

Historiker über
Atomic Heart

SIND DIE VORWÜRFE BERECHTIGT?

In Atomic Heart schwankt die UdSSR zwischen Utopie und Dystopie. Wir haben einen Historiker gefragt, ob das schon für eine subversive Kritik am System reicht. Von Martin Dietrich

SPOILER-WARNUNG

Um ausführlich die Geschehnisse in Atomic Heart zu besprechen, ist es nötig, die gesamte Story in den Blick zu nehmen. Wenn ihr den Shooter noch nicht gespielt habt, seid gewarnt.

Eines von Wladimir Lenins berühmtesten Zitat lautet: »Kommunismus – das ist Sowjet-Macht plus Elektrifizierung des ganzen Landes.« Damals, ein paar Jahre nach der Oktoberrevolution von 1917, befindet sich Russland in der Übergangsphase von einer bäuerlich geprägten Gesellschaft hin zu einem fortschrittlichen Industriestaat. Das Wort »Elektrifizierung« steht in diesem Sinne für Moderne, Aufbruch und den Sieg des Marxismus. Die Sowjetunion im Spiel At-

omic Heart hat elektrifizierte Fabrikhallen schon lange perfektioniert. In der alternativen Geschichtsschreibung des Spiels ist die UdSSR im Jahr 1955 ein beispielloser Ort der Wunder, wo Roboter das Proletariat befreiten und den sowjetischen Bürgern so die Möglichkeit gaben, die Kolonialisierung des Mars zu planen. Im Zentrum der Geschichte steht das Wundermittel Polymer, mithilfe dessen sich sämtliche physikalischen Gesetze und die bekannte Kalter-Krieg-Konstel-

AUSRÜHEN KÖNNEN WIR UNS, WENN WIR TOT SIND

◇ Geh zum Labor

Zu Beginn besuchen wir ein Mahnmal. Für die Sowjetunion war der Zweite Weltkrieg ein konstituierendes Moment, der auch im aktuellen Russland noch präsent ist.

Der Palast von Sechenov orientiert sich eng am sozialistischen Klassizismus und unterstreicht seine außergewöhnliche Stellung in der Geschichte.

lation biegen lassen. Schon Monate vor Veröffentlichung steht Atomic Heart deswegen in der Kritik, weil die hier präsentierte Selbstverständlichkeit von Hammer und Sichel angesichts der realen Gräueltaten nach dem völkerrechtswidrigen Angriff Russlands auf die Ukraine erschreckend relevant sind. Im Test loben wir das unverbrauchte Design der Welt und bemängeln die plumpe Geschichte, sehen aber insgesamt keine Verherrlichung der Sowjetunion.

Christian Schiffer kommt im Deutschlandfunk zu einem anderen Fazit. Die Allgegenwärtigkeit der sowjetischen Übermachtphantasien macht das Spiel für ihn in aktuellen Kriegszeiten »moralisch unspielbar«. Für Zeit Online zieht Matthias Kreienbrink wiederum Vergleiche zu Bioshock und Wolfenstein. Er argumentiert, dass die

»Überdrehtheit« von Atomic Heart bei Weitem kein Vehikel sei, um die UdSSR in irgendeiner Weise zu entschuldigen. Die ukrainische Regierung fordert in Form des stellvertretenden Digitalministers, Alexander Boryakov, den Verkauf des Spiels einzustellen, weil es unter anderem die sowjetische Ideologie romantisieren.

Es ist eine unglaublich aufgeladene Debatte, die zu Recht die Frage stellt, inwieweit ein Videospiel ein totalitäres System nicht nur als beiläufige Hintergrundtapete nutzt, sondern diesem System bei seiner Rehabilitation sogar hilft, absichtlich oder nicht. Um dieser Frage nachzugehen, haben wir unter anderem dem Historiker Dr. Matthias Wehowski vom Hannah-Arendt-Institut für Totalitarismusforschung in Dresden das

Spiel gezeigt. Dr. Wehowski ist Experte für die Geschichte der Sowjetunion und des zeitgenössischen Russlands.

