelt.de/silent-hill-2/test/silent-hill-2,3311,2> (zuletzt abgerufen am 14.12.19).

20 Mathieu: Silent Hill 2 – Test von Gameswelt.

21 Mattgey, Rupert: Silent Hill 2: Director's Cut. Die Story: Horror-Trip in die Abgründe der Seele, 09.03.2003, in: Chip, online einsehbar unter URL: https://www.chip.de/artikel/Silent-Hill-2-Director-s-Cut-2_12863436.html (zuletzt abgerufen am 14.12.19).

22 Turner, Stephen: The Silent Hill Retrospective: Silent Hill 2, 18.07.2015, in: Destructoid, online einsehbar unter URL: <https://www.destructoid.com/the-silent-hill-retrospective-silent-hill-2-296234.phtml> (zuletzt abgerufen am 14.12.19).

23 Langshaw, Mark: Silent Hill 2 retrospective: Horror sequel that still gives us chills, 16.08.2014, in: Digital Spy, online einsehbar unter URL: <https://www.digitalspy.com/gaming/retro-gaming/feature/a590686/silent-hill-2-retrospective-horror-sequel-that-still-gives-us-chills/> (zuletzt abgerufen am 14.12.19).

24 Schmidt, Karla: Der Archepplot im Game. Silent Hill 2 als klassische Heldenreise, in: Neitzel, Britta/Bopp, Matthias/Nohr, Rolf F. (Hrsg.): „See? I'm real...“ Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘, S. 20–40.

25 Frey, James N.: Wie man einen verdammt guten Roman schreibt, Emons Verlag: Köln 2016.

Die Gemeinsamkeit, die Campbell zufolge alle Narrationen auszeichnet, ist allgegenwärtig und fast schon zu banal, um erwähnt zu werden: Ein Protagonist macht sich – von inneren und/oder äußeren Umständen getrieben – auf, seine Alltagswelt zu verlassen. Infolgedessen wird er mit Problemen konfrontiert, die er lösen muss und darüber an Erfahrung reicher wird. Ist er letztendlich erfolgreich, findet er wieder in seine (möglicherweise veränderte) Alltagswelt zurück. Scheitert er, wird ihm die Rückkehr verweigert.

Dies fasst den Kern der „Reise des Helden“, wie Campbell seine archetypische Metastruktur überschreibt. Es gibt überdies noch weitere Merkmale, die seinen Archeplot auszeichnen:

- a) Die Erzählung wird durch ein Ende abgeschlossen, wobei Fragen auch offen gelassen werden können. Fragen, die das Ziel des Haupthandelnden angehen, müssen jedoch beantwortet sein.
- b) Der Zeitverlauf in Narrationen ist konventionell – Zeitraffungen, -dehnungen und Rückblenden sind möglich, jedoch kein grundlegender Bruch mit dem linearen, fortschreitenden Zeitverlauf. Der Protagonist lebt in der Geschichte immer „vorwärts“.
- c) Konflikte müssen vorhanden sein. Dies bedeutet, dass ein Gegenspieler zum Protagonisten vorhanden sein muss, um ihn zum Handeln zu zwingen.
- d) Die Erzählung findet in einer konstruierten Realität statt, in der einmal aufgestellte Regeln sich durch ihre Konsistenz auszeichnen, durch die eine gewisse Kausalität sichergestellt wird. Dazu gehören ein entsprechendes Gut-Böse-Schema und die moralische Wertfestlegung der Figuren.

Joseph Campbell untergliederte seine Heldenreise in drei Akte und zwei Schwellenübergänge, die sich auch in *Silent Hill 2* finden lassen:

- Akt 1 – Alltag/Status quo: Die Alltagswelt des Helden und sein innerer oder äußerer Konflikt werden beschrieben. James ist Witwer und trauert um seine Frau Mary.
- Übergang zu Akt 2 – Wendepunkt 1/point of no return/1. Übertreten der Schwelle: Hier verlässt der Held seinen gewohnten Alltag. In *Silent Hill 2* zieht sich dieser Übergang vom Verlassen des Parkplatzes über das erste Treffen mit Angela auf dem Friedhof und dem Kampf gegen die „lying figure“, die kurz vor dem Ort Silent Hill besiegt werden muss.
- Akt 2 – Mythischer Wald: Dies ist der längste Akt und umfasst alle Geschehnisse in *Silent Hill* bis zum zweiten Tod der Begleiterin Maria. Die Ereignisse dieses Teils sind in Punkt 3 bereits beschrieben.

- Emotionaler Höhepunkt 1/Midpoint/Nacht der Seele & Initiation: Maria, die James bereits früh in Akt 2 begleitet, stirbt durch das Schwert eines „Pyramid Head“, und James kann nichts dagegen tun. Statt sich nun aber seinem Schicksal zu ergeben und erneut zu trauern, ist er bereit, mit entschiedener Kraft nach Mary zu suchen.
- Emotionaler Höhepunkt 2: Noch immer befindet sich James im mythischen Wald und muss im Lake View Hotel auf einem Video sehen, wie er selbst seine kranke Frau Mary erstickte. Der Selbstbetrug, dem sich der Held hingab, offenbart ihm auf brutale Art, wie fehlerhaft und moralisch belastet er ist. Laura zeigt James jedoch einen Ausweg auf: Sie könnten gemeinsam Silent Hill verlassen, was einer Vergebung gleichkäme. Doch noch ist er nicht bereit dazu.
- Kraftprobe 1: James muss ein weiteres Mal mit ansehen, wie Maria getötet wird – er wehrt sich allerdings gegen nunmehr zwei „Pyramid Heads“, die auch ihm nach dem Leben trachten. Besiegt er sie, kann er endlich in einen Raum treten, wo er Mary in dieser Zwischenwelt, die Silent Hill ist, vorzufinden hofft.
- Übergang zu Akt 3 – Wendepunkt 2/2. Übertreten der Schwelle: James wird auf dem letzten Weg durch das Hotel von Monologschnipseln der sterbenden Mary aus seiner Vergangenheit geradezu drangsaliert. Er steigt eine Treppe auf den kaputten Dachstuhl des Hotels empor. Dort ist der Nebel verflogen, ein reinigender Regen spült alles weg, und das Licht scheint zurückzukehren. Doch was James dort vorfindet, ist nicht Mary, sondern Maria.
- Kraftprobe 2: Maria gibt sich als Verbündete der Stadt Silent Hill zu erkennen und will in einem letzten Kampf James töten. Der Spieler muss sich dagegen wehren. Gelingt es ihm, sich gegenüber Maria und damit der Stadt Silent Hill zu behaupten, hat er seine Aufgabe (scheinbar) erfolgreich beendet. Er kann an das Krankenbett Marys gehen und sie um Absolution bitten.
- Akt 3 – Das Ende der Heldenreise: *Silent Hill 2* bietet vier Enden auf, die in Punkt 3 ebenfalls schon beschrieben sind:
 - ◆ Im Stil eines Film noir
 - ◆ Reifungs-Plot
 - ◆ Tragische Liebesgeschichte
 - ◆ Bestrafungs-Plot

Mit diesen Endsequenzen endet auch die Geschichte von James. Wer achtsam die Story verfolgt, wird die von James N. Frey ergänzend aufgestellten Charaktere und ihre Eigenschaften wiederfinden – wobei in *Silent Hill 2* einige Figuren mehrere

Rollen gleichzeitig übernehmen und den Kanon so nochmals verdichten (siehe folgende Tabelle).²⁶

Ist das Schema einmal verinnerlicht, können nahezu alle Texte und Filme auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede in Bezug auf die Heldenreise Campbells untersucht werden. Dazu gehören klassische Erzählungen, Romane und moderne Filme.

Mehr noch, liefert Campbell damit eine Blaupause, die für kreatives Schreiben genutzt werden kann. Eine Möglichkeit könnte sein, sich selbst einen Figurenkanon auszudenken und den schematischen Ablauf als Grundlage für eigene Erzählungen zu nutzen.

Silent Hill 2 bedient sich darüber hinaus großzügig biblischer Symbole und Darstellungen. Gemälde und Textfetzen erinnern an Erzählungen des Alten und Neuen Testaments. Sie künden von dem Abstieg in die Hölle, der Sehnsucht nach Erlösung und der Erwartung auf göttliche Fügungen. Es kann vermutet werden, dass selbst die Namen der drei Hauptcharaktere in *Silent Hill 2* nicht zufällig ausgewählt wurden. James als eine Inkarnation Jesus' ohne dessen göttliche Fähigkeiten, aber mit der Sehnsucht nach Erlösung. Mary als heilige Maria, die Unschuld ausstrahlt. Und schließlich Maria als Iteration der Maria Magdalena, der sündenvollen Verführung. Mary und Maria verhalten sich zueinander wie Spiegelbilder. Die eine brav und zurückhaltend, beinahe keusch, die andere sexuell aufreizend und fordernd. Was sie beide eint, ist der Drang, James für sich einnehmen zu wollen.

Der Vorstellung verfallen, dass sich sein Leben wieder zum Besseren wenden könne, macht sich James auf nach Silent Hill. Dort wird er mit seinen inneren Widersprüchen konfrontiert, seinen Ängsten immer wieder ausgeliefert. Ob James als Held zurückkehrt oder von der Stadt Silent Hill gebrochen wird, hängt vom Spieler ab. Letztlich richtet er darüber, ob Campbells Zyklus der Heldenreise positiv endet – oder die Rückkehr in den ersehnten heilen Alltag verwehrt bleibt.

26 Tabelle ausgearbeitet nach Schmidt: Der Archeplot im Game. *Silent Hill 2* als klassische Heldenreise.

Rollenbezeichnung	Figur	Eigenschaften
Protagonist	James Sunderland	<ul style="list-style-type: none"> a) Hat Mut – oder findet ihn im Verlauf der Geschichte b) Ist ein Outlaw, der nach eigenen Regeln lebt c) Körperlich und/oder seelisch verletzt worden d) Oft sexuell potent e) In der Regel von einer beherrschenden Leidenschaft getrieben f) Meist durch Zielorientierung charakterisiert
Antagonistin (Gegenspielerin)	Silent Hill/Maria	<ul style="list-style-type: none"> a) Nicht zwangsläufig böse – Interessen sind aber unvereinbar mit denen des Protagonisten b) Grundsätzlich keine Einigung möglich
Herold	Marys Brief	Erteilt den Ruf zum Abenteuer
Mentor	Stadtplan	Gibt eine erste Hilfestellung
Torwächterin	Angela	Warnt den Helden vor seiner Reise – und droht ihm manchmal sogar
Gefährten	Maria (zeitweise) Laura	Stehen dem Protagonisten hilfreich zur Seite und haben Fähigkeiten, die ihm fehlen
Gott auf tönernen Füßen	Maria	Verbündete oder Geliebte, die sich schließlich als Feind oder mindestens als die falsche Wahl entpuppt
Verwandlungskünstlerin	Maria	Täuscht den Protagonisten
Weise Närrin	Laura	Verkörpert eine Weisheit, die der Protagonist erkennen muss, um aus dem mythischen Wald entkommen zu können.
Geliebte	Mary Maria	Ergänzt den Protagonisten

7 QUELLEN

- Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten. Insel Taschenbuch: Frankfurt am Main 1999.
- Capcom: Resident Evil, Capcom (Hrsg.), 1996.
- Drogl, Paul: Humanity Dies Screaming: Die Ikonographie apokalyptischer Zombienarrative als Metastasen der Zeitgeschichte. Tectum Verlag: Marburg 2019.
- Fielder, Joe: Silent Hill 2 Review, 24. 09. 2001, in: GameSpot, online einsehbar unter URL: <https://www.gamespot.com/reviews/silent-hill-2-review/1900-2814382/> (zuletzt abgerufen am 14. 12. 19).
- Frey, James N.: Wie man einen verdammt guten Roman schreibt, Emons Verlag: Köln 2016.
- Keeling, Justin: IGN PS2 Interviews Silent Hill 2 Producer Akihiro Imamura, 29. 03. 2001, in: IGN, online einsehbar unter URL: <https://www.ign.com/articles/2001/03/29/ign-ps2-interviews-silent-hill-2-producer-akihiro-imamura> (zuletzt abgerufen am 14. 12. 19).
- Kirkland, Ewan: The Self-Reflexive Funhouse of Silent Hill. In: The International Journal of Research into New Media Technologies, 2007 Vol. 13(4), S. 403–415, online einsehbar unter: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.83.2570&rep=rep1&type=pdf> (zuletzt abgerufen am 14. 12. 19).
- Konami Entertainment Tokyo: Silent Hill 4: The Room, Konami (Hrsg.), 2004.
- Konami: Silent Hill, Konami (Hrsg.), 1999.
- Langshaw, Mark: Silent Hill 2 retrospective: Horror sequel that still gives us chills, 16. 08. 2014, in: Digital Spy, online einsehbar unter URL: <https://www.digitalspy.com/gaming/retro-gaming/feature/a590686/silent-hill-2-retrospective-horror-sequel-that-still-gives-us-chills/> (zuletzt abgerufen am 14. 12. 19).
- Mathieu, Ronny: Silent Hill 2 – Test von Gameswelt, 23. 11. 2001, in: Gameswelt, online einsehbar unter URL: <https://www.gameswelt.de/silent-hill-2/test/silent-hill-2,3311,2> (zuletzt abgerufen am 14. 12. 19).
- Mattgey, Rupert: Silent Hill 2: Director’s Cut. Die Story: Horror-Trip in die Abgründe der Seele, 09. 03. 2003, in: Chip, online einsehbar unter URL: https://www.chip.de/artikel/Silent-Hill-2-Director-s-Cut-2_12863436.html (zuletzt abgerufen am 14. 12. 19).
- Neitzel, Britta/Bopp, Matthias/Nohr, Rolf F. (Hrsg.): „See? I’m real...“ Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘, Zweite, unveränderte Auflage. LIT: Münster 2005.

- Oertel, Mathias, Test: Silent Hill 2 – Fazit, 30.11.2001, in: 4Players, online einsehbar unter URL: https://www.4players.de/4players.php/disbericht_fazit/PlayStation2/Test/Fazit_Wertung/PlayStation2/948/846/Silent_Hill_2.html (zuletzt abgerufen am: 14.12.19).
- Silent Hill Memories: Concept Arts – Characters, (o. J.), in: Silent Hill Memories, online einsehbar unter URL: http://www.silenthillmemories.net/sh2/arts_en.htm (zuletzt abgerufen am 20.01.20).
- Stabler, Brad: Akira Yamaoka: How the Silent Hill composer revolutionised survival horror, 29.10.2015, in: Factmag, online einsehbar unter URL: <https://www.factmag.com/2015/10/29/akira-yamaoka-silent-hill-soundtrack-interview/> (zuletzt abgerufen am 14.12.19).
- Turner, Stephen: The Silent Hill Retrospective: Silent Hill 2, 18.07.2015, in: Destructoid, online einsehbar unter URL: <https://www.destructoid.com/the-silent-hill-retrospective-silent-hill-2-296234.phtml> (zuletzt abgerufen am 14.12.19).
- Wildermann, Gregor: Francis Bacon meets David Lynch, 23.11.2001, in: Spiegel Online, online einsehbar unter URL: <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/silent-hill-2-francis-bacon-meets-david-lynch-a-169467.html> (zuletzt abgerufen am 14.12.19).

The Last of Us

Jessica Rehse/Greta Cäcilie Bach-Sliwinski

Steckbrief	
Altersfreigabe:	USK 18
Entwickler:	Naughty Dog
Erscheinungsjahr:	2013 (Remastered-Version erschien 2014)
Genre:	Action-Adventure
Perspektive:	Dritte Person
Plattform:	PlayStation 3 (Remastered-Version erschien für PlayStation 4)
Geeignet für:	Dilemmata; Emotionalität; Verlust-erlebnisse; Zwischenmenschlichkeit; Moralvorstellungen; Postapokalypse/Dystopie; Gesellschaftsformen
Fachrelevanz:	LER; Deutsch; Politische Bildung; Philosophie

1 INHALT

The Last of Us ist im Jahre 2033 in den postapokalyptischen USA angesiedelt, nachdem sich zwei Jahrzehnte zuvor eine tödlich verlaufende Pilzinfektion unter den Menschen verbreitete und die Hälfte der Weltbevölkerung in rasende Kannibalen verwandelte. Im Zuge der Pandemie sind die Strukturen von Gesellschaft, Zivilisation und Regierung weitestgehend zusammengebrochen. In diesen Jahren entstanden einige sichere Quarantänezonen, in denen die Menschen jedoch brutal vom Militär unterdrückt werden. Daneben hat sich daher eine Untergrundorganisation

gebildet, die „Fireflies“, die sich als aufständische Einheit von der Gewalt des Militärs abgewandt haben, um nach einem Heilmittel zu forschen und eine Neubildung von Regierungsstrukturen zu fordern. Der Protagonist Joel lebt und arbeitet als Schwarzhändler in einer solchen Quarantänezone und schmuggelt gemeinsam mit einer Frau namens Tess Waren zwischen den Grenzen, um sein Überleben vor dem Hintergrund der Militärsanktionen und permanenten Lebensmittelknappheit zu sichern. Das Schmugglerpärchen bekommt eines Tages von Marlene, der Anführerin der Fireflies, den Auftrag, die 14-jährige Ellie zu einem weit entfernten Rebellenlager zu eskortieren – zunächst ohne Angabe von Gründen. Schnell stellt sich jedoch heraus, dass das Mädchen eine Immunität gegenüber der Infektion zu besitzen scheint, in welcher der Schlüssel zur Herstellung eines Heilmittels liegen könnte. Auf dem Weg zum Lager der Untergrundorganisation beginnt eine Abenteuerreise durch die postapokalyptischen Vereinigten Staaten, in denen sich die Natur ihren Platz zurückerobert hat und der Kampf ums nackte Überleben an oberster Stelle steht. Joel, der beim Ausbruch der Infektion auf tragische Weise seine Tochter im etwa selben Alter wie Ellie verloren hat, reagiert lange Zeit mit massiver Ablehnung und Abwehr auf die gemeinsame Reise mit dem Mädchen. Während der Geschehnisse des Spiels entwickelt sich zwischen den beiden jedoch eine starke zwischenmenschliche Bindung, die einer Vater-Tochter-Beziehung ähnelt, der Joel letztendlich sogar das Schicksal der Menschheit überordnet.

2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

Joel: Ihm widerfährt gleich zu Spielbeginn ein hartes Schicksal. Der Spieler¹ erlebt ihn im Intro als jungen und fürsorglichen alleinerziehenden Vater, der hart arbeitet, seine Tochter liebt und immer zu Scherzen aufgelegt ist. Nachdem seine Tochter während des Ausbruchs der Infektion durch die Hand eines Soldaten auf tragische Weise in seinen Armen gestorben ist, hat er, nach dem Einsetzen der Handlung 20 Jahre später, eine merkliche Persönlichkeitsentwicklung durchgemacht. So agiert er aggressiv, verbittert und lehnt zwischenmenschliche Bindungen massiv ab. Als Überlebender in einer Endzeitwelt ist für ihn das regelmäßige Töten zum Alltag geworden. Außerdem musste er die Grenzen von Moral und Anstand ablegen, um in dieser neuen Welt existieren zu können. Die einzige Person, zu der er eine Art Vertrauensverhältnis besitzt, das einer Freundschaft ähnelt, ist seine Schmuggler-Partnerin Tess.

Im Zuge der Begegnung mit der immunen Ellie und von Marlenes Wunsch, diese zu einem Treffpunkt der Fireflies zu bringen, erklärt sich Joel nur aufgrund

1 Aus Gründen der Lesbarkeit wurde sich im Folgenden für die Verwendung des generischen Maskulinums entschieden. Natürlich sind bei jeder Nennung nicht nur männliche Spieler, sondern Spielende jeden Geschlechts gemeint.

materieller Versprechungen und sozialen Drucks bereit, das kleine Mädchen zu eskortieren (Abb. 1). Er behandelt sie anfangs jedoch unfreundlich und abwertend,



Abb. 1: Ellie ist anfänglich für Joel und Tess nicht mehr als ein Job

was sich im Verlauf des Spiels sukzessive ändert, da er verstärkt Vatergefühle für Ellie ausbildet. So nennt er sie – wie zuvor seine Tochter – beispielsweise irgendwann „Kleines“ und riskiert mehrfach sein eigenes Leben, um das von Ellie zu schützen. Die emotionale Bindung geht letztendlich so tief, dass er im letzten Kapitel des Spiels eine Entscheidung fällt, die die ganze Menschheit betrifft. Denn er erfährt im Krankenhaus der Fireflies, dass sie die Herstellung des Heilmittels nicht überleben wird. Daraufhin holt er die narkotisierte Ellie eigenmächtig aus der anstehenden OP, tötet die Mitglieder des Widerstandes, darunter auch seine Bekannte Marlene, und belügt die später erwachende Ellie bezüglich ihrer unterbrochenen „Untersuchung“. Damit versagt er der Menschheit die Chance auf Heilung.

Ellie: Über die Vergangenheit der 14-jährigen Ellie erfährt der Spieler – auch aufgrund ihres geringen Alters – eher wenig.² Ihre Persönlichkeitsentwicklung ist

2 In der Erweiterung „Left Behind“ wird zumindest dargestellt, wie es zu ihrer Infektion kam. Dort erlebt der Spieler, wie Ellie gemeinsam mit ihrer besten Freundin Riley von Infizierten angegriffen wird und beide gebissen werden. Im Angesicht ihrer bevorstehenden Verwandlung schworen die Freundinnen sich, gemeinsam zu sterben. Aufgrund von Ellies augenscheinlicher Immunität war dies jedoch ein Schicksal, das nur Riley ereilte. Daraufhin wird Ellie von großen Schuldgefühlen geplagt, worin ihr eiserner Wille, die Fireflies zu erreichen, begründet liegt.

ihrem biologischen Alter weit voraus. Sie agiert schlau, reflektiert und ist im Umgang mit Waffen geübt. Joel versucht sie vor allem in der ersten Zeit nach ihrer Begegnung noch wie ein kleines Kind zu behandeln. Spätestens jedoch, nachdem Ellie ohne zu zögern einen Angreifer erschießt und ihm somit das Leben rettet, muss er einsehen, dass er sie nicht weiter völlig bevormunden kann und darf.³

Ellie wurde knapp sieben Jahre nach dem Ausbruch geboren und hat daher keinerlei Wissen darüber, wie die Welt davor war. Aufgrund der Lebensumstände innerhalb und vor allem außerhalb der Quarantänezonen sowie durch ihren frühen Verlust sämtlicher Bezugspersonen wirkt sie sehr erwachsen und selbstständig. Ein verstecktes kindliches Wesen und eine Prise Naivität hat sie sich jedoch bewahrt, was vor allem in den Dialogen mit Joel deutlich wird, wenn sie über Hinweise aus der Vergangenheit stolpern. So reagiert sie beispielsweise ungläubig und gleichzeitig begeistert, als sie mit Joel das Wrack eines Eiswagens entdeckt und dieser ihr erklärt, wie dort vor dem Ausbruch Schlangen von Kindern anstanden, um sich ein Eis zu kaufen.⁴ Als Joel ihr erzählt, dass das Militär regelmäßig zahlreiche Unschuldige erschießt, weil die Nahrungsmittelvorräte nicht für alle reichen, artikuliert sie hingegen einen kindlichen Gerechtigkeitsinn.⁵

Trotz ihrer reifen Persönlichkeit entwickelt sich Ellies Charakter während des Spielverlaufs stetig weiter. So ist sie während der ersten Spielhälfte beispielsweise nur als nicht steuerbarer Nicht-Spieler-Charakter (kurz: NSC) an der Seite des aktiv gesteuerten Joels. Nachdem dieser jedoch lebensbedrohlich verletzt wird, ist Ellie – und somit auch der Spieler, der ab diesem Moment beginnt, Ellie aktiv zu steuern – gezwungen, abermals über sich hinauszuwachsen.

Tess: Sie ist die einzige Figur, zu der Joel bereits zu Spielbeginn annähernd so etwas wie eine emotionale Bindung besitzt. Sie ist eine kluge, selbstbestimmende Frau, die sich wie viele Menschen das Überleben mit Schmutzgelei sichert. Ihr merkt man jedoch unterschwellig an, dass sie mit diesem Lebensstil nicht glücklich ist, auch wenn sie versucht, das zu kaschieren. Gleich zu Spielbeginn zeigt sie keine Skrupel, einen anderen Schmuggler zu erschießen, nachdem sie herausfindet, dass dieser sie bei einem Handel betrogen hat. Trotzdem ist sie die ausschlaggebende Kraft, als es darum geht, Ellie in Aussicht auf ein Heilmittel zum Treffpunkt mit den Fireflies zu eskortieren.⁶ Sie setzt dabei alles daran, das Mädchen gesund und wohlauf zum Treffpunkt zu bringen. Als könnte sie Wiedergutmachung für ihren bisherigen Lebensstil leisten, opfert sie sich letztendlich sogar dafür, dass Joel und Ellie vor dem sie bedrohenden Militär fliehen können. Sie begründet ihre Entscheidung vor Joel mit den Worten: „Wir sind abscheuliche Menschen, Joel. Und

3 Kapitel: Herbst, Abschnitt: Hotel.

4 Kapitel: Sommer, Abschnitt: Vorort von Pittsburgh.

5 Kapitel: Herbst.

6 Kapitel: Sommer, Abschnitt: Lagerhaus.

das schon ziemlich lange.“ Sie glaubt und hofft mit ganzem Herzen an die Chance auf ein Heilmittel und appelliert an den widerstrebenden Joel, ihr einen „letzten Wunsch“ zu erfüllen und Ellie sicher zu den Fireflies zu bringen. Anschließend verschafft sie den beiden in einem Feuergefecht mit dem Militär genügend Zeit, dass sie entkommen können, und stirbt dabei.⁷

Marlene: Sie ist die Anführerin der Widerstandsgruppe Fireflies. Obwohl sie im Handlungsverlauf eher selten auftritt, handelt es sich bei ihr doch um eine zentrale Figur, der im Hintergrund eine sehr tragische Rolle zukommt. Einerseits muss sie als Anführerin der Widerstandsorganisation viele Aufgaben bewältigen, andererseits als Vorbild und besonnene Führungsperson in einer sehr hoffnungslosen und chaotischen Zeit fungieren. Innerhalb der Fireflies fällt ihr dies zunehmend schwerer, da das Militär die Mitglieder gnadenlos verfolgt und eliminiert. Auch Ressourcenknappheit und Begegnungen mit Infizierten fordern stetig die Leben der Widerstandskämpfer. Doch intrapersonell nagt ebenfalls eine schwere Bürde an ihrer Substanz. So war sie sehr gut mit Ellies Mutter befreundet und gab dieser unmittelbar vor ihrem Ableben das Versprechen, ihre Tochter zu beschützen. Im Gegensatz zu Joel agiert Marlene sehr rational und opferbereit. Sie sieht keinen anderen Ausweg, als Ellies Schicksal dem der kompletten Zivilisation unterzuordnen. Da sie Ellie seit ihrer Geburt kennt und sich lange um sie gekümmert hat, besitzt auch sie eine Bindung zu dem Mädchen. An der Last der Entscheidung, zu der sie sich gezwungen und keine Alternative sieht, trägt sie daher schwer.

3 SPIELKONZEPT

Bei *The Last of Us* handelt es sich um ein Action-Adventure mit starken Survival-Elementen. Besonderheit des Spiels ist die Korrelation des Spielprinzips mit der Rahmenhandlung und Grundstimmung der Thematik. So herrschen in der zerstörten und zerfallenen Welt eine stetige Ressourcenknappheit und permanente Bedrohung aus verschiedensten Lagern. Viele Geschichten, seien es Bücher, Filme oder andere Computerspiele, neigen mitunter zu einer klaren Schwarz-Weiß-Zeichnung beziehungsweise strikten Gut-Böse-Trennung, bei denen der Held sowie das Feindbild klar vordefiniert sind. Anders ist es bei diesem Titel. Sämtliche Figuren und Fraktionen verfügen über eigene Intentionen, die ihr Handeln bestimmen. So stehen auf der einen Seite nicht die „guten“ Menschen, die überleben, und auf der anderen Seite die „bösen“ Infizierten, die töten wollen. Vielmehr sind die Protagonisten durch die Umstände, sich in einer zerstörten Welt ohne funktionierende Gesellschaftsordnung und mit knappen Ressourcen zurechtfinden zu

⁷ Kapitel: Sommer, Abschnitt: Rathaus.

müssen, und durch ihre dabei gemachten Erfahrungen sowie gehegten Wünsche und Hoffnungen motiviert.

