

Trotz Realismus und Authentizität

# WO KRIEGSSPIELE SCHWEIGEN



Videospiele werden immer realistischer. Aber gerade die Titel, die sich mit unserer Geschichte befassen, klammern einen wichtigen Teil noch immer (bewusst) aus. Aus Unvermögen? Aus Angst? Wegen des Spielspaßes? Wir suchen Antworten. Von Daniel Ziegner

War. War never changes. Krieg bleibt immer gleich. Mit diesen Worten beginnen die meisten Fallouts. Die Rollenspiele gehören zu den wenigen Titeln, die die Folgen eines Krieges darstellen – eines nuklearen, weltweiten Krieges, der die Menschheit an die Grenze ihrer Existenz bringt. Wesentlich mehr Spiele sind hingegen während eines Krieges angesiedelt. In historischen Settings wie einem Bürger- oder Weltkrieg. In gegenwärtigen Konflikten. Oder in der Zukunft, wo Gewehre mit Laserwaffen und Kampffjets durch Raumschiffe ersetzt werden.

Nur eines bleibt immer gleich: Wir scheinen es zu lieben, Krieg in all seinen Formen nachzuspielen. Als Multiplayer-Shooter zum Stressabbau, als Strategiespiel zur Entspan-

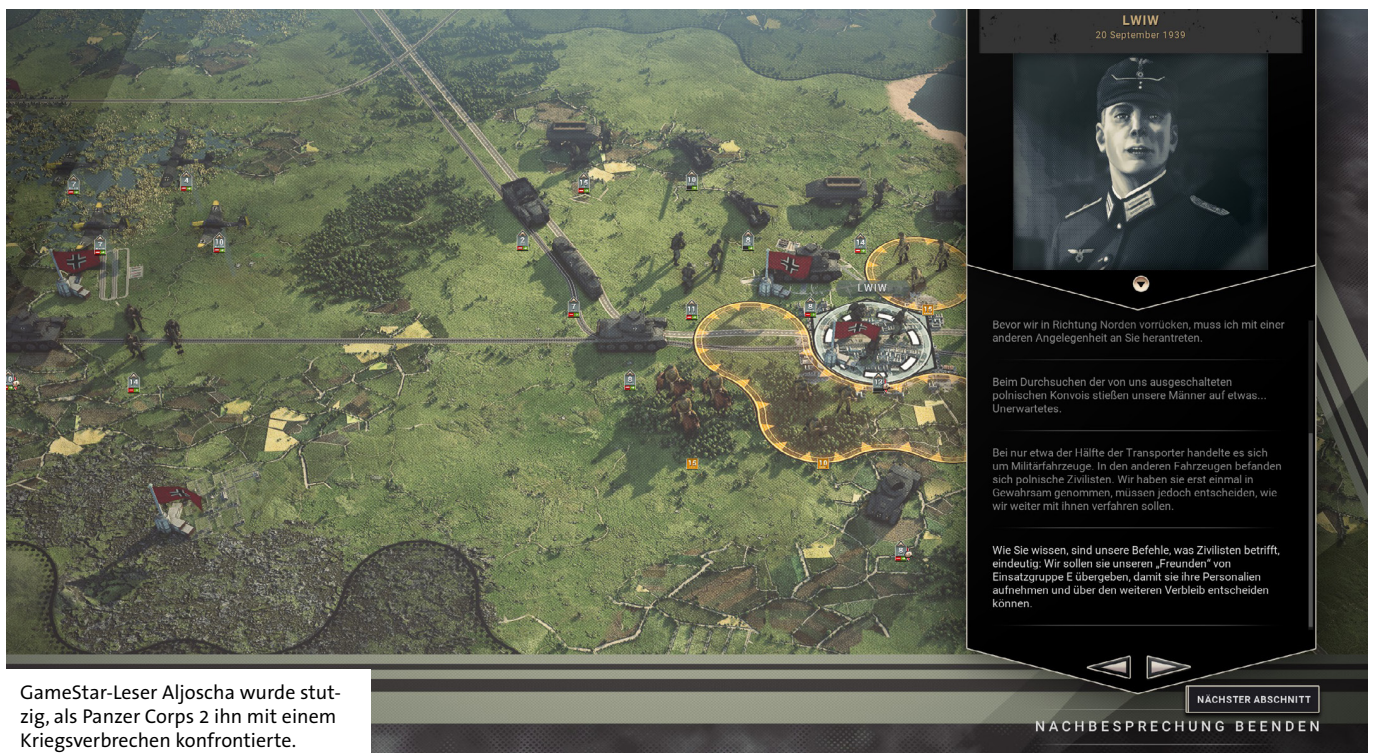
nung, als dramatische Story zur Unterhaltung. Nicht weil Krieg selbst Spaß macht – das würde wohl niemand behaupten –, sondern weil die Spiele so gut sind.

