

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:

Jan-Niklas Meier: Wolfenstein: The New Order, 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. 401–420.

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-48589>

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>

Wolfenstein: The New Order

Jan-Niklas Meier

Steckbrief	
Altersfreigabe:	USK 18
Entwickler:	MachineGames
Publisher:	Bethesda
Erscheinungsjahr:	2014
Verortung:	Teil 1 von zurzeit fünf erschienenen Spielen der Franchise-Neuaufgabe
Genre:	Action/Ego-Shooter
Perspektive:	Ego-Ansicht
Plattformen:	PlayStation 3 und 4, Xbox 360 und One, PC
Geeignet für:	Bewusster Umgang mit Fiktionalität; prototypische Vorstellungen von Genres erlangen
Fachrelevanz:	Literatur- und Geschichtsunterricht

1 INHALT

Wolfenstein: The New Order ist der erste Teil der Neuaufgabe einer Spielreihe, die seit 1981 erscheint und seither durch verschiedene Publisher vertrieben wurde. Die Narration des Spiels gestaltet sich als eine fantastische Alternativgeschichte, in der die Nationalsozialisten am Ende des Zweiten Weltkrieges mithilfe einer unbekanntenen Energiequelle und des daraus resultierenden technologischen Fort-

schritts die Oberhand im Kriegsgeschehen gewinnen konnten: Die Alliierten stehen im Jahr 1946 kurz vor einer Niederlage, versuchen diese jedoch durch einen letzten Vorstoß abzuwenden.¹ Im Spiel übernimmt man die Rolle des Soldaten William „B.J.“ Blazkowicz, einem US-amerikanischen Army-Sergeant, der mit einem Einsatzkommando auf eine Mission in die baltische See geschickt wird, um die wichtigsten Forschungslaboratorien der Nazis zu infiltrieren und zu zerstören. Während dieses Versuchs werden die Soldaten jedoch gefangen genommen und vom SS-Hauptmann und leitendem Forscher Wilhelm „Deathshead“ Strasse gefoltert. Blazkowicz wird in diesem Kontext vor die Entscheidung gestellt, welchen seiner Kameraden Strasse zuerst umbringen soll. Anschließend kann er zwar fliehen, wird jedoch während der Flucht von einer Explosion schwer am Kopf verletzt und fällt ins Koma.

Die Handlung setzt daraufhin im Jahr 1960 in einem Krankenhaus in Polen ein, in dem Blazkowicz seit seiner Verletzung von der Krankenschwester Anya Oliwa gepflegt wird. Die Nationalsozialisten haben zu diesem Zeitpunkt den Krieg bereits gewonnen und eine dystopische Schreckensherrschaft errichtet: Das totalitäre Regime setzt den Genozid nun weltweit fort, hat über den USA Atombomben abgeworfen und verfolgt Widerstandsausübende grausam. Als ein Trupp Nationalsozialisten nun auch in das polnische Krankenhaus eindringt, um die Patienten zu exekutieren, erwacht Blazkowicz im letzten Moment aus seinem katatonischen Zustand und kann mit Anya fliehen. Nachdem die beiden Blazkowicz' überlebenden Kameraden aus einem Gefängnis in Berlin befreit haben, schließen sie sich dem „Kreisau Circle“ an, einer Gruppe von Widerstandskämpfern. Gemeinsam führt Blazkowicz im Auftrag der Gruppe mehrere Sabotageanschläge durch, die dem Naziregime schaden und die Bewegung weiter an Mitgliedern wachsen lässt. So befreit er beispielsweise einen jüdischen Gelehrten aus einem Arbeitslager. Dadurch verschafft er der Gruppe Zugang zu den übernatürlichen Technologien einer alten Geheimgesellschaft und infiltriert die geheime Mondbasis der Nazis, um die Dechiffriercodes für die auf einem U-Boot stationierten Sprengköpfe zu erhalten, mit denen später der finale Angriff auf das Hauptquartier des Regimes durchgeführt werden kann.

Im Hauptquartier regiert mittlerweile Blazkowicz' Widersacher Wilhelm „Deathshead“ Strasse, den der Protagonist in einer finalen Konfrontation am Ende der Handlung stellt. Vor seinem eigenen Selbstmord verletzt Strasse Blazkowicz erneut so schwer, dass dieser nicht mehr rechtzeitig aus der vom Widerstand attackierten Basis zu fliehen vermag. Der Held kann letztlich nur beobachten, wie die Mitglieder der Bewegung die letzten Gefangenen aus der Festung evakuieren, ehe das Kommando zur Zündung der Sprengköpfe gegeben wird.

1 Jegliche Inhaltsreferenz ist vor allem in Kapitel 1 und 2 auf die englische Originalversion von *Wolfenstein: The New Order* bezogen und nicht auf die angepasste deutsche Fassung.

2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

Die Figurenkonstellation ist maßgeblich in einer oppositionellen Struktur angelegt, wobei der antagonistische Pol durch das nationalsozialistische Regime und die Gegenseite durch die Widerstandsbewegung gebildet wird. Diese beiden Gruppierungen sollen in Folge mit ihren wichtigsten Figuren kurz vorgestellt werden.

Die Widerstandsbewegung: Der Kern der Bewegung bildet sich aus den Mitgliedern des „Kreisau Circle“, einer Gruppierung, die bereits während des Krieges in Deutschland den Widerstand gegen das Regime der Nationalsozialisten bildete. Gründungsmitglied ist Caroline Becker, die der Narration zufolge im Jahr 1960 die strategische Anführerin der Bewegung ist. Die Mitglieder der Gruppe zeichnen sich vor allem durch die Heterogenität ihrer Nationalität und Ethnizität aus.

William „B.J.“ Blazkowitz: Seit *Wolfenstein 3D*² ist William „B.J.“ Blazkowitz Protagonist aller erschienenen Reihenpublikationen. Geboren im Jahr 1911 als Sohn eines polnisch-amerikanischen Vaters und einer jüdisch-amerikanischen Mutter,³ durchläuft Blazkowitz eine Ausbildung bei der US-Armee und befindet sich im Rang des Sergeants. Bereits vor den Ereignissen in der baltischen See führt er im Auftrag des „United States Office of Secret Actions“ mehrere Geheimmissionen gegen die Nationalsozialisten aus.⁴ Blazkowitz zeichnet sich durch eine erstaunliche körperliche Physis und Willenskraft aus, dazu charakterisiert er sich als äußerst loyal und pflichtbewusst. Er verfolgt zumeist amerikanisch-patriotische Ideale und befindet sich in Opposition zum faschistisch-rassistischen Bild der Nationalsozialisten, indem er Menschen nicht nach Nationalität, Ethnizität oder ihrem Ansehen bewertet.

Anya Oliwa: Sie pflegt Blazkowitz während seines katatonischen Zustands in einem Krankenhaus in Polen. Während des Eindringens der Nationalsozialisten in das Krankenhaus werden ihre Eltern getötet, die dort als Ärzte arbeiteten. Sie kann mit Blazkowitz entkommen und schließt sich dem „Kreisau Circle“ an. Im Laufe der Zeit entwickelt sich eine Liebesbeziehung zwischen den beiden, die durch eine besondere Nähe ausgezeichnet ist. Anya macht sich folglich häufig Sorgen, wenn Blazkowitz auf einen weiteren Auftrag geschickt wird, und ist die einzige Person, die ihn „William“ nennt.

