

Geschichte in Spielen, Teil 2

# SPIELERISCH GESCHICHTE LERNEN

Spiele stellen Geschichte sehr unterschiedlich und meist nur ausschnitthaft dar – können wir trotzdem etwas daraus lernen? Und wie weit geht die Verantwortung der Entwickler, etwa wenn es um die Darstellung von Kriegen geht? Von Denis Gießler und Michael Graf

Im ersten Teil unseres Reports haben wir illustriert, wie unterschiedlich Spiele Geschichte abbilden, vom Aufbauklassiker Kaiser bis zu Assassin's Creed Syndicate. Allerdings schneiden sich Designer die historischen Begebenheiten oft zurecht – klar, der Spaß geht vor. Können wir von Historienspielen dennoch etwas lernen? Angela Schwarz, Professorin für Neuere und Neueste Geschichte an der Uni Siegen, sagt ja. Spiele, erklärt sie, eignen sich gut dazu, Interesse für geschichtliche Zusammenhän-

ge zu wecken: »Sie vermitteln nicht so viel Wissen wie schulische oder wissenschaftliche Werke, müssen sie als Unterhaltungsangebote aber auch nicht. Trotzdem bringen sie den Spielern ›Geschichte‹ näher.« Noch gibt es zwar keine Studien, die belegen, welche Infos dabei wirklich hängenbleiben. Folgt man aber unserer Umfrage zum Thema, konnten von rund 4.000 befragten GameStar-Lesern etwa 80 Prozent etwas aus Historienspielen mitnehmen. Ein Teilnehmer erzählt gar, er verdanke Spielen seine guten Noten

im Geschichtsunterricht. »Ohne Assassin's Creed Unity hätte ich mich wohl nie freiwillig mit der Französischen Revolution beschäftigt«, ergänzt ein anderer. Allerdings kannten sich 63 Prozent der Befragten bereits vorher im jeweiligen Szenario aus: Wer schon etwas über das alte Rom weiß, ist auch eher geneigt, Rome 2 zu spielen. Die historischen Ereignisse im Spiel wecken dann aber vielleicht das Interesse, sich tiefergehend mit der Thematik zu beschäftigen. Was war noch gleich die Heeresreform des Marius?

Zugleich steht die Hälfte der Befragten Historienspielen kritisch gegenüber und glaubt nicht alles: »Nur weil ein Spiel ein historisches Ereignis darstellen will, muss es sich nicht mal ansatzweise als Lehrmaterial eignen«, warnt ein Spieler. Bei der Darstellung



Die Civilization-Serie, hier der sechste Teil, führt unbewusst das Geschichtsbild des 19. Jahrhunderts fort: Hier existieren in der Steinzeit schon Nationalstaaten und homogene Völker.



Eingeborene Völker stellt Civilization als »Barbaren« dar, die der Zivilisation im Weg stehen.



Wer schon etwas über römische Geschichte weiß, ist auch eher geneigt, Rome 2 zu spielen.



Assassin's Creed Unity portraitiert den Revolutionär Maximilien de Robespierre als Tyrannen. Das erzürnt französische Linkspolitiker.



In Company of Heroes 2 verheizt die Sowjetarmee ihre Rekruten. Russische Politiker kritisierten, das »diskreditiere russische Soldaten«.

von Geschichte nähmen sich Spiele zu viele Freiheiten, als dass man direkt etwas davon lernen könne. Bei vermeintlichen Fakten bestehe stets die Gefahr, dass sie schlampig recherchiert seien. Knapp 80 Prozent der Befragten fanden sogar Fehler in historischen Spielen, zugleich sehen mehr als 50 Prozent Entwickler in der moralischen Pflicht, Geschichte korrekt darzustellen. Der Historiker Martin Bayer erklärt das damit, dass

Geschichte ein Teil unserer jeweiligen Identität ist: Die Perspektive, aus der wir die Vergangenheit betrachten, bestimme, wie wir die Gegenwart sehen. Gleichzeitig wollen wir nicht getäuscht werden: »Die Sehnsucht nach Authentizität und einer wie auch immer gearteten Verlässlichkeit spielt auch eine Rolle«, führt Bayer aus. Spiele seien eben nicht »nur« Filme – ihre Interaktivität gibt uns das Gefühl, tatsächlich die »echte« Vergangenheit nachzuerleben. Doch laut Bayer seien sich viele Entwickler dieser Verantwortung nicht ausreichend bewusst: »Ja, es sind »nur« Spiele, so, wie es eben auch »nur« Filme

gibt – aber nicht wenige Leute beziehen nun einmal ihr Wissen über historische Ereignisse aus diesen Medien.« Und dazu kommen neuerdings auch politische Inhalte.

### Unterschiedliche Perspektiven

Großen Wert legen die Umfrageteilnehmer vor allem auf die korrekte Darstellung von historischen Persönlichkeiten, laut unserer Umfrage knapp 40 Prozent. Aber wie stellt man eine historische Figur »korrekt« dar? Eine schwierige Frage, hat jedes Land doch eine eigene Perspektive, die sich mit der Zeit sogar ändern kann. In Deutschland ver-

## Atomkrieg als Spiel

Schon der Untertitel von DefCon könnte nicht provokativer sein: »Everybody dies – The world's first genocide'em up«. Im Echtzeit-Strategiespiel von 2006 führt der Spieler einen Nuklearkrieg. Zunächst bringt man seine Einheiten in Stellung, dann startet man die Atomraketen. Die Darstellung ist abstrakt:



Wenn in Defcon der Nuklearkrieg ausbricht, wirkt das abstrakt. Wenn dann aber im Sekundentakt millionenhohe Opferzahlen aufploppen, wird einem doch mulmig.

