

War Mongrels

NICHT DIE GANZE GESCHICHTE

In War Mongrels kämpft der Spieler gegen Nazi-Deutschland. Gleichzeitig werden den Entwicklern Antisemitismus, Rassismus und Nationalismus vorgeworfen. Von Daniel Ziegeler

»Die Geschichte wird von den Gewinnern geschrieben«, heißt es nicht nur im Sprichwort, sondern auch in einem Video der Macher von War Mongrels. Mit dem Echtzeittaktikspiel will das polnische Studio Destructive Creations eine eher unbekannt Geschichte des Zweiten Weltkriegs erzählen: die vom Widerstand gegen die Truppen von Wehrmacht und Roter Armee durch die Armia Krajowa, die polnische Heimatarmee. Das Unterfangen von War Mongrels, diesem weniger bekannten Kapitel der polnischen und europäischen Geschichte ein digitales Denkmal zu setzen, klingt löblich – wird jedoch komplizierter, wenn man sich genauer anschaut, wer diese Geschichte erzählt. Destructive Creations sind bekannt als Provokateure, die regelmäßig bewusst Grenzen überschreiten – sei es mit der Inszenierung eines Amoklaufs in Hatred oder mit dem Schießen auf Schlauchboote im Mittelmeer in IS Defense. Nicht nur das, den Gründern des Studios werden außerdem Verbindungen in die nationalistische und rechtsextreme Szene Polens vorgeworfen.

Wir haben War Mongrels durchgespielt und die Darstellung realer historischer Ereignisse gemeinsam mit Historikern analysiert, um herauszufinden, was für eine Geschichte das Spiel schreibt. Hat der politische Hintergrund der Entwickler einen Einfluss auf die Darstellung des Zweiten Weltkriegs, des polnischen Widerstands und des Holocausts? Achtung: Für eine tiefgehende Analyse ist es zwingend notwendig, dass wir das Spiel in seiner Gesamtheit besprechen. Dazu gehört auch das Ende der Geschichte.

Darum geht es in War Mongrels

Die Geschichte von War Mongrels beginnt im Juni 1944 an der Ostfront. Die beiden Wehrmachtssoldaten Manfred und Ewald sind vom zermürbenden Krieg und den Gräueltaten der Deutschen schockiert. Befehlsverweigerung bringt sie in ein Strafbataillon, in dem sie Minen entschärfen sollen. Als die Rote Armee eine Offensive startet, gelingt den beiden die Flucht. Sie gelangen ins litauische Vilnius, wo sie einem Mitglied des

Widerstands begegnen, und erleben mit eigenen Augen die massenhafte Erschießung von Gefangenen in den Wäldern der Stadt. Der Versuch, die Gefangenen zu retten, endet in einem Blutbad. Die Taten sind dennoch genug, dass die beiden von einer Gruppe der polnische Heimatarmee aufgenommen werden. Deren Ziel ist es, weitere Verbrechen der Nazis zu dokumentieren. Im Vernichtungslager Kulmhof befreit Manfred nicht nur den jüdischen Widerstandskämpfer Joachim, sondern sammelt außerdem Beweise für die Durchführung des Holocausts. Dabei wird er erneut selbst Zeuge des Völkermordes. Das Spiel endet inmitten des Warschauer Aufstands, der von deutschen Truppen nach tagelangen Kämpfen niedergeschlagen wird. Die überlebenden Mitglieder des Widerstands werden allerdings nicht von deutschen, sondern sowjetischen Soldaten gefangen genommen. In der letzten Mission im Winter 1944 dringt Manfred allein in ein Gefangenenlager ein, um seine Mitstreiter zu befreien, und findet heraus, dass es Joachim war, der sie an die sowjetische Geheimpolizei verraten hat. Hier stellt War Mongrels die Spielenden vor eine Entscheidung: Lässt Manfred den Überläufer entkommen – oder bringt er ihn um?

