



OpenEdition Search

ALLE OPENEDITION

Spiel-Kultur-Wissenschaft



GASTBEITRÄGE

DIE GEISTER DIE ICH SPIEL' GEDANKEN ZUR ETHIK HISTORISIERENDER SPIELE.

17/10/2023 | EUGEN PFISTER | SCHREIBE EINEN KOMMENTAR

von Arno Görger

Der nachfolgende Text erschien ursprünglich im *Gain-Magazin #8 (2018)*

Lasst uns über Opfer nachdenken. Opfer, damit sind hier nicht die von Bullies gejagten Verlierer der Schulhöfe gemeint, sondern die zigmillionenfachen Toten und Verletzten der menschlichen Geschichte. Opfer, das sind hier diejenigen, die am unteren Ende der menschlichen Hackordnung auf den Schlachtfeldern ihre Köpfe für die Machtansprüche anderer herhalten mussten, im wahren Sinne Bauernopfer – einfache Leute, Menschen, die für die höhere Sache, für Gott, König, Vaterland, manchmal auch ‚Rasse‘ oder Rache zu schieren Statistiken geronnen sind und nur in ihrer Vermassung einen Fußabdruck in der Geschichte hinterlassen haben.

Es ist eine Binsenweisheit, dass, je weiter in der Vergangenheit diese Menschen Opfer eines Krieges geworden sind, die Erinnerung an sie zu bloßer Geschichte, oder noch abstrakter, zu bloßen Geschichten und (später) zu Abziehbildern ebendieser Geschichten ausdünn. Mit dieser Geschichtswerdung vergeht auch das Leid und der Gedanke an diese Menschen – wer denkt beispielsweise heute noch voller Schmerz an die nach Schätzungen rund 350 000 (!!!) Toten und die unzähligen Verletzten allein der Schlacht um Verdun im Jahr 1916 des Ersten Weltkriegs?

Klar, dieser Prozess ist nicht zu verhindern, in gewisser Weise ist er auch gesund: Er verschließt die Wunden der Einzelnen und lindert kollektive gesellschaftliche Traumata. Er macht den Schmerz vergessen, stellt das Leben letztlich vor den Tod. Aber – und jetzt kommt das große ABER – immer wieder führt dieses Versinken der Einzelschicksale im Sand der Zeit zu einem Unbehagen, dass mich bei manchen Spielen packt.

“a man chooses – a slave obeys” – but what if there’s no choice at all?

Das erste Mal hat sich dieses Bewusstsein, dass etwas nicht stimmt, in *BioShock*, dem bereits 2007 erschienenen FPS-Klassiker von Irrational Games, eingeschlichen. In *BioShock* muss man sich in den 1960er Jahren durch Rapture, die berühmt-berüchtigte, prächtige, schreckliche Unterwasserstadt kämpfen. Nicht nur die Stadt selbst, sondern auch deren Bewohner, die sogenannten Splinter, sind vom Zerfall bedroht – es sind Junkies, abhängig von der Enhancement-Droge ADAM, die körperliche Gottwerdung verspricht, aber nur geistigen und körperlichen Zerfall liefert.

Diese Bewohner haben etwas an sich, das den Spieler mit tiefem Unbehagen erfüllt. Klar, sie sind mörderische Wahnsinnige, die sich blind und voller Hass auf den Spielercharakter stürzen, aber das gilt für einen Großteil der Gegner in von Action- und Horrorspielen. Was bei *BioShock* so verstörend wirkt ist ihr Äußeres.

Bereits 2012 hat die Kunsthistorikerin Suzannah Biernoff darauf hingewiesen, dass diese deformierten Körper und Gesichter kein reines Produkt der Phantasie der Entwickler sind, sondern in ihrer Ästhetik Fotografien Gesichtsversehrter des Ersten Weltkrieges aufgreifen. Es sind die Fotografien Henry Tonks, der seinerzeit, allerdings ohne die Absicht, diese Bilder der Öffentlichkeit zuzuführen, Kriegsversehrten und ihren Gesichtsprothesen durch seine Fotografien ein menschliches Anlitz gegeben hat. In den 2000er Jahren erreichten diese Portraits mit Ausstellungen u.a. im Rahmen der Biennale in Venedig oder der Tate Gallery in London (um nur die bekanntesten zu