So müssen sich Joel und Ellie nicht nur gegen Infizierte, sondern auch gegen das Militär und andere Überlebende zur Wehr setzen, die letztendlich, genau wie die Protagonisten, nur überleben möchten. Dementsprechend ist es vom Spieler erforderlich, sich gegen Angreifer zu wehren und diese aus Notwehr auch zu töten – selbst auf die Gefahr hin, mit dem Vorwurf konfrontiert zu werden, der Mörder zahlreicher Freunde zu sein.⁸ Jedoch wird aufgrund der massiven Überzahl an Gegnern und permanenter Munitionsknappheit vom Spieler ein überwiegend bedachtes und taktisches Vorgehen gefordert. Ein aggressiver und offensiver Spielstil hat zumeist einen schnell eintretenden Bildschirmtod zur Folge. Dagegen verhindert ein ungesehenes Vorbeischleichen nicht nur den virtuellen Tod, sondern schon auch die wertvolle Munition und das nur spärlich vorhandene Verbandsmaterial.

Der Überlebenskampf der Figuren wird aber nicht nur durch solche Szenen der Konfrontation dargestellt, sondern auch durch Passagen abgelöst, in denen sich die Protagonisten einen Weg durch die zerstörte Umwelt bahnen müssen. Dabei können aufmerksame Spieler zahlreiche Notizen, Dokumente und versteckte Orte entdecken, die mitunter bestimmte Reaktionen oder Dialoge bei den Protagonisten auslösen. So ist Joel beispielsweise völlig schockiert, als er neben einer Leiche ein Schriftstück findet, auf dem der Verfasser der Zeilen verzweifelt darlegt, dass er die Kinder schnell und schmerzlos töten wird, um sie vor dem viel schlimmeren Schicksal zu bewahren, von Infizierten gebissen zu werden und dann selbst zu mutieren.⁹

Die detaillierte und realistische Darstellung der zerfallenen und zum Teil bereits von der Natur zurückeroberten Städte sowie das geschickte Leveldesign, das den Spieler dazu zwingt, die Zerstörung bewusst wahrnehmen und verarbeiten zu müssen, tragen ihren Teil zur hoffnungslosen und beklemmenden Endzeit-Atmosphäre des Titels bei. Ein weiterer zu beachtender Aspekt ist der minimalistisch eingesetzte Soundtrack.¹⁰ Die Spielwelt lässt den Spieler mit dem Gesehenen und Erlebten im wahrsten Sinne des Wortes allein und benötigt keine eindringliche musikalische Untermalung, da die Bilder und Geschehnisse bereits für sich sprechen und die Hoffnungslosigkeit einer zerstörten Welt und die Verzweiflung der sich in ihr befindlichen Menschen suggerieren.

Die Geschichte des Spiels ist nach der Einleitung, in welcher der Spieler Joels Schicksal während des Ausbruchs miterlebt, in Analogie zu den vier Jahreszeiten in weitere vier Kapitel gegliedert – im Sommer beginnend, im Frühling endend.

8 Kapitel: Herbst, Abschnitt: Universität.

9 Kapitel: Herbst, Abschnitt: Kanalisation.

10 Der Soundtrack stammt von Gustavo Santaolalla, der bereits für zahlreiche Hollywood-Filmproduktionen tätig war und zweifacher Oscarpreisträger ist.

Im Zeitraum dieses knappen Jahres begleitet der Spieler Joel und Ellie fast nahtlos auf ihrer Reise durch die zerstörten USA und erfährt, wie sich ihre gemachten Erfahrungen auf ihre Beziehung und ihre Persönlichkeiten auswirken.

4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

Die Idee zum Spiel entstand, als die Entwickler Neil Druckmann und Bruce Straley eine Dokumentation über den real existierenden Pilz *Cordyceps* sahen.¹¹ Dabei handelt es sich um eine parasitäre Schlauchpilzart, die Ameisen befällt und das Gehirn ihrer Opfer regelrecht umprogrammiert, um diese dann als Transportvehikel zu einem geeigneteren Lebensraum mit idealeren Umweltbedingungen zu missbrauchen. Nach Erfüllung der Aufgabe stirbt das Insekt, und der Pilz kann seine Sporen unter günstigsten Bedingungen weiterverbreiten.¹² Die Schöpfer entwickelten den Gedanken weiter und erdachten ein Szenario, in dem der Pilz derart mutiert ist, dass er menschliche Wirte befällt und kontrolliert. Visuelle sowie thematische Ähnlichkeiten zu Szenarien wie in den Romanen respektive den Verfilmungen *Ich bin Legende*¹³ und *Die Straße*¹⁴ sind unverkennbar.

Das Spiel bietet eine große Spannweite an Themenschwerpunkten. So werden unter anderem Verzweiflung, Hass, Loyalität, Liebe, Rache, Egoismus und Hoffnung thematisiert. Die Vermittlung dieser Emotionen war für die Entwickler äußerst wichtig, sodass der Spieler die Charaktere genau kennenlernt, die Beziehungen untereinander versteht und selber alles mitfühlen kann. Nicht die Action sollte schocken, die Emotionen sollten berühren.¹⁵ Denn die Intention der Entwickler war nicht die Schaffung eines Horrorspiels, sondern vielmehr die Darstellung zwischenmenschlicher Beziehungen innerhalb eines solchen Horrorszenarios, wie es *The Last of Us* zeigt. Besonders die Geburt von Druckmanns Tochter lenkte die Gedanken in die Richtung, was es für Kinder wohl bedeuten würde, in einer solchen Welt aufwachsen zu müssen. So formulieren die Entwickler auch, dass es trotz rasender Infizierter und hohen Gewaltgrads nicht ihr Wunsch war,

11 Takahashi, Dean: What inspired The Last of Us (interview), 06.08.2013, in: Venturebeat, online einsehbar unter URL: <https://venturebeat.com/2013/08/06/the-last-of-us-creators-inspirations/2/> (zuletzt abgerufen am 24.04.18).

12 Takahasi: What inspired The Last of Us; Weiterführende Informationen zur Wirkungsweise des *Cordyceps*-Pilzes beispielsweise bei Luerweg, Frank: Pilze programmieren Ameisen um – schon seit Jahrmillionen, 18.08.2010, in: Informationsdienst Wissenschaft, online einsehbar unter URL: <https://idw-online.de/de/news382796> (zuletzt abgerufen am 24.04.18).

13 Matheson, Richard: *In bin Legende*. Heyne: München 1982.

14 McCarthy, Cormac: *Die Straße*. Rowohlt: Reinbek 2007.

15 Minkley, Johnny: The Last of Us Preview, 13.12.2011, in: Eurogamer, online einsehbar unter URL: <https://www.eurogamer.net/articles/2011-12-13-the-last-of-us-preview> (zuletzt abgerufen am 24.04.18).

eine Horrorgeschichte zu erzählen. Vielmehr sähen sie ihr Werk als eine Art Liebesgeschichte, die von einer Vater-Tochter-ähnlichen Beziehung erzählt.¹⁶

5 REZEPTION

The Last of Us hat herausragende Kritiker- und Nutzerwertungen und von zahlreichen Spielmagazinen sogar die selten vergebene individuelle bestmögliche Bewertung erhalten. So wird der Titel von einem Rezipienten beispielsweise als „charakterstarkes, intelligentes und vor allem toll spielbares Drama mit enorm hohem Spannungs- und Unterhaltungswert“¹⁷ beschrieben. Es befindet sich bei den Bewertungen aller PlayStation-3-Spiele unter den zehn besten Titeln¹⁸ und hat sich seit der Veröffentlichung mehr als 6 Millionen Mal verkauft.¹⁹ Darüber hinaus erhielt *The Last of Us* bei den „Spike Video Game Awards 2013“ Auszeichnungen in mehreren Kategorien.²⁰ Aufgrund der Popularität und des Erfolgs wurde das Spiel im Jahre 2014 als technisch überarbeitete Remastered-Version für die PlayStation 4 abermals veröffentlicht und allein in den ersten 24 Stunden bereits 1,5 Millionen Mal verkauft.²¹ *The Last of Us* wird selbst außerhalb der Game-Community rezipiert und auch durch fachfremde Zeitschriften mitunter als Meisterwerk bezeichnet.²² Auf seiner Grundlage entsteht zudem aktuell ein Kinofilm.²³

16 Minkley: *The Last of Us* Preview.

17 Wyss, Andy: *The Last of Us*: Review, 25.06.2013, in: GBase, online einsehbar unter URL: https://www.gbase.ch/playstation/reviews/11583/The-Last-of-Us-4498__p5.html (zuletzt abgerufen am 24.04.18).

18 [Red.]: Pressespiegel zu *The Last of Us*, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/all/ps3?sort=desc> (zuletzt abgerufen am 24.04.18).

19 Martin, David: *The Last of Us*: Sony nennt neue Verkaufszahlen – Naughty Dog auf der GDC 2014, 17.03.2014, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgames.de/The-Last-of-Us-Spiel-37820/News/The-Last-of-Us-Sony-nennt-neue-Verkaufszahlen-1113685/> (zuletzt abgerufen am 24.04.18); Die Verkaufszahlen der Remastered-Version für die PlayStation 4 sind in dieser Zahl noch nicht inbegriffen.

20 Jones, Elton: VGX 2013: The Full List of Video Game Award Winners, 07.12.2013, in: Heavy, online einsehbar unter URL: <https://heavy.com/games/2013/12/vgx-2013-the-full-list-of-video-game-award-winners/> (zuletzt abgerufen am 24.04.18).

21 Falkenstern, Max: *The Last of Us* Remastered – Verkaufszahlen laut Insider auf Rekordniveau, 11.08.2014, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgames.de/The-Last-of-Us-Remastered-Spiel-54192/News/Verkaufszahlen-laut-Insider-auf-Rekordniveau-1131858/> (zuletzt abgerufen am 24.04.18).

22 [Red.]: Überlebenskampf, schön wie nie, 04.08.2014, in: SPIEGEL ONLINE, online einsehbar unter URL: <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/the-last-of-us-remastered-im-test-review-fuer-playstation-4-a-984108.html> (zuletzt abgerufen am 25.04.18).

23 Krolock, Marie: Sam Raimi bringt *The Last of Us* auf die Leinwand, 07.03.2014, in: Moviepilot, online einsehbar unter URL: <https://www.moviepilot.de/news/sam-raimi-bringt-the-last-of-us-auf-die-leinwand-128364> (zuletzt abgerufen am 25.04.18).

6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

The Last of Us eignet sich aufgrund seiner Thematik, Dialoge und Szenarien als Gesamtwerk hervorragend, um für Lernende Zugänge zu Themen wie Gesellschaftsordnungen, Werte und Normen, Moral, Skrupel, Dilemmata, Verlusterlebnisse und -ängste, zwischenmenschliche Beziehungen, aber auch Affekten (Éleos und Phóbos) und deren Wirkung (Katharsis) zu schaffen. Soziologische Aspekte, Charakterentwicklungen sowie die Emotionen stehen im Spiel im Fokus, die monsterhaften Infizierten rücken in den Hintergrund. Auch Diskussionen über Anschauungen und Gedankenmodelle von Dystopien bieten sich an. Da es im Rahmen des Unterrichts jedoch unmöglich sein dürfte, die ca. 16 Spielstunden umfassende Handlung mit der gesamten Klasse zu durchlaufen, sollen im Folgenden für eine gesonderte Auseinandersetzung geeignete Spielszenen genannt und erläutert und mit Vorschlägen zur Unterrichtsimpementierung dargestellt werden.

Szene 1: Der Ausbruch

Die Einleitung ist besonders geeignet, um Emotionalität, Erleben und Verhalten in Extremsituationen und Verlusterlebnisse zu thematisieren. Diese Szene kann genutzt werden, ohne dass Lernende bereits über Vor- und Kontextwissen zur Geschichte verfügen, da der Inhalt für sich spricht.

Während der knapp 15-minütigen Einleitungssequenz des Titels verfolgt der Spieler, wie Joel und seine Tochter Sarah den Ausbruch der Infektion miterleben. Sie beginnt damit, dass Joel nach einem harten Arbeitstag nach Hause kommt und sich erschöpft auf die Couch sinken lässt. Sarah ist lange wach geblieben, um ihrem Vater noch rechtzeitig sein Geburtstagsgeschenk übergeben zu können. Die beiden albern noch etwas herum, bis Sarah letztendlich auf der Couch einschläft und dann von Joel ins Bett gebracht wird. Sie wird jedoch kurze Zeit später von ihrem Onkel Tommy aus dem Bett geklingelt, der am Telefon panisch nach Joel verlangt.

An dieser Stelle übernimmt der Spieler die Kontrolle über Sarah und beginnt das Haus nach Joel abzusuchen. Dabei ist es möglich, Zeitungsartikel und einen TV-Bericht zu finden, die vom Ausbruch einer gefährlichen Infektion berichten. Vom Fenster aus sind Explosionen in der Stadt zu beobachten, und Kranken- sowie Polizeiwagen rasen am Haus vorbei. Kurze Zeit später erlebt der Spieler mit, wie Joel gezwungen ist, seinen anscheinend in Raserei verfallenen Nachbarn zu erschießen. Ohne Kenntnisse darüber, was gerade passiert, wollen Joel und Sarah gemeinsam mit Joels Bruder Tommy fliehen und machen sich mit dem Auto in Richtung Highway auf. Während der Fahrt sehen die drei bereits Ansätze des ausgebrochenen Chaos.

An einer Stelle treffen sie auf ein Paar mit Kind, das verängstigt am Straßenrand steht und um Hilfe ruft. Hier geraten Tommy und Joel in Konflikt, da Tommy überzeugt ist, der Familie helfen zu müssen, besonders, weil sie ein Kind dabei hätten. Joel hingegen geht harsch dazwischen und verbietet ihm mit den Worten

„Haben wir auch!“ und dem Argument „Jemand anderes wird kommen!“, anzuhalten. Tommy fährt daraufhin weiter, und Sarah gibt kleinlaut von der Rückbank von sich: „Wir hätten helfen sollen!“

Am Highway angekommen sehen sie, dass eben jener mit unzähligen Autos anderer Fliehender verstopft ist, und werden Zeuge, wie sich Menschen wie im Wahn auf andere stürzen. In Panik wendet Tommy den Wagen und fährt in die Stadt, wo die drei schließlich mit einem anderen Fahrzeug kollidieren und verunglücken. Bei dem Unfall erleidet Sarah eine Beinverletzung, in Folge derer Joel sie tragen muss, um vor den wild gewordenen Menschen zu fliehen (Abb. 2). Un-



Abb. 2: Joel versucht mit seiner Tochter zu entkommen

ter großer Anstrengung schaffen sie es aus der Stadt heraus und begegnen dort einem Soldaten. Froh, dass Hilfe eingetroffen ist, macht Joel ihn auf Sarahs Verletzung aufmerksam.

Dieser reagiert jedoch aggressiv und mit gezückter Waffe. Er spricht in sein Funkgerät und formuliert: „Sir, es ist ein kleines Mädchen.“ Joel ahnt schon, welche Anweisung der Soldat soeben erhalten hat, und versucht sich noch wegzudrehen, als dieser den Abzug drückt und Joel mit Sarah auf den Armen zu Boden geht. Als der Uniformierte ansetzt, Joel zu erschießen, schreitet Tommy ein und rettet ihn. Sarah jedoch hat bereits eine tödliche Verletzung davongetragen und stirbt daraufhin in den Armen ihres Vaters.²⁴

24 Kapitel: Intro.

Mögliche Zugänge

Die eben beschriebene Szene liefert zahlreiche Zugänge für verschiedene Fragestellungen. Betrachtet man die Einleitung in ihrer Gesamtheit und Joels Verlust seiner Tochter, könnten im Unterricht Emotionalität und Empathie oder der Umgang mit dem Tod eines geliebten Menschen thematisiert werden. Bei der Einleitung handelt es sich um eine mitunter aufwühlende und sehr traurig machende Sequenz.

Deutschlehrer, die zuvor bereits die aristotelische oder lessingsche Dramentheorie thematisiert haben, könnten mithilfe dieser Sequenz eine Debatte um Jammer/Rührung und Schrecken/Schauer beziehungsweise Mitleid/Furcht und die Katharsis durch Affekte anregen. Eine Fragestellung dazu könnte lauten, ein antikes Drama auf seine Struktur und Wirkungsmittel zu untersuchen und mit der Spielszene zu vergleichen und die Wirksamkeit beider Medien aufgrund ihrer Stilmittel zu bewerten.

Einen Einstieg zu Moralvorstellungen und Hilfsbereitschaft in Extremsituationen bietet auch der kurze Dialog im Auto, als die drei Flüchtenden der Familie am Straßenrand begegnen und ihre Hilfe letztendlich aus Selbstschutz verweigern. Hier könnten die Lernenden Stellung beziehen und argumentieren, wie sie Joels Entscheidung fanden, und darlegen, wie sie möglicherweise in dieser Situation gehandelt hätten.

Szene 2.1: Militärgewalt

Gemeinsam mit Tess durchquert Joel die Quarantänezone, in der er lebt. Dort werden die beiden Zeuge, wie Menschen gewaltsam aus einem Haus gezerrt und vom Militär auf offener Straße hingerichtet werden. Nähert der Spieler sich dieser Szenerie, wird er von den Soldaten nach Ermahnung ebenfalls erschossen.²⁵

Szene 2.2: Sperrstunde

Nachdem Marlene mit ihrer Bitte, Ellie zum Fireflies-Treffpunkt zu bringen, an Joel und Tess herangetreten ist, machen sich Joel und Ellie auf den Weg zur Grenze der Quarantänezone. Während dieser Szenen hört man im Hintergrund zweimal die Durchsagen einer Frauenstimme:

Zuerst: „Achtung! Die Sperrstunde tritt jetzt in Kraft. Wer ohne entsprechenden Passierschein aufgegriffen wird, wird verhaftet und verurteilt.“

Dann: „Achtung! Die Unterstützung gesuchter Krimineller wird mit dem Tode bestraft. Bringen Sie sich nicht in Gefahr. Zeigen Sie verdächtige Aktivitäten sofort an.“²⁶

25 Kapitel: Sommer, Abschnitt: Bostoner Quarantänezone.

26 Kapitel: Sommer, Abschnitt: Grenze der Bostoner Quarantänezone.

Erster möglicher Zugang: Gesellschaftsordnungen und -systeme

Hier kann man einen guten Einstieg in die Thematik finden. Verschiedene Gesellschaftsordnungen und Herrschaftsformen können dabei beleuchtet werden. Der Kurs müsste vorab zum Verständnis klären, was Beispiele für Gesellschaftsordnungen sind. Anhand der Szenen sollen die Lernenden analysieren, welche Art der Ordnung im Spiel dargestellt sein könnte. Die Szenen zeigen deutlich eine militaristische Vorherrschaft in den Quarantänezonen. Ohne Skrupel werden Verdächtige verhaftet und sogar hingerichtet. Die Ansagen der Sprecherin haben etwa diktatorische Züge, und es lassen sich Mechanismen des Totalitarismus erkennen.

Als weitere Inspirationen können auch aktuelle oder vergangene reale Systeme der Geschichte betrachtet und diskutiert werden. Interessant für die Diskussion sind natürlich ebenso die Modelle der Utopie und Dystopie. Eine Gegenüberstellung der beiden Systeme bietet sich ebenfalls an. Ist im Spiel eine Dystopie dargestellt, oder könnte es auch für einige eine Utopie sein? Was wären Pro- und Kontra-Argumente?

Dabei sollte auch die Individualität des Menschen berücksichtigt werden. Im realen Leben gibt es verschiedene politische und gesellschaftliche Systeme, an die sich viele Menschen anpassen, einige jedoch auch dagegenstellen. Es gibt Personen, die es bevorzugen, in der freien Natur zu leben und unabhängig vom herrschenden System zu sein. Auch im Spiel werden Menschen gezeigt, die sich der „neuen“ Zivilisation nicht beugen wollen und außerhalb der Quarantänezonen leben. Diese Gruppen haben sich ein eigenes Ordnungssystem erschaffen, in denen ihre Regeln herrschen und beispielsweise das Morden auf dem Tagesplan steht.²⁷ Der Kurs könnte solche Beispiele in die Diskussion einflechten und die Systeme gegenüberstellen: Welche Menschen kommen hier vor? In welchem Verhältnis stehen diese zueinander? Gibt es hierarchische Formen? Wie unterscheidet sich das System von unserem?

Zweiter möglicher Zugang: Ethischer Grundsatz

Auch ethische Fragen eignen sich gut für Gespräche. In dieser fiktiven postapokalyptischen Welt werden die Menschen immer skrupelloser und verlieren möglicherweise ihre Züge, die sie einmal so menschlich machten. Vertrauen ist eines der größten Güter, denn es geht im Spiel schließlich um das nackte Überleben. Die Lernenden könnten mithilfe eines Gedankenexperiments einen Blick in diese fiktive Welt werfen: Wie weit sollte der Mensch gehen? Was steht an erster Stelle? Zu was ist man bereit, um in dieser Welt überhaupt leben zu können? Philosophisch gesehen ist es möglich, über den persönlichen Ansporn zu reden und was für jemanden das Leben ausmacht. Auch die Todesstrafe, die das Militär in den Qua-

27 Im Spiel existieren in einer Extremform auch marodierende Plünderer, die „Hunter“ genannt werden.

rantänezonen ausübt, wäre eine gute Diskussionsmöglichkeit (Todesstrafe ja oder nein). Kann man hier noch von Gut und Böse sprechen oder will nicht einfach jeder überleben, und das um jeden Preis?

Szene 3: Begegnung mit den Giraffen

Diese Szene ist wohl die ungewöhnlichste und zugleich magischste des Endzeitdramas. Nach einer traumatischen Gefangenschaft, die Ellie zuvor durch einen psychopathischen Überlebenden erfahren musste, setzen die beiden Protagonisten ihre Reise fort und erreichen Salt Lake City, wo sie im örtlichen Krankenhaus die Fireflies vermuten. Ellie wirkt nun sehr verändert – sie ist wesentlich ruhiger und verschlossener Joel gegenüber, der immer wieder versucht, ein Gespräch mit ihr zu führen, jedoch nicht an sie heranzukommen vermag. Schlagartig ändert sich das, als das Mädchen von einem zerstörten Gebäude aus mehrere Giraffen erblickt, die vor dem Ausbruch im örtlichen Zoo lebten und das Unglück überlebt haben (Abb. 3). Trotz der zerstörten Welt sieht die Landschaft idyllisch aus, und



Abb. 3: Hoffnungsvolle Momente in einer Postapokalypse

die Giraffen spielen darin eine wichtige Rolle. Untermalt wird das Ganze durch eine leichte, angenehme Musik, und der Spieler wird quasi dazu aufgerufen, kurz innezuhalten und zu verweilen.²⁸ Joel versucht Ellie von ihrem Vorhaben, zu den Fireflies zu gehen, abzubringen und schlägt ihr vor, ein neues Leben zu starten.

²⁸ Kapitel: Frühling, Abschnitt: Salt Lake City.

Ellie ist jedoch der Meinung, dass alles, was sie erlebt haben, nicht umsonst gewesen sein dürfe. Diese ungewöhnliche Szene hat etwas Beruhigendes und Schönes an sich.

Zugang: Hoffnung

Diese Szene spiegelt die innigste, menschlichste Hoffnung wider. Egal wie verloren die Welt zu sein scheint oder wie aussichtslos die Zukunft wirkt, der Mensch findet immer etwas, wofür es sich zu leben lohnt und woran er festhalten kann. Zum einen wird die Person Ellie an sich im Spiel zu einem Symbol der Hoffnung. Einerseits durch die Möglichkeit und das Hoffen auf ein Heilmittel gegen die Infektion, andererseits aber auch durch die persönliche Bindung, die Joel zu ihr aufgebaut und damit wieder einen richtigen Sinn für seine persönliche Welt erlangt hat. War sie anfangs für ihn nur eine „Schmuggelware“, versucht er nun, sie um jeden Preis beschützen. Die Giraffen symbolisieren in diesem Kontext die Hoffnung, da sie als so schöne und bezaubernde, aber auch fragil wirkende Wesen einen kontrastreichen Gegenpol zu der doch so trostlos und hart wirkenden Welt bilden. Egal wie verloren alles scheint, der Mensch braucht einen Hoffnungsschimmer, an dem er sich orientieren und so eine positive Sicht auf das Leben erhalten kann. Die Lernenden können über dieses Symbol der Hoffnung sprechen und grundsätzliche menschliche Züge beleuchten. Was macht uns erst so menschlich, und wie wichtig ist dieser innere Antrieb für uns? Was wären Symbole der Hoffnung für die Lernenden? Auch im echten Leben muss man manchmal innehalten und stehen bleiben, um wieder voranzukommen und seine positive Einstellung nicht zu verlieren.

Szene 4: Krankenhaus der Fireflies

Um diese Szene besprechen zu können, ist es angebracht, dass die Lernenden die Rahmenhandlung kennen und mit Joels und Ellies zwischenmenschlicher Beziehung vertraut sind, da sonst Joels Beweggründe nicht nachvollzogen werden können.

Joel und Ellie haben nach knapp einem Jahr beschwerlicher Reise endlich fast das Krankenhaus der Fireflies erreicht. Um zu diesem zu gelangen, müssen sie einen gefluteten Tunnel durchqueren. Da Ellie nie schwimmen gelernt hat, versuchen sie sich einen Weg über das Wasser zu bahnen, der jedoch unter ihnen zusammenstürzt – Ellie droht zu ertrinken. Joel zieht nach einer dramatischen Rettungsaktion das bewusstlose Mädchen aus dem Wasser und wird sogleich von alarmierten Fireflies ebenfalls außer Gefecht gesetzt. Kurze Zeit später erwacht er im St.-Mary's-Krankenhaus, und die anwesende Marlene informiert ihn darüber, dass es Ellie gut gehen würde. Als Joel darum bittet, Ellie sehen zu dürfen, stellt sich heraus, dass diese sich in Vorbereitung für eine Operation befindet.

Marlene klärt Joel darüber auf, dass die Ärzte in Ellies Kopf einen mutierten Cordyceps lokalisiert hätten, der ihre Immunität verursache und aus dem nach seiner Entfernung ein Heilmittel hergestellt werden könne. Da die OP unmittelbar

am Gehirn stattfindet, würde Ellie die Prozedur jedoch nicht überleben. Es folgt eine erhitzte Debatte zwischen Joel und Marlene, da Joel die tödliche Operation verhindern und Ellies Leben bewahren möchte.

Die Anführerin der Fireflies argumentiert, dass ihr die Tatsache von Ellies bevorstehendem Tod noch näher als ihm gehen würde, da sie – im Gegensatz zu Joel – das Mädchen bereits seit seiner Geburt kennen würde und der Mutter zudem auch noch versprochen habe, Ellie zu beschützen und vor Unheil zu bewahren. Doch sie legt dar, dass es um nicht weniger als das Schicksal der Menschheit gehen würde und die Entscheidung daher nicht anders zu fällen sei. Joel reagiert erbost und uneinsichtig, sodass Marlene letztendlich befiehlt, ihn in Gewahrsam nehmen und notfalls erschießen zu lassen.

In einem Anfall von Verzweiflung und Wut überwältigt er seine Eskorte und beginnt, sich skrupellos durch die Krankenhaustrakte zu arbeiten. Der Spieler übernimmt an dieser Stelle wieder die Kontrolle über Joel und eliminiert auf dem Weg zum Operationssaal zahlreiche Widerstandskämpfer. Unterwegs ist es möglich, Dokumente zu finden, in denen beispielsweise Angehörige der Fireflies von ihren Hoffnungen auf ein Heilmittel sprechen. Auch Tagebücher von Marlene sind darunter, bei deren Lektüre man nachvollziehen kann, wie sehr ihr Ellies „Opfertod“ nahe geht und wie sie vor Ellies toter Mutter rechtfertigt, ihr Versprechen gebrochen zu haben.

Als Joel den Operationssaal stürmt, greift ihn niemand an, doch der Arzt betont klar und deutlich: „Ich gebe sie Ihnen nicht!“ Nachdem Joel beginnt, das OP-Personal zu töten – dem Spieler wird an dieser Stelle keine andere Handlungsoption gelassen –, kommentieren die noch lebenden Anwesenden das Ge-



Abb. 4: Joel flieht mit Ellie durch die Pädiatrie

schehen mit Ausrufen wie „Sie widerliches Schwein!“ und „Das dürfen Sie nicht!“. Anschließend zieht Joel Ellies Narkoseschläuche und nimmt sie mit den Worten „Komm her, Kleine, ich hab’ dich!“ auf den Arm und flieht vor den verbliebenen Fireflies aus dem Krankenhaus (Abb. 4). Diese Szene erinnert stark an den Spielbeginn, als Joel mit seiner Tochter auf den Armen vor den Infizierten flüchtet.