»Unsere Protagonisten sind einzigartig.«

Schon vor der Veröffentlichung sorgte War Mongrels für Gesprächsstoff. Dass Angehörige der Wehrmacht an der Ostfront desertierten, war selten; dass sie dann auch noch gegen ihre Kameraden kämpften, nahezu ausgeschlossen. Kritiker befürchteten, dass War Mongrels den Mythos von der »sauberen Wehrmacht« bedienen werde. »Unsere Protagonisten sind in mancher Hinsicht einzigartig«, sagt Michał Flont, der Destructive Creations bei den historischen Details ihrer Geschichte beraten hat. »Manfred basiert auf dem echten Soldaten Manfred Zanker, der aus der Wehrmacht desertierte und sich der polnischen Heimatarmee anschloss.« Sein Kamerad Ewald hingegen ist kein Deutscher, sondern in Pszów geborener Schlesi-

er und wurde 1939 in die Wehrmacht eingezogen. »Viele Schlesier, auch solche, die sich als Polen identifizierten, unterschrieben nach 1939 die Volksliste, um Deportationen, Requisitionen und so weiter zu entgehen«, erklärt Flont. Über die berüchtigte Volksliste unterteilten die Besatzer die polnische Bevölkerung in diejenigen, die ihnen deutsch genug erschienen. »Zu einem gewissen Zeitpunkt wurde die Unterzeichnung der Volksliste sogar von der polnischen Exilregierung empfohlen, um Repressionen zu vermeiden«, sagt Flont.

Der Historiker Stefan Treiber hat Tausende Fallakten von Deserteuren untersucht. Dass beide Protagonisten in Polen geboren sind und Polnisch sprechen, lässt ihr Überlaufen für ihn plausibler erscheinen. »Die emotionale oder nationale Bindung, wie man es auch nennen möchte, an die Wehrmacht und an den Krieg war sicherlich wesentlich geringer«, sagt er über Soldaten, die über die Volksliste in die Wehrmacht eingezogen wurden. Diese Gruppen seien, so Treiber, in ihren Einheiten oft Außenseiter geblieben.

Böser Wolf statt weiße Weste

Flonts Erklärungen sind ein Beispiel dafür, wie genau die Entwickler von War Mongrels auf historische Details geachtet haben. Jede Mission beginnt mit einem präzisen Datum, das die Ereignisse im Spiel in den tatsächlichen Verlauf des Krieges einbettet. Das erste Kapitel in Orscha fällt auf den 23. Juni 1944. Einen Tag zuvor begann Operation Bagration, die Offensive der Roten Armee, die den Krieg an der Ostfront wenden sollte. »Da sieht man, dass die Macher schon sehr intelligent vorgehen«, sagt Stefan Treiber.

Im Interview macht Flont klar, dass er keinesfalls an den Mythos einer sauberen Wehrmacht glaube. So wie die Protagonisten des Spiels wurden wohl die meisten Soldaten Zeugen deutscher Verbrechen. »Aus historischer Sicht ist es auf der Grundlage der heute bekannten Quellen eine sichere Aussage, dass die überwiegende Mehrheit der Wehrmachtssoldaten mit Kriegsverbrechen und Massenmorden in Berührung ge-

Jüdinnen und Juden wurden in der Realität nicht mit dem Zug, sondern Lastwagen nach Kulmhof geschafft. Ein Detail, das im Spiel verändert wurde.

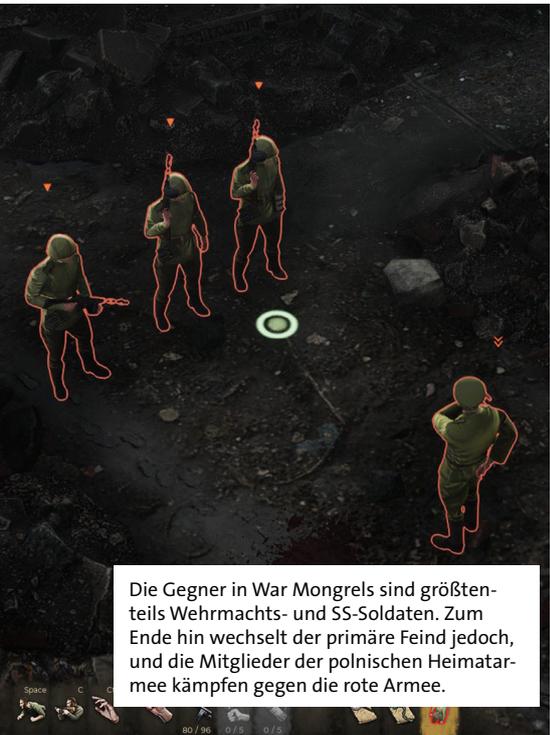
(Quelle: Muzeum Okręgowe w Koninie, Public Domain)