Städte sind weiße Punkte, Raketen kleine Symbole und Atomexplosionen große, weiße Flecken. Opferzahlen werden in schlichten Zahlenwerten gezeigt, etwa »San Francisco: 6,9 Millionen Tote«. Vom Look orientiert sich DefCon eindeutig am Film »WarGames« von 1983, in dem ein jugendlicher Hacker unwissentlich das amerikanische Atomwaffenarsenal steuert und beinahe einen Atomkrieg auslöst. Sollte man einen derart kritischen Stoff aber in einem Spiel umsetzen? Martin Bayer hält den Ansatz für ebenso interessant wie sinnvoll: »DefCon lotet ethisch Grenzen aus. Im allerbesten Fall hat der eigene Staat die geringsten Verluste – dummerweise ist die Welt zerstört. Am Ende haben alle verloren.« Der pechschwarze Humor sei ein ideales Mittel, um dem Spieler die Absurdität eines thermonuklearen geführten Weltkrieges vor Augen zu führen. »Ein solcher Krieg wäre Wahnsinn, doch ein Spiel darüber ist es nicht,



In Civilization 5 sind Nuklearschläge vergleichsweise harmlos. Sie verkleinern zwar Städte, ihre verheerende Wirkung wird dadurch aber kaum veranschaulicht.

im Gegenteil, es regt zum Nachdenken an.« Am Ende müsse jedoch der Spieler jedoch selbst darüber entscheiden, inwiefern es Interesse weckt. Bayer sieht bei DefCon jedenfalls nicht die Gefahr, dass man am Ende zum Atomkriegsbefürworter wird.

ehrte man etwa Otto von Bismarck bis Mitte des 20. Jahrhunderts als Nationalhelden, in Frankreich stand man ihm lange Zeit feindlich gegenüber, weil er maßgeblich für den deutsch-französischen Krieg von 1870/71 verantwortlich war. Spiele spiegeln solche Perspektiven wider – und verursachen damit vermehrt Kontroversen. So kritisierten zwei französische Linkspolitiker die Darstellung von Maximilien de Robespierre in Assassin's Creed Unity. Der Jakobiner wird von vielen Franzosen entweder als Revolutionsheld oder rücksichtsloser Radikaler angesehen, selbst Historiker diskutieren kontrovers, oft geleitet von eigenen politischen Überzeugungen. Ubisoft entschied sich in Unity dafür, Robespierre als blutdürstigen Tyrannen darzustellen. Der französische Europaabgeordnete Jean-Luc Melenchon bezeichnete das als »Propaganda gegen das Volk. Ein Mann, der in einer Phase der Revolution unser Befreier war, wird als Monster porträtiert.« Unity sei Teil der kapitalistischen Verschwörung, die Geschichte umzuschreiben und jene zu glorifizieren, die damals eigentlich verloren haben. Ein Spiel entwickelt sich zum Politikum. Zumindest in Frankreich, anderswo ist Robespierre weniger bekannt.

Deutlich internationaler ist 2013 die Aufregung über den Panzer-Shooter World of Tanks. Denn seit dem Update 8.8 können weltweit alle Spieler ihre Stahlkolosse mit sowjetischen Kampfslogans wie »Für Stalin« verzieren, die zuvor nur auf russischen Servern erlaubt waren. Diese Änderung erzürnt



Westliche World-of-Tanks-Spieler sind verärgert, als Wargaming auf ihren Servern gestattet, Panzer mit Slogans wie »Für Stalin« zu verzieren.

Teile der europäischen Community, vor allem in Polen, wo der sowjetische Diktator als Tyrann und Verbrecher betrachtet wird. Denn Stalins Soldaten marschierten im September 1939 in Ostpolen ein, während die polnische Armee im Westen die deutschen Invasoren bekämpfte. Die besetzten Gebiete wurden in die Sowjetunion eingegliedert, die Sowjets begingen Kriegsverbrechen und schalteten »Klassenfeinde« mit Massenverhaftungen und Deportationen aus. In Russland sowie Weißrussland hingegen betrachten viele Menschen Stalin als Sinnbild für ein starkes Vaterland – schließlich hat er die Sowjetunion im Zweiten Weltkrieg vor den Deutschen gerettet, die Schätzungen zufolge über 25

Millionen sowjetische Soldaten und Zivilisten getötet haben. Zugleich fielen Stalins Säuberungsaktionen über sechs Millionen Sowjetbürger zum Opfer – darf man so jemanden in einem Spiel glorifizieren? Wargaming weist den Vorwurf der Verherrlichung im World-of-Tanks-Blog von sich: Man sei sich bewusst, dass Stalin »keine unkontroverse Person« sei, hier gehe es jedoch um »historische Genauigkeit«. Deutsche Slogans gibt es auch, aber ohne Bezüge auf Hitler oder verfassungsfeindliche Symbole.