Und doch holt uns die Realität beim Spielen manchmal ein. So stutzt GameStar-Leser Aljoscha B. bei einer Mission in Panzer Corps 2 plötzlich. »Im Zuge der Eroberung von Lwiw stößt man auf einen Zug voller Zivilisten«, schreibt er im Forum über eine Kampagne aus Sicht der Wehrmacht. »Unser Stabsoffizier informiert uns darüber, dass diese an die Einsatzgruppe E übergeben werden sollen.« Was sich auf den ersten Blick wie Flavor-Text liest, beschreibt in Wirklichkeit ein Verbrechen gegen die Menschlichkeit. Denn bei der Einsatzgruppe

E handelt es sich um eine Einheit der SS, die tatsächlich existierte und gezielt Juden und politische Gegner ermordete.

## Wo der Spaß plötzlich aufhört

Die Einsatzgruppen waren ein aktiver Teil in der Umsetzung des Holocaust, des Massenmordes an Millionen in Europa lebenden Jüdinnen und Juden. Allein in Polen, wo die beschriebene Mission aus Panzer Corps 2 spielt, ermordeten diese Einsatzgruppen mehr als 60.000 Menschen. Über die ganze Ostfront ging die Opferzahl in die Million – Juden, Roma, Kommunisten, Menschen mit Behinderung und Kriegsgefangene. Das erfahren Spieler aber nicht vom Entwickler, sondern nur wenn sie im Anschluss die Wi-



GameStar-Leser Aljoscha wurde stutzig, als Panzer Corps 2 ihn mit einem Kriegsverbrechen konfrontierte.

kipedia oder ein Geschichtsbuch studieren. Für Aljoscha wird hier eine Grenze überschritten. »Obwohl das Spiel einen sonst regelmäßig über die historischen Hintergründe der einzelnen Missionen informiert, bleibt es bei den besagten Einsatzgruppen auffällig zurückhaltend«, sagt er. »Gleiches gilt für die zahlreichen Gräueltaten der Wehrmacht, die sonst auch nicht thematisiert werden.« Ob das eine bewusste Entscheidung von Entwickler Flashback Games ist, um eine direkte Erwähnung des Holocaust zu vermeiden, können wir nicht sagen. Trotz mehrmaliger Kontaktversuche gibt es weder vom Entwickler noch von Publisher Slitherine eine Antwort auf die Anfragen der GameStar. Dabei ist Panzer Corps 2 nicht das einzige Spiel, das zwar im Zweiten Weltkrieg angesiedelt ist, aber seine zentralen Gräueltaten und Hintergründe doch lieber verschweigt. Es dauert fast 15 Jahre, bis Call of Duty – eine Serie, die mit Spielen über den Zweiten Weltkrieg groß geworden ist – erstmals die Existenz von Konzentrationslagern erwähnt. Selbst Wolfenstein schafft es erst im dritten Reboot, die jüdische Herkunft von B.J. Blazkowicz zu benennen.