Der Umstand, dass er durch die bunt gestaltete und mit Spielecken versehene Kinderstation flüchten muss, unterstreicht atmosphärisch, dass Joel hier im wahrsten Sinne des Wortes mit aller Gewalt versucht, „sein“ Kind vor dem Tod zu bewahren. Kurz vor Verlassen des Krankenhauses kommt es abermals zur Begegnung mit Marlene, die erneut versucht, an Joel zu appellieren. Sie weist ihn auf die Gefahren der infizierten Welt hin und erinnert ihn daran, dass Ellie sich ganz bewusst dafür entschieden hat, ihre Immunität zum Nutzen der Menschheit einzusetzen zu wollen, und dass er noch immer die Chance hätte, das „Richtige“ zu tun. Daraufhin erschießt Joel Marlene und macht sich mit Ellie in einem Auto auf den Heimweg.

Als Ellie, die seit ihrer Bewusstlosigkeit im Tunnel keine Erinnerungen an das Geschehene hat, schließlich erwacht, fragt sie Joel, was passiert sei. Dieser verschweigt ihr den wahren Verlauf und erklärt ihr, dass kein Heilmittel hergestellt werden konnte und die Fireflies sie daher wieder weggeschickt hätten. Ellie reagiert nach dieser Erklärung mit sichtlicher Enttäuschung, weil sie aufrichtig gehofft hatte, etwas bewirken zu können. Sie erinnert Joel an die vielen Toten durch die Infektion, und vor allem nennt sie namentlich die gestorbenen Weggefährten, die ihr Leben gelassen haben, um Ellie und Joel zu helfen, an das Ziel ihrer Reise zu gelangen.

Später konfrontiert sie Joel offensiv mit den Worten: „Schwör’ es mir, dass alles, was du mir über die Fireflies gesagt hast, wahr ist!“, woraufhin dieser nach einem tiefen Seufzer „Ich schwör’s!“ antwortet. Ellie antwortet „Okay.“, und die Geschichte des Spiels endet.²⁹

Mögliche Zugänge

Diese Szene eignet sich besonders, um mit Lernenden über die Bedeutung und Gewichtung von „Falsch“ und „Richtig“ und die mitunter schwere Bürde von Entscheidungen zu sprechen. Hier kann, auch anknüpfend an die Eingangssequenz des Spiels, abermals das Thema der menschlichen Emotionalität und Verlustangst aufgegriffen werden. Anhand Joels Entscheidung, keinen erneuten Verlust ertragen zu können (beziehungsweise zu wollen), beschließt er eigenmächtig, der Menschheit die Chance auf Heilung und somit auf Rückkehr zur Zivilisation zu verwehren, und geht sogar so weit, alles und jeden zu vernichten, der dies infrage stellt. Ebenso belügt er Ellie massiv. Hier könnten die Lernenden überlegen und

29 Kapitel: Frühling, Abschnitt: St. Marys Krankenhaus.

begründen, wie sie Joels Entscheidung bewerten, ob sie sein Handeln nachvollziehen können oder ihn nun gar als „bösen“ Menschen einstufen würden.³⁰

7 QUELLEN

[Red.]: Pressespiegel zu The Last of Us, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/browse/games/score/metacritic/all/ps3?sort=desc> (zuletzt abgerufen am 24. 04. 18).

[Red.]: Überlebenskampf, schön wie nie, 04. 08. 2014, in: SPIEGEL ONLINE, online einsehbar unter URL: <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/the-last-of-us-remastered-im-test-review-fuer-playstation-4-a-984108.html> (zuletzt abgerufen am 25. 04. 18).

Falkenstern, Max: The Last of Us Remastered – Verkaufszahlen laut Insider auf Rekordniveau, 11. 08. 2014, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgames.de/The-Last-of-Us-Remastered-Spiel-54192/News/Verkaufszahlen-laut-Insider-auf-Rekordniveau-1131858/> (zuletzt abgerufen am 24. 04. 18).

Jones, Elton: VGX 2013: The Full List of Video Game Award Winners, 07. 12. 2013, in: Heavy, online einsehbar unter URL: <https://heavy.com/games/2013/12/vgx-2013-the-full-list-of-video-game-award-winners/> (zuletzt abgerufen am 24. 04. 18).

Krolock, Marie: Sam Raimi bringt The Last of Us auf die Leinwand, 07. 03. 2014, in: Moviepilot, online einsehbar unter URL: <https://www.moviepilot.de/news/sam-raimi-bringt-the-last-of-us-auf-die-leinwand-128364> (zuletzt abgerufen am 25. 04. 18).

Luerweg, Frank: Pilze programmieren Ameisen um – schon seit Jahrtausenden, 18. 08. 2010, in: Informationsdienst Wissenschaft, online einsehbar unter URL: <https://idw-online.de/de/news382796> (zuletzt abgerufen am 24. 04. 18).

Lydia Benecke: Auf dünnem Eis. Die Psychologie des Bösen, Bastei Lübbe: Köln 2013.

30 Zum Thema „Wenige Personen opfern, um viele Personen zu retten“ existieren zahlreiche Verweise und Überlegungen. So stellt bspw. Lydia Benecke in ihrem Buch „Auf dünnem Eis: Die Psychologie des Bösen“ anhand vieler Beispiele dar, wie schnell sich moralisch vermeintlich „falsche“ und verwerfliche Entscheidungen doch schnell als „richtig“ und der Situation angemessen entpuppen können. Lydia Benecke: Auf dünnem Eis. Die Psychologie des Bösen, Bastei Lübbe: Köln 2013.

- Martin, David: The Last of Us: Sony nennt neue Verkaufszahlen – Naughty Dog auf der GDC 2014, 17. 03. 2014, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgames.de/The-Last-of-Us-Spiel-37820/News/The-Last-of-Us-Sony-nennt-neue-Verkaufszahlen-1113685/> (zuletzt abgerufen am 24. 04. 18).
- Matheson, Richard: In bin Legende. Heyne: München 1982.
- McCarthy, Cormac: Die Straße. Rowohlt: Reinbek 2007.
- Minkley, Johnny: The Last of Us Preview, 13.12. 2011, in: Eurogamer, online einsehbar unter URL: <https://www.eurogamer.net/articles/2011-12-13-the-last-of-us-preview> (zuletzt abgerufen am 24. 04. 18).
- Takahashi, Dean: What inspired The Last of Us (interview), 06. 08. 2013, in: Venturebeat, online einsehbar unter URL: <https://venturebeat.com/2013/08/06/the-last-of-us-creators-inspirations/2/> (zuletzt abgerufen am 24. 04. 18).
- Wyss, Andy: The Last of Us: Review, 25. 06. 2013, in: GBase, online einsehbar unter URL: https://www.gbase.ch/playstation/reviews/11583/The-Last-of-Us-4498__p5.html (zuletzt abgerufen am 24. 04. 18).

This War of Mine

Sebastian Ernst

Steckbrief	
Altersfreigabe:	USK 16, PEGI 18
Entwickler:	11 bit studios
Publisher:	Deep Silver
Erscheinungsjahr:	2014
Genre:	Überlebenssimulation
Perspektive:	2,5D/Seitenansicht
Plattformen:	Microsoft Windows, macOS, Android, Apple iOS, PlayStation 4, Xbox One
Geeignet für:	Krieg; Gerechtigkeit; gerechtes und moralisches Handeln; Werte; Dilemmadiskussionen; Argumentationsstrategie-übungen
Fachrelevanz:	Ethik; Philosophie; LER

1 INHALT

In *This War of Mine* herrscht der moderne Krieg. Eine Stadt wird belagert. Die Spielenden sind mittendrin: Nicht als Soldat oder Befehlshaber, sondern als Verantwortliche für eine kleine Gruppe Zivilisten, deren Geschicke sie leiten. Aufgabe ist es also nicht, Truppen zu befehligen, die Feinde zu bezwingen und den Krieg zu gewinnen, sondern das eigene Überleben in einer zerbombten und umkämpften Stadt zu ermöglichen, in der das Notwendigste rar gesät und hart umkämpft

ist. Es müssen Lebensmittel und Medikamente besorgt, der eigene Unterschlupf gesichert und vor allem schwierige Entscheidungen getroffen werden. Die Spielenden werden dabei nicht nur mit dem Hunger und der Not der eigenen Gruppe konfrontiert, sondern treffen dabei auch immer wieder auf andere, Hilfe suchende Menschen, denen gegenüber sie sich verschiedenartig verhalten können – entweder rücksichtslos, um das eigene Überleben zu sichern, oder mitfühlend und hilfsbereit; wohlwissend, dass jede gewährte Hilfe die eigene Gruppe schwächen kann (Abb. 1). Jede Entscheidung hat Auswirkungen, die jedoch schwer vorherzusehen

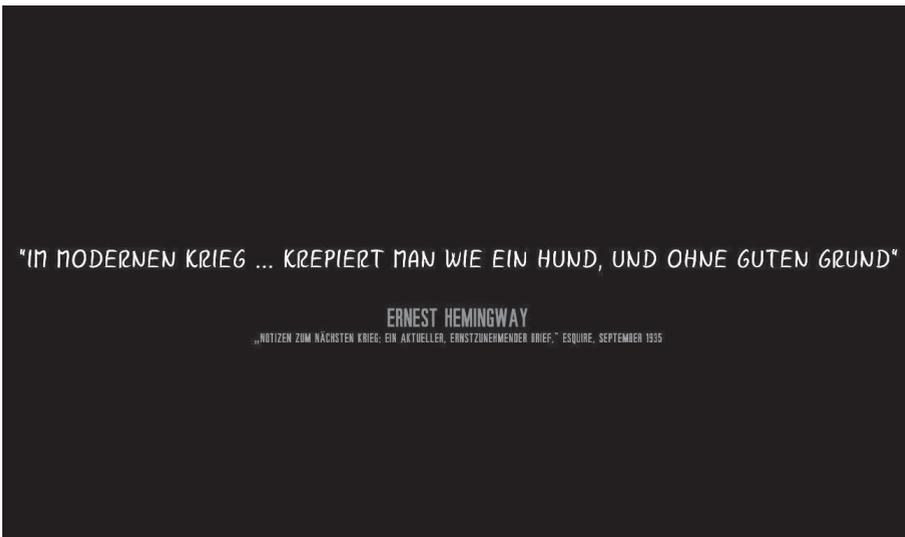


Abb. 1: Startbildschirm mit einem Zitat von Hemingway

sind. Diese betreffen dabei nicht nur die physische Gesundheit der Charaktere, sondern auch die psychische. Damit stellt sich die Frage, was Überleben eigentlich heißt. Was soll überleben? Der Körper? Das Gewissen?

2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

In der hier besprochenen Version stehen den Spielenden insgesamt 21 Charaktere zur Auswahl. Sechs davon sind zu drei festen Paaren aus je einem Erwachsenen und einem Kind zusammengefasst. Die Angaben zu den einzelnen Personen sind anfänglich kurz gehalten. Erwähnt werden vor allem die besonderen Fähigkeiten und etwaigen Bedürfnisse. So sind einige Charaktere besonders gut im handwerklichen Arbeiten, können Essen ressourcenschonend zubereiten oder haben bereits Erfah-

rung im Kämpfen. Gleichzeitig rauchen manche oder trinken gern Kaffee. Sind die nötigen Genussmittel vorhanden, helfen sie bei der Entspannung – andernfalls trägt das eher zur Anspannung bei. Ein weiteres Problem dabei ist, dass Kaffee, Alkohol und Zigaretten nicht nur selten zu finden sind, sondern auch noch als begehrte Handelswaren für andere wichtige Dinge eingehandelt werden können.

Ebenfalls erfahren die Spielenden einen Teil der Vorgeschichte. Da wäre zum Beispiel der ehemalige Lagerarbeiter **Boris**, der von seiner Freundin **Anna** und seinem sieben Jahre alten, kranken Sohn berichtet. Alle drei versteckten sich zu Kriegsbeginn im Keller des zusammengefallenen Hauses. Da bei diesem Vorfall sein Bein so stark verletzt worden ist, dass er sich nur noch langsam fortbewegen konnte, ging Anna auf die Suche nach Medikamenten. Dabei wurde sie von einem Scharfschützen getötet.

Zlata hingegen war Studentin der Musikakademie und verlor ihre Eltern bei einem Mörserieinschlag, bei dem sie und ihr Bruder ebenfalls verletzt wurden. Sie war es, die dem Jungen den Tod ihrer Eltern erklären musste.

Als letztes Beispiel sei **Roman** erwähnt. Als früheres Mitglied in einer Gang ist er an Gewalt gewöhnt und meldete sich freiwillig zur Miliz, die ihn an vorderster Front kämpfen ließ. Als der Befehl kam, Zivilisten zu erschießen, desertierte er jedoch.

Die Charaktere ergänzen diese Geschichten im Laufe des Spieles in Form kurzer Tagebucheinträge (Abb. 2) und geben immer wieder Kommentare zu ihrem

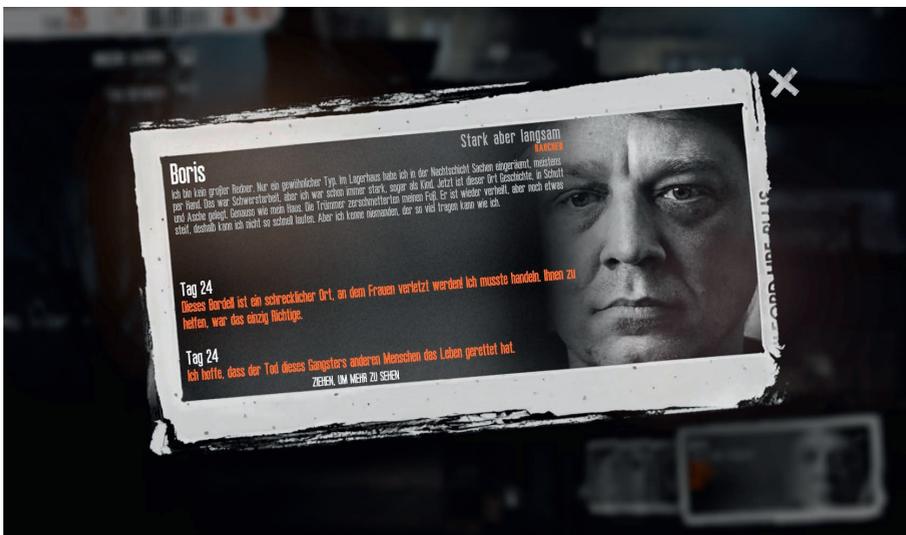


Abb. 2: Tagebucheintrag von Boris

Befinden ab oder kommentieren eingetretene Ereignisse, sodass die Spielenden sie immer besser kennenlernen können.

3 SPIELKONZEPT

Schüsse. Erst weit entfernt, dann näherkommend. Ein Einschlag. Krachend stürzt ein weiteres Gebäude in sich zusammen – als gäbe es hier noch viel zu zerstören. Rauch steigt auf. Aus dem Trümmerhaufen, der einst eine blühende Stadt gewesen ist. Ein paar Straßen weiter: Ein anderes Gebäude, eine Ruine. Die Wände übersät mit Einschusslöchern, aber sie stehen noch. Das Dach ist fast noch dicht. Die Fenster und Türen werden verbarrikadiert. Ein Haus. Eine Gruppe bunt zusammengewürfelter Menschen sucht hier Obdach und Schutz. Gerade sitzen alle um ein Radio und lauschen den Berichten über die Kämpfe. Ein Kind weint. Es hat Angst, wie alle hier. Der Vater versucht es zu beruhigen. Es ist sicher bald vorbei. Als die Nachrichten enden, geht es wieder an die Arbeit. Schutt wird beiseite geräumt, das Brauchbare verwertet. Ein neues Bett muss her. Jemand macht sich an die Arbeit. In einem Schrank in der letzten Ecke findet jemand Kaffee. Ein kleines bisschen Normalität im Schrecken. Und er wird wärmen. Es ist kalt geworden. Der Winter naht. Die letzten Bücher landen im Feuer, auf dem die Reste an Essen zubereitet werden. Die Vorräte sind nahezu aufgebraucht.

Ein Stöhnen aus dem Bett im hinteren Zimmer. Einer der Bewohner ist verletzt von der letzten nächtlichen Tour durch die Stadt. Der Medikamentenschrank ist fast leer. Nur noch ein wenig Verbandsmaterial und eine kleine Packung Antibiotika. Wenigstens können die Plünderer, die nun vermehrt unterwegs sind, nicht mehr viel stehlen. Jemand zählt die Patronen für das einzige Gewehr im Haus. Fünf sind noch übrig. Zu wenig. Erneut wird jemand im Schutz der Dunkelheit die Stadt durchkämmen müssen. Nach Nahrung. Nach Munition. Nach Verbandzeug. Nach Material für einen Ofen. Aber er kann nicht alles gleichzeitig tragen. Jemand macht sich bereit, packt Brechstange und Messer ein. Warten auf die Nacht. Wird er wiederkehren? Was wird er finden? Dann klopft es an der Tür. Alle zucken zusammen. Soldaten? Rebellen? Einer der wenigen Händler, die mit der Not der anderen Profit machen? Vorsichtig wird geöffnet. Es ist eine alte Frau. Sie ist verzweifelt und bittet um Hilfe. Sie benötigt dringend Medikamente für ihren schwer kranken Mann. Die letzten Reste der Gruppe also. Was werden sie tun? Das entscheiden die Spielenden. Es ist nicht die einzige schwierige Situation, in die sie geraten, und nicht die letzte, in der es um Leben und Tod geht.

This War of Mine ist ein Computerspiel, das nicht einfach nur unterhalten will. Stattdessen versteht es sich als Mittel, ein schwieriges und unangenehmes Thema anzusprechen und die Spielenden zum Nachdenken und Reflektieren anzuregen. *This War of Mine* ist eine Überlebenssimulation – und eine ernsthafte dazu, was sich besonders auf spielmechanischer Ebene bemerkbar macht. Das Spiel erklärt

nämlich nichts. Es gibt kein Tutorial. Alles muss unter Zeitdruck selbst herausgefunden werden. Fehler werden nicht verziehen. Stirbt ein Charakter, ist er weg. Gespeichert wird automatisch. Mit den Konsequenzen müssen die Spielenden weitermachen. Einzig die Pausenfunktion erlaubt eine kurze Verschnaufpause.

Gespielt werden können entweder vorgefertigte Szenarien mit festgelegten Parametern und Charakteren oder selbst erstellte. In letzterem Fall können wichtige Einstellungen zum Schwierigkeitsgrad selbst vorgenommen werden. Dazu zählen die Härte des Konflikts, der Zeitpunkt des Wintereintritts und dessen Strenge, die Zeit bis zum Waffenstillstand sowie die begehbaren Orte in der Stadt und die möglichen Gefahren dort. Ebenso kann hier die Auswahl der Charaktere für die aus maximal vier Personen bestehende Gruppe selbst vorgenommen werden. Jede Figur verfügt über bestimmte hilfreiche Fähigkeiten (Verhandlungsgeschick, Kampferfahrung, Handwerkskünste) und hat Bedürfnisse (Raucher, Kaffeetrinker) oder Hemmnisse (langsam, wenig belastbar) sowie eine rudimentäre Persönlichkeit, die bestimmt, wie und in welchem Maße die Anforderungen und Schrecken des Krieges psychisch bewältigt werden können.

Zu Beginn des Spiels befinden sich die gewählten Charaktere in einem abhängig von der Anzahl der Figuren automatisch ausgewählten Haus, das fortan den Unterschlupf bildet. Gespielt wird aus einer seitlichen Draufsicht (Abb. 3).

Das Spiel unterscheidet zwei Handlungsphasen: den Tag und die Nacht. Tagsüber kann das Haus nicht verlassen werden. Stattdessen müssen die Charaktere versorgt und der Unterschlupf ausgebessert werden. Der Spieler kann den ein-



Abb. 3: Eines der möglichen Häuser für vier Personen

zelen Charakteren hierfür Aufgaben wie das Beseitigen von Schutt, das Durchsuchen von Schränken, den Bau von Einrichtungsgegenständen, die Herstellung von Werkzeugen oder das Zubereiten von Nahrung zuweisen. Die Leute führen diese dann aus, sofern deren Verfassung es zulässt.

Dabei ist nicht nur darauf zu achten, dass die Charaktere genügend Nahrung zu sich nehmen, Krankheiten oder Wunden geheilt werden oder die Raumtemperatur im erträglichen Bereich liegt. Vielmehr spielt auch die psychische und emotionale Verfassung eine wichtige Rolle. Diese ist zum Beispiel dann betroffen, wenn die Grundbedürfnisse nicht erfüllt werden oder Dinge geschehen, die gegen die moralischen Überzeugungen der Spielfigur verstoßen, etwa beim Diebstahl fremden Eigentums oder bei Anwendung von Gewalt. In diesen Fällen kann es dazu kommen, dass die jeweiligen Charaktere nicht nur die Arbeit verweigern, sondern sogar das Haus und die Gemeinschaft für immer verlassen. Sind Kinder Teil der Gruppe, so erschwert das die Lage zusätzlich. Sie benötigen neben Nahrung vor allem Aufmerksamkeit. Zudem hat deren Wohlbefinden eine große Auswirkung auf die Erwachsenen. Geht es dem Nachwuchs schlecht, stellen sich schnell Schuldgefühle und Verzweiflung ein. Umgekehrt kann das Lachen der Kinder anstecken und neue Hoffnung geben.

Die alltäglichen Arbeiten werden hin und wieder durch verschiedene Ereignisse unterbrochen, auf die die Spielenden reagieren können oder müssen. So klopfen immer wieder Hilfsbedürftige an die Tür.

Hier müssen die Spielenden entscheiden, ob die Hilfe (auch unter Gefahr für das eigene Leben) geleistet oder verwehrt wird. Die Folgen sind dabei selten vor-

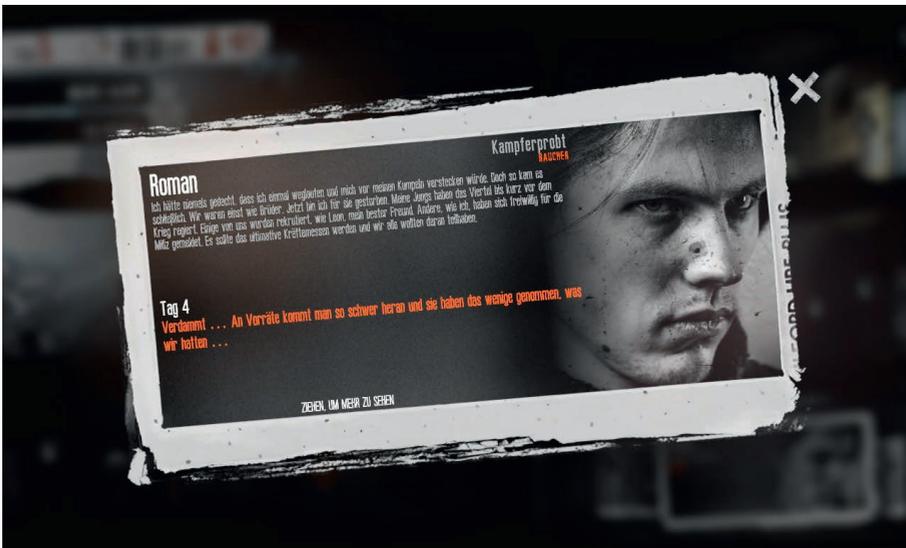


Abb. 4: Roman ist verärgert, dass Lebensmittel weggegeben wurden

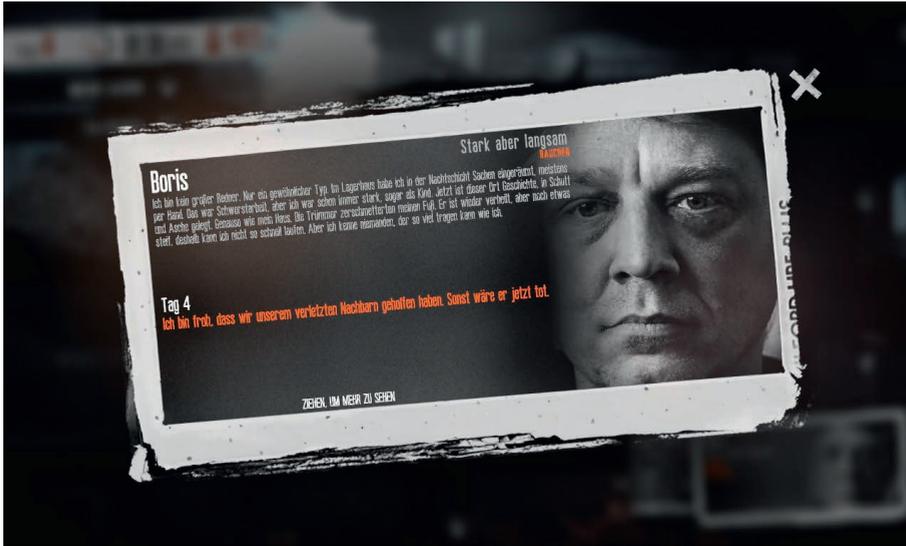


Abb. 5: Boris ist froh darüber, anderen geholfen zu haben

hersehbar. Charaktere können belohnt oder verletzt werden, und je nach Entscheidung und Folgen sinkt oder steigt das psychische Wohlergehen. Entscheiden sich die Spielenden beispielsweise dazu, jemandem mit den eigenen knappen Ressourcen zu helfen, werden manche Charaktere den verlorenen Gütern nachtrauern, während diese freundliche Geste anderen neuen Mut und neue Hoffnung gibt, ihre Traurigkeit vertreibt (Abb. 4 und 5).

Generell treffen die Spielenden im Laufe der Handlung immer wieder auf andere Menschen, mit denen sie um die knappen Ressourcen konkurrieren. Um Gegner im klassischen Sinne handelt es sich dabei aber kaum. Viel häufiger sind es einfach andere Personen, die ebenfalls überleben wollen.

Das Ressourcensystem ist recht einfach und übersichtlich gestaltet. Es gibt Medikamente, Wasser und Nahrung, verschiedene Baumaterialien und Waffenteile, Brennmaterial sowie Werkzeuge, Waffen und Munition. Diese können bei Händlern teuer erhandelt, durch den Bau geeigneter Anlagen selbst hergestellt oder in der Nachtphase durch Plünderungen besorgt werden.

Nachts entscheidet der Spieler, wer Wache hält, wer schlafen darf und wer sich, sofern vorhanden, möglichst gut ausgerüstet mit Brecheisen, Schaufel und Waffen auf Beutezug begeben soll. Auf der Stadtkarte kann dann einer der zugänglichen Orte ausgewählt werden (Abb. 6). Einige der benötigten Güter wie Medikamente oder Schusswaffen sind besonders selten und gehören oft anderen Menschen in Not, bewaffneten Soldaten, Rebellen oder fremden Plünderern. Hier müssen die Spielenden entscheiden, ob beispielsweise der Diebstahl von Verbandsmaterial in einem Krankenhaus gerechtfertigt ist oder ob sich ein Kampf mit bewaffneten



Abb. 6: Stadtansicht zur Planung der Plünderungstouren

Banden um ein paar Lebensmittel lohnt. Auch das Kampfsystem wird nicht erklärt. Die Gefechte sind hektisch und teilweise unübersichtlich, ihr Ausgang unvorhersehbar.

Dabei stellt sich auch die Frage, was der Mensch in einer solchen Situation überhaupt benötigt. Geht es nur um ausreichend zu essen und zu trinken? Um Ablenkung mit Alkohol? Oder um das bisschen Normalität mit einer Tasse Kaffee und einer Schaukel für das Kind?

Zudem ist die Zeit begrenzt. Die Uhr tickt unaufhaltsam. Wer vor dem Morgenrauen nicht zurück ist, läuft zudem Gefahr, verletzt oder gar getötet zu werden.

Das Spiel wirft immer wieder moralische Fragen auf, die es handelnd zu bewältigen gilt. Ist nur das Wohlergehen der eigenen Gruppe wichtig? Dürfen nur leerstehende Häuser geplündert werden? Darf man überhaupt von dort einfach alles mitnehmen? Oder ist der Krieg eine Ausnahmesituation, in der sich jeder selbst der Nächste ist? Existiert überhaupt moralisches Handeln in unmoralischen Zeiten? Schwarz und Weiß gibt es dabei selten. Das Meiste ist grau. Und die Spielenden müssen entscheiden.

