

Rassismus in Spielen

MALCOLM X, MANDELA UND ICH

Für die Anspielung auf Black Lives Matter wurde Square Enix heftig kritisiert.

Mit Mafia 3 und Deus Ex: Mankind Divided erschienen in diesem Jahr zwei Spiele, die zwei Merkmale teilen: Die Spielwelt ist vom Thema Rassismus geprägt, und man übernimmt die Rolle eines Protagonisten, der selbst zur unterdrückten Bevölkerungsgruppe gehört. Wie gehen die Spiele mit dieser sensiblen Thematik um? Von André Olbrich

Wie fühlt es sich an, wenn man ständig Ausweiskontrollen hinter sich bringen muss, wenn die misstrauischen Blicke der Mitbürger allgegenwärtig sind, wenn man sich mit Vorurteilen aufgrund körperlicher Eigenschaften konfrontiert sieht? Was mag man denken, wenn die Polizei mit zweierlei Maß misst,

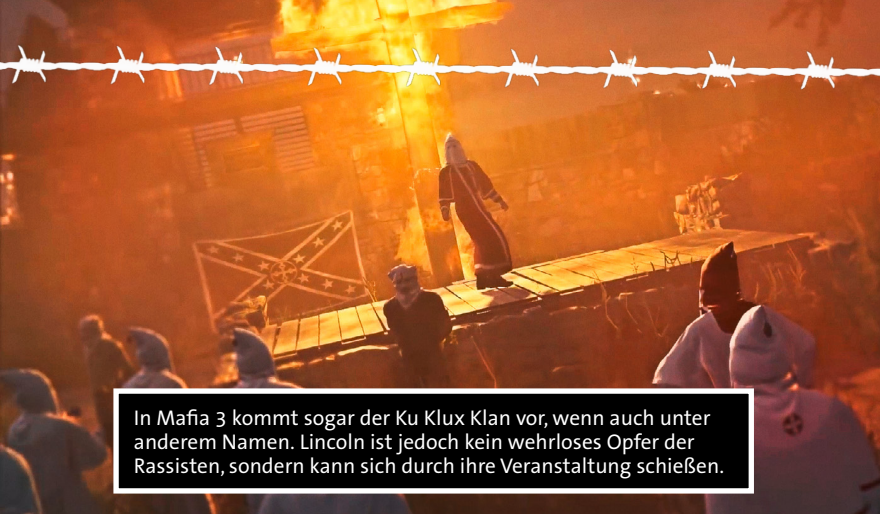
oder wenn Menschen ihre Handtaschen fester halten, nur weil man an ihnen vorbeigeht? Dies und Ähnliches können wir in Mafia 3 und Deus Ex: Mankind Divided erfahren. Dabei könnten die Spiele kaum unterschiedlicher sein: Während das eine im Amerika der 60er-Jahre spielt, ist das andere eine düstere Zukunftsdystopie. Allerdings verbindet beide ein Bezug zur Gegenwart. Es ist kein Zufall, dass ihre Entstehung in die Zeit einer wachsenden Islamophobie und Ausländerfeindlichkeit fällt und auf Unruhen in den USA folgt, die aufgrund mehrerer durch Polizisten erschossener Afroamerikaner stattfanden. Rassismus ist in der Welt ein präsent Thema. Und Spiele spiegeln – wie alle Medien – die Welt wider. Fragt sich nur: Werden sie dem sensiblen Thema gerecht?

Vom Rassismus geprägte Spielwelten

Die Entwickler von Mankind Divided machen kein Geheimnis um die Gegenwartsbezüge

ihres Spiels. Bereits vor dem Release veröffentlichten sie ein Werbebild, das Demonstranten zeigt, die ein Banner mit der Aufschrift »Augs Lives Matter« tragen – eine offensichtliche Anspielung auf die »Black Lives Matter«-Bewegung in den USA. »Augs« steht für die unterdrückte Bevölkerungsgruppe der »Augmentierten«. Die tragen fortschrittliche Implantate und Prothesen, die körperliche und geistige Fähigkeiten verbessern können. Ein Teil der Bevölkerung hat solche Augmentierungen, der andere nicht. Durch eine großangelegte Manipulation wurde die technisch verbesserte Bevölkerung dazu gebracht, Amok zu laufen. Dieser »Zwischenfall« änderte alles. Auch danach wird die Welt von Terroranschlägen in Atem gehalten, die den Augmentierten angelastet werden. Die Folgen davon sind eine Spaltung der Bevölkerung und die Etablierung eines Systems, das die Augmentierten zu Bürgern zweiter Klasse degradiert.