### Teile unserer Vergangenheit

In Deutschland hat das Spiel mit der Vergangenheit eine lange Geschichte. Schon seit



Shooter wie Battlefield 5 inszenieren den Zweiten Weltkrieg als großes Spektakel.

Wolfenstein 3D weiß jeder Gamer, dass er in Spielen zwar auf Nazis schießen darf, aber diese Nazis keine Hakenkreuze auf dem Oberarm tragen dürfen. Mittlerweile gelten hierfür Ausnahmen im Rahmen der Kunstfreiheit, dennoch umgehen viele Entwickler die direkte Assoziation mit der deutschen Seite des Krieges doch lieber großräumig.

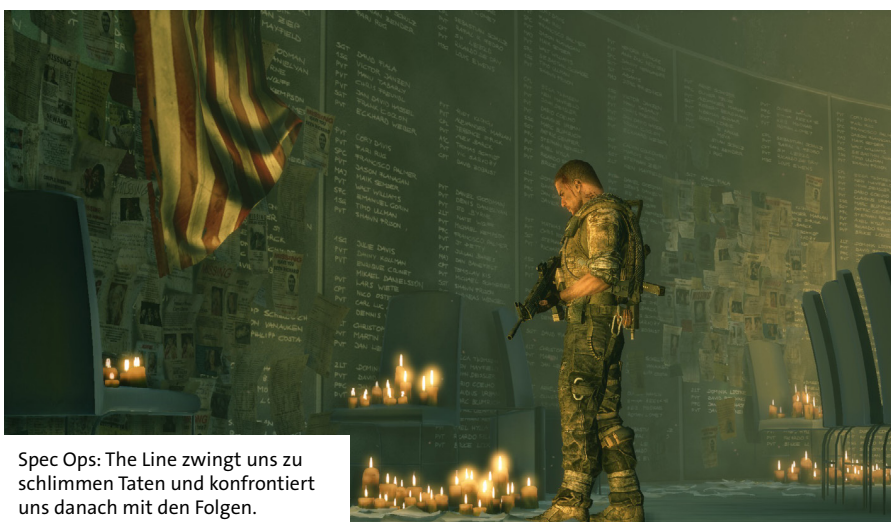
Im Gegensatz dazu ist nicht das Zeigen, sondern das Leugnen des Holocaust hierzulande ebenfalls verboten. »Mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe wird bestraft«, heißt es in Paragraph 130 des

Strafgesetzbuchs, »wer eine unter der Herrschaft des Nationalsozialismus begangene Handlung [...] billigt, leugnet oder verharmlost.« Trotzdem verbergen viele Spiele, die im Zweiten Weltkrieg spielen, nicht nur die verfassungsfeindlichen Symbole des NS-Regimes, sondern auch seine Verbrechen.

Der Journalist Christian Schiffer prangerte das bereits 2017 zum Release von Wolfenstein 2: The New Colossus an. In der lokalisierten Version für den deutschen Markt verschwanden nicht nur die verbotenen Hakenkreuze, sondern auch der Name Hitler und wie schon im Vorgänger The New Order auch jede Erwähnung des Judentums. »Die Macher von Wolfenstein 2: The New Colossus sind in der deutschen Version mindestens 88 Meter über das Ziel hinausgeschossen«, kritisiert Schiffer. »Es ist nun ein Anti-Nazi-Spiel, in dem nicht nur Hitlers Bärtchen wegretuschiert wurde, sondern auch die Opfer der nationalsozialistischen Ideologie.« Bethesda sagt damals, die »Geschichte und der Inhalt dieses Spiels beabsichtigen weder die Billigung, Verherrlichung oder Gutheißung von Denkmustern, Ideologien, Ereignissen, Handlungen, Personen oder Verhaltensweisen des nationalsozialistischen Regimes noch die Verharmlosung der im Namen des Nationalsozialismus begangenen Kriegsverbrechen, Völkermord oder Verbrechen gegen die Menschlichkeit und sollten auch keinesfalls so verstanden werden«. Eine ausufernde Stellungnahme, die absurd scheint. Immerhin positioniert sich kaum ein Spiel so klar antifaschistisch wie die überspitzte Gewaltorgie von Machinegames.