Detailverliebtheit ohne Akkuratess

Besonders am Anfang präsentiert sich Atomic Heart von seiner erzählerisch interessantesten Seite. Der Hauptcharakter Major Sergei Nechaev, kurz P-3, wohnt einer Parade bei, die mit einer Rede des Polymer-Erfinders Sechenov endet. Die Bezüge zur Bioshock-Reihe mit ihrer dichten Erzählweise scheinen unverblümt durch. Man durchstreift belebte Straßen, an allen Ecken zeigen sich die Menschen von der scheinbaren Utopie begeistert. Friedliche Roboter verteilen leckeres Eis, klären einen gleichzeitig

DIE SHOW MUSS WEITERGEHEN

◊ Erreiche das Theater

Die optisch abwechslungsreiche Spielwelt ist eines der Alleinstellungsmerkmale von Atomic Heart. Rein spielerisch verharret man aber auf Altbekanntem.



Atomic Heart wird für längere Zeit kontrovers bleiben. Die Wirkung einer Spielwelt mit Sowjet-Ästhetik ist angesichts des realen Krieges hochkomplex.



aber auch darüber auf, was es in der Waffenforschung Neues zu berichten gibt.

Die pompöse Bauweise der Gebäudekomplexe entsprächen dem sozialistischen Klassizismus, abwertend auch Zuckerbäckerstil genannt, erzählt uns Dr. Wehowski. Das Hauptquartier von Sechenov sehe beispielsweise dem Campus der Lomonossow-Universität in Moskau oder dem Außenministerium sehr ähnlich. In Russlands Hauptstadt existieren noch weitere Hochhäuser, die aufgrund ihrer identischen Architektur »Die Sieben Schwestern« genannt werden. »Es ist eine Welt, die man irgendwie wiedererkennt, wenn man schon mal in Russland gewesen ist«, sagt Wehowski. Trotz der Detailverliebtheit schert sich Atomic Heart nicht darum, der echten UdSSR so nah wie möglich zu kommen. »Wir haben die ganze Symbolik und Ästhetik, die aber entkernt sind, denn sie ergeben im Kontext des Spiels keinen Sinn mehr«, sagt Wehowski. Juri Gagarin