nennen) ein größeres Publikum. Die Fotografien waren seinerzeit im Internet zugänglich und konnten dort beispielsweise im Rahmen der Sci-Art-Sammlung „Project Façade“ betrachtet werden. Nate Wells, Lead Technical Artist in der Entwicklung von *BioShock*, bestätigte seinerzeit, dass „Project Façade“ „verstörende Inspiration“ zur Entwicklung der Splicer geliefert habe. Dieser Input geht allerdings über die reine Inspiration hinaus, sind doch manche Splicer als real existierende Individuen wiedererkennbar: so etwa Henry Lumley (sh. Abb. 1: Henry Lumley vor seiner Verletzung (die postoperativen Fotografien sind so verstörend, dass ich an dieser Stelle auf eine Abbildung verzichten möchte – sie sind allerdings im Internet unter seinem Namen gut zu finden ; Abb. 2. Toasty, Concept Art), ein junger britischer Soldat, der 1918 im Alter von 26 Jahren an den Folgen seiner Entstellungen und ihrer therapeutischen Behandlungsversuche verstarb.



Abb.1: Henry Lumley vor seiner Verletzung



Abb.2: Concept Art, *BioShock*.

Im Kreislauf endlosen Sterbens

Obwohl es sich in *BioShock* bei den Splicern im Prinzip um die Abbildung einer Abbildung handelt, wird hier doch ein Effekt (eben ein Unbehagen) erreicht, der einerseits die – auch zeitliche – Distanz zwischen Lumleys Portrait und seiner Nutzung in *BioShock* aufhebt. Weil Bilder Kriegsversehrter im kollektiven Gedächtnis zirkulieren, sie dort einen Platz haben, wirkt das äußere der Splicer umso nahbarer, gleichzeitig wird ihren Identitäten durch die Einbindung in das Spiel jegliche individuelle Qualität entzogen. Sie sind keine Zeugnisse des individuellen Schreckens des Ersten Weltkrieges mehr, sondern werden als Splicer zu wirklich Entstellten, aus ihrem biografischen Kontext Entrissenen, zu simplen vervielfältigten Ikonen des spielerischen Schreckens. Bittere Ironie: als wären sie von ihren Leben und ihren Schmerzen verfolgte Geister, werden sie dabei in *BioShock* teilweise in einem ewigen digitalen Kreislauf den gleichen Gewaltformen unterworfen wie zu ihren Lebenszeiten.

Ihre grausamen Entstellungen sind in *BioShock* jedoch nur noch Marker der sozialen Abweichung, ein Abzeichen ihres Gegnerstatus, das darüber hinaus kaum dazu beitragen dürfte, die Stigmatisierung körperlich Entstellter in unserer Gesellschaft einzudämmen. *BioShock* befindet sich hier in einem unheimlichen Graubereich kollektiven Erinnerns, persönlichen Leids und digitaler Unterhaltung: hier wird nicht nur etwas sehr intimes, ein Gesicht, ohne die Möglichkeit persönlicher Zu-

stimmung ans Licht gezerrt, sondern in gewisser Weise auch die Würde dieser Menschen in ihren Leben und ihrem Sterben untergraben.

BioShock ist auf diese Weise, obwohl es ein ganz anderes Setting aufgreift, eng mit dem Ersten Weltkrieg verbunden und Zeugnis dafür, wie dessen Ikonografie immer noch, einige Generationen später, Teil der Kultur und der Gesellschaft geworden/geblieben ist.

Entfremdungseffekte durch Surrogate

Ein weiteres Teil in diesem Mosaik der Erinnerungs- und Gedächtniskultur um diesen ersten Katastrophenfall des zwanzigsten Jahrhunderts ist das 2016 erschienene *Battlefield*. Darin hat die Reihe nach einigen Ausflügen in die nähere Zukunft nun den Großen Krieg, wie er in Großbritannien lapidar genannt wird, zum Spielplatz ihrer Reihe auserkoren.