Auch ohne Hakenkreuze in der deutschen Version dürfte jedem sofort klar sein, wer in Wolfenstein die Gegner sind.



Spec Ops: The Line zwingt uns zu schlimmen Taten und konfrontiert uns danach mit den Folgen.

### Nach Auschwitz ein Videospiel zu entwickeln ...

Der lauten Kritik der Auslassung des Holocaust gegenüber steht die Frage, ob ein Unterhaltungsmedium überhaupt geeignet ist, um ein Verbrechen von der Einzigartigkeit des Holocaust darzustellen. Diese Diskussion ist nicht nur auf Spiele beschränkt. »Eine den Opfergruppen angemessene Darstellung des Holocaust ist sicher die größte Herausforderung«, sagt Bastian Dawitz, »das hat seinerzeit die kritische Diskussion um den Film ›Schindlers Liste‹ schon gezeigt.«

Dawitz gehört zum Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele, kurz AKGWDS, in dem Akademiker aus verschiedenen Perspektiven auf die Geschichtsdarstellung in Videospielen blicken.

»Da braucht es als Entwicklerteam schon eine sehr genaue Vision und Dialogoffenheit, insbesondere in Bezug zu Nachfahren von Opfern«, so Dawitz. Als gelungenes Beispiel nennt er eine Sequenz aus *Through the Darkest of Times*, in der Konzentrationslager thematisiert werden, »da man selbst gar nicht vor Ort ist, sondern über eine Zeugin berichtet bekommt, was sie dort erlebt hat«. Die Berliner Entwickler von *Paintbucket Games* haben sich bewusst dagegen entschieden, das Innere des Lagers zu zeigen, machen aber dennoch das Ausmaß der Verbrechen der Nationalsozialisten klar.

Nicht nur Indies, sondern auch bombastische AAA-Shooter trauen sich mittlerweile zaghaft an die düstere Wirklichkeit des Krieges heran. *Call of Duty: WW2* etwa zeigt die Befreiung eines Konzentrationslagers, verzichtet aber darauf, die Gefangenen zu zeigen. Dawitz nennt die Kampagne »Der letzte Tiger« aus *Battlefield 5* als weiteres Beispiel, bei dem man deutsche Soldaten am Kriegsende spielt. Entwickler Dice will damit laut eigener Aussage die menschliche Seite ausloten. Auf die Verbrechen der Wehrmacht wird aber auch hier nicht eingegangen.

In Videospielen steuern wir meistens die Guten. Aber was heißt das, wenn wir die deutsche Seite in einem Weltkriegspiel übernehmen? Trotz guter Absichten können Spiele zum Mythos einer sauberen Wehrmacht beitragen, sie ihre Waffen voll Bewunderung und die Soldaten heldenhaft darstellen oder gar den Holocaust verschweigen. In der Realität wusste ein Wehrmachtsoffizier über die Taten der Einsatzgruppen der SS



Im DLC *Laws of War* legen *Arma-3*-Spieler die Gewehre nieder und steuern die Mitglieder einer Hilfsorganisation.

Bescheid – er hätte den Kontext der Entscheidung in *Panzer Corps 2* also nur zu gut gekannt. Und auch das Szenario des Deserters, der gegen die Wehrmacht kämpft, wie es gerade *War Mongrels* vom umstrittenen Entwickler *Destructive Creations* zeigt, ist historisch äußerst unrealistisch.

**Gamer sind im Grunde gute Menschen**

Dass wir selbst in die Rolle eines Soldaten schlüpfen, unterscheidet Kriegsspiele von Kriegsfilmen. So schauen wir Kriegsverbrechen nicht zu, sondern begehen sie möglicherweise selbst. Hin und wieder nutzen Entwickler das, um ihrem Publikum einen besonders harten Schlag in die Magengrube zu versetzen und die Schrecken des Krieges zu verdeutlichen. *Wer Spec Ops: The Line* gespielt hat, wird wohl nie mehr die Bilder vom weißen Phosphor vergessen, den man selbst verschossen hat.