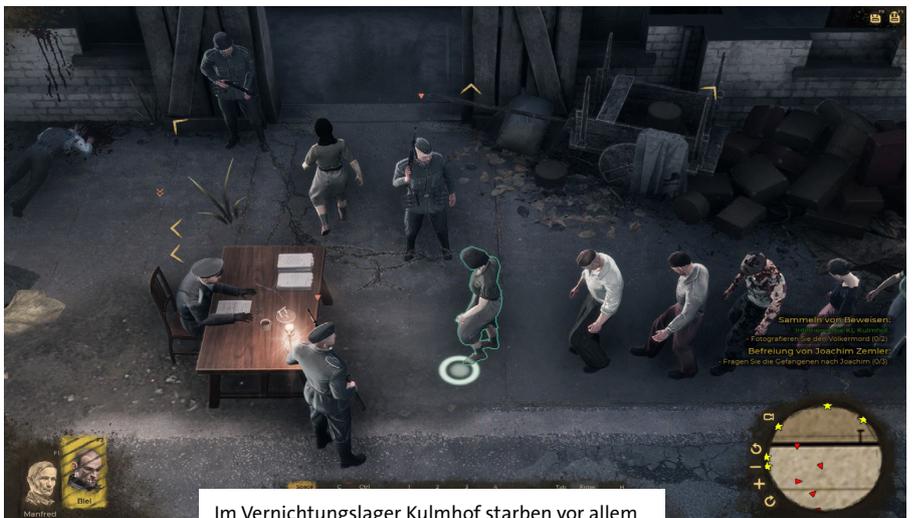
In animierten Zwischensequenzen werden die Nazis zu Monstern. Ein Bild, das ihnen wohl gefallen hätte.

Hold Spacebar to skip

Die Widerstandsgruppe gelangt für einige Missionen ins besetzte Frankreich. Das wirkt im Vergleich zur Ostfront paradiesisch – was die Figuren auch ansprechen.

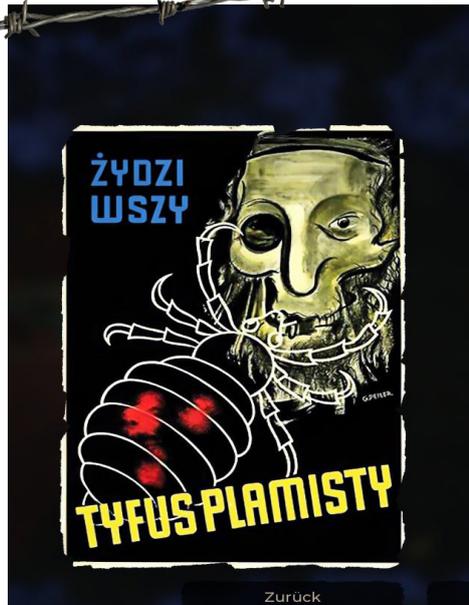


Die Gegner in War Mongrels sind größtenteils Wehrmacht- und SS-Soldaten. Zum Ende hin wechselt der primäre Feind jedoch, und die Mitglieder der polnischen Heimatarmee kämpfen gegen die rote Armee.

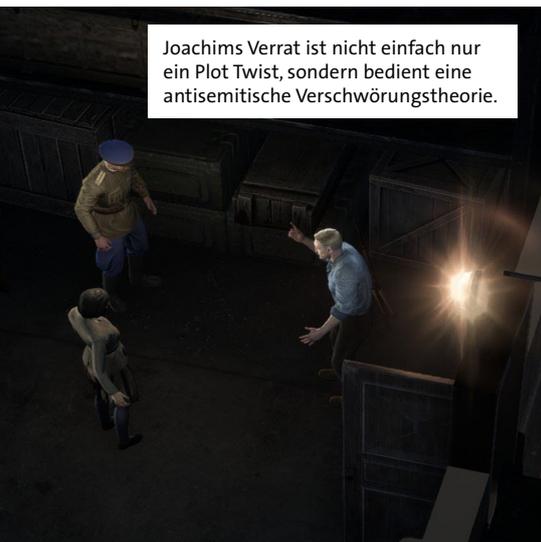


Im Vernichtungslager Kulmhof starben vor allem Jüdinnen und Juden. Wirklich deutlich macht War Mongrels das nur in Texten, nicht im Spiel.