Zur selben Zeit störten sich viele russische Spieler an der Darstellung ihrer Vorfahren in Company of Heroes 2, im Weltkriegs-Strategiespiel muss die Sowjetarmee ihre

## Geschichte in Serious Games

Wer spielerisch Geschichte erleben will, greift am besten zu Serious Games – denn die sollen gezielt historisches Wissen vermitteln. Ein Genre-Meilenstein ist die Nahost-Konfliktsimulation PeaceMaker von 2007. Darin übernimmt man die Rolle des palästinensischen Präsidenten oder des israelischen Premierministers und muss finanzielle, diplomatische sowie militärische Probleme lösen, um Frieden zu stiften. 2013 wiederum programmierten sechs Spieldesign-Studenten einen Nachbau von London in der Cry-Engine 3. Dazu besuchten sie mehrere Archive, um die englische Metropole vor dem großen Brand von 1666 authentisch zu rekonstruieren. Es gibt aber keinerlei Story oder Missionen. Im selben Jahr programmierte ein Münchner Spieldesign-Student ein Spiel namens Anne Frank, eine Art Serious Game über die letzten Jahre der jungen Jüdin, die 1945 von den Nazis ermordet wurde. Das Point & Click-Adventure Czechoslovakia: 38-39 von 2014 hingegen zeigt aus verschiedenen Perspektiven die Unterdrückung der Bevölkerung durch die Nationalsozialisten und die Kommunisten. An eines der kontroversesten Themen wagt sich der Titel Imagination is The Only Escape: den Holocaust. Entwickler Luc Bernard und sein Team wollen sich dem organisierten Massenmord in abstrakter Comicgrafik nähern. Bisher konnte das jedoch nicht realisiert werden, die Crowdfunding-Kampagne lief im Oktober 2013 erfolglos aus.





Battlefield 1 behandelt den Ersten Weltkrieg, stellt den in Wahrheit zermürbenden Grabenkampf aber sehr dynamisch und damit unhistorisch dar. Der Spielspaß geht vor.

Weltkriegs-Shooter wie das erste Call of Duty orientieren sich oft an Filmszenen.

Rekruten regelrecht verheizen, das Leben einzelner Soldaten ist wertlos. Der Aufschrei schallt bis ins Kultusministerium: Company of Heroes 2 »verdreh historische Fakten« und »diskreditiere den russischen Soldaten«, bekräftigt dessen Sprecher Arseny Mironov. Der Publisher Sega stoppt daraufhin den Verkauf in Russland. »Wir erwarten von Spieleherstellern die realistische und historisch genaue Wiedergabe der Ereignisse, fordert Mironov. »Ein Spiel muss nicht nur für Unterhaltung sorgen, sondern auch lehrreich und förderlich für die patriotische Erziehung sein.« Wir wollen nicht bewerten, wer womit Recht hat. Allerdings zeigen all diese Episoden, dass auch Spiele dazu dienen können, ein politisch bevorzugtes Geschichtsbild zu vermitteln – bislang kam diese Aufgabe vor allem Büchern und Filmen zu.

### Unkritisch, aber spaßig

Zugleich spiegeln Spiele das Geschichtsverständnis ihrer Macher wider. »Entwickler bringen eigene Vorstellungen von Geschichte aus Büchern und Filmen mit und bauen auf vorhandenem Wissen auf«, erklärt Angela Schwarz. Das färbe auf die Spieler ab: Wer bekannte Motive wiedertrifft, identifiziert sich schneller mit dem Stoff. Beispielsweise, wenn er in einem Römerspiel Julius Caesar begegnet. Allzu sehr in die Tiefe müssen Entwickler nicht mal gehen, schließlich werde Geschichte in der Öffentlichkeit laut Schwarz meist

als bloße »Aneinanderreihung von Fakten« verstanden: »So lange Ereignisse, Jahreszahlen und Namen stimmen, ist das für die meisten Spieler schon authentisch genug.« Bestehende Vorstellungen würden von Spielen selten kritisch hinterfragt, sondern eher weitergetragen, darunter die Idee von der linearen Weiterentwicklung einer Gesellschaft oder die vom Krieg als natürliches Streben nach Macht. In der Geschichtswissenschaft gelten diese Konstrukte mittlerweile als veraltet. Die Vergangenheit ist nicht so simpel, wie man oft denkt.

Ausgerechnet Civilization spiegelt dabei einige von Schwarz' Kritikpunkten wider, auch andere Spieler wie der Youtuber und Journalist Chris Franklin alias »Errant Signal« kritisieren die beliebte Strategieserie für ihre Darstellung der Menschheitsgeschichte. Beispielsweise existieren hier in der Steinzeit bereits Nationalstaaten, obwohl dieses Konzept überhaupt erst im 19. Jahrhundert entstand. Akteure im Spiel seien keine Menschen, sondern ebenfalls homogene Nationen. Damit knüpft der Entwickler Firaxis – unbewusst – an das Geschichtsverständnis des 19. Jahrhunderts an: Die Vergangenheit und der Nationalismus dienten damals als Legitimation für Politik à la »Dieser oder jener Landstrich gehörte schon vor Jahrtausenden ›uns‹, also muss er uns wieder gehören!« – auch wenn dieses ›uns‹, also der eigentliche Staat, vor Jahrtausenden noch nicht existierte. Bei-