Aber keine Sorge, nur weil wir gerne Krieg spielen, macht uns das noch lange nicht zu

kriegslüsternden Menschen. Und nur weil es in einem Videospiel Spaß macht, den Abzug zu drücken, wird niemand zum trainierten Scharfschützen. Auch wenn in den späten 90ern und frühen 2000ern eine regelrechte Panik über die Auswirkungen sogenannter Killerspiele ausbrach, hat die Wissenschaft seitdem keinen kausalen Zusammenhang zwischen der Gewaltdarstellung in Spielen (und anderen Medien) und der tatsächlichen Gewaltbereitschaft bei den Konsumierenden entdecken können.

»Früher gab es den Gedanken, dass alle Kinder, die in der Werbung eine lila Kuh gesehen haben, denken, Kühe sind lila«, erzählt Benjamin Götz, Medienpädagoge mit einem Schwerpunkt in der Medienwirkungsforschung, »und das ist halt auch nicht passiert.« Dennoch gehen die Bilder, die wir auf unseren Bildschirmen sehen, nicht an uns vorbei, ohne einen Eindruck zu hinterlassen. Die Medienwirkungsforschung tut genau das, was ihr Name sagt: Sie erforscht diese Wirkung von Medien auf uns Konsumenten.



*Panzer Corps 2* wirbt damit, »hautnah den gesamten Zweiten Weltkrieg« erlebbar zu machen. Aber ist es wirklich der ganze?

»Wir wissen ja«, so Götz, »dass in Rollenspielen, wo sich Leute zwischen Gut und Böse entscheiden können, über 90 Prozent immer den strahlenden Ritter wählen und den guten Weg beschreiten.« Das ist keine nette Anekdote, sondern Ergebnis von Studien. Diese spiegeln die Erkenntnisse aus vielen bewaffneten Konflikten: Menschen sind im Grunde gut. Ein in der Wissenschaft viel diskutierter Bericht des US-Offiziers Samuel Marshall geht davon aus, dass gerade mal ein Viertel der amerikanischen Soldaten im Zweiten Weltkrieg ihre Waffen abgefeuert hätte. Würden solche Zahlen sich in Battlefield oder Call of Duty widerspiegeln, dann wären die Server wohl schnell leergefegt.

### Die Realität geht über Fotorealismus hinaus

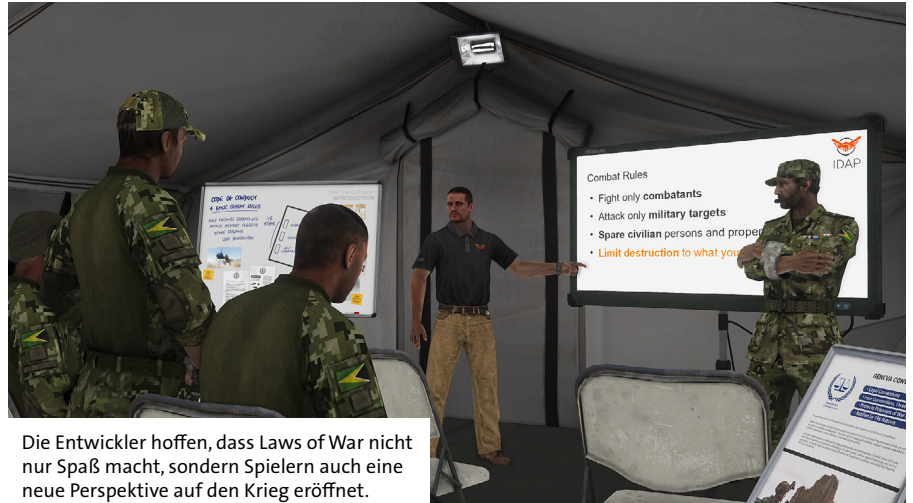
Darin unterscheiden sich echte Kampfeinsätze von der Darstellung in Videospielen. Klickt man in Sudden Strike seine Einheiten an, wird keine davon am Abzug zögern. Und in Shootern ruiniert wohl nur selten ein Gewissenskonflikt die Reaktionszeit bis zum Headshot. Gerade Kriegsspiele werden gern als besonders realistisch beworben, sei es wegen der Grafik oder der physikalischen Berechnung von Geschossen. Mit der Realität des Krieges hat das aber wenig zu tun.

