Felix Zimmermann - 4. Mai 2017

Den Holocaust spielen

Eine Bereicherung der Erinnerungskultur oder eine gefährliche Verharmlosung?

Kann man den Holocaust spielen? Allein diese Frage scheint mindestens anmaßend, geradezu gefährlich. Ob man also die kaum vorstellbare Tatsächlichkeit der systematischen Massenvernichtung und die mit dieser verknüpften Infragestellung des ethisch-moralischen Fundaments der Menschheit spielerisch nachvollziehen kann? Unmöglich. Nun, nicht ganz, wie ich im Folgenden argumentieren möchte. Dazu muss ich spezifischer werden: Wenn ich Spiele sage, meine ich in diesem Fall Computerspiele. Diese haben gar kein Problem damit, facettenreiche oder zumindest gewalthaltige Darstellungen von Kriegen aller Art anzubieten. Erst 2016 erschien „Battlefield 1″, das, von einem potenten Grafikgerüst getragen, die Schrecken des Ersten Weltkriegs von Grabenkampf, automatischen Gewehren und Giftgas auf die Bildschirme bringen will – natürlich nur so weit, dass das Spielen auch noch Spaß macht. Im ersten Jahrzehnt des 21. Jahrhunderts bot allerdings vor allem der Zweite Weltkrieg den Rahmen für Erzählungen vom erfolgreichen Kampf gegen die Achsenmächte. Vor expliziter Gewalt wurde in diesen historisierenden Computerspielen nicht zurückgeschreckt, doch eine Linie bestand damals und besteht auch noch heute: Der Holocaust wird nicht (ernsthaft) gespielt. Diese Regel folgt einer Logik der Entpolitisierung, die Repräsentationen des Zweiten Weltkriegs im Computerspiel zu eigen ist. Der Kampf Gut gegen Böse, inszeniert im authentischen Rahmen des Krieges, wird von politischem und ideologischem Ballast befreit und auf ein Aufeinandertreffen von Truppenverbänden reduziert, das den größten spielerischen Reiz bietet – vor allem in First-Person-Shootern, in denen Spielende das Geschehen aus den Augen des Spielcharakters verfolgen. Spieleentwickler und -publisher weltweit erfolgreicher Großproduktionen haben sich mit diesem Status quo arrangiert. Das ist bedauerlich, denn man kann und sollte den Holocaust spielen, wie ich anhand dreier Kernaspekte zeigen möchte.

Erstens birgt eine Imagination des Holocaust, die mit Rezeptionsgewohnheiten bricht, das Potenzial, die Holocausterinnerung zu bereichern. In der Diskussion über die Darstellbarkeit des Holocaust wurde der Begriff „Bilderverbot“ geprägt, der postuliert, dass diejenigen Gräuel des Dritten Reiches, die erinnerungskulturell unter dem Begriff Holocaust zusammengefasst werden, weder in ihrem Ausmaß erfassbar, noch bildhaft wiederzugeben seien. Vielfach herangezogen wurde dieses Verständnis einer Nicht-Darstellbarkeit des Holocaust zur Kritik an populärgeschichtlichen Auseinandersetzungen des Medium Films mit der systematischen Vernichtungsmaschinerie des NS-Regimes. Die NBC-Miniserie „Holocaust“ und der Spielfilm „Schindlers Liste“ brachen mit einer dokumentarischen Ästhetik, die filmische Repräsentationen des Holocaust bis zu diesem Zeitpunkt geprägt hatten. Kritik am emotionalen Erzählstil dieser als unangemessen eingestuften Darstellungen brach sich Bahn. Doch die Grenzen des Vertretbaren, wie sie z. B. auch vom israelischen Historiker Saul Friedländer angemahnt wurden, verschoben sich. Vor allem „Schindlers Liste“ stimulierte eine selbstkritische Holocausterinnerung und wird aus Sicht

heutiger Forschung in seiner Bedeutung für eine deutsche Auseinandersetzung mit dem Holocaust hervorgehoben. Ähnliches hatte schon 1980 die Graphic Novel „Maus“ von Art Spiegelmann für das Medium Comic geleistet. Der Bruch mit ästhetischen Tabus provozierte fruchtbare Diskussionen unter wissenschaftlichem Fachpublikum und in den Feuilletons und wurde zum Nährboden für eine Reflexion mit gesellschaftlicher Breitenwirkung. Eine Imagination des Holocaust im Computerspiel, die die Grenzen des Vertretbaren verschiebt, nicht, um plump Aufmerksamkeit zu generieren, sondern um mit den Spezifika des Mediums die Holocausterinnerung zu bereichern, gibt es nicht. Vor allem im Lichte des unaufhaltsamen Verschwindens der letzten Holocaustüberlebenden und eines auf den Konsum digitaler Medien ausgerichteten Nutzungsverhaltens nachwachsender Generationen, scheint es dringlicher denn je, die Potentiale der Medienformen zu nutzen. Diese Medienformen sind es, die in der Lebenswirklichkeit derer verankert sind, die die Erinnerung an den Holocaust ermahnen und befähigen soll, die grundsätzlichsten Menschenrechte bedingungslos zu vertreten und einzufordern. Als unumstößlich geltende Regeln müssen hierfür gebrochen werden.