Als optionale Sammelgegenstände sind Briefe, Flyer und auch Propagandaposter in der Spielwelt verteilt. Darunter ist auch eine antisemitische Illustration.



kommen ist«, bestätigt er. »Wenn nicht als Beteiligte, so doch als Zeugen. Theorien über die ritterliche Wehrmacht oder die Mehrheit, die nichts wusste, waren zwar in der Vergangenheit populär, aber sind aus heutiger Sicht unhaltbar.«

Das verharmlosende Bild des einfachen Wehrmachtssoldaten, das etwa durch die »Landser«-Romane lange verbreitet wurde, entsprach nie der Wahrheit. »Was die Verbrechen angeht, da muss man verstehen, dass gerade der Krieg gegen die Sowjetunion von Anfang an ohne jegliche Begrenzungen geführt wurde«, sagt Stefan Treiber. Kriegsrechtliche Rahmen wie die Haager Landkriegsordnung oder Genfer Konvention wurden mit Anweisungen wie dem Kommissarbefehl ignoriert, Kriegsgefangene sofort erschossen. »Der sowjetische Soldat galt nicht als Kamerad«, so Treiber. In War Mongrels wird zumindest angedeutet, dass auch Manfred und Ewald selbst an Verbrechen gegen Kriegsgefangene oder Zivilisten beteiligt waren. »Deshalb habe ich ein wenig über die wenigen Meinungen gelacht, die vor der Veröffentlichung des Spiels aufgetaucht sind, dass wir die Deutschen und ihre Verbrechen beschönigen würden«, kommentiert Flont die Kritik im Vorfeld der Veröffentlichung von War Mongrels und betont, dass das Spiel »sich im Wesentlichen um die Kriegsverbrechen der Nazis dreht«.

Hätte den Nazis gefallen

Tatsächlich macht War Mongrels unmissverständlich klar, dass die Nazis die Bösen sind. Mit dieser Begründung erklärte auch die USK eine Freigabe des Spiels ab 16 Jahren. In animierten Zwischensequenzen verwandeln sich die uniformierten Wehrmachts- und SS-Soldaten immer wieder in alpträumliche, an Wölfe erinnernde Monster. Ausgerechnet dieses Bild dürfte allerdings vielen Neonazis gefallen haben, denkt die Kulturwissenschaftlerin Tabea Widmann von der Universität Konstanz. Sie promoviert dort zur Erinnerungskultur in digitalen Spielen und beschäftigt sich mit der Frage, wie Popkultur unsere Wahrnehmung der Geschichte beeinflusst.

Mit den Bildern der Zwischensequenzen konfrontiert, erkennt Widmann darin eine klare Verbindung zum Wolf Fenris aus der nordischen Mythologie, bei der sich die Nationalsozialisten gerne bedienten. »Das heißt letztlich, dass die Inszenierung mit diesem mythologischen Wolf, in den sich die Nazis verwandeln, in dem Moment Nationalsozialismus als das ultimative ahistorische Böse konstruiert«, so Widmann. »Selbst wenn man in einem Spiel die Nazis als eindeutig böse charakterisiert, aber gleichzeitig solche Mystifizierungsmechanismen bedient, führt man letztlich nationalsozialistische Propaganda fort«, sagt sie.

Die Nazis und ihre Taten werden in War Mongrels zwar unmissverständlich als böse dargestellt, diese Boshaftigkeit wird aber gleichzeitig so überhöht, dass der Feind zu-

mindest in den Zwischensequenzen übermächtig und unmenschlich wirkt. »Und das finde ich unheimlich problematisch, weil dadurch letztlich propagandistische Narrative fortgeführt werden und sich trotzdem in die Vorstellung über den Nationalsozialismus einschreiben«, so Widmann. So beeinflusst die Propaganda sogar heute noch unser Bild von den Nationalsozialisten.

Wenn das KZ zum Klischee wird

An zwei Stellen zeigt War Mongrels die Verbrechen des Holocausts so deutlich wie wohl kaum ein Spiel zuvor. Zum einen beim Massaker von Ponary in Litauen, das bereits in der kostenlosen Demo zu sehen war. Das fertige Spiel geht noch einen Schritt weiter und führt Spieler im siebten Kapitel mit dem Namen »Horror« in das Vernichtungslager Kulmhof in Polen – ein aktiv zur Ermordung von Jüdinnen und Juden eingesetztes Konzentrationslager. Eine Szene, die wir aus Filmen wie Schindlers Liste kennen, aber bis dato nicht aus Videospiele.