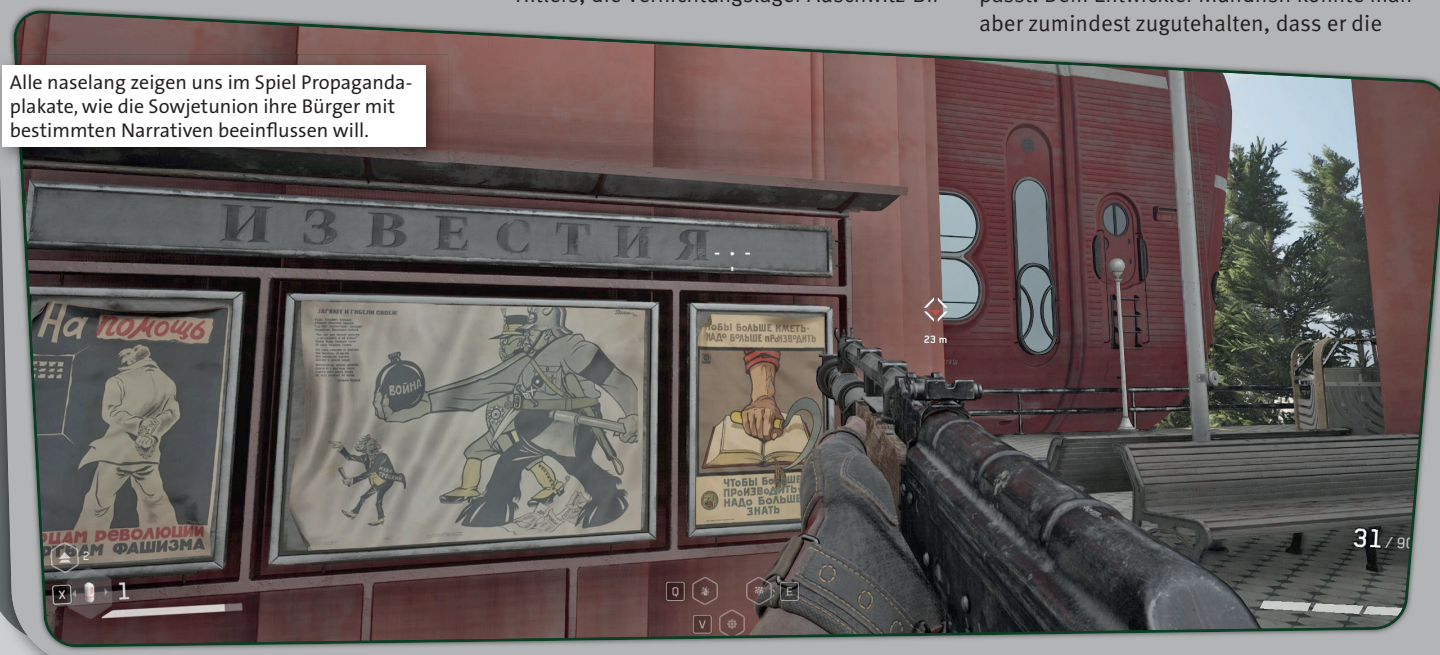
Weltraumflug in der Wostok 1 geschah im Spiel im Jahr 1951 und damit zehn Jahre früher als in der Realität, wodurch Gagarin schon mit zarten 17 Jahren der erste Mensch im Weltall war. Zu Beginn des Spiels umfliegen wir zudem eine gigantische Statue, die ein Schwert sowie ein Atom in den Händen hält. Die Statue sehe den »Mutter Heimat-Monumenten in Wolgograd, Kiew und anderen osteuropäischen Städten ähnlich, bemerkt Wehowski. »Sie wurden gebaut als Erinnerung an den sogenannten Großen vaterländischen Krieg und die Schlacht um Stalingrad.« Statt eines Atoms recken die echten Statuen allerdings einen Schild empor. Ihre Integration in Atomic Heart ist interessant, da der Zweite Weltkrieg deutlich anders verlief. Wie das Artbook und ein Denkmal im Spiel erklären, griff die UdSSR Nazi-Deutschland schon 1939 an und schlug die Streitkräfte der Wehrmacht ein Jahr später vernichtend. Der zerstörerische Ostfeldzug Hitlers, die Vernichtungslager Auschwitz-Bir-

kenau und die Schlacht um Stalingrad dürfte es also nie gegeben haben.

Durch das proaktive Eingreifen der Kommunisten setzt Atomic Heart zudem einen Kontrapunkt zur etablierten Geschichtsschreibung in Russland. »Eines der wesentlichen Elemente der aktuellen russischen Propaganda ist, dass Russland nie in seiner Geschichte Krieg geführt hat. Russland sei immer nur eine Macht gewesen, die sich oder andere verteidigt hat«, erklärt Dr. Wehowski. »Das passt natürlich zur realen Geschichte von 1941, wo man angegriffen wird. Aber es passt natürlich nicht in die Zeit davor, wo man sich zusammen mit dem Deutschen Reich Territorien holte.«

Den Hitler-Stalin-Pakt, die Aufteilung Polens kann Atomic Heart also ignorieren, genauso wie die kurzzeitige Zusammenarbeit der beiden Diktaturen in Russland heute weitestgehend ausgeklammert wird, weil es nicht ins Anti-Aggressoren-Narrativ Putins passt. Dem Entwickler Mundfish könnte man aber zumindest zugutehalten, dass er die

Alle naselang zeigen uns im Spiel Propagandaplakate, wie die Sowjetunion ihre Bürger mit bestimmten Narrativen beeinflussen will.





Sechenovs Kontrahent Molotow teilt sich den Nachnamen mit einem ehemaligen Politiker der UdSSR.