2 Id Software: *Wolfenstein 3D*, Apogee Software (Hrsg.), 1992.

3 Diese Information erhalten Spielende in *Wolfenstein II: The New Colossus*. MachineGames: *Wolfenstein II: The New Colossus*, Bethesda Softworks (Hrsg.), 2017.

4 So setzt *Wolfenstein: The Old Blood* einige Jahre vor der Handlung von *Wolfenstein: The New Order* ein. In diesem Spiel ist eine Geheimmission Blazkowitz' Kern der Erzählung. MachineGames: *Wolfenstein: The Old Blood*, Bethesda Softworks (Hrsg.), 2015.

Fergus Reid/Probst Wyatt III: Die beiden Soldaten sind Mitglieder des Einsatzkommandos, das 1946 mit der Infiltrierung der Forschungseinrichtungen in der baltischen See beauftragt wurde. Fergus Reid stammt aus Schottland und ist seit Beginn des Zweiten Weltkrieges ein Mitglied der britischen Fallschirmjäger, Probst Wyatt III ein Soldat des 101. Airborne-Regiments der US-Armee. Nachdem die Truppe von den Nazis gefangen genommen wird, muss sich Blazkowicz (und somit die Spielenden) entscheiden, welcher der beiden Soldaten von Wilhelm Strasse getötet wird (Abb. 1). Folglich tritt nur noch eine der beiden Figuren



Abb. 1: Blazkowicz entscheidet über das Überleben seiner Kameraden

in der Haupthandlung auf, die andere wird von Strasse zu einem Mensch-Maschine-Hybriden umfunktioniert, der aufseiten der Nazis kämpft.

Je nachdem, welche Entscheidung von den Spielenden getroffen wird, tauchen in der Folgehandlung zwei weitere Figuren auf: Entscheidet man sich für das Überleben von Reid, stößt im Laufe der Handlung die Mathematikerin Tekla zur Widerstandsbewegung. Wählt man Wyatt, schließt sich stattdessen der Gitarrist J. der Gruppierung an. Diese Veränderung der Geschichte schlägt sich einerseits in der narrativen Ereignisdarstellung des Spiels nieder, was vornehmlich durch das Auftauchen der Figuren in den jeweiligen Filmsequenzen bestimmt wird, andererseits jedoch auch in den spielerischen Ereignisdarstellungen: Die Wahl des überlebenden Kameraden bestimmt unter anderem die Farbgestaltung einsammelbarer Objekte sowie die Wegfindung in einzelnen Levels – letzteres beeinflusst dadurch, dass Blazkowicz in einem Fall die Fähigkeit des Schlösser knackens besitzt, im anderen Fall schweißen kann. Diese die Narration beeinflussende Selektion

tionsentscheidung, die Spielende zu Beginn von *Wolfenstein: The New Order* treffen müssen, transferiert das Prinzip der Alternativgeschichte⁵ somit auch auf die Ebene der Handlung, indem zwei mögliche Erzählverläufe im Spielverlauf geschaffen werden können. Gemäß dem Schmetterlingseffekt beeinflusst letztendlich diese Entscheidung auch zukünftig eintretende Ereignisse und konterkariert das auf linearer Kausalität beruhende Prinzip einer historisch normierten Supersequenz, indem gezeigt wird, dass die Veränderung eines einzelnen Ereignisses gänzlich unvorhersehbare Konsequenzen haben kann.

Das Nazi-Regime: Die Darstellung der Nazis im Spiel zeichnet sich im Gegensatz zur Darstellung des Widerstandes durch die Homogenität des Figureninventars aus. Die zahlenmäßig überlegenen Anhänger des Regimes unterscheiden sich nur gering voneinander und werden in Scharen von „B.J.“ Blazkowicz niedergemetzelt. Visuell wird dies vor allem durch die Uniformierung repräsentiert, die teilweise von einer Maskierung unterstützt wird, was zu einer Entindividualisierung und Entmenschlichung der Figuren führt. Dies wird zudem gesteigert, da die Nazis im Kampf gegen den Widerstand von den Erfindungen Wilhelm Strasses unterstützt werden, etwa Supersoldaten, bei denen sich um biomechanische Kreuzungen aus Mensch und Roboter handelt.

Wilhelm „Deathshead“ Strasse: Strasse ist der Hauptantagonist des Spiels. Als Hauptmann der SS und Wissenschaftler leitet er die „SS Paranormal Division“, die sich mit der Erforschung übernatürlicher Phänomene beschäftigt. Durch die Entdeckung eines alten Geheimkultes gelangte er an das Wissen über eine mächtige Energiequelle, die es ihm ermöglichte, die Nationalsozialisten mit fortschrittlichen Technologien auszustatten. Im Jahr 1960 ist er aufgrund seiner Verdienste eine der führenden Persönlichkeiten des Regimes. Strasse konnte durch seine Entdeckungen sein Alter künstlich verlängern und überlebte mehrere schwere Unfälle. Aus diesem Grund ist sein Gesicht von Narben gekennzeichnet, die ihm seinen Beinamen „Deathshead“ oder „Totenkopf“ einbrachten. Strasse mag zwar ein genialer Wissenschaftler sein, doch charakterisiert er sich ebenso durch sein unethisches und skrupelloses Vorgehen: Nur durch die Experimente an Menschen erreichte er seine wissenschaftlichen Fortschritte, dazu neigt er zu sadistischem Verhalten. Er stirbt in der finalen Szene des Spiels durch eine selbst gezündete Granate, mit der er sich, aber auch Blazkowicz zu töten beabsichtigte.

Irene Engel: Sie bekleidet im Jahr 1960 die Rolle als Obersturmführerin der SS. Als eine seit der Jugend indoktrinierte, fanatische Gefolgsfrau der nationalsozia-

5 Weitere Erläuterungen zur Konzeption von Alternativweltgeschichten siehe Kapitel 3 Spielkonzept.

listischen Ideologie ist sie Aufseherin über ein Arbeitslager im von den Nazis anektierten Kroatien, aus dem „B.J.“ Blazkowitz den jüdischen Gelehrten Set Roth befreit. Beim Ausbruch aus dem Lager wird sie schwer im Gesicht verletzt. Im Spiel tritt sie erstmals mit ihrem Geliebten Hans „Bubi“ Winkle auf, der jedoch im weiteren Verlauf von Blazkowitz getötet wird. Im Nachfolgespiel der Reihe, *Wolfenstein II: The New Colossus*, wird Engel zur Hauptantagonistin.

3 SPIELKONZEPT

Bei *Wolfenstein: The New Order* handelt es sich um eine Alternativgeschichte, der in ihrer Gestaltung eine besondere narrative Struktur zugrunde liegt: Erzählungen dieser Art referieren auf ein durch Quellen gesichertes Narrativ realer Geschichte und spekulieren, was passiert wäre, wenn bestimmte Ereignisse nicht oder unter anderen Bedingungen eingetreten wären.⁶ Im Gegensatz zur historischen Disziplin der kontrafaktischen Geschichtsschreibung, die vornehmlich auf primäre Kausalitätsrelationen durch die Prüfung der historischen Fakten widersprechender Aussagen setzt, verfahren fiktionale Alternativgeschichten gänzlich anders, indem sie eine Welt etablieren, die die Konsequenzen dieser Veränderung eher zeigt und ausgestaltet, als direkt konstatiert.⁷ Fiktionale Alternativgeschichten folgen dem Prinzip der sequenziellen Lücke,⁸ indem sie die Ereignisse einer historisch normierten Supersequenz tilgen und/oder durch neue Ereignisse in der erzählten Welt ersetzen. Im Falle von *Wolfenstein: The New Order* geschieht dies durch die Anreicherung der Welt mit einer fantastischen Komponente: Durch die Entdeckung übernatürlicher Energiequellen gelingt es den Nationalsozialisten, die Niederlage im Weltkrieg abzuwenden und ihre Herrschaft weiter auszudehnen. Die erzählte Welt von *Wolfenstein: The New Order* charakterisiert sich folglich in der thematischen Ausprägung als Dystopie.

