



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Geschichtsdarstellung in Videospielen – Darstellung und Inszenierung des Zweiten Weltkriegs im digitalen Spiel“

verfasst von

Claus Celeda

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 190 333 313

Studienrichtung lt. Studienblatt: Lehramtsstudium UniStG

UF Deutsch UniStG

UF Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung UniStG

Betreut von: Univ.-Prof. Dr. Frank Stern



Meinem Betreuer, für die Bereitschaft dieses Thema zu betreuen sowie die langanhaltende, freundliche und hilfreiche Betreuung dieser Diplomarbeit.

Meinen Arbeitskolleginnen und Arbeitskollegen, für das Ertragen meiner Redeflüsse über diese Arbeit und alle nur mögliche Unterstützung.

Meiner Familie, für die andauernde Unterstützung während meines gesamten Studiums und während der Arbeit an dieser Diplomarbeit.

Meinen unzähligen Freundinnen und Freunden, sowohl jenen die ich von Angesicht zu Angesicht kenne, als auch jenen, deren Bekanntschaft ich durch das Internet gemacht habe und die mich durch mein gesamtes Studium begleitet haben.

All jenen Menschen, die sich die Mühe gemacht haben, trotz fachlicher Unkenntnis über das Thema dieser Arbeit, sie zu lesen und mir mit Verbesserungsvorschlägen zur Seite zu stehen.

Von ganzem Herzen:

Danke.



## Inhaltsverzeichnis

|                                                                   |    |
|-------------------------------------------------------------------|----|
| 1. Einleitung.....                                                | 9  |
| 1.1. Fragestellung .....                                          | 11 |
| 1.2. Aufbau .....                                                 | 12 |
| 1.3. Vorgehensweise .....                                         | 12 |
| 2. Begriffsbestimmungen & Quellenauswahl.....                     | 15 |
| 2.1. Das Spiel.....                                               | 15 |
| 2.2. Das digitale Spiel .....                                     | 17 |
| 2.3. Kategorien geschichtsreproduzierender digitaler Spiele ..... | 17 |
| 2.3.1. Reproduktion, Adaption & Verfremdung.....                  | 17 |
| 2.3.2. Erklärend & nicht erklärend .....                          | 18 |
| 2.4. Untersuchungskorpus .....                                    | 19 |
| 3. Untersuchte Spiele.....                                        | 23 |
| 3.1. Call of Duty.....                                            | 24 |
| 3.1.1. Allgemeine Informationen .....                             | 24 |
| 3.1.2. Kategorisierung .....                                      | 24 |
| 3.1.3. Spielmechanik .....                                        | 25 |
| 3.1.4. Charaktere.....                                            | 25 |
| 3.1.5. Handlungsverlauf.....                                      | 25 |
| 3.2. Call of Duty: World at War .....                             | 29 |
| 3.2.1. Allgemeine Informationen .....                             | 29 |
| 3.2.2. Kategorisierung .....                                      | 29 |
| 3.2.3. Spielmechanik .....                                        | 29 |
| 3.2.4. Charaktere.....                                            | 30 |
| 3.2.5. Handlungsverlauf.....                                      | 30 |
| 3.3. Saboteur .....                                               | 34 |
| 3.3.1. Allgemeine Informationen .....                             | 34 |

|                                                                                   |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----|
| 3.3.2. Kategorisierung .....                                                      | 34 |
| 3.3.3. Spielmechanik .....                                                        | 34 |
| 3.3.4. Charaktere .....                                                           | 35 |
| 3.3.5. Handlungsverlauf .....                                                     | 40 |
| 3.4. Wolfenstein: The New Order .....                                             | 42 |
| 3.4.1. Allgemeine Informationen .....                                             | 42 |
| 3.4.2. Kategorisierung .....                                                      | 42 |
| 3.4.3. Spielmechanik .....                                                        | 42 |
| 3.4.4. Charaktere .....                                                           | 43 |
| 3.4.5. Handlungsverlauf .....                                                     | 45 |
| 3.5. Zwischenfazit .....                                                          | 46 |
| 4. Spezifische Motive .....                                                       | 49 |
| 4.1. Normandie & Peleliu: Landungsszenen .....                                    | 49 |
| 4.2. Der Tod eines Freundes: Rache als Handlungsmotiv .....                       | 50 |
| 4.3. Totgeschwiegen: Die (nicht-) Darstellung von Lagern & Kriegsverbrechen ..... | 53 |
| 4.4. Semper Fi: Danksagungen an Kriegsveteranen .....                             | 56 |
| 4.5. Vive la Résistance: Der subversive Widerstand .....                          | 58 |
| 4.6. Zwischenfazit .....                                                          | 61 |
| 5. Die „Problematik“ der Indizierung .....                                        | 63 |
| 5.1. Indizierungsvorgänge .....                                                   | 63 |
| 5.2. Gründe für Indizierungen .....                                               | 66 |
| 5.3. Digitale Spiele als Kunst & Kultur .....                                     | 70 |
| 5.4. Zwischenfazit .....                                                          | 73 |
| 6. Umsetzung im Unterricht .....                                                  | 75 |
| 6.1. Anwendungsbeispiele .....                                                    | 76 |
| 6.1.2. Papers, Please .....                                                       | 76 |
| 6.1.2. This War of Mine .....                                                     | 76 |
| 6.1.3. Democracy 3 .....                                                          | 77 |

|                                           |    |
|-------------------------------------------|----|
| 6.2. Zwischenfazit .....                  | 78 |
| 7. Conclusio .....                        | 79 |
| 8. Quellenverzeichnis .....               | 81 |
| 8.1. Ludographie .....                    | 81 |
| 8.1.1. Untersuchungskorpus .....          | 81 |
| 8.1.2. Weitere erwähnte Spiele .....      | 81 |
| 8.2. Filmographie .....                   | 81 |
| 8.3. Literatur .....                      | 82 |
| 8.3.1. Monographien .....                 | 82 |
| 8.3.2. Hochschulschriften.....            | 82 |
| 8.3.2. Beiträge in Sammelwerken .....     | 82 |
| 8.3.3. Sammelwerke .....                  | 83 |
| 8.3.4. Studien & Statistiken.....         | 84 |
| 8.3.5. Gesetzestexte.....                 | 84 |
| 8.3.6. Entscheidungen der BPjM/BPjS ..... | 85 |
| 8.3.7. Online-Ressourcen .....            | 85 |
| Abstracts .....                           | 87 |
| Curriculum Vitae .....                    | 89 |





# 1. Einleitung

Das Computer- bzw. Videospiel<sup>1</sup> ist heute aus der Lebenswelt zahlreicher Menschen – besonders der Jugendlicher – kaum mehr wegzudenken. Die damit verbundene Industrie erwirtschaftet Umsätze, die sich mit jenen der Filmbranche messen können. Vergleichbar mit der Filmbranche ist auch der finanzielle Aufwand, für die Entwicklung solcher Spiele. Dabei scheint die Spielebranche weiterhin beständig im Wachstum zu sein: Im Jahr 2014 etwa, erwirtschaftete die gesamte Branche 83,6 Mrd. US-Dollar.<sup>2</sup> Stellt man weiter etwa Vergleiche im bundesdeutschen Bereich an, überflügelt die dortige Gamesbranche sogar die Filmbranche: Diese erwirtschaftete 2014, nach Angaben der Deutschen Filmförderungsanstalt, knapp eine Milliarde Euro<sup>3</sup>. Die deutsche Gamesbranche hingegen, nach Angaben des Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungsmedien, rund 2.6 Milliarden Euro.<sup>4</sup> Doch nicht nur an Umsatzzahlen lässt sich die zunehmende Bedeutung und Verbreitung des Mediums beobachten, auch an der (nicht branchenspezifischen) medialen Berichterstattung. Ist diese zwar oft vom negativen Bild des digitalen Spiels und seiner Rezipient\_innen geprägt, trägt die Häufigkeit der Erwähnung von Spielen in (Massen-)Medien dennoch der Bedeutung des Mediums für die Lebenswelt (insbesondere junger) Menschen Rechnung. In der öffentlichen Wahrnehmung steht jedoch zumeist der pädagogisch-medienpsychologische Diskurs im Vordergrund, dennoch

*„findet sich in der Öffentlichkeit aber auch eine wachsende Bereitschaft, Computerspiele und Shooter<sup>5</sup> als wertvolle oder zumindest interessante kulturelle Güter und Praktiken, als innovative Kunstform und das Unterhaltungsmedium des 21. Jahrhunderts zu betrachten.“<sup>6</sup>*

Auch in der Wissenschaft werden digitale Spiele zunehmend beforscht. So erschienen in den vergangenen zehn Jahren zahlreiche Einzel- und Sammelbände über unterschiedlichste Aspekte des Mediums. In regelmäßigen Abständen werden Artikel in einschlägigen wissenschaftlichen Medien veröffentlicht und es finden zunehmend Konferenzen, Kongresse und Tagungen statt. Waren die “Game Studies“ in ihren Anfängen vor allem ein Forschungsfeld der Informatik und

<sup>1</sup> Im weiteren Verlauf der Arbeit wird der Begriff „Digitales Spiel“ verwendet, siehe dazu Kapitel 2.2.

<sup>2</sup> Vgl. Grubb, Jeff: Gaming’s top 25 public companies generated \$54.1B in revenue last year. Online unter: <http://venturebeat.com/2015/04/20/gamings-top-25-public-companies-generated-54-1-billion-in-revenue-last-year/>. Letzter Aufruf am 21.04.2015.

<sup>3</sup> Vgl. Filmförderungsanstalt (Hg.): Bestand, Besucher- und Umsatzergebnisse der herkömmlichen Kinos und Multiplexe. Online unter: [http://www.ffa.de/downloads/marktdaten/2\\_Kinojahr\\_abso/2014\\_Jahresabschluss.pdf](http://www.ffa.de/downloads/marktdaten/2_Kinojahr_abso/2014_Jahresabschluss.pdf). Letzter Aufruf am 01.05.2015.

<sup>4</sup> Vgl. Bundesverband interaktive Unterhaltungsmedien (Hg.): Marktzahlen 2014, Deutscher Gesamtmarkt für digitale Spiele (inkl. Hardware). Online unter: <http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen-2014/gesamtmarkt-digitale-spiele/gesamtmarkt-digitale-spiele-2014.html#c3687> Letzter Aufruf am 01.05.2015.

<sup>5</sup> Zu einer detaillierten Begriffsbestimmung des „Shooters“ siehe Kapitel 2.4. sowie Kapitel 3.

<sup>6</sup> Bopp/Nohr/Wiemer, 2009. S. 7 – 8.

verwandter, technisch-naturwissenschaftlicher Bereiche, gesellten sich alsbald auch die Medienwissenschaften sowie zahlreiche Kultur- & Sozialwissenschaften hinzu. Dieser multidisziplinäre Komplex unterschiedlichster Wissenschaften<sup>7</sup> ist es, der heute jenes Forschungsgebiet formt, das als “Game Studies“ bezeichnet wird. Diese befassen sich

*„mit Computerspielen als spezifischen Artefakten elektronischer Kultur und ihren vielfältigen sozialen, psychologischen, erziehungswissenschaftlichen, kulturellen, ökonomischen und ästhetischen Aspekten.“<sup>8</sup>*

Viel schlagender als jede wissenschaftliche, oder auch massenmediale, Betrachtung des digitalen Spiels, ist deren Verbreitung; nicht nur unter Jugendlichen. So zeigt etwa die, seit 1998 jährlich durchgeführte JIM-Studie (Jugend-Information-(Multi-)Media-Studie) des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest, dass bereits zu Beginn der Erhebungen 48% der bundesdeutschen Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren mindestens mehrmals wöchentlich einen Computer nutzten, 71% mehrmals im Monat.<sup>9</sup> Bereits damals nutzten 53% davon den Computer zum Spielen.<sup>10</sup> Deutlich geringer war damals noch die Anzahl jener Jugendlichen, die einen eigenen Computer oder Spielekonsole besaßen, was auch durch die generell geringere Verbreitung von Computern erklärbar ist. 1998 besaßen 35% der Jugendlichen einen eigenen Computer und 23% eine eigene Spielekonsole für den Fernseher.<sup>11</sup> Im Gegensatz dazu besaßen im Jahr 2014 76% der bundesdeutschen Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren einen eigenen Computer bzw. Laptop<sup>12</sup>, 45% eine feste und 48% eine tragbare Spielekonsole.<sup>13</sup> Ebenso steigend ist die Zahl der Jugendlichen, die ihre Freizeit mit digitalen Spielen verbringen: 84% gaben an mindestens einmal pro Woche zu spielen.<sup>14</sup> Ähnliche Werte ergeben auch Befragungen in Österreich: Die Oberösterreichische Jugendstudie 2013 ergab, dass 60%<sup>15</sup>, der 500 befragten Personen zwischen 11 und 18 Jahren, einen Computer oder Laptop besitzen und 96% zumindest

<sup>7</sup> Vgl. Bopp/Nohr/Wiemer, 2009. S. 11.

<sup>8</sup> Bopp/Nohr/Wiemer, 2009. S. 11.

<sup>9</sup> Vgl. MPFS (Hg.): JIM '98, 1998. S. 22 – 23. Online unter: <http://mpfs.de/fileadmin/Studien/JIM1998.pdf>. Letzter Aufruf am 22.04.2015.

<sup>10</sup> Vgl. MPFS (Hg.): JIM '98, 1998. S. 29. Online unter: <http://mpfs.de/fileadmin/Studien/JIM1998.pdf>. Letzter Aufruf am 22.04.2015.

<sup>11</sup> Vgl. MPFS (Hg.): JIM '98, 1998. S. 57. Online unter: <http://mpfs.de/fileadmin/Studien/JIM1998.pdf>. Letzter Aufruf am 22.04.2015.

<sup>12</sup> Vgl. MPFS (Hg.): JIM-Studie 2014, 2014. S. 23. Online unter: [http://mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf14/JIM-Studie\\_2014.pdf](http://mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf14/JIM-Studie_2014.pdf). Letzter Aufruf am 22.04.2015.

<sup>13</sup> Vgl. MPFS (Hg.): JIM-Studie 2014, 2014. S. 7. Online unter: [http://mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf14/JIM-Studie\\_2014.pdf](http://mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf14/JIM-Studie_2014.pdf). Letzter Aufruf am 22.04.2015.

<sup>14</sup> Vgl. MPFS (Hg.): JIM-Studie 2014, 2014. S. 41. Online unter: [http://mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf14/JIM-Studie\\_2014.pdf](http://mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf14/JIM-Studie_2014.pdf). Letzter Aufruf am 22.04.2015.

<sup>15</sup> Vgl. Education Group (Hg.): OÖ-Jugendstudie 2013, 2013. Chart 16. Online unter: [http://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/Innovation/News\\_Dateien/Charts\\_Jugendliche\\_2013.pdf](http://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/Innovation/News_Dateien/Charts_Jugendliche_2013.pdf). Letzter Aufruf am 24.04.2015.

im Haushalt Zugang zu einem solchen Gerät haben.<sup>16</sup> 13% besitzen eine eigene Spielekonsole<sup>17</sup> und 66% geben das Spielen digitaler Spiele als Freizeitbeschäftigung an.<sup>18</sup> Aktuelle, bundesweite Erhebungen zur Mediennutzung, insbesondere der Nutzung von digitalen Spielen fehlen in Österreich jedoch aktuell. Lediglich die Statistik Austria erhob 1998 die Freizeitaktivitäten von 1.200 Österreicher\_innen. Diese Befragung ergab, dass 32,8% der 6- bis 9-Jährigen ihre Freizeit mit digitalen Spielen verbringen, ebenso wie 45,5% der 10- bis 19-Jährigen, der mit Abstand größten Nutzer\_innengruppe. Hinter den beiden Spitzenreitern folgten die 20- bis 29-Jährigen mit 16,3%.<sup>19</sup> Trotz des Fehlens aktueller, bundesweiter, Daten, ist dennoch davon auszugehen, dass sich die Freizeitgestaltung mittels digitaler Spiele in ganz Österreich ebenso erhöht hat wie auch in Deutschland. Das Ergebnis der Oberösterreichischen Jugendstudie 2013 kann daher durchaus als repräsentativ für ganz Österreich betrachtet werden.

Doch auch unter Erwachsenen erfreuen sich digitale Spiele großer Beliebtheit<sup>20</sup>, und das obwohl Spielen „zumeist als rein kindliche Aktivität interpretiert und bei Erwachsenen oftmals als kindisch abqualifiziert“<sup>21</sup> wird.

Alle diese einzelnen Punkte – Umsatzzahlen, steigende (Massen-)Mediale Berichterstattung, die Zunahme wissenschaftlicher Arbeiten und Mediennutzungsstudien – dienen der Veranschaulichung des Umstandes, dass digitale Spiele längst kein Nischenprodukt mehr sind, die in dunklen Kellern von sozialen Außenseiter\_innen rezipiert werden, sondern ein ernstzunehmendes Medium, welches eine Vielzahl von Menschen zu beeinflussen vermag.

### **1.1. Fragestellung**

Diese Arbeit geht der Frage nach, wie digitale Spiele Geschichte, insbesondere den Zweiten Weltkrieg, darstellen und inszenieren. Hierbei wird auf verschiedenste, sich nicht nur in den behandelten Spielen, sondern auch in anderen populärkulturellen Werken, wiederholenden Motive und Ähnlichkeiten eingegangen werden. Eine große Rolle sollen hierbei, neben der grundsätzlichen Analyse der Spiele, die Spezifika des deutschsprachigen Raums, also des Vertriebsraums Deutschland, Österreich und Schweiz, spielen. Als Arbeitshypothese dient hierbei eben jene Annahme, dass Computerspiele ein Kulturmedium sind, und sowohl von Rezipient\_innen,

<sup>16</sup> Vgl. Education Group (Hg.): OÖ-Jugendstudie 2013, 2013. Chart 28. Online unter: [http://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/Innovation/News\\_Dateien/Charts\\_Jugendliche\\_2013.pdf](http://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/Innovation/News_Dateien/Charts_Jugendliche_2013.pdf). Letzter Aufruf am 24.04.2015.

<sup>17</sup> Vgl. Education Group (Hg.): OÖ-Jugendstudie 2013, 2013. Chart 16. Online unter: [http://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/Innovation/News\\_Dateien/Charts\\_Jugendliche\\_2013.pdf](http://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/Innovation/News_Dateien/Charts_Jugendliche_2013.pdf). Letzter Aufruf am 24.04.2015.

<sup>18</sup> Vgl. Education Group (Hg.): OÖ-Jugendstudie 2013, 2013. Chart 4. Online unter: [http://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/Innovation/News\\_Dateien/Charts\\_Jugendliche\\_2013.pdf](http://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/Innovation/News_Dateien/Charts_Jugendliche_2013.pdf). Letzter Aufruf am 24.04.2015.

<sup>19</sup> Vgl. Statistik Austria (Hg.): Freizeitaktivitäten. Ergebnisse des Mikrozensus 1998. Wien, 2001. S. 225. Online unter: [http://www.statistik.at/web\\_de/statistiken/soziales/zeitverwendung/zeitverwendungserhebung/index.html](http://www.statistik.at/web_de/statistiken/soziales/zeitverwendung/zeitverwendungserhebung/index.html). Letzter Aufruf am 26.04.2015.

<sup>20</sup> Vgl. Mitgutsch/Rosenstingl, 2008. S. 1.

<sup>21</sup> Wagner, 2008. S. 47.

als auch von Entwickler\_innen, Wissenschaftler\_innen und Fachpresse, als solches wahrgenommen und behandelt werden müssen. Basierend auf diesem Umstand wird für die Arbeit davon ausgegangen, dass Computerspiele, mitunter auch ungewollt, spezifische Geschichtsbilder vermitteln, die jenen ähneln, die auch in anderen populärkulturellen Medien wie Filmen oder TV-Serien vermittelt werden, oder mit diesen sogar ident sind. Es ist explizit nicht Ziel der Arbeit, ein abschließendes Werturteil über jene psychologisch-pädagogische Medienwirksamkeit in Bezug auf die in Spielen dargestellte Gewalt zu fällen, über welche im öffentlichen Diskurs zumeist gesprochen wird.

## **1.2. Aufbau**

Dazu ist die Arbeit wie folgt aufgebaut: Beginnend mit einem theoretischen Kapitel über das allgemeine Wesen des (digitalen) Spiels, sowie einer notwendigen Kategorisierung und der Begründung des Untersuchungskorpus, folgt im Anschluss eine genauere Beschreibung der vier untersuchten Spiele in Hinblick auf Gameplay, Handlung und Historizität. In weiterer Folge sollen bestimmte, wiederkehrende Motive, Handlungsverläufe sowie weitere auffällige Punkte betrachtet werden, die sich in mindestens jeweils zwei der Untersuchungsgegenstände wiederfinden lassen. In einem letzten Schritt soll schließlich auf die, für den deutschsprachigen Raum spezifische, Problematik der (Selbst-)Zensur und Indizierung eingegangen werden, welche besonders Spiele betrifft, deren Handlungsumfeld der Zweite Weltkrieg darstellt. Den Abschluss bilden Überlegungen zur Nutzung digitaler Spiele im Unterricht. Es folgt ein abschließendes Fazit.

## **1.3. Vorgehensweise**

Da sich jeder Spieldurchlauf, auch einzelner Rezipient\_innen, unterscheidet, ist der Spielverlauf niemals exakt reproduzierbar, bleibt der grundlegende Ablauf des Spiels auch gleich.

*"Wer auch immer Schach spielt, spielt das gleiche Spiel. Erst durch die Spielenden kommt es dazu, dass jede konkrete Spielhandlung einzigartig wird. Die Unterschiede können dabei nach außen hin minimal sein und sich nur im Erleben der Spielenden auswirken, oder sie sind fundamental und deutlich sichtbar."*<sup>22</sup>

Diesem Umstand trägt die angewendete Dokumentationsmethode Rechnung, die auf einem einzelnen Spieldurchlauf je Spiel basiert:

Jede Spielsitzung der untersuchten Spiele wird mittels eines dafür geeigneten Programms (FRAPS, NVIDIA Shadowplay) aufgezeichnet. Bei den durchgeführten Spieldurchläufen wird

---

<sup>22</sup> Rosenstingl/Mitgutsch, 2009. S. 29.

kein Anspruch auf Vollständigkeit erhoben, d.h., es war nicht das Ziel der Spieldurchgänge alle möglichen sog. “Secrets“ zu entdecken oder alle möglichen Nebenmissionen zu absolvieren, sofern solche vorhanden waren.

Die aufgezeichnet Spielsitzungen finden sich online, in vier jeweils nicht gelisteten<sup>23</sup> Playlists auf der Videoplattform YouTube:

- Call of Duty:  
[https://www.youtube.com/playlist?list=PLmAWAtKO1QrtRAVpj09LMg\\_Kwa-JVGixyQ](https://www.youtube.com/playlist?list=PLmAWAtKO1QrtRAVpj09LMg_Kwa-JVGixyQ)
- Call of Duty: World at War:  
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLmAWAtKO1Qrvyudao05MG6uM1132QYKKF>
- Saboteur: [https://www.youtube.com/playlist?list=PLmAWAtKO1Qrth9wo7pjBMPWY8X1\\_E55Bb](https://www.youtube.com/playlist?list=PLmAWAtKO1Qrth9wo7pjBMPWY8X1_E55Bb)
- Wolfenstein: The New Order:  
[https://www.youtube.com/playlist?list=PLmAWAtKO1Qrs4Phs2tAshR\\_oN9XFu6E7C](https://www.youtube.com/playlist?list=PLmAWAtKO1Qrs4Phs2tAshR_oN9XFu6E7C)

Da das Institut für Geschichte keine gesonderten Regelungen für die Zitation digitaler Spiele veröffentlicht hat, fußt die folgende Zitationsweise den Überlegungen Martin Zusags in dessen Diplomarbeit.<sup>24</sup> Die ausgewählten Mitschnitte werden nach dem folgenden Muster zitiert:

- Spiel. Titel des Videos. Zeitangabe min’sek“ – min’sek“.

Also etwa:

- Saboteur. Saboteur #01. 1‘23“ – 1‘26“.

Werden Spiele in ihrer Gesamtheit zitiert, wenn sie etwa als Beispiele angeführt werden, folgen diese dem folgenden Muster:

- Spieltitel [Spieleplattform], Entwicklerfirma (Publisher, Veröffentlichungsregion, Veröffentlichungsdatum).

Also etwa:

- Saboteur [PC], Pandemic Studios (Electronic Arts, Europa, 3. Dezember 2009).

---

<sup>23</sup> D.h. die entsprechenden Playlists sind über die Suchfunktion nicht auffindbar, aber allen Personen zugänglich, die über den entsprechenden Link verfügen.

<sup>24</sup> Vgl. Zusage, 2013. S. 23 – 28.

Der Vollständigkeit halber seien auch noch die technischen Spezifikationen des zum Spielen benutzten Computers, sowie der benutzten Eingabegeräte, genannt:

- Intel (R) Core (TM) i7-4790K CPU @ 4.00GHz
- 8GB DDR3 – RAM
- NVIDIA GeForce GTX 970
- Microsoft Sidewinder X4 Keyboard
- Logitech G9x

## 2. Begriffsbestimmungen & Quellenauswahl

Im folgenden Kapitel werden grundlegende Begriffsbestimmungen vorgenommen. Es wird beleuchtet wodurch sich ein Spiel als solches definiert, warum für diese Arbeit der Begriff digitales Spiel – und nicht etwa Computer- oder Videospiel – gewählt wurde, in welche Kategorien Spiele eingeteilt werden können deren Handlungsumfeld ein historisches darstellt und wie sich der Untersuchungskorpus zusammensetzt.

### 2.1. Das Spiel

Zunächst ist wichtig festzuhalten, wodurch sich ein Spiel als solches definiert. **Johan Huizinga** bezeichnet das Spiel im **Homo Ludens** als

*"freie Handlung [...] die als <nicht so gemeint> und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb eines eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders als die gewöhnliche Welt herausheben."*<sup>25</sup>

Fasst man die Merkmale des Spiels nach Huizinga also zusammen, ergeben sich folgende einzelne Punkte:

- Das Spiel ist freies Handeln, es ist freiwillig und nicht erzwungen.
- Das Spiel ist überflüssig, es ist für das Leben an sich nicht notwendig.
- Das Spiel ist nicht das eigentliche, gewöhnliche Leben.
- Das Spiel befriedigt Ideale des Ausdrucks und des Zusammenlebens und ist in seiner Kulturfunktion für den Einzelnen unumgänglich.
- Das Spiel an sich verfolgt keine materiellen Ziele oder die Befriedigung lebensnotwendiger Bedürfnisse.
- Das Spiel ist abgeschlossen und zeitlich wie auch räumlich begrenzt.
- Das Spiel ist wiederholbar.
- Das Spiel ist geprägt von Momenten der Spannung.

---

<sup>25</sup> Huizinga, 1956. S. 20

- Das Spiel folgt bestimmten Regeln, deren Überschreitung das gesamte Konstrukt der temporären Vollkommenheit der imaginierten Spielwelt ins Chaos stürzen.
- Im Spiel gelten die Sitten und Gebräuche des gewöhnlichen Lebens nicht.<sup>26</sup>

Oder aber kürzer: Das Spiel ist eine freie Handlung, die „nicht so gemeint“ ist, die nach festen, eigenen Regeln abläuft, die Gemeinschaft schafft, keinen höheren materiellen Zweck verfolgt sowie auf Ungewissheit und Spannung basiert.<sup>27</sup>

Das Spiel leistet dabei auch immer einen wesentlich Beitrag zur Kultur, also

*„jenes Komplexes das Wissen, Glauben, Kunst, Moral, Recht, Sitte, Brauch und alle andere Fähigkeiten und Gewohnheiten umfasst, die der Mensch als Mitglied einer Gesellschaft erworben hat.“<sup>28</sup>*

Spiele haben für die Kultur eine wesentliche Bedeutung, beide beeinflussen sich gegenseitig. Aus Spielen entsteht Kultur, und aus Kultur entstehen Spiele:

*„Im Spiel nehmen wir Bezug zu unserer Kultur - wir produzieren, reproduzieren und verändern unsere Kultur. Wir greifen Themen und Probleme des Alltags auf, drehen sie teilweise um (Karneval) oder spielen sie nach (Theater). Wir erproben die Grenzbereiche unseres Daseins im Spielen und eröffnen uns dadurch unseren Handlungsspielraum.“<sup>29</sup>*

Durch die Tatsache, dass das Spiel grundsätzlich als etwas Freiwilliges, Unerzwungenes und auch Unerzwingbares, angenommen wird, ergibt sich für Lehr- & Unterrichtssituationen ein (wenn auch eher theoretisches) Problem: Denn Spiele hören in dem Moment auf Spiele zu sein, in dem sie Schüler\_innen, oder anderen Personen in einem Ausbildungsverhältnis, als Methode auferlegt werden.