spielsweise inszenierten sich die italienischen Faschisten unter Benito Mussolini als Erben des antiken Roms und beanspruchten die Vorherrschaft über das Mittelmeer. Dieser »Erbschaftsgedanke« schürte zudem ein Überlegenheitsgefühl gegenüber anderen Völkern und legitimierte auch die Errichtung von Kolonien, Imperialismus genannt. Civilization führt das bei den Ureinwohnern weiter: Zum Beginn einer Partie stehen die als »Barbaren« der »Zivilisation« im Weg und müssen bekämpft werden. All das soll kein Vorwurf an Firaxis sein, natürlich steht für die Entwickler der Spaß an erster Stelle. Nicht umsonst zogen die Civilization-Erfinder Sid Meier und Bruce Shelley 1990 ein Geschichtsbuch für Kinder zurate, als sie überlegten, welche Anführer, Völker, Weltwunder und Technologien sie ins Spiel packen sollten. Wenn sie versucht hätten, alle Facetten der Menschheitsgeschichte wirklichkeitsnah abzubilden, wären sie vermutlich verrückt geworden. Oder Civilization unspielbar. Warum wir diesen Exkurs trotzdem wagen? Um zu zeigen, wie Spiele unabsehlich ein verzerrtes Geschichtsbild formen und bestätigen können.

### Kann Rassismus »passen«?

Ein weiteres Beispiel dafür, dass das gar nicht böse gemeint sein muss, erleben wir auf der letzten Game Developer Conference in San Francisco. Dort wird Chris King, der beim schwedischen Studio Paradox unter



Valiant Hearts zeigt den Ersten Weltkrieg von allen Seiten, auch von der deutschen. Der deutsche Oberbefehlshaber ist aber klischeehaft.



Kriegsverherrlichung möchte der Historiker Martin Bayer Kriegsspielen nicht im Allgemeinen vorwerfen. Kritisch werde es nur dann, wenn ein Spiel behauptet, authentisch zu sein – wie *Brothers in Arms*.

anderem am Kolonialmacht-Strategiespiel *Victoria 2* gearbeitet hat, nach einem Vortrag von einem Zuschauer gefragt, warum die Kolonisierung im Spiel so »sauber« ablaufe und Rassismus keine Rolle spiele. Man besetzt einfach unbeanspruchtes Terrain, das war's. In Wirklichkeit lebten in diesem unbeanspruchten Terrain jedoch bereits Menschen. Deren Unterdrückung und Ausbeutung legitimierten europäische Kolonialherren oft damit, dass sie den vermeintlich »Wilden« kulturell überlegen seien. Dabei kam es zu fürchterlichen Verbrechen, im heutigen Namibia etwa töteten deutsche Soldaten Anfang des 20. Jahrhunderts Zehntausende Angehörige der einheimischen Völker Herero und Nama. Die Frage, warum das in *Victoria 2* keine Rolle spiele, beantwortet Chris King mit: »Weil ich nicht wusste, wie man aus Rassismus eine interessante Spielmechanik ableiten sollte.« Auch wichtige geschichtliche Themen können also ausgeklammert werden, wenn sie nichts zum Spiel beitragen. Und bei Strategiespielen steht nun mal die Mechanik im Vordergrund. Was kein spannendes Gameplay hergibt, bleibt draußen.



Spieldspaß geht im Regelfall vor historische Genauigkeit. Deshalb darf man in *Assassin's Creed: Brotherhood* auch einen »Panzer« fahren.



*This War of Mine* stellt zwar keinen realen Krieg dar, zeigt aber, wie man mit der Thematik auch umgehen kann. Im Addon *Little Ones* muss man sogar Kinder beschützen.

In storybasierten Spielen kann das schon anders aussehen, etwa in *Mafia 3*. Der Actiontitel spielt in der fiktiven Stadt »New Bordeaux«, die ans reale New Orleans des Jahres 1968 angelehnt ist. Damals galt in den Vereinigten Staaten noch die Rassentrennung, Afroamerikaner wurden wie Bürger zweiter Klasse behandelt. Was das bedeutet, bekommt man in *Mafia 3* am eigenen Leib zu spüren. Der Held Lincoln Clay ist nämlich dunkelhäutig und wird in manchen Stadtvierteln aufgrund seiner Hautfarbe angefeindet, manchmal rufen die Anwohner sogar die Polizei. An anderer Stelle kann er miterleben, wie Gesetzeshüter ein afroamerikanisches Pärchen schikanieren – es kann sogar sein, dass Passanten eine Frau beleidigen, nur weil Lincoln mit ihr flirtet. All das sind dynamische Ereignisse, die jederzeit auftreten können; der Entwickler Hangar 13 möchte Rassismus so darstellen, wie er damals wirklich war: alltäglich. »Die *Mafia*-Serie war schon immer gut darin, den Spieler in eine bestimmte Zeit hineinzusetzen«, begründet der Design Director Matthias Worch. »Und im Jahr 1968 gehört dazu auch die Rassentrennung. *Mafia 3* ist kein Spiel darüber, aber

sie ist ein Teil der Welt, und man muss sich damit auseinandersetzen.« Bei kontroversen Themen lautet die Kernfrage also gar nicht, ob man sie darstellen darf, sondern vielmehr, ob sie zum Spiel und seinem Ziel passen.