»Der Unterschied bei der Darstellung von Krieg ist ja, dass die wenigsten Menschen tatsächlich einen Krieg gesehen haben«, glaubt Götz. Dadurch könnten die Bilder der Medien – sei es in den Nachrichten oder im Multiplayer – ein Zerrbild der Realität des Krieges schaffen. Götz weiß, wovon er spricht. Vor seiner Arbeit als Medienpädagoge war er acht Jahre lang als Offizier bei der Bundeswehr mit Auslandseinsatz aktiv. »Man will ja gar nicht so wirklich drüber nachdenken, was dann tatsächlich passiert«, sagt er. »Dass da ganz viele Menschen sterben, die absolut nichts damit zu tun haben. Und dass viele Soldaten, wenn der ganze Scheiß vorbei ist, eine posttraumatische Störung haben.«

Einen Krieg oder realen Kampfeinsatz erlebt zu haben, kann den Spaß beim Spielen zunichtemachen. Götz erlebte das selbst auf einer von der Bundeszentrale für politische Bildung veranstalteten Eltern-LAN. »Wir hatten mal einen Teilnehmer, der im Zweiten Weltkrieg schon auf der Welt war«, erzählt er. Teil der LAN war es, Eltern und Großeltern selbst einmal einen Ego-Shooter zocken zu lassen. »Und der hat dann gesagt, das kann er nicht, das triggert ihn zu sehr.«

### Zivile Opfer sind mehr als nur NPCs

Nicht nur die an Gefechten beteiligten Soldatinnen und Soldaten selbst leiden im Krieg, sondern viel mehr noch die normale Bevölkerung. Kein Krieg kommt ohne zivile Opfer aus, und doch, allem Realismus zum Trotz, fehlen diese in den meisten Kriegsspielen komplett. Während in GTA auf dem Weg zur nächsten Mission gleich Dutzende von Fußgängern als Kollateralschaden um-



Die Entwickler hoffen, dass Laws of War nicht nur Spaß macht, sondern Spielern auch eine neue Perspektive auf den Krieg eröffnet.



Das Intro und die Zwischensequenzen kommen als spärlich animierte Comic-Filmchen daher.

gefahren werden, sind die Städte in Shootern und Strategiespielen leerer als während der Ausgangssperren zur Corona-Krise.

This War of Mine bietet eine bekannte Ausnahme, in der wir selbst die Kontrolle über die zivile Bevölkerung in einem Krieg übernehmen können. Ausgerechnet die Militärsimulation Arma 3 ist eine weitere. 2017 erschien der DLC Laws of War und stellte das Spielkonzept auf den Kopf. Statt eines Soldaten spielt man hier das Mitglied einer humanitären Hilfsorganisation, die lose an das ICRC angelehnt ist und mit dem diese Erweiterung in Zusammenarbeit entstand. »Für

mich persönlich war es das erfüllendste Projekt, das ich je gemacht habe«, sagt Joris-Jan van 't Land, Projektleiter bei Bohemia Interactive in Amsterdam.

Schon lange bevor Laws of War den Fokus auf die unbewaffnete Seite des Krieges legte, war die Arma-Serie vielen anderen Spielen in dieser Hinsicht voraus. »Zum Beispiel haben wir bereits versucht, den Einsatz von Sanitätern im Krieg und die Symbolik des Roten Kreuzes korrekt darzustellen«, so van 't Land. »Wir hatten auch schon von Anfang ziemlich krude Mechaniken, die Kollateralschäden handhabten.