Eine andere Sichtweise auf das Spiel als solches, welches das Paradoxon des erzwungen Spiels auflöst, bietet **Friedrich Nietzsche**. Nach Nietzsche ist das Spiel ein elementares Bedürfnis des Menschen, ein innerer Trieb, der nicht zu überwinden ist. Zugleich ist es aber auch immer etwas Erzwungenes, zugleich aber etwas Außermoralisches und Unschuldiges.<sup>30</sup> Durch die Annahme,

---

<sup>26</sup> Vgl. Huizinga, 1956 S. 14–20

<sup>27</sup> Vgl. Rosenstingl/Mitgutsch, 2009. S. 20 – 23.

<sup>28</sup> Tylor, 2005. S. 358.

<sup>29</sup> Rosenstingl/Mitgutsch, 2009. S. 235 – 236.

<sup>30</sup> Nietzsche, 1873. Online unter: <http://www.nietzschesource.org/#eKGWB/PHG-7>. Letzter Aufruf am 16.04.2015.



das Spiel sei etwas Erzwungenes, und durch einen inneren Trieb gesteuert, löst sich das philosophische Paradoxon, vor das einen die Betrachtung von Huizingas Definition des Spiels stellt, in Bezug auf die ebenfalls erzwungene Spielsituation in Arbeits- & Unterrichtssituationen, auf.

## **2.2. Das digitale Spiel**

Auch das digitale Spiel folgt all diesen Mustern. Dennoch ist die abgegrenzte Bezeichnung „digitales Spiel“ entscheidend. Im Englischen ist der Begriff „Game“ gebräuchlich, wie er auch in den „Game Studies“ Verwendung findet. Die Bezeichnungen „Game“, aber auch „Game Studies“, erfassen aber ein unweit größeres Feld und meinen jede mögliche Art des Spiels; von Fußballspiel über das Brettspiel bis zum digitalen Spiel und mitunter auch das Theaterspiel. Daher ist der Begriff des Spiels, bzw. des Games – auch wenn dieser Begriff im englischen häufig als Verknappung der Bezeichnung „Videogames“ zu lesen ist – zu ungenau.

Ebenso verhält es sich mit den deutschen Begriffen Computer- bzw. Videospiel. Während die erste Bezeichnung in der Regel nur jene digitalen Spiele erfasst, die auf dem genannten Endgerät – dem Computer – rezipiert werden und dabei sämtliche konsolengebundene Varianten ausschließt, nimmt die zweite Bezeichnung die umgekehrte Position ein. Sie meint zumeist nur jene Spiele, zu deren Rezeption eine Spielekonsole notwendig ist, um dabei zugleich den Computer als Endgerät auszuschließen. Trotz der Tatsache, dass beide Begriffe oftmals synonym verwendet werden, und in der Alltagssprache das jeweils eine auch das jeweils andere bezeichnen kann, wird, um der wissenschaftlichen Präzision willen, hier der Begriff des digitalen Spiels verwendet. Es dient einerseits der Abgrenzung von anderen Varianten des Spiels (wie dem Ball- oder Brettspiel) und vereint zugleich die unterschiedlichen Unterkategorien in einem Begriff.

## **2.3. Kategorien geschichtsreproduzierender digitaler Spiele**

Um einen Überblick über jene digitale Spiele zu ermöglichen, in denen in irgendeiner Art und Weise Geschichtsreproduktion stattfindet, ist das Aufstellen von Kategorien, in welche unterschiedliche Spiele eingeordnet werden können, unabdingbar. Da eine solche Kategorisierung aber bisher nicht existiert, wird im Folgenden eine solche vorgeschlagen, nach der sich auch die Einteilung der Spiele in dieser Arbeit richtet.

### **2.3.1. Reproduktion, Adaption & Verfremdung**

Als **reproduzierende Spiele** sollen jene definiert werden, deren Ziel es ist, den historischen Verlauf möglichst exakt darzustellen und Abweichungen zu vermeiden, um ein, möglichst den historischen Quellen entsprechendes, Bild der jeweiligen Geschichtsabschnitte zu vermitteln. Beispiele hierfür wären etwa *BROTHERS IN ARMS* (sowie alle Nachfolgespiele), sämtliche,

im Zweiten Weltkrieg angesiedelten, Teile der Serien CALL OF DUTY sowie MEDAL OF HONOR und beide Teile der COMPANY OF HEROES-Serie.

Als **adaptierende Spiele** sollen jene definiert werden, welche als Ausgangspunkt historisch nachweisbare Ereignisse, Personen oder Ähnliches haben, dann jedoch (meist durch die Handlungsfreiheit des/der Spieler\_in) sich von diesem Ausgangspunkt entfernen. Dies kann nicht nur durch die Freiheit des/der Spieler\_in geschehen, sondern auch von vornherein vom Spiel so vorgesehen sein. Etwa wenn das historische Setting lediglich als Staffage für eine alternative Geschichte, oder eine so nicht historisch nachweisbare Handlung der Protagonist\_innen, dient. Beispiele hierfür wären (das ebenfalls in dieser Arbeit behandelte) SABOTEUR aber auch die Teile der ASSASSIN'S CREED-Serie.

Als **verfremdende Spiele** sollen jene definiert werden, deren Setting nur grob an eine reale historische Umgebung angelehnt ist und sich etwa an sozialen Strukturen, Institutionen oder Personen ein Vorbild nimmt, diese jedoch in ein anderes – nicht historisches – Setting überführt. Beispiele hierfür wären zahlreiche, in fantastischen Settings angesiedelte, Spiele wie etwa die Serie DRAGON AGE oder THE WITCHER.

### 2.3.2. Erklärend & nicht erklärend

Als **erklärende Spiele** sollen jene definiert werden die, entweder direkt im Spielfluss selbst oder aber durch Zusatzmaterial, Informationen und Hintergründe über das jeweilige historische Setting zur Verfügung stellen. Beispiele hierfür wären erneut die Serie Brothers in Arms sowie die Serien TOTAL WAR und ASSASSIN'S CREED.

**Nicht erklärende Spiele** hingegen sind das Gegenteil der erklärenden Spiele. Sie stellen keine Art von weiteren Informationen zur Verfügung und belassen den/die Spieler\_in mit jenen Informationen die durch das Spiel selbst zur Verfügung gestellt werden. Beispiele hierfür wären erneut die bereits erwähnten Serienteile der Serien CALL OF DUTY oder MEDAL OF HONOR.

Die Übergänge zwischen den einzelnen Kategorien können selbstverständlich auch fließend sein, so dass bei einigen Spielen, die sich in Grenzbereichen zwischen Reproduktion und Adaption bewegen, die Zuordnung nicht eindeutig möglich ist. Ebenfalls können innerhalb eines Spiels beide Varianten anzutreffen sein, wenn etwa manche Abschnitte reproduzierend, andere adaptierend sind. Hier ist jeweils zu bedenken, ob die Spiele durch die Adaption den Eindruck

von Reproduktion erwecken wollen – Wenn etwa die Unterschiede zu nachweisbaren, historischen Fakten nur durch Recherche oder fundiertes Wissen über das Themengebiet zu ermitteln sind. Ist dies der Fall, kann das Spiel durchaus als reproduzierend eingestuft werden.

Weiters ergänzen sich die beiden beschriebenen Einteilungen. So können etwa reproduzierende Spiele entweder erklärend (BROTHERS IN ARMS) oder nicht erklärend (CALL OF DUTY) sein, während auch adaptierende Spiele erklärend (TOTAL WAR, ASSASSIN'S CREED) sein können. Im Bereich der verfremdenden Spiele sind oftmals ebenfalls Erklärungen anzutreffen, diese beschränken sich jedoch zumeist auf das spezifische Setting des Spiels um dieses genauer zu erläutern und nicht auf die realhistorischen Vorbilder.

## **2.4. Untersuchungskorpus**

Der Untersuchungskorpus dieser Arbeit setzt sich aus den folgenden vier Titeln zusammen:

- Call of Duty
- Call of Duty: World at War
- Saboteur
- Wolfenstein: The New Order

Bei jedem dieser Spiele handelt es sich um 1st- oder 3rd-Person-Shooter (Egoshoooter ist ein lediglich im deutschen Sprachraum gebräuchlicher Begriff<sup>31</sup>), d.h. es wird jeweils ein einzelner Charakter entweder aus der Ego- oder Schulterperspektive gespielt. Aufgrund der, durch diese Perspektive gegebene, stärkere Immersion – entstehend durch den Zusammenfall von Point of View und Point of Action –, die die Rezipient\_innen stärker in das Spielgeschehen einbindet als es etwa die Isometrische Ansicht in Strategiespielen würde, sind sie besonders geeignet, die Darstellung & Inszenierung von Krieg zu untersuchen.

In 1st-Person-Shootern fällt dabei der sog. Point of View, also der Punkt, von dem aus das Geschehen betrachtet wird, mit dem sog. Point of Action, also jenem Punkt von dem aus die Spielfigur handelt, zusammen.<sup>32</sup> Man spricht von einem „*subjektiven Point of View*“<sup>33</sup>, im Gegensatz zum „*Semi-Subjektiven Point of View*“<sup>34</sup> in 3rd-Person-Shootern (wie etwa dem behandelten Saboteur), bei dem „*die Position, von der aus der Schauplatz präsentiert wird, zwar*

---

<sup>31</sup> Vgl. Thon, 2009. S. 24.

<sup>32</sup> Vgl. Thon, 2009. S. 26.

<sup>33</sup> Thon, 2009. S. 24.

<sup>34</sup> Thon, 2009. S. 24.

mit den Bewegungen des Avatars verbunden“<sup>35</sup> ist aber „nicht ganz mit dieser Position zusammen“<sup>36</sup> fällt. Weiters besteht noch die Möglichkeit eines „objektiven Point of View“<sup>37</sup>, bei dem die Position des Avatars (sofern überhaupt ein solcher vorhanden ist) gänzlich von der Position der virtuellen Kamera, von deren Blickpunkt aus der/die Spieler\_in das Spielgeschehen betrachtet, entkoppelt ist. Diese Variante findet zumeist in Rollen- & Strategiespielen Verwendung.

In zweien der untersuchten Spiele (SABOTEUR & WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER) werden zudem die persönlichen Geschichten der jeweiligen Protagonisten erzählt, wohingegen die Spielcharaktere in den Spielen der CALL OF DUTY-Serie durch ihre Austauschbarkeit hervorstechen. Die unterschiedlichen Spielfiguren dieser Spiele haben zwar Namen, allerdings sonst keinerlei Persönlichkeitsmerkmale; ja nicht einmal Synchronsprecher. Diese Designentscheidung der Entwickler\_innen soll dazu dienen, dass die so entstehende Lücke durch den bzw. die Spieler\_in ausgefüllt wird. Sie sollen sich selbst, als reale Person, in der Mitte des Geschehens sehen und nicht in die Rolle eines fest vorgegebenen Charakters schlüpfen.

Bei all diesen Spielen, handelt es sich um Shooter, mit jeweils sehr spezifischen Eigenheiten. Als Minimaldefinition eines Shooters kann ein Spiel angesehen werden, dessen grundlegende Ziele sich aus dem Überleben des Avatars<sup>38</sup>, also des Spielcharakters, der Beeinflussung von Objekten durch den/die Spieler\_in durch eine „Kombination von Zielen, Schießen und Treffen“<sup>39</sup>, sowie der „gewalttätigen Raumaneignung“<sup>40</sup> zusammensetzen. Hinzu kommt eine, je nach aktuellem Handlungsort unterschiedliche, Vielzahl untergeordneter Ziele<sup>41</sup>, wie etwa das Erreichen einer bestimmten Position, dem Ausschalten eines oder mehrerer bestimmter Gegner und vieles Weitere mehr. In der öffentlichen Wahrnehmung stehen vor allem aber zwei Aspekte im Vordergrund: Die, die Immersion erhöhende Ich-Perspektive, die als besonders wahrnehmungsnah beschrieben werden kann, sowie der das Genre bezeichnende Akt des Schießens an sich.<sup>42</sup> Shooter sind also Actionspiele, bei den „schnelles Entscheiden und Handeln“<sup>43</sup> zu den wesentlichen Skills – Also Fähigkeiten in Bezug auf das Spiel<sup>44</sup> – gehören.

---

<sup>35</sup> Thon, 2009. S. 24.

<sup>36</sup> Thon, 2009. S. 24.

<sup>37</sup> Thon, 2009. S. 24.

<sup>38</sup> Vgl. Thon, 2009. S. 26 – 27.

<sup>39</sup> Bopp/Wierner, 2009. S. 8.

<sup>40</sup> Bopp/Wierner, 2009. S. 8 – 9.

<sup>41</sup> Vgl. Thon, 2009. S. 27.

<sup>42</sup> Vgl. Riedel, 2009. S. 247.

<sup>43</sup> Rosenstingl/Mitgutsch, 2009. S. 255.

<sup>44</sup> Vgl. Rosenstingl/Mitgutsch, 2009. S. 259.

Im Detail wurden gerade diese vier Spiele gewählt, da sie jeweils einige besondere Merkmale erfüllen<sup>45</sup>:

1. **Call of Duty** begründet eine, bis heute sehr erfolgreiche, Reihe an Spielen, deren frühe Serienteile allesamt während des 2. Weltkriegs angesiedelt sind. Es ist zwar nicht der erste Weltkriegs-Shooter (diese Stellung kann MEDAL OF HONOR bereits 1999 für sich beanspruchen) ist jedoch der Anfang einer der, bis heute kommerziell erfolgreichsten, Spielmarken und verhilft auch diesem spezifischen Genre wesentlich zu seiner Beliebtheit.
2. **Call of Duty: World at War** bildet hingegen das Ende eben jenes Subgenres. Spieler\_innen und Fachpresse hatten ein Gefühl der Übersättigung des Marktes mit Spielen, deren Handlungsort der 2. Weltkrieg waren, und verlangten nach anderen Settings. PCGames veröffentlichte dazu 2010 einen Artikel mit den unbeliebtesten Spielesettings in dem der Autor feststellt, der Zweite Weltkrieg sei als Handlungsort „*Mittlerweile ausgelutscht*“<sup>46</sup> und man sei „*an einen [sic!] Punkt angelangt, an [dem] viele Spieler diese Szenarien nicht mehr sehen können.*“<sup>47</sup> Zudem kann hier die Entwicklung der Inszenierungsmethoden innerhalb einer Spieleserie beobachtet werden.
3. **Saboteur** ist eines der wenigen Spiele, die sich mit dem subversiven Widerstand gegen die Herrschaft der Nationalsozialisten, in diesem Fall dem Widerstandskampf der französischen Résistance, auseinandersetzt. Zudem sticht es durch starke Moralisierung sowie beabsichtigte historische Ungenauigkeit heraus.
4. **Wolfenstein: The New Order** ist eine Neuauflage, ein so genannter Reboot, einer Spieleserie der 1980er & 1990er Jahre. Es ist vor allem dadurch bemerkenswert, dass es ein, im Vergleich zu den anderen Spielen des Untersuchungskorpus, sehr aktuelles Spiel ist, aber auch dadurch, dass die Handlung in einer alternativen Zeitlinie spielt. In dieser wird angenommen, die Nationalsozialisten hätten den 2. Weltkrieg gewonnen. Auch hier spielt der Widerstand in Widerstandsgruppen eine entscheidende Rolle, ebenso wie die Dämonisierung der Nationalsozialisten, die wohl ebenso einer Moralisierung dienen soll.

---

<sup>45</sup> Eine detailliertere Beschreibung der einzelnen Spiele, inklusive aller spielmechanischen Besonderheiten sowie des Handlungsverlaufs, findet sich in Kapitel 3.

<sup>46</sup> Falkenstern, Max: Panorama – Ausgelutscht: Diese Game-Szenarien sind längst aus der Mode. Online unter: <http://www.pcgames.de/Panorama-Thema-233992/Specials/Ausgelutscht-Diese-Game-Szenarien-sind-laengst-aus-der-Mode-804313/>. Letzter Aufruf am 06.05.2015.

<sup>47</sup> Falkenstern, Max: Panorama – Ausgelutscht: Diese Game-Szenarien sind längst aus der Mode. Online unter: <http://www.pcgames.de/Panorama-Thema-233992/Specials/Ausgelutscht-Diese-Game-Szenarien-sind-laengst-aus-der-Mode-804313/>. Letzter Aufruf am 06.05.2015.

Allen vier Spielen ist gemeinsam, dass ihre jeweils deutschsprachigen Fassungen durch die Entwickler\_innen selbst zensiert wurden, um einer möglichen Indizierung in Deutschland zu entgehen. Dabei wird in der Regel sämtliche nationalsozialistische Symbolik entfernt, zum Teil werden auch ganze Gruppierungen umbenannt. So heißen die deutschen Soldaten in SABOTEUR etwa "Streitmachtsoldat" (anstatt Wehrmachtssoldat) und in WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER ist lediglich vom „Regime" die Rede. Kapitel 5 widmet sich im Detail der Indizierung, der daraus folgenden (Selbst-)Zensur und der damit verbundenen Problematiken.

### 3. Untersuchte Spiele

Das folgende Kapitel widmet sich detailliert den einzelnen Spielen des Untersuchungskorpus. Dabei wird jeweils auf wichtige technische Daten, Spielmechanik, Handlungsverlauf, Charaktere sowie spezifische Besonderheiten eingegangen. Alle betrachteten Spiele sind dem Genre des Shooters zuzuordnen, welches sich, wie bereits in Kapitel 2.4. behandelt, vor allem über drei Hauptcharakteristiken definiert:

- Das Überleben des Spielcharakters, des Avatars.<sup>48</sup>
- Die spielmechanische Kombination aus den Handlungen des Zielens und Schießens.
- Die Aneignung feindlicher Räume.<sup>49 50</sup>

Diesen drei Hauptpunkten werden schließlich, je nach Spiel, aber auch nach Spielabschnitt, unterschiedliche Unterziele hinzugefügt.

Im Folgenden werden die einzelnen untersuchten Spiele detailliert beschrieben. Dabei wird wie folgt vorgegangen: Zunächst werden allgemeine Informationen zu Erscheinungsdatum, Altersfreigaben durch die entsprechenden Prüfinstanzen und der Rezeption in der Fachpresse gegeben. Dabei finden besonders die Urteile der deutschen Magazine **GameStar**, **GamePro** und **PCGames** Beachtung, die als Leitmedien im deutschsprachigen Bereich betrachtet werden können. Ein Durchschnittswert mehrerer, auch internationaler, Wertungen wird aufgrund der Daten der Seite **Metacritic** gegeben. Im Anschluss folgen spielmechanische Besonderheiten, die Zuordnung in Spielgenres sowie der in Kapitel 2.3.1. aufgestellten Kategorien, als auch ein Überblick über die Spielhandlung und die Charaktere. Wenn in den folgenden Abschnitten von den jeweils spielbaren Charakteren die Rede ist, die eine konkrete Handlung vollziehen, ist damit stets der Umstand gemeint, dass der/die Rezipient\_in diese Handlung in Gestalt des Avatars vollzieht.

Weiters Beachtung finden allfällige Indizierungsurteile der deutschen **Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)** (Früher Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schrift (BPjS)) sowie die Alterseinstufung der **Pan European Gaming Information (PEGI)** und der deutschen **Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)**. Wenn aus Berichten oder Entscheidungen der BPjM zitiert wird, ist anzumerken, dass diese nicht öffentlich zugänglich sind.

---

<sup>48</sup> Bei dem Wort "Avatar" handelt es sich um eine geschlechtsneutrale Formulierung. Der maskuline Artikel entspricht rein dem grammatischen, und weder dem biologischen noch sozialen, Geschlecht des bezeichneten Individuums.

<sup>49</sup> Vgl. Thon, 2009. S. 26 – 27.

<sup>50</sup> Vgl. Bopp/Wierner, 2009. S. 8 – 9.

Sie können jedoch direkt bei der entsprechenden Stelle für wissenschaftliche und journalistische Zwecke angefordert werden. Weiters ist zu beachten, dass seit der Neufassung des deutschen Jugendschutzgesetzes im Jahr 2002 eine Indizierung durch die BPjM nicht mehr möglich ist, wenn die USK zuvor eine Kennzeichnung vergeben hat.<sup>51</sup> Die USK kann die Kennzeichnung jedoch verweigern und das entsprechende Medium direkt zur Prüfung an die BPjM übergeben. Indizierungsverfahren wie in Deutschland sind in Österreich nicht gegeben. Auch obliegt der Jugendschutz des Bundesländern, nicht dem Bund, wobei sich die Bundesländer entweder den Urteilen der PEGI oder aber der USK unterordnen und die entsprechenden Kennzeichnungen in den jeweiligen Landesjugendschutzgesetzen als verpflichtend erklärt haben.

### **3.1. Call of Duty**

#### **3.1.1. Allgemeine Informationen**

CALL OF DUTY erschien in Deutschland am 6. November 2003, in den USA bereits eine Woche zuvor, am 29. Oktober. Die **PEGI** vergab eine Alterseinstufung von 16, die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle **USK** erteilte keine Jugendfreigabe. In der sog. USK-Fassung, also jene Fassung die der USK zur Prüfung vorgelegt wurde, wurden etwaige verfassungsfeindliche Symbole entfernt. Diese sind in der PEGI-Version vorhanden. Auf **Metacritic** ist ein Punktwert von 91 Punkten angegeben, basierenden auf 44 Einzelkritiken unterschiedlichster internationaler Wertungen.<sup>52</sup> Die **GameStar** bewertete das Spiel mit 83 von 100 möglichen Punkten<sup>53</sup> und bezeichnete es als „*Spektakulären aber kurzen Weltkriegs-Shooter*.“<sup>54</sup>

#### **3.1.2. Kategorisierung**

Weiters ist das Spiel als nicht erklärend zu kategorisieren, während es Merkmale des reproduzierenden und des adaptierenden Spiels miteinander vereint. So sind einige Missionen historisch korrekt – etwa der Angriff auf die Pegasus-Brücke durch britische Truppen oder die Schlacht von Stalingrad – während andere zwar an historischen Orten spielen, die an diesen Orten stattfindenden Einzelmissionen jedoch frei erfunden sind – wie jene im Durchgangslager Strasshof oder der Angriff auf die Edertalsperre. Dennoch ist es generell als reproduzierend zu betrachten, da auch die adaptierenden Passagen einen so hohen Grad an Realismus anstreben, dass eine Unterscheidung nur schwer möglich ist.

<sup>51</sup> Vgl. JuschG 2003. § 18 Abs. 8. Online unter: [http://www.usk.de/fileadmin/documents/Publisher\\_Bereich/2011-01-26\\_JuSchG.pdf](http://www.usk.de/fileadmin/documents/Publisher_Bereich/2011-01-26_JuSchG.pdf). Letzter Aufruf am 30.04.2015.

<sup>52</sup> Vgl. Metacritic (Hg.) : Call of Duty. Online unter: <http://www.metacritic.com/game/pc/call-of-duty>. Letzter Aufruf am 29.04.2015.

<sup>53</sup> Vgl. Steinlechner, Peter: Call of Duty Test. Spektakulärer, aber kurzer Weltkriegs-Shooter. GameStar (Online). Online unter: <http://www.gamestar.de/spiele/call-of-duty/32867.html>. Letzter Aufruf am 29.04.2015.

<sup>54</sup> Steinlechner, Peter: Call of Duty Test. Spektakulärer, aber kurzer Weltkriegs-Shooter. GameStar (Online). Online unter: <http://www.gamestar.de/spiele/call-of-duty/32867.html>. Letzter Aufruf am 29.04.2015.



### 3.1.3. Spielmechanik

CALL OF DUTY lässt sich als prototypischer 1st-Person-Shooter beschreiben, der nicht mehr als die Minimalanforderungen erfüllt, die für diese Genrezuordnung notwendig sind. Im Zentrum steht zunächst das Überleben der Spielfigur, es folgt das aggressive Aneignen feindlicher Räume mittels der vorherrschenden Spielmechanik des Zielens, Schießens und Treffens.

### 3.1.4. Charaktere

Von einer fortlaufenden Handlung kann nur eingeschränkt die Rede sein, da man zwar grob den Kriegsverlauf des Zweiten Weltkriegs nachspielt, sich darüber hinaus jedoch kein ernst zunehmender Handlungsbogen entwickelt. Selbiges gilt für die Spielcharaktere: Sie erhalten zwar Namen, jedoch sonst keinerlei Charaktereigenschaften. Sie sind absolut austauschbar. Trotz dieser Austauschbarkeit erhalten die drei Spielcharaktere Namen:

- **Private Martin**, 506th Parachute Infantry Regiment, USA
- **Sergeant Evans**, 2nd Oxford and Bucks of the 6th Airborne Division sowie Special Air Service (SAS), Großbritannien
- **Private Alexei Ivanovich Voronin**, 13th Guards Rifle Division, Sowjetunion

Dennoch erfüllen diese Spielcharaktere die Klischeerolle des militärischen Helden, also „*Personen in militärischen oder Nothelfer-Berufen, in denen sie wiederholt sehr gefährlichen Situationen ausgesetzt sind*“<sup>55</sup> und deren „*Heldentaten [...] über Dienstpflichten hinausgehen.*“<sup>56</sup> In diese Rolle wird dementsprechend auch der/die Spieler\_in versetzt.

### 3.1.5. Handlungsverlauf

Auch wenn es keinen fortlaufenden Handlungsbogen gibt, der die einzelnen Spielabschnitte (Levels) über den Kriegsverlauf hinweg verbindet, folgt nun eine Auflistung der einzelnen Levels in der Reihenfolge, in der diese im Spiel durchlaufen werden. Vor den einzelnen Spielabschnitt werden jeweils kurze Ausschnitte aus rein fiktiven Textunterlagen gezeigt, etwa Befehle oder Tagebucheinträge der Spielcharaktere. Da der Spielverlauf in einzelne Abschnitte bzw. Missionen unterteilt ist, werden im Folgenden die einzelnen Abschnitte kurz zusammengefasst und nicht in einer einzelnen Inhaltsbeschreibung wiedergegeben:

- **Camp Toccoa, 10. August 1942:** Einführungslevel in der die/der Rezipient\_in die Steuerung des Spiels erlernt. Dieser Level kann als adaptiv beschrieben werden, da Ausbil-

---

<sup>55</sup> Zimbardo, 2008. S. 430.

<sup>56</sup> Zimbardo, 2008. S. 430.

dungslager, wie das Dargestellte, tatsächlich existierten, der Verlauf der gespielten Ausbildung jedoch nicht die Realität widerspiegeln soll, sondern lediglich dem Erlernen der Spielmechanik dient.