Als wir das Kapitel aus War Mongrels gemeinsam mit Widmann spielen, fällt ihr die klischeehafte Inszenierung des Lagers auf. Das Schleichlevel beinhaltet jedes Element, das typischerweise mit einem Konzentrationslager in Verbindung gebracht wird. Deportierte Menschen werden mit einem Zug nach Kulmhof gebracht, SS-Offiziere überwachen das Gelände von einem Herrenhaus aus, auf dem Gelände steht ein Galgen. »Sei es diese gestreifte Häftlingskleidung oder diese Berge mit dem Gepäck, das sind ganz starke Erinnerungsbilder«, kommentiert Widmann. Die Bilder brechen an einigen Stellen sogar mit dem historischen Detailgrad, um den Destructive Creations sonst bemüht sind. So erreichten die Menschen das Vernichtungslager per LKW und nicht per Zug. Auch die gestreifte Kleidung war laut Widmann im Jahr 1944 in den meisten Konzentrationslagern nicht mehr derart einheitlich vorhanden. »Und trotzdem sind hier alle Figuren im Spiel gestreift, eben um wieder diese ikonographisch so wirkungsvolle Figur des KZ-Häftlings zu reproduzieren.«

Aus ihrer Sicht hat das mit der Erwartungshaltung des Publikums an die Darstellung eines Vernichtungslagers zu tun, das vor allem von Spielfilmen geprägt ist. »Eine Tendenz ist, dass wir oder vor allem jüngere Generationen, die mit diesen Bildern und diesen starken Narrativen aus dem medialen Gedächtnis aufwachsen, geneigt sind, Darstellungsästhetiken für Authentizität zu halten«, so Widmann. »Diese sind aber letztlich nicht authentisch, sondern fußen auf unseren Konsumgewohnheiten.« Kurz gesagt: Was wir für eine exakte Nachbildung der Geschichte halten, setzt sich oft aus Medienbildern zusammen.

Den Krieg zeigen, wie er war?

»Von Anfang an wollten wir keine zurückhaltende Darstellung des Krieges zeigen«, sagt Geschichtsberater Michał Flont, »und eine

der Voraussetzungen war, seine Brutalität und Kriegsverbrechen so zu zeigen, wie sie waren.« In zahlreichen Texten, die sich zwischen den Missionen freischalten lassen, versucht War Mongrels über die Hintergründe seiner Geschichte aufzuklären. Alle diese Texte hat Flont selbst geschrieben. In ihnen wird auch immer wieder der nationalsozialistische Völkermord an den europäischen Juden thematisiert. Neueren Schätzungen zufolge wurden im Vernichtungslager Kulmhof allein 150.000 Juden ermordet. Von den 3,3 Millionen jüdischen Polen überlebten lediglich 380.000 den Zweiten Weltkrieg, viele davon durch die Flucht in die Sowjetunion. Etwa die Hälfte aller polnischen Opfer des Zweiten Weltkrieges waren damit Juden. Angesichts dieser Zahlen fällt es auf, dass die jüdischen Opfer vor allem in Textfragmenten erwähnt werden, während in Dialogzeilen fast nur von Polen gesprochen wird.

»Natürlich war Polen zuallererst Opfer der Nazis, und die Mehrzahl der ermordeten Juden waren polnische Staatsbürger«, erklärt Stefan Treiber. Aber auch nichtjüdische Polen hätten natürlich unter rassistischer Verfolgung zu leiden gehabt. »Manchmal ist interessant, was man nicht erzählt, sondern was man weglässt.« Die Betonung verschiebe den Fokus, weg von der jüdischen hin zur polnischen Opferrolle. »Es ist unangenehm, sich mit den Zahlen, mit den Realitäten und den Widersprüchlichkeiten auseinanderzusetzen, weil die natürlich keine eindeutige Antwort geben«, sagt der Historiker über diese komplexe Gemengelage.

Das spielt in einem weiteren Aspekt der Darstellung der beiden Besatzungsmächte, die Polen erst unter sich aufteilten und dann im Krieg verwüsteten, eine Rolle. Auch wenn Spieler größtenteils gegen Nazis kämpfen, sind die ersten und letzten Kapitel von einem anderen Feind eingerahmt: der Roten Armee. Polen hatte fraglos unter Verbrechen beider Großmächte zu leiden, aber dennoch lassen sich diese Verbrechen nicht gegeneinander aufrechnen oder direkt miteinander vergleichen. Dialogzeilen im Spiel stellen immer wieder in Frage, ob es einen fundamentalen Unterschied zwischen den Verbrechen der beiden Besatzer gibt. Obendrein ist in den Textpassagen zwischen den Missionen immer wieder die Rede von Kriegsverbrechen der Alliierten. Letztendlich relativiert War Mongrels mit dieser Gleichsetzung alle Seiten des Krieges – und damit ein Stück weit auch den Nationalsozialismus.