### Krieg dominiert

Betrachtet man Geschichte in Spielen von den 80er-Jahren bis heute, wird vor allem eines deutlich: Fast immer geht es um Krieg. Logischerweise. Denn reale Konflikte bilden das perfekte Fundament für Spiele, weil es darin um Wettbewerb geht, darum, sich gegen einen Widersacher durchzusetzen – und das motiviert. Vor allem der Zweite Weltkrieg stellt laut Martin Bayer eine Art »idealen Krieg« für Spieleumsetzungen dar. Ein klares Gut-Böse-Schema mit Nazis und Alliierten, Kämpfe auf der ganzen Welt, modernes Kriegsgerät für Feuergefechte, aber auch das weitverbreitete Vorwissen über den Konflikt seien idealer Stoff. Bayer merkt jedoch an, dass sich die Darstellung von Geschichte und Krieg in Spielen seit den frühen 90er-Jahren kaum geändert habe: »Sicherlich, Grafik und Sound haben sich immer weiter verbessert«, sagt Bayer. Realistischer seien die Spiele abgesehen von der Präsentation aber nicht geworden. Zwar legen Entwickler viel Wert auf exakt nachmodellierte Panzer, richtige Hubraumgrößen, korrekte Farben der Texturen von Gerät und Uniformen sowie eine knackige Soundkulisse, um Authentizität schaffen. Um Geschichte aber wirklich glaubwürdig werden zu lassen, gehöre aber mehr dazu, betont Bayer: »Der soziokulturelle Kontext wird fast immer ausgeblendet. Wie lebten die Menschen zu jener Zeit? Was waren ihre Interessen? Was fühlten sie? Authentizität heißt eben auch, dass das damalige Leben anders aussah als heute. Spiele böten das Potenzial, derartige Inhalte darzustellen – nur nutzt es fast keiner.«

Wie in anderen Medien ist die realistische Darstellung von Krieg in Spielen schwer umsetzbar. Wie soll man sich dem Leid und Tod Tausender Menschen »spielerisch« annähern, ohne den Krieg zu glorifizieren, zu ver-

harmlosen, einseitig oder vereinfacht darzustellen? Dieser Herausforderung gehen Entwickler lieber aus dem Weg – auch wenn sie die Kriege gerne aufgreifen. Und das sei auch legitim, sagt Bayer: »Als wichtiger Teil der menschlichen Entwicklungsgeschichte ist Krieg selbstverständlich Teil der Popkultur, also auch der Unterhaltung.« Shooter-

Reihen wie Medal of Honor und Call of Duty etwa orientieren sich mit ihren Bildern und dem orchestralen Soundtrack an Hollywood-Filmen wie »Der Soldat James Ryan«: In einer Art »gerechtem Krieg« bahnt man sich seinen Weg durch böse Nazi-Soldaten. Der Komplexität echter Geschichte wird das zwar nicht gerecht, Bayer glaubt aber auch nicht,

dass Shooter per se den Krieg verharmlosen. Problematisch werde es nur, wenn Entwickler mit dem Anspruch herangehen, die Realität abzubilden. Gearbox Software etwa bewarb seinen Taktik-Shooter Brothers in Arms anno 2005 mit einem »realistischen Frontenerlebnis« und dem Slogan »Wie es damals wirklich war«. Hier wünscht sich Bayer mehr

## Geschichte im Film

Ähnlich wie die Spiele behandeln auch bereits die allerersten Filme historische Themen. Stummfilme wie »Das befreite Jerusalem« (1910) oder »Quo Vadis« (1913) etablieren mit aufwändigen Kulissen das Kino als neue Kunstform. Früh werden zudem politische Themen aufgegriffen. Im dreistündigen Historienfilm »Die Geburt einer Nation« (1915) inszeniert der Regisseur David Wark Griffith den US-amerikanischen Bürgerkrieg. Kritiker werfen dem Werk Rassismus vor und behaupten, es habe zur Neugründung des Ku-Klux-Clans beigetragen. Während sich Spiele heutzutage oft an bestehenden Filmbildern orientieren, bezieht sich der Historienfilm seinerzeit auf Theaterstücke, Gemälde und Literatur. Schon zum Beginn der 1930er-Jahre setzt sich mit dem neuen Tonfilm der Hollywood-Stil durch. Nach dem Zweiten Weltkrieg greifen Historienfilme nur noch selten Folklore und Legenden auf, stattdessen dominieren realistische Szenarien. So setzt sich ab den 1950er-Jahren der epische Historienfilm durch, angefangen bei »Quo Vadis« (1951) und der Neuverfilmung von »Ben Hur« (1959).

