Hakenkreuze in Multiplayer-Shootern

SYMBOLE DES TERRORS WERDEN ZUR DEKO

Mehrspielertitel erfreuen sich an ihrer eigenen Gleichgültigkeit beim Thema Krieg und Nationalsozialismus. NS-Symbole werden so zu Stickern.

Der Autor

Martin Dietrich (@MrMedarion) philosophiert über all die ungenutzten Möglichkeiten des Videospiels. Meistens murmelt er das nur vor sich hin. Jetzt war er aber davon überzeugt, dass die Welt seine Gedanken zur jüngsten Hakenkreuz-Entscheidung der USK erfahren sollten.

In einer nur wenig überraschenden Entscheidung hat die USK der unzensierten Fassung von Post Scriptum: The Bloody Seventh mit Hakenkreuz-Bemalung und SS-Runen die Jugendfreigabe verweigert. Auch wenn sich die Jugendbehörde bisher nicht öffentlich dazu geäußert hat, so liegt der Grund auf der Hand: Die seit Kurzem auch auf Videospiele anwendbare Sozialadäquanzklausel greift hier nach Meinung der USK nicht, denn rein auf Mehrspielerballereien getrimmte Titel lassen jede Auseinandersetzung mit dem Nationalsozialismus vermissen.

»Doppelmoral«, »Verleugnung der eigenen Geschichte« und »Abwertung der Kunstform Videospiel« möchte man da gerne rufen. Doch eigentlich quittiert die USK damit nur das bräsige Schulterzucken vieler Entwickler, wenn sie abseits von möglichst authentischen Waffenmodellen und penibel zusammenrecherchierten Schlachtfeldern das erste Thema Krieg zur unbekümmerten Spielplatzrauferei reduzieren.

Die Reduzierung auf den kleinsten gemeinsamen Nenner

Unstrittig ist, dass Einzelspieler-Erlebnisse wie Attentat 1942 der historischen Dimension gerecht werden und schon viel früher als sozialadäquat hätten gelten müssen. Dazu braucht es keinen halb-dokumentarischen, belehrenden Stil oder anklagende Botschaften. Die internationale Version eines Wolfenstein 2: The New Colossus schafft bei aller Absurdität und Brutalität eine wohl überlegte Offenlegung des schieren Rassen- und Größenwahns des nationalsozialistischen Deutschlands.

Selbst das sich ständig toppen wollende Explosionsfest Call of Duty hat es in all seinen Zweiter-Weltkriegs-Iterationen geschafft, als Minimalkonsens die Nazis und deren Weltanschauung im Singleplayer als klares Feindbild zu präsentieren. Diese Darstellung ist simpel und wenig erhellend, doch darf auch das erlaubt sein. Die Indiana-Jones-Reihe tut in filmischer Form schließlich ebenfalls nicht mehr.

Statt sich dieser bereits etablierten Mittel zu bedienen oder ganz neue Wege zu finden, kriegerische Handlungen zu diskutieren, enden solche Bemühungen oft in der Multiplayer-Lobby. Day of Infamy, Post Scriptum und höchstwahrscheinlich auch Battlefield 5 entziehen dem Zweiten Weltkrieg jegliche Ideologie. Hier stehen sich nicht mehr verschiedene politische Systeme gegenüber, hier nähren keine verführerischen Propagandastimmen die Vorurteile der Soldaten.

Das Hakenkreuz als Deko-Element

Diese Form der Konflikt-Gleichgültigkeit, bei der sich die Achsenmächte und Alliierten nur durch ihr optisches Erscheinungsbild unterscheiden, wird es immer geben, solange es auch Spieler gibt, die dem Medium Videospiel nicht mehr zutrauen und nur nach noch mehr Weltkriegs-Shootern lechzen, die auf jeden Fall so klingen und aussehen sollen wie der Zweite Weltkrieg, aber doch bitte in einem luftleeren Raum mit gesinnungslosen Gegenspielern stattfinden müssen. Selbstverständlich ist das eine Herangehensweise, die viele Stunden Unterhaltung garantieren kann, verengt aber auch gleichzeitig die möglichen Darstellungsformen des virtuellen Kriegs.

Und genau das ist, wie ich finde, die Krux an der Sache, wenn derartige Spiele das Hakenkreuz zeigen dürften. Die Bundesrepublik schärft als Nachfolgestaat des sogenannten Dritten Reichs ein besonderes Bewusstsein für die Gräueltaten der Nazis. Das äußerst sich zum einen darin, dass nur in Ausnahmefällen die Verbreitung von Kennzeichen des Nationalsozialismus' zulässig ist. Dadurch findet keine Verleugnung statt, stattdessen verbinden wir jede Kenntlichmachung von Bannern, Liedern oder Uniformen mit NS-Hintergrund im öffentlichen Raum mit der Erkenntnis, was die Folgen von Rechtsextremismus sind.

Für diese Umstände interessieren sich noch zu wenige Multiplayer-Spiele, sie würden das Hakenkreuz und andere NS-Insignien für ein scheinbar authentisches Kriegsbild zu Dekorationselementen degradieren. Hier findet Auseinandersetzung in geschichtlichen Kulissen statt, aber keine Auseinandersetzung mit Geschichte. Die Bedeutung nationalsozialistischer Symbole nimmt in diesem konstruierten Setting einen zu geringen Platz ein und könnte so jeglichen Schrecken verlieren. ★