Symbole des Widerstands

Dass man in War Mongrels vor allem gegen deutsche Besatzer kämpft, lässt den Vorwurf nationalistischer und antisemitischer Tendenzen der Entwickler zunächst wie einen Widerspruch wirken. Losgelöst davon lässt sich das Spiel ausgerechnet bei diesem Thema aber nicht bewerten. In einem umfassenden Dossier dokumentierten die Organisationen »Keinen Pixel den Faschisten« und »Gesicht Zeigen« diverse Verbindungen des

Für GameStar schaute sich die Kulturwissenschaftlerin Tabea Widmann War Mongrels' Version des Vernichtungslagers Kulmhof an und hat viele Anmerkungen zur vermeintlichen Authentizität.



Der Geschützturm-Shooter IS Defense war das zweite Spiel von Destructive Creations. Auch wenn die Entwickler beteuern, nur ein Statement gegen Terroristen setzen zu wollen, bedient das Spiel überdeutlich muslimfeindliche Stereotype. (Quelle: Destructive Creations)



Auf einem Teamfoto von Destructive Creations aus dem Jahr 2016 trägt Studiochef Jaroslaw Zieliński (5. v. r.) das Logo der Narodowe Siły Zbrojne. In der antikommunistischen Widerstandsgruppe war auch Antisemitismus verbreitet. (Quelle: Destructive Creations/Keinen Pixel den Faschisten)



ehemaligen Teammitglieds Marcin Kaźmierczak sowie des Geschäftsführers Jaroslaw Zieliński zu rechtspopulistischen bis rechtsextremen Gruppen in sozialen Medien.

Für den Soziologen Rafat Pankowski ist eine Verbindung aus polnischem Widerstand und modernem Rechtsextremismus kein Widerspruch. Er beobachtete über die letzten Jahre eine verstärkte Annäherung. »Viele Symbole des antideutschen Anti-Nazi-Widerstands sind von der extremen Rechten ausgenutzt worden«, sagt er im Interview. »Sogar faschistische Gruppen, die im Zweiten Weltkrieg wahrscheinlich auf der anderen Seite gestanden hätten, benutzen die Symbole des polnischen Widerstands.« Besonders populär ist dabei laut Pankowski ausgerechnet das Logo der Armia Krajowa. Als Beispiel für die wortwörtliche Nähe der Rechten zu diesem Symbol nennt er den Internetfernsehsender wRealu24, der antisemitische und muslimfeindliche Inhalte im PAST-Gebäude in Warschau produziert – einem Gebäude, auf dessen Dach das Logo der polnischen Heimatarmee steht.

»Es wurde in den letzten zehn Jahren übernommen, und zwar nicht nur in Spielen oder online. In polnischen Städten sieht man vor allem junge Männer, die Kleidung mit dieser Art von Symbolik tragen, und leider kann man in neun von zehn Fällen davon ausgehen, dass diese Person rechtsextreme Ansichten vertritt«, sagt Pankowski. Pankowski betont, dass die Symbole des Widerstands an sich eine gute und wichtige Bedeutung hätten, aber sie würden durch die Aneignung »für die radikal nationalistische Botschaft verwendet«. Er ist von dieser Umdeutung der polnischen Geschichte nicht nur frustriert, sondern sieht darin auch eine Gefahr. »Geschichte ist ein sehr wichtiges Propagandainstrument«, so Pankowski.

Ein antisemitisches Klischee als Plot Twist

Eine eindeutig rechtsextreme Ideologie lässt sich in War Mongrels nicht finden. Dennoch ist es am Ende ausgerechnet der einzige jüdische Charakter des Spiels, der zum Verräter wird. »Wir haben Joachim, der auch in der realen Geschichte einen Archetypus hat, benutzt, um ein anderes kontroverses Thema der polnisch-jüdischen Beziehungen anzusprechen«, sagt Michał Flont. Er weiß selbst, dass es sich bei dem Verrat durch die Juden um eine Verschwörungsideologie handelt, die lange zurückreicht.

»Aus historischer Sicht ist der Mythos des jüdischen Bolschewismus und der Verbindungen zwischen dem Judentum und dem Kommunismus weit mehr als eine Paranoia, die nur Hitler im Kopf hatte. Sondern es handelt sich um eine Verschwörungstheorie, die fast seit der ersten Revolution in Russland existiert und auch heute noch populär ist.« Und doch sagt Flont auch: »Es gibt Körnchen der Wahrheit, die diesem Mythos von der Vorkriegszeit bis heute zum Durchbruch verholfen haben.« Diese seien die »Kollaborati-

on eines Teils der jüdischen Minderheit in Polen mit den Sowjets im Jahr 1939 und danach und ein hoher Prozentsatz von Juden im Sicherheitsapparat im kommunistischen Polen nach dem Krieg«, die beide zu einem gewissen Grad zutreffen würden. Dadurch sei in der polnischen Bevölkerung der Eindruck eines massenhaften Verrats durch jüdische Mitbürger entstanden.

