

## Artikel erschienen in:

*Jessica Rehse, Nathanael Riemer (Hrsg.)*

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

Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten

2020 – 424 S.

ISBN 978-3-86956-489-0

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-46846>



#### Empfohlene Zitation:

Jessica Rehse; Nathanael Riemer: BioShock Infinite, In: Jessica Rehse, Nathanael Riemer (Hrsg.): „Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“ : Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten, Potsdam, Universitätsverlag Potsdam, 2020, S. 85–106.

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-48565>

Soweit nicht anders gekennzeichnet ist dieses Werk unter einem Creative Commons Lizenzvertrag lizenziert:

Namensnennung 4.0. Dies gilt nicht für zitierte Inhalte anderer Autoren:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>



# 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 Spieler<sup>1</sup> 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.<sup>2</sup> 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.<sup>3</sup> 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“<sup>4</sup> 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 Knee<sup>5</sup> 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.“<sup>6</sup> 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),<sup>7</sup> 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.<sup>8</sup> Dagegen würden Farbige erst ihren Platz in der Gesellschaft finden, wenn sie sich trotz schlechter und ungleicher Behandlung hündisch-loyal gegenüber ihren „Herren“ verhalten.<sup>9</sup> 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.<sup>10</sup>

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.<sup>11</sup> 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.“<sup>12</sup> 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,<sup>13</sup> sondern auch schwer krank<sup>14</sup> 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“<sup>15</sup> 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 geschlossene 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“<sup>16</sup> 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.<sup>17</sup> Aufgrund der unzähligen erfolglosen Versuche, den „Spross des Propheten“ zu zeugen,<sup>18</sup> 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.<sup>19</sup> Dadurch konnte Comstock seine Gattin bei seinen Anhängern als Heilige inszenieren.<sup>20</sup>

**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“<sup>21</sup> 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 anzulasten<sup>22</sup> 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.<sup>23</sup> 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,<sup>24</sup> entscheidet dieser, sich der Lutece-Zwillinge zu entledigen und somit die letzten Mitwisser seiner „Prophetenlüge“ zu beseitigen, indem er ihre Apparatur sabotieren lässt.<sup>25</sup> 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.<sup>26</sup> 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.<sup>27</sup>

---

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.<sup>28</sup>

### 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.<sup>29</sup> 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 Regierung<sup>30</sup> 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.<sup>31</sup> Columbia, benannt nach dem weiblichen Äquivalent der Personifikation der USA, Uncle Sam,<sup>32</sup> sollte die Macht, den Erfolg und die Sonderstellung der Vereinigten Staaten von Amerika basierend auf den Ideen des Amerikanischen Exzeptionalismus<sup>33</sup> 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.<sup>34</sup> Er nutzte die mächtige Bewaffnung Columbias gegen den Willen der amerikanischen Machthaber und griff gewaltsam in den Pekinger Boxeraufstand<sup>35</sup> 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](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.<sup>36</sup> 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.<sup>37</sup>

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](https://www.youtube.com/watch?v=6lk_T8MpzmM) (zuletzt abgerufen am 17.05.17).

Booker und Elizabeth entstanden.<sup>38</sup> 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.<sup>39</sup> 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,<sup>40</sup> 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,<sup>41</sup> 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 lebhaftes Spielwelt.<sup>42</sup> 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](https://store.steampowered.com/app/8870/BioShock_Infinite/#app_reviews_hash) (zuletzt abgerufen am 13.04.18).

„Bestes Action-Adventure“ und „Bestes PC-Spiel“).<sup>43</sup> 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.<sup>44</sup> Schließlich wurde Ken Levine die Ehre zuteil, bei den „Golden Joystick Awards 2013“ den Preis der neu geschaffenen Kategorie „Lifetime Achievement Award“ entgegenzunehmen.<sup>45</sup>

Die der Tea-Party-Bewegung<sup>46</sup> nahestehende konservative Bewegung „The National Liberty Foundation“ benutzte ein Artwork (Abb. 2<sup>47</sup>) 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](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.<sup>48</sup> 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.<sup>49</sup> In ähnlich 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.<sup>50</sup>

## 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 Konstruktionen<sup>51</sup> nachempfunden sind (Abb. 3<sup>52</sup>).

Die Schlüsselbegriffe<sup>53</sup> 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 Serafim<sup>54</sup> 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.<sup>55</sup>

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.<sup>56</sup> Im vorliegenden Fall bietet sich für die Lernenden ein Einblick in die neutestamentlichen Quellen an, die dieser Taufszene zugrunde liegen.<sup>57</sup>

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

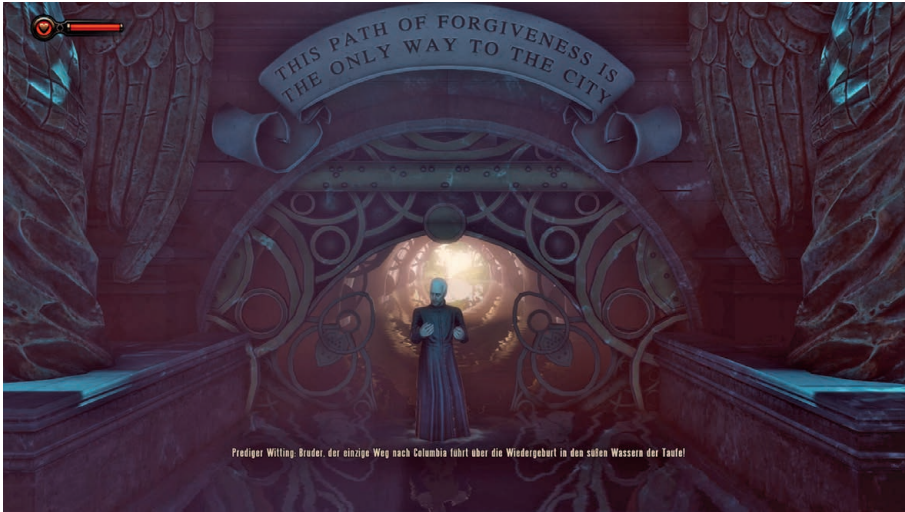


Abb. 7: „This path of forgiveness is the only way to the city“

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“).<sup>58</sup>

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).

### Scene 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 Wurf<sup>59</sup> 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](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](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](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](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).