4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

Die Intention der Entwickler war es ganz klar, keinen gewöhnlichen Unterhaltungstitel zu schaffen, sondern einen Einblick in das Leid von Zivilisten im Krieg zu vermitteln, und zwar nicht nur in den physischen Überlebenskampf, sondern auch in den psychischen beziehungsweise emotionalen. Das Spiel will laut Pawel Miechowski von 11 bit studios den Krieg auf ernsthafte Weise thematisieren und zum Nachdenken provozieren, statt diesen zu beschönigen oder zu verharmlosen.¹

Um das zu ermöglichen, orientierte man sich nicht nur an tatsächlichen Ereignissen wie vor allem der Belagerung Sarajevos im Bosnienkrieg, sondern studierte auch entsprechende Artikel und Erfahrungsberichte, die zum Teil aus der eigenen Familie stammten.² Zudem wurde zusätzlich ein Veteran des Irakkriegs mit ins Team geholt.³ Allerdings entschied man sich bewusst für ein fiktives Spielszenario. Einerseits, um sich nicht in schwieriges politisches Fahrwasser zu begeben. Viel wichtiger aber andererseits, um die Botschaft universell zu halten.⁴

Trotz dieser Bemühungen sei jedoch darauf hingewiesen, dass man das Spiel nicht als realistische Darstellung des Krieges missverstehen darf. Nicht nur werden auch von diesem Titel bestimmte Aspekte wie Genozid, Vergewaltigung und Kannibalismus ausgeklammert, denn eine derartige Simulation muss letztlich auch aus erkenntnistheoretischen und moralischen Überlegungen scheitern. Trotzdem schafft das Spiel die Möglichkeit, zumindest einen begrenzten Eindruck von dem Leid, der Verzweiflung, der Hilflosigkeit, der Traurigkeit und der Wut sowie über die schwierigen Entscheidungen in einer solchen Situation zu vermitteln. Dies wird dank der Einführung von Kindern seit der Erweiterung „The Little Ones“ noch zusätzlich verstärkt und durch die Perspektive von Eltern und Kindern erweitert.⁵ *This War of Mine* bietet im Grunde ein Setting, in dem die Freiheit

-
- 1 Young, Georgina: Art and This War of Mine – An Interview with 11 bit Studios, 13. 04. 2015, in: TechRaptor, online einsehbar unter URL: <https://techraptor.net/content/art-war-mine-interview-11-bit-studios> (zuletzt abgerufen am 09. 09. 18).
 - 2 Vgl. Mayar, Mahshid: Überleben im Anthropozän: Wege zu einer Definition von Humanitarian Disaster Games, in: Pfister, Eugen/Winnerling, Tobias (Hrsg.): Weltmaschine Computerspiel. Mythen und Techniken der Globalisierung im digitalen Spiel, Mandelbaum Verlag: Wien 2018, S. 47–73, S. 67, sowie Preston, Dominic: Interview: Pawel Miechowski of This War of Mine & 11 Bit Studios, 02. 11. 2015, in: Outermode, online einsehbar unter URL: <http://web.archive.org/web/20170310145608/outermode.com/interview-pawel-miechowski-this-war-of-mine-11-bit-studios> (zuletzt abgerufen am 21. 01. 20).
 - 3 Hall, Charlie: Meet the Iraq veteran helping to make an unconventional game about war, 04. 09. 2014, in: Polygon, online einsehbar unter URL: <https://www.polygon.com/2014/9/4/6103409/meet-the-iraq-veteran-helping-to-make-this-war-of-mine> (zuletzt abgerufen am 09. 09. 18).
 - 4 Preston: Interview.
 - 5 Treese, Tyler: Exclusive Interview: Pawel Miechowsk Talks This War Of Mine: The Little Ones, 2015, in: We Got This Covered, online einsehbar unter URL: <http://wegotthiscovered.com/gaming/exclusive-interview-pawel-miechowsk-talks-war/> (zuletzt abgerufen am 09. 09. 18).

der Wahl zum Zwang des Handelnmüssens führt – und dies in einer Welt existenzieller Bedrohungen, voller schwieriger moralischer Situationen, die zwar nicht das tatsächliche Szenario und den damit verbundenen Schrecken abbilden, aber es zumindest thematisieren.⁶

5 REZEPTION

Das Spiel wurde viel beachtet und hat ausgesprochen gute Kritiken bekommen. So wurde die PC-Version unter anderem 2015 mit dem Deutschen Computerspielpreis in den Kategorien „Beste Internationale neue Spielewelt“ und „Bestes Internationales Spiel“ ausgezeichnet. Das Lob gilt dabei der Umsetzung des Szenarios und den Denkanstößen, die *This War of Mine* bietet. Es ermögliche, so Dennis Kogel von GameStar, „eine unangenehme Erfahrung. Aber eine, die es wert ist, erlebt zu werden“.⁷

6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

Der Einsatz von *This War of Mine* bietet sich vor allem für Unterrichtseinheiten an, die die Ethische Partizipationskompetenz entwickeln und fördern sollen. Mit dieser ist die Befähigung gemeint, „in Konfliktsituationen Entscheidungs- und Handlungsoptionen zu erkennen, zu prüfen und anzuwenden“ sowie sich aktiv an der Diskussion ethisch-moralischer Fragestellungen beteiligen zu können.⁸ Dazu gehört, Situationen (Gegebenheiten, Akteure, sich selbst) analysieren zu können, den Willen zum (moralischen) Handeln aufzubringen, Folgen abzuschätzen, ein Urteil zu fällen und schließlich tatsächlich zu handeln und das Handeln in Betrachtung der eingetretenen Folgen zu reflektieren sowie ggf. Verantwortung für diese zu übernehmen (Abb. 7).

Das Spiel liefert dabei nicht nur einen Anlass, sich mit einem Thema auseinanderzusetzen, vielmehr erzeugt das tatsächliche Spielen das Material, mit dem sich der Unterricht gestalten lässt. Die dabei auftauchenden (moralischen) Konflikt-

6 Schellong, Marcel: Weniger von wenig ist nicht mehr – „This War of Mine“ und der Mangel an Wahlfreiheit (eine Rezension), 24. 11. 2014, in: Paidia, online einsehbar unter URL: <http://www.paidia.de/?p=4216> (zuletzt abgerufen am 09.09.18).

7 Kogel, Dennis: This War of Mine im Test – Ein echtes Antikriegsspiel, 18. 11. 2014, in: GameStar, online einsehbar unter URL: <https://www.gamestar.de/artikel/this-war-of-mine-im-test-ein-echtes-antikriegsspiel,3080365.html> (zuletzt abgerufen am 09.09.18).

8 Vgl. Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft Berlin/Ministerium für Bildung, Jugend und Sport des Landes Brandenburg (2017): Rahmenlehrplan Jahrgangsstufen 1–10. Teil C: Lebensgestaltung-Ethik-Religionskunde (5–10 Brandenburg), http://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/rahmenlehrplaene/Rahmenlehrplanprojekt/amtliche_Fassung/Teil_C_L-E-R_2015_11_10_WEB.pdf, S. 4 (zuletzt abgerufen am 09.09.18).



Abb. 7: Zwei Kinder bitten um Medizin für ihre kranke Mutter

situationen können dabei als Beispiele dienen, an denen die erwähnten Schritte eines ethisch-reflexiven Handelns, beispielsweise im Rahmen von Dilemmadiskussionen und Argumentationsstrategien, vollzogen und erprobt werden können.⁹ Dabei muss nicht beim Denken in Form von Argumentation oder Analyse der Folgen stehen geblieben werden, sondern es kann tatsächlich und letztlich sogar mit einer gewissen Körperlichkeit (Steuerung der Eingabegeräte, emotionale Eingebundenheit) gehandelt werden.¹⁰ Die Rahmenbedingungen des Spiels können auch deswegen in besonderem Maße auf realweltliche Dilemmata und Konflikte vorbereiten.¹¹ Ebenso sind die Situationen häufig nicht eindeutig und müssen unter Zeitdruck bewältigt werden, was dazu führt, dass oft genug eben nicht „vollständig“ durchdachte Lösungen zur Anwendung kommen. Den Spielenden

-
- 9 Zu Methoden der Argumentationsstrategie siehe Hall, Robert T.: Unterricht über Werte: Lernhilfen und Unterrichtsmodelle, Urban und Schwarzenberg: München u. a. 1979, S. 47.
- 10 Zur Ausweitung der schulischen Diskussion auch auf allgemein moralische Konflikte über Dilemmata im engen Sinne hinaus siehe Blesenkemper, Klaus: Dilemmadiskussion, in: Nida-Rümelin, Julian/Spiegel, Irina/Tiedemann, Markus (Hrsg.): Handbuch Philosophie und Ethik. Band I: Didaktik und Methodik, 2. durchgesehene Auflage, Ferdinand Schöningh: Paderborn 2017, S. 178–187.
- 11 Damit können Videospiele helfen, der durchaus berechtigten Kritik an der Lebensweltferne der klassischen Dilemmamethode zu begegnen, indem eben gerade motivationale und emotionale Aspekte berücksichtigt werden und es sich eben nicht mehr „nur“ um eine abstrakte Denkaufgabe handelt. Zur Kritik vgl. Raters, Marie-Luise: Das moralische Dilemma im Ethik-Unterricht: Moralphilosophische Überlegungen zur Dilemma-Methode nach Lawrence Kohlberg, Dresden 2001, S. 26.

stehen eben keine umfassenden Informationen oder Superkräfte zur Verfügung. Die Folgen hingegen können umso drastischer und unumkehrbar sein, wenn beispielsweise der Tod eines Gruppenmitglieds eintritt. Im Zuge dessen können verschiedene Fragen auftauchen, die es zu diskutieren gilt. Ist es in bestimmten Situationen und unter gewissen Umständen überhaupt möglich, nach den eigenen Werten, bestimmten moralischen Regeln oder gängigen Gerechtigkeitsprinzipien zu handeln? Kann nicht gerade der Verstoß gegen ebendiese die richtige Entscheidung sein?¹² Gibt es vielleicht auch Konflikte, die als Dilemmata gänzlich unlösbar sind, in denen aber trotzdem eine Entscheidung getroffen werden muss? Wie verhält es sich dann mit Verantwortlichkeit und Schuld? Kann, soll oder muss eine Wiedergutmachung erfolgen? Oder ist sie durch die Umstände abgegolten? Und wie kann eine solche Bewältigung aussehen? Ist das, was man tun sollte, also auch immer das, was man tun kann? All dies sind wichtige Fragen, die es im Unterricht zu behandeln gilt.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die Emotionalität. So erfordert das Spiel es nicht nur, dass die Spielenden verschiedene Handlungsalternativen erkennen und hinsichtlich der Umsetzungsmöglichkeiten bewerten. Es ist ebenso nötig, sich in die jeweiligen Charaktere hineinzusetzen, deren Bedürfnisse zu kennen und besonders auch deren Werte und daraus resultierend deren Gefühle zu berücksichtigen. Diese sind ein wichtiger Faktor. Das gilt aufgrund der möglichen emotionalen Involviertheit bis zu einem gewissen Grad auch für die Spielenden, haben diese doch selbst einigen Aufwand betrieben und Zeit investiert, um die eigene Gruppe am Leben zu erhalten, und sich beispielsweise über erfolgreich beschaffte Materialien gefreut. Dadurch können im Rahmen des Unterrichts und mittels dieses Mediums lebensweltliche Situationen, also solche, bei denen die Lernenden auch tatsächlich involviert sind, simuliert werden.

Eine andere Möglichkeit, das Spiel und dessen Konfliktsituationen einzusetzen, besteht darin, an den Lernenden verschiedene Moraltheorien zu testen und auszuprobieren. Dabei geht es darum, Lücken oder Inkonsistenzen zu offenbaren und der Diskussion weitere Aspekte wie die Rolle moralischer Gefühle oder allgemein von Emotionalität für das akute moralische Handeln hinzuzufügen.

Bei all den Chancen, die die Interaktivität von Spielen bietet, entstehen dabei aber auch Probleme, die didaktisch berücksichtigt werden müssen. So produziert der jeweils individuelle Spielverlauf zum Teil sehr unterschiedliche Situationen und Ergebnisse. Ein Konflikt, der bei einem Durchgang auftritt, kann in einem anderen nicht als solcher erscheinen oder sogar komplett fehlen, wenn beispielsweise ohnehin genug Medikamente im Haus sind oder die Spielenden die Kinder vor

12 Raters spricht dabei von einer 7. Stufe des begründeten Prinzipienverstoßes, mit dem das „klassische“ Sechs-Stufen-Modell ergänzt werden müsse. Vgl. Raters: Dilemma, S. 82–94. Zu unlösbaren Dilemmata und der Bewältigung von Schuld als Problem des Ethikunterrichts siehe Dies., S. 125–173.

der Tür, vertieft in Arbeiten im Haus, einfach übersehen. Vermeiden lässt sich dies nur, wenn vorgefertigte Spielstände abgerufen werden. Damit aber fehlt der Aufbau einer emotionalen Bindung zu den Charakteren, das Spiel verkümmert zum grafisch dargestellten Gedankenexperiment. Eine andere Möglichkeit besteht darin, gemeinsam als ganze Klasse zu spielen. Auf diese Weise aber geht vermutlich ebenso ein Großteil der emotionalen Involviertheit verloren, schon allein deswegen, weil Verantwortung für das Handeln abgegeben werden kann und es nie zu individuell ausweglosen Situationen kommt. Sinnvoller erscheint es daher, dieses „chaotische“ Moment als die notwendige Kehrseite zu akzeptieren und den Unterricht entsprechend auszurichten. Nicht die gemeinsame Lösung eines Dilemmas steht so im Vordergrund, sondern die Erfahrung mit konfliktreichen und schwierigen Situationen insgesamt. Dafür aber ist das Spielen nötig. Der Wert von Computerspielen liegt genau in dieser (inter)aktiven Auseinandersetzung. Entsprechend muss auch genau diese im Zentrum didaktischer Überlegungen und des Einsatzes im Unterricht stehen, nicht zuletzt, um den Aufwand ihrer Verwendung zu rechtfertigen. Das bedeutet im Anschluss an das Spielen nicht, dass nicht auch Situationen, verdeutlicht durch Screenshots, aus dem erspielten Pool entnommen und gemeinsam diskutiert werden können, doch geschieht dies erst, nachdem bestimmte Erfahrungen gemacht wurden und eine emotionale Involviertheit entwickelt worden ist. In diesem Fall sind diese aber auch implizit präsent oder explizit Thema der gemeinsamen Lösungsversuche.

Eine mögliche Aufgabe für den Unterricht besteht nun entsprechend darin, eine (oder einige) durch das Spiel vorgegebene moralische Konfliktsituation(en) auszusuchen und anschließend lösen zu lassen.¹³ Die erste Frage dabei ist, welche denn als solche wahrgenommen werden und wieso. Das Spiel bietet also viele verschiedene Situationen an, die erst mal hinsichtlich ihres Konfliktpotenzials eingeschätzt werden müssen. Hierbei können unterschiedliche Vorstellungen von einem moralischen Konflikt, verschiedene Werte und Werthierarchien, aber auch der Einfluss der Umstände auf diese diskutiert werden. Wie sieht es zum Beispiel aus, wenn ein Hungernder um Hilfe bittet und der eigene Nahrungsvorrat zwar für den Moment gut gefüllt ist, um ihn mit anderen zu teilen, aber dadurch in Zukunft weitere sehr gefährliche Plünderungstouren nötig wären? Oder ist die Entscheidung, ob überhaupt geplündert wird, schon problematisch, da es sich bei der Beute vielleicht um öffentliches oder fremdes Eigentum handelt? Hierbei ist es auch möglich, nach allgemeinen moralischen und Wertekonflikten und speziellen Dilemmasituationen zu unterteilen und anhand der Beispiele eine jeweilige Definition zu erarbeiten.

Wurden nun die entsprechenden Situationen als Konflikte erkannt, müssen diese als Nächstes ausführlich analysiert werden. Dabei kann hier nicht nur ge-

13 Konkret zur Dilemmamethode im Unterricht siehe Raters: Dilemma, insbesondere S. 17–22.

schauf werden, welche Werte, moralischen Regeln oder Gerechtigkeitsprinzipien miteinander konkurrieren, sondern auch, welche Akteur*innen inwiefern beteiligt und betroffen sind sowie welche Bedürfnisse, Emotionen und Ansprüche diese haben. Somit lässt sich auch hier wieder die konkrete Situation in Beziehung zu den Wertehierarchien oder Gerechtigkeitserwägungen setzen.

Als Nächstes müssen mögliche Handlungsoptionen gefunden und bewertet werden. Im Sinne der klassischen Dilemmadiskussion könnte die Frage also lauten, was man in dieser Situation tun sollte. Dabei sollen die unterschiedlichen Möglichkeiten gegeneinander abgewogen und die jeweils getroffenen Entscheidungen moralisch-argumentativ begründet werden. Nun zeichnen sich realweltliche Konflikte aber vor allem auch dadurch aus, dass eben nicht nur begründet, sondern auch gehandelt werden muss und nicht selten bestimmte Lösungen aufgrund der konkreten Umstände zwar theoretisch denkbar, aber praktisch nicht umsetzbar erscheinen. Es ist also nicht nur die Frage zu beachten, was man tun sollte, sondern was man dabei mit seinem eigenen Gewissen verantworten kann.

Angenommen, in der eigenen Gruppe befinden sich zwei kranke Menschen. Einer davon ist der Vater eines Kindes, der andere ein besonders guter Plünderer und daher unerlässlich, um nachts ausreichend Material zu besorgen. Im Medikamentenschrank befindet sich aber nur noch genug Medizin für eine Person. Nun klingeln auch noch die besagten Kinder an der Tür und bitten um Medikamente für ihre Mutter, mit der sie allein in ihrem Haus ausharren. Die Handlungsoptionen sind schnell klar, doch welche davon sind moralisch richtig? Soll die Medizin dem Vater gegeben werden, um zu verhindern, dass das Kind diesen womöglich verliert? Ist also die Familie auch in Krisensituationen das Wichtigste? Oder handelt es sich dabei um eine egoistische Handlung, durch die dann vielleicht die Mutter der anderen Kinder stirbt? In beiden Fällen bleibt das nützlichste und leistungsstärkste Mitglied der Gruppe jedoch weiterhin außer Gefecht, und es fehlt womöglich auch zukünftig an wichtigen Gütern. Außerdem könnte das Verweigern der Hilfe eine ernsthafte Gewissenskrise bei einigen Mitgliedern der eigenen Gruppe auslösen, weil diese es als besonders wichtig erachten, anderen Menschen in Not zu helfen. Sollte also der gute Plünderer die Medikamente bekommen, damit er bei der nächsten Tour womöglich dringend benötigte Nahrungsmittel und Baumaterialien besorgen kann? Was aber ist, wenn der Vater in der Zwischenzeit stirbt? Das Unglück des Kindes wäre für die anderen kaum zu ertragen. Und was wird dann aus den anderen Kindern? Sollten lieber diese als die Schwächsten und Bedürftigsten die Medizin bekommen, da sie beim Tod der Mutter sonst schutzlos wären? Das Kind im eigenen Haus hätte wenigstens noch die anderen Bewohner. Was zählt in der Not mehr: Das eigene Überleben? Oder anderen zu helfen? Besteht die Verantwortung eher für das Wohlergehen der eigenen Gruppe? Sind die Nützlichkeit der Person und die möglichen Folgen entscheidend oder das Gewissen? Welchen Stellenwert hat dabei die womöglich größere Chance der eigenen Gruppe gegenüber den Kindern, neue Medikamente zu finden?

Wurde die Entscheidung getroffen, können die jeweiligen Situationen handelnd bewältigt und die verschiedenen Lösungswege unter Einbeziehung der Folgen in einer anschließenden Reflexion noch mal diskutiert werden. Dabei soll erneut die Frage beantwortet werden, ob die jeweilige Entscheidung eher gerecht und gut oder ein notwendiges Übel gewesen sei – und auch, welche Wertehierarchien sich in dieser jeweils ausdrücken und welche Rolle die eigenen (moralischen) Emotionen dabei spielen beziehungsweise gespielt haben. Gerade letztere geraten als wichtige Einflussfaktoren und Entscheidungshilfen viel zu selten in den Blick, sodass Aufgabenstellung und anschließende Diskussion diese unbedingt thematisieren sollten, um deren Funktion für moralische und gerechte Entscheidungen aufarbeiten zu können. Dabei sind unbedingt auch hinterher einsetzende Emotionen wie das Schuldgefühl wichtig, und die Frage, wie dieses nicht nur allgemein, sondern beispielhaft durch die Charaktere in der jeweiligen Situation bewältigt werden könnte.

Eine andere Aufgabe könnte darin bestehen, ein Moralsystem oder bestimmte Gerechtigkeitsprinzipien oder Wertehierarchien konsequent anwenden zu lassen. Möglich sind dabei viele verschiedene Varianten wie der Utilitarismus, die Mitleidsethik, der kategorische Imperativ oder die Goldene Regel, ebenso wie heldenhaftes oder altruistisches Handeln und Prinzipien von Gleichheit, Leistung oder Bedürftigkeit. All dies könnte vorher eingehend definiert werden – dann geht es vor allem um Auslegungen, Lücken und Widersprüche, die sozusagen am konkreten Beispiel erspielt werden – oder nur grob vorgegeben. In letzterem Fall kann es wieder zu einer größeren Pluralität an Ansätzen und Deutungen kommen, die dadurch entstehen, dass eben nicht nur die Situationen, auf die die Regeln angewendet werden sollen, einer Deutung unterliegen, sondern auch die Auslegung des Moralsystems selbst.

Auch hier kann wieder die wichtige Rolle von Emotionen zutage treten. Wie fühlten sich die Spielenden? Welche emotionalen Hürden mussten überwunden werden oder bildeten unüberwindbare Barrieren? Was bedeutet dies für das jeweilige Moralsystem, was für Moralität allgemein? Unterstützten oder behinderten Emotionen die Deutung der Situationen und die Anwendung moralischer Prinzipien?

Die jeweilige Aufgabe kann dabei durchgehend sein, sodass eine Diskussion erst am Ende besteht – dann empfiehlt es sich auf jeden Fall, Notizen (ein Spiel- oder Entscheidungstagebuch) anfertigen zu lassen. Oder man unterteilt sie in einzelne Abschnitte, nach denen jeweils eine Diskussion erfolgt. Ob dabei in Gruppen oder einzeln gespielt wird, hängt von mehreren Faktoren und Überlegungen ab. So entscheidet darüber einerseits die technische Ausstattung, andererseits die anvisierten Kompetenzen. Das gemeinsame Spiel in Gruppen ist nötig, um sich miteinander auszutauschen und zu einigen, ganz gleich, ob die Spielenden als Gruppe agieren oder jeder einen eigenen Charakter zugewiesen bekommt (was die Identifikation und damit Involviertheit steigern könnte, aber Probleme bringt,

wenn ein Charakter aus dem Spiel entfernt wird). Eine andere Möglichkeit besteht in einer arbeitsteiligen Spielweise, bei der manche spielen und manche währenddessen beobachten oder, um sich hinterher gegenseitig interviewen zu können, entsprechende Fragen vorbereiten. Zwei den technischen Aufwand betreffend stark reduzierte Varianten wären schließlich das gemeinsame Spielen im Klassenverband oder die Diskussion anhand von Let's-Play-Videos. Besonders bei letzteren geht allerdings mitunter ein großer Teil der emotionalen Involviertheit verloren, da nicht die eigenen Entscheidungen nachverfolgt werden können, sondern nur jene, die von der spielenden Person getätigt worden sind. Es gibt also verschiedene Arten, die Aufgabenstellung auszugestalten, anzupassen und abzuwandeln, mit je eigenen Vor- und Nachteilen.

7 QUELLEN

- Blesenkemper, Klaus: Dilemmadiskussion, in: Nida-Rümelin, Julian/Spiegel, Irina/Tiedemann, Markus (Hrsg.): Handbuch Philosophie und Ethik. Band I: Didaktik und Methodik, 2. durchgesehene Auflage, Ferdinand Schöningh: Paderborn 2017.
- Hall, Charlie: Meet the Iraq veteran helping to make an unconventional game about war, 04.09.2014, in: Polygon, online einsehbar unter URL: <https://www.polygon.com/2014/9/4/6103409/meet-the-iraq-veteran-helping-to-make-this-war-of-mine> (zuletzt abgerufen am 09.09.18).
- Hall, Robert T.: Unterricht über Werte: Lernhilfen und Unterrichtsmodelle, Urban und Schwarzenberg: München u. a. 1979.
- Kogel, Dennis: This War of Mine im Test – Ein echtes Antikriegsspiel, 18.11.2014, in: GameStar, online einsehbar unter URL: <https://www.gamestar.de/artikel/this-war-of-mine-im-test-ein-echtes-antikriegsspiel,3080365.html> (zuletzt abgerufen am 09.09.18).
- Mayar, Mahshid: Überleben im Anthropozän. Wege zu einer Definition von ‚Humanitarian Disaster Games‘, in: Pfister, Eugen/Winnerling, Tobias (Hrsg.): Weltmaschine Computerspiel: Mythen und Techniken der Globalisierung im digitalen Spiel, Mandelbaum Verlag: Wien 2018.
- Preston, Dominic: Interview: Pawel Miechowski of This War of Mine & 11 bit Studios, 02.11.2015, in: Outermode, online einsehbar unter URL: <http://outermode.com/interview-pawel-miechowski-this-war-of-mine-11-bit-studios> (zuletzt abgerufen am 09.09.18).
- Raters, Marie-Luise: Das moralische Dilemma im Ethik-Unterricht: Moralphilosophische Überlegungen zur Dilemma-Methode nach Lawrence Kohlberg, Dresden 2001.

- Schellong, Marcel: Weniger von wenig ist nicht mehr – „This War of Mine“ und der Mangel an Wahlfreiheit (eine Rezension), 24.11.2014, in: Paidia, online einsehbar unter URL: <http://www.paidia.de/?p=4216> (zuletzt abgerufen am 09.09.18).
- Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft Berlin/Ministerium für Bildung, Jugend und Sport des Landes Brandenburg (2017): Rahmenlehrplan Jahrgangsstufen 1–10. Teil C: Lebensgestaltung-Ethik-Religionskunde (5–10 Brandenburg), http://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/rahmenlehrplaene/Rahmenlehrplanprojekt/amtliche_Fassung/Teil_C_L-E-R_2015_11_10_WEB.pdf (zuletzt abgerufen am 09.09.18).
- Treese, Tyler: Exclusive Interview: Pawel Miechowsk Talks This War Of Mine: The Little Ones, 2015, in: We Got This Covered, online einsehbar unter URL: <http://wegotthiscovered.com/gaming/exclusive-interview-pawel-miechowsk-talks-war/> (zuletzt abgerufen am 09.09.18).
- Young, Georgina: Art and This War of Mine – An Interview with 11 bit Studios, 13.04.2015, in: TechRaptor, online einsehbar unter URL: <https://techraptor.net/content/art-war-mine-interview-11-bit-studios> (zuletzt abgerufen am 09.09.18).

Valiant Hearts: The Great War

Helmuth Emanuel Neumann

Steckbrief	
Altersfreigabe:	USK 12
Entwickler:	Ubisoft Montpellier
Publisher:	Ubisoft
Erscheinungsjahr:	2014
Genre:	Puzzle-Adventure, Antikriegsspiel
Perspektive:	2D-Außensicht
Plattformen:	PC, PlayStation 3 und 4, Xbox 360 und One, Android, iOS (für alle genannten Plattformen ausschließlich digital verfügbar), Nintendo Switch
Geeignet für:	Erster Weltkrieg
Fachrelevanz:	Geschichte; Ethik/LER; Musik

1 INHALT

Valiant Hearts: The Great War (französischer Originaltitel: *Soldats Inconnus: Mémoires de la Grande Guerre*) wurde am 24. Juni 2014, also fast genau 100 Jahre nach Beginn des Ersten Weltkrieges, veröffentlicht. *Valiant Hearts* ist angelehnt an den Titel der Hymne „O Valiant Hearts“ von 1919.¹

1 Der Text der Hymne wurde von Sir John Stanhope Arkwright verfasst und erschien erstmals in der Gedichtsammlung „The Supreme Sacrifice“. Vgl. [Red.]: O Valiant Hearts, 13. 11. 2008, in:

Das Spiel thematisiert die Schrecken des Krieges und erzählt seine Handlung über die Einzelschicksale der Protagonisten. Es beteiligt den Spieler nicht aktiv an Kampfhandlungen, gibt ihm also keine Waffe in die Hand, sondern zeigt vielmehr die Auswirkungen und Folgen des Krieges und was dieser für die Betroffenen bedeutete. Die erzählte Geschichte ist eine über Liebe, Freundschaft, Aufopferung, Treue, Tod und fünf Fremde, die allmählich zu Freunden werden. Im Verlauf der Handlung kreuzen sich die Wege der einzelnen Charaktere. In einigen Fällen erlebt der Spieler dieselbe Szene noch mal aus der Perspektive eines anderen Protagonisten. Die in vier Kapitel unterteilte Handlung findet hauptsächlich an der deutsch-französischen Grenze entlang der Front statt. Das Spiel ist nochmals in 27 Unterkapitel unterteilt, die einzelnen Schauplätzen und Fronten des Ersten Weltkrieges nachempfunden sind. Die fiktive Geschichte folgt dabei stets chronologisch den tatsächlichen historischen Ereignissen. Die Erzählung, so wird am Anfang eingeleitet, richtet sich „frei nach den Ereignissen, die sich zwischen 1914 und 1918 an der Westfront abgespielt haben“. Die Vorgeschichte und Umstände des Ersten Weltkrieges werden am Anfang sehr gut, allerdings nur kurz zusammengefasst. Die Handlung beginnt im Jahr 1914 mit der Ermordung des Erzherzogs und österreichisch-ungarischen Thronfolgers Franz Ferdinand in Sarajevo. Daraufhin erklärte Österreich-Ungarn Serbien den Krieg. Russland (als Verbündeter von Serbien) und Deutschland (als Verbündeter von Österreich-Ungarn) mischten sich ein. Wegen dieser Bündnisverpflichtungen und anderer Eigeninteressen



Abb. 1: Eine Karte der Fronten zu Kriegsbeginn

BBC, online einsehbar unter URL: http://www.bbc.co.uk/herefordandworchester/content/articles/2008/11/13/ww1_o_valiant_hearts_feature.shtml (zuletzt abgerufen am: 12. 08. 19).

erklärte das Deutsche Reich Russland den Krieg. Ebenfalls aufgrund der Bündnisverpflichtungen mit Russland begann Frankreich, Kriegsvorbereitungen zu treffen (Abb. 1).