Diese antisemitische Idee hat sogar einen eigenen Namen: »Żydokomuna«, Polnisch für »Juden-Kommunismus«. Rafał Pankowski sieht in dem Plot Twist von War Mongrels unabhängig von der Intention einen direkten Zusammenhang mit antisemitischen Stereotypen, die in Polen bis heute lebendig seien. »Diesem Stereotyp zufolge würden also die Juden die Kommunisten unterstützen, weil Juden und Kommunisten fast das Gleiche sind.« Joachim steht am Ende des Spiels in einer sowjetischen Uniform vor Manfred – der Uniform der feindlichen Wachsoldaten. Als Spieler hat man die Wahl, ihn zu töten oder laufen zu lassen. Lässt man Joachim leben, endet das Spiel für Manfred mit einer Gerichtsverhandlung in Israel.

Islamophobie, Transfeindlichkeit

Auch wenn sich Jarosław Zieliński in der Vergangenheit von einzelnen Verbindungen etwa zur Polish Defense League distanziert hat, positioniert sich der Studiochef von Destructive Creations durchaus politisch. Auf seinem Facebook-Profil postet er nach wie vor LGBTQ-feindliche Beiträge und rechtspopulistische Memes. Sein Profilbanner ist eine polnische Fahne, die von den Sternen der Europäischen Union durchlöchert ist – ein Bild, das sich auch auf europakritischen, rechtskonservativen Webseiten finden lässt.

Nationalistische Symbole tauchen auf Zielińskis Profil immer wieder auf, ebenso wie Ablehnung von Transpersonen und Migranten. Im Jahr 2019 kommentierte er etwa, dass Polen in 30 Jahren das nächste Palästina wäre, und verlinkte dazu ein Video, das von YouTube mittlerweile aufgrund von Hassrede gelöscht wurde.

Besonders sticht im Kontext von War Mongrels ein Teamfoto aus dem Jahr 2016 hervor, auf dem Jarosław Zieliński das Logo der Narodowe Siły Zbrojne auf seinem Pullover trägt. Diese Widerstandsgruppe kämpfte während des Zweiten Weltkrieges ebenfalls gegen die deutsche Besatzung und hatte deutlich stärkere antisemitische Tendenzen als andere Widerständler.

»Im Widerstand während des Zweiten Weltkrieges gab es also so viele verschiedene politische Gruppen, die oft miteinander in Konflikt standen«, erläutert Rafał Pankowski. Die Armia Krajowa arbeitete mit der polnischen Exilregierung zusammen, war aber nicht die einzige polnische Widerstandsarmee. »Man kann die wahren Helden im Widerstand finden. Man kann auch einige problematische Figuren finden.«

Auch Flont stimmt zu, dass antisemitische Einstellungen in der eher rechtsgerichteten

Fraktion des Untergrunds wie eben den Nationalen Streitkräften Narodowe Siły Zbrojne stärker ausgeprägt gewesen seien. »In den 1930er Jahren nahmen die antisemitischen Tendenzen in ganz Europa und darüber hinaus zu«, sagt er. »Ein Teil der polnischen Gesellschaft war antisemitisch eingestellt, und vor allem in der zweiten Hälfte der 1930er Jahre, nach dem Tod Pilsudskis, wurden Gesetze erlassen, die darauf abzielten, den Einfluss der jüdischen Minderheit zu begrenzen«, so Flont. Er betont jedoch, dass wie in jedem anderen Kontext die Proportionen entscheidend und antisemitische Einstellungen nicht in der Mehrheit der polnischen Gesellschaft vorhanden gewesen seien. »Der Ausbruch des Krieges ließ nicht alle diese Tendenzen verschwinden.«

Ersetzt nicht die Geschichtsstunde

War Mongrels hat die Chance, die Geschichte der Armia Krajowa, der polnischen Heimatarmee, einem breiten Publikum bekanntzumachen. Ob ausgerechnet Destructive Creations das richtige Team dafür ist? Die Menschen hinter dem Spiel werfen selbst zu viele Fragen auf, sei es die Motivation hinter dem islamfeindlichen IS Defense, die Nähe zu nationalistischen Symbolen oder die unzureichende Distanzierung von Vorwürfen rechtsextremer Verbindungen.

War Mongrels greift mit seiner Story die komplizierte Geschichte eines Landes zwischen zwei Besatzungsmächten auf und setzt sie spielmechanisch auf dieselbe Ebene. Es zeigt Juden als Opfer, aber bedient gleichzeitig das antisemitische Bild des Verräters. Ob absichtlich oder nicht, War Mongrels stellt nicht nur historische Fakten und Daten dar, sondern trifft auch eigene Aussagen über die Vergangenheit.