- **Pathfinder, 5. Juni 1944:** Pvt. Martin springt über der Normandie, nahe Sainte-Mère-Eglise, mit dem Fallschirm ab. Diese Mission kann als reproduzierend bezeichnet werden, da wesentliche Elemente – etwa die Unordnung unter den amerikanischen Soldaten, die durch die Tatsache entstand, dass sich teils ganze Einheiten nicht sammeln konnten, da sie an unterschiedlichen Orten landeten – den historischen Quellen entsprechend, wiedergegeben werden.
- **Ste. Mère-Eglise, 6. Juni 1944:** Pvt. Martin kämpft sich nachts durch den kleinen Ort Sainte-Mère-Eglise und zerstört dabei drei Flugabwehrpanzer der Wehrmacht.
- **Ste. Mère-Eglise-Day, 6. Juni 1944:** Pvt. Martin verteidigt Sainte-Mère-Eglise gegen einen deutschen Gegenangriff. Am Ende der Mission steigt der/die Spieler\_in ein Auto um Verstärkung anzufordern.
- **Normandy Route N13, 6. Juni 1944:** Pvt. Martin befindet sich in einem Wagen auf dem Weg zum Kommandoposten seiner Einheit, nahe dem Ort Sainte-Marie-du-Mont. Auf dem Weg dorthin gerät er unter Beschuss durch deutsche Truppen, muss den Wagen verlassen und fährt schließlich mit einem gestohlenen Kübelwagen der Deutschen weiter.
- **Brecourt Manor, 6. Juni 1944:** Pvt. Martin nimmt am Angriff auf drei deutsche Flugabwehrkanonen teil. Diese Mission kann erneut als reproduzierend beschrieben werden, da der entsprechende Angriff einer der am besten Dokumentierten ist. Er wird auch in der TV-Serie **Band of Brothers**, welche wesentlich auf den Memoiren des Veteranen Richard Winters basiert, dargestellt.
- **Alps Château, 7. August 1944:** Pvt. Martin stürmt ein Château in den bayrischen Alpen um dort britische Kriegsgefangene zu befreien.
- **Dulag IIIA, 18. September 1944:** Pvt. Martin stürmt das Durchgangslager Strasshof, nahe Wien, um einen weiteren britischen Kriegsgefangenen zu befreien. Dies ist die einzige Darstellung eines deutschen Lagers im gesamten Spiel. Der/Die Spieler\_in hat für diese Mission ein Zeitlimit von zehn Minuten. Die Mission kann als adaptiv beschrieben werden, da das Lager in Strasshof tatsächlich existierte;<sup>57</sup> ein amerikanischer Angriff auf das Lager, zur Befreiung eines Kriegsgefangenen, fand jedoch nie statt.

---

<sup>57</sup> Vgl. Freitag, Wolfgang: Sieben Säulen, sieben Lager. Die Presse (Online). Online unter: <http://diepresse.com/home/spectrum/literatur/757262/Sieben-Saeulen-sieben-Lager>. Letzter Aufruf am 30.05.2015.

- **Pegasus Bridge, 6. Juni 1944:** Sgt. Evans landet im Rahmen der Operation Tonga an der Pegasusbrücke über den Caen-Kanal und nimmt diese ein.
- **Pegasus Bridge-Day, 6. Juni 1944:** Sgt. Evans verteidigt die Pegasusbrücke gegen einen deutschen Gegenangriff.
- **The Eder Dam, 2. September 1944:** Sgt. Evans stürmt die Edertalsperre, die nicht, wie in der Realität, durch Luftangriffe im Rahmen der Operation Chastise zerstört wurde. Die Mission ist daher als adaptierend zu bezeichnen.
- **Eder Dam Getaway, 2. September 1944:** Sgt. Evans flüchtet auf einem Lastwagen von der Edertalsperre.
- **Airfield Escape, 2. September 1944:** Sgt. Evans erreicht auf der Flucht ein deutsches Flugfeld auf dem ein Flugzeug gekapert wird, mit dem er anschließend entkommt.
- **Battleship Tirpiz, 27. Oktober 1944:** Sgt. Evans dringt in einer der verdeckten Operation in das deutsche Schlachtschiff Tirpitz ein, um dort Sprengladungen anzubringen sowie die Radaranlage zu zerstören, um Bombern der Royal Airforce einen Angriff zu ermöglichen. Das reale Vorbild der virtuellen Tirpitz wurde ebenfalls durch Bomber der RAF versenkt, allerdings ohne Mithilfe von Soldaten des SAS und erst am 12. November 1944. Auch diese Mission ist daher als adaptierend zu bezeichnend.
- **Stalingrad, 18. September 1942:** Pvt. Voronin wird mit anderen sowjetischen Rekruten in einem Schiff über die Wolga transportiert. Am Ufer angelangt, erhält er zunächst nur einige Schuss Munition, kein Gewehr. In weiterer Folge erstürmt die Rote Armee das Wolgaufer.
- **Red Square, 18. September 1942:** Pvt. Voronin nimmt am Kampf um den Roten Platz teil. Vor dem Kampf auf dem Platz werden, sich zurückziehende, sowjetische Truppen von ihren Kameraden erschossen. Die Rote Armee rückt in der Folge weiter nach Stalingrad vor.
- **Train Station, 18. September 1942:** Pvt. Voronin erstürmt den Bahnhof von Stalingrad.
- **Stalingrad Sewers, 9. November 1942:** Pvt. Voronin kämpft sich durch die Abwasserkanäle Stalingrads, um im Anschluss weitere sowjetische Einheiten zu unterstützen.
- **Pavlov's House, 9. November 1942:** Pvt. Voronin erstürmt ein Gebäude und muss dieses im Anschluss gegen einen deutschen Gegenangriff verteidigen.
- **Warsaw Factory, 17. Jänner 1945:** Pvt. Voronin erstürmt eine Panzerfabrik in Warschau, bevor das Gros der sowjetischen Truppen die Stadt erreicht.

- **Warsaw Railyard, 17. Jänner 1945:** Pvt. Voronin verlässt die erstürmte Panzerfabrik und kämpft sich durch weitere Gebiete von Warschau.
- **Oder River Country, 26. Jänner 1945:** Pvt. Voronin steuert einen sowjetischen T-34-Panzer. Er überquert die Oder und dringt in die dahinterliegende Stadt ein.
- **Oder River Town, 26. Jänner 1945:** Pvt. Voronin dringt weiter in die Stadt ein, um diese zu erobern.
- **Festung Recogne, 15. Jänner 1945:** Pvt. Martin erstürmt eine deutsche Bunkeranlage nahe Recogne im Rahmen der alliierten Gegenoffensive nach der deutschen Ardennenoffensive. Die Mission kann als reproduzierend beschrieben werden.
- **V-2 Rocket Site, 2. Februar 1945:** Pvt. Evans erstürmt eine deutsche Startbasis für V2-Raketen und zerstört diese. Diese Mission ist als adaptierend zu beschreiben, da die deutschen V2-Raketen tatsächlich oftmals zum Einsatz kamen, jedoch befand sich keine der Abschussbasen am im Spiel angegebenen Ort Burgsteinfurt.
- **Berlin, 30. April 1945:** Pvt. Voronin kämpft sich durch die Straßen Berlins, und stürmt schließlich den Reichstag. Auf dem Dach angekommen schwenkt ein Soldat der Roten Armee dort die sowjetische Fahne.

## **3.2. Call of Duty: World at War**

### **3.2.1. Allgemeine Informationen**

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR erschien in Deutschland am 13. November 2008, in den USA zwei Tage zuvor, am 11. November. Sowohl PEGI als auch USK erteilten dem Spiel keine Jugendfreigabe. Die USK-Fassung wurde gekürzt, d.h. es wurde sämtliche verfassungsfeindliche Symbolik entfernt, die EU-Version des Spiels wurde allerdings durch die **BPjM** aufgrund der Gewaltdarstellung indiziert. Die Darstellung verfassungsfeindlicher Symbolik findet zwar im Bericht Erwähnung,<sup>58</sup> das Hauptaugenmerk liegt jedoch auf der Gewaltdarstellung. Die **GameStar** bewertete das Spiel mit 86 von 100 möglichen Punkten<sup>59</sup> und beschrieb es mit den Worten „großartige Action, kein Spannungsbogen.“<sup>60</sup> Die **PCGames** vergab 80 von 100 möglichen Prozentpunkten.<sup>61</sup> Auf **Metacritic** wird das Spiel mit 83 von 100 Punkten bewertet, basierenden auf 36 unterschiedlichen, internationalen Kritiken.<sup>62</sup>

### **3.2.2. Kategorisierung**

Das Spiel ist zu einem großen Teil als reproduzierend zu bezeichnen. Zwar sind einige der Missionen adaptierend, streben aber eine so hohe Realitätsnähe an, dass die Unterscheidung nur durch intensive Recherche oder fundiertes Wissen über die Kriegshandlung des Zweiten Weltkriegs getroffen werden kann. Das Spiel bleibt dabei in hohem Maße nicht-erklärend. Informationen, die über das hinausgehen, was der/die Spieler\_in gezwungenermaßen durch Zwischensequenzen und das eigentliche Spiel erfährt, sind nicht vorhanden. Diese Zwischensequenzen sind den jeweiligen Spielabschnitten vorgelagert, und leiten die Mission ein, in dem sie knapp die kommende Aufgabe für den/die Spieler\_in umreißen und den Abschnitt in eine historische Umgebung einbetten.<sup>63</sup>

### **3.2.3. Spielmechanik**

Wie auch sein Vorgänger stellt sich CALL OF DUTY: WORLD AT WAR als klassischer First-Person-Shooter dar, der wenig mehr als Minimalanforderungen des Genres erfüllt. Neu sind

<sup>58</sup> Vgl. BPjM (Hg.): Indizierungsbericht Call of Duty: World at War. Entscheidung Nr. 8525 (V) vom 20.1.2009. S. 4.

<sup>59</sup> Vgl. Schmitz, Petra: Call of Duty: World at War Test. großartige Action, kein Spannungsbogen. GameStar (Online). Online unter: <http://www.gamestar.de/spiele/call-of-duty-world-at-war/44428.html>. Letzter Aufruf am 30.04.2015.

<sup>60</sup> Schmitz, Petra: Call of Duty: World at War Test. großartige Action, kein Spannungsbogen. GameStar (Online). Online unter: <http://www.gamestar.de/spiele/call-of-duty-world-at-war/44428.html>. Letzter Aufruf am 30.04.2015.

<sup>61</sup> Vgl. PCGames (Hg.): Call of Duty: World at War – Call of Duty 5 im Test. PCGames (Online). Online unter: <http://www.pcgames.de/Call-of-Duty-World-at-War-PC-213832/Tests/Call-of-Duty-5-im-Test-666994/6/>. Letzter Aufruf am 30.04.2015.

<sup>62</sup> Vgl. Metacritic (Hg.): Call of Duty: World at War. Online unter: <http://www.metacritic.com/game/pc/call-of-duty-world-at-war>. Letzter Aufruf am 30.04.2015.

<sup>63</sup> Vgl. etwa Call of Duty: World at War. CodWaW #03. 1'00'' – 1'11''. Online unter: <https://youtu.be/f2e-1UOXVKw>. Letzter Aufruf am 30.05.2015.

jedoch zahlreiche, direkt in das Spiel eingebettete Ereignisse, die durch Reaktion des/der Rezipient\_in gelöst werden müssen, sog. Quick-Time-Events. D.h. der/die Spieler\_in muss, möglichst schnell, eine vorgegebene Taste betätigen, um eine spezielle Reaktion der Spielfigur hervorzurufen, etwa das Platzieren von Sprengladungen, das Aufsitzen auf Geschütze oder das Abwehren feindlicher Nahkampfangriffe, die andernfalls zum Tod des Avatars führen. Wie auch sein Vorgänger vereint das Spiel reproduzierende und adaptierende Missionen miteinander, bleibt dabei jedoch weitgehend nicht-erklärend.

#### 3.2.4. Charaktere

Ebenso wie in CALL OF DUTY stellen sich die spielbaren Charaktere als überaus austauschbar dar. Interessant ist hingegen der Versuch eine stärkere emotionale Verbindung zu, die Spielfigur begleitenden, Nichtspielercharaktere herbeizuführen. Die Namen der einzelnen Spielcharaktere lauten:

- **Private C. Miller**, United States Marine Corps, USA
- **Petty Officer Locke**, United States Navy, USA
- **Private Dimitri Petrenko**, 150th Rifle Division, Sowjetunion

Ebenso wie ihre Pendants im Vorgängerspiel, entsprechen die Charaktere den Rollenvorstellungen des militärischen Helden.<sup>64</sup>

#### 3.2.5. Handlungsverlauf

Mediengeschichtlich interessant ist die Tatsache, dass das Spiel keine einführende Mission beinhaltet, die dem/der Rezipient\_in das Erlernen der Spielmechanik ermöglicht. Die Entwickler\_innen gingen offenbar davon aus, dass die grundlegenden Spielmechaniken eines Shooters den Rezipient\_innen bekannt sein müssten und nicht in einer eigenen Mission erlernt werden müssten. In allen Vorgängerspielen der Serie ist eine solche Mission enthalten. Dennoch dürfte dieser Spielabschnitt geplant gewesen sein, da sich Bilder davon in den Spieldateien finden lassen. Die Mission wurde offenbar entwickelt und während des Entwicklungsprozesses bereits wieder entfernt.

Wie auch im Vorgängerspiel CALL OF DUTY sind die einzelnen Spielabschnitte bzw. Missionen voneinander getrennt und werden jeweils durch kurze, die militärische Situation umreibende, Zwischensequenzen eingeleitet, in denen auch historisches Filmmaterial gezeigt wird. Da sich hier ebenfalls kein, das Spiel überspannender, Handlungsbogen entwickelt, werden erneut die einzelnen Missionen für sich beschrieben:

---

<sup>64</sup> Vgl. Zimbardo, 2008. S. 430.

- **Semper Fi, 17. August 1942:** Pvt. Miller wird von japanischen Truppen auf dem Makin-Atoll gefangen gehalten. Während des Verhörs wird er von weiteren Truppen des Marine Corps befreit, er trifft mit Sgt. Roebuck zusammen, der von nun an in jeder Mission als Vorgesetzter fungiert. Er kämpft sich über die Insel in ein japanisches Lager vor, zerstört dort den Munitionsbunker und flieht schließlich auf einem Schlauchboot. Die Mission ist als adaptierend zu bezeichnen, da der Angriff von US-Marines am 17. August 1942 tatsächlich stattfand, im Vorfeld allerdings keine amerikanischen Truppen gefangen genommen worden waren.
- **Little Resistance, 15. September 1944:** Pvt. Miller landet in einem Landungsboot auf der Insel Peleliu und erstürmt den Strand. Die Mission kann als reproduzierend bezeichnet werden.
- **Hard Landing, 15. September 1944:** Pvt. Miller umgeht japanische Truppen durch einen Sumpf, um diese von der Flanke anzugreifen. Er erstürmt Schützengräben und zerstört in weiterer Folge japanische Flugabwehrkanonen.
- **Vendetta, 17. September 1944:** Pvt. Petrenko erwacht aus einer Ohnmacht in einem Brunnen auf dem roten Platz in Stalingrad. Warum genau er sich dort befindet und aus welchem Grund er zuvor das Bewusstsein verlor, bleibt unklar. Ebenfalls dort befindet sich ein sowjetischer Scharfschütze, Viktor Reznov, der von nun an als Petrenkos Vorgesetzter agiert. Petrenko schaltet einzelne russische Soldaten mit einem Scharfschützengewehr aus und flüchtet anschließend mit Reznov, um Jagd auf den deutschen Befehlshaber, General Heinrich Amsel, zu machen. Diesen zu erschießen ist das abschließende Ziel der Mission. Die Mission ist als adaptierend zu beschreiben, da der Schauplatz zwar dem realen Vorbild entspricht, Amsel jedoch nicht der Name des deutschen Befehlshabers war.
- **Their Land, Their Blood, 18. April 1945:** Pvt. Petrenko nimmt an der Schlacht um die Seelower Höhen teil, der Eröffnungsschlacht für die Schlacht um Berlin. Die Mission kann als reproduzierend bezeichnet werden.
- **Burn 'em out, 15. September 1944:** Pvt. Miller zerstört auf Peleliu japanische Mörserstellungen und ermöglicht dadurch amerikanischen Panzern das Vorrücken.
- **Relentless, 16. September 1944:** Pvt. Miller erstürmt japanische Geschützanlagen, die auf amerikanische Kriegsschiffe vor der Insel feuern, und zerstört diese.
- **Blood and Iron, 16. April 1945:** Pvt. Petrenko steuert einen sowjetischen T-34-Panzer und dringt weiter in deutsches Gebiet vor. Die Mission ist vergleichbar mit den Missi-

onen **Oder River Country** und **Oder River Town** aus dem Vorgängerspiel. Dabei zerstört Petrenko zahlreiche deutsche Panzer und Panzerabwehrstellungen, sowie schließlich einen Funkturm, um das Anfordern von Verstärkung durch die deutschen Truppen zu unterbinden.

- **Ring of Steel, 23. April 1945:** Pvt. Petrenko erreicht in einem Güterzug Berlin und kämpft sich durch den Bezirk Pankow.
- **Eviction, 24. April 1945:** Pvt. Petrenko dringt tiefer in Berlin ein und betritt die U-Bahn, deren Schächte in der Folge von den deutschen Truppen geflutet werden.
- **Black Cats, 3. April 1945:** PO Locke bekämpft als Bordschütze eines PBY Catalina japanische Transportschiffe, die sich auf dem Weg nach Okinawa befinden. Nach deren Zerstörung erhält das Flugzeug einen Hilferuf eines amerikanischen Kampfverbandes, der unter Beschuss geraten ist. Locke eilt zur Hilfe und rettet amerikanische Seeleute aus dem Meer, während er weiterhin japanische Boote und Flugzeuge bekämpft, bis schließlich amerikanische Kampfflugzeuge eintreffen. Dies ist die einzige Mission in der PO Locke auftritt. Die Mission ist als adaptierend zu beschreiben, da die amerikanischen Schiffe (die USS Halford, die USS Laws, die USS Balanon und die USS Cassin Young) tatsächlich existierten und zum entsprechen Zeitpunkt auch im Pazifik im Einsatz waren; ein japanischer Angriff auf die Schiffe am 3. April 1945 fand jedoch nicht statt.
- **Blowtorch & Corkscrew, 14. Mai 1945:** Pvt. Miller befindet sich auf Okinawa und kämpft sich durch das Dorf Wana Ridge.
- **Breaking Point, 29. Mai 1945:** Pvt. Miller dringt, aufgrund eines Versorgungsengpases zunächst ohne Munition, in die Festung Shuri ein. Dort erhält er schließlich Munition. In weiterer Folge erobert er die Festung Shuri. Während einer versuchten Gefangennahme japanischer Soldaten setzen sich diese zur Wehr und töten dabei Sgt. Roebuck. Pvt. Miller wehrt einen japanischen Gegenangriff innerhalb der Festung ab und fordert per Funk Luftunterstützung an, welche einige Gebäude zerstört. Nach der Zerstörung der Gebäude endet die Mission.
- **Heart oft he Reich, 30. April 1945:** Pvt. Petrenko dringt weiter in Berlin vor, erreicht schließlich den Reichstag, zerstört die davor stationierten deutschen Flugabwehrgeschütze und betritt schließlich das Gebäude.
- **Downfall, 30. April 1945:** Pvt. Petrenko kämpft sich durch den Reichstag bis auf dessen Dach vor. Dort angekommen übernimmt er die sowjetische Fahne von einem gefallen Soldaten und begibt sich zum Fahnenmast. Auf dem Weg dorthin wird er von



einem deutschen Soldaten angeschossen. Dieser wird von Reznov getötet. Reznov stützt Petrenko, hilft ihm die letzten Meter zum Fahnenmast und durchtrennt die Seile, die die deutsche Fahne halten. Schließlich wird die sowjetische Fahne aufgezogen. Währenddessen ertönt die sowjetische Nationalhymne.

### **3.3. Saboteur**

#### **3.3.1. Allgemeine Informationen**

SABOTEUR erschien weltweit am 3. Dezember 2009. Sowohl **PEGI** als auch **USK** erteilten, aufgrund der Gewaltdarstellung, keine Jugendfreigabe. Die Meinungen der deutschen Fachpresse stellen sich gespalten dar: Während die **GameStar** und **GamePro** mit jeweils 85<sup>65</sup> bzw. 86<sup>66</sup> Punkten bewertete, vergab die **PCGames** lediglich 77 Punkte<sup>67</sup> und kommentierte das Spiel mit „*Das Spiel gut – aber nur gerade so!*“<sup>68</sup> Diese Wertung bewegt sich wesentlich stärker am internationalen Durchschnitt, der auf **Metacritic** mit 76 Punkten, aus 20 berücksichtigten internationalen Bewertungen<sup>69</sup>, angegeben wird. In der deutschen USK-Fassung wurden sämtliche verfassungsfeindliche Symbole entfernt, ebenso wie alle anderen Hinweise auf den Nationalsozialismus. So wurde etwa die Wehrmacht in „Streitmacht“ umbenannt.

#### **3.3.2. Kategorisierung**

Das Spiel ist als adaptierend zu bezeichnen, da zwar das grobe Setting des besetzten Paris eine historische Tatsache darstellt, sämtliche Personen und deren Handlungen aber frei erfunden sind. Es bleibt dabei nicht-erklärend; Über die Spielwelt und deren Hintergründe erhält der/die Spieler\_in so gut wie keinerlei Informationen.

#### **3.3.3. Spielmechanik**

Bei SABOTEUR handelt es sich nicht um einen First-Person-Shooter, sondern einen Third-Person-Shooter, d.h. die Perspektive des/der Rezipient\_in ist zwar an den Avatar gekoppelt, er/sie beobachtet das Geschehen jedoch nicht aus der Sicht des Avatars.<sup>70</sup> Weiters handelt es sich um ein sog. Open-World-Spiel, d.h. die Spielwelt ist zwischen den einzelnen Missionen, sowie teilweise auch währenddessen, vollkommen frei begehrbar. Der Spielcharakter kann sich also ungehindert im, von den Deutschen besetzten, Paris bewegen. Dieses ist fast vollkommen in Schwarz-Weiß-Optik dargestellt, einzelne Gegenstände – wie etwa die Armbinden der deutschen Soldaten oder deutsche Fahnen – sind jedoch farblich rot hervorgehoben. Im Spielverlauf

<sup>65</sup> Vgl. Schmitz, Petra: Saboteur Test. Pandemics letztes Spiel im Test. GameStar(Online). Online unter: <http://www.gamestar.de/spiele/saboteur/wertung/44613.html>. Letzter Aufruf am 30.04.2015.

<sup>66</sup> Vgl. Wittulski, Thomas: The Saboteur – Test Test. Review für PlayStation 3. GamePro (Online). Online unter: [http://www.gamepro.de/playstation/spiele/ps3/the-saboteur/test/the\\_saboteur\\_test,44908,1963776,3.html](http://www.gamepro.de/playstation/spiele/ps3/the-saboteur/test/the_saboteur_test,44908,1963776,3.html). Letzter Aufruf am 30.04.2015.

<sup>67</sup> Vgl. Stange, Sebastian: Saboteur – Saboteur –Test – Review. PCGames (Online). Online unter: <http://www.pcgames.de/Saboteur-PC-170980/Tests/Saboteur-Test-Review-701194/2/>. Letzter Aufruf am 30.04.2015.

<sup>68</sup> Stange, Sebastian: Saboteur – Saboteur –Test – Review. PCGames (Online). Online unter: <http://www.pcgames.de/Saboteur-PC-170980/Tests/Saboteur-Test-Review-701194/2/>. Letzter Aufruf am 30.04.2015.

<sup>69</sup> Vgl. Metacritic (Hg.): Saboteur. Online unter: <http://www.metacritic.com/game/pc/the-saboteur/critic-reviews>. Letzter Aufruf am 30.04.2015.

<sup>70</sup> Vgl. Thon, 2009. S. 24.

„befreit“ der/die Spieler\_in einzelne Stadteile von der Besetzung (drängt also deren Einfluss zurück), woraufhin diese farbig dargestellt werden.

Weitere wesentliche Elemente der Spielmechanik sind das Steuern von Fahrzeugen, welche der Spielcharakter besteigen kann, ohne daran gehindert zu werden; auch wenn diese von Nicht-Spieler-Charakteren gefahren werden. Der/die Spieler\_in hat hier mit keinerlei Konsequenzen zu rechnen, es sei denn es handelt sich um ein Fahrzeug der deutschen Besatzer, da diese sofort das Feuer eröffnen.

Als Währung zum Kauf von Verbesserungen für den Avatar sowie dessen Waffenarsenal dient sog. Schmuggelgut. Dieses kann gesammelt werden, indem Einrichtungen der Deutschen, mittels Sprengladungen oder Autobomben, zerstört werden, etwa Straßensperren, Aussichtsplattformen, Treibstofflager oder sog. Propagandalautsprecher. Ob und wie viele dieser Einrichtungen ausgeschaltet werden, bleibt dem/der Rezipient\_in jeweils selbst überlassen, es hat keinerlei Auswirkungen auf den Spielverlauf und dient nur dem Sammeln der spieleigenen Währung.

Die Missionsziele sind oftmals Dergestalt, dass der Spielcharakter einen bestimmten Punkt in der Spielwelt erreichen muss, um dort eine bestimmte Handlung auszuführen. Das Vorgehen innerhalb dieser Missionen bleibt bis zu einem gewissen Grad ebenfalls dem/der Spieler\_in überlassen: Er/sie hat die Möglichkeit „verdeckt“ vorzugehen, sich also in die jeweils zu erreichenden Gebiet zu schleichen. Dazu ist es auch möglich, getöteten deutschen Soldaten die Uniform abzunehmen und sich zu verkleiden. Diese Verkleidung kann allerdings auch durchschaut werden, bietet also keinen allumfassenden Schutz. Die zweite Möglichkeit des Vorgehens besteht in brachialer Gewalt und unter Einsatz aller zur Verfügung stehenden Waffen. Eine Möglichkeit zum „nicht-tödlichen“ Vorgehen (Soldaten also etwa nur niederzuschlagen) existiert nicht. Die Art des Vorgehens hat keine Auswirkungen auf den Spielverlauf.

#### 3.3.4. Charaktere

Der/die Spieler\_in verkörpert in Saboteur den irischen Rennfahrer und Mechaniker **Sean Devlin**. Im Verlauf der Handlung wird dieser sowohl von der Résistance, als auch dem britischen Geheimdienst, rekrutiert. Der Hauptcharakter erfüllt dabei mehrere, unterschiedliche Rollen, die immer wieder in der Populärkultur anzutreffen sind. Er ist zur falschen Zeit am falschen Ort, wird zu einem der meistgesuchten Personen<sup>71</sup> des besetzten Paris und ist zugleich „*das Ideal des amerikanischen Traums, der selbstjustiziable >>Free Man with a Gun<<.*“<sup>72</sup> Sean

---

<sup>71</sup> Vgl. Nohr, 2009. S. 125.

<sup>72</sup> Nohr, 2009. S. 125.

Devlin ist aber keinesfalls als selbstbestimmter Charakter zu bezeichnen. Er ist ein „*optionsloses Werkzeug, undurchsichtiger macht- und verschwörungspolitischer Konstellationen, das manipulierte Werkzeug [...]*“<sup>73</sup>, ein „*fremdgesteuertes und ohnmächtiges Subjekt.*“<sup>74</sup> Diese Konstellationen, werden im Spiel hauptsächlich durch den britischen Geheimdienst verkörpert, dessen Ziele und Absichten stets undurchsichtig bleiben. Dies steht im Gegensatz zur französischen Résistance, die von Anfang an bereits klar macht, dass sie den Hauptcharakter lediglich in ihre Unternehmungen miteinbindet, um dessen Rachegelüste für die eigenen Ziele einzusetzen. Dies wird in Gesprächen mit Nebencharakteren immer wieder deutlich gemacht, etwa direkt beim ersten Zusammentreffen des Hauptcharakters mit dem Anführer der Résistance in den ersten Spielminuten:

*„Luc: Ist der Platz frei?*

*Sean: Ich hätte gern meine Ruhe.*

*Luc: Sie sind in Paris, mein Freund. In dieser Stadt trinkt niemand allein. Also. Was feiern wir?*

*Sean: Gar nichts. Aber wenn Sie’n paar aufs Maul wollen, helfe ich Ihnen gerne weiter.*

*Luc: Ich hätte mir denken können, dass Sie in Selbstmitleid zerfließen. Aus gutem Grund, nehme ich an.*

*Sean: Was geht Sie das an?*

*Luc: Denken Sie, Sie sind der einzige Mann hier, der sein schlechtes Gewissen ertränken will? In dieser Stadt wimmelt es von Leuten wie uns. Und wir haben alle gute Gründe. Ich hab Sie in den letzten Wochen beobachtet. Es ist offensichtlich, dass Sie die Deutschen hassen. Die Frage ist, wie viele Menschen diesen Bestien in Kampfstiefeln noch zum Opfer fallen, während Sie hier herumjammern. Sie würden mir auf der Stelle diese Flasche überziehen, aber wenn es darum geht, diesen Leuten zu helfen, rühren Sie keinen Finger?*

*Sean: Das ist nicht mein Land.*

*Luc: Oh? Haben Sie Ihr gewissen an der Grenze abgegeben? Endet die Gerechtigkeit an einer Linie auf einer Karte?*

*Sean: Ja. Wenn es eine Karte von Irland ist. Ihr Franzosen habt völlig falsche Vorstellungen.*

*Luc: Öffnen Sie die Augen. Der Krieg ist überall. Es gibt kein Entkommen. Sie können sich hier verkriechen und den Krieg mutigeren Männern überlassen, ... oder Sie gehen jetzt durch diese Tür und tun, was zu tun ist. Sie haben die Wahl.*

*Sean: Nicht so laut. Was Sie da reden, könnte uns beiden ‘ne Kugel im Kopf einbringen.*

---

<sup>73</sup> Nohr, 2009. S. 125.