In der Folgezeit kann die Vergangenheit dank des technischen Fortschritts immer günstiger und schneller rekonstruiert werden. Um die Jahrtausendwende entstehen zahlreiche neue Historienfilme, etwa »Gladiator« (2000), »Königreich der Himmel« (2005) oder »Elizabeth: Das goldene Königreich« (2007). Das gewaltige Budget fließt in einen hohen Schauwert und optische Authentizität – oftmals strotzen die Filme aber vor historischen Fehlern und Ungenauigkeiten. Beispielsweise stellt Mel Gibson in »Braveheart« (1995) die Schotten des 13. Jahrhunderts mit Kriegsbemalung und Kilts dar. Doch während Ersterer

da schon längst außer Mode war, trug man Kilts erst ab dem 17. Jahrhundert. Und wie in Filmen wird auch im Kino die Geschichte zurechtgestutzt, so lange es der Story dient. Im Showdown von »Ben Hur« besetzt Judah Ben Hur ein Wagenrennen. In Wirklichkeit wäre das unmöglich gewesen, Mitgliedern der römischen Oberschicht durften an so einem gefährlichen Spektakel nicht teilnehmen.

Hollywood kann aber auch anders. Steven Spielberg setzte etwa mit »Schindlers Liste« (1993) den Holocaust einfühlsam um. Zwar findet man im Film typische Hollywoodelemente, insgesamt hält er sich aber nah an die historischen Vorbilder und zeichnet ein menschliches Portrait sehr sensibler Themen. Historische Genauigkeit und Kinoleinwand müssen sich also nicht gegenseitig ausschließen. Bei anderen Produktionen kam es hingegen zu politischem Ärger. Der ehemalige US-Präsident Dwight D. Eisenhower – selbst Veteran des Zweiten Weltkriegs – kritisierte etwa den Kriegsfilm »Die letzte Schlacht« (1965) wegen der falschen Landschaft, dem falschen Wetter und den falschen Panzern. Für den U-Boot-Film »U-571« von 2000 änderte Drehbuchautor David Ayer aus dramaturgischen Gründen gleich die ganze Sachlage: Bei ihm entern US-Amerikaner ein deutsches U-Boot, obwohl es eigentlich britische Soldaten waren. Daraufhin bezeichnete der britische Premierminister Tony Blair den Film als »Angriff auf die Erinnerungen«. US-Präsident Bill Clinton antwortete, der Film sei bloß Fiktion. Die bewegten Bilder können sich wegen ihrer Deutungshoheit also schnell zum Politikum entwickeln. Schließlich glauben viele Zuschauer, was sie im Film sehen. Egal, ob es wirklich stimmt oder nicht.



Geburt einer Nation



Braveheart



Schindlers Liste



U-571



Ben Hur



Die letzte Schlacht



Gladiator



Königreich der Himmel



Otto von Bismarck, hier als Anführer in Civilization 5, betrachtete man in Deutschland als Helden, in Frankreich hingegen als Kriegstreiber, bei Napoleon ist es umgekehrt. Für Spiele ist es daher schwierig, historische Persönlichkeiten »korrekt« darzustellen.

Zurückhaltung: »Spiele können – genau wie Filme – Krieg immer nur in Ausschnitten zeigen. Die Behauptung, die Realität abzubilden, halte ich für anmaßend und problematisch.« Es sei eben ein Unterschied, ob man ein Gewehr mit der Maus oder in der Realität abfeuert. Gegen eine »echte Fronterfahrung« spricht ebenfalls das shooter-typische Gameplay: Selbst schwerste Wunden heilen nach wenigen Sekunden automatisch, auch in Brothers in Arms. Dazu trägt unsere Spielfigur mehrere Waffen sowie Hunderte Schussmunition. Krieg wird also zumeist vereinfacht dargestellt und ans Gameplay angepasst, Grafik und Sound erzeugen eine rein optische Authentizität. Erst 2014 wagen zwei Produktionen einen neuen Ansatz.

#### Ein neuer Ansatz

Statt realistischem Schlachtbombast setzt das Erster-Weltkrieg-Adventure Valiant Hearts: The Great War von Ubisoft Montpellier auf zweidimensionale Comicgrafik. Der Autor Gérard Barnaud hat den historischen Stoff im Spiel koordiniert und erklärt, dass

man den Krieg dadurch abstrahieren und Bilder im Kopf entstehen lassen wollte: »Unser Fokus lag auf der Geschichte der Protagonisten. Krieg ist nicht ruhmreich, sondern verursacht vor allem Leid – auf beiden Seiten. Wir wollen, dass der Spieler sich in die Zeitgenossen hineinversetzt und das nachvollziehen kann.« Valiant Hearts verzichtet daher auf Schwarz-Weiß-Malerei und versetzt seine Spieler in die Perspektive von Menschen aus mehreren Ländern: Karl als junger Deutscher, der französische Kriegsgefangene Emile, der dunkelhäutige US-Amerikaner Freddie und die junge Belgierin Anna. Sie alle werden in einen Konflikt gezogen, den sie nicht wollen. Laut Barnaud vertreten sie die Menschen des Ersten Weltkriegs, die zu Hunderttausenden gestorben sind. Wichtig war Barnaud und seinem Team, nicht nur die Kämpfe, sondern auch das Alltagsleben der Soldaten zu zeigen. In einer Mission muss der Spieler einem anderen Soldaten frische Socken besorgen. Die waren nämlich Mangelware. »Im Menü kann man dann weitere Infos darüber lesen. Die Vermittlung von Wissen war uns