»Geschichte ist fast immer kompliziert und fast nie schwarz-weiß«, sagt Michał Flont. Das fertige Spiel nimmt sich sehr selbstbewusst einer komplizierten Geschichte an und muss damit auch Kritik an den daraus entstehenden Widersprüchen aushalten. »Authentizität und Verweise sind wichtig, aber letztlich ist jede Form von Präsentation von geschichtlichen, von historischen Fakten eine Deutung«, merkt Tabea Widmann an. Und »es ist keine klare Lüge drin«, beurteilt auch Stefan Treiber seinen Eindruck von War Mongrels. »Es ist ganz viel Wahres drin, aber die Gefährlichkeit ist das Weglassen. Was erwähnen sie nicht?« Aus seiner Sicht sind potenzielle Halbwahrheiten schlimmer als eine Lüge. Bei aller Genauigkeit historischer Daten bietet auch War Mongrels keine neutrale Perspektive auf die Geschichte. Ein plumpes commendodaspiel ist der polnische Commandos-Klon zwar nicht, das bedeutet aber noch lange nicht, dass das Spiel die Vorwürfe des Nationalismus gegen die Entwickler entkräftet.

Denn auch wenn War Mongrels den Holocaust als historische Tatsache zeigt, bedient es am Ende selbst antisemitische Vorurteile und Klischees. Eine klare und glaubwürdige

Distanzierung von den politischen Kommentaren und der Nähe zu problematischen Gruppen des polnischen Widerstands ihres Chefs Jarosław Zieliński bleiben Destructive Creations trotz erneuter Anfrage schuldig. »Wir betrachten das, was er mit seinen Facebook-Freunden besprochen hat, als seine persönliche Angelegenheit«, so das Unternehmen. »Das DC-Team besteht aus einer Gruppe von Personen mit unterschiedlichen Meinungen. Die Freiheit, diese Meinungen zu äußern und sie in einer sicheren Umgebung zu diskutieren, treibt das Team in seiner Kreativität an. Wir wollen nicht, dass unsere Spiele langweilig werden, und unterschiedliche Standpunkte helfen, dies zu verhindern. Wir glauben an Raum für reife Debatten und betrachten das Erzwingen von Meinungen mit Vorurteilen als eine weitere Form der Zensur.« Auf eine Anfrage im Juni 2021 seitens GameStar zu den Vorwürfen von »Kein Pixel den Faschisten« reagierte das Entwicklerstudio folgendermaßen: »Wir haben den dringenden Verdacht, dass wir das Unternehmen, das diesen naiv-armen Verleumdungsartikel in Auftrag gegeben hat, bereits auf Schadenersatz verklagt haben, denn der Zeitpunkt kann nicht zufällig gewählt sein. Das Ausmaß an Arroganz, Ignoranz und Unsinn in diesem Blog übersteigt die Skala. Daher werden wir uns nicht im Detail dazu äußern, aber wir werden weiterhin auf dem Rechtsweg für unsere Rechte kämpfen, obwohl wir ein kleines Studio sind, das zu den Außenseitern gehört.«

Die Geschichte wird nicht nur von den Gewinnern erzählt, sondern von allen, die Geschichten erzählen. Gerade deshalb sollte man immer ganz genau hinschauen, wer das ist – und was sie uns sagen möchten. ★

UNSERE EXPERTEN

STEFAN TREIBER studierte Betriebswirtschaftslehre, Geschichte und Literatur und promovierte 2021 mit dem Thema »Deserteure der Wehrmacht« an der Universität der Bundeswehr in München. Er ist langjähriger Referent an der KZ-Gedenkstätte im bayerischen Dachau.

MICHAŁ FLONT ist Historiker und stand dem Studio Creative Destructions bei der Entwicklung von War Mongrels beratend zur Seite. Er ist aber kein fester Bestandteil des Entwicklerteams.

TABEA WIDMANN ist Kulturwissenschaftlerin an der Universität Konstanz. Sie promoviert dort zur Erinnerungskultur in digitalen Spielen und beschäftigt sich mit der Frage, wie Popkultur unsere Wahrnehmung der Geschichte beeinflusst.

RAFAL PANKOWSKI ist Soziologieprofessor am Collegium Civitas (Warschau) und Mitbegründer der Vereinigung NEVER AGAIN, einer antirassistischen Überwachungsorganisation.