2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

Karl: Ein junger Deutscher, der sich zu Kriegsbeginn als Landarbeiter in Frankreich aufhält. Er arbeitet auf dem Hof des französischen Landwirts Emile und verliebt sich in dessen Tochter Marie. Noch vor Kriegsbeginn heiraten die beiden und bekommen einen Sohn namens Victor. Doch Victor muss ohne seinen Vater aufwachsen, denn dieser wird bei Kriegsbeginn ausgewiesen und in Deutschland vom Kaiserreich eingezogen. Karl wurde 1896 geboren, ist zu Kriegsbeginn also erst 18 Jahre alt. Er wird als Pilot im Zeppelin des Antagonisten eingesetzt. Nach dem Absturz des Zeppelins gerät Karl in französische Kriegsgefangenschaft. Er flüchtet mit einem Mithäftling, als er durch einen Brief von Marie erfährt, dass sein Sohn krank geworden ist. Der Mithäftling wird auf der Flucht verletzt und stirbt wenig später. Karl vertauscht die Erkennungsmarken der beiden, sodass die Verfolger ihn mit dem verstorbenen Mithäftling verwechseln. Er schafft es nach Saint-Mihiel, findet Unterschlupf bei einer französischen Familie und kann schließlich zu seinem Sohn und seiner Frau zurückkehren. Das Haus seiner Familie ist von einem Gasangriff getroffen worden. Er gibt seine Gasmaske seiner Frau und wird selbst vergiftet. Er wird von der Krankenschwester Anna verarztet und gerettet. Nach über drei Jahren Krieg ist er am Ende endlich wieder mit seiner Frau und seinem Sohn vereint. Emile konnte nicht mehr erfahren, dass Karl überlebt hat.²

Emile: Der französische Landwirt Emile wurde 1867 geboren und lebt mit seiner Tochter Marie auf einem Hof in der Nähe von Saint-Mihiel. Seine Frau und sein zweites Kind starben bei der Geburt der Zwillinge, nur Marie überlebte. Bei Kriegsbeginn wird er zum Kriegsdienst eingezogen. Er dient als Fahnenträger, gerät aber schon nach kurzer Zeit, während einer der ersten Grenzschlachten (1914),³ durch den Antagonisten Baron von Dorf in deutsche Kriegsgefangenschaft und wird zum Küchendienst abberufen. Als er befreit wird, kämpft er unter dem Kom-

2 Ubisoft UK: These Valiant Hearts: Karl – Biopic #4, 15.07.2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=l3YLnGgCVUM> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).

3 Unter dem Begriff „Grenzschlachten“ werden verschiedene Kampfhandlungen, die zum Beginn des Ersten Weltkrieges stattfanden, zusammengefasst. Vgl. Le Maner, Yves: Die großen Phasen des Krieges an der Westfront, (o.J.), in: Wege der Erinnerung, online einsehbar unter URL: <http://www.wegedererinnerung-nordfrankreich.com/die-geschichte/schlachten/die-grossen-phasen-des-kriegs-an-der-westfront.html> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).

mando eines französischen Offiziers in der Schlacht an der Aisne (1917).⁴ Als die Kompanie weiterziehen soll, widersetzt sich Emile dem Befehl, weil er weiß, dass ein Abzug den sicheren Tod bedeuten würde. In dieser aussichtslosen Situation erschlägt Emile den Offizier, um ihn aufzuhalten. Für diese Tat wird er noch im Sommer 1917 zum Tod durch ein Erschießungskommando verurteilt. Seine Tagebucheinträge zeigen, dass er die gesamte Spielhandlung über in Gedanken bei seiner Tochter, seinem Schwiegersohn, seinem Enkel und seinem Hof ist. Daher sind die letzten Worte in seinem Abschiedsbrief an seine Tochter Marie gerichtet.⁵

Marie: Marie ist die Tochter des Bauers Emile. Sie bleibt auf dem Hof mit ihrem Sohn Victor zurück, als ihr Vater und ihr Mann Karl eingezogen werden. Sie wird über die Geschehnisse durch Briefe ihres Vaters informiert. Sie kann Saint-Mihiel wegen ihres Kindes nicht verlassen und muss auf die Rückkehr von Vater oder Ehemann warten. Bei einem Gasangriff auf ihr Haus werden sie und ihr Sohn durch Karl gerettet. Am Ende des Spiels steht sie gemeinsam mit ihrer Familie am Grab ihres Vaters.

Anna: Anna ist der einzige weibliche spielbare Charakter in *Valiant Hearts*. Die belgische Krankenschwester Anna wurde 1891 geboren und befindet sich wegen ihres Studiums in Frankreich. Sie studierte vor Kriegsbeginn Tiermedizin in Paris. Als der Krieg ausbricht, besetzen die Deutschen ihre Heimatstadt in Belgien und entführen ihren Vater. Der bekannte Wissenschaftler wird von den Deutschen verschleppt, um in Zwangsarbeit die Kriegsforschung voranzutreiben. Während Anna anfangs noch in einer Munitionsfabrik eingesetzt ist, verlässt sie Paris schon bald, um ihren Vater zu retten.⁶ Im Verlauf der Handlung wendet sie ihr Wissen aus dem Studium als Sanitäterin an. Sie rettet mehrmals Karl, etwa nach dem Absturz des Zeppelins und nach dem Gasangriff auf sein Wohnhaus in Saint-Mihiel am Ende des Spiels. Als sie kurz zuvor selbst in deutsche Gefangenschaft gerät, muss sie für die Deutschen als Sanitäterin arbeiten. Aber schon vorher hat sie den Soldaten, unabhängig davon, welcher Kriegspartei sie angehörten, geholfen.

4 Die nach dem französischen Oberbefehlshaber benannte „Nivelle-Offensive“ war die letzte Großoffensive gegen das Deutsche Reich vor dem Eintreffen der US-Amerikaner im Frühjahr 1918. Vgl. Le Maner, Yves: Das Scheitern der französischen Offensive auf dem Chemin des Dames, (o. J.), in: Wege der Erinnerung, online einsehbar unter URL: <http://www.wegedererinnerung-nordfrankreich.com/die-geschichte/schlachten/das-scheitern-der-franzoesischen-offensive-auf-dem-chemin-des-dames.html#c1839> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).

5 Ubisoft UK: These Valiant Hearts: Emile – Biopic #1, 23. 06. 2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=0sVhqOXoaPc> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).

6 Ubisoft UK: These Valiant Hearts: Anna – Biopic #3, 08. 07. 2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=nbygxGuVqlE> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).

Baron von Dorf: Der deutsche General ist der Antagonist des Spiels. Er ist eine Karikatur des preußischen Generalfeldmarschalls August von Mackensen. Als Heerführer war er auch am Ersten Weltkrieg beteiligt. Den Entwicklern ist es gelungen, eine wunderbare Karikatur von ihm abzubilden, die dem Original täuschend ähnlich sieht.⁷ Baron von Dorf entführt den Vater von Anna. Mit seinem Zeppelin fliegt er über die gesamte Westfront. Mit an Bord ist neben Annas Vater auch Karl. Als der Zeppelin abstürzt, kann Baron von Dorf mit einem Flugzeug fliehen und sich in Fort Douaumont⁸ verschanzen. Er verliert bei der Schlacht an der Somme (1916)⁹ gegen Freddie und die britischen Soldaten. Daraufhin wird er degradiert und an eine andere, weit entfernte Front zwangsversetzt, was für ihn eine schlimmere Strafe als der Tod im Kampf bedeutet.

Freddie: Der schwarze¹⁰ US-Amerikaner Freddie wurde 1882 in Louisiana als Kind einer kreolischen Familie geboren (Abb. 2). Er führte eine Beziehung zu



Abb. 2: Der Charakter Freddie

-
- 7 Vgl. Harders, Levke: Biografie von August von Mackensen, 14.09.2014, in: Deutsches Historisches Museum, online einsehbar unter URL: <https://www.dhm.de/lemo/biografie/august-mackensen> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).
- 8 Vgl. [Red.]: Das Fort Douaumont, (o. J.) in: France.fr, online einsehbar unter URL: <https://de.france.fr/de/elsass-lothringen/artikel/das-fort-douaumont> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).
- 9 Die Schlacht an der Somme fand 1916 statt und wurde ausgelöst durch eine französisch-britische Großoffensive gegen die deutschen Stellungen. Vgl. Dollar, Christoph: Die Schlacht an der Somme, 22.05.2018, in: Zukunft braucht Erinnerung, online einsehbar unter URL: <https://www.zukunft-braucht-erinnerung.de/die-schlacht-an-der-somme/> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).
- 10 Die Bezeichnungen „schwarz“ und „weiß“ sind politische Begriffe. Sie müssen im Kontext der Zeit gelesen werden und wurden eingefügt, um die damit verbundene Diskriminierung zu verdeutlichen.

der weißen¹¹ Frau Margaret, was damals in Amerika durch die strikte Rassentrennung noch verpönt und verboten war.¹² Um zu heiraten, reisten die beiden in die südwestfranzösische Stadt La Rochelle. Bei einem Bombenangriff der Deutschen kommt Margaret ums Leben. Freddie will ihren Tod rächen und meldet sich daraufhin freiwillig bei der französischen Fremdenlegion, da Amerika 1914 noch nicht am Krieg beteiligt war. In den Tagebucheinträgen seines Charakters wird erwähnt, dass er einen jüngeren Bruder hat. Während der Schlacht an der Somme tötet Freddie den für den Tod seiner Frau verantwortlichen Baron von Dorf nicht, weil er einsieht, dass dieser Rachemord ihm seine verlorene Margaret auch nicht zurückbringen kann. Im Verlauf des Spiels kämpft er Seite an Seite mit französischen, britischen und kanadischen Soldaten. Nach der Endsequenz und kurz vor dem Abspann sieht man, wie Freddie an einem Hafen die ankommenden amerikanischen Soldaten begrüßt.¹³

Walt: Der Hund Walt begleitet in unterschiedlichen Szenen die einzelnen Charaktere (Abb. 3). Er ist ein Dobermann-Pinscher und unterstützt die Charaktere beziehungsweise den Spieler im Verlauf der Handlung. Da er bei den Spielern so beliebt war, veröffentlichte Ubisoft im November 2014 den interaktiven Comic



Abb. 3: Infotafel „Hunde im Krieg“ zu den Sanitätshunden

11 Siehe voranstehende Fußnote.

12 [Red.]: Über die Grenzen, 30.03.1970, in: SPIEGEL ONLINE, online einsehbar unter URL: <https://www.spiegel.de/spiegel/print/d-45224954.html> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).

13 Ubisoft UK: These Valiant Hearts: Freddie – Biopic #2, 01.07.2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=lqn2fNxYmxx> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).

„Valiant Hearts: Dogs of War“ für iOS-Geräte. Darin wird die Vorgeschichte des Hundes Walt und seiner Schwester Cassie behandelt. Sie wird als Kurier- und Botenhund, er als Sanitätshund ausgebildet. In den Wirren des Krieges verlieren sich die beiden aus den Augen.¹⁴ Die Entwickler bezeichnen Walt als eine Schlüsselfigur des Spiels, weil er die Charaktere miteinander verbindet. Während des Krieges waren von den Deutschen 30 000 solcher Sanitätshunde eingesetzt worden.¹⁵

Adolf Hitler: Das einzige im Spiel enthaltene Easter-Egg¹⁶ ist der Frontsoldat Adolf Hitler. Er ist eindeutig an seiner charakteristischen Frisur und seinem Oberlippenbart zu erkennen, obwohl er während des Ersten Weltkriegs wohl noch einen Kaiser-Wilhelm-Schnauzer getragen haben soll.¹⁷ Hitler nahm allerdings nicht als Frontsoldat, sondern als Meldegänger am Ersten Weltkrieg teil.¹⁸

3 SPIELKONZEPT

Die komplex geschriebenen Charaktere sind ein wichtiger Teil des Spielkonzeptes. Besonders in den Briefen von Emile und Marie, mit deren Hilfe große Teile der Handlung erzählt werden, wird diese Komplexität deutlich. So schreibt er in einem letzten Abschiedsbrief an seine Tochter:

„Geliebte Marie,

für mich ist der Krieg nun zu Ende. Aber ich bereue es nicht. Ich habe zu viel Grauen erlebt. Unsere Zeit auf Erden ist kurz. Für das Glück, das mir zuteil wurde, empfinde ich großen Dank, besonders für all das Schöne, das du in mein Leben brachtest. Dieser Brief wird mein letzter sein. Ich wurde für schuldig befunden, einen Offizier getötet zu haben. Es war nicht meine Absicht, ihn zu töten, aber der Krieg bringt die Menschen um den Verstand. Ich habe für mein Vaterland und die Freiheit gekämpft. Ich habe mir nichts vorzuwerfen.

14 Vgl. Valiant Hearts: Dogs of War, Ubisoft (Hrsg.), 2014.

15 Vgl. UbisoftDE | UbisoftTV: Entwickler-Tagebuch #3: Geschichte, 19. 06. 2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=s4fqFOMNYXI> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).

16 Ein von den Entwicklern hinzugefügtes Detail, das den Spieler überraschen soll. Easter-Eggs sind meistens Witze oder Anspielungen innerhalb des Spiels.

17 Vgl. Wiehler: Stephan, Politik mit Bart, 04. 11. 2014, in: Der Tagesspiegel, online einsehbar unter URL: <https://www.tagesspiegel.de/berlin/fraktur-berlin-bilder-aus-der-kaiserzeit-politik-mit-bart/10918046.html> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).

18 Vgl. Weber, Thomas: Hitlers erster Krieg. Der Gefreite Hitler im Weltkrieg – Mythos und Wahrheit, Propyläen Verlag: Berlin 2011.

In der Stunde meines Todes bedauere ich nur, dass ich Karl nicht lebend zurückbringen konnte. Ich hoffe, du kannst mir verzeihen. Möge Gott, der uns auf Erden trennt, uns im Himmel wiedervereinen. Schließe mich in deine Gebete ein.

Dein dich für immer liebender Vater.“

Das Spiel baut schon von Beginn an auf diese vielschichtigen Figuren, deren Handlung parallel an verschiedenen Fronten des Krieges stattfindet, auf. Sie geraten von einem moralischen Dilemma ins nächste. So trifft der Spieler beispielsweise in verschiedenen Szenen auf feindliche Soldaten. Die Spielcharaktere sind dabei entweder verkleidet und müssen unentdeckt bleiben oder überwinden die Feindschaft mit ihrem Gegner, um sich gegenseitig zu helfen. Das Gameplay besteht hauptsächlich aus Schleichen und dem Lösen von Rätseln. Alle Spielfiguren können Gegenstände aufnehmen, werfen oder mit anderen Dingen in der Spielwelt kombinieren. Die Charaktere haben unterschiedliche Spezialfähigkeiten. Freddie ist kampferprobt und kann sehr gut mit Granaten und Sprengstoff umgehen. Damit tötet er aber nicht, sondern beseitigt Hindernisse in der Umgebung. Außerdem ist er mit einer Drahtschere ausgerüstet, mit der er Stacheldraht durchtrennen kann. Emile kann feindliche Soldaten mit seiner Suppenkelle, die er während seines Küchendienstes in Gefangenschaft entwendet hat, niederschlagen. Später im Spiel besitzt er eine Schaufel, mit der er graben und ebenfalls Gegner ausschalten kann. Anna fährt in einigen Sequenzen Auto und verarztet Verletzte. In einem Reaktionsspiel legt der Spieler mit Anna Verbände an und verabreicht Spritzen. Der Spieler kann dieses Minispiel nicht verlieren, die Verwundeten können also nicht sterben. Mit einem Knopfdruck kann der Spieler dem Hund Walt Anweisungen geben. Auf Kommando betätigt dieser dann Schalter, holt Gegenstände, lenkt Feinde ab oder gräbt Knochen aus, die der Spieler dann als Hebel oder Wurfgeschoss verwenden kann. Außerdem kann sich Walt überall, auch hinter feindlichen Linien, unverdächtig bewegen. Im Verlauf des Spiels kann sich besonders zu dem Hund eine sehr emotionale Verbindung entwickeln. Auf Knopfdruck ist es möglich, ihn zu streicheln und zu loben, wobei jeder Charakter ihm einen eigenen Kosenamen in der jeweiligen Muttersprache gibt.

Später im Spiel ist man auch mit mehreren Charakteren gleichzeitig unterwegs. Ein freies Hin-und-her-Wechseln zwischen den Figuren ist dabei nicht ohne Weiteres möglich. Oft sind sie in unterschiedlichen Ebenen des Levels unterwegs und können nur durch das Entsenden des Hundes gewechselt werden. So muss man das Tier etwa durch einen Tunnel schicken, um zum anderen Charakter wechseln zu können. Letzterer wird währenddessen vom Computer automatisch gesteuert.

Ein Beispiel für eine typische Rätselsequenz in *Valiant Hearts* wäre: „Besorge einem Soldaten seine Socke wieder“. Die Socke muss in dem Spülbecken der Feldküche gewaschen und auf einem Kanonenofen getrocknet werden. Der Soldat gibt

dem Spieler im Austausch für die Socke ein Tintenfass. Im nächsten Schritt stiehlt der Spieler mit Walt ein Brot bei der Essensausgabe. Mit dem Brot füttert der Spieler eine Taube, während er einen fremden Hund ablenkt, damit dieser die Taube nicht verscheucht. Nachdem der Vogel weggeflogen ist, kann der Spieler eine Feder von ihm einsammeln. Mit Federkiel und Tinte schreibt er dann einen Brief an seine Tochter. Mission erfüllt!

Andere Rätsel sind ähnlich komplex und kleinteilig, aber nie zu schwer oder wirklich anspruchsvoll, weil es meistens nur einen Gegenstand gibt, mit dem man interagieren kann (Abb. 4). Trotzdem gibt es eine optionale Hilfefunktion, die



Abb. 4: Rätselsequenz: Anna und Walt müssen Karl befreien

nach einer bestimmten Zeit Hinweise freischaltet, die dem Spieler das Weiterkommen erleichtern, falls dieser zu lange an einem Rätsel hängen bleibt. Neben den Rätselpassagen gibt es einige etwas hektische Actionsequenzen, in denen der Spieler vor angreifenden Soldaten oder einem feindlichen Bombardement fliehen muss. Das Spiel konfrontiert den Spieler mit den schrecklichen militärischen Innovationen des Ersten Weltkrieges. Senf- beziehungsweise Chlorgas, Flammenwerfer, Stacheldraht, Panzer und sogar ein Zeppelin werden allerdings nicht einfach gegen den Spieler eingesetzt, sondern im Verlauf der Handlung sukzessive eingeführt. Meistens tauchen diese Waffentechnologien dann als Hindernis innerhalb eines Rätsels auf.

Die fiktive Handlung wird durch optionale Texttafeln erweitert, die historische Fakten und jeweils ein (Farb-)Foto enthalten. Die Informationen wurden in Zusammenarbeit mit der gemeinnützigen Interessengemeinschaft „Mission Cente-

naire 14–18“ recherchiert.¹⁹ Die Bilder sind der Datenbank der Serie *Apocalypse: World War I* entnommen.²⁰ Auf diese Weise bindet das Spiel informative Fakten in die Spielhandlung ein. Außerdem findet der Spieler überall in der Spielwelt Sammelgegenstände, die realen Dingen nachempfunden sind (Abb. 5). Die gefunde-



Abb. 5: „Grill“ – Beispiel für einen Sammelgegenstand mit Infokarte

nen Objekte und Schriftstücke können in einem Menü genauer betrachtet werden. Ein knapper beschreibender Text stellt einen historischen Zusammenhang her. So findet man etwa einen Stahlhelm, und das Spiel informiert darüber, dass ein durchlöcherter Stahlhelm von Soldaten im Krieg als Grill oder Ofen benutzt wurde. Die Sammelgegenstände wurden im Rahmen eines Wettbewerbs von der Community eingereicht und eingeschickt. Die Entwickler wählten die besten Erinnerungsstücke aus und arbeiteten sie in das Spiel ein.²¹ Ebenfalls im Menü können die Tagebucheinträge der Charaktere nachgelesen werden, die der Spieler im Verlauf sukzessive freischaltet.

19 [Red.]: Mission Centenaire 14–18, (o. J.), in: Centenaire.org online einsehbar unter URL: <https://centenaire.org/de> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).

20 *Apocalypse: World War I* ist eine fünfteilige Koproduktion der französischen Produktionsfirma CC&C und der kanadischen Produktionsfirma Ideacom International. Vgl. [Red.]: *Apocalypse: World War I*, (o. J.), in: CC&C, online einsehbar unter URL: <https://www.cccprod.com/en/apocalypse-la-1ere-guerre-mondiale,24.php> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).

21 Ubisoft US: Valiant Hearts Memorabilia Contest, 14. 05. 2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=0tNSWVG9XoA> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).

Bei der Grafik setzte der Publisher Ubisoft auf die bewährte UbiArt-Framework-Engine, die zuvor schon bei *Child of Light*²² sowie den beiden *Rayman*-Spiele *Rayman Origins*²³ und *Rayman Legends*²⁴ eingesetzt wurde. Die Technologie erzeugt einen unvergleichlichen Comicstil, der am ehesten mit einer animierten „Graphic Novel“ zu vergleichen ist. Die Verfremdung durch diesen Stil schafft eine angenehme Distanz, relativiert aber gleichzeitig nicht das Dargestellte.

Die Umgebungen sind sehr abwechslungsreich. Während der etwa vier bis sechs Stunden langen Handlung besucht der Spieler Schauplätze wie Paris, Verdun, Reims und andere Orte wichtiger Schlachten. Das Spiel führt vorbei an Städten, Dörfern und Landschaften sowie durch Schützengräben, Bunkeranlagen und andere Gebäudekomplexe. Im Verlauf verändert sich die Umgebung. Die Levels werden dunkler und sind teilweise zerstört. Diese Veränderung ist als Analogie zum voranschreitenden Krieg zu verstehen. Außerdem ändern sich die Jahreszeiten von Sommer zu Winter.

4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

„Auch wenn ihre Körper längst zu Staub zerfallen sind, lebt die Erinnerung an ihre Opfer in uns weiter. Es ist unsere Pflicht, ihr Andenken zu ehren und sie niemals zu vergessen.“ Diese ausdrucksstarke Zeile stellen die Entwickler an das Ende von *Valiant Hearts*. Das Zitat ist Mahnung und Appell zugleich und fasst die Intention in nur zwei Sätzen zusammen.

Inspiration für das Spiel waren Tagebücher, Briefe und Feldpost aus der Zeit des Ersten Weltkriegs. Besonders diese Phase ist nach Meinung der Entwickler in der Spielebranche unterrepräsentiert und wird häufig nur als Vorwand für inhaltslose „Ballerorgien“ benutzt. Die Schöpfer hatten von Anfang an sehr viel Material und Zeitzeugenberichte, weil viele Familien des Teams und deren Großeltern am Ersten Weltkrieg beteiligt waren.²⁵ Das Material durchsuchten sie im nächsten Schritt nach Schlüsselereignissen, -orten und -schlachten. Alles, was sie in der Recherche gelernt haben, wollten sie auf eine zugängliche Weise an eine jüngere Generation weitergeben. Also bauten sie um diese Zeitzeugnisse und Orte eine fiktive Handlung herum.²⁶ Sie wollten dabei ein emotionales Spiel schaffen, an das

22 Ubisoft Montreal: *Child of Light*, Ubisoft (Hrsg.), 2014.

23 Ubisoft Montpellier: *Rayman Origins*, Ubisoft (Hrsg.), 2011.

24 Ubisoft Montpellier: *Rayman Legends*, Ubisoft (Hrsg.), 2013.

25 Vgl. UbisoftDE | UbisoftTV: Entwickler-Tagebuch #1: Art & Emotion, 23.05.2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=BBN1VEfEhtQ> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).

26 Vgl. UbisoftDE | UbisoftTV: Entwickler-Tagebuch #3: Geschichte, 19.06.2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=s4fqFOMNYXI> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).

sich der Spieler erinnert – kein Kriegsspiel, sondern ein Spiel über den Krieg. Sie wollten den Krieg aus einer Perspektive von innen nach außen darstellen. Aus der Sicht einfacher Menschen, die sich plötzlich im Kriegsgetümmel wiederfanden. *Valiant Hearts* sollte den Krieg dabei nicht verherrlichen, aber ihn gleichzeitig auch nicht relativieren. Das Gameplay wurde aufbauend auf das Gefühl und die Perspektive, die sie vermitteln wollten, entwickelt. Um möglichst viele Perspektiven abzubilden, erschufen die Macher Charaktere mit unterschiedlichen Motiven und Nationalitäten.²⁷

5 REZEPTION

Das Spiel erhielt sehr gute Kritiken und wurde vor allem für seine gut gezeichneten Charaktere und die bewegendere Erzählung gelobt. Nur die Bratwurst und Bretzel essenden deutschen Soldaten und der Antagonist Baron von Dorf wurden in einigen Testberichten als zu oberflächliche Charaktere beschrieben (Abb. 6). Während die anderen Figuren sehr vielschichtig wären, blieben diese zu eindimensional und klischeehaft. Kritisiert wurde außerdem das zu einfache und teilweise belanglose Gameplay. Es wäre eher Mittel zum Zweck und würde nach einem sich



Abb. 6: Klischeehaft überzeichnet: Baron von Dorf

27 Vgl. UbisoftDE | UbisoftTV: Entwickler-Tagebuch #2: Gameplay, 05.06.2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=U28bnnK1cE4> (zuletzt abgerufen am: 12.08.19).

wiederholenden Prinzip funktionieren.²⁸ *Valiant Hearts* erreichte auf der Plattform Metacritic²⁹ einen Wertungsschnitt von 77/100 für die PlayStation-4-Version³⁰ und 87/100 für die iOS-Version.³¹ Die anderen Umsetzungen liegen zwischen diesen beiden Wertungen. Das Spiel erhielt im Rahmen der „Game Awards 2014“ zwei Auszeichnungen, namentlich als „Best Narrative“ und in der Kategorie „Games for Change“, in der ungewöhnliche Werke prämiert werden, die das Potenzial haben, die Branche zu verändern.³² Bei den 42. Annie Awards erhielt das Spiel zudem die Auszeichnung „Best Video Game“.³³

Ein Tester von IGN kritisierte die optionalen Texttafeln. Die Fakten würden teilweise etwas aufgesetzt wirken und in zu großer Anzahl im Spiel auftauchen. Zwischen der fiktiven Handlung und den historischen Fakten existiere eine zu große Inkohärenz. Er ist der Meinung, dass das Spiel die Fakten des Krieges ebenso gut nur durch die Handlung und das Gameplay selbst hätte vermitteln können. Für eine gelungene Vermischung von Fiktion und Fakten wäre der Titel an zu vielen Stellen zu viel Spiel und zu wenig historische Nachstellung.³⁴ Die Online-Ausgabe der Zeitung WELT testete das Spiel in einem Video. Zusammen mit dem Historiker Martin Bayer sollte die historische Authentizität geprüft werden. Bayer lobt, dass die Entwickler mit vielen kleinen Details versuchen würden, einen Eindruck zu erwecken, wie das Leben in dieser Zeit war. Als besonders gut gelungenes Beispiel nennt er die farblichen Veränderungen der französischen Uniformen, die sich im Verlauf des Krieges tatsächlich veränderten. Auch das Auftauchen von Panzern erst ab dem Jahr 1916 stellt er lobend heraus. Den im Spiel dargestellten Gasangriff auf die belgische Stadt Ypern dagegen hätte es so nicht gegeben, sagt der Historiker. Das Chlorgas wäre nur an der Front und nicht in den Städten

28 Vgl. Klinge, Heiko: *Valiant Hearts: The Great War im Test – Bewegende Story, enttäuschendes Spiel*, 24. 06. 2014, in: GameStar, online einsehbar unter URL: <https://www.gamestar.de/artikel/valiant-hearts-the-great-war-im-test-bewegende-story-enttaeuschendes-spiel,3057238.html> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).