Willkürliche Verhaftungen von Augmentierten sind in Deus Ex: Mankind Divided an der Tagesordnung.



In Mafia 3 kommt sogar der Ku Klux Klan vor, wenn auch unter anderem Namen. Lincoln ist jedoch kein wehrloses Opfer der Rassisten, sondern kann sich durch ihre Veranstaltung schießen.



Diese Sitzbänke in Deus Ex sind »Nur für Natürliche«. Das erinnert an die Rassentrennung in den USA.

Sitzbänke in Parks tragen den Schriftzug »Nur für Natürliche«; selbst vor Deportationen in Lager wird nicht zurückschreckt.

Trotz der Bemühungen, im Spiel einen ersten Ton anzuschlagen, gibt es bereits im Vorfeld Kontroversen darum, ob Deus Ex auf Black Lives Matter anspielen dürfe, und ob hier überhaupt eine rassistische Thematik behandelt wird. Kann man die Ausgrenzung bewusst technologisch veränderter Menschen tatsächlich Rassismus nennen? Gilles Matouba, Mitentwickler von Deus Ex, verteidigt den Begriff auf Reddit: »Wir wollten unserem Publikum etwas Einzigartiges anbieten. Etwas, dass uns sehr nahegeht und sehr persönlich ist: Die Erfahrung, zwischen zwei Welten und zwei Identitäten zerrissen zu sein. [...] Rassismus ist ein sehr dunkler Teil unserer menschlichen Natur, und wir wollten dieses Thema behandeln.« Man muss Mankind Divided als Metapher verstehen. So gut wie alles, was wir in diesem Spiel erleben, ruft Erinnerungen an wirkliche Geschehnisse wach. Politiker und Medien schüren Angst und hetzen gegen bestimmte Gruppen. Menschen verlieren Rechte und Freiheiten, weil die Sicherheit bedroht ist. Unterdrückte müssen fliehen und wenden sich hilfessuchend an Verbrecher. Und natürlich wird auf realen Rassismus angespielt, wenn nach einem Terroranschlag viele Menschen unter Generalverdacht geraten, nur weil sie äußere Merkmale und die Herkunft mit den eigentlichen Terroristen teilen.