Rolle der UdSSR als imperialistische Weltmacht stärker betont. Besonders wenn man bedenkt, dass sich später das »Atomic Heart«-Programm als Invasionsplan entpuppt, um die USA einzunehmen. Auf der anderen Seite werden diese Kriegspläne vom Spiel nicht weiter kommentiert und fast beiläufig am Ende als Hinweis auf eine Fortsetzung schnell beiseitegeschoben. Zudem untermauert Mundfish das Weltenretterwesen der UdSSR durch die erzählerische Implementierung der »Braunen Pest«.

Nach der Niederlage auf dem Schlachtfeld konzipieren die Nazis im Spiel einen todbringenden Virus, der nur von den schlaun Köpfen im Kreml besiegt werden kann. Auch der Regenwald profitiert vom Altruismus des Einparteiensystems. Wie eine Textnachricht offenbart, arbeiten die Sowjets im Geheimen daran, die durch kapitalistische Ausbeutung beschädigte Lunge der Erde wieder aufzuforsten. Die rote Wissenschaft hat in diesem Spiel einen grünen Daumen.

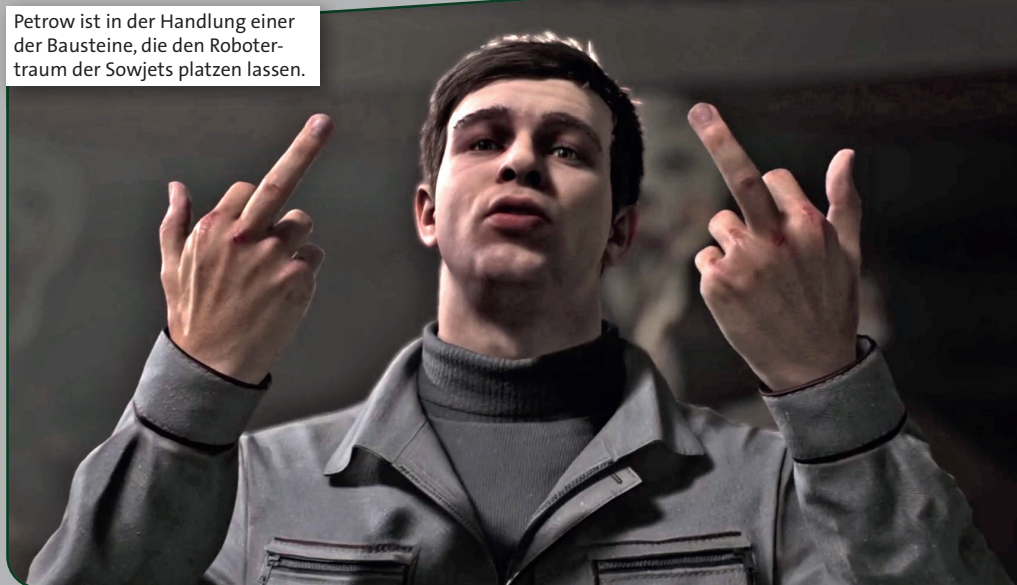
Kosmische Faszination und kybernetische Träume

»Science Reigns Supreme« beschreibt Entwickler Mundfish treffenderweise seine Version einer möglichen Zukunft, indem ein sowjetischer Steve Jobs zuerst die Revolution der Roboter ausruft und dann die Menschheit auf die nächste Bewusstseinsebene hieven will. Sechenovs Kollektiv-Programm soll alle Menschen mithilfe eines Ansteckers am Kopf als ein globales Wesen vereinen. Ein perfekt funktionierender Techno-Organismus, der sich vordefinierten Regeln unterwirft. Ein bisschen so wie das Internet, nur ohne solche Lästigkeiten wie einen freien Willen und demokratische Strukturen. Damit greife Atomic Heart mehrere historische Diskurse auf, erklärt Historiker Wehowski: »Die Idee, dass man durch Technologie das Leben der Menschen verbessert, war sehr präsent in der Sowjetunion. Das war ein wichtiges Legitimationsmuster für dieses System. Es gab einen Technologiekult in Russland.« Noch in der Zarenzeit zu Beginn des 20. Jahrhunderts beweist der Mathema-

