Deutscher Kulturrat

Felix Zimmermann - 9. Oktober 2018

Erinnerungskultur braucht den Diskurs

Der gamescom congress 2018

Die Entwicklung eines Mediums lässt sich daran ermessen, welche Diskussionen über dieses geführt werden. Dahingehend scheint sich das Computerspiel unaufhörlich weiterzuentwickeln – wohin genau, bleibt noch offen. Jedenfalls treten nun nach und nach auch vermehrt Experten- bzw. Nischendiskurse in die breite Öffentlichkeit. Für eine geschichtswissenschaftliche Betrachtung des Computerspiels ist die Beachtung auf dem alljährlichen gamescom congress damit schon fast eine Adelung.

„Erinnerungskultur im Spiel“ war das Panel benannt, der Saal gut gefüllt. WDR 3 schnitt die Diskussion mit. Die Gesprächsteilnehmer: Andreas Lange, Direktor des Computerspielemuseums – mittlerweile ehemalig – Christian Schiffer, der mit dem WASD-Magazin einen sicheren Hafen für all die Experten- und Nischendiskurse geschaffen hat, Olaf Zimmermann, Kulturratsgeschäftsführer und Kulturguternenner, und schließlich Jörg Friedrich, der als Entwickler des Widerstandsspiels „Through the Darkest of Times“ in den Schlagzeilen ist. Gewiss, ich bin vorbelastet in diesem Bereich. Ich führe selbst auch schon seit einigen Jahren diese Nischendiskurse über Computerspiele mit Geschichte oder Historienspiele, wie man sie nennen könnte. Es wird sicherlich Zeit, dass in einer breiteren Öffentlichkeit darüber diskutiert wird, wie mit Vergangenheiten im Spiel umgegangen wird.

Diese Diskussion, die sich an diesem Mittwoch im August als Programmpunkt des Kongresses kanalisierte, ist ein Symptom einer viel schlimmeren Krankheit, die die Branche heimsucht: Selbstreflexion. Es wird langsam aber sicher offenbar, dass es so nicht mehr weitergehen kann. D. h. kulturelle Diskurse können nicht mehr als ungewollter Wurmfortsatz einer omnipräsenten Diskussion um wirtschaftliche Potenz und Nöte der Branche gedacht werden.

Es wird klar, dass der Slogan „Kulturgut Computerspiel“ nicht mehr wie ein Banner vorneweg getragen werden kann, ohne dass sich daraus auch eine Verantwortung ergibt, Einflüsse und Botschaften des Mediums zu diskutieren. Die Politikerinnen und Politiker, die zur Eröffnung des Kongresses Rede und Antwort standen, sind noch nicht so weit. Möglicherweise interessiert es sie auch nicht. Vielleicht muss sie diese kulturelle Ebene des politisch wirksamen Innovationsmotors auch gar nicht interessieren. Wenn sie es tatsächlich schaffen, ein Förderprogramm für die Branche aufzustellen und den E-Sport zu stärken, ist schon viel erreicht.

Die kulturelle Bedeutung des Computerspiels wird trotzdem diskutiert. In diesem Bereich ist der gamescom congress durchaus stark. Er bringt die zusammen, die sich selbst darin gefallen, „Gigabit-Gesellschaften“ und „5G“ zu prophezeien, und die, die sich fragen, was es

mit der Gesellschaft macht, wenn sie durch nahezu alle Altersgruppen hinweg „bespielt“ wird.
Erfreulicherweise waren sich dann auch alle Teilnehmer auf dem Panel „Erinnerungskultur in Spielen“ einig, dass das Computerspiel zumindest das Potenzial besitzt, unsere Erinnerungskultur zu bereichern und auch bisher unbekannte Zugänge zu problematischen Vergangenheiten zu eröffnen. Die uninformierte Äußerung von DGB-Vorstandsmitglied Annelie Buntenbach, die vor einer Verharmlosung des Nationalsozialismus durch Computerspiele warnt, blieb so auch nur eine Randnotiz. Dass sich am nächsten Tag auch noch Bundesfamilienministerin Franziska Giffey mit der undifferenzierten Mahnung „Mit Hakenkreuzen spielt man nicht“ anschließen sollte, konnten die Teilnehmer zu diesem Zeitpunkt noch nicht wissen. Immerhin nahm sich Giffey die Zeit und machte sich auf der gamescom selbst ein Bild von „Through the Darkest of Times“, das Jörg Friedrich entwickelt hat. Sie habe Form und Inhalt gut gefunden, schrieb das Entwicklerstudio Paintbucket auf Twitter.

Der Stein des Anstoßes: Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) behält es sich nun vor, die sogenannte Sozialadäquanzklausel (Paragraf 86 Absatz 3 des Strafgesetzbuches) auch auf Computerspiele anzuwenden. Dieser Klausel folgend kann das Verbot verfassungsfeindlicher Kennzeichen – darunter der prominenteste Vertreter: das Hakenkreuz – im Einzelfall aufgehoben werden, wenn Spiel, Film, Buch usw. „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 Geschichte oder ähnlichen Zwecken dient.“

Zentral ist, dass keine Pauschalentscheidungen getroffen werden. Auch die USK versicherte noch einmal, dass alle möglicherweise betroffenen Spiele im Einzelfall geprüft werden sollen. Wer daraus fatalistisch ableitet, dass eine Flut nationalsozialistischer Symbolik im Computerspiel nun den Nationalsozialismus verharmlosen wird, hat sich mit der Materie nie beschäftigt.