Auf YouTube gibt es zahlreiche Kriegsverbrechenvideos aus Arma 3 – aber immerhin wissen die Streamer, dass sie Kriegsverbrechen nachspielen.



Entwickler Sledgehammer Games sagt: »Man wird in Call of Duty niemals einen Nazi spielen.«

Wenn Zivilisten von einem Spieler getötet wurden, gab es irgendwann einen Konflikt, der zur Folge hatte, dass man eine Art Abtrünniger wurde und sogar von den eigenen Soldaten gejagt wurde.«

Auch wenn Laws of War nur ein kleiner DLC mit geringeren Verkaufszahlen als denen mit militaristischen Inhalten war, hatte es eine Auswirkung. »Auf YouTube sehen wir viele Videos von Nutzern, in denen Menschen alle

möglichen Kriegsverbrechen begehen«, erzählt van 't Land. Laws of War ist mit 92 Prozent der am positivsten auf Steam bewertete DLC von Arma. »Nach der Veröffentlichung von Laws of War wurde den Leuten plötzlich bewusst, dass das, was sie taten, eigentlich Kriegsverbrechen waren.« Die YouTuber hätten danach im Grunde genommen immer noch Zivilisten bombardiert, „aber dann haben sie sich über die Tatsache lustig gemacht, dass sie Kriegsverbrechen begangen haben. Es wurde gezeigt, dass es plötzlich ein größeres Bewusstsein dafür gab.«



Bei This War of Mine sind die Protagonisten keine Soldaten, sondern im Kriegsgebiet gefangene Zivilisten. Diese gehören oft zu den größten Opfergruppen.

### Wenn die Realität die Fiktion einholt

Auch weil die Arma-Serie die spielerische Freiheit für solche Kriegsverbrechen bietet, ist sie, mit wenigen Ausnahmen, in fiktionalisierten Ländern angesiedelt. »Ich glaube nicht, dass wir jemals einen aktiven bewaffneten Konflikt nehmen und ein Spiel darüber machen wollen«, sagt Joris-Jan van 't Land. »Auf diese Weise können wir interessante Geschichten erzählen. Ich denke, ein weiterer wichtiger Teil für uns ist, dass wir immer versuchen, nicht schwarz und weiß zu sein wie ein wirklich klarer Feind und eine gute Seite, sondern dieses Grau in uns zu haben, wie man nicht weiß, wer gut oder böse ist. Und wahrscheinlich wechselt das sogar während des Konflikts.«

Als dieser Artikel in der Entstehung ist, gehen neue Bilder vom Krieg in Afghanistan um die Welt. Kämpfer der Taliban haben das Land erneut unter ihre Gewalt gebracht. Die Situation führt auch Spieleentwicklern wie Joris-Jan van 't Land vor Augen, dass ihre Spiele in der echten Welt kein Spiel sind. Mit Missionen wie Operation Arrowhead thematisierte auch Arma schon eine fiktionalisierte Version des Konflikts in Afghanistan.



Svoboda 1945: Liberation gehört zu einer neuen Welle an historisch recherchierten Videospielen.

»Den realen Konflikt zu sehen, ist immer ein Realitätscheck, und es ist natürlich überhaupt nicht schön zu sehen, wie die echten Menschen darunter leiden«, sagt er. Dennoch glaubt van 't Land, dass Spiele ihrem Publikum diese Seite eines Konflikts zeigen können. »Deshalb versuchen wir, die Kriegsführung nicht zu romantisieren und auch die hässlichen Seiten zu zeigen.« Man habe so etwa in Arma 2 Massengräber von Zivilisten dargestellt. Grausame Bilder, vor denen viele Spiele oft zurückschrecken.