wichtig«, sagt Barnaud. Valiant Hearts behandelt auch sensible Themen: Rassismus gegenüber farbigen Soldaten, die strenge Militärgerichtsbarkeit in Frankreich oder den Einsatz von Giftgas im belgischen Ypern. Bei Letzterem sei Ubisoft jedoch übers Ziel hinausgeschossen, findet Bayer. Zwar wurde Chlorin-Gas erstmals in der Nähe von Ypern 1915 von deutschen Soldaten eingesetzt, aber nicht gegen die Stadt und Zivilisten, sondern gegen feindliche Truppen: »Hier hätte Ubisoft mehr auf der Faktenebene bleiben sollen. Es ist ein Unterschied, ob man Giftgas gegen Soldaten oder eine Stadt einsetzt.« Gerade in einem Titel, der zu Recht auf Geschichtsnähe pocht, sei es für den Spieler schwierig, zu unterscheiden, was real und was fiktiv ist. Barnaud und seine Kollegen erwidern, dass sie den Giftgasangriff nicht aus Unwissenheit direkt in die Stadt Ypern verlegt haben, sondern aus dramaturgischen Gründen: »So konnten wir die historische Zäsur konkreter an den Ort binden. Wir interpretierten das Ereignis so, dass es zur Botschaft unseres Spiels passt: Krieg ist grausam.«

## Kriegsverbrechen im Spiel

2004 versucht der Vietnam-Shooter Shellshock Nam '67 als eines der ersten Spiele, den Schrecken des Krieges und die Verbrechen der amerikanischen Soldaten darzustellen. Doch ein derart heikles Thema erfordert Fingerspitzengefühl, das dem Entwickler Guerilla Games und dem Publisher Eidos fehlt. So bewirbt man das Spiel bereits im Vorfeld mit markigen Sprüchen: »Shellshock Nam '67 traut sich, Dinge darzustellen, die noch kein Spiel dargestellt hat«, brüstet sich eine Pressemitteilung. Die kontroversen Inhalte werden nicht feinfühlig und ernsthaft aufgearbeitet, sondern als Provokation vermarktet – ein bedenklicher Ansatz. Im eigentlichen Spiel wird der Skandal perfekt, weil Shellshock Nam den Spieler dazu zwingt, selbst Kriegsverbrechen zu begehen: Zivilisten sollen erschossen und Gefangene gefoltert werden, samt expliziter Splattereffekte. Die Teamkollegen kommentieren das zynisch: Private Kowalski (ein NPC) sagt, er könne es gar nicht erwarten, »vietnamesisches Fleisch« auf sein Bayonett zu bekommen. Als er später einen Kriegsgefangenen erschießt, wird er fortan zwar »Psycho« genannt, andere Folgen hat das aber nicht, etwa einen Prozess oder zumindest spürbare Reue. In den inhaltslosen Zwischensequenzen setzen sich die grausamen Szenen fort. Eine durchgehende Geschichte? Fehlanzeige. Man metzelt ungestraft Unschuldige nieder, eine Wahl hat man nicht, und eine höhere Moral oder psychische Folgen für den Hauptcharakter sind ebenso wenig zu erkennen. Zwar betont Eidos, Krieg nicht verherrlichen und abschrecken zu wollen, erreicht aber das Gegenteil. Shell-

shock Nam '67 scheitert an der eigenen Sensationslust, die Gewalt wird zum Selbstzweck – und das Spiel folgerichtig kurz nach Release indiziert. Genau wie bei Antikriegsfilmen erfordert der schmale Grat zwischen Provokation, intelligenter Kritik und expliziter Gewalt auch bei Spielen einiges an handwerklichem Geschick. Das ist hier nicht mal im Ansatz zu erkennen.



Oliver Stones »Platoon« stellt den Vietnamkrieg als entmenslichte Hölle dar und schafft den schwierigen Spagat zwischen Provokation und Kritik. Dafür wurde der Antikriegsfilm mit vier Oscars ausgezeichnet.

Mit dieser Botschaft kollidiert aber ausge-rechnet der deutsche Kommandeur Baron von Dorf. Gibt sich Valiant Hearts sonst alle Mühe, keine Schwarz-Weiß-Malerei zu be-treiben, erfüllt von Dorf als typisch böser Deutscher alle Vorurteile, wirkt fast schon wie eine Karikatur. Bayer erklärt das damit, dass Ubisoft für die Inszenierung der Ge-schichte eine Gegnerfigur brauchte: »Na-türlich kann man die Frage stellen, ob eine spannende Geschichte nicht auch ohne von Dorf möglich gewesen wäre. Ebenso kann man hinterfragen: Wieso trinken die Franzo-sen Wein und essen die Deutschen Wurst?« Aber man treffe eben auch in der realen Welt auf böswillige Menschen. Immerhin würden die Deutschen nicht pauschal als schlecht hingestellt, sondern nur von Dorf als spezieller Charakter. Selbst kritische Pro-duktionen nutzen also klare Feindbilder – aber nicht, um zu verurteilen, sondern um eine spannende Geschichte zu erzählen.