Charakterliche Stärken und Schwächen

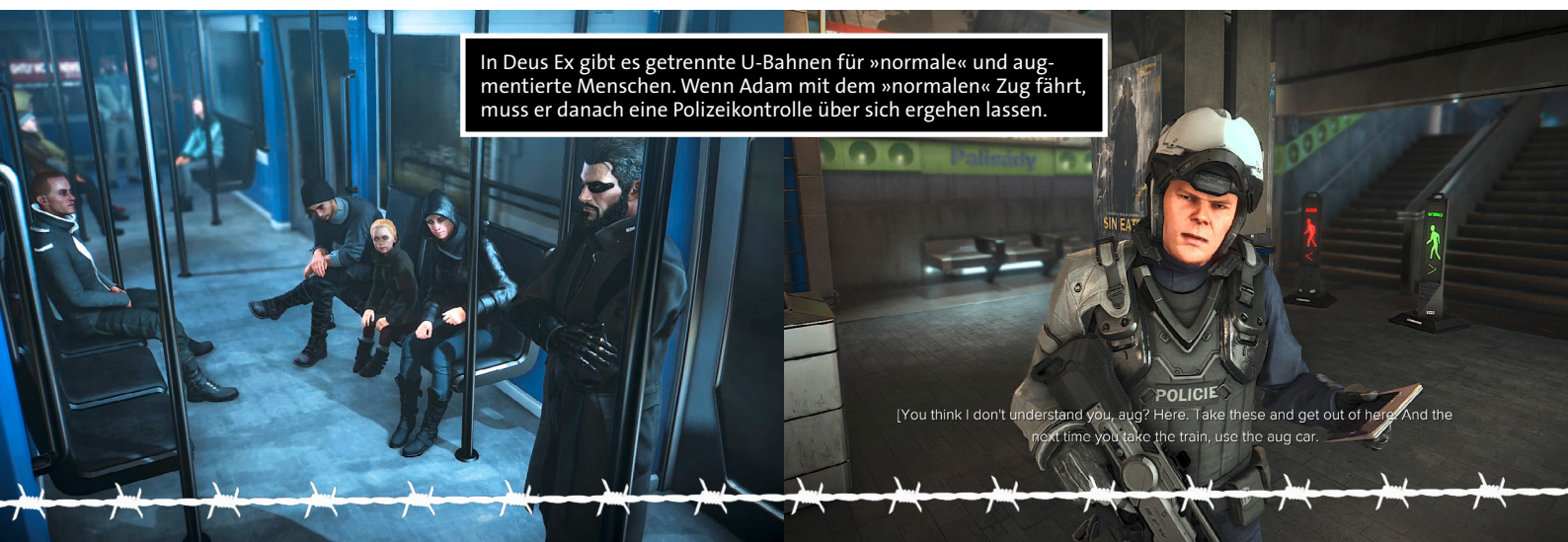
Was Deus Ex durch Analogien und durchs metaphorische Hintertürchen erzählt, ist in Mafia 3 aufgrund seines historischen Bezugs viel greifbarer. Das Spiel führt uns ins fiktive New Bordeaux, das eng ans reale New Orleans angelehnt ist. Die Entwickler bilden die 60er-Jahre von der Musik über die Architektur bis hin zur Kleidung detailreich ab. Konsequenterweise erleben Spieler auch den Rassismus dieser Zeit. Es ist die Phase der Bürgerrechtsbewegung, der Ermordung von Malcolm X und Martin Luther King sowie der Proteste gegen die Rassentrennung. Wenn heute die schwarze Bevölkerung wieder auf die Straße geht und protestiert, wird dies nicht zu Unrecht mit dieser Zeit verglichen. Umso interessanter erscheint es, wenn ein Spiel sich bemüht, sie erfahrbar zu machen.

Mafia 3 ist kein Spiel über Rassismus, dennoch ist er – als Phänomen der damaligen Zeit – allgegenwärtig. Wir schlüpfen in die Rolle des schwarzen Vietnam-Veteranen Lincoln Clay, der sich auf einem Rachefeldzug befindet. In der Rolle von Clay sehen wir uns ständigen rassistischen Anfeindungen ausgesetzt. Weiße NPCs begegnen uns mit Hass oder Angst. Die Polizei hat gern ein Auge auf uns, selbst wenn wir nur spazieren gehen. Alle afroamerikanischen Menschen, denen Clay begegnet, machen kein Geheimnis aus ihrer prekären Lage, an der er als ebenso Unterdrückter Anteil nimmt. Durch die Verkörperung von Clay ist Rassismus nichts,

was sich ausblenden lässt. Wir selbst sind ständig das Objekt von Anfeindungen, die allein auf unserer Hautfarbe basieren. Das ist anders als etwa in Bioshock Infinite, wo Rassismus und Klassenunterschiede thematisiert werden, wir aber zwei davon nicht direkt betroffene weiße Personen durch die Spielwelt begleiten. Es ist auch anders als in Dragon Age, wo man einen Charakter wählen kann, der nicht zur unterdrückten Bevölkerungsgruppe der Elfen gehört, die einst von den Menschen versklavt wurden und nun oft als Sündenböcke für deren Probleme herhalten müssen. In Mafia 3 gibt es kein Ausweichen vor unangenehmen Situationen.