tiker Konstantin Tsiolkovskii erstmalig die Machbarkeit von Weltraumflügen. Die Bolschewiki erhoffen sich später, dass nach dem Sturz des Kapitalismus neue Technologien ermöglicht werden und sich einst ferne Utopien der Realität annähern. Der russische Kosmismus, geprägt durch Philosophen wie Nikolai Fedorov, liefert weitere Impulse. Abgeleitet von christlich-orthodoxen Lehren formuliert Fedorov die Wiederauferstehung der Toten als ultimatives Ziel. Technologie gilt dabei als Schlüssel, um nicht nur dem Sensenmann ein Schnippchen zu schlagen, sondern auch um fremde Planeten zu besiedeln, weil irgendwo die ganzen Wiederauferstandenen Platz finden sollen.

Auch in Atomic Heart ist der Tod nicht endgültig. Polymer-Apparate ermöglichen kürzlich Verstorbenen die Kommunikation mit der Außenwelt. Die als Arbeitsbienen eingesetzten Roboter spiegeln wiederum die Wunschvorstellungen der Kybernetik wider. Sowohl in den USA als auch der Sowjetunion entwickelt sich Ende der 1940er-Jahre abwechselnd ein Hype um kybernetische Systeme. Der Mensch und letztlich die Gesellschaft werden als eine Art maschinelles Wesen wahrgenommen, das sich durch eindeutige äußere Reize steuern lässt. In der Sowjetunion gibt es Pläne, eine kyberneti-

Petrow ist in der Handlung einer der Bausteine, die den Robotertraum der Sowjets platzen lassen.



sche Volkswirtschaft dank regionaler Computerzentren in ein perfekt steuer- und planbares System zu verwandeln.

Im Oktober 1961 veröffentlicht der Kybernetiker der Sowjetischen Akademie der Wissenschaften einen Band mit dem Titel »Kybernetik im Dienst des Kommunismus«. Letztlich scheitern die Vorhaben aber, weil sie an der existierenden Machtstruktur rütteln und die Angst vor Arbeitslosigkeit in einer von Robotern beherrschten Arbeitswelt letzten Endes doch zu groß ist. Ein Problem, das in Atomic Heart übrigens die kapitalistischen USA plagt, die die metallenen Arbeitskräfte aus dem Osten importieren.

Wie sehr profitiert Russland von Atomic Heart?

Auf inhaltlicher Ebene greift Atomic Heart den russisch-sowjetischen Zeitgeist von einst umfangreich auf. Die Kontroverse um den Shooter bezieht sich jedoch auch darauf, welche Rolle das heutige Russland bei der Entstehung gespielt hat und heute noch spielt. Zwar präsentiert sich das Entwicklerstudio als internationales Team aus Zypern, seine Wurzeln liegen jedoch in Russland. So zeigen frühe Konzeptvideos, dass schon 2008 erste Ideen für Atomic Heart existieren. Als sich diese Ideen verfestigen und sich um das Jahr 2017 Mundfish gründet, präsentiert man sich dementsprechend als eine lokale Entwicklerbude aus Moskau. Vor Atomic Heart arbeitet Mundfish auch an einem VR-Spiel namens Soviet Lunapark, das die gleiche Sowjet-Stilistik aufweist.

Wie die russische Medienseite RBK berichtet, verkauft Mundfish sein VR-Spiel später für mehrere Millionen Rubel an das russische Unternehmen District Zero, um sich vollständig auf die Entwicklung des Prestigeprojekts Atomic Heart zu konzentrieren. Im Jahr 2021 gibt Mundfish schließlich bekannt, dass der ebenfalls in Zypern ansässige Investmentfond GEM Capital einen Teil der Finanzierung übernommen habe und sich in einigen Staaten Osteuropas um den Vertrieb kümmere. Für die westliche Hemi-

sphäre zeigt sich Focus Home Interactive verantwortlich, außerdem ist Atomic Heart Teil von Microsofts Game Pass.