Die *Wolfenstein*-Reihe verortet sich seit jeher im Computerspielgenre des Shooters. Dabei steht *Wolfenstein 3D* als genreprägend für die Entwicklung des Ego- oder First-Person-Shooters, in dem man die Spielfigur aus der Ego-Perspektive durch eine räumlich ausgestaltete, virtuelle Welt steuert, „die auf filmische Gestaltungsmittel wie dynamische Kamerabewegung und elaborierte Geräuschkulis-

6 Vgl. Meier, Jan-Niklas: „What are the Nazis really up to?“ Erzählstrukturen des nationalsozialistischen Okkultismus und der Computerspielreihe *Wolfenstein*, in: *kj&m*, 2017 17.2, S. 30.

7 Vgl. Dannenberg, Hillary: *Fleshing Out the Blend: The Representation of Counterfactuals in Alternate History in Print, Film, and Television Narratives*, in: Schneider, Ralf/Hartner, Markus (Hrsg.): *Blending and the Study of Narrative. Approaches and Applications*. DeGruyter: Berlin 2012, S. 126–130.

8 Vgl. Durst, Uwe: *Zur Poetik der parahistorischen Literatur*, in: *Neohelicon* 2, 2004 XXXI, S. 203 ff.

sen“⁹ zurückgreift. *Wolfenstein: The New Order* führt auf ludischer Ebene diese Tradition fort: Man steuert „B.J.“ Blazkowicz aus einer subjektiven Ego-Perspektive („Point of View“ sowie „Point of Action“¹⁰). Neben der Bewegung im Raum, die durch die Möglichkeit des Springens und Schleichens ergänzt wird, besteht das Gros der Interaktionsmöglichkeiten aus der Verwendung verschiedener Schuss-, Torsions- und Nahkampfwaffen, die in den Levels gefunden werden können. Die Interaktion mit den Objekten der Spielwelt ist nicht selten auf das Öffnen von Türen und Durchgängen begrenzt (teilweise auch in Gestalt des Schlossknackens als Mikro-Ereignis gestaltet). An einigen Stellen können neben den genretypischen Gesundheits-, Rüstungs- und Munitions-Upgrades andere Gegenstände aufgenommen und an vorgesehener Stelle verwendet werden. Darunter befinden sich zudem einerseits Sammelobjekte (sogenannte „Collectibles“), andererseits einige Dokumente wie Briefe und Zeitungsartikel, die Informationen über die fiktionale Welt liefern (Abb. 2).

Des Weiteren kann mit einzelnen Nicht-Spieler-Charakteren zwischen den Missionen interagiert werden. Das Spielziel von *Wolfenstein: The New Order* liegt

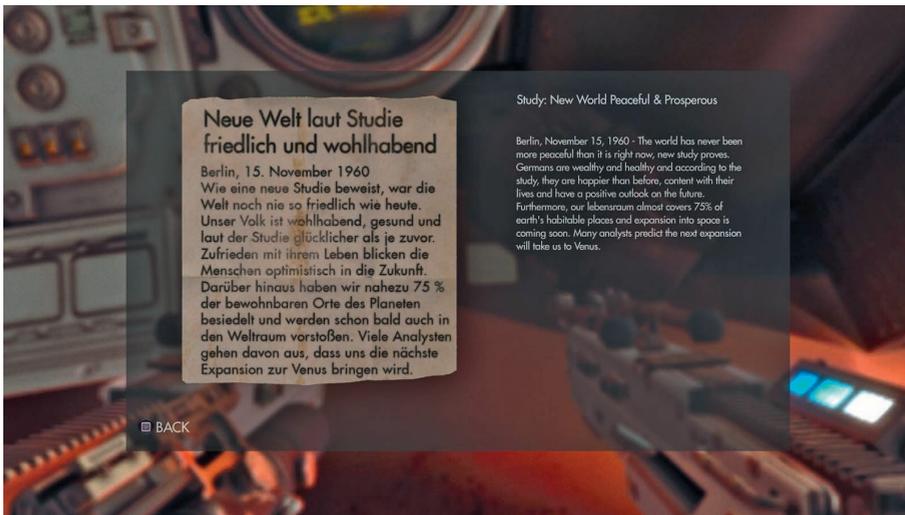


Abb. 2: Ein Sammelobjekt in Form eines Zeitungsartikels

- 9 Rauscher, Andreas: Hindernislauf der Attraktionen – Filmische Spielwelten in Shooter-Games, in: Bopp, Matthias/Wierner, Serjoscha/Nohr, Rolf F. (Hrsg.): Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung, LIT: Münster 2009, S. 377.
- 10 Vgl. Neitzel, Britta: Point of View and Point of Action – Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen, in: Bartels, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.): Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies, Universität Hamburg 2007, S. 8–28.

genretypisch im Überleben der Spielfigur,¹¹ was jedoch nur mit der Eliminierung von Gegnern durch physische Gewalt erreicht werden kann.

Auch die räumliche Struktur orientiert sich an den Konventionen des First-Person-Shooters: Das Spiel ist durch seine Missionsstruktur in einzelne Levels unterteilt, zwischen den Missionen besteht ab einem gewissen Zeitpunkt die Möglichkeit, sich in den versteckten Basen des Widerstandes frei zu bewegen. Gerade in den Missionsteilen des Spiels zeichnet sich die räumliche Struktur der Levels durch ihre Linearität aus: Es gibt nur begrenzte Freiheit in der Auswahl des Weges, zusätzlich beginnen und enden die Levels an einem festgelegten räumlichen Punkt, der entweder eine geskriptete Sequenz oder eine Filmszene aktiviert.

Aufgrund seiner räumlichen Struktur sind die narrativen Ereignisse im Spiel größtenteils chronologisch organisiert und bieten nur im Fall der Entscheidung Blazkowicz' über den Tod seines Kameraden sowie in den bereits erwähnten auffindbaren Sammelobjekten Varianz in der Rezeption der Erzählung. Die Haupthandlung des Spiels wird vornehmlich durch kurze Filmsequenzen vorangetrieben, die sich von den Spielereignissen dadurch unterscheiden, dass die narrativen Ereignisse nicht mehr aus der Ego-Perspektive der Spielfigur gezeigt werden, sondern eine eher filmische Darstellungsweise gewählt wird, die auf der dynamischen Komposition verschiedener Einstellungs- und Schnitttechniken aufbaut. Diese Sequenzen dienen zudem zur Narrativierung der durchlaufenen Spielpassagen und eröffnen neben dem Ansporn, die einzelnen Levels ohne zu sterben zu meistern, auch eine Motivation, die sich als narrative Konsequenz¹² beschreiben lässt: Durch die Bilanzierung des spielerischen Erfolges lässt sich gleichzeitig ein narrativer Schluss ziehen, indem Blazkowicz es schafft, das totalitäre Regime der Nazis entscheidend zu schwächen und gleichzeitig den Antagonisten Wilhelm Strasse für seine Taten zu bestrafen.