Die Entscheidung der USK ist vielmehr eine Chance, darin waren sich auch die Teilnehmer der Diskussion einig. „Diese Entscheidung wird die ganze Branche dazu zwingen, differenzierter mit der ganzen Sache umzugehen“, so Olaf Zimmermann. Genau in dieser Differenzierung liegt jetzt die Aufgabe der Branche. Das bedeutet aber auch, dass das noch vorherrschende Verständnis, alles sei gut, was sich gut verkauft, nicht mehr zu halten ist.

Christian Schiffer legte den Finger in die Wunde: „Computerspiele sind aktuell sehr schwach darin zu sagen: So war es.“ Wenn man es allen recht machen möchte, dann wird es schwierig, eine Aussage zu treffen. Aussagen wie vom ehemaligen Electronic Arts (EA)-Mitarbeiter Patrick Söderlund – „either accept it or don’t buy the game“ – bleiben die krasse

Ausnahme. Und das auch vielfach aus Angst vor „sehr lauten, sehr aggressiven Gruppen in der Community, die häufig sehr reaktionäre Thesen vertreten“, wie Jörg Friedrich feststellt. Aber solche Gruppen gibt es in allen gesellschaftlichen Bereichen. In Computerspielebereich konnte sich diese rückwärtsgewandte Minderheit wohl einfach nur zu lange im entpolitisierten Raum festsetzen und die Diskussionen prägen. Auch das muss sich jetzt ändern, wenn Computerspiele einen ernsthaften Beitrag zur Erinnerungskultur leisten wollen. Denn schlussendlich geht es nun darum, sich der eigenen Rolle und der eigenen Verantwortung bewusst zu werden. Wer, wie am vieldiskutierten „Wolfenstein: The New Colossus“ deutlich wurde, die Juden aus dem Spiel streicht und durch „Verräter“ ersetzt, so machte Jörg Friedrich deutlich, der betreibe Geschichtsrevisionismus. Das mag dann zwar die ökonomisch klügste Entscheidung gewesen sein, doch es ist gleichzeitig auch Machtmissbrauch. Missbraucht wird die Macht, das Geschichtsbild abertausender Menschen zu prägen. Es ist wichtig, dass die Entwickler und Publisher jetzt merken, dass sie sich auch den kritischen Stimmen stellen müssen, die sich dagegenstellen. „Vor fünf Jahren wollten alle zum Kulturbereich zählen, wussten aber gar nicht, was das bedeutet. Da wollten Leute eher an Fördertöpfe ran“, attestiert Christan Schiffer. Und ja, man kann sagen: Jetzt gehört ihr dazu und jetzt müsst ihr euch auch den Diskussionen stellen. Vor allem müssen die Entwickler und Publisher nun auch all das hinterfragen, was seit Jahrzehnten als gegeben vorausgesetzt wird. Andreas Lange erinnert daran: „Die Spielmechanik liefert Bedeutung mit und zwar implizit und hat dadurch vielleicht eine noch prägendere Wirkung.“ Wenn ein historisches Setting mit den in Computerspielen dominanten Maximen von Wettkampf und Gewinn aufgeladen wird, dann prägt das unweigerlich unser Bild von dieser Zeit.

Deswegen tut diese Diskussion auch so weh, sie geht an die Substanz. Im kulturellen Diskurs wird über explizite und implizite Botschaften, über Verantwortung und künstlerisches Selbstverständnis gesprochen. Indem sich das Medium weiter ausdifferenziert, wird gezeigt, was abseits der weißgewaschenen und „politisch entkernten“ – so Schiffer – Kriegs- und Allmachtsfantasien in historischem Gewand sonst noch möglich ist. Jörg Friedrich ist es „ein bisschen leid, den Täter zu spielen“ und deswegen möchte er mit „Through the Darkest of Times“ ein Spiel vorlegen, das historische Persönlichkeiten darstellt, „von denen man mit Fug und Recht behaupten kann: Die haben heldenhaft gehandelt“.

Vielleicht wird dieses Spiel die Diskussion um die Erinnerungskultur im Computerspiel noch weiter prägen, vielleicht werden auch wieder ganz andere Formate gefunden werden, um das Historische spielerisch zugänglich zu machen. Diskurse wird es weiterhin geben, dagegen können sich laute Minderheiten in der Spielerschaft oder glattpolierte Publisher noch so sehr sträuben. Das Panel auf dem gamescom congress war ein wichtiges Zeichen. Die Zivilgesellschaft und darin all die Experten in ihren Nischen müssen jetzt gemeinsam

auch genau die Diskussionen führen, die weh tun, die nach Moral und Verantwortung fragen. Solche Diskussionen und nicht Fatalismus oder Ausflüchte sind der Weg, um das Medium und unsere Erinnerungskultur zu gestalten.

Copyright: Alle Rechte bei Deutscher Kulturrat