<sup>74</sup> Nohr, 2009. S. 139.

*Luc: Ich habe nicht vor, nur zu reden.* <sup>75</sup>

Interessant hierbei ist, dass Sean Devlin zwar als „Loner“ auftritt, der neben der von ihm angestrebten Rache *„primär das eigene Überleben in den Vordergrund seines Handelns stellt, dabei aber auch den Altruismus des Beschützers der Schwachen entfaltet.“* <sup>76</sup>

Er wird dabei *„also einerseits der Prototyp des einsamen, sich selbst behauptenden und die individuelle Freiheit und Unversehrtheit behauptenden Kämpfers und andererseits [...] der Held einer Widerstandsbewegungen.“* <sup>77</sup>

Als Heldentypus ist Sean Devlin im Grenzbereich zwischen den, bereits in Call of Duty auftauchenden, militärischen Helden – wobei er in keiner regulären Armee dient und daher im engeren Sinne nicht als Solcher zu betrachten ist – und des zivilen Helden, welche *„andere Menschen vor physischem Schaden oder Tod zu retten versuchen und dabei bewusst ihr Leben riskieren.“* <sup>78</sup> Er weist allerdings auch Merkmale von Märtyrern, die *„wissentlich im Dienste einer Sache ihr Leben aufs Spiel setzen.“* <sup>79</sup> und der Barmherzigen Samaritern, *„Personen, die Hilfebedürftigen helfen; die Situation birgt viele Hemmnisse für Altruismus; [...]“* <sup>80</sup> auf. Allerdings ist Devlins „Sache“ kein höheres, politisches oder idealistisches Ziel, sondern der bloße Wunsch nach Vergeltung für den Tod seines Freundes Jules. Generell sind alle beschriebenen Heldentypen geprägt von Altruismus, was bei diesem Spielcharakter nur eingeschränkt zutrifft. Zwar entwickelt er in einigen Szenen altruistische Merkmale – wenn er etwa Veronique vor der Hinrichtung durch die Deutschen rettet, ohne dass dies seinen Vergeltungsplänen nützen würde. Dabei bemühen die Entwickler\_innen hier das bekannte Narrativ der „Jungfrau in Nöten“. Dennoch bleibt die Rache der hauptsächliche Motivator für jedwedes Handeln. Insofern bleibt es strittig, ob Sean Devlin überhaupt als Held bezeichnet werden kann, und nicht viel eher ein Anti-Held ist, auch wenn er sich all jenen Risiken aussetzt, denen auch klassische Helden ausgesetzt sind, etwa der Festnahme durch Autoritäten, Folter, schwere Verletzungen oder dem Tod. <sup>81</sup>

Die Motivation des Avatars, und damit auch des/der Spieler\_in, besteht aber nicht darin, diesen Kampf aufgrund einer ablehnenden Haltung gegenüber der nationalsozialistischen Ideologie zu

<sup>75</sup> Vgl. Saboteur. Saboteur #01. 1‘20“ – 3‘02“. Online unter: <https://youtu.be/GeYE278JPUA>. Letzter Aufruf am 30.05.2015.

<sup>76</sup> Nohr, 2009. S. 139.

<sup>77</sup> Nohr, 2009. S. 139.

<sup>78</sup> Zimbardo, 2008. S. 430.

<sup>79</sup> Zimbardo, 2008. S. 431.

<sup>80</sup> Zimbardo, 2008. S. 432.

<sup>81</sup> Vgl. Zimbardo, 2008. S. 430 – 433.

führen. Die dissidente Haltung entspringt den Rachegeleüsten des Hauptcharakters gegenüber des Antagonisten Kurt Dierker, der in einer Filmsequenz dessen besten Freund, Jules Rousseau, ermordet.<sup>82</sup>

**Kurt Dieker** ist der Antagonist des Spiels. Er wird durchgehend als machtbesessen und sadistisch dargestellt. Aufgrund seiner Uniform ist davon auszugehen, dass er Mitglied der SS ist, auch wenn dies im Spiel (vermutlich aufgrund der Selbstzensur durch die Entwickler) nicht zur Sprache kommt. Ebenso wurde sein Dienstgrad offenbar bereinigt, es ist lediglich davon die Rede, er sei Oberst, er wird also nicht mit seinem eigentlichen SS-Rang – Standartenführer – angesprochen, sondern mit dem entsprechenden Wehrmachtsäquivalent. Er ist darüber hinaus das blonde und blauäugige Abbild der arischen Idealvorstellung der Nationalsozialisten. In seinem gesamten Aussehen und Wesen ist er von den Entwicklern offenbar dafür geschaffen, das klischeehafte Idealbild eines Nazis zu sein. Dierker besiegt Sean Devlin in ihrem ersten Zusammentreffen bei einem Autorennen – dem Großen Preis von Saarbrücken – durch Betrug, ermordet dessen besten Freund, mit sichtlicher Freude am Töten, und wird später Leiter der Öffentlichen Sicherheit im besetzten Paris.

**Skylar St. Claire** ist Mitglied des britischen Geheimdienstes, eine Special Operations Executive-Agentin. Sie studierte in Cambridge und hatte dort offenbar sexuelle Kontakte zu ihren Lehrenden, ebenso scheint sie eine sexuelle Vorgeschichte mit Sean Devlin zu haben. Sie ist im weitesten Sinne eine „Femme Fatale“, die ihre, von der britischen Regierung gesetzten Ziele, vorrangig durch den Einsatz ihrer erotischen Anziehungskraft zu erfüllen sucht. Durch sie zwingt der britische Geheimdienst Sean Devlin zur Mitarbeit.

**Luc Gaudin** ist ein französischer Autor und Anführer der Résistance. Er ist besessen von dem Wunsch, Paris von der Besatzung zu befreien und kämpft hauptsächlich aus patriotischem Antrieb. Er verstrickt Veronique Rousseau in seinen Kampf, macht sie zur aktiven Kämpferin und ist schließlich sogar bereit ihr Leben zu opfern, da ihm sein Kampf wichtiger ist, obwohl er eine Beziehung mit ihr eingeht. Er wird schließlich von Veronique erschossen, damit er den Nazis nicht lebend in die Hände fällt.

**Veronique Rousseau** ist Jules Rousseaus Schwester. Sie entwickelt sich von einer verschüchterten, scheinbar überforderten, jungen Frau zu einer aktiven Widerstandskämpferin, die selbst Bombenanschläge auf deutsche Verwaltungsgebäude durchführt und aktiv an Kampfhandlungen teilnimmt. Sie will ebenso Rache für ihren ermordeten Bruder nehmen wie Sean Devlin,

---

<sup>82</sup> Vgl. Saboteur. Saboteur #02. 13:57“ – 17:00“. Online unter: <https://youtu.be/UwzP7wYos1c>. Letzter Aufruf am 30.05.2015.

richtet ihre Vergeltungswünsche dabei aber gegen die Nationalsozialisten im Allgemeinen und nicht nur gegen die singuläre Figur Dierkers. Sean Devlin hat offenbar sexuelles Interesse an Veronique, was ihn ebenso an sie bindet wie ihr gemeinsamer Wunsch nach Rache. Ob sich der Beziehungswunsch nach dem Tod Luc Gaudins erfüllt, bleibt jedoch für die Spieler\_innen ungewiss.

Generell ist über die Frauenfiguren in *SABOTEUR* zu sagen, dass sie gängige Prototypen reproduzieren: Zum einen Veronique als die, von der Situation scheinbar überforderte, „Jungfrau in Nöten“; zum anderen Skylar St. Claire als sexuell aufgeladene „Femme Fatale“-Figur.

**Jules Rousseau** ist Veroniques Bruder und Sean Devlins bester Freund. Er ist Mechaniker im Rennteam von Sean Devlin und Vittore Morini. Gemeinsam mit dem Hauptcharakter stiehlt er Dierkers Wagen, um diesen zu zerstören. Nach der Gefangennahme wird er von diesem ermordet, in der Annahme, bei Sean und Jules handle es sich um britische Spione. Sein Tod ist wesentlicher Aufhänger für die Handlung des Spiels, das Üben von Vergeltung bleibt Sean Devlins einzig bemerkbare Motivation für den Kampf gegen die Nationalsozialisten.

**Vittore Morini** ist ein ehemaliger italienischer Rennfahrer und Mentor Sean Devlins. Er leitet das Rennteam, dem der Hauptcharakter vor der Ermordung Jules angehört. Er wird nicht aktiv zum Mitglied der Résistance und ist vielmehr bestrebt sich aus sämtlichen Kämpfen herauszuhalten. Er versucht auch Sean davon zu überzeugen, dass die gewünschte Rache für Jules Tod ihm keine Befriedigung verschaffen würde. Er ist bemüht ihn aus der Rachespirale zu befreien, scheitert damit aber. Er wird schließlich beim Angriff der Deutschen auf einen der Unterschlupfe der Résistance getötet. Vittore steht, das macht er in einem Gespräch mit Kurt Dierkar deutlich,<sup>83</sup> als Auslandsitaliener der Politik im Allgemeinen, und der Mussolinis im Besonderen, ablehnend gegenüber. Anzunehmen ist, dass er auch aufgrund dieser ablehnenden Haltung, und nicht ausschließlich wegen seines Berufs, nicht in Italien weilt.

**Dr. Klaus Kessler** ist ein deutscher Wissenschaftler, der gegen seinen Willen von den Deutschen dazu gezwungen wird, an deren Superwaffen zu arbeiten. Er und seine Tochter werden von Sean Devlin im Auftrag des britischen Geheimdienstes befreit und schließlich auch aus Frankreich ausgeflogen. Vor der endgültigen Rettung hilft er Sean bei der Zerstörung einer, von ihm entwickelten, Waffe, dem sog. Cyclotron, dessen Funktionsweise und Wirkung jedoch unklar bleibt. Kessler personifiziert dabei eine Vielzahl deutscher Wissenschaftler\_innen, die nach Kriegsbeginn von den Alliierten ins nicht-deutsche Ausland gebracht wurden. Er bedient

---

<sup>83</sup> Vgl. *Saboteur*. *Saboteur* #01. 20'40'' – 21'35''. Online unter: <https://youtu.be/GeYE278JPUA>. Letzter Aufruf am 30.05.2015.

dabei auch den Mythos des “getriebenen“ Wissenschaftlers, der eigentlich nur forschen möchte, und erst später, im Laufe seiner Arbeiten, eine ablehnende Haltung gegenüber dem Nationalsozialismus entwickelt.

### 3.3.5. Handlungsverlauf

Sean Devlin nimmt als Rennfahrer 1940 am Großen Preis von Saarbrücken, direkt hinter der Französisch-Deutschen Grenze, teil. Dort trifft er mit Kurt Dierker zusammen, einem deutschen Offizier und ebenfalls Rennfahrer. Dierker gewinnt das Rennen durch Betrug (er feuert mit einer Pistole auf Seans Wagen), woraufhin Sean, gemeinsam mit Jules, Dierkers Wagen zerstört. Sie werden dabei gefangen genommen und, in der Annahme Dierkers bei den Beiden handle es sich um britische Spione, gefoltert. Schließlich wird Jules durch den Antagonisten erschossen, während Sean zusehen muss. Dieser flieht aus den Komplex, begibt sich zurück über die Grenze nach Frankreich – mittlerweile haben die Deutschen mit dem Angriff auf Frankreich begonnen – zur Werkstatt in der sich Vittore und Veronique aufhalten. Er rettet sie vor den deutschen Truppen und flieht nach Paris, zu Veroniques Eltern, die dort ein Kabarett besitzen.

Dort trifft er auf Luc, der ihn für die Résistance rekrutiert. Sean befreit ein Schlachthaus in La Valette von den Deutschen, um dort einen Stützpunkt des Widerstands errichten zu können. Er erfüllt in der Folge einige Sabotageaufträge für den Widerstand, bis er auf Skylar St. Claire trifft, die ihn zunächst verführt und schließlich unter Drogen setzt, um ein Treffen mit dem britischen Geheimdienst zu arrangieren, für den Sean in weiterer Folge ebenfalls einige Aufträge erfüllen muss. Sean erfährt, dass Kurt Dierker sich in Paris aufhält und stürmt, um diesen zu erreichen, eine deutsche Basis. Dort betritt er einen Zeppelin, auf dem sich Dierker aufhält, der jedoch entkommen kann. Der Protagonist nimmt Kontakt zu einer weiteren Widerstandsgruppe auf, für die er einen deutschen Widerstandskämpfer namens Brymann vor den Deutschen retten soll.

Im Anschluss wird Sean erneut vom britischen Geheimdienst beauftragt, einen deutschen Atom-Wissenschaftler, Dr. Klaus Kessler, aus einem Zug zu befreien und diesen anschließend zu zerstören. Kessler stimmt der geplanten Ausreise aus Frankreich allerdings nur zu, wenn auch seine Tochter in Sicherheit gebracht wird, welche der/die Spieler\_in der Folge ebenfalls befreien muss. Sean erfährt von einem Autorennen in der Stadt, an dem Kurt Dierker ebenfalls teilnehmen wird. Er stiehlt den Wagen, mit dem er bereits am Großen Preis von Saarbrücken teilgenommen hat, und nimmt an dem Rennen teil. Bevor er jedoch dort starten kann befreit er Maria Kessler, Dr. Kesslers Tochter, aus der Gewalt der Deutschen.



Als Sean in das Hauptquartier der Résistance im Schlachthaus zurückkehrt, wird dieses von den Deutschen angegriffen, Sean muss bei der Verteidigung Unterstützung leisten. Während des Angriffs wird Veronique entführt. Der Protagonist will sie retten und gerät in einen Streit mit Luc, der fordert, dass die Teilnahme am Autorennen und der dadurch ermöglichte Anschlag auf die deutschen Befehlshaber wichtiger wäre, als das Leben einer einzelnen Person. Sean beschließt dennoch Veronique zu befreien und startet in weiterer Folge auch beim Rennen.

Dort besiegt er Dierker und sprengt die Tribüne der Ehrengäste. Dierker überlebt jedoch. Die Deutschen haben mittlerweile ein weiteres Versteck der Résistance in den pariser Katakomben gestürmt; erneut muss der/die Spieler\_in zur Hilfe eilen. Bei diesem Angriff wurde Dr. Klaus Kessler erneut von den Deutschen gefangen genommen und in jene Einrichtung gebracht, in der, zu Beginn der Handlung, Jules ermordet wurde. Sean befreit Kessler und zerstört die Anlage.

Zurück in Paris erfährt er vom Überleben Dierkers, der sich auf dem Eiffelturm aufhält. Auf dem Weg nach oben trifft Sean auf die Leichen zahlreicher deutscher Offiziere, die offenbar hingerichtet wurden, teilweise wurden sie gehängt. An der Spitze des Turmes stehen sich Protagonist und Antagonist schließlich zum finalen Showdown gegenüber. Der/die Spieler\_in hat die Wahl Dierker zu erschießen. Tut er/sie dies nicht, springt dieser vom Eiffelturm und tötet sich damit selbst.

### **3.4. Wolfenstein: The New Order**

#### **3.4.1. Allgemeine Informationen**

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER erschien weltweit am 20. Mai 2014. Sowohl **PEGI** als auch **USK** erteilten aufgrund der Gewaltdarstellung jeweils keine Jugendfreigabe. Die USK-Fassung unterliegt einigen inhaltlichen Änderungen wie das Entfernen verfassungsfeindlicher Symbolik sowie Organisationen und Parteinamen. Das Spiel wurde, im Gegensatz zu allen seinen Vorgängern, nicht von der **BPjM** indiziert.

#### **3.4.2. Kategorisierung**

Anzumerken ist außerdem, dass das Spiel nicht direkt während des zweiten Weltkriegs spielt, sondern in einer alternativen Realität, in der davon ausgegangen wird, dass Deutschland den Krieg gewonnen hätte; am ehesten Vergleichbar mit den Romanen **The Man in the High Castle** und **Fatherland** von **Philip K. Dick** bzw. **Robert Harris**. Es ist aufgrund dieser Tatsache als adaptierend zu beschreiben, ist dabei aber auch in hohem Maße erklärend. Diese Erklärung erfolgt durch zahlreiche Zeitungsausschnitte, Lautsprecherdurchsagen oder andere Textelemente.

#### **3.4.3. Spielmechanik**

Die Spielmechanik besteht fast ausschließlich aus den bestimmenden Elementen eines Shooters, wie dies auch in den bisher betrachteten Spielen der Fall war. Die Herausforderung wird dadurch erhöht, dass der/die Spieler\_in die Option bleibt, sich nicht "wild um sich schießend" durch die Missionen zu schlagen, sondern passagenweise auch "schleichend" vorzugehen. Dies ermöglicht das unbemerkte Ausschalten feindlicher Kommandeure, die andernfalls, wenn nicht verdeckt sondern offen vorgegangen wird, Verstärkung rufen. In der Regel sind die Missionen einfacher zu bewältigen, werden diese Charaktere schleichend ausgeschaltet, da sich sonst die Anzahl der gegnerischen Charaktere wesentlich erhöht. Eine Auswirkung auf den Spielverlauf hat die Wahl des Vorgehens jedoch nicht. Außerdem besteht die Möglichkeit zahlreiche optionale Gegenstände zu finden, die mitunter spielerische Vorteile bringen (verbesserte Waffen oder mehr Lebensenergie) oder aber lediglich Hintergrundinformationen über die Spielwelt liefern. Die Hauptmissionen werden immer wieder durch Passagen im Hauptquartier der Widerstandsgruppe unterbrochen, für die der Hauptcharakter tätig ist. Der Fokus in diesen Passagen liegt stärker auf einfachen Rätseln und auch Gesprächen mit anderen Mitgliedern des Widerstands und nur sehr am Rande auf dem Ausschalten von Gegnern.

#### 3.4.4. Charaktere

**William „B.J.“ Blazkowicz** ist, ebenso wie Sean Devlin, der „*Free Man with a Gun*“, verstärkt noch durch die Tatsache, dass er Amerikaner ist und dadurch jenes amerikanische Ideal noch stärker verkörpert.<sup>84</sup> Im Gegensatz zu Devlin aber, wirkt Blazkowicz jedoch selbstbestimmter. Er nimmt den Kampf gegen das Regime eigenständig auf, entwickelt eigene Ideen und unterwirft sich erst in weiterer Folge einer militärischen Kommandostruktur. Trotz seiner befehls-empfangenden Rolle wird er ebenfalls zum Helden der Freiheitsbewegung und zum Retter vor dem Regime stilisiert. Er ist dementsprechend, ebenso wie die charakterlosen Avatare der Call of Duty-Spiele, ein rein militärischer Held, der auch Charakterzüge des Barmherzigen Samariters entwickelt, ohne jedoch in einer regulären Armee tätig zu sein.<sup>85</sup> Erstaunlich ist außerdem, dass er – vermutlich aus spielmechanischen und weniger aus dramaturgischen Gründen – übermenschliche Fähigkeiten zu besitzen scheint: Neben der – für Spielcharaktere in Shootern übliche – hohe Resistenz gegenüber Verwundungen, erwacht er auch nach 14 Jahren Wachkoma und kann sofort aufstehen und kämpfen.

**General Wilhelm „Totenkopf“ Strasse** erfüllt das Klischeebild des menschenverachtenden, sadistischen, nationalsozialistischen Arztes. Seine medizinischen Versuche am Menschen nehmen Anleihe an jenen des Auschwitzer Lagerarztes Josef Mengele. Er ist zudem der leitende Wissenschaftler des Regimes, und maßgeblich verantwortlich für die technischen Errenschaften, die diesem schließlich die Weltherrschaft ermöglichten. Er verkörpert damit einerseits sowohl die Grausamkeit und Menschenverachtung des Regimes, als auch deren militärische Überlegenheit und Stärke, zu deren Personifikation er wird.

**Fergus Reid & Probst Wyatt III.** sind beide Soldaten, die gemeinsam mit Blazkowicz am Angriff auf General Strasses Festung 1946 beteiligt sind. Beide stellen jeweils entgegengesetzte Bilder des Soldaten dar: Fergus Reid als der altgediente, abgehärtete und erfahrene Soldat, Probst Wyatt III. hingegen als Neuling, der bei der ersten Begegnung mit dem Hauptcharakter apathisch auf dem Boden eines Flugzeugcockpits hockt. Der/die Spieler\_in muss sich im Spielverlauf entscheiden, welcher der beiden Charaktere überleben soll; der jeweils andere wird von Strasse getötet. Der Überlebende wird in weiterer Folge im Gefängnis Eisenwald inhaftiert, von Blazkowicz gerettet und Mitglied der Widerstandsgruppe. Weitere Auswirkungen auf den Handlungsverlauf hat diese Entscheidung jedoch nicht.

---

<sup>84</sup> Nohr, 2009. S. 125.

<sup>85</sup> Vgl. Zimbardo, 2008. S. 430 – 433.

**Anya Oliwa** ist die Tochter des Arztes und der Pharmazeutin, die jenes Sanatorium führen, in dem sich Blazkiewicz während seines Wachkomas aufhält. Nach ihrer Rettung durch diesen, wird sie schließlich seine Partnerin und Mitglied der Widerstandsbewegung. Hervorzuheben ist, dass sie zwar nicht aktiv an Kampfhandlungen beteiligt ist, aber dennoch keine, klassischerweise Frauen zugeschriebenen, Aufgaben übernimmt, wie etwa die Instandhaltung des Unterschlupfs oder Kochen. Sie wird vielmehr Fernmeldespezialistin bzw. Technische Analystin. Bemerkenswert ist auch ihre Schwester Ramona, die nie aktiv in Erscheinung tritt, deren Erinnerungen aber auf Tonbandaufnahmen zu hören sind. Sie stellt sich aktiv gegen die Besatzung Polens durch das Regime und ermordet zahlreiche Soldaten.

**Frau Irene Engel**, im Spiel immer nur Frau Engel genannt (einmal wird ihr Dienstgrad – Obersturmbannführer – genannt, sie ist also Mitglied der SS), repräsentiert im wesentlichen ebenfalls die Grausamkeit des Regimes. Sie ist Kommandantin des Lagers Selo und außerdem eine Führungsfigur des Bunds Deutscher Mädel. Bemerkenswert ist auch ihr wesentlich jüngerer Gespieler, Hans Winkler, den sie allerdings Bubi ruft. Wie auch Engel ist Winkler Mitglied der SS und Untersturmführer.

**Die Mitglieder der Widerstandsgruppe „Kreisau-Zirkel“** setzen sich aus unterschiedlichen Personen zusammen, deren Motive gegen das Regime zu kämpfen ebenso unterschiedlich sind. Caroline Becker und Klaus Kreutz sind jeweils Deutsche, Kreutz sogar ein ehemaliger Regimesoldat. Beide schließen sich nach Eingriffen des Regimes in ihr Leben dem Widerstand an: Becker nach dem Tod ihres Vaters durch Regimesoldaten, Kreutz nach der Ermordung seines fehlgebildeten Kindes und seiner Frau durch die Gestapo. Becker wird zur Anführerin der Widerstandsgruppe, während Kreutz sich als Beschützerfigur für den, vom Regime lobotomierten, pazifistischen Max Hass, der lediglich seinen eigenen Namen sagen kann. Hinzu kommen Personen wie Bobby Bram, ein Londoner Bäcker, der bereits im Abwehrkampf in den Straßen Londons gegen das Regime kämpfte. Nach der Befreiung aus dem Arbeitslager Selo schließen sich auch der offenbar jüdische Wissenschaftler Set Roth und der Afrikaner Bombate dem Kreisau-Zirkel an. Roth ist Forscher der (ebenfalls offenbar jüdischen) Forscher-Sekte Da’at Yichud und verschafft dem Widerstand Zugang zu einer deren geheimen Lagerstätten.

Bei den Frauenfiguren in *WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER* handelt es sich durchgehend um starke, selbstbestimmte Frauen. So besteht das Spiel sogar den “Bechdel-Test”<sup>86</sup> – auch

---

<sup>86</sup> Der Bechdel-Test ist ein Verfahren, um Geschlechter-Ungleichbehandlung aufzuzeigen. Für das Bestehen des Tests ist es notwendig, dass in einem Medium a) zwei Frauen vorkommen die sich b) miteinander unterhalten, wobei c) das Gesprächsthema kein Mann sein darf.

wenn dies in Spielen im Allgemeinen häufiger der Fall ist, als etwa in Filmen, es aber auch grundsätzlich fraglich ist, inwiefern dieser Test auf digitale Spiele überhaupt anwendbar ist.<sup>87</sup>

### 3.4.5. Handlungsverlauf

Die Handlung setzt im Juli des Jahres 1946 ein, mit einem alliierten Angriff auf die Festung des deutschen Generals Wilhelm „Totenkopf“ Strasse. William „B.J.“ Blazkowicz nimmt, gemeinsam mit Fergus Reid und Probst Wyatt, an dem Angriff teil. Sie erstürmen die Festung, entdecken dort die Labore von General Strasse, in denen dieser Experimente an Menschen durchführt, und werden schließlich dort gefangen genommen. Strasse stellt den/die Spieler\_in vor die Wahl, welchen von Blazkowiczs Begleitern er töten soll. Diese Wahl bleibt dem/der Spieler\_in überlassen und verändert im weiteren Spielverlauf einige Dialoge, nicht aber den grundlegenden Spielverlauf.

Der Protagonist entkommt der Gefangenschaft, erleidet dabei aber eine Kopfverletzung durch einen Granatsplitter und fällt in ein Wachkoma. Er wird in eine psychiatrische Anstalt in Polen gebracht und muss dort in diesem Zustand immer wieder beobachten, wie Patient\_innen der Einrichtungen von Soldaten des Regimes abgeholt werden. 1960 – 14 Jahre nach seiner Verletzung – erwacht Blazkowicz, während eines Angriffs deutscher Soldaten auf die Anstalt, aus dem Wachkoma. Die Betreiber\_innen werden bei diesem Angriff ermordet. Er kämpft sich den Weg aus der Anstalt frei, rettet Anya Oliwa, die Tochter der getöteten Anstaltsleitung, und bringt sie zu ihren Großeltern. Dort erfährt er von der Kapitulation der Vereinigten Staaten 1948 und der Verhaftung aller Mitglieder des Widerstands gegen das Regime.

Blazkowicz bricht nach Berlin auf und muss sich auf dem Weg dorthin durch einen Grenzposten bei Stettin schlagen, um schließlich mit einem Zug weiter nach Berlin zu reisen. Dort angekommen bricht er in das Gefängnis Eisenwald ein, um dort jenen Charakter zu befreien, der im Vorfeld nicht durch General Strasse getötet wurde; im Falle des Spieldurchgangs für diese Arbeit war diese Person Fergus Reid. Fergus führt Blazkowicz und Anya zum Hauptquartier des Widerstands. In der Folge begibt er sich nach London, in die Forschungsanlage London Nautica, um dort Helikopter des Regimes zu kapern. Dort stößt er auch auf erste Hinweise über die Da’at Yichud, einer Wissenschaftssekte deren Forschungen das Regime viele seiner technologischen Fortschritte verdankt.