Gründer und Geschäftsführer von GEM Capital ist Anatolij Paliy, der zuvor mehrere Jahre für das russische Staatsunternehmen Gazprom gearbeitet hat. GEM Capital besitzt mannigfaltige Unternehmensanteile in Russland, auch im Ölsektor. 2019 verkauft GEM Capital die Ölgesellschaft First Oil an den Geschäftsmann Yakov Goldovsky. An dem Deal ist damals die staatlich kontrollierte VTB Bank beteiligt, die sich seit der völkerrechtswidrigen Annexion der Krim im Jahr 2014 auf Sanktionslisten der EU und der USA befindet. Im Interview mit der russischen Medienseite Kommersant erklärt GEM-Capital-Geschäftsführer Paliy, dass ihn an der Spielebranche einerseits natürlich das große Wachstumspotenzial interessiert. »Zweitens haben Spielestudios im Gegensatz zu vielen anderen Venture-Projekten keine Probleme damit, ihre Produkte global zu vertreiben«, sagt Paliy. »Es reicht aus, das Spiel über digitale Wege zu veröffentlichen, womit es Spielern und Spielerinnen auf der ganzen Welt zur Verfügung gestellt wird. Zudem sind die Einnahmen der Studios hauptsächlich in Dollar.«

Können Videospiele durch ihre globale Vertriebsstruktur für russische Spielestudios und Investoren ein Weg sein, westliche Sanktionen zu umgehen? Möglich scheint es. Ohne genaue Kenntnisse der Verträge bleiben uns allerdings auch nur Mutmaßungen, inwieweit der Kauf von Atomic Heart am Ende die russische Staatskasse füllt. Fest steht jedoch, dass der Ukraine-Krieg der gesamten Spielebranche in Russland geschadet hat. Einer nicht-repräsentativen Umfrage der Seite App2Top zufolge haben rund 42 Prozent der befragten Entwickler und Ent-

wicklerinnen im April 2022 das Land bereits verlassen oder planen, dies zu tun.

Ein Spielestudio russischer Herkunft, das allerdings schon seit mehreren Jahren außerhalb des Landes agiert und um Anonymität bat, teilt auf unsere Anfrage mit, dass ihrer Meinung nach eine richtige russische Spieleindustrie schon länger nicht mehr existiert: »Viele russische Unternehmen sind Teil des globalen Markts geworden. Russlands Krieg gegen die Ukraine beschleunigte diesen Prozess. Mitarbeiter ziehen weg, und Unternehmen firmieren sich um. Die in Russland verbliebenen Studios haben sich komplett auf den heimischen Markt ausgerichtet.«

Anfang 2023 berichtet Kommersant, dass sich das russische Digitalministerium mit mehreren Industrievertretern getroffen habe. Dabei soll vor allem die Frage im Raum gestanden haben, ob man durch staatliche Zuschüsse eventuell so etwas wie ein »russisches Electronic Arts« erschaffen

könne, um der strauchelnden Branche vielleicht ein wenig unter die Arme zu greifen.

Der inhärente Widerspruch

Atomic Heart entsteht weit vor solchen nationalen Überlegungen. Sowohl Entwickler Mundfish als auch Publisher Focus Home Interactive geben sich zur ganzen Kontroverse insgesamt äußerst schalllappig. Auch auf Anfragen von GameStar reagierten die beiden Unternehmen nicht. Die Deutung des Story-Shooters geht indes ununterbrochen weiter. Spieler und Spielerinnen entdeckten erst jüngst einige Hintergrundgrafiken, hinter denen sie anti-ukrainische Botschaften vermuten. Steckt dahinter Absicht? Vielleicht. Vielleicht wollen wir aber auch unbedingt sehen, dass das Spiel nichts anderes ist als Kreml-Propaganda. Um den Blick dafür zu schärfen, könnte es helfen, sich wieder dem Spiel als Ganzes zu widmen. Denn selbst wenn sich die Kollektiv-Pläne von Sechenov im Verlauf der Story als totalitäres



Sowjet-Helden wie Marx oder Lenin findet man quer verteilt über die Spielwelt. Interessanterweise ist von Stalin aber nichts zu sehen.



Ganz nach der kybernetischen Wunschvorstellung treffen wir in Atomic Heart eine Gesellschaft, die sich dank Robotern von der Last der schweren Arbeit befreit hat.