Zweitens bieten Computerspiele einzigartige Möglichkeiten für eine reflektierte, involvierende Darstellung des Holocaust. In seiner 2016 erschienenen Monographie „Digital Games as History“ kommt Adam Chapman zu dem Schluss, dass Computerspiele Formen historischer Arbeit replizieren und zugänglich machen können. Im First-Person-Shooter „Wolfenstein: The New Order“, der in einer alternativweltgeschichtlichen Version der 1960er-Jahre spielt, in der die Nationalsozialisten den Zweiten Weltkrieg gewinnen konnten, suchte ich nach solchen Zugängen zu historischer Arbeit. In einer Mission, in der der Protagonist des Spiels in ein Vernichtungslager eingeschleust wird, um einen jüdischen Wissenschaftler zu befreien, blitzten solche Potentiale auf. In einem Abschnitt der Mission ist es möglich, den Innenhof des Lagers zu erkunden – ohne auf jemanden schießen zu müssen. Noch stärker als in einem Museum kann man so nicht nur Zeuge einer Art „Living History“ werden, sondern selbst als Akteur in einer solchen aktiv werden. Ein solches Eintauchen in eine Erinnerungsumgebung ist im Spiel allerdings nur rudimentär und äußerst kurz möglich, da der Kampf gegen die Nationalsozialisten im Vordergrund steht. Vorstellbar ist allerdings, dass die aktuell vermehrt auf den Computerspielemarkt drängenden „Walkingsimulatoren“ ein solches Potential einer virtuellen Erinnerungsumgebung tatsächlich nutzbar machen könnten. Solche „Walkingsimulatoren“ bewegen sich im Spannungsfeld von Exploration und Narration und erhalten das „immersive« Potential, die Möglichkeit des „Eintauchens«, von First-Person-Shootern, erleichtern das Genre aber um die im Zusammenhang mit einer kritischen Auseinandersetzung mit Vergangenheit häufig deplatziert wirkenden Mechaniken des kompetitiven Schießens und Tötens.

Und auch in anderen Genres eröffnen sich für das Medium spezifische Potentiale. Strategiespiele, in denen vornehmlich auf einer Makroebene Entscheidungen über große

Personengruppen getroffen werden müssen, können beispielsweise als Systeme zur Konstruktion von historischen Erzählungen durch den Spieler verstanden werden. Im Prozess des Spielens werden Handlungsoptionen abgewogen, Entscheidungen getroffen und Strukturen nachvollzogen, womit ein tiefgehendes Verständnis von Geschichtserzählungen stimuliert werden könnte, das sonst über viele Jahre in einer geschichtswissenschaftlichen Ausbildung gelernt werden muss. Steffi de Jong brachte beispielsweise in einem Vortrag zu einer „Erinnerungskultur 3.0″ die spannende Idee ein, Spieler in die Rolle von Anwohnern eines Konzentrationslagers schlüpfen zu lassen und zu zwingen, moralische Entscheidungen zu treffen.

Drittens muss die Computerspielbranche Verantwortung übernehmen.
Es scheint also an der Zeit, den Schritt zu wagen und aus dem Material, das Computerspiele in sich tragen, einen ernsthaften, d. h. reflektierten Beitrag zur Holocausterinnerung zu formen. Doch wer soll diese Aufgabe übernehmen? Dass die Verantwortlichen der finanzstarken und von einem Millionenpublikum konsumierten Produktionen keine Anstalten machen, diesen sicherlich kontroversen Schritt zu wagen, wird unübersehbar in der weiterhin ganz selbstverständlichen Selbstzensur, die diese Akteure betreiben. Dass in der deutschen Version des von mir untersuchten Spiels „Wolfenstein: The New Order“ alle Verweise auf den Nationalsozialismus entfernt wurden – vor allem Symbole, die Nationalsozialisten nur als „Das Regime“ bezeichnet werden, und das Vernichtungslager, das der Protagonist betritt, nur noch als „Arbeitslager“ auftritt, zeigt den Unwillen, sich mit dem Medium und für das Medium der Verantwortung zu stellen, mehr zu sein als nur ein Unterhaltungsprodukt. Natürlich darf ein Computerspiel „nur“ ein Unterhaltungsprodukt sein, doch verwehrt die „Vermeidungsrhetorik“, wie sie Christian Huberts 2015 beschrieb, den Zugang zu einer Auseinandersetzung mit den tatsächlichen künstlerischen Potentialen des Mediums. Medienrechtsexperten sehen gute Chancen, würde die Computerspielebranche auf ihr Recht als künstlerisches Medium pochen, wie es z. B. die Filmbranche ganz selbstverständlich tut. Ohne Diskussionen über das Medium zuzulassen, ohne das eigene Selbstverständnis über die Kategorie „Unterhaltungsmedium“ hinaus zu erweitern, ohne Einsatz der führenden Akteure der Computerspielebranche kann und wird es nicht zu einer Auseinandersetzung mit einem so brisanten Thema wie dem Holocaust kommen.

Dass in der Independent-Szene die Grenzen des Mediums ausgelotet und auch andere Ziele verfolgt werden, als zu unterhalten, steht außer Frage. Das polnische Entwicklerstudio „Juggler Games“ präsentierte Anfang des Jahres das Spiel „My Memory Of Us“, eine Auseinandersetzung mit dem Holocaust, eine allegorische, in der der „Evil King“ und seine Roboterarmee die Menschen terrorisieren, unterdrücken und verschleppen. Ein Impuls aus der Independent-Szene, der hoffentlich dazu beitragen wird, das Computerspiel als legitimes Medium der Holocausterinnerung zu etablieren. Ein Impuls, der von den international erfolgreichen Akteuren mit Strahlkraft, so bleibt zu hoffen, aufgenommen

wird.

Den Holocaust zu spielen kann, wenn angemessen umgesetzt, neue Zugänge zu diesem dunklen Kapitel der Menschheitsgeschichte eröffnen und die Holocausterinnerung für „Digital Natives“ beleben. Und eine lebendige, zeitgemäße Erinnerung an den Holocaust ist essenziell für Entstehung und Bestehen einer Gesellschaft der Empathie und Solidarität.

Copyright: Alle Rechte bei Deutscher Kulturrat