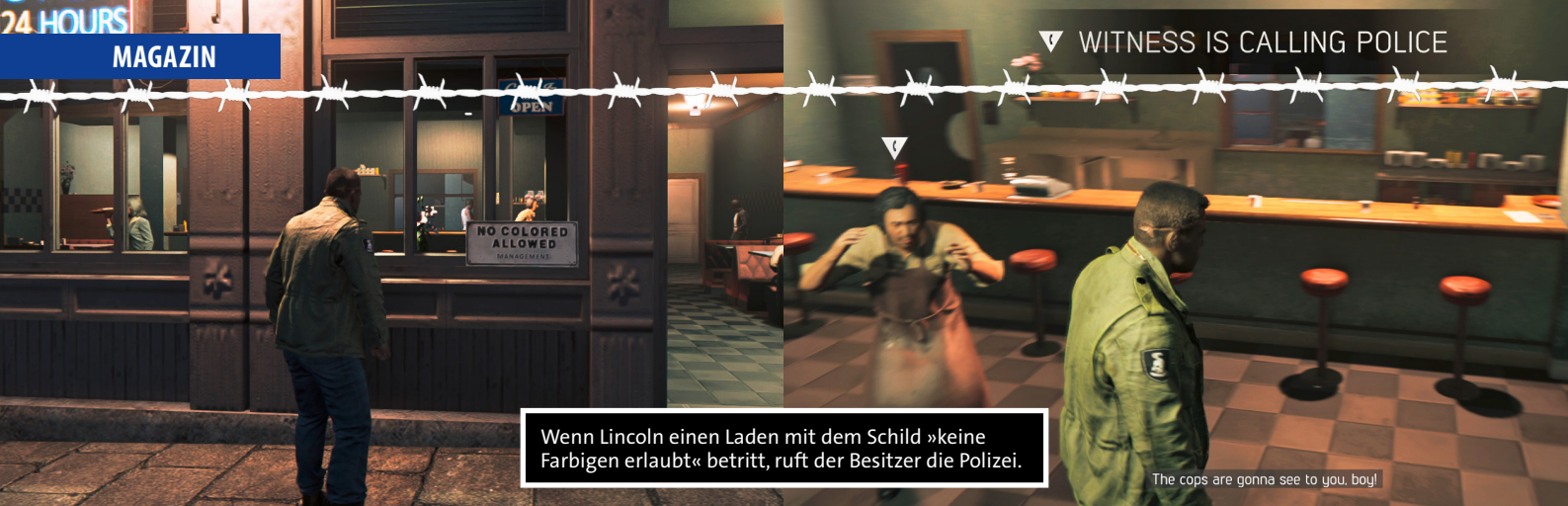
Der unterdrückte Supermann

Ein bedrückendes Gefühl erzeugt auch Mankind Divided, in dem wir (wie bereits im Vorgänger Human Revolution) den augmentierten Adam Jensen verkörpern. Wenn wir am Bahnhof des Hauptplatzes Prag ankommen, fühlen wir uns ständig beobachtet. Nicht-Augmentierte beleidigen uns (»Ich wünschte, wir sind bald fertig mit euch«!). Die Sicherheitskräfte sind grob oder korrupt, einige versuchen, einen Vorteil aus unserer misslichen Lage zu ziehen. Wir sind gezwungen, in einer separaten U-Bahn zu fahren, damit die »gewöhnlichen« Menschen nicht gestört werden. Falls wir den normalen Zug nehmen, ernten wir schiefe Blicke von Eltern und Kindern – und müssen hinterher eine unfreundliche Passkontrolle hinnehmen.



In Deus Ex gibt es getrennte U-Bahnen für »normale« und augmentierte Menschen. Wenn Adam mit dem »normalen« Zug fährt, muss er danach eine Polizeikontrolle über sich ergehen lassen.

[You think I don't understand you, aug? Here. Take these and get out of here. And the next time you take the train, use the aug car.]



Wenn Lincoln einen Laden mit dem Schild »keine Farbigen erlaubt« betritt, ruft der Besitzer die Polizei.

Trotz dieser Erlebnisse und der Mühe, die in den Aufbau der Spielwelt gesteckt wurde, entsteht aber nie wirklich der Eindruck, dass Jensen etwas zu befürchten hätte. Obwohl er selbst zur ausgegrenzten Gruppe gehört, ist der Held immer noch etwas Besonderes. Ihn verbindet als Interpol-Agent nur wenig mit den tragischen Schicksalen anderer Augmentierter, die beispielsweise ihre Wohnung räumen müssen oder von Polizisten verprügelt und willkürlich festgenommen werden. Er beobachtet vieles, aber steht als Hauptfigur über den Dingen. Auch in Mafia 3 steht der thematische Rahmen im Kontrast zu dem, was man im Videospiel den »Superman-Komplex« nennen könnte.