Blazkowicz lässt sich freiwillig in das Arbeitslager Selo in Kroatien bringen, wo das einzig bekannte lebende Mitglied der Da’at Yichud ebenfalls inhaftiert ist: Set Roth. Er befreit diesen

---

<sup>87</sup> Vgl. Pfister, Eugen: Funktioniert der Bechdel-Test bei Videospielen? Online unter: <http://eugenpfister.tumblr.com/post/117696182763/funktioniert-der-bechdel-test-bei-videospielen>. Letzter Aufruf am 30.05.2015.

aus dem Lager. Roth soll Zugang zu einer der geheimen Lagerstätten seines Ordens ermöglichen. Um diesen Ort zu erreichen, der tief im Atlantik liegt, muss Blazkowicz das Flaggschiff der deutschen U-Boot-Flotte kapern, das auch mit Atomwaffen bestückt ist. Blazkowicz, Fergus Reid und Set Roth betreten das geheime Lager Da'at Yichud und nehmen von dort einige Waffen mit. Der Plan der Widerstandsgruppe sieht weiter vor, sich den Abschusscodes der Atomwaffen des Regimes zu bemächtigen, die sich auf dessen Mondbasis befinden. Dazu greifen sie einen Zug an, in dem sich der Chefwissenschaftler der Mondbasis befindet, damit Blazkowicz dessen Identität annehmen kann; er reist daraufhin zum Mond, um dort die Codes zu erhalten.

Er entkommt von der Mondbasis, stürzt jedoch bei der Landung über dem Komplex London Nautica ab. Der/die Spieler\_in kämpft sich durch das Gebäude bis auf den Platz davor und muss dort das Auge von London, einen riesigen Roboter, zerstören. Währenddessen wird das Versteck der Widerstandsgruppe angegriffen. Bei diesem Angriff werden Anya und Set vom Regime gefangen genommen. Sie müssen in der letzten Mission des Spiels aus der Festung von General Strasse befreit werden, die bereits aus der ersten Mission bekannt ist. Blazkowicz dringt in die Festung ein und kämpft sich bis an deren Spitze vor, wo er schließlich Strasse gegenübersteht. Dieser hetzt zunächst einen Roboter auf ihn, der vom Gehirn jenes Charakters gesteuert wird, der in der ersten Mission durch die Wahl des/der Spieler\_in starb, in diesem Fall Probst Wyatt. Nach dem Sieg über den Roboter stellt sich Strasse selbst Blazkowicz entgegen und wird im Kampf getötet, der Protagonist wird jedoch schwer verletzt.

In seinen scheinbar letzten Atemzügen gibt Blazkowicz Fergus Reid den Befehl die Atomwaffen des U-Boots auf die Festung abzufeuern, während er Zeilen aus dem Sonett **The New Colossus** zitiert. Dieses befand sich ursprünglich in einer Inschrift am Sockel der realen Freiheitsstatue. Das endgültige Schicksal des Protagonisten bleibt jedoch ungewiss, sein Tod wird nicht explizit dargestellt. Auch sind nach dem Abspann die Motorengeräusche eines Helikopters zu hören. Dies lässt die Möglichkeit offen, dass Blazkowicz gerettet wird bevor mit dem Beschuss von Strasses Festung begonnen wird.

### **3.5. Zwischenfazit**

In der Betrachtung der einzelnen Spiele des Untersuchungskorpus hat sich einerseits gezeigt, dass es sich um, bei der Fachpresse sehr beliebte Spiele handelt. Das macht den Umstand umso schlagender, dass in allen Beispielen gängige Rollenklischees und Narrative perpetuiert werden, ohne diese wesentlich abzuwandeln oder zu hinterfragen. Dies gibt Anlass zu der Auffassung, dass Entwickler\_innen oftmals lediglich jene Inhalte bereitstellen, von denen sie denken,

dass die Rezipient\_innen diese erwarten; in der Hoffnung, einen größtmöglichen Absatzmarkt zu bedienen. Die männlichen Heldenfiguren decken sich mit den Bildern klassischer, militärischer Helden: Sie stehen für sich alleine, als übermächtige Gestalten, ohne die sämtliche Anstrengungen der Nichtspielercharaktere unmöglich scheinen.





## 4. Spezifische Motive

Als wesentliche Teile der Populärkultur nehmen auch digitale Spiele bereits bekannte Motive auf und verarbeiten sie weiter bzw. reproduzieren sie. Das folgende Kapitel soll eine Auswahl solcher Motive vorstellen, wie sie nicht nur in den betrachteten Spielen, sondern auch in anderen Medien vorkommen. Begonnen wird dabei mit einer Betrachtung von Landungsszenen, die auch wesentlich als Siegeszenen anzusehen sind und damit als Siege Teil kultureller und nationaler Gedächtnisse sind. Weiters soll ein Blick auf Rache als bestimmendes Handlungsmotiv geworfen werden. Ein Unterkapitel widmet sich der (nicht-)Darstellung nationalsozialistischer Lager und Kriegsverbrechen aller Kriegsbeteiligten. Ebenso Teil kultureller und nationaler Gedächtnisse sind bestimmte Erinnerungsorte und die damit verbundenen Ehrungen der dort kämpfenden und gefallenen Soldaten. Den Abschluss bildet schließlich die Betrachtung des subversiven Widerstands.

### 4.1. Normandie & Peleliu: Landungsszenen

Die Anlandung großer Truppenteile an diversen Ufern von Gewässern aus sind, nicht nur in digitalen Spielen, vielgezeigte Szenen. Auch in Filmen und Fernsehserien finden sie sich regelmäßig. Die Landung alliierter Truppen in der Normandie sowie das vorrausgehende Absetzen von Fallschirmtruppen, das Erstürmen pazifischer Strände wie an Peleliu aber auch das Übersetzen sowjetischer Truppen über die Wolga in Stalingrad, können im weitesten Sinne als Landungsszenen angesehen werden. Es sind dabei nicht nur bloße Szenen der Truppenlandung, sondern auch oftmals des Sieges. Unter überwältigenden Verlusten erstürmen die Angreifer das feindliche Gelände, um schlussendlich den Sieg davon zu tragen. Die Soldaten bringen dabei das, was Aleida Assmann als heroisches Opfer bezeichnet.<sup>88</sup>

Dabei scheinen die Szenen stets nach einem ähnlichen Muster abzulaufen: Der Spielcharakter findet sich, mit anderen Charakteren gemeinsam, eingepfercht in einem Transportmittel wieder, das auf den Bestimmungsort zusteuert und dabei von feindlichen Truppen massiv unter Feuer genommen wird. Der Blick zur Seite offenbart ein Feld der Zerstörung, auf dem andere Vehikel massenweise zerstört und verbündete Soldaten ebenso massenweise getötet werden. Das Sterben um die Spielfigur herum, lässt den/die Spieler\_in umso entschlossener werden, im Gegensatz zu den vielen virtuellen Gefallenen, zu überleben. Durch die dichte Geräuschkulisse kommt es zu einem „akustischen Overkill, der [...] die räumliche Orientierung am Sound erschwert“<sup>89</sup>

---

<sup>88</sup> Vgl. Assmann, 2006. S. 74 – 76.

<sup>89</sup> Rauscher, 2009. S. 386.

und den/die Spieler\_in zusätzlich desorientiert. Was in vergleichbaren Filmen wie *Saving Private Ryan* durch den Einsatz einer Handkamera erreicht wird, setzen digitale Spiele durch die Gleichsetzung von Point of View und Point of Action, durch die First-Person-Sicht, um. Diese Sichtweise „nimmt den Zuschauer mit in die >>Wirklichkeit<< des Krieges.“<sup>90</sup> Die Inszenierung

*„lässt uns dabei selbst im blutgefärbten Meer ertrinken oder einen Hörsturz erleiden. Nicht einen Moment lang halten wir Körperteile oder herausquellende Gedärme für Attrappen.“*<sup>91</sup>

Bis auf wenige Ausnahmen sind diese dramatisch inszenierten Landungsszenen auch Szenen des Sieges, denen auch in der Realität als solcher gedacht wird. Die Landung in der Normandie leitet den Fall der Festung Europa ein, die Landung auf Peleliu ermöglicht die Einnahme der Insel, und das Übersetzen über die Wolga ermöglicht schließlich die Einnahme des Roten Platzes, der Stadt und führt schlussendlich zur Wende des Krieges in Osteuropa.

Ein einziges Gegenbeispiel – eine nicht erfolgreiche Landung großer Truppenverbände – ist in *WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER* zu beobachten. Doch auch hier hat diese Niederlage weitreichende Konsequenzen für das kulturelle Gedächtnis des Widerstands, auch wenn die Erinnerung an Siege leichter fällt, als die an Niederlagen.<sup>92</sup> Denn auch sie sind „Bezugspunkte in der Geschichte, die das positive Selbstbild stärken und im Einklang mit bestimmten Handlungszielen stehen.“<sup>93</sup> Im Unterschied zu Siegern, die dazu neigen, sich ihres Sieges erfreuend, gedanklich in der Vergangenheit zu verharren, „weist die Erinnerung der Verlierer in die Zukunft.“<sup>94</sup>, wodurch Niederlagen ebenfalls „zu zentralen historischen Bezugspunkten werden.“<sup>95</sup>, denn sie „zerstören nicht unbedingt das kollektive Selbstbild, vielmehr stärken sie den [...] Zusammenhalt.“<sup>96</sup>

## **4.2. Der Tod eines Freundes: Rache als Handlungsmotiv**

Rache spielt in den betrachteten Spielen oftmals eine tragende Rolle, ist dabei aber keine neue Erfindung: Von antiken Mythen über mittelalterliche Erzählungen, bis hin zu neuzeitlicher Literatur und Filmen spielt Rache eine tragenden Rolle.<sup>97</sup> Dies kann unterschiedliche Abstufun-

---

<sup>90</sup> Bürger, 2005. S. 201 – 202.

<sup>91</sup> Bürger, 2005. S. 202.

<sup>92</sup> Vgl. Assmann, 2006. S. 64.

<sup>93</sup> Assmann, 2006. S. 64.

<sup>94</sup> Assmann, 2006. S. 65.

<sup>95</sup> Assmann, 2006. S. 64.

<sup>96</sup> Assmann, 2006. S. 65.

<sup>97</sup> Vgl. Böhm/Kaplan, 2009. S. 40 – 47.

gen einnehmen. Mal ist Rache der entscheidende Handlungsträger – wie in *SABOTEUR* – manches Mal dient sie lediglich als Motivation zur Verstärkung der Anstrengungen – wie in *CALL OF DUTY: WORLD AT WAR*. In *WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER* kann man davon sprechen, dass Rache ebenfalls als ein entscheidendes Handlungsmotiv dient, allerdings geht es hier nicht um die Rache für den Tod einer einzelnen Person sondern vielmehr um die geübte Vergeltung für alle Taten des Regimes. In *CALL OF DUTY* hingegen spielt Rache kaum eine Rolle, was auch auf die noch eher unausgereifte Narration des gesamten Spiels zurückzuführen ist, das im Wesentlichen keine Bindung zu Nichtspieler-Charakteren aufzubauen versucht, für die Rache geübt werden könnte.

In Vergeltungs- bzw. Racheszenarien ist oftmals jener charakterliche Umschwung zu beobachten, bei dem scheinbar “normale“ und psychisch stabile Personen zu fast gnadenlosen Gewalttäter\_innen werden. So liefern das Stanford-Prison- oder das Milgram-Experiment, aber auch die Aufarbeitung des Abu-Ghuraib-Folterskandals und des Holocaust, Erkenntnisse darüber, dass das System, innerhalb dessen derartige Gewalt stattfindet, maßgeblich dafür mitverantwortlich ist. Scheinbar psychisch stabile Personen, werden durch äußeren Systemdruck und/oder unzureichende Ausbildung zu Gewalttäter\_innen. Ein Umstand den Hannah Arendt, in Bezug auf den Prozess von Adolf Eichmann in Jerusalem, 1963 als die Banalität des Bösen bezeichnet. Doch all diese Betrachtungen gehen von asymmetrischen Machtverhältnissen aus, in denen die Täter\_innen von vornherein über mehr Macht verfügen als ihre Opfer. Dadurch werden Vergeltungs- bzw. Racheszenarien zwar nicht gänzlich verunmöglicht, jedoch stark eingeschränkt. Die Opfer sind in der Regel zur Gewaltakten nicht in der Lage, die Täter\_innen sehen, aufgrund der fehlenden Gewaltmacht ihrer Opfer, keine Veranlassung zur, durch Rache motivierten, Gewalt. Derartige Betrachtungen sind also, für die Behandlungen von Rachegehalt nur eingeschränkt anwendbar, bieten jedoch Einblicke in Umstände, die gewöhnliche Menschen zu Gewalttäter\_innen machen können, und verdeutlichen diese Möglichkeit.

Doch auch Rachefantasien, die von Fantasien zu realen Taten werden, können diesen Umschwung auslösen, besonders wenn diese durch Traumata bedingt sind:

*„Ein psychisches Trauma impliziert grundsätzlich, dass der Betroffene hilflos wird und große Angst und Unruhe empfindet. Seine persönlichen Ressourcen sind geschwächt, und er kann mit seinen Gefühlen nicht umgehen. Er hat das Bedürfnis, wieder Kontrolle über sein Dasein zu gewinnen. Der Betroffene sieht keinen*

*Sinn in den Ereignissen, alles erscheint ihm bedeutungslos. Primitive Verteidigungsstrategien wie Rachefantasien können die Folge sein.*“<sup>98</sup>

Diese sog. extremen Traumata sind „*Lebensereignisse, die so intensiv sind, dass der Betroffene nicht auf adäquate Weise mit ihnen umgehen kann.*“<sup>99</sup> Hier stellt sich ganz grundsätzlich die Frage, was unter den entsprechenden, im Spiel dargestellten Umständen, als adäquater Umgang angesehen werden kann. Geht man davon aus, dass Erwachsene psychische Schutzmaßnahmen entwickelt haben, um derart intensive Affekte wie extreme Traumata aushalten zu können,<sup>100</sup> stehen hier prinzipiell zwei Möglichkeiten offen: Entweder die psychischen Schutzmechanismen der Charaktere sind nicht ausgeprägt genug oder aber das Trauma ist so extrem, dass es sogar die Möglichkeiten der bestmöglichen dieser Abwehrmechanismen übersteigt. Als Weg aus der sog. Rachespirale, wird allgemein der Dialog angesehen. Dieser soll im besten Falle das Verzeihen der ursprünglichen Handlung, welche die Rachefantasien auslöst, und die Versöhnung mit der entsprechenden Person ermöglicht, wobei auch einige Handlung als unverzeihlich angesehen werden müssen. In diesem Fall ist ein Verzeihen zwar nicht möglich, wohl aber das Anerkennen der Handlung.<sup>101</sup> „*Gelingt die Versöhnung nicht, steigt die Gefahr von Rache und Gewalt.*“<sup>102</sup>

Der Dialog scheint, alleine durch die Konstellation zwischen dem traumatisierten Spielcharakter und dem, das Trauma auslösenden Antagonisten, grundsätzlich unmöglich. Ein Dialog untereinander, zur Überwindung des Traumas und dem Entkommen der Rachespirale, ist von vornherein unmöglich und von Seiten der Entwickler\_innen auch gar nicht vorgesehen. Dennoch lassen sich in SABOTEUR Versuche eines solchen Dialogs erkennen. Sowohl Veronique als auch Vittore versuchen Sean davon zu überzeugen, dass seine Rachehandlungen kein Entkommen aus der Rachespirale ermöglichen, sondern ihn lediglich tiefer hineinziehen.

Es bleibt für alle Arten der extremen Gewalt, sei es systematisch ausgeübte wie im Falle des Holocaust oder Abu-Ghuraib oder individuelle Gewalt durch Rächer\_innen, festzuhalten,

*„dass nicht ein einzelner Umstand, sondern das Zusammenspiel mehrerer Faktoren wie Gruppen- und Ideologieeinflüsse, Persönlichkeitstyp, Spaltung und Psychopathologien einen Menschen zum Täter macht. [...] er ist dann keine >>normale<< Person mehr, und die außergewöhnliche Grausamkeit wird zu einem Teil*

<sup>98</sup> Böhm/Kaplan, 2009. S. 50.

<sup>99</sup> Böhm/Kaplan, 2009. S. 51.

<sup>100</sup> Vgl. Böhm/Kaplan, 2009. S. 51.

<sup>101</sup> Vgl. Böhm/Kaplan, 2009. S. 197.

<sup>102</sup> Böhm/Kaplan, 2009. S. 197.

*von ihm. Der Prozess beginnt, wenn die Voraussetzungen in ausreichendem Maße gegeben sind und Gegengewichte fehlen.*“<sup>103</sup>

#### **4.3. Totgeschwiegen: Die (nicht-) Darstellung von Lagern & Kriegsverbrechen**

Die Darstellung nationalsozialistischer Lager, aber auch von Kriegsverbrechen aller am Krieg beteiligter Soldaten, gehört zu jenen Bereichen, vor denen Entwickler\_innen nach wie vor zurückzuschrecken scheinen. Nur selten finden sich diese in den Spielen, in den untersuchten sogar nur drei Mal. Zum Einen betritt der/die Spieler\_in CALL OF DUTY in Gestalt von Pvt. Martin das Durchgangslager Strasshof, um dort einen gefangenen SAS-Soldaten zu befreien, zum Anderen infiltriert man als William Blazkowicz in WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER sowohl das Gefängnis Eisenwald, als auch das Arbeitslager Selo. Interessanterweise finden diese Darstellungen in der deutschen Fachpresse kaum Erwähnung. Lediglich die PCGames schreibt unter der Überschrift *„Mal Brutal, mal banal: Wenn sich die Story nicht entscheiden kann“*<sup>104</sup> über die Diskrepanz zwischen einem Spiel, welches sich selbst nicht ganz so ernst zu nehmen scheint und der überaus ernsten Darstellung des Lagers Selo:

*„Ein späterer Level spielt dann sogar in einem Arbeitslager, inklusive qualmender Schornsteine im Hintergrund und Asche, die vom Himmel regnet - wer sich nun fragt, welche Erinnerungen das wachrufen soll, dem sei ein tiefer Blick in ein Geschichtsbuch empfohlen.“*<sup>105</sup>

Das Lager heißt in der englischen Originalfassung Belica, nicht Selo. Warum genau die Umbenennung stattfand ist unklar, auch wenn das Lager wohl wesentlich durch das Vernichtungslager Jasenovac inspiriert ist, sind weder der Name noch die Position mit diesem identisch. Allerdings führt das deutsche Bundesfinanzministerium den Namen Belica bzw. Belitza als Konzentrationslager.<sup>106</sup> Im weiteren Verlauf der Arbeit wird der Name Selo verwendet, wie er auch

<sup>103</sup> Böhm/Kaplan, 2009. S. 61.

<sup>104</sup> Schütz, Felix: Wolfenstein: The New Order – Test: Brutaler Anti-Nazi-Shooter – Update mit PC-Wertung. Online unter: <http://www.pcgames.de/Wolfenstein-The-New-Order-PS4-257251/Tests/Wolfenstein-The-New-Order-im-Test-Update-mit-PC-Wertung-1121669/2/>. Letzter Aufruf am 06.05.2015.

<sup>105</sup> Schütz, Felix: Wolfenstein: The New Order – Test: Brutaler Anti-Nazi-Shooter – Update mit PC-Wertung. Online unter: <http://www.pcgames.de/Wolfenstein-The-New-Order-PS4-257251/Tests/Wolfenstein-The-New-Order-im-Test-Update-mit-PC-Wertung-1121669/2/>. Letzter Aufruf am 06.05.2015.

<sup>106</sup> Vgl. Bundesministerium der Finanzen (Hg.): Konzentrationslager und vergleichbare Haftstätten im Rahmen der Anerkennung des Artikel-2 Abkommens mit der Jewish Claims Conference (JCC). S. 10 – 11. Stand: 20. September 2011. Online unter: [http://www.bundesfinanzministerium.de/Content/DE/Standardartikel/Themen/Oeffentliche\\_Finanzen/Vermögensrecht\\_und\\_Entschädigungen/Kriegsfolgen\\_Wiedergutmachung/Haftstaetten\\_Liste.pdf?\\_\\_blob=publicationFile&v=2](http://www.bundesfinanzministerium.de/Content/DE/Standardartikel/Themen/Oeffentliche_Finanzen/Vermögensrecht_und_Entschädigungen/Kriegsfolgen_Wiedergutmachung/Haftstaetten_Liste.pdf?__blob=publicationFile&v=2). Letzter Aufruf am 08.05.2015.

in der deutschsprachigen Fassung des Spiels vorkommt. Außerdem wird das Lager in der Originalfassung als Extermination Camp – also als Vernichtungslager – bezeichnet, nicht als Arbeitslager. Man war hier sichtlich bemüht jede Parallele zu real existierenden Lagern aus der deutschsprachigen Fassung zu entfernen.

In *CALL OF DUTY* hingegen hat das Durchgangslager Strasshof nichts von dem, was heutige Rezipient\_innen mit einem nationalsozialistischen Lager verbinden würden, lediglich der militärische Aufbau, der im Spiel eher an eine Kaserne, reine Truppenunterkünfte oder ein Ausbildungslager denken lässt, ähnelt denen tatsächlicher Lager. Auch fehlt hier jegliche Erklärung, noch nicht einmal die Bedeutung des Akronymes Dulag (also Durchgangslager) wird erläutert. Ohne diesen Anhaltspunkt, der lediglich im Missionsnamen („Dulag AIII“) zu finden ist, bliebe die Tatsache, dass es sich hierbei um ein Gefangenenlager handelt, vollkommen unausgesprochen.

*SABOTEUR* hingegen stellt weder Lager noch Gefängnisse dar. Zwar muss in einer Mission die Tochter des Wissenschaftlers Dr. Kessler, Maria Kessler, aus der Gefangenschaft der Geheimpolizei befreit werden, von einem wirklichen Gefängnis ist der Ort ihrer Inhaftierung jedoch weit entfernt, es handelt sich um ein normales Gebäude in Paris.

Mit Kriegsverbrechen hingegen geizen weder *SABOTEUR* noch die anderen untersuchten Spiele. Gehängte deutsche Deserteure kurz vor dem Reichstag in *CALL OF DUTY: WORLD AT WAR*, das Erschießen sich zurückziehender, sowjetischer Truppen auf dem Roten Platz in Stalingrad, durch ihre eigenen Kommandeure, aber auch das Erschießen sich ergebender Wehrmachtssoldaten im selben Spiel, stehen dafür als Beispiel. Deutlich übertriebener ist die Darstellung in *SABOTEUR*. Betritt Sean Devlin in der letzten Mission den Eiffelturm, findet er dort zahlreiche deutsche tote deutsche Offiziere vor, offenbar von ihrem eigenen Vorgesetzten, Kurt Dierker, erschossen. Den grausigen Höhepunkt erreicht diese Darstellung mit mehreren Soldaten die im obersten Stockwerk des Turms gehängt wurden.<sup>107</sup> Es ist jedoch davon auszugehen, dass diese Darstellung weniger der Inszenierung der Grausamkeit (deutscher) Kriegsverbrechen – auch an denen eigenen Soldaten – dient, sondern vielmehr der Verstärkung der Antipathie gegenüber Kurt Dierker. Eine ähnliche Szene findet sich *CALL OF DUTY: WORLD AT WAR*, wenn etwa deutsche Deserteure gezeigt werden, die für den Umstand ihrer Desertation gehängt

<sup>107</sup> Vgl. *Saboteur*. *Saboteur* #20. 2’29’’ – 4’30’’. Online unter: <https://youtu.be/a01ceT5amTc>. Letzter Aufruf am 31.05.2015.

werden<sup>108</sup> oder aber die aus dem Film *Enemy at the Gates* (2001)<sup>109</sup> bekannte Szene, in der Rotarmisten auf ihre eigenen, sich zurückziehenden Truppen feuern.<sup>110</sup>

Ebenso wenig sind jedoch der Abwurf der Atombomben auf Hiroshima und Nagasaki Teil der Erzählung von Spielen. Sie scheinen von den, vorrangig amerikanischen, Entwicklerstudios konsequent vergessen gemacht zu werden. Es ist ein ähnliches Phänomen zu beobachten, wie das konsequente, aktive Verschweigen von Holocaust und Shoah in Deutschland und Österreich bis weit in die zweite Hälfte des 20. Jahrhunderts hinein. Während Österreich und Deutschland, in Hinblick auf die Etablierung nationaler, kultureller Gedächtnisse zugleich mit einem Verlierer- als auch einem Tätergedächtnis zu kämpfen haben,<sup>111</sup> sehen sich die USA, aber auch die Sowjetunion bzw. deren Nachfolgestaaten mit jenem Umstand konfrontiert, dass hier vorrangig ein Gedächtnis des Sieges, nicht der Niederlage (sieht man von der identitätsstiftenden Niederlage der Amerikaner bei Pearl Harbor ab) herrscht. Dieser Umstand macht es ungleich schwerer, parallel dazu auch ein Tätergedächtnis zu entwickeln, und das, obwohl sowohl der Holocaust, als auch stalinistische Gulags sowie die Atombomben der USA eigentlich ein Tätergedächtnis heraufbeschwören müssten, „für das ganze neue, in der Geschichte bislang unerprobte Maßstäbe galten.“<sup>112</sup> Genau dieser Umstand – die Verknüpfung von Sieger- und Tätergedächtnis – ist es wohl auch, der die Darstellung, etwa der Atombombenabwürfe, in digitalen Spielen bisher zu verunmöglichen scheint, um ein möglichst positives, historisches Selbstbild zu bewahren.

Bei der Darstellung von Lagern und Kriegsverbrechen ist eine analoge Entwicklung zu Filmen und TV-Serien zu beobachten: Erst vergleichsweise spät in deren Historie finden sich solche Darstellungen, etwa in *Shutter Island* (2010).<sup>113</sup> Filme wie *Schindlers Liste* (1993)<sup>114</sup> bilden hier die absolute Ausnahme und nehmen eine Vorreiterrolle ein, oder aber sind kleinere, nationale Produktionen ohne internationales Publikum. Die TV-Serie *Band of Brothers* (2001) zeigt neben der Befreiung des KZ Kaufering IV<sup>115</sup> – einem Nebenlager des KZ Dachau – auch Kriegsverbrechen US-amerikanischer Soldaten an deutschen Gefangenen,<sup>116</sup> auch wenn dies der Etablierung eines positiven kulturellen und nationalen Gedächtnisses zuwiderläuft:

<sup>108</sup> Vgl. *Call of Duty: World at War*. CoDWaW #13. 42'13'' & 42'50'' – 43'10''. Online unter <https://youtu.be/qIv-kzZyhFHA>. Letzter Aufruf am 29.05.2015.

<sup>109</sup> Vgl. *Enemy at the Gates*. R: Jean-Jaques Annaud. Paramount Pictures, 2001.

<sup>110</sup> Vgl. *Call of Duty*. CoDSP #07. 26'30'' – 27'00''. Online unter [https://youtu.be/InvGTcn2Y\\_w](https://youtu.be/InvGTcn2Y_w). Letzter Aufruf am 29.05.2015.

<sup>111</sup> Vgl. Assmann, 2006. S. 67.

<sup>112</sup> Assmann, 2006. S. 65.

<sup>113</sup> Vgl. *Shutter Island*. R: Martin Scorsese. Paramount Pictures, 2010.

<sup>114</sup> Vgl. *Schindlers Liste*. R: Steven Spielberg. Universal Studios, 1993.

<sup>115</sup> Vgl. *Band of Brothers*, Episode 9: Warum wir kämpfen. R: Steven Spielberg. HBO, 2001.

<sup>116</sup> Vgl. *Band of Brothers*, Episode 2: Der erste Tag. R: Steven Spielberg. HBO, 2001.

*„Hier geht es regelmäßig um solche Bezugspunkte in der Geschichte, die das positive Selbstbild stärken und im Einklang mit bestimmten Handlungszielen stehen. Was nicht in dieses heroische Selbstbild passt, fällt dem Vergessen anheim.“<sup>117</sup>*

Grundsätzlich kann man sagen, dass Konzentrationslager erst ab dem Jahr 2001 prominent in Film- bzw. Serienproduktionen zu sehen sind. Darstellungen davor kommen zwar vor, bleiben jedoch selten und sind wenn dann regional stark begrenzt auf meist österreichische oder deutsche Produktionen, die den weltweiten Markt kaum erreichen. Eine vergleichbare Entwicklung machen nun auch digitale Spiele durch, die sich zunehmend Themen wie Kriegsverbrechen und Kriegstraumata annehmen.