Auch hier, so scheint es, wird das Leid seiner Teilnehmer ästhetisiert, und auch hier ist es ein unheimlicher Realismus, gepaart mit einer Entfremdung des Bildes/des Spieles vom Dargestellten, dass im Spieler, zumindest bei mir – jemandem, der sich intensiv mit der Geschichte des Kriegstraumas beschäftigt hat – ein gewisses Unbehagen auslöst. Die Wirkrichtung ist hier jedoch genau umgekehrt: wurden in *BioShock* echte Menschenleben aus ihrem Kontext entrissen und ästhetisiert, versucht *Battlefield 1* sich an einer Annäherung an die Realität. Mit jedem Leben, das der Spieler verspielt, erscheinen zum Zeitpunkt des Todes die fiktionalen Daten des Soldaten: Name, Geburtsjahr, Sterbejahr. Die Idee dahinter ist eigentlich interessant: diese Namen sind ein indirektes Gedenken, eine Erinnerung daran, dass hinter den Toten des Weltkriegs Menschen verborgen sind. Was hier jedoch passiert ist, dass in einem First Person Shooter, der in erster Linie Spaß machen soll, per Algorithmus ein Zufallsname, ein leerer und letztlich nichts bedeutender Platzhalter eingefügt wird. Das echte Leid ist hier nur Kopie, eine zynische Kopie im Namen eines 'authentischen' Spielerlebnisses.

Krieg ist niemals gleich

Es ist merkwürdig – der Erste Weltkrieg ist nicht der erste Kriegsschauplatz, der für Spiele adaptiert wurde. Praktisch alle großen multilateralen Konflikte der Moderne, vor allem solche, in denen die USA involviert waren, tauchten irgendwo einmal in Spielen auf (einzige weitere große Ausnahme: der Koreakrieg 1950-1953). **Alex Hern vom britischen Guardian weist in diesem Kontext darauf hin, dass etwa der Zweite Weltkrieg in der Öffentlichkeit immer zwei Gesichter hatte:** ein historisch akkurates, komplexes Bild, das die politischen Machtverschiebungen, die humanitären Katastrophenfälle und die öffentlichen Meinungsbilder dieser Zeit in ein sinnvolles Miteinander setzt, und die popkulturelle Ikone «Zweiter Weltkrieg», in der vor allem die heldenhaften Amerikaner und ihre Alliierten glorreich und ohne Eigeninteresse den europäischen Kontinent aus den Klauen des dunklen Reiches der Nazis entreisst.

Diese zweite Ebene, die popkulturelle Vereinnahmung, die auch eine Form von Erinnerungskultur,

aber ebenso von Trauma-Management darstellt, hat es im Ersten Weltkrieg aus vielerlei Gründen in dieser Form nicht gegeben. Das Zähe, der Schmutz und der Schmerz dieses Krieges hat relativ ungefiltert Eingang in Hoch- und Popkultur gefunden, das Trauma ist zentraler Teil dieses Bildes. Der Das popkulturelle Bild des Ersten Weltkrieges zeichnet sich durch Misanthropie und eine Rahmung in Anti-Kriegs-Narrativen aus. Deshalb funktioniert die stereotype und oft radikal action-orientierte Allies vs. Nazis-Konstellation des Zweiten Weltkrieges im nicht im Kontext spielerischer Umsetzungen des Ersten Weltkrieg. Gleichzeitig wurde hier nicht, wie im Falle des Vietnamkrieges, ein Narrativ entwickelt, dass die Soldaten als innerlich Verwundete, vom Staat verlassene Helden markiert, sondern der Erste Weltkrieg hat eher die Struktur einer schrecklichen anthropogenen Naturgewalt, die alle, die sich ihr in den Weg stellen, mit in den Tod reisst. In Vietnam und WKII sind es in der popkulturellen Geschichtserinnerung durch Fiktionen überlagerte Charaktere, die einander gegenübergestellt werden, im Ersten Weltkrieg sind es reale Menschen, die hundertausendfach in die Schlachten geworfen wurden.