29 Metacritic errechnet einen Durchschnittswert aus internationalen Testberichten zu einem Spiel.

30 [Red.]: Pressespiegel zu *Valiant Hearts: The Great War* (PS4), (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/valiant-hearts-the-great-war> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).

31 [Red.]: Pressespiegel zu *Valiant Hearts: The Great War* (iOS), (o. J.) in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/ios/valiant-hearts-the-great-war> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).

32 Vgl. Sarkar, Samit: *Here are the winners of The Game Awards 2014*, 05. 12. 2014, in: Polygon, online einsehbar unter URL: <https://www.polygon.com/2014/12/5/7343105/the-game-awards-2014-winners> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).

33 Vgl. [Red.]: *42nd Annie Awards*, (o. J.), in: Annie Awards, online einsehbar unter URL: <https://annieawards.org/legacy/42nd-annie-awards> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).

34 Vgl. Krupa, Daniel: *Valiant Hearts. The Great War Review*, 24. 06. 2014, in: IGN, online einsehbar unter URL: <https://www.ign.com/articles/2014/06/24/valiant-hearts-the-great-war-review> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).

eingesetzt worden.³⁵ Auch die Frankfurter Allgemeine Zeitung widmete dem Spiel einen Testbericht. Die Autorin fragt sich, warum jetzt erst mit *Valiant Hearts* ein Spiel erscheint, das das Interesse der Gamer-Community am Ersten Weltkrieg bedient, ohne dabei die Würde der Opfer zu verletzen. Der Artikel lobt besonders die vielen kleinen Details, etwa, dass Freddie bei seinem Eintritt in die französische Fremdenlegion von seinen Kameraden wegen seiner Hautfarbe zunächst mit Obst beworfen wird. Der Kunstgriff, dass es sich bei den Charakteren um einfache Menschen handle, erlaube es, echte Zeugnisse, etwa Briefe, ins Geschehen einzubauen, schreibt die Autorin weiter. Zusammenfassend sagt sie, dass das Spiel sehr verantwortungsbewusst mit seinem historischen Hintergrund umgehe und dabei die spielerischen Aspekte nicht aus den Augen verliere.³⁶ Auch die Professorin Angela Schwarz widmete dem Spiel einen kurzen Artikel. Sie beschreibt es als eine Form der „erzählenden Erinnerung an den Weltkrieg“. Ihrer Meinung nach sind es besonders „die Vielzahl und Auswahl der in *Valiant Hearts* zusammengeführten Mittel, die es möglich machen, die Geschichte vielstimmig zu erzählen, ein Erinnern im Sinne eines Gedenkens an die Bedingungen im Krieg und die Opfer zu ermöglichen, indem vom Ersten Weltkrieg im Computerspiel einmal andere Aspekte jenseits des bloßen Kämpfens sichtbar gemacht werden“.³⁷

6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

Insgesamt gibt es nur sehr wenige Spiele, die den Krieg losgelöst vom Shooter-Genre darstellen. Und selbst dort gehören Spiele, die den Ersten Weltkrieg behandeln, eher zur Ausnahme. Der größte Unterschied zum Shooter-Genre ist, dass *Valiant Hearts* die Gewalt zwar in ihren verschiedensten Facetten darstellt, den Spieler selbige aber nur in einigen Ausnahmefällen selbst nachspielen lässt. *Valiant Hearts* gelingt es dabei besonders gut, Unterhaltung und Geschichte miteinander zu verbinden. Das Spiel ist fast wie eine lange, interaktive Geschichtsstunde und daher hervorragend für den Einsatz im Unterricht geeignet. Der Titel ist außerdem relevant, weil er eine sehr große Verbreitungsreichweite hat. Auf verschiedenen Plattformen war er bereits kostenlos erhältlich. Um das Werk im Unterricht einsetzen zu können, könnte also eine Version der Lernenden verwendet wer-

35 Vgl. [Red.]: So authentisch ist das Spiel zum Weltkrieg wirklich, 26.06.2014, in: WELT, online einsehbar unter URL: <https://www.welt.de/wirtschaft/webwelt/video129392958/So-authentisch-ist-das-Spiel-zum-Weltkrieg-wirklich.html> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).

36 Bopp, Lena: Ohne einen einzigen Schuss, 18.06.2014, in: FAZ, online einsehbar unter URL: <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/verdun-computerspiel-valiant-hearts-ohne-einen-einzigen-schuss-12997403.html> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).

37 Schwarz, Angela: Erzählen vom Ersten Weltkrieg – Erinnern im Computerspiel? Narrative Elemente in *Valiant Hearts*, in: Schleper, Thomas (Hrsg.): Erinnerung an die Zerstörung Europas. Rückblick auf den großen Krieg in Ausstellungen und anderen Medien, Klartext Verlag: Essen 2016, S. 95–102.

den. Sind entsprechende Abspiegelgeräte wie PC oder Spielekonsole nicht verfügbar, kann das Spiel mittlerweile auch im App Store für iOS-Geräte oder im Google Play Store für Android-Geräte heruntergeladen werden. Über einen Adapter oder Apple TV ist es möglich, *Valiant Hearts* an einen Beamer auszugeben, sodass alle Lernenden dem Spielgeschehen folgen können.

Der folgende Unterrichtsvorschlag ist für eine Doppelstunde von 90 Minuten konzipiert. Grundlage ist die Eröffnungssequenz des Spieles. Viele wichtige Schlüsselereignisse passieren in dieser etwa zehnminütigen Szene. Ein Sprecher erklärt in einer Zwischensequenz die historischen Umstände zum Beginn des Ersten Weltkrieges. Dann werden die Figuren Karl, Emile und Marie vorgestellt. Die Lernenden erleben die Abschiebung Karls zurück nach Deutschland und können Emiles Einberufung zur französischen Armee selbst spielen (Abb. 7). Die Szene

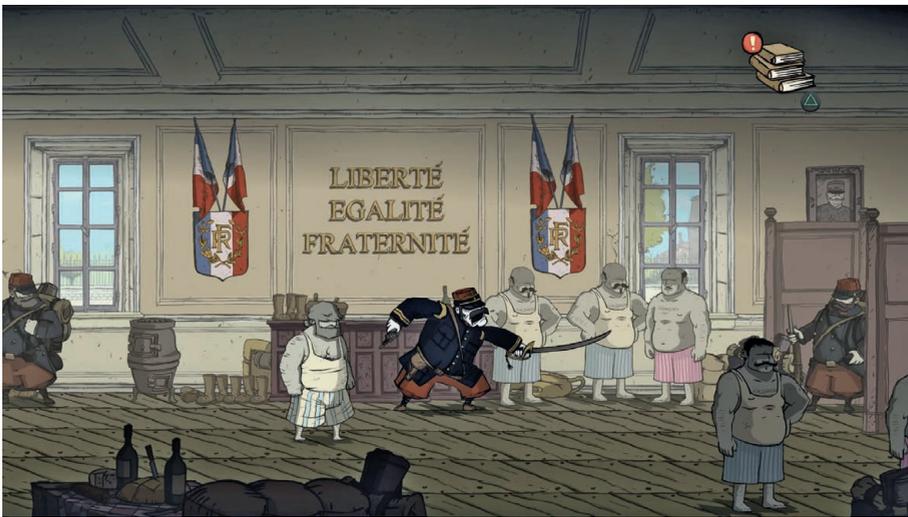


Abb. 7: Emiles Einberufung

funktioniert als Tutorial und erklärt die Steuerung und die grundlegenden Mechaniken. Am Ende des Trainings schreibt Emile den ersten Brief an seine Tochter Marie. Die Schriftstücke bilden ein weiteres Kernelement von *Valiant Hearts*. Der Multiplikator könnte hier ergänzend zum Spiel Feldpost und andere zeitbezeugende Briefe einsetzen und diese von den Lernenden untersuchen lassen.

In der nächsten Szene ist Emile mit seiner Kompanie am Pariser Bahnhof. Dort begegnet er dem Fremdenlegionär Freddie. Letzterer wird aufgrund seiner Hautfarbe von den anderen französischen Soldaten mit Obst beworfen. Die Lernenden können hier die erste Rätselsequenz lösen, indem sie herausfinden, wie sie die Soldaten ablenken können, um Freddie zu helfen. An dieser Stelle kann der Multi-

plikator die Rolle der Fremdenlegionäre im Ersten Weltkrieg weiter thematisieren und auf den Rassismus des frühen 20. Jahrhunderts und die Rassengesetze in den Vereinigten Staaten eingehen.

In Vorbereitung auf diese Szene können die Biopic-Videos³⁸ zu den einzelnen Charakteren gezeigt werden. Die Lernenden sollen herausarbeiten, welche Informationen sie zu den Charakteren erfahren, und dann in Gruppenarbeit aufschreiben, welche Eigenschaften sie den Figuren aufgrund ihres Aussehens und ihres ersten Eindrucks zuschreiben würden. Der Multiplikator kann hier ansetzen, um über Vorurteile und Klischees zu sprechen. Aber auch die Kleidung und die Lebensumstände des Ersten Weltkrieges können thematisiert werden. Ergänzend dazu können die ersten, während der Szene automatisch freigeschalteten Info tafeln (Fakten) bearbeitet werden.

Eine spätere Sequenz, die etwa für eine Unterrichtseinheit in Musik und Geschichte von jeweils 45 Minuten geeignet wäre, ist die in Kapitel 2 enthaltene Szene „Taxi Can Can“. Sie ist eine der Action- und Verfolgungssequenzen. Der Charakter Anna ist zusammen mit einigen französischen Soldaten in einem Taxi unterwegs von Paris an die Front an der Marne (Abb. 8). Im Rhythmus der Musik muss der Spieler den entgegenkommenden Hindernissen und dem Bombardement aus der Luft ausweichen.

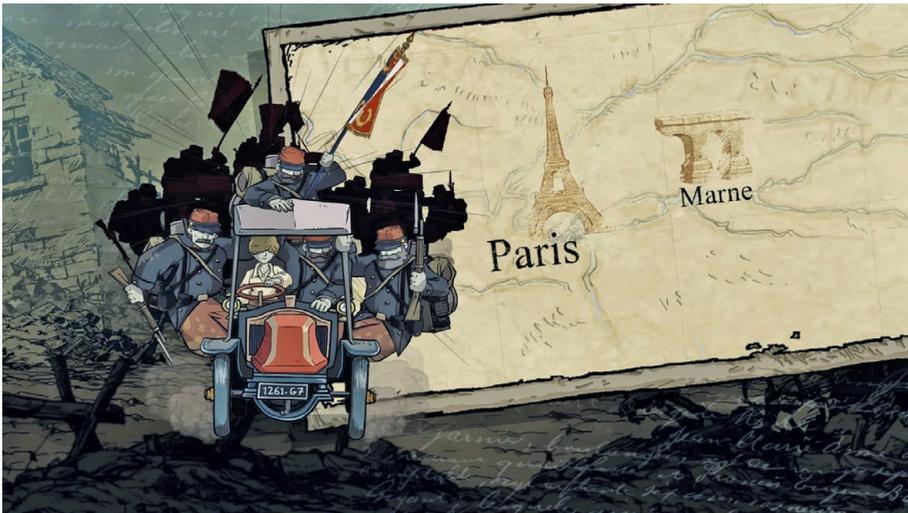


Abb. 8: Anna am Steuer eines Taxis

38 Die vor Release veröffentlichten Biopic-Videos enthalten Informationen zu den vier spielbaren Charakteren Freddie, Emile, Anna und Karl und sind auf dem YouTube-Kanal von Ubisoft UK verfügbar.

Die Lernenden könnten die nur knapp eineinhalb Minuten lange Szene selbst nachspielen. Sie ist spielerisch zwar sehr repetitiv, dafür aber inszenatorisch umso beeindruckender und sehr unterhaltsam. Im Anschluss könnten die Lebensumstände im Paris des Jahres 1914 behandelt werden. Der Multiplikator kann die Lernenden dann Material zur Schlacht an der Marne bearbeiten lassen. Sie zählt zu den berühmtesten kriegerischen Auseinandersetzungen des Ersten Weltkrieges und könnte stellvertretend für andere Schlachten untersucht werden.³⁹ Die französischen Taxis, die am 6. und 7. September etwa 4 000 Soldaten an die Front beförderten, sollten als Beispiel nationaler Solidarität ebenfalls thematisiert werden. Die folgenden zwei Abbildungen zeigen die im Spiel enthaltenen Infotafeln und die zur Schlacht an der Marne und den sogenannten „Marnetaxis“ abrufbaren Fakten (Abb. 9 und 10).

Die Szene sollte außerdem auf ihre Musik hin analysiert werden. Leitfragen wie „Welche Wirkung erzeugt die Musik?“, „Welche Stimmung vermittelt die Musik?“ und „Woher kennen Lernende die eingesetzte Musik vielleicht?“ können bei der Erschließung hilfreich sein. Das erste Stück, der sogenannte Höllengalopp, stammt aus der Operette „Orpheus in der Unterwelt“ und wurde von Jacques Offenbach komponiert. Zu der Musik tanzt man den schnellen französischen „Cancan“ im Zweivierteltakt. Der Tanz wurde im 19. Jahrhundert als eine Bedro-



Abb. 9: Infotafel „Schlacht an der Marne“

39 Vgl. Dollar, Christoph: Die Schlacht an der Marne (1914), 09.10.2017, in: Zukunft braucht Erinnerung, online einsehbar unter URL: <https://www.zukunft-braucht-erinnerung.de/die-schlacht-an-der-marne-1914/> (zuletzt abgerufen am: 12.08.19).



Abb. 10: Infotafel „Die Marnetaxis“

hung der öffentlichen Ordnung betrachtet. Der deutsch-französische Komponist entstammte einer jüdischen Familie und konvertierte später zum Katholizismus. Der in Frankreich lebende Offenbach geriet während des deutsch-französischen Krieges (1870–71) in Frankreich zwischen die Fronten. Die Franzosen bezeichneten ihn als Spion Bismarcks und die Deutschen als Vaterlandsverräter. Seine Biografie und schließlich auch die Rezeption seines Werkes im Nationalsozialismus machen Offenbach sowohl für den Geschichts- als auch für den Musikunterricht zu einer geeigneten Persönlichkeit.⁴⁰ In derselben Spielszene wird außerdem einer der „Ungarischen Tänze“ von Johannes Brahms verwendet. Der „Ungarische Tanz Nr. 5“ und auch die Biografie des deutschen Komponisten könnten in einer weiteren Unterrichtseinheit mit den Lernenden bearbeitet werden.

40 Gross, Fritz: Jacques Offenbach und der Cancan vom 07. April 2014, in: Schirn Mag, online einsehbar unter URL: https://www.schirn.de/magazin/kontext/jacques_offenbach_und_der_cancan/ (zuletzt abgerufen am 12. 08. 2019).

7 QUELLEN

- [Red.]: 42nd Annie Awards, (o. J.), in: Annie Awards, online einsehbar unter URL: <https://annieawards.org/legacy/42nd-annie-awards> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- [Red.]: Apocalypse: World War I, (o. J.), in: CC&C, online einsehbar unter URL: <https://www.cccprod.com/en/apocalypse-la-1ere-guerre-mondiale,24.php> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- [Red.]: Das Fort Douaumont, (o. J.) in: France.fr, online einsehbar unter URL: <https://de.france.fr/de/elsass-lothringen/artikel/das-fort-douaumont> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- [Red.]: Mission Centenaire 14–18, (o. J.), in: Centenaire.org online einsehbar unter URL: <https://centenaire.org/de> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 2019).
- [Red.]: O Valiant Hearts, 13. 11. 2008, in: BBC, online einsehbar unter URL: http://www.bbc.co.uk/herefordandworcester/content/articles/2008/11/13/ww1_o_valiant_hearts_feature.shtml (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- [Red.]: Pressespiegel zu Valiant Hearts: The Great War (iOS), (o. J.) in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/ios/valiant-hearts-the-great-war> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- [Red.]: Pressespiegel zu Valiant Hearts: The Great War (PS4), (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/valiant-hearts-the-great-war> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- [Red.]: So authentisch ist das Spiel zum Weltkrieg wirklich, 26. 06. 2014, in: WELT, online einsehbar unter URL: <https://www.welt.de/wirtschaft/webwelt/video129392958/So-authentisch-ist-das-Spiel-zum-Weltkrieg-wirklich.html> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- [Red.]: Über die Grenzen, 30. 03. 1970, in: SPIEGEL ONLINE, online einsehbar unter URL: <https://www.spiegel.de/spiegel/print/d-45224954.html> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- Bopp, Lena: Ohne einen einzigen Schuss, 18. 06. 2014, in: FAZ, online einsehbar unter URL: <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/verdun-computerspiel-valiant-hearts-ohne-einen-einigen-schuss-12997403.html> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- Dollar, Christoph: Die Schlacht an der Marne (1914), 09. 10. 2017, in: Zukunft braucht Erinnerung, online einsehbar unter URL: <https://www.zukunft-braucht-erinnerung.de/die-schlacht-an-der-marne-1914/> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- Dollar, Christoph: Die Schlacht an der Somme, 22. 05. 2018, in: Zukunft braucht Erinnerung, online einsehbar unter URL: <https://www.zukunft-braucht-erinnerung.de/die-schlacht-an-der-somme/> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).

- Gross, Fritz: Jacques Offenbach und der Cancan vom 07. 04. 2014, in: Schirn Mag, online einsehbar unter URL: https://www.schirn.de/magazin/kontext/jacques_offenbach_und_der_cancan/ (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- Harders, Levke: Biografie von August von Mackensen, 14. 09. 2014, in: Deutsches Historisches Museum, online einsehbar unter URL: <https://www.dhm.de/lemo/biografie/august-mackensen> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- Klinge, Heiko: Valiant Hearts: The Great War im Test – Bewegende Story, enttäuschendes Spiel, 24. 06. 2014, in: GameStar, online einsehbar unter URL: <https://www.gamestar.de/artikel/valiant-hearts-the-great-war-im-test-bewegende-story-enttaeuschendes-spiel,3057238.html> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- Krupa, Daniel: Valiant Hearts. The Great War Review, 24. 06. 2014, in: IGN, online einsehbar unter URL: <https://www.ign.com/articles/2014/06/24/valiant-hearts-the-great-war-review> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- Le Maner, Yves: Das Scheitern der französischen Offensive auf dem Chemin des Dames, (o. J.), in: Wege der Erinnerung, online einsehbar unter URL: <http://www.wegedererinnerung-nordfrankreich.com/die-geschichte/schlachten/das-scheitern-der-franzoesischen-offensive-auf-dem-chemin-des-dames.html#c1839> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- Le Maner, Yves: Die großen Phasen des Krieges an der Westfront, (o. J.), in: Wege der Erinnerung, online einsehbar unter URL: <http://www.wegedererinnerung-nordfrankreich.com/die-geschichte/schlachten/die-grossen-phasen-des-kriegs-an-der-westfront.html> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- Sarkar, Samit: Here are the winners of The Game Awards 2014, 05. 12. 2014, in: Polygon, online einsehbar unter URL: <https://www.polygon.com/2014/12/5/7343105/the-game-awards-2014-winners> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- Schwarz, Angela: Erzählen vom Ersten Weltkrieg – Erinnern im Computerspiel? Narrative Elemente in Valiant Hearts, in: Schleper, Thomas (Hrsg.): Erinnerung an die Zerstörung Europas. Rückblick auf den großen Krieg in Ausstellungen und anderen Medien, Klartext Verlag: Essen 2016.
- Ubisoft Montpellier: Rayman Legends, Ubisoft (Hrsg.), 2013.
- Ubisoft Montpellier: Rayman Origins, Ubisoft (Hrsg.), 2011.
- Ubisoft Montreal: Child of Light, Ubisoft (Hrsg.), 2014.
- Ubisoft UK: These Valiant Hearts: Anna – Biopic #3, 08. 07. 2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=nbygxGuVqIE> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).
- Ubisoft UK: These Valiant Hearts: Emile – Biopic #1, 23. 06. 2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=0sVhqOXoaPc> (zuletzt abgerufen am 12. 08. 19).

- Ubisoft UK: These Valiant Hearts: Freddie – Biopic #2, 01.07.2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=lqn2fNxYmxs> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).
- Ubisoft UK: These Valiant Hearts: Karl – Biopic #4, 15.07.2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=l3YLnGgCVUM> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).
- Ubisoft US: Valiant Hearts Memorabilia Contest, 14.05.2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=0tNSWVG9XoA> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).
- Ubisoft: Valiant Hearts: The Great War official trailer [UK], 10.09.2013, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Khl02WOSfXQ> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).
- UbisoftDE | UbisoftTV: Entwickler-Tagebuch #1: Art & Emotion, 23.05.2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=BBN1VEfEhtQ> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).
- UbisoftDE | UbisoftTV: Entwickler-Tagebuch #2: Gameplay, 05.06.2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=U28bnnK1cE4> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).
- UbisoftDE | UbisoftTV: Entwickler-Tagebuch #3: Geschichte, 19.06.2014, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=s4fqFOMNYXI> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).
- Valiant Hearts: Dogs of War, Ubisoft (Hrsg.), 2014.
- Weber, Thomas: Hitlers erster Krieg. Der Gefreite Hitler im Weltkrieg – Mythos und Wahrheit. Propyläen Verlag: Berlin 2011.
- Wiehler, Stephan: Politik mit Bart, 04.11.2014, in: Der Tagesspiegel, online einsehbar unter URL: <https://www.tagesspiegel.de/berlin/fraktur-berlin-bilder-aus-der-kaiserzeit-politik-mit-bart/10918046.html> (zuletzt abgerufen am 12.08.19).

Wolfenstein: The New Order

Jan-Niklas Meier

Steckbrief	
Altersfreigabe:	USK 18
Entwickler:	MachineGames
Publisher:	Bethesda
Erscheinungsjahr:	2014
Verortung:	Teil 1 von zurzeit fünf erschienenen Spielen der Franchise-Neuaufgabe
Genre:	Action/Ego-Shooter
Perspektive:	Ego-Ansicht
Plattformen:	PlayStation 3 und 4, Xbox 360 und One, PC
Geeignet für:	Bewusster Umgang mit Fiktionalität; prototypische Vorstellungen von Genres erlangen
Fachrelevanz:	Literatur- und Geschichtsunterricht

1 INHALT

Wolfenstein: The New Order ist der erste Teil der Neuaufgabe einer Spielreihe, die seit 1981 erscheint und seither durch verschiedene Publisher vertrieben wurde. Die Narration des Spiels gestaltet sich als eine fantastische Alternativgeschichte, in der die Nationalsozialisten am Ende des Zweiten Weltkrieges mithilfe einer unbekanntenen Energiequelle und des daraus resultierenden technologischen Fort-

schritts die Oberhand im Kriegsgeschehen gewinnen konnten: Die Alliierten stehen im Jahr 1946 kurz vor einer Niederlage, versuchen diese jedoch durch einen letzten Vorstoß abzuwenden.¹ Im Spiel übernimmt man die Rolle des Soldaten William „B.J.“ Blazkowicz, einem US-amerikanischen Army-Sergeant, der mit einem Einsatzkommando auf eine Mission in die baltische See geschickt wird, um die wichtigsten Forschungslaboratorien der Nazis zu infiltrieren und zu zerstören. Während dieses Versuchs werden die Soldaten jedoch gefangen genommen und vom SS-Hauptmann und leitendem Forscher Wilhelm „Deathshead“ Strasse gefoltert. Blazkowicz wird in diesem Kontext vor die Entscheidung gestellt, welchen seiner Kameraden Strasse zuerst umbringen soll. Anschließend kann er zwar fliehen, wird jedoch während der Flucht von einer Explosion schwer am Kopf verletzt und fällt ins Koma.

Die Handlung setzt daraufhin im Jahr 1960 in einem Krankenhaus in Polen ein, in dem Blazkowicz seit seiner Verletzung von der Krankenschwester Anya Oliwa gepflegt wird. Die Nationalsozialisten haben zu diesem Zeitpunkt den Krieg bereits gewonnen und eine dystopische Schreckensherrschaft errichtet: Das totalitäre Regime setzt den Genozid nun weltweit fort, hat über den USA Atombomben abgeworfen und verfolgt Widerstandsausübende grausam. Als ein Trupp Nationalsozialisten nun auch in das polnische Krankenhaus eindringt, um die Patienten zu exekutieren, erwacht Blazkowicz im letzten Moment aus seinem katatonischen Zustand und kann mit Anya fliehen. Nachdem die beiden Blazkowicz' überlebenden Kameraden aus einem Gefängnis in Berlin befreit haben, schließen sie sich dem „Kreisau Circle“ an, einer Gruppe von Widerstandskämpfenden. Gemeinsam führt Blazkowicz im Auftrag der Gruppe mehrere Sabotageanschläge durch, die dem Naziregime schaden und die Bewegung weiter an Mitgliedern wachsen lässt. So befreit er beispielsweise einen jüdischen Gelehrten aus einem Arbeitslager. Dadurch verschafft er der Gruppe Zugang zu den übernatürlichen Technologien einer alten Geheimgesellschaft und infiltriert die geheime Mondbasis der Nazis, um die Dechiffriercodes für die auf einem U-Boot stationierten Sprengköpfe zu erhalten, mit denen später der finale Angriff auf das Hauptquartier des Regimes durchgeführt werden kann.

Im Hauptquartier regiert mittlerweile Blazkowicz' Widersacher Wilhelm „Deathshead“ Strasse, den der Protagonist in einer finalen Konfrontation am Ende der Handlung stellt. Vor seinem eigenen Selbstmord verletzt Strasse Blazkowicz erneut so schwer, dass dieser nicht mehr rechtzeitig aus der vom Widerstand attackierten Basis zu fliehen vermag. Der Held kann letztlich nur beobachten, wie die Mitglieder der Bewegung die letzten Gefangenen aus der Festung evakuieren, ehe das Kommando zur Zündung der Sprengköpfe gegeben wird.

1 Jegliche Inhaltsreferenz ist vor allem in Kapitel 1 und 2 auf die englische Originalversion von *Wolfenstein: The New Order* bezogen und nicht auf die angepasste deutsche Fassung.

2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

Die Figurenkonstellation ist maßgeblich in einer oppositionellen Struktur angelegt, wobei der antagonistische Pol durch das nationalsozialistische Regime und die Gegenseite durch die Widerstandsbewegung gebildet wird. Diese beiden Gruppierungen sollen in Folge mit ihren wichtigsten Figuren kurz vorgestellt werden.

Die Widerstandsbewegung: Der Kern der Bewegung bildet sich aus den Mitgliedern des „Kreisau Circle“, einer Gruppierung, die bereits während des Krieges in Deutschland den Widerstand gegen das Regime der Nationalsozialisten bildete. Gründungsmitglied ist Caroline Becker, die der Narration zufolge im Jahr 1960 die strategische Anführerin der Bewegung ist. Die Mitglieder der Gruppe zeichnen sich vor allem durch die Heterogenität ihrer Nationalität und Ethnizität aus.

William „B.J.“ Blazkowitz: Seit *Wolfenstein 3D*² ist William „B.J.“ Blazkowitz Protagonist aller erschienenen Reihenpublikationen. Geboren im Jahr 1911 als Sohn eines polnisch-amerikanischen Vaters und einer jüdisch-amerikanischen Mutter,³ durchläuft Blazkowitz eine Ausbildung bei der US-Armee und befindet sich im Rang des Sergeants. Bereits vor den Ereignissen in der baltischen See führt er im Auftrag des „United States Office of Secret Actions“ mehrere Geheimmissionen gegen die Nationalsozialisten aus.⁴ Blazkowitz zeichnet sich durch eine erstaunliche körperliche Physis und Willenskraft aus, dazu charakterisiert er sich als äußerst loyal und pflichtbewusst. Er verfolgt zumeist amerikanisch-patriotische Ideale und befindet sich in Opposition zum faschistisch-rassistischen Bild der Nationalsozialisten, indem er Menschen nicht nach Nationalität, Ethnizität oder ihrem Ansehen bewertet.

Anya Oliwa: Sie pflegt Blazkowitz während seines katatonischen Zustands in einem Krankenhaus in Polen. Während des Eindringens der Nationalsozialisten in das Krankenhaus werden ihre Eltern getötet, die dort als Ärzte arbeiteten. Sie kann mit Blazkowitz entkommen und schließt sich dem „Kreisau Circle“ an. Im Laufe der Zeit entwickelt sich eine Liebesbeziehung zwischen den beiden, die durch eine besondere Nähe ausgezeichnet ist. Anya macht sich folglich häufig Sorgen, wenn Blazkowitz auf einen weiteren Auftrag geschickt wird, und ist die einzige Person, die ihn „William“ nennt.