Zweite Startcode-Sequenz erstellt. Startcode-Sequenzen stimmen überein.

Unterdrückungswerkzeug herausstellen, das direkt einem Anti-Kommunismus-Werbespot entstammen könnte, ist Atomic Heart damit alles andere als kontra Russland.

Wie Historiker Wehowski erklärt, kann man die Sowjetunion und den Kommunismus in Russland ganz vortrefflich voneinander trennen. »Das ist ein ganz inhärenter Widerspruch, den Putin selbst auch in seinen Reden immer wieder präsentiert. Er sagt einerseits, dass der Kommunismus eine falsche Idee war. Aber in dieser Zeit waren wir [Russland, Anm. d. Red.] Großmacht. In der aktuellen russischen Erinnerungskultur ist der Widerspruch quasi einprogrammiert.«

So bleibt Atomic Heart durchaus anschlussfähig für eine pro-russische Vereinbarung. Die Erzählung eines Wissenschaftlers, dem seine eigene Erfindung über den Kopf wächst, ist so wohlfeil wie Mundfishs Auseinandersetzung mit den Spezifika der sowjetischen Diktatur. »Ich habe das Gefühl, dass man es mit einer generischen Diktatur in sowjetischer Ästhetik zu tun hat«, meint auch Wehowski. Die Charaktere und die Geschichte könnten problemlos in

einem anderen totalitären System stattfinden, ohne dass viel verloren ginge. Kybernetik, Kosmismus und eine korrupte Politikriege im Kreml kommen zwar alle vor, aber in die Tiefe geht davon nichts. Insgesamt erhält das Sowjet-System im Spiel nur ein paar Kratzer durch die Handlungen einiger weniger Figuren. Ob das für eine Huldigung der UdSSR reicht, kann Dr. Wehowski nach Betrachtung des Spiels recht eindeutig beantworten: »Ist es eine Verherrlichung des Sowjet-Systems? Nein. Weil diese Fantasiewelt natürlich sowjetische Elemente aufnimmt, aber jeder, der alt genug ist, das Spiel zu spielen, wird verstehen, dass es sich um eine Fantasy-Science-Fiction-Welt handelt.« Vor zwei Jahren wäre ihm die Antwort aber noch leichter gefallen, sagt Wehowski. Seit Kriegsausbruch hat die sowjetische Ästhetik schließlich eine ganz andere Bedeutungsebene gewonnen. So zeigen unabhängige Medienberichte, dass in von russischen Streitkräften besetzten Gebieten der Ukraine sowjetische Denkmäler wiederaufgebaut und Straßen in Lenin-Straße umbenannt werden. »Wir sehen, dass die Symbole im

Krieg eingesetzt werden. Damit wird der Krieg gerechtfertigt, und diese naive, ironische Distanz zu diesen Symbolen geht natürlich ohne Weiteres nicht mehr.«

Atomic Heart kann nur wenig dafür, dass seine hypothetische Welt einer sowjetischen Vormachtstellung so geschmeidig in die imperialistischen Pläne eines realen Kriegstreibers passen, selbst wenn jeder Mundfish-Mitarbeitende Putin verdammen sollte. Trotzdem wird dieser Vorwurf wohl für immer am Spiel kleben bleiben. Hätten Microsoft und Focus Home Interactive den Vertrieb im Westen nach dem Angriffskrieg Russlands also ablehnen und damit wahrscheinlich bereits existierende Vertriebsverträge brechen sollen? Hätte Team Mundfish spätestens nach der letzten Release-Verschiebung jedwede Erwähnung der Sowjetunion ersetzen sollen, wenn es sich sowieso nur derart oberflächlich mit dem Thema beschäftigt? Klar mutet das ein wenig utopisch an. Aber womöglich sind Utopien im Gegensatz zu dem, was uns Atomic Heart zeigt, mit etwas Anstrengung ja doch möglich. ★

Kritisiert Atomic Heart die totalitäre Seite der UdSSR, indem das Kollektiv-Programm als Waffe gezeigt wird, den freien Willen jedes Menschen auszulöschen?