#### **4.4. Semper Fi: Danksagungen an Kriegsveteranen**

Ebenso wie Filme oder TV-Serien können auch digitale Spiele als virtuelle Erinnerungsorte fungieren. Es existiert eine Vielzahl solcher Erinnerungsorte, wovon der bekannteste mit Sicherheit die Küstenabschnitte der Normandie sind, an denen die alliierten Truppen am 6. Juni 1944 landeten. Bereits Steven Spielberg widmet seine Produktion *Saving Private Ryan* den „US-Soldaten des Krieges“<sup>118</sup>. Auch Spiele gehen diesen Weg und danken im jeweiligen Abspann explizit den alliierten Soldaten. So ist etwa im Abspann von *CALL OF DUTY* zu lesen:

*„Im Gedenken an die vielen Männer und Frauen auf der Welt, die mit ihrem Leben unsere Freiheit verteidigt haben.“<sup>119</sup>*

Allerdings wird diese Widmung erst relativ spät im Abspann gezeigt, an einem Punkt, bei dem nicht davon auszugehen ist, dass viele Spieler\_innen den Abspann überhaupt bis an diese Stelle verfolgen.

Auch im Abspann des Nachfolgespiels findet sich diese Widmung, diesmal allerdings an wesentlich prominenterer Stelle. Direkt nach dem Titel des Spiels, lautet der erste Satz des Abspanns:

*„Dedicated to the veterans of World War II who sacrificed their lives for the preservation of liberty.“<sup>120</sup>*

Im weiteren Verlauf des Abspanns, knapp 12 Minuten nach dessen Beginn und der Widmung, folgen erneut vergleichbare Zeilen:

---

<sup>117</sup> Assmann, 2006. S. 64.

<sup>118</sup> Bürger, 2005. S. 203.

<sup>119</sup> *Call of Duty: CoDSP #12. 7'00''*. Online unter: <https://youtu.be/EkewWQ6qO80>. Letzter Aufruf am 29.05.2015.

<sup>120</sup> *Call of Duty: World at War. CoDWaW #15. 18'31''*. Online unter: <https://youtu.be/vwMq6-dMwFU>. Letzter Aufruf am 29.05.2015.



*„Special thanks to Len Hayes of the First Marine Division Veterans Association and the following veterans for sharing their stories and insights. [...] We are inspired and humbled by your sacrifice.“<sup>121</sup>*

Der Abspann endet schließlich nach diesen danksagenden Worten, mit dem verkürzten Motto des US-Marine Corps: *„SEMPER FI“<sup>122</sup>*

Diese Spiele sind, besonders durch die entsprechenden Widmungen und Danksagungen, *„Ebenso wie das 'Marine Corps War Memorial'“<sup>123</sup>* als *„Gedenkort angelegt, der die Opfer des 'Marine Corps' im Pazifikkrieg beschwört.“<sup>124</sup>* Doch nicht nur amerikanischen Soldaten, auch sowjetischen wird an diesen virtuellen Erinnerungsorten gedacht, in dem wichtige, reale Orte des Erinnerns und der Erinnerungskultur der jeweiligen Nationen dargestellt und zum Handlungsort gemacht werden. Aus der Reihe der international bekannten Erinnerungsorte stehen hier etwa die Seelower-Höhen hervor, die in der Sowjetunion, besonders in der DDR den *„östlichen Gegenmythos zum D-Day“<sup>125</sup>* bilden. So scheint der Schlacht um die Seelower-Höhen, seit der Wiedervereinigung Deutschlands, kaum Beachtung geschenkt zu werden, auch wenn sie in der DDR wichtiger Teil des Gründungsmythos eben jener war, und mit entsprechenden Gedenkorten und -Ritualen zum Teil des nationalen Gedächtnisses Ostdeutschlands erhoben wurde.<sup>126</sup>

Viel stärkere Bedeutung als die bloße Darstellung dieser Schlacht, ist die Inszenierung einer erzählerischen Klammer der sowjetischen Kampagne in *CALL OF DUTY: WORLD AT WAR*, zwischen deren Startpunkt in Stalingrad und deren Ende in Berlin.

*„Die Flaggenhissung auf dem Dach des Reichstages, die den Schlusspunkt des Spiele darstellt, reproduziert den realhistorischen Vorgang, der insbesondere durch die zu einem späteren Zeitpunkt inszenierten Fotografien von Jewgeni Chaldej zu einem Erinnerungsort für den sowjetischen Sieg über das nationalsozialistische Deutschland wurde.“<sup>127</sup>*

<sup>121</sup> Call of Duty: World at War. CoDWaW #15. 30'00". Online unter: <https://youtu.be/vwMq6-dMwFU>. Letzter Aufruf am 29.05.2015.

<sup>122</sup> Call of Duty: World at War. CoDWA #15. 30'00". Online unter: <https://youtu.be/vwMq6-dMwFU>. Letzter Aufruf am 29.05.2015.

<sup>123</sup> Bender, 2012. S. 94.

<sup>124</sup> Bender, 2012. S. 94.

<sup>125</sup> Brandt, 2003. S. 199.

<sup>126</sup> Vgl. Brandt, 2003. S. 206 – 210.

<sup>127</sup> Bender, 2012. S. 99-100.

Ihren Anfangspunkt nimmt die Handlung jedoch in Stalingrad, im, mit den Leichen sowjetischer Soldaten gefüllten, Barmaley-Brunnen:

*„Als Erinnerungsort ist der Brunnen vor allem durch die Aufnahmen des Kriegsfotografen Emmanuil Evzerikhin mit der Schlacht um Stalingrad verzahnt, in denen das friedlich-naive Bildmotiv – Die Statuengruppe des Brunnens zeigt sechs Kinder in einem Tanzreigen – in einem harten Kontrast zur vollständigen Zerstörung der Stadt während der Schlacht steht. Der 'Barmaley-Brunnen' und der Reichstag lösen somit als Erinnerungsorte visuell das handlungsleitende und im Spiel explizite Grundmotiv der Vergeltung ein: Dass die Gräuelt und der Einfall der Wehrmacht in das vormals friedliche Stalingrad durch die Eroberung Berlins und des Reichstags gerächt werden würden.“<sup>128</sup>*

Durch mehr als nur die bloße Darstellung solcher wichtiger nationaler Erinnerungsorte, sondern vielmehr durch deren Inszenierung als wichtige Handlungsschauplätze innerhalb des Spiels, werden sie Teil einer modernen Erinnerungskultur, teil von nationalen und kulturellen Gedächtnissen, denn

*„Was seinen Platz in Museen, Bibliotheken und Archiven gefunden hat und dort gesammelt, konserviert und katalogisiert wird, hat die Chance einer außergewöhnlichen Existenzverlängerung.“<sup>129</sup>*

Problemlos können hier digitale Spiele mit den entsprechen Museen, Bibliotheken und Archiven gleichgesetzt werden und dienen, deren Muster entsprechend was die Auswahl der verbreiteten Erinnerungen betrifft, ebenso der Bildung nationaler, kultureller Gedächtnisse.

#### **4.5. Vive la Résistance: Der subversive Widerstand**

Finden sich Lager und Kriegsverbrechen schon selten in digitalen Spielen, ist der einzige – annähernd militärische – Bereich der ein noch verdrängteres Dasein fristet der des Widerstands gegen den Nationalsozialismus. Vorherrschend ist und bleibt die Darstellung der symmetrischen Kriegsführung, der „nach anerkannten Regeln ausgefochtene Krieg zweier gleichermaßen legitimer Parteien.“<sup>130</sup> Nur in wenigen Spielen kommt der Themenkomplex der asymmetrischen Kriegsführung zur Sprache; und wenn, dann lediglich der bewaffnete Widerstand durch Terror und Sabotage. Andere Vorgehensweisen wie das Drucken und Verteilen von Flugblät-

---

<sup>128</sup> Bender, 2012. S. 100.

<sup>129</sup> Assmann, 2006. S. 55.

<sup>130</sup> Heuser, 2013. S. 15.

tern oder politischer Schriften wird kaum zum Thema gemacht. Vermutlich aufgrund der Tatsache, dass sich diese Vorgänge einfach nicht so wirksam inszenieren lassen, wie die Zerstörung von Treibstofflagern oder Überfälle auf Züge; sie sind für die Spieler\_innen wegen der scheinbaren Langweiligkeit schlicht nicht interessant genug um sie spielen zu wollen – Zumindest nach Ansicht der Entwickler\_innen.

Wesentlich öfter zur Sprache kommt der Widerstand bewaffneter Widerstandsgruppen. Diese entsprechen zwar, aufgrund der dargestellten Bewaffnung und Virgangsweisen, nicht ganz der gängigen Definitionen sog. „irregulärer Kräfte“, in ihrem Handeln und ihrer Motivation jedoch oft derer von Partisanen und Guerilla. Die Mitglieder des Kreisau-Zirkels sind eher der Guerilla zuzuordnen: „[...] die Guerilla [ist] eine gewaltsame Form des Handelns gegen die im eigenen Land herrschenden Autoritäten [...] wobei die Guerilla zumeist politisch-ideologisch motiviert sei [...]“. <sup>131</sup> Sowohl die Résistance als auch Ramona Oliwa – Anya Oliwas Schwester – sind hingegen eher einer Partisanenbewegung zuzuordnen, die „den regulären Kampf des eigenen Landes unterstütze [...] und es [...] um nationale Selbstbehauptung gehe.“ <sup>132</sup> Allen ist jedoch der bewaffnete Kampf gegen die Besatzungsmacht gemeinsam. Lediglich einmal ist in SABOTEUR von den (vermutlich) politischen Schriften Lucs die Rede. <sup>133</sup>

Auch handeln die Widerstandsgruppen selten in Teams zusammen; nahezu ausschlich stehen die singulären Helden – die Spielcharaktere – im Vordergrund des Handelns, ohne deren Aktionen sämtliche Tätigkeiten undurchführbar scheinen. Ein Umstand, der den realen Vorgehensweisen solcher Gruppierungen kaum entspricht.

Als besonders Interessant erweisen sich jedoch auch die Taten von Ramona Oliwa. Sie handelt, ohne Zugehörigkeit zu irgendeiner Gruppierung, aus purem Nationalismus, Ablehnung gegenüber dem Regime aber aus Rache. Sie tritt im Spiel nicht aktiv in Erscheinung, ihre Tagebucheinträge werden William Blazkowicz vorgelesen. In diesen heißt es etwa:

*„Die Soldaten des Regimes scheinen Wurst zu lieben. Einer hat seine Mahlzeit verschlungen, obwohl das Zyankali den Geschmack verdorben haben muss. Seine Augen wurden auf einmal weiß. Aber er kaute weiter. Das Zyankali habe ich aus*

<sup>131</sup> Freudenberg, 2008. S. 253.

<sup>132</sup> Freudenberg, 2008. S. 253.

<sup>133</sup> Vgl. Saboteur. Saboteur #03. 2‘22“ – 2‘33“. Online unter: <https://youtu.be/zCRkWus2m2M>. Letzter Aufruf am 30.05.2015.

*Mutters Schrank gestohlen. Manchmal plagt mich mein Gewissen. Aber dann denke ich einfach an Jakub Brozek.* <sup>134</sup>

Sie geht schließlich sogar soweit, dass sich auf Beziehungen mit Soldaten des Regimes einlässt, um diese zu ermorden:

*„Die Soldaten des Regimes scheinen nach dem Beischlaf immer müde zu werden. Sie schliefen oft neben mir ein und ihr Gesicht wurde ganz blau, wenn ich ihnen im Schlaf einen Strick um den Hals band und ihn zuzog. Morgen werde ich achtzehn.* <sup>135</sup>

Eine Schwangerschaft, begonnen durch diese Affären, bricht sie jedoch selbst ab. Es ist davon auszugehen, dass Ramona bei dem Angriff der Regimesoldaten auf die Klinik getötet wurde. Nach dem Ende des letzten Eintrags merkt Anya jedoch abschließend an:

*„Das ist der letzte Eintrag, William. Einige der Dinge in diesem Tagebuch sind lange her. Und manche könnten mir passiert sein. Ich vermisse dich. Ich habe dich schon vermisst, bevor ich dich überhaupt kannte.* <sup>136</sup>

Es besteht also durchaus die Möglichkeit, dass die Tagebucheinträge von Anya stammen, die, während jedem Eintrag, Blazkowicz gegenüber lediglich vorgibt, es sei das Tagebuch ihrer Schwester. Wer die Einträge tatsächlich verfasst hat, bleibt jedoch unklar.

Die, über knapp die Hälfte des Spiels verteilten, Tagebucheinträge, zeichnen ein Bild einer zunächst flammenden Widerstandskämpferin, die, aufgrund ihres Einzeldaseins und fehlenden Rückhalts (auch in der Bevölkerung) zusehends den Mut verliert und den Kampf schließlich aufgibt. Dieser nicht gegebene Rückhalt ist es jedoch normalerweise, der den Kampf gegen Besatzungsmächte am Leben erhält. Der Rückhaltung und die Akzeptanz der Bevölkerung sind es auch, die Terrorismus vom Partisanenkampf zu unterscheiden scheinen:

*„Eine weitere Unterscheidung zwischen Partisanen und Terroristen geht davon aus, dass im Partisanenkrieg die eigene Zivilbevölkerung als Schutz- und Ruheraum genutzt wird und für die Terroristen die Zivilbevölkerung und die Infrastruktur ihres antizipierten Gegners als Kampffeld und Mittel der gewaltsamen Ausei-*

<sup>134</sup> Wolfenstein: The New Order. Wolfenstein #11. 4'58'' – 5'23. Online unter: <https://youtu.be/zyfX4LbYOAc>. Letzter Aufruf am 30.05.2015.

<sup>135</sup> Wolfenstein: The New Order. Wolfenstein #11. 6'08'' – 6'23. Online unter: <https://youtu.be/zyfX4LbYOAc>. Letzter Aufruf am 30.05.2015.

<sup>136</sup> Wolfenstein: The New Order. Wolfenstein #16. 13'45'' – 14'35. Online unter: <https://youtu.be/zyfX4LbYOAc>. Letzter Aufruf am 30.05.2015.

*nandersetzung genutzt wird. [...] Dementsprechend verzichten Terroristen nach dieser Abgrenzung auf eine ihnen wohlgesonnene Zivilbevölkerung als Schutz oder zur Unterstützung, da sie sich in ihrer Logistik der Infrastruktur des angegriffenen Gegners bedienen“<sup>137</sup>*

Basierend auf dieser Unterscheidung, wären sowohl Ramona Oliwa, als auch der Kreisau-Zirkel in seiner Gesamtheit, eher als Terrorgruppe denn als Partisanen zu definieren. Sie scheinen nicht über die, für den Partisanenkampf als Voraussetzung erscheinende, politische Legitimation, wie die Résistance in SABOTEUR.

Dennoch bleibt festzuhalten, dass zwar der Kampf gegen einen übermächtigen Feind in kleinen, irregulären Truppenverbänden (die jedoch zumeist im Kampf nur durch die singuläre Figur des Spielcharakters vertreten werden) eine Rolle in digitalen Spielen einnehmen kann, sämtliche, den bewaffneten Kampf umgebenden Ereignisse, jedoch ausgeblendet werden.

#### **4.6. Zwischenfazit**

Es hat sich gezeigt, dass die untersuchten digitalen Spiele wesentliche, auch in anderen Medien übliche, Narrative und Motive aufgreifen und verarbeiten. Sie schaffen dabei nichts wesentlich Neues. Im Unterschied zu Filmen etwa, erreichen sie aber durch die Spielperspektive einen wesentlich höheren Immersionsgrad; der dort lediglich durch den Einsatz von Handkameras möglich ist. Das Gefühl sich “mitten im Geschehen“ zu befinden, ist bei Spielen wesentlich stärker und auch so gewollt. Dies macht das Erlebte umso intensiver und damit das Medium damit, für die Etablierung kultureller Gedächtnisse umso wirkungsvoller.

---

<sup>137</sup> Freudenberg, 2008. S. 259.



## 5. Die „Problematik“ der Indizierung

Deutschland ist aufgrund seiner Kaufkraft das bestimmende Land für digitale Spiele auf dem deutschsprachigen Markt. Daher ist es auch nicht verwunderlich, dass Spiele, die in irgendeiner Art und Weise inhaltlich verändert werden müssen, um einer Indizierung in Deutschland zuvorzukommen, im Anschluss auf nur in der, durch die USK in Deutschland geprüften Fassung, als deutschsprachige Version erscheinen. Daher ist eine Betrachtung der Indizierungsvorgänge sowie deren Gründe unerlässlich, möchte man digitale Spiele – besonders jene, deren Handlungsumfeld der Zweite Weltkrieg darstellt – im deutschsprachigen Raum betrachten, da es hier zu den größten Inhaltlichen Veränderungen kommt. Dazu werden im folgenden Kapitel zuerst die rechtlichen Grundlagen von Indizierung und Jugendfreigabe beleuchtet. Im Anschluss soll auf unterschiedliche Gründe für Indizierungen eingegangen werden. Den Abschluss bildet schließlich eine Betrachtung über den Stellenwert von digitalen Spielen als künstlerisches Medium.

### 5.1. Indizierungsvorgänge

Der Vorgang der Indizierung sog. Jugendgefährdender Medien obliegt in der Bundesrepublik Deutschland der BPjM. Diese agiert auf Basis des deutschen Jugendschutzgesetzes, welches in Abschnitt 4 die genauen Bestimmungen festlegt. Damit Medien eine ordentliche Prüfung durchlaufen, muss ein Antrag durch sog. „*Vorschlagsberechtigte Verbände*“<sup>138</sup> vorliegen. Beispielhaft wären hier etwa der Deutsche Kulturrat, der Verband deutscher Schriftsteller, der Verband für Unterhaltungssoftware, Trägerverbände der freien oder öffentlichen Jugendhilfe, der deutsche Lehrerverband oder auch der Zentralrat der Juden in Deutschland zu nennen.<sup>139</sup> Bei einem ordentlichen Verfahren, besteht das entscheidende Gremium aus zwölf Mitgliedern, die sich aus dem/der Vorsitzenden\_r der BPjM, acht Gruppenbeisitzer\_innen aus den Bereichen Kunst, Literatur, Buchhandel und Verleger\_innenschaft, Anbieter\_innen von Bildträgern und von Telemedien, Träger\_innen der freien und öffentlichen Jugendhilfe, der Lehre\_innenschaft sowie einer Religionsgemeinschaft zusammen setzen; also auch jene Bereiche, deren Körperschaften zu einer Antragsstellung bevollmächtigt sind. Hinzu kommen drei Länderbeisitzer\_innen.<sup>140</sup> Entscheidet dieses sog. 12er-Gremium mit einer 2/3-Mehrheit über eine Aufnahme auf die Liste indizierter Medien, kommt diese zu Stande. Von der Liste gestrichen werden Medien nach Ablauf von 25 Jahren oder nach frühestens zehn Jahren auf Antrag des/der Urheber\_in.

<sup>138</sup> JuschG § 20. Online unter: <http://dejure.org/gesetze/JuSchG/20.html>. Letzter Aufruf am 29.05.2015.

<sup>139</sup> Vgl. JuschG § 20 Abs. 1. Online unter: <http://dejure.org/gesetze/JuSchG/20.html>. Letzter Aufruf am 29.05.2015.

<sup>140</sup> Vgl. BPjM (Hg.): 12er-Gremium. Online unter: <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Aufgaben/Indizierungsverfahren/12er-gremium.html>. Letzter Aufruf am 13.05.2015.

Kommt es zu einer Indizierung, gehen damit „*weitreichende Abgabe-, Präsentations-, Verbreitungs-, Vertriebs- und Werbebeschränkungen*“<sup>141</sup> einher.

Liegt eine sog. „*Offensichtliche Jugendgefährdung*“<sup>142</sup> vor, besteht die Möglichkeit eines vereinfachten Verfahrens durch das sog. 3er-Gremium. Dieses besteht aus dem/der Vorsitzenden\_r der BPjM, einem\_r Beisitzer\_in der zuvor genannten acht Gruppen und einem\_r weiteren Beisitzer\_in.<sup>143</sup> Dieses muss, im Unterschied zum 12er-Gremium, einstimmig über die die Listenaufnahme entscheiden.

Diese Listen, der sogenannte Index, setzt sich aus vier Teilen, den Listenteilen A, B, C und D zusammen. Liste A enthält Medien, deren Inhalte zwar jugendgefährdend, aber nicht strafrechtlich relevant – etwa nach §86a oder §130 des deutschen StGB „*Verwendung von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen*“<sup>144</sup> bzw. „*Volksverhetzung*“<sup>145</sup> – sind. Strafrechtlich relevante Medien werden auf Listenteil B geführt. Das deutsche Jugendschutzgesetz definiert diese sog. Trägermedien folgendermaßen:

*„Trägermedien im Sinne dieses Gesetzes sind Medien mit Texten, Bildern oder Tönen auf gegenständlichen Trägern, die zur Weitergabe geeignet, zur unmittelbaren Wahrnehmung bestimmt oder in einem Vorführ- oder Spielgerät eingebaut sind.“*<sup>146</sup>

Die Listenteile C und D gelten im selben Maße für Telemedien. Dies sind „*Medien, die nach dem Telemediengesetz übermittelt oder zugänglich gemacht werden.*“<sup>147</sup> Eine genaue Bestimmung über die entsprechende Passage des Telemediengesetzes (TMG) fehlt allerdings, es ist aber davon auszugehen, dass §2 Abs. 6 gemeint ist. In diesem heißt es:

*„"audiovisuelle Mediendienste auf Abruf" [sind] Telemedien mit Inhalten, [...] die von einem Diensteanbieter zum individuellen Abruf zu einem vom Nutzer gewählten Zeitpunkt und aus einem vom Diensteanbieter festgelegten Inhaltskatalog bereitgestellt werden.“*<sup>148</sup>

<sup>141</sup> BPjM (Hg.): Rechtsfolge der Indizierung bei Trägermedien. Online unter: <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Rechtsfolgen/traegermedien.html>. Letzter Aufruf am 13.05.2015.

<sup>142</sup> BPjM (Hg.): 3er-Gremium. Online unter: <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Aufgaben/Indizierungsverfahren/3er-gremium.html>. Letzter Aufruf am 13.05.2015.

<sup>143</sup> BPjM (Hg.): Vgl. 3er-Gremium. Online unter: <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Aufgaben/Indizierungsverfahren/3er-gremium.html>. Letzter Aufruf am 13.05.2015.

<sup>144</sup> StGB § 86a. Online unter: <http://dejure.org/gesetze/StGB/86.html>. Letzter Aufruf am: 28.05.2015.

<sup>145</sup> StGB § 130. Online unter: <http://dejure.org/gesetze/StGB/130.html>. Letzter Aufruf am 28.05.2015.

<sup>146</sup> JuschG §1 Abs. 2. Online unter: <http://dejure.org/gesetze/JuSchG/1.html>. Letzter Aufruf am 28.05.2015.

<sup>147</sup> JuschG §1 Abs. 3. Online unter: <http://dejure.org/gesetze/JuSchG/1.html>. Letzter Aufruf am 28.05.2015.

<sup>148</sup> TMG §2 Abs. 6. Online unter: <https://dejure.org/gesetze/TMG/2.html>. Letzter Aufruf am 28.05.2015.



Gemeint sind hier online Vertriebsplattformen für Spiele wie etwa Steam, EA-Origins, die Website Good old Games aber auch Vertriebsplattformen für Smartphone-Apps von Google, Apple oder Microsoft.

Medien die auf den Listenteilen B und D geführt werden, verbleiben solange dort, bis ein Gericht entscheidet, ob der Inhalt strafrechtlich relevant ist. Ist dies nicht der Fall, wird das entsprechende Medium auf die listenteile A bzw. C umgetragen.<sup>149</sup>

Seit der Novellierung des deutschen Jugendschutzgesetzes ist es nichtmehr möglich, dass Medien (im Falle dieser Arbeit digitale Spiele), die zuvor durch die USK geprüft wurden und ein entsprechendes Siegel erhalten haben, durch die BPjM indiziert werden. Die USK kann dabei folgende Kennzeichnungen, ebenfalls geregelt im Jugendschutzgesetz, vergeben:

- Freigegeben ohne Altersbeschränkung
- Freigegeben ab 6 Jahren
- Freigegeben ab 12 Jahren
- Freigegeben ab 16 Jahren
- Keine Jugendfreigabe<sup>150</sup>

Die USK kann jedoch entscheiden, dass eine Jugendgefährdung vorliegt und das Medium zur weiteren Prüfung der BPjM übergeben.

Im Unterschied zu Deutschland, wo diese Regelungen bundesweit gelten, obliegt in Österreich der Jugendschutz, nach Artikel 15 des Bundesverfassungsgesetzes, den einzelnen Bundesländern.<sup>151</sup> Die Regelungen fallen hier sehr unterschiedlich aus: Während in Wien und Kärnten die Alterseinstufungen der PEGI gelten, gilt in Salzburg die der USK. Alle übrigen Bundesländer schreiben keine spezielle Kennzeichnung vor.<sup>152</sup> Die einzige bundesweit agierende Stelle Österreichs, die sich mit der Thematik des digitalen Spiels befasst, ist die Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- & Konsolenspielen (BuPP). Diese agiert nach dem Grundsatz „Empfehlen statt verbieten“, also direkt entgegengesetzt der Arbeitsweise der BPjM. Anstatt besonders jugendgefährdende Spiele zu verbieten, legt man hier das Augenmerk darauf,

<sup>149</sup> Vgl. BPjM (Hg.): Listenteile. Online unter: <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Aufgaben/Listenfuehrung/listenteile.html>. Letzter Aufruf am 28.05.2015.

<sup>150</sup> Vgl. USK (Hg.): Die fünf Kennzeichen und was sie bedeuten. Online unter: <http://www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/>. Letzter Aufruf am 13.05.2015.

<sup>151</sup> Vgl. BVG Art. 15. Online unter: <https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10000138>. Letzter Aufruf am 28.05.2015.

<sup>152</sup> Vgl. BuPP (Hg.): Jugendschutzgesetzgebung in Österreich zum Thema „Medien“ (stand März 2015). Online unter: [http://bupp.at/sites/default/files/Jugendschutzgesetzte\\_%C3%96sterreich\\_Medien\\_Stand201503.pdf](http://bupp.at/sites/default/files/Jugendschutzgesetzte_%C3%96sterreich_Medien_Stand201503.pdf). Letzter Aufruf am 13.05.2015.

besonders förderliche Spiele zu empfehlen und Aufklärungsarbeit, vor allem bei Erziehungsberechtigten, zu leisten.

In der Schweiz haben sich Entwickler\_innen sowie Händler\_innen in einem eigenen Verhaltenskodex dazu verpflichtet, alle erscheinenden Spiele mit einer PEGI-Kennzeichnung zu versehen, wobei sich nicht alle diesem Verhaltenskodex angeschlossen haben dürften, da auf der entsprechenden Informationsseite der Schweiz nur vom „*Grossteil der Hersteller, Händler und Verkaufsstellen*“<sup>153</sup> die Rede ist, nicht jedoch von allen. Auf einer Liste der Swiss Interactive Entertainment Association (SIEA) aus dem Jahr 2010, deren Vollständigkeit allerdings kaum überprüfbar ist, sind 51 Unterzeichner\_innen vermerkt.<sup>154</sup>

## **5.2. Gründe für Indizierungen**

Die in Deutschland, durch die BPjM indizierten, Medien erfahren jeweils eine eingehende, sehr individuelle Prüfung. Aus den Entscheidungen ist ersichtlich, dass sich die Gremien durchaus intensiv mit der entsprechenden Materie auseinandersetzen um dann schließlich ein adäquates Urteil zu fällen. Aufgrund der Tatsache, dass, unter allen Ländern im deutschsprachigen Vertriebsraum, nur Deutschland über eine bundesweite Indizierungsstelle verfügt, wird in der Folge lediglich auf deren Entscheidungen Bezug genommen. Außerdem ist der deutsche Indizierungsvorgang von immenser wirtschaftlicher Bedeutung: Aufgrund der Tatsache, dass es sich bei der Bundesrepublik um den mit Abstand größten deutschsprachigen Absatzmarkt für digitale Spiele handelt, werden alle, in deutscher Sprache erscheinenden, Spiele entsprechend angepasst. Dies geschieht, um einer möglichen Indizierung zu entgehen; es wird also der USK immer nur die sog. USK-Fassung – also eine Bereits durch die Entwickler\_innen entschärfte – Version des Spiels zur Prüfung vorgelegt. Dementsprechend werden diese Spielefassungen aufgrund der sprachlichen Gemeinsamkeit, auch in dieser Fassung in Österreich und der Schweiz vertrieben. Daher haben die (möglichen) Indizierungsvorgänge in Deutschland, nicht nur für die Bundesrepublik selbst, sondern für den gesamten deutschsprachigen Vertriebsraum immense Bedeutung.