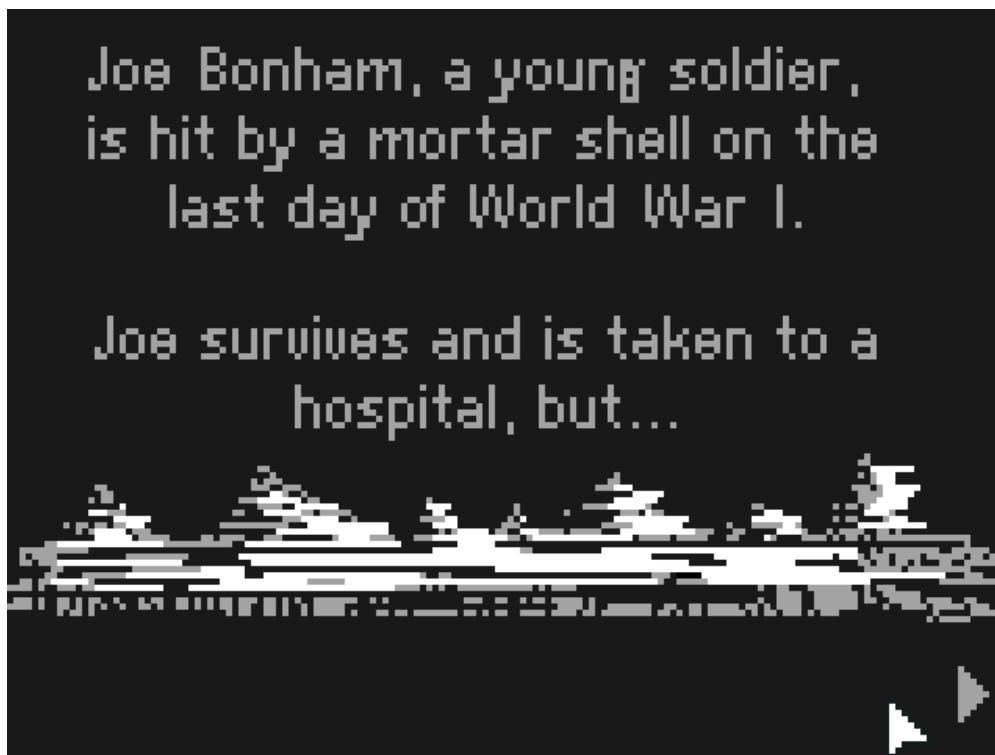


Abb. 3: *Johnny Got His Gun*

Krieg ist eben nicht, wie es *Fallout* uns vormachen will, immer gleich. Der Erste Weltkrieg stellt wie vielleicht kein anderer Krieg (möglicherweise mit Ausnahme des Vietnamkrieges) besonders explizit die Frage nach den Einzelschicksalen seiner Teilnehmer. Bisher zeigen vor allem kleinere Produktionen wie Ubisofts *Valiant Hearts* oder Folmer Kellys 2013 aus einem Spieljam hervorgegangenes und nach dem gleichnamigen Film/Buch benanntes Minigame *Johnny Got his Gun* (sh. Abb. 3) und zuletzt Bandai-Namcos *11-11: Memories Retold* andere, empathischere Zugänge zu diesem Krieg auf. Zugänge, die die Grauzonen und moralischen Ambiguitäten dieses Konfliktes herausarbeiten und deren zentrales Motiv die verletzte Menschlichkeit ist. AAA-Produktionen, die wie *BioShock* ikonografische (und immer noch traumatische) Elemente des Krieges entfremden, aus dem Kontext reißen und bedeutungslos machen, tragen hier ebensowenig zu einer empathischen, reflektierten und kritischen Erinnerungskultur bei, wie Kriegssimulatoren wie *Battle-*

field, die den Horror der sich selbst wiederholenden mechanischen Tötungsmaschinerie zwar spielmechanisch gut einfangen, das apokalyptische Erleben und den Wert des Einzelnen aber vergessen machen, es letztlich aufpolieren und im Zeichen des Spielspaßes weißwaschen. Selbst wenn dieser Krieg vor nunmehr 100 Jahren offiziell beendet wurde – in gewisser Weise leben dessen Geister in unserer Kultur weiter. Und *noch* müssen wir diese Geister in gewisser Weise ehren, ihnen einen angemessenen Platz in unseren Leben zuweisen.

Literatur:

- Biernoff, Suzannah. 2012. »Medical Archives and Digital Culture.« Photographies 5 (2): 179-202. doi: 10.1080/17540763.2012.702680

Bild: Aus dem Presskit von 11:11 Memories Retold

Vorgeschlagene Zitierweise: Arno Görgen, "Die Geister die ich spiel'. Gedanken zur Ethik historisierender Spiele." in: Spiel-Kultur-Wissenschaften, <<http://spielkult.hypotheses.org/5159>> 17.10.2023



◀ 11-11: MEMORIES RETOLD ◀ ARNO GÖRGEN ◀ BATTLEFIELD ◀ BIOSHOCK ◀ ERSTER WELTKRIEG
◀ GESCHICHTSBILDER ◀ GESCHICHTSWISSENSCHAFT ◀ JOHNNY GOT HIS GUN ◀ SUZANNAH BIERNOFF
◀ VALIANT HEARTS

Suche in OpenEdition Search

Sie werden weitergeleitet zur OpenEdition Search

In alle OpenEdition

In Spiel-Kultur-Wissenschaften

SUCHE