Die Gestaltung dieser Art von fiktionaler Welt, die durch Verbindung des Nationalsozialismus mit fantastischen Elementen geschaffen wird, ist nicht nur ein durchgehendes Stilmittel der Spiele der *Wolfenstein*-Reihe, sondern repräsentiert auch einen popkulturellen Umgang mit der Darstellung des Nationalsozialismus: Derartige Darstellungen etablierten sich seit den 1960er-Jahren vor allen Dingen in den filmischen Genres des Horrors und der Science-Fiction und betrachten die Figur des Nationalsozialisten losgelöst von ihrer historischen Einbettung als „free-floating signifier“,¹³ als enthistorisierte Repräsentation des Bösen in Form eines populärkulturellen Tropus. So wird in *Wolfenstein: The New Order* wenig über die realhistorischen Ereignisse während des Zweiten Weltkriegs be-

11 Vgl. Thon, Jan-Noël: Zur Struktur des Ego-Shooters, in: Bopp: Shooter, S. 27.

12 Engels, Markus: Spielen und Erzählen: Computerspiele und die Ebenen ihrer Realisierung, Synchron: Heidelberg 2014, S. 323.

13 Heckner, Marc-Niclas: Deleting Memory Space. The Gaming of History and the Absence of the Holocaust, in: Torner, Evan/White, William J. (Hrsg.): Immersive Gameplay: Essays on Participatory Media and Role-Playing, McFarland: Jefferson 2012, S. 184.

richtet; die Figur des Nationalsozialisten wird vielmehr durch ihre visuelle Symbolik und historisch-losgelöste Namen- und Rangkennzeichnung charakterisiert. Erweitert wird diese Darstellung auf die Reduzierung der Nazi-Ideologie auf körperliche Ideale, ausgedrückt durch die ins Absurde abdriftende künstlich-technologische Modifizierung der (eigenen) Körper. Die Figur des Nationalsozialisten schafft hierdurch eine ethische sowie moralische Differenz zur Identifikationsstiftenden moralischen Einstellung des Protagonisten. Dies gilt gleichzeitig als Legitimierung, sie im Spiel zu töten – und dies nicht selten möglichst gewalttätig.¹⁴

Wie Hans-Joachim Backe¹⁵ sowie Lars Schmeink feststellen, ist die übertriebene Gewaltdarstellung in der Wolfenstein-Reihe nicht nur in ludischer Hinsicht als Feedback-Mechanismus auf das erfolgreiche Ausschalten eines Gegners zu verstehen, sondern besitzt mit dem Verweis auf filmische Genrevertreter wie *Inglourious Basterds*¹⁶ eine satirische, gar grotesk-karnevaleske Funktion:

„Following the Bakhtinian concept of carnival, one could argue that the extreme forms of transgressive violence and the grotesque arsenal of body modifications and disembodiment (cyborgs, autopsy, hybridization, experimentation) in New Order functions as an over-the-top negotiation of the violence perpetrated during World War II. In the form of the carnivalesque we find a socially acceptable form to profane the sublime violence, to speak and even laugh about the unspeakable horror of the Holocaust (cf. Evers 65 ff.).“¹⁷

Aus dem Zusammenwirken ludischer und narrativer Konventionen des First-Person-Shooters, die *Wolfenstein: The New Order* erfüllt, erzeugt gerade diese karnevaleske Ästhetik eine Entfremdung von diesen konventionalisierten Strukturen.¹⁸

14 Hayton, Jeff: Digital Nazis. Genre, History and the Displacement of Evil in First-Person Shooters, in: Magilow, Daniel H./Bridges, Elisabeth/Vander Lugt, Kristin T. (Hrsg.): *Nazisploitation! The Nazi Image in Low-Brow Cinema and Culture*, Continuum International Publishing: New York 2012, S. 212–213.

15 Vgl. Backe, Hans-Joachim: ‚We’re Not Gonna Take It.‘ The Countercultural AAA Aesthetics of Wolfenstein: The New Colossus, DiGRA 2018 Conference: The Game is the Message, 07/2018, online einsehbar unter URL: <http://www.digra.org/digital-library/publications/were-not-gonna-take-it-the-countercultural-aaa-aesthetics-of-wolfenstein-the-new-colossus/> (zuletzt abgerufen am 21.01.19).

16 Tarantino, Quentin: *Inglourious Basterds*, 2009.

17 Schmeink, Lars: *Wolfenstein: The New Order [game]*, in: *SFRA Review*, 2014 310, S. 59.

18 Vgl. Backe: ‚We’re Not Gonna Take It.‘, S. 2.

4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

Die *Wolfenstein*-Reihe wurde seit 1981 durch verschiedene Entwicklerstudios und Publisher vertrieben und illustriert durch ihre einzelnen Veröffentlichungen die vor allem durch technologische Innovationen bedingte Genese des Computerspiels sowie die Etablierung eines Genres, das als Shooter bezeichnet wird: Während sich beispielsweise in *Castle Wolfenstein*¹⁹ die räumliche Gestaltung vornehmlich an den Darstellungen zeitgenössischer Publikationen des Rollenspielgenres orientierte, bewegten sich die Spielenden in *Wolfenstein 3D* in einer dreidimensionalen Labyrinthstruktur und steuerten die Spielfigur erstmals aus der Ego-Perspektive. *Wolfenstein: The New Order* knüpft vor allem an letztgenannte Darstellungskonventionen an, dies jedoch – bedingt durch die erhöhte Rechenleistung moderner Computer – in einer grafisch anspruchsvolleren Gestaltung, in der auch längere Filmsequenzen in die Spielstruktur eingebettet werden können.

Neben dieser technischen Entwicklung lässt sich am Beispiel der *Wolfenstein*-Reihe auch eine narrative Entwicklung im Computerspielsektor belegen, die spätestens seit der Jahrtausendwende ebenso in einer Vielzahl anderer Spielepublikationen realisiert wird: Die *Wolfenstein*-Spiele der 1980er- und 1990er-Jahre entwickeln eher lose Kontinuitäten zwischen ihren fiktionalen Welten. Ähnlichkeitsrelationen werden vornehmlich durch das Auftauchen derselben Schauplätze und Figuren erzeugt. Seit *Return to Castle Wolfenstein*²⁰ werden diese Elemente in einen narrativen Gesamtzusammenhang gesetzt und neben den rein spielerischen Zielen, wie sie die Vorgänger zentral nutzten, durch eine in der Erzählstruktur motivierte Zielsetzung geschaffen: Dies geschieht zentral durch die Etablierung dramaturgischer Spannungsbögen und die sich daraus ergebenden narrativen Bilanzierungen zum Spielende, aber auch durch die Formen der durch Historisierung²¹ bedingten Verweise auf vorangegangene Narrationen sowie die Anknüpfung durch Fortsetzungen. MachineGames führt in diesem Zusammenhang mit *Wolfenstein: The New Order* ein „Reboot“ des Franchises durch und knüpft seit 2014 somit nicht mehr an die Narrationen der Vorgängerspiele an. Dies geschah laut einem Mitarbeiter des Publishers Bethesda vor allem aufgrund der schlechten Ausführung des Vorgängerspiels *Wolfenstein*:²² „We try not to include that game [Anm.: *Wolfenstein*] as part of our story. Personally, I think that Activision did a crap job.“²³

19 Muse Software: *Castle Wolfenstein*, Muse Software (Hrsg.), 1981.

20 Gray Matter Interactive: *Return to Castle Wolfenstein*, Activision (Hrsg.), 2001.

21 Vgl. Engels: *Spielen und Erzählen*, S. 321–322.

22 Raven Software: *Wolfenstein*, Activision (Hrsg.), 2009.

23 Matty T: „Activision did a crap job with *Wolfenstein* (2009 remake),“ says Bethesda Staff Member, 30. 09. 2013, in: *Game Busters*, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20140423090556/http://gamebusters.info/activision-did-a-crap-job-with-wolfenstein-2009-remake-says-bethesda-staff-member/> (zuletzt abgerufen am 17. 05. 19).