Die Gründe für die Indizierungen fallen sehr unterschiedlich aus, bei digitalen Spielen ist jedoch oftmals der Gewaltaspekt entscheidend. Während sich auf den Indizierungslisten für

---

<sup>153</sup> Jugend und Medien (Hg.): Alterskennzeichnung für Computer- und Videospiele (PEGI). Online unter: <http://www.jugendundmedien.ch/de/jugendschutz/rechtliches/altersfreigabe-computer-und-videospiele-peg.html>. Letzter Aufruf am 13.05.2015.

<sup>154</sup> SIEA (Hg.): Vgl. Unterzeichner PEGI-Code of Conduct (stand 11.03.2015). Online unter: [http://www.siea.ch/wordpress/wp-content/files/Unterzeichner\\_PEGI\\_Code\\_of\\_Conduct\\_Stand\\_11.03.2010.pdf](http://www.siea.ch/wordpress/wp-content/files/Unterzeichner_PEGI_Code_of_Conduct_Stand_11.03.2010.pdf). Letzter Aufruf am 13.05.2015.

Schriften oder Tonträger vor allem rassistische und neo-nazistische Inhalte finden lassen, werden digitale Spiele vorherrschend aufgrund von Gewaltverherrlichung indiziert.

Geht man grundsätzlich von der Tatsache aus, dass 1st- bzw. 3rd-Person-Shooter durch den Zusammenfall bzw. die virtuelle, räumliche Nähe von Point of View und Point of Action eine stärkere Immersion ermöglichen, und dadurch auch der Grad der immersiven Gewaltdarstellung dementsprechend ansteigt, muss man ebenfalls davon ausgehen, dass bei Spielen mit einem objektiven Point of View dies nicht der Fall ist. So schreibt die BPjM in ihrem Urteil zu dem 1999 erschienenen *COMMANDOS – HINTER FEINDLICHEN LINIEN*, dass in diesem Spiel „*nur besonnenes, teambezogenes, vielfältiges Handeln, das aus isometrischer Perspektive gesteuert werden müsse, [...]*“<sup>155</sup> zum Erfolg führe. Allerdings sind in diesem speziellen Falle auch andere Gründe dafür verantwortlich, dass die beantragte Indizierung schlussendlich abgelehnt wurde.

Allerdings ist eine isometrische Perspektive oder abstrahierende Darstellung kein allgemein gültiger Grund, Spiele nicht zu indizieren. Ein Beispiel hierfür liefert das 1996 indizierte Spiel *PANZER GENERAL*. Die BPjM kommt hier zu dem Schluss, dass das Spiel

- „*kriegsverharmlosend und kriegsverherrlichend ist,*
- *Im weitesten Sinne die Ideologie des Nationalsozialismus verharmlost wird und*
- *Gegen Art. 26 GG verstößt, da das Führen eines Angriffskrieges befürwortet wird.*“<sup>156</sup>

Die abstrahierende Darstellung kann also nicht Alleingrund für die nicht-Aufnahme auf die Indizierungsliste sein. Generell kann kein allgemeingültiges Kriterium festgelegt werden, da immer das gesamte Spiel – und nicht nur einige Einzelaspekte – Beachtung finden können, auch wenn die BPjM über alle Arten von Kriegssimulationsspielen feststellt: „*Damit wird objektiv der Tatbestand der Kriegsverharmlosung durch nahezu alle Kriegssimulationsspiele erfüllt.*“<sup>157</sup>, basierend auf der Begründung:

„*Das Spiel ist kriegsverharmlosend, weil die Schrecken und Leiden des Krieges, seine zahlreichen schmerzhaften Auswirkungen verschwiegen werden. Das Kriegsführen wird reduziert auf computergesteuerte Strategie, auf die Vorstellung, daß Kriegsführen eine „saubere“ Angelegenheit sein kann, im Rahmen derer Tod, Verletzung, Schmerz und Leid nicht vorkommen.*“<sup>158</sup>

<sup>155</sup> BPjS (Hg.): Indizierungsbericht *Commandos – Hinter feindlichen Linien*. Entscheidung Nr. 4948 vom 02.09.1999. S. 4.

<sup>156</sup> BPjS (Hg.): Indizierungsbericht *Panzer General*. Entscheidung Nr. 4600 vom 13.06.1996. S. 8.

<sup>157</sup> BPjS (Hg.): Indizierungsbericht *Panzer General*. Entscheidung Nr. 4600 vom 13.06.1996. S. 8.

<sup>158</sup> BPjS (Hg.): Indizierungsbericht *Panzer General*. Entscheidung Nr. 4600 vom 13.06.1996. S. 8.

Auch würde, bezogen auf den Verstoß gegen Artikel 26 des deutschen Grundgesetzes, jedes beinahe jedes Strategie- oder Taktikspiel diesen Tatbestand erfüllen und wäre dementsprechend zu indizieren. Da diese eigentümlich erscheinende Begründung jedoch nur in diesem konkreten Fall angeführt wurde, ist weiterhin anzunehmen, dass nicht einzelne Punkte, sondern der Gesamteindruck welchen ein Spiel in den Augen der BPjM vermittelt ausschlaggebend für eine etwaige Indizierung ist.

Aufgrund dieser Begründung könnte man allerdings wiederum davon ausgehen, dass 1st-Person-Shooter, wegen der hohen Immersion weniger jugendgefährdend seien, da in ihnen „Tod, Verletzungen, Schmerz und Leid“ nicht nur vorkommen, sondern oftmals in einem überaus hohen Detailgrad dargestellt werden. Sie könnten damit also grundsätzlich auch eine abschreckende Wirkung erzielen, ähnlich denen von Anti-Kriegsfilmen. Dennoch ist genau das Gegenteil der Fall. Der Hauptgrund für die Indizierung derartiger Spiele, ist fast ausschließlich die Gewaltdarstellung, und nicht, wie man annehmen könnte, die Darstellung Verfassungsfeindlicher Symbolik – Die in den jeweiligen USK-Fassungen ohnehin bereits durch die Entwickler\_innen aus den Spielen entfernt wurden. Der Indizierungsbericht zu CALL OF DUTY: WORLD AT WAR befasst sich in der Begründung auf elf Seiten mit der Gewaltdarstellung<sup>159</sup> und nur in lediglich einem Absatz mit nationalsozialistischer Symbolik:

*„Im Spiel kommen sowohl im interaktiven Spielverlauf als auch in den Videosequenzen Hakenkreuze und SS-Runen vor. Im Mehrspielermodus erklingen, wenn die Partei der Wehrmacht erfolgreich ist, der Königgrätzer Marsch sowie ein Ausschnitt aus einer Rede Adolf Hitlers.“<sup>160</sup>*

Dies könnte in dem Umstand begründet liegen, dass das deutsche Strafgesetzbuch in §86 Abs. 3 festlegt, dass sog. Propagandamittel verbreitet werden dürfen wenn

*„das Propagandamittel [...] der staatsbürgerlichen Aufklärung, der Abwehr verfassungswidriger Bestrebungen, der Kunst oder der Wissenschaft, der Forschung oder der Lehre, der Berichterstattung über Vorgänge des Zeitgeschehens oder der der Geschichte oder ähnlichen Zwecken dient.“<sup>161</sup>*

Der gleiche Fall gilt auch für die Bestimmungen in § 2 des österreichischen Abzeichengesetzes. Hier findet das Verbot keine Anwendung, wenn:

<sup>159</sup> Vgl. BPjM (Hg.): Indizierungsbericht Call of Duty: World at War. Entscheidung Nr. 8525 (V) vom 20.1.2009. S. 4 – 15.

<sup>160</sup> BPjM (Hg.): Indizierungsbericht Call of Duty: World at War. Entscheidung Nr. 8525 (V) vom 20.1.2009. S. 4.

<sup>161</sup> StGB § 86a Abs. 3. Online unter: <http://dejure.org/gesetze/StGB/86.html>. Letzter Aufruf am: 24.05.2015.

*„nicht das Ideengut einer verbotenen Organisation gutgeheißen oder propagiert wird, keine Anwendung auf Druckwerke, bildliche Darstellungen, Aufführungen von Bühnen- und Filmwerken sowie Ausstellungen, bei denen Ausstellungsstücke, die unter § 1 fallen, keinen wesentlichen Bestandteil der Ausstellung darstellen.“<sup>162</sup>*

Die Darstellung entsprechender Symbolik, in Bild- oder Filmdokumenten oder anderen Medien, wäre also grundsätzlich möglich. An dieser Stelle entscheidet die BPjM jedoch nahezu ausnahmslos, die Spiele seien zwar auf technischer Ebene durchaus beeindruckend und künstlerisch, die Maßgaben des Jugendschutzes überlagern allerdings den künstlerischen Anspruch. Dies begründet sie etwa wie folgt:

*„Die EU-Version von „Call of Duty – World at War“ ist aus technischer Sicht [...] als deutlich überdurchschnittlich einzustufen; [...] Insgesamt konnte das Gremium jedoch keine Aspekte ausmachen, welche die EU-Version von „Call of Duty – World at War“ zu einem Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben könnten. Demgegenüber ist das Gremium jedoch der Überzeugung, dass das im Spiel enthaltene Maß an Brutalität deutlich die etwaigen künstlerischen Aspekte überwiegt. Die im vorliegenden Spiel visualisierte Gewalt verleiht der Jugendgefährdung eine Intensität, die eine andere Entscheidung als die zu Gunsten des Jugendschutzes nicht zulässt.“<sup>163</sup>*

Ganz ähnlich liest sich der Bericht zur Indizierung von **BROTHERS IN ARMS – HELL'S HIGHWAY**:

*„Basierend auf technischen Aspekten [...] kann die EU-Version des Xbox 360 Spiels „Brothers in Arms – Hell's Highway“ als gelungen beurteilt werden. [...] Nach Ansicht des Gremiums sind allerdings keine Aspekte zu erkennen, welche „Brothers in Arms – Hell's Highway“ zu einem Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben könnten. Insgesamt sehen die Mitglieder des Dreiergremiums daher im vorliegenden Fall aufgrund der zahlreichen detaillierten und selbstzweckhaften Gewaltdarstellung die Belange des Jugendschutzes als vorrangig an.“<sup>164</sup>*

<sup>162</sup> Abzeichengesetz § 2 Abs. 1. Online unter: <https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10005262>. Letzter Aufruf am: 24.05.2015.

<sup>163</sup> BPjM (Hg.): Indizierungsbericht Call of Duty: World at War. Entscheidung Nr. 8525 (V) vom 20.1.2009. S. 13.

<sup>164</sup> BPjM (Hg.): Indizierungsbericht Brothers in Arms – Hell's Highway. Entscheidung Nr. 8669 (V) vom 13.05.2009. S. 9.

Grundsätzlich stellen allfällige Indizierungen für erwachsene Spieler\_innen kein allzu großes Hindernis dar, ist es immerhin möglich einfach die englischsprachige, ungeschnittene Version aus dem Ausland zu importieren. Doch auch hier eröffnen sich neue Problemfelder: Im Falle von Wolfenstein: The New Order wurde das Spiel von den Entwickler\_innen mit einem sog. Region-Lock versehen. Durch diese technische Maßnahme war es Spieler\_innen aus Deutschland, Österreich und der Schweiz unmöglich importierte Versionen des Spiels zu spielen. Aufgrund des Protestes österreichischer Spieler\_innen wurde diese Maßnahme allerdings kurz darauf – zumindest für Österreich – zurückgenommen. Die Beschwerdeführenden fühlten sich „um ihr Recht betrogen [...], ein im EU-Ausland erworbenes Produkt in ihrer Heimat nutzen zu können.“<sup>165</sup> Ein Umstand, den auch die EU-Dienstleistungsrichtlinie untersagt und der in Österreich in §23 des Dienstleistungsgesetzes (DLG), dem sog. Gleichbehandlungsgebot übergegangen ist:

*„Die allgemeinen Geschäftsbedingungen eines Dienstleistungsbringers für den Zugang zu einer Dienstleistung dürfen keine auf die Staatsangehörigkeit oder den Wohnsitz des Dienstleistungsempfängers beruhenden diskriminierenden Bestimmungen enthalten.“<sup>166</sup>*

Damit wäre das Vorgehen des Publishers Bethesda durchaus als rechtswidrig zu betrachten gewesen und hätte, wäre die entsprechende Maßnahme nicht ohnehin aufgehoben worden, vor Gericht gebracht werden können.

### **5.3. Digitale Spiele als Kunst & Kultur**

Grundsätzlich kann davon ausgegangen werden, dass digitale Spiele, auch in der öffentlichen und juristischen Wahrnehmung, durchaus als künstlerische Medien angesehen werden. Dies lässt sich auch an den Entscheidungen der BPjM sehen, die in all ihren Indizierungsberichten stets den Umstand mit zu bedenken scheint, dass es sich bei den zu prüfenden Spielen, um künstlerische Werke handelt. Allerdings überwiegen hier bei Indizierungen in der Regel die Belange des Jugendschutzes, gegenüber etwaiger künstlerischer Ansprüche.<sup>167</sup> Doch auch Politiker\_innen erkennen den künstlerischen und kulturellen Wert digitaler Spiele zunehmend an, wenn etwa der deutsche Bundesminister für Verkehr und digitale Infrastruktur, Alexander

<sup>165</sup> Zsolt, Wilhelm: Ein Sieg der Community: Region-Lock von „Wolfenstein: The New Order“ zu Fall gebracht. Der Standard (Online). Online unter: <http://derstandard.at/2000001504549/Ein-Sieg-der-Community-Region-Lock-von-Wolfenstein-The-New?dst=t.co>. Letzter Aufruf am 29.05.2015.

<sup>166</sup> DLG § 23. Online unter: <https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=20007539>. Letzter Aufruf am 29.05.2015.

<sup>167</sup> Vgl. BPjM (Hg.): Indizierungsbericht Brothers in Arms – Hell’s Highway. Entscheidung Nr. 8669 (V) vom 13.05.2009. S. 9. Oder aber BPjM (Hg.): Indizierungsbericht Call of Duty: World at War. Entscheidung Nr. 8525 (V) vom 20.1.2009. S. 13.

Dobrindt, in einem Interview im Juli 2014 sagt: „*Das Computerspiel ist ein Kulturgut und die Computerspielbranche spielt als Innovationstreiber eine wichtige Rolle.*“<sup>168</sup> Repräsentiert er mittlerweile eine Mehrheit, gegenüber seltener gewordenen Aussagen wie jenen des SPÖ-Sicherheitssprechers Otto Pendl, der im September 2014 sagte Computerspiele tragen Mitschuld am Jihadismus.<sup>169</sup> Und auch der deutsche Kulturrat ließ bereits 2007 in einer Presseaussendung verlautbaren „*Die Meinungsfreiheit und die Kunstfreiheit gehören zu den im Grundgesetz verankerten Grundrechten. Die Kunstfreiheit ist nicht an die Qualität des Werkes gebunden. Kunstfreiheit gilt auch für Computerspiele.*“<sup>170</sup>

Grundsätzlich kann also davon ausgegangen werden, dass es sich bei digitalen Spielen durchaus um künstlerisch und kulturell wertvolle Werke handelt und dies auch vom Großteil öffentlicher Entscheidungsträger\_innen anerkannt wird. Aussagen wie jene Otto Pendls, Christians Pfeiffers oder Manfred Spitzers sind mittlerweile selten geworden.

Grundsätzlich sollte die Darstellung von sog. verfassungsfeindlicher Symbolik jedoch kein Problem (mehr) darstellen. Die entsprechenden Gesetzespassagen gewähren Ausnahmen für künstlerische Darstellungen und in der öffentlichen Wahrnehmung ist man mittlerweile Bereit auch digitale Spiele als künstlerische Medien anzuerkennen. Doch ob dies auch in der realen Umsetzung möglich wäre, wird bis auf Weiteres wohl nur schwer zu beantworten bleiben, da die Entwickler\_innen bisher keine Anstalten machen, von ihrer bisherigen Praxis der Selbstzensur abzuweichen. Daher ist es nicht mit Sicherheit sagbar, ob Spiele in denen entsprechende Symbolik vorkommt, auch aufgrund dieser indiziert werden würde; und nicht etwa aufgrund der Gewaltdarstellung. Mitzudenken ist allerdings auch der Umstand, dass die Indizierung aufgrund von Gewaltdarstellung immer auch ein vorgeschobener Grund sein könnte, um die gewährte Kunstfreiheit zu umgehen.

Oft ist auch von einer Ungleichbehandlung von digitalen Spielen, im Vergleich mit anderen Medien, die Rede. Zwar existieren die Ausnahmen für den künstlerischen Bereich in den entsprechenden Gesetzen, in der Praxis werden sie jedoch nicht angewandt. 1998 entschied etwa das Oberlandesgericht Frankfurt am Main über das Spiel WOLFENSTEIN 3D:

<sup>168</sup> Pfister, Ralph-Bernhard: Dobrindt: „Das Computerspiel ist ein Kulturgut“. Online unter: [http://www.wuv.de/digital/dobrindt\\_das\\_computerspiel\\_ist\\_ein\\_kulturgut](http://www.wuv.de/digital/dobrindt_das_computerspiel_ist_ein_kulturgut). Letzter Aufruf am: 24.05.2015.

<sup>169</sup> Vgl. Zsolt, Wilhelm: SPÖ-Sicherheitssprecher gibt Ego-Shootern Mitschuld am Jihadismus. Online unter: <http://derstandard.at/2000006071159/SPOe-Sicherheitssprecher-gibt-Ego-Shootern-Mitschuld-an-Jihadismus>. Letzter Aufruf am: 24.05.2015.

<sup>170</sup> Deutscher Kulturrat (Hg.): Kunstfreiheit gilt auch für Computerspiele. Online unter: <http://www.kulturrat.de/detail.php?detail=949&rubrik=2>. Letzter Aufruf am: 24.05.2015.

*„Ob mit der Darstellung nationalsozialistischer Symbole in Wolfenstein 3D aktiv für eine verbotene Organisation geworben werde oder nicht, sei irrelevant. [...] Würden sich Kinder und Jugendliche über Computerspiele an nationalsozialistische Symbolik gewöhnen, so argumentierte das Gericht, würden sie anfälliger für eine ideologische Beeinflussung; [...]“<sup>171</sup>*

Ein Umstand, mit dem sich andere Medien, wie Filme oder TV-Serien, bis heute nicht auseinandersetzen müssen. Für sie scheinen die Ausnahmen der entsprechenden Gesetze unumstößlich zu gelten, handelt es sich bei ihnen nicht tatsächlich um verhetzendes, propagandistisches Material.

Von vornherein allen Rezipient\_innen zu unterstellen, durch die bloße Anwesenheit entsprechender Symbolik würden diese anfälliger für „ideologische Beeinflussung“<sup>172</sup> stellt die Spieler\_innen nicht nur unter Generalverdacht sondern transportiert auch die Nachricht, ihre Medienkompetenz wäre nicht ausgeprägt genug, um den Unterschied zwischen bloßer Darstellung und ideologisierender bzw. verherrlichender Inszenierung zu unterscheiden. Hinzu kommt, dass solcherlei Spiele in der Regel ohnehin keine – oder nur eine sehr hohe – Jugendfreigabe erhalten. Bei Erwachsenen und älteren Jugendlichen muss aber grundsätzlich davon ausgegangen werden, dass ihre Medienkompetenz weit genug fortgeschritten sein muss um diese Unterscheidung treffen zu können. Denn „Politische Symbole bedeuten aus sich selbst heraus nichts; [...]“<sup>173</sup> vor allem dann nicht, „Wenn sie weiterhin mit anderen „*emblematischen Zeichen*“ wie etwa charakteristischen Uniformen in einem bildsprachlichen Ensemble belassen werden.“<sup>174</sup> In jedem Fall bleibt klar erkennbar um wen es sich bei den virtuellen Feinden handelt. Um diesen Umstand aufzuheben, müsste man das gesamte Spiel in ein vollständig anderes Setting überführen; ein Aufwand, den zu Betreiben sich für die Entwickler\_innen nicht lohnen würde und der auch ihren Ansprüchen entgegenstünde.

Besonders stark tritt der Unterschied zu Tage, vergleicht man direkt TV-Serien und dazugehörige digitale Spiele. Die Fernsehserie South Park stellt seit ihrem Bestehen Tabuthemen dar. „Abtreibung, Rassismus, Pädophilie, Kannibalismus, Tod, Amokläufe [...]“<sup>175</sup> gehören zu den festen Bestandteilen der Serie. Kaum ein Tabu bleibt unangetastet; keine Grenze unüberschritten. Im zugehörigen digitalen Spiel jedoch, SOUTH PARK – DER STAB DER WAHRHEIT,

---

<sup>171</sup> Bender, 2012. S. 159.

<sup>172</sup> Bender, 2012. S. 159.

<sup>173</sup> Bender, 2012. S. 163.

<sup>174</sup> Bender, 2012. S. 163.

<sup>175</sup> Sigl, Rainer: Digitale Doppelmoral: Die haarsträubende Zensur von Videospielen. Der Standard (Online). Online unter: <http://derstandard.at/1395363413081/Digitale-Doppelmoral-Die-haarstraubende-Zensur-von-Videospielen>. Letzter Aufruf am 29.05.2015.



führte die, sonst in der Serie überaus gängige, Abbildung von Hakenkreuzen zu einem Aufschrei. Dennoch sind es genau diese Grenzüberschreitungen, die notwendig zu sein scheinen. Der japanische Entwickler Hideo Kojima sagte dazu im März 2014: „*Games müssten auch sensible Themen aufgreifen [...]. „Wenn wir nicht ausdrücken, was wir ausdrücken wollen (...) werden wir nie erreichen, was Filme oder Romane erreicht haben.“*<sup>176</sup>

Problematisch ist aus, dass es keine juristischen Präzedenzfälle gibt, anhand derer entschieden werden könnte, wie und in welchem Umfang digitale Spiele anderen Medien, wie Filmen, gleichgestellt werden können oder müssen.<sup>177</sup> Und das obwohl, da scheinen sich Hersteller\_innen, Fachpresse aber auch Spieler\_innen einig, „*Eine Klarstellung der Rechtslage von Videospielen als Kunstform [...] in jedem Fall überfällig*“<sup>178</sup> wäre.

#### **5.4. Zwischenfazit**

Es zeigt sich, dass die Öffentlichkeit durchaus bereit ist, digitale Spiele als Kunstform anzuerkennen. Dabei wird auch die Forderung lauter, dies rechtlich zu verankern, wobei jedoch aktuelle Präzedenzfälle fehlen. Die Entwickler\_innen scheinen, aus finanziellem Interesse, und aufgrund des befürchteten, möglichen Imageschadens, diesen Weg nicht beschreiten zu wollen, auch wenn er über kurz oder lang für die Weiterentwicklung des Mediums unerlässlich sein wird. Bis dahin wird der Jugendschutz und alle damit verbundenen Maßnahmen weiterhin ein beherrschendes Thema im deutschsprachigen Raum – vor allem in Deutschland – bleiben.

---

<sup>176</sup> Der Standard (Hg.): Krieg, Folter, Missbrauch: Wie ernst müssen Spiele sein, um ernstgenommen zu werden? Der Standard (Online). Online unter: <http://derstandard.at/1392687361584/KriegFolterMissbrauch-Wie-ernst-muessen-Spiele-sein-um-ernstgenommen-zu-werden>. Letzter Aufruf am 29.05.2015.

<sup>177</sup> Vgl. Sigl, Rainer: Digitale Doppelmoral: Die haarsträubende Zensur von Videospielen. Der Standard (Online). Online unter: <http://derstandard.at/1395363413081/Digitale-Doppelmoral-Die-haarstraubende-Zensur-von-Videospielen>. Letzter Aufruf am 29.05.2015.

<sup>178</sup> Wilhelm, Zsolt: Ein Sieg der Community: Region-Lock von „Wolfenstein: The New Order“ zu Fall gebracht. Der Standard (Online). Online unter: <http://derstandard.at/2000001504549/Ein-Sieg-der-Community-Region-Lock-von-Wolfenstein-The-New?dst=t.co>. Letzter Aufruf am 29.05.2015.



## 6. Umsetzung im Unterricht

Für Lernkontexte bzw. den Unterricht kann das Spiel vielfältige Funktionen aufweisen: Es kann einerseits den Spracherwerb fördern, aber auch andere Bereiche, wie das räumliche Denken, Problemlösungsstrategien und Sozialkompetenz, können durch den gezielten Einsatz digitaler Spiele verbessert werden. In einer Broschüre des österreichischen Unterrichtsministeriums werden mehrere Kategorien digitaler Spiele, inklusive der Lernbereiche in denen sie eingesetzt werden können, genannt:

- Spiele für wissenschaftliches Lernen
- Spiele für kognitives Lernen
- Spiele für Bewegung und Lernen
- Spiele für das Lernen von Sprachen
- Spiele für kreative Weiterentwicklung
- Spiele zum Erlernen sozialer Kompetenzen
- Spiele für Kultur- und Umweltfragen <sup>179</sup>

Besonders hilfreich können digitale Spiel für den Spracherwerb sein. Viele Schüler\_innen scheinen das Gefühl zu haben, in der Schule nicht ausreichend auf reale Kommunikationssituationen vorbereitet zu werden. Sie haben den Eindruck, das Lernen der Sprache stehe im leeren Raum, ohne Anknüpfungspunkte an ihre tatsächliche Lebensrealität. Hier bieten digitale Spiele einen guten Ansatzpunkt: Sie sind oft ohnehin bereits der Teil Lebenswelt von Schüler\_innen. Mit ihrer Hilfe können Verbindungen zur außerschulischen Realität hergestellt werden: „*Digitale Spiele helfen den Pädagoginnen / Pädagogen Kontexte zu erstellen, in welchen die Sprache nützlich und sinnvoll angewendet wird.*“<sup>180</sup>

Der Vorteil des digitalen Spiels birgt vor allem die Beliebigkeit der Zusammensetzung von Sprachkombinationen. So können oftmals zwischen unterschiedlichen Sprachausgaben ebenso wie Untertitelsprachen gewählt werden. Einen Nachteil hat das digitale Spiel hier allerdings gegenüber Filmen und Serien (die diese Möglichkeit der Anpassung ebenfalls bieten): Es kann nicht “zurückgespult” werden. Ebenso ist ein Spieldurchgang niemals komplett ident wiederholbar. Auch wenn sich zwei Spieldurchgänge einer Einzelperson sehr ähneln, werden sie nie vollständig identisch sein.

---

<sup>179</sup> Vgl. Pivec/Pivec, 2012. S. iv–v.

<sup>180</sup> Pivec/Pivec, 2012., S. 47.

Für das Feld der Sprachkompetenz eignen sich besonders stark textbasierte Spiele wie Point & Click Adventures. Diese bieten zudem den Vorteil, dass, durch die Figuren im Spiel gesprochene Sätze, zumeist auch durch wiederholtes Ansprechen einer Figur im Spiel, wiederholbar sind.

## **6.1. Anwendungsbeispiele**

### 6.1.2. Papers, Please

In dem, 2013 erschienen, Simulationsspiel *PAPERS, PLEASE* steuert der/die Rezipient\_in einen Grenzbeamten des fiktiven, totalitären, osteuropäischen Staates Arstotzka. Die Schwierigkeit des Spiels ergibt sich einerseits durch die zahlreichen unterschiedlichen Aufgabenstellungen vor die das Spiel die Rezipient\_innen stellt (diese beginnen recht einfach mit Aufgaben wie „Nur Bürger\_innen Arstotzkas dürfen passieren“ und steigern sich zu komplexen Herausforderungen in denen nur Personen mit spezifischen Stempeln, Passierscheinen oder aus bestimmten angrenzenden Nationen die Grenze passieren dürfen) andererseits aber durch die soziale Herausforderung ständig zwischen der Erfüllung der Pflicht (für jeden korrekt bearbeiteten Einreiseantrag erhält die Spielfigur Geld, welches zur Versorgung deren Familie notwendig ist) und der Mildtätigkeit, „Härtefälle“, entgegen den vorgegebenen Regeln, doch passieren zu lassen (jeder Verstoß gegen die gegebenen Richtlinien wird mit einer Geldstrafe für den Avatar geandet).