Dass er sich in einer widersprüchlichen Situation befindet, weiß van 't Land – am Ende ist auch Arma ein Unterhaltungsprodukt. »Ich denke einfach, dass die Spieler in vielen Fällen reif genug sind, um das zu erkennen«, sagt er, »und sie wissen es zu schätzen, dass das Spiel versucht, das zu tun.« Das sei auch das Feedback, das er von Spielern bekomme. Und es ist möglicherweise einer der Gründe, warum sich das realistische Arma millionenfach verkauft und seit Jahren erfolgreich seine eigene Nische gefunden hat. Zum Realismus der Serie gehört nicht nur eine glaubwürdige Waffenphysik, sondern auch die Folgen eines bewaffneten Konflikts auf seine Umwelt.

### ... und ist es nun okay, Krieg zu spielen?

Das, was Videospiele von Filmen und Büchern unterscheidet, ist die Möglichkeit, eigene Entscheidungen zu treffen. Gerade dadurch sind Spiele mit ihren im Hintergrund ablaufenden Regelwerken perfekt geeignet, um den Krieg darzustellen. »Das Medium gibt es her«, glaubt zumindest Benjamin Götz. »Kein anderes Medium ist geeigneter, um auch moralische Aspekte aufzugreifen, als Games, weil es interaktiv ist und dir Entscheidungsmöglichkeiten gibt.« Das Bei-

Den Versuch, einen respektvollen Umgang mit dem Grauen des Holocaust zu finden, wagte das in Deutschland entwickelte Indie-Spiel Through the Darkest of Times.



spiel von Arma zeigt, dass man auch zivile Opfer und humanitäre Rollen in einem Spiel darstellen kann – solange sich die Entwickler ausreichend mit dem Thema beschäftigen: Bohemia Interactive ließ sich bei Arma vom Internationalen Roten Kreuz beraten, die Weltkriegsspiele wie Attentat 1942 und Svoboda 1945 entstanden in enger Zusammenarbeit mit Historikern.

Dazu muss ein Spiel aber auch ehrlich mit seinem Thema umgehen, anders als beispielsweise Panzer Corps 2, das den Hintergrund des Flüchtlingszugs verschweigt und damit einer echten Auseinandersetzung mit der deutschen Geschichte ausweicht. »Es braucht Mut insbesondere bei kleineren Entwicklern und gleichzeitig eine größere Offenheit auch in den Communities«, so Bastian Dawitz. »Erst dann werden Geschichtsbilder wie das einer sauberen Wehrmacht allmählich verschwinden.«

Für Joris-Jan van 't Land ist entscheidend, dass sich Spieleentwickler mit dem Thema Krieg über die realistische Darstellung von

Waffen hinaus beschäftigen. Er glaubt, dass Laws of War viele Spieler für diese Realität sensibilisieren konnte. »Was am besten funktioniert hat, war, dass wir nicht nur versucht haben, ein Lernspiel zu machen, bei dem man in einem Klassenzimmer sitzt und ein paar Fragen anklickt«, sagt er. »Wir haben es geschafft, das Bewusstsein für das Thema durch das Spiel und das Spielen zu verbreiten.« Und Laws of War habe dabei trotzdem noch Spaß gemacht.

»Inzwischen ist das Medium wie auch viele Rezipienten erwachsen(er) geworden«, ist Dawitz überzeugt. »Es tut sich schon was in den letzten Jahren, und ich bin zuversichtlich, dass diese Entwicklung noch nicht an ihrem Ende angelangt ist.« Letztendlich wird es nur eine Art geben, den richtigen Umgang mit der grausamen Realität des Krieges zu finden: es ausprobieren. Dazu gehört der Mut bei Entwicklern, die Offenheit beim Publikum und der kritische Blick in Rezensionen. Krieg mag immer gleich bleiben. Aber das muss nicht für Spiele über den Krieg gelten. ★



In der umstrittenen Mission »No Russian« sollen wir Zivilisten bei einem Terroranschlag töten – sofern wir die internationale Version spielen.