5 REZEPTION

Wolfenstein: The New Order wurde von der internationalen Kritik mehrheitlich positiv wahrgenommen, gehörte in den USA und Großbritannien zu den meistverkauften Spielen im Jahr 2014 und erhielt eine Reihe an Auszeichnungen und Nominierungen für weitere Preise.²⁴ Die deutsche Version, die am 20. Mai 2014 erschien, wurde vom Publisher Bethesda einem Zensurverfahren unterzogen, sodass jegliche Verweise auf den Nationalsozialismus, beispielsweise durch Namensnennung oder durch die visuelle Darstellung von Symbolen, entfernt wurden. Grund für diese freiwillige Anpassung waren die in Deutschland nach Paragraph 86a StGB strafbare Darstellung und Verwendung von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen. Seit 2018 sind im Rahmen einer Sozialadäquanzklausel davon Verwendungen ausgenommen, die in „Bereichen der Wissenschaft und Lehre, der Kunst oder der staatsbürgerlichen Aufklärung“²⁵ auftauchen.²⁶

Die freiwillige Anpassung, der sich im Fall der *Wolfenstein*-Reihe bereits vorangegangene Publisher unterzogen, stieß vor allem in Fan-Kreisen auf Kritik, gerade weil die Entfernung dieses Bezuges dem Spiel die ironische Grundhaltung und groteske Übertreibung durch die erhöhte Gewaltdarstellung in Verbindung mit der Figur des Nationalsozialisten entzogen habe.²⁷ Diese Diskussion wurde erneut mit der Veröffentlichung von *Wolfenstein II: The New Colossus* angefacht: Neben der eher amüsanten Unkenntlichmachung Adolf Hitlers durch das Entfernen seines Oberlippenbartes wurde in diesem Spiel jeglicher Verweis auf die Shoah sowie Blazkowicz' fiktiven jüdischen Hintergrund getilgt.

24 Vgl. [Red.] Pressespiegel zu *Wolfenstein: The New Order* (PC), (o. J.), online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/pc/wolfenstein-the-new-order> (zuletzt abgerufen am 15.03.19).

25 [Red.]: Sozialadäquanzklausel, (o. J.), in: Brandenburgische Landeszentrale für politische Bildung, online einsehbar unter URL: <https://www.politische-bildung-brandenburg.de/lexikon/sozialad%C3%A4quanzklausel> (zuletzt abgerufen am 15.03.19).

26 Im Gegensatz zu Film und Fernsehen, deren Darstellung von nationalsozialistischer Kennzeichnung unter dieser Klausel begründet wird, fielen Computerspiele in ihrer Bezeichnung als Spielzeug nicht in diesen Anwendungsbereich und wurden indiziert, was bei vergangenen Publikationen der *Wolfenstein*-Reihe sowohl aufgrund der Darstellung dieser Symbole, aber auch wegen expliziter körperlicher Gewaltdarstellung der Fall war. Aktualität gewann die Frage nach der Entfernung nationalsozialistischer Symboliken und Inhalte erneut im August 2018, da die USK verkündete, die Sozialadäquanz nun auch für Computerspiele zu berücksichtigen.

27 Vgl. Schmeink: *Wolfenstein: The New Order* [game], S. 59.

6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

Wolfenstein: The New Order steht exemplarisch für einen in der Populärkultur etablierten Umgang mit der Zeit des Nationalsozialismus, der sich vor allem dadurch auszeichnet, die repräsentierten Gegenstände aus ihren historischen Kontexten zu entheben und sie eher als Strukturelemente in Gestalt eines Tropus in die fiktionale Welt zu integrieren. Der Nationalsozialismus gilt hier als Rechtfertigung des Tötens im Spiel, was besonders in ethisch-moralischer Hinsicht durch die groteske Überhöhung der Grausamkeiten der Nazis verdeutlicht wird und die zentrale Opposition in der Figurenkonstellation bildet. Im Kontext einer didaktischen Auseinandersetzung mit dem Spiel ist es daher notwendig, dieses komplexe Verhältnis von Fiktion und Wirklichkeit herauszustellen, um den Lernenden einen bewussteren Umgang mit historisch-fiktionalen Stoffen zu ermöglichen. Im Sinne Kaspar H. Spinners, der die Fiktionskompetenz als Teilkompetenz des literarischen Lernens klassifiziert, geht es neben der reinen Realitäts-Fiktions-Unterscheidung (der Erkenntnis, dass es sich bei *Wolfenstein: The New Order* um einen fiktionalen Medientext handelt) auch darum, den Fiktions-Realitäts-Bezug zu erkennen, also in welcher Art und Weise das Spiel Aussagen über die Realität trifft.²⁸ Das Werk befindet sich somit am Ende eines Spektrums historischer Darstellung in fiktionalen Texten und verdeutlicht nach Hans Krahs umso mehr, dass derartige Narrationen „mehr über die Ideologie der Produktionszeit aussagen, der sie entstammen, als über das in der Diegese vorgeführte historische Geschehen, da dieses immer durch die Brille derjenigen Kultur gefiltert ist, in der es produziert wurde. Bei der Darstellung von vergangenem Geschehen wird dieser grundlegende Zusammenhang aber gerne außer Acht gelassen, zumal sich hier leicht das Dargestellte als historische Wahrheit inszenieren und der fiktionale, mediale Status ausblenden lässt.“²⁹

Das Lernen über historische Sachverhalte ist im Falle von *Wolfenstein: The New Order* mehr als begrenzt, dennoch wird implizit historisches Wissen gefordert, um einerseits das Spiel von Fiktion und Wirklichkeit zu begreifen sowie andererseits die semantische Ordnung bewusst als textuelles Weltmodell zu erkennen und zu rekonstruieren. Ausgangspunkt dieser Fähigkeit ist eine Textsorten- und Genrekompetenz, die den Fokus auf die expliziten Signale des Medientextes legen.³⁰ Diese sollen durch die nachfolgenden Aufgabenvorschläge in den Vordergrund rücken. Ausdrücklich zu betonen ist zudem, dass das Spiel gerade aufgrund die-

28 Vgl. Spinner, Kaspar H.: Literaturunterricht in allen Schulstufen und -formen: Gemeinsamkeiten und Besonderheiten, in: Rösch, Heidi (Hrsg.): Literarische Bildung im kompetenzorientierten Deutschunterricht, Fillibach: Stuttgart 2010, S. 101–103.

29 Vgl. Krahs, Hans: Mit fiktionalen Weltmodellen bewusst umgehen, in: Schilcher, Anita/Pissarek, Markus (Hrsg.): Auf dem Weg zur literarischen Kompetenz. Ein Modell literarischen Lernens auf semiotischer Grundlage, Schneider Hohengehren: Baltmannsweiler 2013, S. 271.

30 Vgl. Krahs: Mit fiktionalen Weltmodellen bewusst umgehen, S. 276–285.

ses geforderten Wissens, aber auch wegen seiner überhöhten Gewaltdarstellung erst ab 18 Jahren geeignet ist und somit seinen Platz eher in der Oberstufe oder im Rahmen einer tertiären Bildung finden mag.