Ein Problem der Spielmechanik

Clay ist ebenso wie Jensen etwas Besonderes. Als muskelbepackter Vietnam-Veteran nehmen wir es mit Horden von Gegnern auf. Von Beginn an fühlen sich Spieler mächtig. Ist es nicht aber gerade die Machtlosigkeit, die man zeigen müsste, wenn man ein Thema wie Rassismus behandelt? Wie viele reale Menschen können sich ernsthaft auf diese Weise gegen rassistische Anfeindungen wehren? Es gibt jedoch Momente, wo sich diese Mischung aus ernster Thematik und typisch unglaublicher Spielmechanik zu einer nachdenklichen Botschaft vermischt, welche die Entwickler wohl gar nicht beabsichtigen. Denn eines zeigt Mafia 3 auf diese Weise tatsächlich: Egal, wie viel Macht du

hast, wie viel Geld du sammelst und wie viele Prüfungen du meisterst: Am Ende wirst du immer nur durch deine Hautfarbe definiert. Mit dem Aufstieg von Clay ändert sich der Rassismus ihm gegenüber in keiner Weise. All die rassistischen Ausdrücke und Niederträchtigkeiten kommen (wenn überhaupt) nur durch Brutalität zum Schweigen, was sich in symptomatischen Szenen äußert. So sagt ein NPC zu Clay: »Was willst du machen, Nigger?« Kurz darauf landet Clays Messer in seiner Brust, und der Rassist wird fallengelassen wie ein Stück Müll. Deus Ex bietet uns dagegen weniger die Reaktion der Gewalt als vielmehr die Hoffnung, durch das Aufdecken einer Verschwörung die gesellschaftliche Situation ändern zu können. Beide Ansätze sind unbefriedigend und zeugen nicht von einer tiefen und persönlichen Auseinandersetzung mit Rassismus.

Im Gegensatz zu Mankind Divided, zeigt Mafia 3 aber, wie sich strukturelle Formen des Rassismus in einem Spiel abbilden lassen. So hat man bei einem Verbrechen in einem von Schwarzen bevölkerten Stadtteil mehr Zeit, bevor die Polizei auftaucht. Findet jedoch ein Verbrechen in einem mehrheitlich weißen Viertel statt, kümmert sich die Polizei deutlich schneller darum. Genau so verhält es sich, wenn einem schwarzen oder einem weißen Bürger das Auto gestohlen wird. Betreten wir einen Laden, in dem Schwarze nicht erwünscht sind, treibt man uns heraus, oder wir kriegen es mit der Poli-

zei zu tun. Die Grenze der betretbaren Welt, die in Spielen häufig aus unsichtbaren Wänden oder verschlossenen Türen besteht, hat hier einen sozialen und politischen Kontext. Clay kann zwar jeden erschießen, der ihn »Nigger« nennt, aber er wird nichts an den Strukturen ändern, die die Weißen allgemein gegenüber den Schwarzen privilegieren. Hier ist man auch als Spieler machtlos.

Ein kleiner, mutiger Schritt

Mafia 3 hat interessante Ansätze gefunden, wie man Rassismus nicht nur darstellen, sondern wie er sich auch spielmechanisch auswirken kann. Deus Ex nutzt dieses Potenzial nicht. Beide Spiele versuchen aber, eine möglichst authentische Spielwelt mit erdrückender Stimmung zu erschaffen, wobei es zumindest teilweise gelingt, den Spieler gedanklich aus seiner Komfortzone zu locken. Leider scheitern beide daran, direkt am Handeln zu zeigen, welche Auswirkungen der alltägliche Rassismus auf die Psyche und das Wohl einer Person haben kann. Doch gerade hier liegt das Potenzial des Videospiels im Umgang mit solchen Thematiken. Es erlaubt uns, die Perspektive eines anderen Charakters einzunehmen und selbst in begrenztem Maße bestimmte Erfahrungen zu machen. Andernfalls verkommt Rassismus zur bloßen Kulisse. Beide Spiele haben zumindest einen kleinen, mutigen Schritt gewagt, indem sie ihre ganze Spielwelt unter der Prämisse eines sehr sensiblen Themas aufbauen. ★