2 Id Software: *Wolfenstein 3D*, Apogee Software (Hrsg.), 1992.

3 Diese Information erhalten Spielende in *Wolfenstein II: The New Colossus*. MachineGames: *Wolfenstein II: The New Colossus*, Bethesda Softworks (Hrsg.), 2017.

4 So setzt *Wolfenstein: The Old Blood* einige Jahre vor der Handlung von *Wolfenstein: The New Order* ein. In diesem Spiel ist eine Geheimmission Blazkowitz' Kern der Erzählung. MachineGames: *Wolfenstein: The Old Blood*, Bethesda Softworks (Hrsg.), 2015.

Fergus Reid/Probst Wyatt III: Die beiden Soldaten sind Mitglieder des Einsatzkommandos, das 1946 mit der Infiltrierung der Forschungseinrichtungen in der baltischen See beauftragt wurde. Fergus Reid stammt aus Schottland und ist seit Beginn des Zweiten Weltkrieges ein Mitglied der britischen Fallschirmjäger, Probst Wyatt III ein Soldat des 101. Airborne-Regiments der US-Armee. Nachdem die Truppe von den Nazis gefangen genommen wird, muss sich Blazkowicz (und somit die Spielenden) entscheiden, welcher der beiden Soldaten von Wilhelm Strasse getötet wird (Abb. 1). Folglich tritt nur noch eine der beiden Figuren



Abb. 1: Blazkowicz entscheidet über das Überleben seiner Kameraden

in der Haupthandlung auf, die andere wird von Strasse zu einem Mensch-Maschine-Hybriden umfunktionierte, der aufseiten der Nazis kämpft.

Je nachdem, welche Entscheidung von den Spielenden getroffen wird, tauchen in der Folgehandlung zwei weitere Figuren auf: Entscheidet man sich für das Überleben von Reid, stößt im Laufe der Handlung die Mathematikerin Tekla zur Widerstandsbewegung. Wählt man Wyatt, schließt sich stattdessen der Gitarrist J. der Gruppierung an. Diese Veränderung der Geschichte schlägt sich einerseits in der narrativen Ereignisdarstellung des Spiels nieder, was vornehmlich durch das Auftauchen der Figuren in den jeweiligen Filmsequenzen bestimmt wird, andererseits jedoch auch in den spielerischen Ereignisdarstellungen: Die Wahl des überlebenden Kameraden bestimmt unter anderem die Farbgestaltung einsammelbarer Objekte sowie die Wegfindung in einzelnen Levels – letzteres beeinflusst dadurch, dass Blazkowicz in einem Fall die Fähigkeit des Schlösser knackens besitzt, im anderen Fall schweißen kann. Diese die Narration beeinflussende Selektion

tionsentscheidung, die Spielende zu Beginn von *Wolfenstein: The New Order* treffen müssen, transferiert das Prinzip der Alternativgeschichte⁵ somit auch auf die Ebene der Handlung, indem zwei mögliche Erzählverläufe im Spielverlauf geschaffen werden können. Gemäß dem Schmetterlingseffekt beeinflusst letztendlich diese Entscheidung auch zukünftig eintretende Ereignisse und konterkariert das auf linearer Kausalität beruhende Prinzip einer historisch normierten Supersequenz, indem gezeigt wird, dass die Veränderung eines einzelnen Ereignisses gänzlich unvorhersehbare Konsequenzen haben kann.

Das Nazi-Regime: Die Darstellung der Nazis im Spiel zeichnet sich im Gegensatz zur Darstellung des Widerstandes durch die Homogenität des Figureninventars aus. Die zahlenmäßig überlegenen Anhänger des Regimes unterscheiden sich nur gering voneinander und werden in Scharen von „B.J.“ Blazkowitz niedergemetzelt. Visuell wird dies vor allem durch die Uniformierung repräsentiert, die teilweise von einer Maskierung unterstützt wird, was zu einer Entindividualisierung und Entmenschlichung der Figuren führt. Dies wird zudem gesteigert, da die Nazis im Kampf gegen den Widerstand von den Erfindungen Wilhelm Strasses unterstützt werden, etwa Supersoldaten, bei denen sich um biomechanische Kreuzungen aus Mensch und Roboter handelt.

Wilhelm „Deathshead“ Strasse: Strasse ist der Hauptantagonist des Spiels. Als Hauptmann der SS und Wissenschaftler leitet er die „SS Paranormal Division“, die sich mit der Erforschung übernatürlicher Phänomene beschäftigt. Durch die Entdeckung eines alten Geheimkultes gelangte er an das Wissen über eine mächtige Energiequelle, die es ihm ermöglichte, die Nationalsozialisten mit fortschrittlichen Technologien auszustatten. Im Jahr 1960 ist er aufgrund seiner Verdienste eine der führenden Persönlichkeiten des Regimes. Strasse konnte durch seine Entdeckungen sein Alter künstlich verlängern und überlebte mehrere schwere Unfälle. Aus diesem Grund ist sein Gesicht von Narben gekennzeichnet, die ihm seinen Beinamen „Deathshead“ oder „Totenkopf“ einbrachten. Strasse mag zwar ein genialer Wissenschaftler sein, doch charakterisiert er sich ebenso durch sein unethisches und skrupelloses Vorgehen: Nur durch die Experimente an Menschen erreichte er seine wissenschaftlichen Fortschritte, dazu neigt er zu sadistischem Verhalten. Er stirbt in der finalen Szene des Spiels durch eine selbst gezündete Granate, mit der er sich, aber auch Blazkowitz zu töten beabsichtigte.

Irene Engel: Sie bekleidet im Jahr 1960 die Rolle als Obersturmführerin der SS. Als eine seit der Jugend indoktrinierte, fanatische Gefolgsfrau der nationalsozia-

5 Weitere Erläuterungen zur Konzeption von Alternativweltgeschichten siehe Kapitel 3 Spielkonzept.

listischen Ideologie ist sie Aufseherin über ein Arbeitslager im von den Nazis anektierten Kroatien, aus dem „B.J.“ Blazkowitz den jüdischen Gelehrten Set Roth befreit. Beim Ausbruch aus dem Lager wird sie schwer im Gesicht verletzt. Im Spiel tritt sie erstmals mit ihrem Geliebten Hans „Bubi“ Winkle auf, der jedoch im weiteren Verlauf von Blazkowitz getötet wird. Im Nachfolgespiel der Reihe, *Wolfenstein II: The New Colossus*, wird Engel zur Hauptantagonistin.

3 SPIELKONZEPT

Bei *Wolfenstein: The New Order* handelt es sich um eine Alternativgeschichte, der in ihrer Gestaltung eine besondere narrative Struktur zugrunde liegt: Erzählungen dieser Art referieren auf ein durch Quellen gesichertes Narrativ realer Geschichte und spekulieren, was passiert wäre, wenn bestimmte Ereignisse nicht oder unter anderen Bedingungen eingetreten wären.⁶ Im Gegensatz zur historischen Disziplin der kontrafaktischen Geschichtsschreibung, die vornehmlich auf primäre Kausalitätsrelationen durch die Prüfung der historischen Fakten widersprechender Aussagen setzt, verfahren fiktionale Alternativgeschichten gänzlich anders, indem sie eine Welt etablieren, die die Konsequenzen dieser Veränderung eher zeigt und ausgestaltet, als direkt konstatiert.⁷ Fiktionale Alternativgeschichten folgen dem Prinzip der sequenziellen Lücke,⁸ indem sie die Ereignisse einer historisch normierten Supersequenz tilgen und/oder durch neue Ereignisse in der erzählten Welt ersetzen. Im Falle von *Wolfenstein: The New Order* geschieht dies durch die Anreicherung der Welt mit einer fantastischen Komponente: Durch die Entdeckung übernatürlicher Energiequellen gelingt es den Nationalsozialisten, die Niederlage im Weltkrieg abzuwenden und ihre Herrschaft weiter auszudehnen. Die erzählte Welt von *Wolfenstein: The New Order* charakterisiert sich folglich in der thematischen Ausprägung als Dystopie.

Die *Wolfenstein*-Reihe verortet sich seit jeher im Computerspielgenre des Shooters. Dabei steht *Wolfenstein 3D* als genreprägend für die Entwicklung des Ego- oder First-Person-Shooters, in dem man die Spielfigur aus der Ego-Perspektive durch eine räumlich ausgestaltete, virtuelle Welt steuert, „die auf filmische Gestaltungsmittel wie dynamische Kamerabewegung und elaborierte Geräuschkulis-

6 Vgl. Meier, Jan-Niklas: „What are the Nazis really up to?“ Erzählstrukturen des nationalsozialistischen Okkultismus und der Computerspielreihe *Wolfenstein*, in: *kj&m*, 2017 17.2, S. 30.

7 Vgl. Dannenberg, Hillary: *Fleshing Out the Blend: The Representation of Counterfactuals in Alternate History in Print, Film, and Television Narratives*, in: Schneider, Ralf/Hartner, Markus (Hrsg.): *Blending and the Study of Narrative. Approaches and Applications*. DeGruyter: Berlin 2012, S. 126–130.

8 Vgl. Durst, Uwe: *Zur Poetik der parahistorischen Literatur*, in: *Neohelicon* 2, 2004 XXXI, S. 203 ff.

sen“⁹ zurückgreift. *Wolfenstein: The New Order* führt auf ludischer Ebene diese Tradition fort: Man steuert „B.J.“ Blazkowicz aus einer subjektiven Ego-Perspektive („Point of View“ sowie „Point of Action“¹⁰). Neben der Bewegung im Raum, die durch die Möglichkeit des Springens und Schleichens ergänzt wird, besteht das Gros der Interaktionsmöglichkeiten aus der Verwendung verschiedener Schuss-, Torsions- und Nahkampfwaffen, die in den Levels gefunden werden können. Die Interaktion mit den Objekten der Spielwelt ist nicht selten auf das Öffnen von Türen und Durchgängen begrenzt (teilweise auch in Gestalt des Schlossknackens als Mikro-Ereignis gestaltet). An einigen Stellen können neben den genretypischen Gesundheits-, Rüstungs- und Munitions-Upgrades andere Gegenstände aufgenommen und an vorgesehener Stelle verwendet werden. Darunter befinden sich zudem einerseits Sammelobjekte (sogenannte „Collectibles“), andererseits einige Dokumente wie Briefe und Zeitungsartikel, die Informationen über die fiktionale Welt liefern (Abb. 2).

Des Weiteren kann mit einzelnen Nicht-Spieler-Charakteren zwischen den Missionen interagiert werden. Das Spielziel von *Wolfenstein: The New Order* liegt

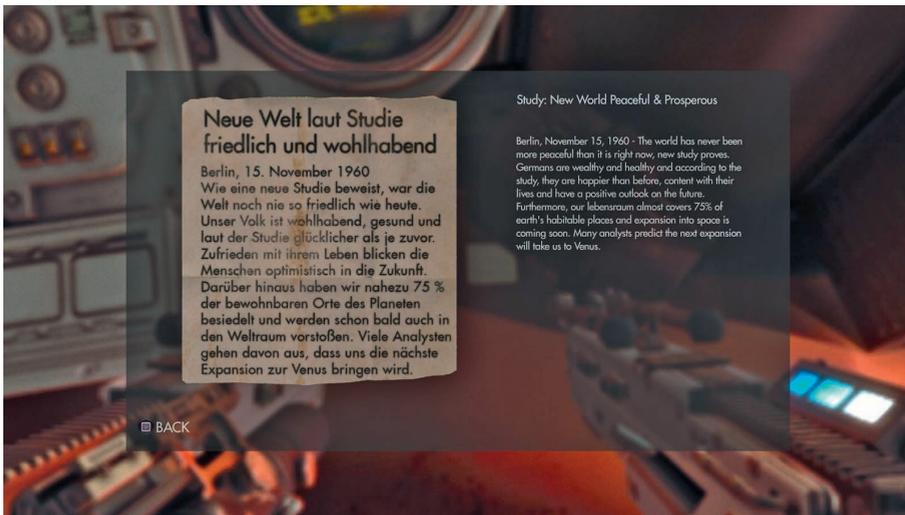


Abb. 2: Ein Sammelobjekt in Form eines Zeitungsartikels

- 9 Rauscher, Andreas: Hindernislauf der Attraktionen – Filmische Spielwelten in Shooter-Games, in: Bopp, Matthias/Wierner, Serjoscha/Nohr, Rolf F. (Hrsg.): Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung, LIT: Münster 2009, S. 377.
- 10 Vgl. Neitzel, Britta: Point of View and Point of Action – Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen, in: Bartels, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.): Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies, Universität Hamburg 2007, S. 8–28.

genretypisch im Überleben der Spielfigur,¹¹ was jedoch nur mit der Eliminierung von Gegnern durch physische Gewalt erreicht werden kann.

Auch die räumliche Struktur orientiert sich an den Konventionen des First-Person-Shooters: Das Spiel ist durch seine Missionsstruktur in einzelne Levels unterteilt, zwischen den Missionen besteht ab einem gewissen Zeitpunkt die Möglichkeit, sich in den versteckten Basen des Widerstandes frei zu bewegen. Gerade in den Missionsteilen des Spiels zeichnet sich die räumliche Struktur der Levels durch ihre Linearität aus: Es gibt nur begrenzte Freiheit in der Auswahl des Weges, zusätzlich beginnen und enden die Levels an einem festgelegten räumlichen Punkt, der entweder eine geskriptete Sequenz oder eine Filmszene aktiviert.

Aufgrund seiner räumlichen Struktur sind die narrativen Ereignisse im Spiel größtenteils chronologisch organisiert und bieten nur im Fall der Entscheidung Blazkowicz' über den Tod seines Kameraden sowie in den bereits erwähnten auffindbaren Sammelobjekten Varianz in der Rezeption der Erzählung. Die Haupthandlung des Spiels wird vornehmlich durch kurze Filmsequenzen vorangetrieben, die sich von den Spielereignissen dadurch unterscheiden, dass die narrativen Ereignisse nicht mehr aus der Ego-Perspektive der Spielfigur gezeigt werden, sondern eine eher filmische Darstellungsweise gewählt wird, die auf der dynamischen Komposition verschiedener Einstellungs- und Schnitttechniken aufbaut. Diese Sequenzen dienen zudem zur Narrativierung der durchlaufenen Spielpassagen und eröffnen neben dem Ansporn, die einzelnen Levels ohne zu sterben zu meistern, auch eine Motivation, die sich als narrative Konsequenz¹² beschreiben lässt: Durch die Bilanzierung des spielerischen Erfolges lässt sich gleichzeitig ein narrativer Schluss ziehen, indem Blazkowicz es schafft, das totalitäre Regime der Nazis entscheidend zu schwächen und gleichzeitig den Antagonisten Wilhelm Strasse für seine Taten zu bestrafen.

Die Gestaltung dieser Art von fiktionaler Welt, die durch Verbindung des Nationalsozialismus mit fantastischen Elementen geschaffen wird, ist nicht nur ein durchgehendes Stilmerkmal der Spiele der *Wolfenstein*-Reihe, sondern repräsentiert auch einen popkulturellen Umgang mit der Darstellung des Nationalsozialismus: Derartige Darstellungen etablierten sich seit den 1960er-Jahren vor allen Dingen in den filmischen Genres des Horrors und der Science-Fiction und betrachten die Figur des Nationalsozialisten losgelöst von ihrer historischen Einbettung als „free-floating signifier“,¹³ als enthistorisierte Repräsentation des Bösen in Form eines populärkulturellen Tropus. So wird in *Wolfenstein: The New Order* wenig über die realhistorischen Ereignisse während des Zweiten Weltkriegs be-

11 Vgl. Thon, Jan-Noël: Zur Struktur des Ego-Shooters, in: Bopp: Shooter, S. 27.

12 Engels, Markus: Spielen und Erzählen: Computerspiele und die Ebenen ihrer Realisierung, Synchron: Heidelberg 2014, S. 323.

13 Heckner, Marc-Niclas: Deleting Memory Space. The Gaming of History and the Absence of the Holocaust, in: Torner, Evan/White, William J. (Hrsg.): Immersive Gameplay: Essays on Participatory Media and Role-Playing, McFarland: Jefferson 2012, S. 184.

richtet; die Figur des Nationalsozialisten wird vielmehr durch ihre visuelle Symbolik und historisch-losgelöste Namen- und Rangkennzeichnung charakterisiert. Erweitert wird diese Darstellung auf die Reduzierung der Nazi-Ideologie auf körperliche Ideale, ausgedrückt durch die ins Absurde abdriftende künstlich-technologische Modifizierung der (eigenen) Körper. Die Figur des Nationalsozialisten schafft hierdurch eine ethische sowie moralische Differenz zur Identifikationsstiftenden moralischen Einstellung des Protagonisten. Dies gilt gleichzeitig als Legitimierung, sie im Spiel zu töten – und dies nicht selten möglichst gewalttätig.¹⁴

Wie Hans-Joachim Backe¹⁵ sowie Lars Schmeink feststellen, ist die übertriebene Gewaltdarstellung in der Wolfenstein-Reihe nicht nur in ludischer Hinsicht als Feedback-Mechanismus auf das erfolgreiche Ausschalten eines Gegners zu verstehen, sondern besitzt mit dem Verweis auf filmische Genrevertreter wie *Inglourious Basterds*¹⁶ eine satirische, gar grotesk-karnevaleske Funktion:

„Following the Bakhtinian concept of carnival, one could argue that the extreme forms of transgressive violence and the grotesque arsenal of body modifications and disembodiment (cyborgs, autopsy, hybridization, experimentation) in New Order functions as an over-the-top negotiation of the violence perpetrated during World War II. In the form of the carnivalesque we find a socially acceptable form to profane the sublime violence, to speak and even laugh about the unspeakable horror of the Holocaust (cf. Evers 65 ff.).“¹⁷

Aus dem Zusammenwirken ludischer und narrativer Konventionen des First-Person-Shooters, die *Wolfenstein: The New Order* erfüllt, erzeugt gerade diese karnevaleske Ästhetik eine Entfremdung von diesen konventionalisierten Strukturen.¹⁸

14 Hayton, Jeff: Digital Nazis. Genre, History and the Displacement of Evil in First-Person Shooters, in: Magilow, Daniel H./Bridges, Elisabeth/Vander Lugt, Kristin T. (Hrsg.): *Nazisploitation! The Nazi Image in Low-Brow Cinema and Culture*, Continuum International Publishing: New York 2012, S. 212–213.

15 Vgl. Backe, Hans-Joachim: ‚We’re Not Gonna Take It.‘ The Countercultural AAA Aesthetics of Wolfenstein: The New Colossus, DiGRA 2018 Conference: The Game is the Message, 07/2018, online einsehbar unter URL: <http://www.digra.org/digital-library/publications/were-not-gonna-take-it-the-countercultural-aaa-aesthetics-of-wolfenstein-the-new-colossus/> (zuletzt abgerufen am 21.01.19).

16 Tarantino, Quentin: *Inglourious Basterds*, 2009.

17 Schmeink, Lars: *Wolfenstein: The New Order [game]*, in: *SFRA Review*, 2014 310, S. 59.

18 Vgl. Backe: ‚We’re Not Gonna Take It.‘, S. 2.

4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

Die *Wolfenstein*-Reihe wurde seit 1981 durch verschiedene Entwicklerstudios und Publisher vertrieben und illustriert durch ihre einzelnen Veröffentlichungen die vor allem durch technologische Innovationen bedingte Genese des Computerspiels sowie die Etablierung eines Genres, das als Shooter bezeichnet wird: Während sich beispielsweise in *Castle Wolfenstein*¹⁹ die räumliche Gestaltung vornehmlich an den Darstellungen zeitgenössischer Publikationen des Rollenspielgenres orientierte, bewegten sich die Spielenden in *Wolfenstein 3D* in einer dreidimensionalen Labyrinthstruktur und steuerten die Spielfigur erstmals aus der Ego-Perspektive. *Wolfenstein: The New Order* knüpft vor allem an letztgenannte Darstellungskonventionen an, dies jedoch – bedingt durch die erhöhte Rechenleistung moderner Computer – in einer grafisch anspruchsvolleren Gestaltung, in der auch längere Filmsequenzen in die Spielstruktur eingebettet werden können.

Neben dieser technischen Entwicklung lässt sich am Beispiel der *Wolfenstein*-Reihe auch eine narrative Entwicklung im Computerspielsektor belegen, die spätestens seit der Jahrtausendwende ebenso in einer Vielzahl anderer Spielepublikationen realisiert wird: Die *Wolfenstein*-Spiele der 1980er- und 1990er-Jahre entwickeln eher lose Kontinuitäten zwischen ihren fiktionalen Welten. Ähnlichkeitsrelationen werden vornehmlich durch das Auftauchen derselben Schauplätze und Figuren erzeugt. Seit *Return to Castle Wolfenstein*²⁰ werden diese Elemente in einen narrativen Gesamtzusammenhang gesetzt und neben den rein spielerischen Zielen, wie sie die Vorgänger zentral nutzten, durch eine in der Erzählstruktur motivierte Zielsetzung geschaffen: Dies geschieht zentral durch die Etablierung dramaturgischer Spannungsbögen und die sich daraus ergebenden narrativen Bilanzierungen zum Spielende, aber auch durch die Formen der durch Historisierung²¹ bedingten Verweise auf vorangegangene Narrationen sowie die Anknüpfung durch Fortsetzungen. MachineGames führt in diesem Zusammenhang mit *Wolfenstein: The New Order* ein „Reboot“ des Franchises durch und knüpft seit 2014 somit nicht mehr an die Narrationen der Vorgängerspiele an. Dies geschah laut einem Mitarbeiter des Publishers Bethesda vor allem aufgrund der schlechten Ausführung des Vorgängerspiels *Wolfenstein*:²² „We try not to include that game [Anm.: *Wolfenstein*] as part of our story. Personally, I think that Activision did a crap job.“²³

19 Muse Software: *Castle Wolfenstein*, Muse Software (Hrsg.), 1981.

20 Gray Matter Interactive: *Return to Castle Wolfenstein*, Activision (Hrsg.), 2001.

21 Vgl. Engels: *Spielen und Erzählen*, S. 321–322.

22 Raven Software: *Wolfenstein*, Activision (Hrsg.), 2009.

23 Matty T: „Activision did a crap job with *Wolfenstein* (2009 remake),“ says Bethesda Staff Member, 30. 09. 2013, in: *Game Busters*, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20140423090556/http://gamebusters.info/activision-did-a-crap-job-with-wolfenstein-2009-remake-says-bethesda-staff-member/> (zuletzt abgerufen am 17. 05. 19).

5 REZEPTION

Wolfenstein: The New Order wurde von der internationalen Kritik mehrheitlich positiv wahrgenommen, gehörte in den USA und Großbritannien zu den meistverkauften Spielen im Jahr 2014 und erhielt eine Reihe an Auszeichnungen und Nominierungen für weitere Preise.²⁴ Die deutsche Version, die am 20. Mai 2014 erschien, wurde vom Publisher Bethesda einem Zensurverfahren unterzogen, sodass jegliche Verweise auf den Nationalsozialismus, beispielsweise durch Namensnennung oder durch die visuelle Darstellung von Symbolen, entfernt wurden. Grund für diese freiwillige Anpassung waren die in Deutschland nach Paragraph 86a StGB strafbare Darstellung und Verwendung von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen. Seit 2018 sind im Rahmen einer Sozialadäquanzklausel davon Verwendungen ausgenommen, die in „Bereichen der Wissenschaft und Lehre, der Kunst oder der staatsbürgerlichen Aufklärung“²⁵ auftauchen.²⁶

Die freiwillige Anpassung, der sich im Fall der *Wolfenstein*-Reihe bereits vorangegangene Publisher unterzogen, stieß vor allem in Fan-Kreisen auf Kritik, gerade weil die Entfernung dieses Bezuges dem Spiel die ironische Grundhaltung und groteske Übertreibung durch die erhöhte Gewaltdarstellung in Verbindung mit der Figur des Nationalsozialisten entzogen habe.²⁷ Diese Diskussion wurde erneut mit der Veröffentlichung von *Wolfenstein II: The New Colossus* angefacht: Neben der eher amüsanten Unkenntlichmachung Adolf Hitlers durch das Entfernen seines Oberlippenbartes wurde in diesem Spiel jeglicher Verweis auf die Shoah sowie Blazkowicz' fiktiven jüdischen Hintergrund getilgt.

24 Vgl. [Red.] Pressespiegel zu *Wolfenstein: The New Order* (PC), (o. J.), online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/pc/wolfenstein-the-new-order> (zuletzt abgerufen am 15.03.19).

25 [Red.]: Sozialadäquanzklausel, (o. J.), in: Brandenburgische Landeszentrale für politische Bildung, online einsehbar unter URL: <https://www.politische-bildung-brandenburg.de/lexikon/sozialad%C3%A4quanzklausel> (zuletzt abgerufen am 15.03.19).

26 Im Gegensatz zu Film und Fernsehen, deren Darstellung von nationalsozialistischer Kennzeichnung unter dieser Klausel begründet wird, fielen Computerspiele in ihrer Bezeichnung als Spielzeug nicht in diesen Anwendungsbereich und wurden indiziert, was bei vergangenen Publikationen der *Wolfenstein*-Reihe sowohl aufgrund der Darstellung dieser Symbole, aber auch wegen expliziter körperlicher Gewaltdarstellung der Fall war. Aktualität gewann die Frage nach der Entfernung nationalsozialistischer Symboliken und Inhalte erneut im August 2018, da die USK verkündete, die Sozialadäquanz nun auch für Computerspiele zu berücksichtigen.

27 Vgl. Schmeink: *Wolfenstein: The New Order* [game], S. 59.

6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

Wolfenstein: The New Order steht exemplarisch für einen in der Populärkultur etablierten Umgang mit der Zeit des Nationalsozialismus, der sich vor allem dadurch auszeichnet, die repräsentierten Gegenstände aus ihren historischen Kontexten zu entheben und sie eher als Strukturelemente in Gestalt eines Tropus in die fiktionale Welt zu integrieren. Der Nationalsozialismus gilt hier als Rechtfertigung des Tötens im Spiel, was besonders in ethisch-moralischer Hinsicht durch die groteske Überhöhung der Grausamkeiten der Nazis verdeutlicht wird und die zentrale Opposition in der Figurenkonstellation bildet. Im Kontext einer didaktischen Auseinandersetzung mit dem Spiel ist es daher notwendig, dieses komplexe Verhältnis von Fiktion und Wirklichkeit herauszustellen, um den Lernenden einen bewussteren Umgang mit historisch-fiktionalen Stoffen zu ermöglichen. Im Sinne Kaspar H. Spinners, der die Fiktionskompetenz als Teilkompetenz des literarischen Lernens klassifiziert, geht es neben der reinen Realitäts-Fiktions-Unterscheidung (der Erkenntnis, dass es sich bei *Wolfenstein: The New Order* um einen fiktionalen Medientext handelt) auch darum, den Fiktions-Realitäts-Bezug zu erkennen, also in welcher Art und Weise das Spiel Aussagen über die Realität trifft.²⁸ Das Werk befindet sich somit am Ende eines Spektrums historischer Darstellung in fiktionalen Texten und verdeutlicht nach Hans Krahs umso mehr, dass derartige Narrationen „mehr über die Ideologie der Produktionszeit aussagen, der sie entstammen, als über das in der Diegese vorgeführte historische Geschehen, da dieses immer durch die Brille derjenigen Kultur gefiltert ist, in der es produziert wurde. Bei der Darstellung von vergangenem Geschehen wird dieser grundlegende Zusammenhang aber gerne außer Acht gelassen, zumal sich hier leicht das Dargestellte als historische Wahrheit inszenieren und der fiktionale, mediale Status ausblenden lässt.“²⁹

Das Lernen über historische Sachverhalte ist im Falle von *Wolfenstein: The New Order* mehr als begrenzt, dennoch wird implizit historisches Wissen gefordert, um einerseits das Spiel von Fiktion und Wirklichkeit zu begreifen sowie andererseits die semantische Ordnung bewusst als textuelles Weltmodell zu erkennen und zu rekonstruieren. Ausgangspunkt dieser Fähigkeit ist eine Textsorten- und Genrekompetenz, die den Fokus auf die expliziten Signale des Medientextes legen.³⁰ Diese sollen durch die nachfolgenden Aufgabenvorschläge in den Vordergrund rücken. Ausdrücklich zu betonen ist zudem, dass das Spiel gerade aufgrund die-

28 Vgl. Spinner, Kaspar H.: Literaturunterricht in allen Schulstufen und -formen: Gemeinsamkeiten und Besonderheiten, in: Rösch, Heidi (Hrsg.): Literarische Bildung im kompetenzorientierten Deutschunterricht, Fillibach: Stuttgart 2010, S. 101–103.