Gerade für den Deutschunterricht ist der Erwerb der Kenntnis unterschiedlicher Textsorten, Gattungen und Genres von hoher Bedeutung. Im Falle von Genrewissen geht es jedoch weniger darum, Lernenden einen starren Merkmalskatalog zu bieten, sondern Genres als historisch-flexible Konstrukte zu begreifen. Genrekompetenz kann deswegen erfolgreicher im Rahmen eines prototypischen Wissens erworben werden, indem typische Beispiele thematisiert werden, dies unter dem Bewusstsein, dass auch diese Beispiele „immer mehr oder auch weniger den prototypischen Vorstellungen entsprechen können“.³¹

Die Alternativgeschichte stellt in erster Hinsicht einen Modus fiktional-historischen Erzählens dar, der genreunabhängig realisiert werden kann, doch lässt sich tendenziell eine Verortung in fantastischen Genres wie Fantasy und Science-Fiction feststellen.

In Bezug auf die narrative Struktur charakterisiert Hillary Dannenberg die zentralen Rezeptionsprozesse der Alternativgeschichte als „Identifizieren“ und „Differenzieren“: Das Identifizieren bezieht sich auf das Erkennen der Referenzen aus der realhistorischen Supersequenz, das Differenzieren als Blending dieser Sequenz mit den Ereignissen der erzählten Welt, also dem gezielten Suchen nach Unterschieden zur Wirklichkeit.³² Diese Prozesse werden jedoch nicht nur durch den Vergleich zwischen realer und fiktionaler Historie aktiviert, sondern auch durch Intertextualitätsphänomene, die nach Dannenberg gehäuft in moderneren Alternativgeschichten zu entdecken sind:³³ Hier wird eine Referenz auf einen bereits erschienenen (Medien-)Text gezogen, der im Rahmen der Erzählung in einen anderen Kontext gesetzt wird. Sowohl diese historische als auch intertextuelle Referenz wird nicht selten durch eine ironische Komponente angereichert, die sich durch den Differenzierungsprozess ergibt.³⁴

Diese Prozesse können am Beispiel von *Wolfenstein: The New Order* besonders am Trailer des Spiels nachvollzogen werden, der vor der Veröffentlichung im Internet erschienen ist.³⁵ Er zeigt in kurzen Sequenzen, die durch die Einblendungen verschiedener Jahreszahlen getrennt werden, die Auswirkungen des Sieges des nationalsozialistischen Regimes im Zweiten Weltkrieg und nutzt in der Mehrheit des präsentierten Materials historische und intertextuelle Referenzen. Aus diesem Grund bietet sich eine Thematisierung auch im fächerübergreifenden Kontext mit

31 Spinner: Literaturunterricht in allen Schulstufen und -formen, S. 107.

32 Vgl. Dannenberg: *Fleshing Out the Blend*, S. 130.

33 Vgl. Dannenberg: *Fleshing Out the Blend*, S. 132.

34 Vgl. Dannenberg: *Fleshing Out the Blend*, S. 142.

35 Sauron Mordor: Wilbert Eckart and Volksmusik's Stars House Of The Rising Sun *Wolfenstein The New Order*, 18. 03. 2018, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/watch?v=4DwYSMl858A> (zuletzt abgerufen am 22. 03. 20).

Bezug auf den Geschichtsunterricht an, um die (kultur-)historische Bedeutung der einzelnen Referenzen genauer herauszuarbeiten. Im Kontext des Unterrichts kann hier die Frage nach bekannten Bezügen im Rahmen einer Sequenz-/Bildanalyse gestellt werden, und wie diese Bilder/Sequenzen in der Welt von *Wolfenstein* verändert werden, um die Prozesse des Identifizierens und Differenzierens zu aktivieren. Mögliche Bezüge wurden in folgender Tabelle beispielhaft zusammengestellt:

Element (Zeit)	Identifikation	Differenzierung
Musik (durchgängig)	The Animals – House of the Rising Sun	Liedadaption als Polkaversion mit deutschem Text
Abwurf einer Atombombe, die mit einem Hakenkreuz gekennzeichnet ist (01:08)	Abwurf der Atombombe auf Hiroshima und Nagasaki	Vergeltungsaktion der Nationalsozialisten, Abwurf auf New York (symbolisiert durch die Freiheitsstatue)
Soldat küsst eine Frau, nachfolgende Einblendung: „Februar 1949“ (01:19)	Alfred Eisenstaedt – V-J Day in Times Square	Deutscher Soldat, Ortswechsel (Paris statt New York), Implikation eines veränderten Kriegsendes 1949
Vier Nazis (erkennbar durch Uniform und Hakenkreuz) gehen über einen Zebrastreifen (01:40)	The Beatles – Abbey Road	Ironischer Verweis auf das ikonische Album
Eine Gruppe von Menschen wird von einem Roboterhund vor einer Wandmalerei mit der Aufschrift „Welcome to a New Era of Prosperity“ bedrängt (01:44)	Margaret Bourke-White – World’s Highest Standard of Living*	Veränderung des Bildes durch nationalsozialistische Symbole; ähnliche ironische Funktion wie das Original, das die Lebensrealität mit der hegemonialen Ideologie karikiert
Ein nationalsozialistischer Astronaut salutiert vor einer Hakenkreuzflagge (02:01)	Die Mondlandung (Abb. 3)	Die Nazis waren anstatt der Amerikaner die ersten Menschen auf dem Mond

* Das Bild symbolisiert die Gegenüberstellung der Lebensrealität der Amerikaner und ihrer Ideale während der Great Depression 1937.



Abb. 3: Der erste Mensch auf dem Mond: ein Nationalsozialist

Im Rahmen dieser exemplarischen Auflistung empfiehlt sich in Bezug auf die Unterrichtsgestaltung ein Fokus auf einzelne Sequenzen, die detailliert beschrieben und dann in Beziehung zu den Referenzobjekten gesetzt werden sollten. Eine direkte Gegenüberstellung mit dem Original, die aus vergleichender Perspektive die kompositorische Struktur und die teils ironische Brechung analysiert, bietet sich hierbei an. Weitere Präzisierungen, beispielsweise in Bezug auf die Musik des Trailers, sind möglich: Im Rahmen der Veröffentlichung des Spiels erschien ein Soundtrack, der in ähnlicher Weise mit der Adaption und Übersetzung bekannter Popmusikstücke verfährt.

Neben dem Fokus auf diese expliziten Referenzmomente mag es weiterhin relevant sein, mit den Lernenden erste Überlegungen über die Struktur der fiktionalen Welt in *Wolfenstein: The New Order* anzustellen: Präsentiert wird eine dystopische Nachkriegswelt, die durch fantastische Elemente (verschiedene Roboter, futuristisch anmutende Waffen- und Flugtechnik) angereichert wird. Darüber hinaus deutet der Trailer die zentrale Figurenordnung der Welt an: Auf der einen Seite stehen die teils verängstigten, teils zu Widerstand bereiten Zivilisten, auf der anderen die grausamen Nazis, die ohne Skrupel gegen Widerstandsausübung vorgehen und ihre totalitär-faschistische Macht an jeglicher Stelle demonstrieren.