Hieraus können sich verschiedene Aufgabenstellungen für die Schüler\_innen ergeben. So könnte die Klasse in zwei Gruppen geteilt werden. Eine der Gruppen erhält nun den Arbeitsauftrag, sich immer penibel an die vorgegebenen Vorschriften durch das Spiel zu halten, die andere Gruppe soll möglichst „mildtätig“ agieren. Beide Gruppen sind dazu aufgefordert sich über die Folgen ihres Handelns Notizen zu machen. Die Aufgabe kann nun unterschiedlich weitergeführt werden: So können die Gruppen die Rollen tauschen und anschließend eine Verschriftlichung ihrer Beobachtungen verfassen oder aber es kann im Klassenrahmen diskutiert werden. Dies dient auch der Förderung der, durch die Lehrpläne geforderten, Sozialkompetenzen.

Zu beachten ist hier, dass sich mitunter schwieriger Diskussionsstoff im Bereich der Flüchtlings- und Zuwanderungspolitik ergibt, mit dem die Lehrperson umzugehen wissen muss.

### 6.1.2. This War of Mine

In der, 2014 erschienen, Überlebenssimulation *THIS WAR OF MINE* steuert der/die Rezipient\_in eine Gruppe Zivilist\_innen in einer, durch die Kämpfe eines Bürgerkrieges zerstörten, und eingekesselten Stadt. Aufgabe des/der Spieler\_in ist es, die Gruppe bis zur Befreiung der

Stadt am Leben zu erhalten. Wichtig sind hierfür neben elementaren Bedürfnissen, wie Nahrung, Schlaf und einer beheizten Unterkunft, auch Medikamente sowie Verbandsmaterial. Eine besonders große Rolle kommt der Psyche der Spielfiguren zu. Diese wird durch Aktionen, wie etwa das Ausrauben anderer Zivilist\_innen oder der Ausübung von körperlicher Gewalt gegen jene (und sei es auch aus Notwehr heraus), in Mitleidenschaft gezogen. Für die Sicherung des Überlebens bieten sich unterschiedliche Möglichkeiten, wie der Handel mit nicht durch den/die Spieler\_in gesteuerten Figuren, das Plündern leerstehender Gebäude oder auch tätliche Angriffe und Raubüberfälle.

Ähnlich wie im vorrangegangenen Beispiel *PAPERS, PLEASE* kann hier die Klasse in Gruppen geteilt und mit unterschiedlichen Aufgaben beauftragt werden. Eine Gruppe kann etwa den Auftrag erhalten, möglichst skrupellos zu agieren und das Überleben der eigenen Gruppe durch Raub und Gewalt zu sichern, wohingegen eine zweite Gruppe möglichst friedfertig agieren soll, das Eigentum andere Zivilist\_innen unangetastet lassen soll und Gewalt nur zur Notwehr einsetzen darf. Wie schon im vorrangegangenen Beispiel können nun entweder Gruppen getauscht und Beobachtungsergebnisse verschriftlicht, aber auch eine Diskussion im Klassenrahmen angeregt werden.

Eine weitere Möglichkeit bietet hier der Einsatz von kreativem Schreiben. So sollen die Schüler\_innen in einem kurzen Aufsatz die Erlebnisse ihrer Gruppe im Spiel aus der Sicht eines der gesteuerten Charaktere verfassen. Hier bieten sich unterschiedliche Textformen wie Tagebucheinträge, Briefe oder Gedächtnisprotokolle an.

### 6.1.3. Democracy 3

Bei dem, 2013 erschienen, *DEMOCRACY 3*, handelt es sich um eine äußerst komplexe Politiksimulation. Als Staatsoberhaupt eines real existierenden Staates, hat der/die Spieler\_in die Aufgabe, möglichst effektiv zu regieren, um bei der nächsten Wahl erneut gewählt zu werden (oder nicht abgesetzt zu werden, handelt es sich bei dem Staat um einen Totalitären). Besonders interessant ist hierbei die Darstellung der vielfältigen Verkettungen und Beeinflussungen verschiedener Bereiche. So wird in einem eigenen Bildschirm dargestellt, auf welche Bereiche eine getroffene Entscheidung (wie etwa gesetzliche Vorschriften zum CO<sub>2</sub> Ausstoß von Kraftwerken und Fahrzeugen) Auswirkungen hat, und welche Personengruppen (bzw. Wähler\_innengruppen) durch die Entscheidungen positiv bzw. negativ beeinflusst werden.

Diese Verbindungen zu beobachten, zu skizzieren und zu beschreiben kann eine der möglichen Aufgabenstellungen für die Schüler\_innen sein. Ebenso denkbar wäre eine konkrete Aufgabenstellung wie etwa eine Wiederwahl trotz der Einführung bestimmter unbeliebter Maßnahmen,

die Etablierung einer totalitären Herrschaft oder einer Demokratie. Es ergeben sich ungleich mehr unterschiedliche Aufgabenstellungen als dies bei den vorherigen Beispielen der Fall war, wodurch die Klasse auch in mehrere Gruppen geteilt werden kann, welche sich dann gemeinsam um die Lösung der gestellten Aufgaben, sowie die Protokollierung der einzelnen Schrittschritte und deren Beschreibung befassen können. Denkbar wäre hier auch eine Präsentation der Ergebnisse im Rahmen von kurzen Referaten bis hin zu Rollenspielen.

## **6.2. Zwischenfazit**

Die Einsatzmöglichkeiten von digitalen Spielen im Unterricht sind ebenso vielfältig wie das digitale Spiel als Medium selbst. Unerlässlich sind jedoch die technischen Voraussetzungen am Schulstandort sowie ein entsprechendes Fachwissen der Lehrperson über digitale Spiele im Allgemeinen, und das jeweils behandelte Spiel, sowie dessen Themengebiet, im Speziellen. Dies sind zwei besonders große Voraussetzungen die mit unterschiedlichen Problematiken verbunden sind. Dennoch bietet das digitale Spiel, neben möglichen Hilfestellungen beim Spracherwerb, auch die Möglichkeit andere Kompetenzen, nicht zuletzt die im Lehrplan geforderte Medienkompetenz, bei Schüler\_innen effektiv aufzubauen.

Es gilt vor allem Lehrpersonen und dem Schulsystem als solchem, die Vorbehalte gegenüber dem digitalen Spiel als Medium zu nehmen und die mittlerweile erlangte kulturelle Bedeutung des Mediums anzuerkennen.

## 7. Conclusio

Abschließend bleibt festzuhalten, dass sich digitale Spiele oftmals jener Motive und Narrative befleißigen, die auch in anderen Medien beobachtbar sind. Dies wird vor allem an den wiederkehrenden Mustern von Rache und Vergeltung, der Etablierung virtueller Erinnerungsorte auf unterschiedlichste Weise, aber auch durch das vehemente Ausblenden von Kriegsverbrechen deutlich. Generell ist bei digitalen Spielen eine vergleichbare Entwicklung wie bei anderen Medien beobachtbar: Vom zunächst unkontrollierten (und unkontrollierbaren) Nischenprodukt, entwickelt es sich langsam zu einem Massenmedium, dem Regulierungen auferlegt werden. Diese Regulierungen sind es scheinbar auch, die die Weiterentwicklung, die Grenzüberschreitungen unterbindet. Von diesem Standpunkt aus gesehen – der Vergleichbarkeit der Medien – bleibt es weitgehend unverständlich, wieso es nach wie vor zu einer Ungleichbehandlung von digitalen Spielen und anderen Medien kommt.

Denn, auch das wurde im Laufe der Arbeit festgestellt, bei digitalen Spielen handelt es sich um eine Kunstform, ein künstlerisches Medium. Dieser Umstand scheint sich in der öffentlichen Wahrnehmung durchgesetzt zu haben; jedoch fehlen nach wie vor die entsprechenden juristischen Anpassungen. Diese können jedoch nicht erreicht werden, fahren die Entwickler\_innen weiterhin ihren “duckmäuserischen“ Kurs. Dieser ist durchaus verständlich, geht es doch auch in dieser Branche primär um den finanziellen Gewinn. Hier müssen sich Entwickler\_innen – aber auch Fachpresse und Spieler\_innen – ganz grundsätzlich die Frage stellen, ob sie weiterhin ein Medium konsumieren wollen, in dem es vorrangig um den Gewinn, nicht um die Kunst geht. Selbstverständlich ist aber auch, dass das Eine ohne das jeweils Andere nicht sein kann: Erst die anfänglichen Grenzüberschreitungen des Mediums ermöglichten den heutigen finanziellen Gewinn der Branche, und er dieser Gewinn ermöglicht es den Entwickler\_innen heute – aufgrund der gegebenen finanziellen Sicherheit – Grenzen auszuloten und Grenzen zu überschreiten.

Denn ohne diese Grenzüberschreitungen – und Entwickler\_innen die bereit sind diese auch vor einem Gericht zu verteidigen – wird sich das Medium nicht weiterentwickeln können. Es liegt jedoch auch in der Macht der Fachpresse und Spieler\_innen dies von den Entwickler\_innen einzufordern; Schlussendlich liegt, wie in jeder Branche, die Macht bei den Konsument\_innen. Ein Umstand, dessen sich auch die Spieler\_innen in den letzten Jahren immer mehr bewusst zu werden scheinen, und den es nun für sie auch in die Tat umzusetzen gilt.

Dies liegt nicht zuletzt auch in der Hand von Wissenschaftler\_innen, die sich mit digitalen Spielen auseinandersetzen. Sie befinden sich an einem Schnittpunkt zwischen Spieler\_innen, Fachpresse und Entwickler\_innen; und nicht selten gehören sie zu mindestens einer dieser Gruppen.

So bleibt auch am Ende dieser Arbeit nichts Anderes übrig, als sich der – im Moment noch eher verhaltenen – Forderung von Spieler\_innen und Fachpresse anzuschließen, und neue juristische Regelungen für digitale Spiele zu finden. Im besten Fall, Regelungen, die das Medium mit anderen wie Filmen oder Literatur gleichstellt.

Denn, frei nach Ernst Fischer: Die Kunst darf Alles.



## 8. Quellenverzeichnis

### 8.1. Ludographie

#### 8.1.1. Untersuchungskorpus

**Call of Duty** [PC], Infinity Ward (Activision, Deutschland, 6. November 2003).

**Call of Duty: World at War** [PC], Treyarch (Activision, Deutschland, 13. November 2008).

**Saboteur** [PC], Pandemic Studios (Electronic Arts, Europa, 3. Dezember 2009).

**Wolfenstein: The New Order** [PC], MachineGames (Bethesda Softworks, Weltweit, 20. Mai 2014).

#### 8.1.2. Weitere erwähnte Spiele

**Assassin's Creed** [PC], Ubisoft Montreal (Ubisoft, Europa, 10. April 2008).

**Brothers in Arms: Hell's Highway** [PC/Xbox360/PlayStation 3], Gearbox Software (Ubisoft, Europa, 10. Oktober 2008).

**Commandos: Hinter feindlichen Linien** [PC], Pyro Studios (Eidos Interactive, Weltweit, 31. August 1998).

**Company of Heroes** [PC], Relic Entertainment (THQ, Europa, 29. September 2006).

**Democracy 3** [PC], Positech Games (Positech Games, Weltweit, 14. Oktober 2013).

**Dragon Age: Origins** [PC/Xbox360], BioWare (Electronic Arts, Europa, 6. November 2009).

**Medal of Honor** [PC], DreamWorks Interactive (Electronic Arts, Europa, 1999).

**Panzer General** [PC], Strategic Simulations Inc. (Mindscape, Europa, 1994).

**Papers, Please** [PC], Lucas Pope (Independent Entwicklung, Weltweit, 8. August 2013).

**The Witcher** [PC], CD Projekt RED (CD Projekt, Europa, 26. Oktober 2006).

**This War of Mine** [PC], 11 Bit Studios (Deep Silver, Weltweit, 14. November 2014)

**Total War: Rome II** [PC], Creative Assembly (Sega, Weltweit, 3. September 2013).

### 8.2. Filmographie

**Band of Brothers**, Episode 2: Der erste Tag. R: Steven Spielberg. HBO, 2001.

**Band of Brothers**, Episode 9: Warum wir kämpfen. R: Steven Spielberg. HBO, 2001.

**Enemy at the Gates**. R: Jean-Jaques Annaud. Paramount Pictures, 2001.

**Schindlers Liste.** R: Steven Spielberg. Universal Studios, 1993.

**Shutter Island.** R: Martin Scorsese. Paramount Pictures, 2010.

### **8.3. Literatur**

#### **8.3.1. Monographien**

**Bender,** Steffen: Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen. Bielefeld, 2012.

**Böhm,** Tomas; **Kaplan,** Suzanne: Rache. Zur Psychodynamik einer unheimlichen Lust und ihrer Zähmung. Gießen, 2009.

**Bürger,** Peter: Kino der Angst. Terror, Krieg und Staatskunst aus Hollywood. Stuttgart, 2005.

**Freudenberg,** Dirk: Theorie des Irregulären. Partisanen, Guerillas und Terroristen im modernen Kleinkrieg. Wiesbaden, 2008.

**Heuser,** Beatrice: Rebellen – Partisanen – Guerilleros. Asymmetrische Kriege von der Antike bis heute. Paderborn, 2013.

**Huizinga,** Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg, 1956.

**Kringiel,** Danny: Computerspielanalyse konkret. Methoden und Instrumente – erprobt an Max Payne 2. München, 2009.

**Pivec,** Maria; **Pivec,** Paul: Lernen mit Computerspielen. Ein Handbuch für Pädagoginnen/Pädagogen. Wien, 2012.

**Rosenstingl,** Herbert; **Mitgutsch,** Konstantin: Schauplatz Computerspiele. Wien, 2009.

**Tyler,** Edward Burnett: Die Anfänge der Kultur. Untersuchungen über die Entwicklung der Mythologie, Philosophie, Religion, Kunst und Sitte. Hildesheim, 2005.

**Zimbardo,** Philip: Der Luzifer-Effekt. Die Macht der Umstände und die Psychologie des Bösen. Heidelberg, 2008.

#### **8.3.2. Hochschulschriften**

**Zusag,** Martin: Digitale Spiele in der Geschichtswissenschaft. Betrachtungen zum Quellenwert und zu den methodischen Grundlagen ihrer wissenschaftlichen Analyse. Diplomarbeit, Universität Wien. Wien, 2013.

#### **8.3.2. Beiträge in Sammelwerken**

**Bleier,** Lars-Olav: Vom D-Day zum Z-Day. "The Longest Day": Ein Film rekonstruiert die Landung der Alliierten in der Normandie. In: Krumreich, Gerd (Hg.); Brandt, Susanne (Hg.): Schlachtenmythen. Ereignis - Erzählung - Erinnerung. Köln, 2003. S. 233 - 244.

**Bopp,** Matthias; **Nohr,** Rolf F.; **Wiemer,** Serjoscha: Shooter. Eine Einleitung. In: Bopp, Matthias; Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hg.): Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung. Münster, 2009. S. 7 – 20.

**Brandt**, Susanne: Die Schlacht um die Seelower Höhen im April 1945: Ein DDR-Mythos wird umgebaut. In: Krumreich, Gerd (Hg.); Brandt, Susanne (Hg.): Schlachtenmythen. Ereignis - Erzählung - Erinnerung. Köln, 2003. S. 199 - 218.

**Fritz**, Jürgen: Dem Spiel Raum geben. In: Mitgutsch, Konstantin; Rosenstingl, Herbert (Hg.): Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben. Wien, 2008. S. VII – VIII.

**Kaminski**, Winfred: Computerspiele zwischen Verbot und Vergnügen. Rahmungskompetenz als Ziel der Medienpädagogik? In: Mitgutsch, Konstantin; Rosenstingl, Herbert (Hg.): Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben. Wien, 2008. S. 83 – 94.

**Krumreich**, Gerd: Einleitung: Schlachtenmythen in der Geschichte. In: Krumreich, Gerd (Hg.); Brandt, Susanne (Hg.): Schlachtenmythen. Ereignis - Erzählung - Erinnerung. Köln, 2003. S. 1 - 18.

**Mitgutsch**, Konstantin; **Rosenstingl**, Herbert: Faszination Computerspielen. Das Computerspiel Jenseits von Gut und Böse. In: Mitgutsch, Konstantin; Rosenstingl, Herbert (Hg.): Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben. Wien, 2008. S. 1 – 6.

**Nohr**, Rolf F.: Die schwarze Hornbrille des Freiheitskampfs. HALF LIFE, Ideologie und Dissidenz. In: Bopp, Matthias; Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hg.): Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung. Münster, 2009. S. 125 – 154.

**Thon**, Jan-Noël: Zur Struktur des Ego-Shooters. In: Bopp, Matthias; Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hg.): Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung. Münster, 2009. S. 21 – 41.

**Purgathofer**, Peter: die schwierige frage von digitalen spielen und gewalt. In: Mitgutsch, Konstantin; Rosenstingl, Herbert (Hg.): Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben. Wien, 2008. S. 57 – 68.

**Rosenstingl**, Herbert: Positivprädikatisierung als Strategie. In: Mitgutsch, Konstantin; Rosenstingl, Herbert (Hg.): Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben. Wien, 2008. S. 1 – 6.

**Rosenstingl**, Herbert (Hg.): Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben. Wien, 2008. S. 163 – 171.

**Wagner**, Michael: Interaktionstechnologie im gesellschaftlichen Spiel. Eine Grundsatzthese zur kulturellen Bedeutung von digitalen und hybriden Spielen. In: Mitgutsch, Konstantin; Rosenstingl, Herbert (Hg.): Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben. Wien, 2008. S. 47 – 55.

### 8.3.3. Sammelwerke

**Bopp**, Matthias; Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hg.): Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung. Münster, 2009.

**Krumreich**, Gerd (Hg.); Brandt, Susanne (Hg.): Schlachtenmythen. Ereignis - Erzählung - Erinnerung. Köln, 2003.

**Mitgutsch**, Konstantin; Rosenstingl, Herbert (Hg.): Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben. Wien, 2008.

### 8.3.4. Studien & Statistiken

**Bundesverband interaktive Unterhaltungssoftware** (Hg.): Marktzahlen 2013. Online unter: <http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen-2013.html>. Letzter Aufruf am 21.04.2015.

Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (Hg.): Gesamtmarkt digitale Spiele – erstes Halbjahr 2014. Online unter: <http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen-1-halbjahr-2014.html>. Letzter Aufruf am 21.04.2015.

**Education Group** (Hg.): 3. Oö. Jugend-Medien-Studie 2013. Medienverhalten der Jugendlichen aus dem Blickwinkel der Jugendlichen. Face-to-face Interviews repräsentativ für die oberösterreichischen Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren. Linz, 2013. Online unter: [http://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/Innovation/News\\_Dateien/Charts\\_Jugendliche\\_2013.pdf](http://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/Innovation/News_Dateien/Charts_Jugendliche_2013.pdf). Letzter Aufruf am 24.04.2015.

**Filmförderungsanstalt** (Hg.): Kinoergebnisse 2013 in den einzelnen Bundesländern. Online unter: [http://www.ffa.de/downloads/marktdaten/3\\_Besucher\\_Umsatz\\_Preise/3.1\\_einzelne\\_Bundesland/kinobesuch\\_und\\_umsatz\\_2013.pdf](http://www.ffa.de/downloads/marktdaten/3_Besucher_Umsatz_Preise/3.1_einzelne_Bundesland/kinobesuch_und_umsatz_2013.pdf). Letzter Aufruf am 21.04.2015.

**Filmförderungsanstalt** (Hg.): Kinoergebnisse 2013 in den einzelnen Bundesländern. Online unter: [http://www.ffa.de/downloads/marktdaten/3\\_Besucher\\_Umsatz\\_Preise/3.1\\_einzelne\\_Bundesland/kinobesuch\\_und\\_umsatz\\_2013.pdf](http://www.ffa.de/downloads/marktdaten/3_Besucher_Umsatz_Preise/3.1_einzelne_Bundesland/kinobesuch_und_umsatz_2013.pdf). Letzter Aufruf am 21.04.2015.

**Filmförderungsanstalt** (Hg.): Besuch, Umsatz und Eintrittspreise in den einzelnen Bundesländern – Januar bis Juni 2013 & 2014. Online unter: [http://www.ffa.de/downloads/marktdaten/3\\_Besucher\\_Umsatz\\_Preise/3.1\\_einzelne\\_Bundesland/13\\_und\\_14\\_1Halbjahr.pdf](http://www.ffa.de/downloads/marktdaten/3_Besucher_Umsatz_Preise/3.1_einzelne_Bundesland/13_und_14_1Halbjahr.pdf). Letzter Aufruf am 21.04.2015.

**Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest** (Hg.): JIM<sup>98</sup>. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19jähriger in Deutschland. Baden-Baden, 1998. Online unter: <http://mpfs.de/fileadmin/Studien/JIM1998.pdf>. Letzter Aufruf am 24.04.2015.

**Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest** (Hg.): JIM-Studie 2014. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19jähriger in Deutschland. Stuttgart, 2014. Online unter: [http://mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf14/JIM-Studie\\_2014.pdf](http://mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf14/JIM-Studie_2014.pdf). Letzter Aufruf am 24.04.2015.

**Statistik Austria** (Hg.): Freizeitaktivitäten. Ergebnisse des Mikrozensus 1998. Wien, 2001. S. 225. Online unter: [http://www.statistik.at/web\\_de/statistiken/soziales/zeitverwendung/zeitverwendungserhebung/index.html](http://www.statistik.at/web_de/statistiken/soziales/zeitverwendung/zeitverwendungserhebung/index.html). Letzter Aufruf am 26.04.2015.

### 8.3.5. Gesetzestexte

**Abzeichengesetz** der Republik Österreich. Online unter: <https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10005262>. Letzter Aufruf am 29.05.2015.

**Bundesverfassungsgesetz (BVG)** der Republik Österreich. Online unter: <https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10000138>. Letzter Aufruf am 28.05.2015.

**Dienstleistungsgesetz (DLG)** der Republik Österreich. <https://www.ris.bka.gv.at/Geltende-Fassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=20007539>. Letzter Aufruf am 29.05.2015.

**Grundgesetz (GG)** der Bundesrepublik Deutschland. Online unter: <http://dejure.org/gesetze/GG>. Letzter Aufruf am 29.05.2015.

**Jugendschutzgesetz (JuschG)** der Bundesrepublik Deutschland. Online unter: <http://dejure.org/gesetze/JuSchG/20.html>. Letzter Aufruf am 29.05.2015.

**Strafgesetzbuch (StGB)** der Bundesrepublik Deutschland. Online unter: <http://dejure.org/gesetze/StGB>. Letzter Aufruf am 29.05.2015.

**Telemediengesetz (TMG)** der Bundesrepublik Deutschland. Online unter: <https://dejure.org/gesetze/TMG/2.html>. Letzter Aufruf am 28.05.2015.

### 8.3.6. Entscheidungen der BPjM/BPjS

**BPjM (Hg.):** Indizierungsbericht **Brothers in Arms – Hell’s Highway**. Entscheidung Nr. 8669 (V) vom 13.05.2009.

**BPjM (Hg.):** Indizierungsbericht **Call of Duty: World at War**. Entscheidung Nr. 8525 (V) vom 20.1.2009.

**BPjS (Hg.):** Indizierungsbericht **Commandos – Hinter feindlichen Linien**. Entscheidung Nr. 4948 vom 02.09.1999.

**BPjS (Hg.):** Indizierungsbericht **Panzer General**. Entscheidung Nr. 4600 vom 13.06.1996.

### 8.3.7. Online-Ressourcen

**Grubb, Jeff:** Gaming’s top 25 public companies generated \$54.1B in revenue last year. Online unter: <http://venturebeat.com/2015/04/20/gamings-top-25-public-companies-generated-54-1-billion-in-revenue-last-year/>. Letzter Aufruf am 21.04.2015.

**Pfister, Eugen:** Funktioniert der Bechdel-Test bei Videospielen? Online unter: <http://eugen-pfister.tumblr.com/post/117696182763/funktioniert-der-bechdel-test-bei-videospielen>. Letzter Aufruf am 30.05.2015.

<http://www.biu-online.de>

<http://www.bundesfinanzministerium.de>

<http://bundespruefstelle.de>

<http://www.bupp.at>

<http://www.dejure.org>

<http://www.derstandard.at/games>

<http://www.diepresse.com>

<http://www.edugroup.at>

<http://www.ffa.de>

<http://www.gamestar.de>

<http://www.gamepro.de>

<http://www.jugendundmedien.ch>

<http://www.metacritic.org>

<http://www.mpfs.de>

<http://www.nietzschesource.com>

<http://www.pcgames.de>

<http://www.pegi.info/de>

<http://www.ris.bka.gv.at>

<http://www.siea.ch>

<http://www.statistik.at>

<http://www.usk.de>

## **Abstracts**

### **Deutsch**

Das multidisziplinäre Forschungsfeld der Game Studies erfährt seit geraumer Zeit einen immer größeren Aufschwung. Digitale Spiele sind von Nischenprodukten zu einem der Leitmedien des 21. Jahrhunderts herangewachsen und sind in der Lage, durch die in ihnen transportierten Inhalte, eine Vielzahl – vor allem junger – Menschen zu beeinflussen. Die Betrachtung eines sehr spezifischen Untersuchungskorpus – eingeschränkt auf Spiele deren Handlungsumfeld der Zweite Weltkrieg darstellt – zeigt, dass auch in diesem Medium ähnliche, mitunter auch identische, Handlungsmuster und Narrative vermittelt werden wie auch in Filmen, TV-Serien oder Literatur. Neben der Analyse der einzelnen Spiele sowie einiger, hervorstechender Motive, spielt die Wahrnehmung in der Öffentlichkeit eine wichtige Rolle für das Medium. Entscheidend ist hier vor allem die „Problematik“ der Indizierung aufgrund des Jugendschutzes in Deutschland, die Auswirkungen auf den gesamten deutschsprachigen Vertriebsraum haben.

**English**

The multidisciplinary field of “Game Studies” experienced a boom in the recent years. Digital games have overcome their existence as a niche product, and have become a dominant medium in the 21st century. They are capable of influencing many – mostly young – people through the contents and values transported by them. The consideration of a very specific corpus – limited to games whose space of action is the Second World War – shows that in this medium similar, sometimes identical, patterns of behavior and narratives comparable to movies, TV-shows and literature are transported. In addition to the analysis of each and every game within the corpus, some renowned motives and narratives, the public reception plays a major role. The question of indexing, based on the laws of youth protection in Germany, is especially crucial, as they are capable of influencing the whole German-speaking market.



## Curriculum Vitae

### Schulbildung

|             |                                          |
|-------------|------------------------------------------|
| 1996 – 2001 | Volksschule Neulandschule Grinzing, Wien |
| 2001 – 2009 | Gymnasium Neulandschule Grinzing, Wien   |
|             | Reifeprüfung abgelegt am 8.Juni 2009     |

### Hochschulbildung

|              |                                                                                                                 |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Seit 03/2010 | Studium Unterrichtsfach Deutsch, Unterrichtsfach Geschichte, Sozialkunde & Politische Bildung, Universität Wien |
| Seit 10/2014 | Studium Theater-, Film- & Medienwissenschaft, Universität Wien                                                  |

### Berufliche Tätigkeiten

|                   |                                                                                                                                                                                     |
|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 07/2007           | Sensor Marktforschung<br>Ferialpraktikum                                                                                                                                            |
| 08/2007 – 06/2009 | Sensor Marktforschung<br>Interviewer, Freier Mitarbeiter                                                                                                                            |
| 10/2011 – 06/2012 | Institut für Germanistik, Universität Wien<br>Mentor f. Erstsemestrige                                                                                                              |
| Seit 09/2010      | Österreichische HochschülerInnenschaft, Bundesvertretung, Referat für Studien- & MaturantInnenberatung, Berater                                                                     |
| Seit 10/2011      | Österreichische HochschülerInnenschaft, Bundesvertretung, Referat für Studien- & MaturantInnenberatung, Sachbearbeiter, Projektleitung Studieren Probieren, Wien & Niederösterreich |
| Seit 05/2015      | Bundesministerium f. Familie & Jugend<br>Bundesstelle f. d. Positivprädikatisierung v. Computer- & Konsolenspielen<br>Gutachter                                                     |