29 Vgl. Krahs, Hans: Mit fiktionalen Weltmodellen bewusst umgehen, in: Schilcher, Anita/Pissarek, Markus (Hrsg.): Auf dem Weg zur literarischen Kompetenz. Ein Modell literarischen Lernens auf semiotischer Grundlage, Schneider Hohengehren: Baltmannsweiler 2013, S. 271.

30 Vgl. Krahs: Mit fiktionalen Weltmodellen bewusst umgehen, S. 276–285.

ses geforderten Wissens, aber auch wegen seiner überhöhten Gewaltdarstellung erst ab 18 Jahren geeignet ist und somit seinen Platz eher in der Oberstufe oder im Rahmen einer tertiären Bildung finden mag.

Gerade für den Deutschunterricht ist der Erwerb der Kenntnis unterschiedlicher Textsorten, Gattungen und Genres von hoher Bedeutung. Im Falle von Genrewissen geht es jedoch weniger darum, Lernenden einen starren Merkmalskatalog zu bieten, sondern Genres als historisch-flexible Konstrukte zu begreifen. Genrekompetenz kann deswegen erfolgreicher im Rahmen eines prototypischen Wissens erworben werden, indem typische Beispiele thematisiert werden, dies unter dem Bewusstsein, dass auch diese Beispiele „immer mehr oder auch weniger den prototypischen Vorstellungen entsprechen können“.³¹

Die Alternativgeschichte stellt in erster Hinsicht einen Modus fiktional-historischen Erzählens dar, der genreunabhängig realisiert werden kann, doch lässt sich tendenziell eine Verortung in fantastischen Genres wie Fantasy und Science-Fiction feststellen.

In Bezug auf die narrative Struktur charakterisiert Hillary Dannenberg die zentralen Rezeptionsprozesse der Alternativgeschichte als „Identifizieren“ und „Differenzieren“: Das Identifizieren bezieht sich auf das Erkennen der Referenzen aus der realhistorischen Supersequenz, das Differenzieren als Blending dieser Sequenz mit den Ereignissen der erzählten Welt, also dem gezielten Suchen nach Unterschieden zur Wirklichkeit.³² Diese Prozesse werden jedoch nicht nur durch den Vergleich zwischen realer und fiktionaler Historie aktiviert, sondern auch durch Intertextualitätsphänomene, die nach Dannenberg gehäuft in moderneren Alternativgeschichten zu entdecken sind:³³ Hier wird eine Referenz auf einen bereits erschienenen (Medien-)Text gezogen, der im Rahmen der Erzählung in einen anderen Kontext gesetzt wird. Sowohl diese historische als auch intertextuelle Referenz wird nicht selten durch eine ironische Komponente angereichert, die sich durch den Differenzierungsprozess ergibt.³⁴

Diese Prozesse können am Beispiel von *Wolfenstein: The New Order* besonders am Trailer des Spiels nachvollzogen werden, der vor der Veröffentlichung im Internet erschienen ist.³⁵ Er zeigt in kurzen Sequenzen, die durch die Einblendungen verschiedener Jahreszahlen getrennt werden, die Auswirkungen des Sieges des nationalsozialistischen Regimes im Zweiten Weltkrieg und nutzt in der Mehrheit des präsentierten Materials historische und intertextuelle Referenzen. Aus diesem Grund bietet sich eine Thematisierung auch im fächerübergreifenden Kontext mit

31 Spinner: Literaturunterricht in allen Schulstufen und -formen, S. 107.

32 Vgl. Dannenberg: *Fleshing Out the Blend*, S. 130.

33 Vgl. Dannenberg: *Fleshing Out the Blend*, S. 132.

34 Vgl. Dannenberg: *Fleshing Out the Blend*, S. 142.

35 Sauron Mordor: Wilbert Eckart and Volksmusik's Stars House Of The Rising Sun *Wolfenstein The New Order*, 18. 03. 2018, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=4DwYSMl858A> (zuletzt abgerufen am 22. 03. 20).

Bezug auf den Geschichtsunterricht an, um die (kultur-)historische Bedeutung der einzelnen Referenzen genauer herauszuarbeiten. Im Kontext des Unterrichts kann hier die Frage nach bekannten Bezügen im Rahmen einer Sequenz-/Bildanalyse gestellt werden, und wie diese Bilder/Sequenzen in der Welt von *Wolfenstein* verändert werden, um die Prozesse des Identifizierens und Differenzierens zu aktivieren. Mögliche Bezüge wurden in folgender Tabelle beispielhaft zusammengestellt:

Element (Zeit)	Identifikation	Differenzierung
Musik (durchgängig)	The Animals – House of the Rising Sun	Liedadaption als Polkaversion mit deutschem Text
Abwurf einer Atombombe, die mit einem Hakenkreuz gekennzeichnet ist (01:08)	Abwurf der Atombombe auf Hiroshima und Nagasaki	Vergeltungsaktion der Nationalsozialisten, Abwurf auf New York (symbolisiert durch die Freiheitsstatue)
Soldat küsst eine Frau, nachfolgende Einblendung: „Februar 1949“ (01:19)	Alfred Eisenstaedt – V-J Day in Times Square	Deutscher Soldat, Ortswechsel (Paris statt New York), Implikation eines veränderten Kriegsendes 1949
Vier Nazis (erkennbar durch Uniform und Hakenkreuz) gehen über einen Zebrastreifen (01:40)	The Beatles – Abbey Road	Ironischer Verweis auf das ikonische Album
Eine Gruppe von Menschen wird von einem Roboterhund vor einer Wandmalerei mit der Aufschrift „Welcome to a New Era of Prosperity“ bedrängt (01:44)	Margaret Bourke-White – World’s Highest Standard of Living*	Veränderung des Bildes durch nationalsozialistische Symbole; ähnliche ironische Funktion wie das Original, das die Lebensrealität mit der hegemonialen Ideologie karikiert
Ein nationalsozialistischer Astronaut salutiert vor einer Hakenkreuzflagge (02:01)	Die Mondlandung (Abb. 3)	Die Nazis waren anstatt der Amerikaner die ersten Menschen auf dem Mond

* Das Bild symbolisiert die Gegenüberstellung der Lebensrealität der Amerikaner und ihrer Ideale während der Great Depression 1937.



Abb. 3: Der erste Mensch auf dem Mond: ein Nationalsozialist

Im Rahmen dieser exemplarischen Auflistung empfiehlt sich in Bezug auf die Unterrichtsgestaltung ein Fokus auf einzelne Sequenzen, die detailliert beschrieben und dann in Beziehung zu den Referenzobjekten gesetzt werden sollten. Eine direkte Gegenüberstellung mit dem Original, die aus vergleichender Perspektive die kompositorische Struktur und die teils ironische Brechung analysiert, bietet sich hierbei an. Weitere Präzisierungen, beispielsweise in Bezug auf die Musik des Trailers, sind möglich: Im Rahmen der Veröffentlichung des Spiels erschien ein Soundtrack, der in ähnlicher Weise mit der Adaption und Übersetzung bekannter Popmusikstücke verfährt.

Neben dem Fokus auf diese expliziten Referenzmomente mag es weiterhin relevant sein, mit den Lernenden erste Überlegungen über die Struktur der fiktionalen Welt in *Wolfenstein: The New Order* anzustellen: Präsentiert wird eine dystopische Nachkriegswelt, die durch fantastische Elemente (verschiedene Roboter, futuristisch anmutende Waffen- und Flugtechnik) angereichert wird. Darüber hinaus deutet der Trailer die zentrale Figurenordnung der Welt an: Auf der einen Seite stehen die teils verängstigten, teils zu Widerstand bereiten Zivilisten, auf der anderen die grausamen Nazis, die ohne Skrupel gegen Widerstandsausübung vorgehen und ihre totalitär-faschistische Macht an jeglicher Stelle demonstrieren.

Gegen Ende des Trailers werden einige kurze Spielszenen gezeigt, die genutzt werden können, um das Spielkonzept von *Wolfenstein: The New Order* genauer in den Blick zu nehmen, das zur Erlangung prototypischen Wissens über das Computerspielgenre des Ego- oder First-Person-Shooters dienen kann. Im Rahmen eines Kompetenzmodells, das das Computerspiel als individuell, sozial und kulturell bedeutsames Handlungsfeld betrachtet, klassifiziert Matthis Kepsler den

Teilbereich der Computerspielanalyse, die sich vor allem gegenstandsbezogen mit spielinhärenten Gestaltungsmöglichkeiten auseinandersetzen soll.³⁶ Die Betrachtung des Genres des First-Person-Shooters mag hierbei insofern von Bedeutung sein, da es in historischer Perspektive sowie in technischer, aber auch kultureller Hinsicht für die heutige Entwicklung von Computerspielen prägend erscheint.³⁷ Für die Herausarbeitung der Strukturelemente des Genres im Unterricht kann aus vergleichender Perspektive analysiert werden: In *Wolfenstein: The New Order* hat man Zugriff auf einen Level des Spiels *Wolfenstein 3D*, das man an einer Stelle als Spiel im Spiel rezipieren, aber auch kostenlos im Internet als HTML5-Game spielen kann.³⁸ Der Fokus sollte hier auf der spielerischen Ebene sowie der räumlich-perspektivischen Darstellung liegen, um die prototypischen Elemente des Genres greifbar zu machen. Hier kann einerseits je nach technischer Ausstattung mit auf Video aufgezeichneten Spieldurchläufen gearbeitet werden, wie sie in hoher Zahl auf Videoplattformen im Internet zu finden sind, andererseits aber auch durch ein exemplarisches Anspielen der Spiele. Als Vergleichsszene zu den Levels aus *Wolfenstein 3D* (Abb. 4) bietet sich der Anfang von *Wolfenstein: The New Order* an, da



Abb. 4: Wolfenstein 3D

36 Vgl. Kepser, Matthis: Computerspielbildung. Auf dem Weg zu einer kompetenzorientierten Didaktik des Computerspiels, in: Boelmann, Jan/Seidler, Andreas (Hrsg.): Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts, Peter Lang: Frankfurt/M. 2013, S. 31–32.

37 Mit Blick auf den Deutschunterricht und die einbezogene Förderung der Medienkompetenz mittels einer medienkritisch-analytischen Herangehensweise ist die Betrachtung der Spielebene ebenso wichtig wie eine Analyse der fiktional-narrativen Ebene. Nur so kann der spezifischen Medialität des Computerspiels Rechnung getragen werden. Vgl. Staiger, Michael: Medienbe-griffe – Mediendiskurse – Medienkonzepte. Bausteine einer Deutschdidaktik als Medienkultur-didaktik, Schneider Hohengehren: Baltmannsweiler 2007, S. 211 f.

38 Spielbar unter URL: <http://wolf3d.atw.hu/> (zuletzt abgerufen am: 15. 03. 19).

dieser in Form einzelner Hilfestellungen genauere Auskunft über Steuerung und Interaktionsmöglichkeiten im Spiel liefert. Die Analyse soll hierbei auf beschreibend-vergleichender Ebene ablaufen und kann folgende Fragen zur Orientierung nutzen:

Spielerische Ebene (Spielmechanik): Bedeutende Strukturelemente betreffen die möglichen Spielhandlungen, die von der Spielmechanik gesteuert werden, die im Genre des Shooters vor allem aus der Interaktion mit Waffen besteht, sowie das damit zusammenhängende Spielziel, die Hauptfigur überleben zu lassen.³⁹ Zentrale Fragen können sein: Was machen Spielende im Spiel? Welche Verben beschreiben die wichtigsten Handlungsmöglichkeiten? Wie steuern die Spielenden die Handlungen der Spielfigur im Spiel? Welche Handlungen sind eher weniger präsent? Gibt es ein Spielziel? Ist das Spiel beendet, wenn man das Ziel erreicht hat?⁴⁰

Perspektive/Raumdarstellung: Wichtigstes perspektivisches Strukturelement ist die Sicht aus der Position der Spielfigur.⁴¹ Bezüglich der Raumdarstellung kann weiterhin die starre Organisation der Levels als Merkmal des First-Person-Shooters genannt werden, die mit einer Begrenzung des Schauplatzes durch Hindernisse wie Wände oder Abgründe einhergeht.⁴² Folgende Fragen könnten zur Betrachtung der Raum- und Perspektivenstruktur des Spiels hinleiten: Wie ist der Spielraum visuell gestaltet? Aus welcher Sicht wird gespielt? Wie können die Spielenden sich durch den Spielraum bewegen? Bewegen sich andere Objekte im Spielraum? Wie sind die Objekte im Spielraum angeordnet? Behindern oder helfen sie den Spielenden?⁴³

Wie kein anderes Computerspielgenre ist der First-Person Shooter seit jeher mit kulturellen Diskursen verbunden, die sich in abstrahierter Form vor allen Dingen auf die Darstellung von Gewalt beziehen. Eine solche kulturelle Betrachtung des Computerspiels im Rahmen seines Handlungsfeldes mag neben einer rein gegenstandsorientierten Perspektive ebenso nützlich sein, um Lernenden eine Orientierung in unserer gegenwärtigen Mediengesellschaft zu bieten und gleichzeitig auf Nutzungsebene die eigene Geschmacks- und Urteilsbildung zu fördern.⁴⁴

In Bezug auf den kulturellen Gewaltdiskurs soll vor allen Dingen das Gespür für die ästhetische und spielbezogene Funktion geschärft werden. Hier würde sich beispielsweise ein Vergleich zwischen dem Trailer von *Wolfenstein: The New Order* und einzelnen Spielpassagen (beispielsweise im Prolog des Spiels) anbieten, um einerseits Gewalt als ästhetisches Element der grotesken Übertreibung zu erken-

39 Vgl. Thon: Zur Struktur des Ego-Shooters, S. 26–27.

40 Vgl. Fernandez-Vara, Clara: Introduction to Game Analysis, Routledge: New York/London 2015, S. 97–99.

41 Vgl. Thon: Zur Struktur des Ego-Shooters, S. 25.

42 Vgl. Thon: Zur Struktur des Ego-Shooters, S. 26.

43 Vgl. Fernandez-Vara: Introduction to Game Analysis, S. 104.

44 Vgl. Kepser: Computerspielbildung, S. 32–33.

nen, die durch ein fiktionales Genre gerahmt wird, und sie andererseits ebenso in funktionaler Dimension des Spiels als Feedback-Mechanismus zu begreifen, der das Besiegen eines Gegners anzeigt.

Ein aus dieser ersten funktionalen Betrachtungsweise erwachsener Diskurs ist die Frage der Klassifizierung von Computerspielen als Kunst: Der Kunstanspruch wurde im Fall der Wolfenstein-Reihe vor allen Dingen durch die Verfahren der Selbstzensur aufgrund der bis 2018 nicht angewandten Sozialadäquanzklausel verwehrt. In der Reihe steht die groteske Gewalt, gepaart mit der Darstellung von futuristischen Nationalsozialisten, als postmodernes subversives Arsenal ästhetischer Übertreibung, um ethische Grenzen bewusst zu überschreiten und mit Urteils- und Wertvorstellungen zu spielen.⁴⁵ Wird dem Medium durch eine Zensur ein solcher Zugang untersagt, kann dieser ästhetische Moment verloren gehen. Gleichzeitig sollte in diesem Zusammenhang die Frage von Bedeutung sein, inwieweit eine solch konsequente Anpassung zentrale Momente einer nationalen Erinnerungskultur untergräbt, wie es beispielsweise mit den Referenzen auf die fiktive jüdische Herkunft Blazkowitz' im Spiel oder die Thematisierung des Holocaust in *Wolfenstein II: The New Colossus* der Fall ist. Es könnte hier der von Eugen Pfister aufgeworfenen Frage nachgegangen werden, „ob es quasi ein natürlicher Zugang ist, ein dermaßen traumatisches Ereignis zu allererst in einer überzeichneten und ins Groteske übersteigerten Pulp-Umsetzung zu verarbeiten.“⁴⁶ Diese Frage ist medienübergreifend nicht nur in Bezug auf derartige Gewaltdarstellungen in Computerspiel oder Film von Bedeutung, sondern auch in der Literatur: Mit *Der Nazi und sein Frisör* (1971) veröffentlichte Edgar Hilsenrath ein in der Bundesrepublik Deutschland kontrovers diskutiertes Werk, das in ebenfalls grotesker Manier den Holocaust thematisiert.

7 QUELLEN

[Red.] Pressespiegel zu Wolfenstein: The New Order (PC), (o. J.), online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/pc/wolfenstein-the-new-order> (zuletzt abgerufen am 15. 03. 19).

[Red.]: Sozialadäquanzklausel, (o. J.), in: Brandenburgische Landeszentrale für politische Bildung, online einsehbar unter URL: <https://www.politische-bildung-brandenburg.de/lexikon/sozialad%C3%A4quanzklausel> (zuletzt abgerufen am 15. 03. 19).

45 Vgl. Schmeink: Wolfenstein: The New Order [game], S. 59.

46 Pfister, Eugen: „Where the Line of Decency is Drawn“. Imaginationen des Holocaust in digitalen Spielen, 26. 08. 2018, online einsehbar unter URL: <https://spielkult.hypotheses.org/1962> (zuletzt abgerufen am 21. 11. 18).

- Backe, Hans-Joachim: ‚We’re Not Gonna Take It.‘ The Countercultural AAA Aesthetics of Wolfenstein: The New Colossus, DiGRA 2018 Conference: The Game is the Message, 07/2018, online einsehbar unter URL: <http://www.digra.org/digital-library/publications/were-not-gonna-take-it-the-countercultural-aaa-aesthetics-of-wolfenstein-the-new-colossus/> (zuletzt abgerufen am 21. 01.19).
- Dannenberg, Hillary: Fleshing Out the Blend: The Representation of Counterfactuals in Alternate History in Print, Film, and Television Narratives, in: Schneider, Ralf/Hartner, Markus (Hrsg.): Blending and the Study of Narrative. Approaches and Applications, DeGruyter: Berlin/Boston 2012.
- Durst, Uwe: Zur Poetik der parahistorischen Literatur, in: Neohelicon 2, 2004 XXXI.
- Engels, Markus: Spielen und Erzählen: Computerspiele und die Ebenen ihrer Realisierung. Synchron: Heidelberg 2014.
- Fernandez-Vara, Clara: Introduction to Game Analysis, Routledge: New York/London 2015.
- Game ON: Wolfenstein The New Order House of the Rising Sun trailer, 23. 03. 2017, in: YouTube, online einsehbar unter URL: https://www.youtube.com/watch?v=rE2XYILH_xI (zuletzt abgerufen am 17. 01. 20).
- Gray Matter Interactive: Return to Castle Wolfenstein, Activision (Hrsg.), 2001.
- Hayton, Jeff: Digital Nazis. Genre, History and the Displacement of Evil in First-Person Shooters, in: Magilow, Daniel H./Bridges, Elisabeth/Vander Lugt, Kristin T. (Hrsg.): Nazisploitation! The Nazi Image in Low-brow Cinema and Culture, Continuum International Publishing: New York 2011.
- Heckner, Marc-Niclas: Deleting Memory Space. The Gaming of History and the Absence of the Holocaust, in: Torner, Evan/White, William J. (Hrsg.): Immersive Gameplay: Essays on Participatory Media and Role-Playing, McFarland: Jefferson 2012.
- Id Software: Wolfenstein 3D, Apogee Software (Hrsg.), 1992.
- Kepser, Matthis: Computerspielbildung. Auf dem Weg zu einer kompetenzorientierten Didaktik des Computerspiels, in: Boelmann, Jan/Seidler, Andreas (Hrsg.): Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts, Peter Lang: Bern 2013.
- Krah, Hans: Mit fiktionalen Weltmodellen bewusst umgehen. In: Schilcher, Anita/Pissarek, Markus (Hrsg.): Auf dem Weg zur literarischen Kompetenz. Ein Modell literarischen Lernens auf semiotischer Grundlage, Schneider Hohengehren: Baltmannsweiler 2013.
- MachineGames: Wolfenstein II: The New Colossus, Bethesda Softworks (Hrsg.), 2017.
- MachineGames: Wolfenstein: The Old Blood, Bethesda Softworks (Hrsg.), 2015.

- Matty T: „Activision did a crap job with Wolfenstein (2009 remake),“ says Bethesda Staff Member, 30.09.2013, in: Game Busters, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20140423090556/http://gamebusters.info/activision-did-a-crap-job-with-wolfenstein-2009-remake-says-bethesda-staff-member/> (zuletzt abgerufen am 17.05.19).
- Meier, Jan-Niklas: „What are the Nazis really up to?“ Erzählstrukturen des nationalsozialistischen Okkultismus und der Computerspielreihe Wolfenstein, in: *kj&m*, 2017 17.2.
- Muse Software: *Castle Wolfenstein*, Muse Software (Hrsg.), 1981.
- Neitzel, Britta: *Point of View und Point of Action – Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen*, in: Bartels, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.): *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*, Universität Hamburg: 2007.
- Pfister, Eugen: „Where the Line of Decency is Drawn“. *Imaginationen des Holocaust in digitalen Spielen*, 26.09.2018, in: *Spiel-Kultur-Wissenschaften*, online einsehbar unter URL: <https://spielkult.hypothesen.org/1962> (zuletzt abgerufen am 21.11.18).
- Rauscher, Andreas: *Hindernislauf der Attraktionen – Filmische Spielwelten in Shooter-Games*, in: Bopp, Matthias/Wierner, Serjoscha/Nohr, Rolf F. (Hrsg.): *Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung*, LIT: Münster 2009.
- Raven Software: *Wolfenstein, Activision* (Hrsg.), 2009.
- Schmeink, Lars: *Wolfenstein: The New Order [game]*, in: *SFRA Review*, 2014 310.
- Spinner, Kaspar H.: *Literaturunterricht in allen Schulstufen und -formen: Gemeinsamkeiten und Besonderheiten*, in: Rösch, Heidi (Hrsg.): *Literarische Bildung im kompetenzorientierten Deutschunterricht*, Fillibach: Stuttgart 2010.
- Staiger, Michael: *Medienbegriffe – Mediendiskurse – Medienkonzepte. Bausteine einer Deutschdidaktik als Medienkulturdidaktik*, Schneider Hohengehren: Baltmannsweiler 2007.
- Tarantino, Quentin: *Inglourious Basterds*, 2009.
- Thon, Jan-Noël: *Zur Struktur des Ego-Shooters*, in: Bopp, Matthias/Wierner, Serjoscha/Nohr, Rolf F. (Hrsg.): *Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung*, LIT: Münster 2009.

III. Nachspiel

Berthold Brechts bekanntes Theaterstück „Der gute Mensch von Sezuan“ beginnt damit, dass drei Götter den Himmel verlassen, um dem Wehgeschrei der Menschen über die bestehende Welt und ihren Missverhältnissen nachzugehen. Es endet mit der Aufforderung an die Zuschauer:

„Wir stehen selbst enttäuscht und sehn betroffen
Den Vorhang zu und alle Fragen offen. [...]
Soll es ein anderer Mensch sein? Oder eine andre Welt?
Vielleicht nur andere Götter? Oder keine? [...]
Sie selber dächten auf der Stelle nach
Auf welche Weis dem guten Menschen man
Zu einem guten Ende helfen kann.
Verehrtes Publikum, los, such dir selbst den Schluß!
Es muss ein guter da sein, muß, muß, muß!“¹

Ob Bertold Brecht von Computerspielen begeistert gewesen wäre, werden wir vermutlich nicht erfahren. Diese unterscheiden sich wesentlich von den verschiedenen Formen des Theaters, können aber auch interessante Parallelen aufweisen. Während das epische Theater das Publikum dazu zwingen möchte, aktiv zu werden, Entscheidungen zu treffen und die Welt zu verändern, kommen Computerspiele grundsätzlich ohne Publikum aus. Dagegen kann ein Computerspiel auf den Spieler genauso wenig verzichten, wie auf Hardware und Elektrizität. Es ist nun der spielende Mensch, der nicht als Beobachter, sondern als Akteur in virtuelle Welten hineingeworfen wird und in ihnen – je nach Spielkonzept – sowohl dem Geschehen als auch dem Schluss „zu einem guten Ende helfen kann“.

1 Brecht, Bertold: Der gute Mensch von Sezuan, Suhrkamp: Berlin, 78. Auflage 2019, Epilog.

Nachspiel

Welche „anderen Welten“ dabei entstehen und ob sie „gut“ sind, möge ein jeder selbst beurteilen.

Wir sehen, dass Computerspiele ältere und jüngere Kulturgüter rezipieren: Mythen, weltgeschichtliche Ereignisse, gesellschaftliche Diskurse sowie Konzepte aus Literatur, Kunst und Philosophie. Die Artikel des vorliegenden Bandes haben gezeigt, dass sich Computerspiele mit älteren Formen der menschlichen Artikulation leicht in Beziehung setzen lassen und als Gesamtphänomen in diese einreihen können. Es ist denkbar, dass sich in der Zukunft andere „Medien“ entwickeln werden, die sich ähnlich kritischen Fragen stellen müssen. Doch dies ist ein anderes Thema ...

IV. AutorInnen der Beiträge

Bach-Sliwinski, Greta Cäcilie | Bachelor of Arts Kulturwissenschaft/Latinistik | Masterstudentin Vergleichende Literatur- und Kunstwissenschaft | Universität Potsdam

Buttig, Steve | Bachelor of Education Geschichte und Mathematik | Masterstudent Lehramt Geschichte und Mathematik | Universität Potsdam

Ernst, Sebastian | Doktor der Geschichtswissenschaft | Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Lebensgestaltung – Ethik – Religionskunde | Universität Potsdam

Gander, Heiko | Bachelorstudent Religionswissenschaft | Universität Potsdam

Gottschalk, Matthias | Master of Arts Geschichtswissenschaften | Fachberater Presse/Öffentlichkeitsarbeit | AOK PLUS – Die Gesundheitskasse für Sachsen und Thüringen

Gustavs, Jakob | Bachelor of Arts Soziale Arbeit & Bachelor of Arts Soziologie | Wissenschaftliche Hilfskraft am Lehrstuhl für Sozialstruktur und soziale Ungleichheit | Universität Potsdam | Computerspiele-Redakteur

Lehr, Moritz | Master of Arts Philosophie | Dozent für Spieleentwicklung bei der Games Academy | Quest Designer | CD Projekt RED

Meier, Jan-Niklas | Master of Arts Interdisziplinäre Medienwissenschaft | Wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Fakultät für Linguistik und Literaturwissenschaft | Universität Bielefeld

AutorInnen der Beiträge

Meijer, Saskia | Bachelor of Arts Internationale Entwicklung | Country Manager Germany & Greater Europe | BlueStacks | Computerspiele-Redakteurin

Neumann, Helmuth Emanuel | Bachelor of Arts Jüdische Studien/Religionswissenschaft | Freier Bildungsreferent und Masterstudent Jüdische Studien | Universität Potsdam

Rehse, Jessica | Bachelor of Education Deutsch/Wirtschaft – Arbeit – Technik | Wissenschaftliche Hilfskraft im BMBF-Projekt „FoLD – Forschen – Lernen – Digital und Masterstudentin Lehramt Deutsch/WAT | Universität Potsdam | Computerspiele-Redakteurin

Riemer, Nathanael | Juniorprofessor für Jüdische Studien mit dem Schwerpunkt Interreligiöse Begegnungen | Teilprojektleiter im BMBF-Projekt FoLD – Forschen – Lernen – Digital | Universität Potsdam

Tobe, Mascha | Bachelor of Arts Germanistik und Linguistik | Kuratorin | Computerspielmuseum

Wendorf, Daniel | Master of Arts Geschichtswissenschaft | Wissenschaftliche Hilfskraft in der Wissenschaftsvermittlung des Instituts für Kern- und Teilchenphysik | TU Dresden | Computerspiele-Redakteur

West, Thomas | Master of Arts Philosophie | Texter (Werbetexter) | freier Philosoph

**„WIR ALLE TREFFEN ENTSCHEIDUNGEN
IM LEBEN, ABER LETZTENDLICH TREFFEN
UNSERE ENTSCHEIDUNGEN UNS.“**

So erging es den Herausgebern, nachdem sie sich dazu entschlossen hatten, Lehrveranstaltungen an der Universität Potsdam anzubieten, die sich mit dem Medium „Computerspiel“ beschäftigen sollten – und damit auf überraschend große Resonanz stießen. Das Resultat ist vorliegendes Handbuch. Es möchte Eltern, LehrerInnen und MultiplikatorInnen exemplarische Einblicke in die vielschichtigen Welten dieses Phänomens vermitteln. Bei den AutorInnen der Beiträge handelt es sich um EnthusiastInnen aus der Computerspielbranche sowie um videospiegelbegeisterte SozialarbeiterInnen, KulturwissenschaftlerInnen und LehrerInnen.

ISBN 978-3-86956-489-0 Online



9 783869 564890