Gegen Ende des Trailers werden einige kurze Spielszenen gezeigt, die genutzt werden können, um das Spielkonzept von *Wolfenstein: The New Order* genauer in den Blick zu nehmen, das zur Erlangung prototypischen Wissens über das Computerspielgenre des Ego- oder First-Person-Shooters dienen kann. Im Rahmen eines Kompetenzmodells, das das Computerspiel als individuell, sozial und kulturell bedeutsames Handlungsfeld betrachtet, klassifiziert Matthis Kepsler den

Teilbereich der Computerspielanalyse, die sich vor allem gegenstandsbezogen mit spielinhärenten Gestaltungsmöglichkeiten auseinandersetzen soll.³⁶ Die Betrachtung des Genres des First-Person-Shooters mag hierbei insofern von Bedeutung sein, da es in historischer Perspektive sowie in technischer, aber auch kultureller Hinsicht für die heutige Entwicklung von Computerspielen prägend erscheint.³⁷ Für die Herausarbeitung der Strukturelemente des Genres im Unterricht kann aus vergleichender Perspektive analysiert werden: In *Wolfenstein: The New Order* hat man Zugriff auf einen Level des Spiels *Wolfenstein 3D*, das man an einer Stelle als Spiel im Spiel rezipieren, aber auch kostenlos im Internet als HTML5-Game spielen kann.³⁸ Der Fokus sollte hier auf der spielerischen Ebene sowie der räumlich-perspektivischen Darstellung liegen, um die prototypischen Elemente des Genres greifbar zu machen. Hier kann einerseits je nach technischer Ausstattung mit auf Video aufgezeichneten Spieldurchläufen gearbeitet werden, wie sie in hoher Zahl auf Videoplattformen im Internet zu finden sind, andererseits aber auch durch ein exemplarisches Anspielen der Spiele. Als Vergleichsszene zu den Levels aus *Wolfenstein 3D* (Abb. 4) bietet sich der Anfang von *Wolfenstein: The New Order* an, da



Abb. 4: Wolfenstein 3D

36 Vgl. Kepser, Matthis: Computerspielbildung. Auf dem Weg zu einer kompetenzorientierten Didaktik des Computerspiels, in: Boelmann, Jan/Seidler, Andreas (Hrsg.): Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts, Peter Lang: Frankfurt/M. 2013, S. 31–32.

37 Mit Blick auf den Deutschunterricht und die einbezogene Förderung der Medienkompetenz mittels einer medienkritisch-analytischen Herangehensweise ist die Betrachtung der Spielebene ebenso wichtig wie eine Analyse der fiktional-narrativen Ebene. Nur so kann der spezifischen Medialität des Computerspiels Rechnung getragen werden. Vgl. Staiger, Michael: Medienbegriffe – Mediendiskurse – Medienkonzepte. Bausteine einer Deutschdidaktik als Medienkulturdidaktik, Schneider Hohengehren: Baltmannsweiler 2007, S. 211 f.

38 Spielbar unter URL: <http://wolf3d.atw.hu/> (zuletzt abgerufen am: 15. 03. 19).

dieser in Form einzelner Hilfestellungen genauere Auskunft über Steuerung und Interaktionsmöglichkeiten im Spiel liefert. Die Analyse soll hierbei auf beschreibend-vergleichender Ebene ablaufen und kann folgende Fragen zur Orientierung nutzen:

Spielerische Ebene (Spielmechanik): Bedeutende Strukturelemente betreffen die möglichen Spielhandlungen, die von der Spielmechanik gesteuert werden, die im Genre des Shooters vor allem aus der Interaktion mit Waffen besteht, sowie das damit zusammenhängende Spielziel, die Hauptfigur überleben zu lassen.³⁹ Zentrale Fragen können sein: Was machen Spielende im Spiel? Welche Verben beschreiben die wichtigsten Handlungsmöglichkeiten? Wie steuern die Spielenden die Handlungen der Spielfigur im Spiel? Welche Handlungen sind eher weniger präsent? Gibt es ein Spielziel? Ist das Spiel beendet, wenn man das Ziel erreicht hat?⁴⁰

Perspektive/Raumdarstellung: Wichtigstes perspektivisches Strukturelement ist die Sicht aus der Position der Spielfigur.⁴¹ Bezüglich der Raumdarstellung kann weiterhin die starre Organisation der Levels als Merkmal des First-Person-Shooters genannt werden, die mit einer Begrenzung des Schauplatzes durch Hindernisse wie Wände oder Abgründe einhergeht.⁴² Folgende Fragen könnten zur Betrachtung der Raum- und Perspektivenstruktur des Spiels hinleiten: Wie ist der Spielraum visuell gestaltet? Aus welcher Sicht wird gespielt? Wie können die Spielenden sich durch den Spielraum bewegen? Bewegen sich andere Objekte im Spielraum? Wie sind die Objekte im Spielraum angeordnet? Behindern oder helfen sie den Spielenden?⁴³

Wie kein anderes Computerspielgenre ist der First-Person Shooter seit jeher mit kulturellen Diskursen verbunden, die sich in abstrahierter Form vor allen Dingen auf die Darstellung von Gewalt beziehen. Eine solche kulturelle Betrachtung des Computerspiels im Rahmen seines Handlungsfeldes mag neben einer rein gegenstandsorientierten Perspektive ebenso nützlich sein, um Lernenden eine Orientierung in unserer gegenwärtigen Mediengesellschaft zu bieten und gleichzeitig auf Nutzungsebene die eigene Geschmacks- und Urteilsbildung zu fördern.⁴⁴

In Bezug auf den kulturellen Gewaltdiskurs soll vor allen Dingen das Gespür für die ästhetische und spielbezogene Funktion geschärft werden. Hier würde sich beispielsweise ein Vergleich zwischen dem Trailer von *Wolfenstein: The New Order* und einzelnen Spielpassagen (beispielsweise im Prolog des Spiels) anbieten, um einerseits Gewalt als ästhetisches Element der grotesken Übertreibung zu erken-

39 Vgl. Thon: Zur Struktur des Ego-Shooters, S. 26–27.

40 Vgl. Fernandez-Vara, Clara: Introduction to Game Analysis, Routledge: New York/London 2015, S. 97–99.

41 Vgl. Thon: Zur Struktur des Ego-Shooters, S. 25.

42 Vgl. Thon: Zur Struktur des Ego-Shooters, S. 26.

43 Vgl. Fernandez-Vara: Introduction to Game Analysis, S. 104.

44 Vgl. Kepser: Computerspielbildung, S. 32–33.

nen, die durch ein fiktionales Genre gerahmt wird, und sie andererseits ebenso in funktionaler Dimension des Spiels als Feedback-Mechanismus zu begreifen, der das Besiegen eines Gegners anzeigt.

