

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: NieR: Automata, 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. 283–305.

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-48577>

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>

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 ungenau 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-ih-r-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

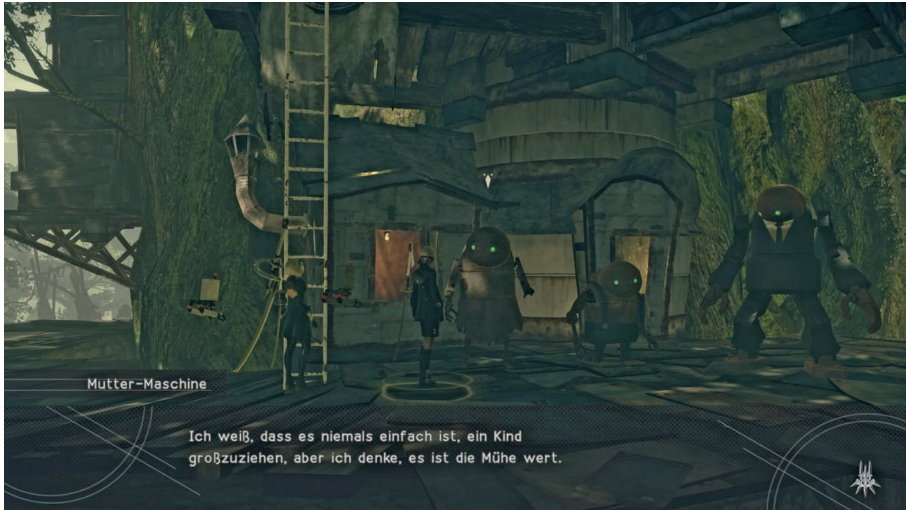


Abb. 2: 2B und 9S mit einer Maschinen-Familie

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).