### Spielspaß vs. Kontroverse

Doch abgesehen von Valiant Hearts tun sich die meisten anderen Kriegsspiele nach wie vor schwer mit kontroversen Inhalten und ethischen Dilemmata: »Alles Problematische lässt sich schön abstrakt darstellen oder aus-blenden. Man möchte den Leuten ja nicht den Spielspaß verderben«, sagt Bayer. Diese Situation sei aber weniger den Entwicklern geschuldet, sondern vielmehr den äußeren Umständen, sagt Linda Breitlauch, Profes-sorin für Game-Design an der Hochschule Trier. Dazu gehöre die mangelnde staatliche För-derung von Spielen. »In Deutschland wer-den Spiele mit knapp vier Millionen Euro pro Jahr unterstützt. Spielermacher haben so überhaupt keine Absicherung, falls sich ein innovativer oder kritischer Titel schlecht verkauft.« Zugleich könne sich das hand-werkliche Know-How nur langsam weiterent-wickeln, um schwierige Themen gut umzu-setzen. Zum Vergleich: Filmemacher erhalten in Deutschland mehr als 300 Millionen Euro pro Jahr. »Zudem hat der Film als Gattung mehrere Jahrzehnte Vorsprung, weswegen er Themen einfach besser umsetzen kann«, ergänzt Breitlauch. Als besonders schwierig



Mafia 3 behandelt explizit die Rassentrennung und ihre Folgen.

empfindet die Professorin den immer noch schlechten Ruf der Branche. »Gute Spiele erfüllen die Aufgabe von Kunst, werden aber nicht als solche wahrgenommen. Und wenn sich Spielermacher an kontroverse Inhalte herantrauen, werden sie dafür geächtet.«

Etwa für die Half-Life 2-Mod 1378 (km), entwickelt von einem Studenten der Staat-lichen Hochschule für Gestaltung in Karls-ruhe. Die Multiplayer-Mod spielt an der in-nerdeutschen Grenze des Jahres 1976, an der man einen Mauerschützen oder einen Flüchtling spielt. Erschießt der Spieler einen Fliehenden, bekommt er zunächst einen Orden, gerät nach Spielende aber direkt in einen Mauerschützenprozess. »1378 (km) zeigt, wie gut das Medium Spiel geeignet ist, Geschichte zu vermitteln. Wir stecken selbst in der schwierigen Situation des Mauerschüt-zen. Wir können die Situation nachvollzie-hen – und müssen schwierige Entscheidun-gen selbst treffen. Geschichte kann so viel nachhaltiger vermittelt werden.« Politiker und Presse waren vom Spiel allerdings we-nig begeistert. Die Bild bezeichnete den Ti-tel als »widerwärtiges DDR-Ballerspiel«, Op-ferverbände nannten ihn geschmacklos. Für Breitlauch liegt hier der Kern des Problems: »Man nimmt Spiele nicht ernst und tut sie als Spielereien ab. Und wenn ein Entwickler dann doch etwas Kritisches wagt, ist der Auf-schrei groß. Erst mit zunehmender gesell-

schaftlicher Akzeptanz kann sich das Medium langfristig gesehen weiterentwickeln.«

### Es geht auch anders

Kontroverse Inhalte müssen jedoch nicht automatisch Spieler vergraulen. Valiant Hearts verkaufte sich laut Ubisoft für einen kleineren Titel gut, auf Steam griffen laut Steamspy rund 400.000 Spieler zu. Das Anti-kriegs-Survivalspiel This War of Mine vom polnischen Entwickler 11 bit Studios fand auf der Valve-Plattform sogar über eine Mil-lionen Abnehmer. In This War of Mine lenkt man die Geschicke einiger Überlebenden in einer vom Krieg verwüsteten Stadt. Hunger und Krankheit stellen die Spieler immer wie-der vor moralische Dilemmata: Ist es okay, einem älteren Ehepaar Medizin zu stehlen, um einen kranken Mitstreiter zu retten? Als wäre die Stimmung noch nicht deprimierend genug, hat das Addon The Little Ones jüngst noch eine Facette hinzugefügt: Kinder. Wie weit geht man, um die Kleinen zu retten? Wie bewahrt man ihre Unschuld in einer Welt, in der alles auseinanderbricht? This War of Mine ist ein Beispiel dafür, dass nicht immer der klassische Wettbewerb, nicht das knallige Kriegstreiben im Vordergrund stehen muss, sondern man Konflikte auch bedrückend und feinfühlig aufarbeiten kann.

Auch in unserer Umfrage wünschen sich 70 Prozent der Spieler mehr kritische Inhalte in Spielen – vorausgesetzt, sie dienen der historischen Authentizität und bilden histo-rische Ereignisse komplexer ab. Dazu gehö-ren Kriegsverbrechen, Gewalt gegen Zivilis-ten oder Giftgasangriffe. Klassischer »Spaß« steht für die meisten Spieler also nicht immer an erster Stelle. Sollte man derart Kritisches überhaupt in Spielen abbilden? Laut Martin Bayer dürfen problematische historische As-pekte nicht ausgeklammert werden. »Mehr noch, Spiele müssen solche Aspekte sogar aufgreifen, wenn sie als Medium ernstge-nommen werden wollen. Themen wie Kriegs-verbrechen stellen aber eine Herausforde-rung dar.« Auf einfache Gut-Böse-Schemata oder simple Erzählmuster ließen sie sich nicht reduzieren: »Aber solange ein Spiel seine Inhalte ernst nimmt, ist alles möglich und muss auch alles möglich sein.« ★



Die Half-Life-2-Mod 1378 (km) behandelt den innerdeutschen Grenzkonflikt – und wurde dafür von der Boulevardpresse als »widerwärtiges DDR-Ballerspiel« zerrissen.