Ein aus dieser ersten funktionalen Betrachtungsweise erwachsener Diskurs ist die Frage der Klassifizierung von Computerspielen als Kunst: Der Kunstanspruch wurde im Fall der Wolfenstein-Reihe vor allen Dingen durch die Verfahren der Selbstzensur aufgrund der bis 2018 nicht angewandten Sozialadäquanzklausel verwehrt. In der Reihe steht die groteske Gewalt, gepaart mit der Darstellung von futuristischen Nationalsozialisten, als postmodernes subversives Arsenal ästhetischer Übertreibung, um ethische Grenzen bewusst zu überschreiten und mit Urteils- und Wertvorstellungen zu spielen.⁴⁵ Wird dem Medium durch eine Zensur ein solcher Zugang untersagt, kann dieser ästhetische Moment verloren gehen. Gleichzeitig sollte in diesem Zusammenhang die Frage von Bedeutung sein, inwieweit eine solch konsequente Anpassung zentrale Momente einer nationalen Erinnerungskultur untergräbt, wie es beispielsweise mit den Referenzen auf die fiktive jüdische Herkunft Blazkowitz' im Spiel oder die Thematisierung des Holocaust in *Wolfenstein II: The New Colossus* der Fall ist. Es könnte hier der von Eugen Pfister aufgeworfenen Frage nachgegangen werden, „ob es quasi ein natürlicher Zugang ist, ein dermaßen traumatisches Ereignis zu allererst in einer überzeichneten und ins Groteske übersteigerten Pulp-Umsetzung zu verarbeiten.“⁴⁶ Diese Frage ist medienübergreifend nicht nur in Bezug auf derartige Gewaltdarstellungen in Computerspiel oder Film von Bedeutung, sondern auch in der Literatur: Mit *Der Nazi und sein Frisör* (1971) veröffentlichte Edgar Hilsenrath ein in der Bundesrepublik Deutschland kontrovers diskutiertes Werk, das in ebenfalls grotesker Manier den Holocaust thematisiert.

7 QUELLEN

[Red.] Pressespiegel zu Wolfenstein: The New Order (PC), (o. J.), online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/pc/wolfenstein-the-new-order> (zuletzt abgerufen am 15. 03. 19).

[Red.]: Sozialadäquanzklausel, (o. J.), in: Brandenburgische Landeszentrale für politische Bildung, online einsehbar unter URL: <https://www.politischebildung-brandenburg.de/lexikon/sozialad%C3%A4quanzklausel> (zuletzt abgerufen am 15. 03. 19).

45 Vgl. Schmeink: Wolfenstein: The New Order [game], S. 59.

46 Pfister, Eugen: „Where the Line of Decency is Drawn“. Imaginationen des Holocaust in digitalen Spielen, 26. 08. 2018, online einsehbar unter URL: <https://spielkult.hypotheses.org/1962> (zuletzt abgerufen am 21. 11. 18).

- Backe, Hans-Joachim: ‚We’re Not Gonna Take It.‘ The Countercultural AAA Aesthetics of Wolfenstein: The New Colossus, DiGRA 2018 Conference: The Game is the Message, 07/2018, online einsehbar unter URL: <http://www.digra.org/digital-library/publications/were-not-gonna-take-it-the-countercultural-aaa-aesthetics-of-wolfenstein-the-new-colossus/> (zuletzt abgerufen am 21. 01.19).
- Dannenberg, Hillary: Fleshing Out the Blend: The Representation of Counterfactuals in Alternate History in Print, Film, and Television Narratives, in: Schneider, Ralf/Hartner, Markus (Hrsg.): Blending and the Study of Narrative. Approaches and Applications, DeGruyter: Berlin/Boston 2012.
- Durst, Uwe: Zur Poetik der parahistorischen Literatur, in: Neohelicon 2, 2004 XXXI.
- Engels, Markus: Spielen und Erzählen: Computerspiele und die Ebenen ihrer Realisierung. Synchron: Heidelberg 2014.
- Fernandez-Vara, Clara: Introduction to Game Analysis, Routledge: New York/London 2015.
- Game ON: Wolfenstein The New Order House of the Rising Sun trailer, 23. 03. 2017, in: YouTube, online einsehbar unter URL: https://www.youtube.com/watch?v=rE2XYILH_xI (zuletzt abgerufen am 17. 01. 20).
- Gray Matter Interactive: Return to Castle Wolfenstein, Activision (Hrsg.), 2001.
- Hayton, Jeff: Digital Nazis. Genre, History and the Displacement of Evil in First-Person Shooters, in: Magilow, Daniel H./Bridges, Elisabeth/Vander Lugt, Kristin T. (Hrsg.): Nazisploitation! The Nazi Image in Low-brow Cinema and Culture, Continuum International Publishing: New York 2011.
- Heckner, Marc-Niclas: Deleting Memory Space. The Gaming of History and the Absence of the Holocaust, in: Torner, Evan/White, William J. (Hrsg.): Immersive Gameplay: Essays on Participatory Media and Role-Playing, McFarland: Jefferson 2012.
- Id Software: Wolfenstein 3D, Apogee Software (Hrsg.), 1992.
- Kepser, Matthis: Computerspielbildung. Auf dem Weg zu einer kompetenzorientierten Didaktik des Computerspiels, in: Boelmann, Jan/Seidler, Andreas (Hrsg.): Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts, Peter Lang: Bern 2013.
- Krah, Hans: Mit fiktionalen Weltmodellen bewusst umgehen. In: Schilcher, Anita/Pissarek, Markus (Hrsg.): Auf dem Weg zur literarischen Kompetenz. Ein Modell literarischen Lernens auf semiotischer Grundlage, Schneider Hohengehren: Baltmannsweiler 2013.
- MachineGames: Wolfenstein II: The New Colossus, Bethesda Softworks (Hrsg.), 2017.
- MachineGames: Wolfenstein: The Old Blood, Bethesda Softworks (Hrsg.), 2015.

- Matty T: „Activision did a crap job with Wolfenstein (2009 remake),“ says Bethesda Staff Member, 30.09.2013, in: Game Busters, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20140423090556/http://gamebusters.info/activision-did-a-crap-job-with-wolfenstein-2009-remake-says-bethesda-staff-member/> (zuletzt abgerufen am 17.05.19).
- Meier, Jan-Niklas: „What are the Nazis really up to?“ Erzählstrukturen des nationalsozialistischen Okkultismus und der Computerspielreihe Wolfenstein, in: *kj&m*, 2017 17.2.
- Muse Software: *Castle Wolfenstein*, Muse Software (Hrsg.), 1981.
- Neitzel, Britta: *Point of View und Point of Action – Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen*, in: Bartels, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.): *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*, Universität Hamburg: 2007.
- Pfister, Eugen: „Where the Line of Decency is Drawn“. *Imaginationen des Holocaust in digitalen Spielen*, 26.09.2018, in: *Spiel-Kultur-Wissenschaften*, online einsehbar unter URL: <https://spielkult.hypothesen.org/1962> (zuletzt abgerufen am 21.11.18).
- Rauscher, Andreas: *Hindernislauf der Attraktionen – Filmische Spielwelten in Shooter-Games*, in: Bopp, Matthias/Wierner, Serjoscha/Nohr, Rolf F. (Hrsg.): *Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung*, LIT: Münster 2009.
- Raven Software: *Wolfenstein, Activision* (Hrsg.), 2009.
- Schmeink, Lars: *Wolfenstein: The New Order [game]*, in: *SFRA Review*, 2014 310.
- Spinner, Kaspar H.: *Literaturunterricht in allen Schulstufen und -formen: Gemeinsamkeiten und Besonderheiten*, in: Rösch, Heidi (Hrsg.): *Literarische Bildung im kompetenzorientierten Deutschunterricht*, Fillibach: Stuttgart 2010.
- Staiger, Michael: *Medienbegriffe – Mediendiskurse – Medienkonzepte. Bausteine einer Deutschdidaktik als Medienkulturdidaktik*, Schneider Hohengehren: Baltmannsweiler 2007.
- Tarantino, Quentin: *Inglourious Basterds*, 2009.
- Thon, Jan-Noël: *Zur Struktur des Ego-Shooters*, in: Bopp, Matthias/Wierner, Serjoscha/Nohr, Rolf F. (Hrsg.): *Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung*, LIT: Münster 2009.