

SWR2 Wissen

Zivilisten in Kriegsspielen

Von Katharina Röben

Sendung: Donnerstag, 25.01.2018

Redaktion: Udo Zindel

Regie: Andrea Leclerque

Produktion: SWR 2017

In Kriegsspielen kämpfen Gute gegen Böse, Zivilisten kommen meist nicht vor. Doch neue Spiele rücken sie ins Zentrum der Geschichten.

Bitte beachten Sie:

Das Manuskript ist ausschließlich zum persönlichen, privaten Gebrauch bestimmt. Jede weitere Vervielfältigung und Verbreitung bedarf der ausdrücklichen Genehmigung des Urhebers bzw. des SWR.

MANUSKRIFT

MUS 01 This War of Mine – This War of Mine

AT 01 TWOM Supermarkt

Sprecherin Katia:

Schnell jetzt, bevor mich jemand sieht. Ich renne durch ein Trümmerfeld, eisige Luft in den Lungen, in einen Supermarkt, die Decke halb eingestürzt, alles dunkel hier drin. Ist da jemand? Ich hab nur ein Messer dabei, um mich zu wehren. Hastig wühle ich im Schutt. Irgendetwas Essbares!?! Da ist jemand! Durch einen Türspalt sehe ich den massigen Rücken eines Soldaten. Er kommt einem ausgezehrten, blonden Mädchen nahe, zu nahe, sagt, er könne ihr Essen geben, gegen einen Gefallen. Dröhnen in meinen Ohren, ich versuche den Atem zu unterdrücken. Sie will nicht, weicht zurück. Er bedrängt sie, sie will fliehen, kann aber nicht. Dann (Schlag) Was tun? Ich öffne die Tür und renne auf ihn zu.

Autorin:

Eine Szene aus dem Computerspiel „This War of Mine“. Erzählt aus einer ungewöhnlichen Perspektive: der einer Zivilistin. Normalerweise steuern die Spieler solcher Games heldenhafte Elitesoldaten. Die Zivilbevölkerung wird meist

ausgeklammert. Doch es gibt auch Ausnahmen: Spiele, deren Entwickler neue Wege suchen.

Akzent MUS 02 Things Right and Wrong – This War of Mine

Ansage:

Zivilisten in Kriegsspielen – Eine Sendung von Katharina Röben.

Autorin:

Noch krasser, noch realistischer, noch echter wirkende Grafik! Mit solchen Versprechen verkaufen sich viele Kriegsspiele, War Games, wie „Battlefield“ zum Beispiel, „Medal of Honor“, die „Tom Clancy“-Reihe oder „Call of Duty“ – sogenannte Ego Shooter, bei denen Spieler die Handlung durch die Augen der Figur wahrnehmen, die sie steuern. Entwickler kooperieren sogar mit dem Militär, um selbst modernste Waffensysteme wirklichkeitsgetreu abzubilden. Doch meist gibt es in den Szenarien nur Soldaten – gute und böse, die gegeneinander kämpfen. In realen Konflikten ist nicht jeder Soldat. Die britische Konfliktforscherin Mary Kaldor geht davon aus, dass im Ersten Weltkrieg auf ein ziviles Opfer acht getötete Soldaten kamen. Das Verhältnis habe sich umgekehrt, sagt sie, heute kämen auf einen toten Soldaten acht getötete Zivilisten. In den Kriegen unserer Zeit werden Mädchen und Frauen immer wieder vor den Augen ihrer Angehörigen vergewaltigt, um Familien und Dorfgemeinschaften zu brechen. Vergewaltigung als Kriegswaffe. Zivilisten werden vertrieben und ihre Häuser geplündert oder in Brand gesteckt – die räumliche Trennung zwischen Schlachtfeld und Hinterland gibt es längst nicht mehr. In Kriegsspielen sei das anders, meint Stefan Schwingeler, Professor für Game Design an der „media Akademie Hochschule Stuttgart“:

OT 01 Stefan Schwingeler

Also das muss man auch sagen, die sind dann ausgeblendet. Da explodiert ne halbe Stadt, aber Zivilisten sehen wir nicht. Das heißt also da kann es auch sein, dass dieser gesamte schreckliche narrative Komplex, der eigentlich damit zusammenhängt, völlig ausgeblendet wird.

Autorin:

Doch nicht nur Akademiker, auch Entwickler machen sich Gedanken über die Rolle von Zivilisten in Kriegsspielen. Glen Schofield z.B., Leiter des Entwicklerstudios Sledgehammer Games, das im November 2017 das neue Kriegsspiel „Call of Duty: World War 2“ herausgebracht hat. Schofield glaubt, es gäbe einen einfachen Grund, warum Zivilisten in vielen Spielen fehlen:

OT 02 Glen Schofield

Sometimes in the old days we just couldn't fit them, right? Ten years ago in some of the games you could only put a couple of characters on the screen at once. And if you're playing a shooter game: Who wants a bunch of civilians to get in my way when I am trying to shoot the enemy? That's not fun at all. By accident you shoot a civilian and the game comes up and it punishes you 'cause it tells you, we don't want you to shoot civilians. I know in some of my previous games we would take some of the civilians out because we don't want to kill civilians. They weren't part of the story here, this is really good guys against bad guys.

Sprecher auf O-Ton:

Früher konnten wir sie nicht unterbringen. Vor zehn Jahren konnte man nur ein paar Charaktere gleichzeitig auf dem Bildschirm abbilden. Und wer will schon, wenn er einen Shooter spielt, dass da ein Haufen Zivilisten im Weg rum stehen, wenn man versucht, den Gegner zu erschießen? Es macht überhaupt keinen Spaß, wenn man aus Versehen einen Zivilisten tötet und das Spiel dann von selbst stoppt und dich dafür bestraft. Es sagt dir dann, wir wollen nicht, dass du Zivilisten erschießt. In einigen meiner früheren Spiele haben wir die Zivilisten rausgenommen, weil wir nicht wollten, dass sie getötet werden. Sie waren nicht Teil der Geschichte, es ging wirklich nur um den Kampf der Guten gegen die Bösen.

Autorin:

Durch solche Entscheidungen werden Kriegsspiele leichter konsumierbar. An dieser Stelle wird in Politik und Medien gerne an die sogenannte Killerspiel-Debatte erinnert: Computerspiele als gefährliches Medium, das Gewalt verherrlicht. Nach Amokläufen werden die Folgen von War Games für die Spieler diskutiert, wenn es darum geht, Gründe für solche Massenmorde zu finden. Aber hier geht es nicht um das Verteufeln eines ganzen Mediums, findet Game-Studies-Forscher Stefan Schwingeler:

OT 03 Stefan Schwingeler

Also verurteilen schon mal gar nicht, aber kulturkritisch begleiten bitteschön. Das ist ein wesentlicher Unterschied, also ich bin überhaupt kein Verfechter der Killerspieldebatte und überhaupt dieses Begriffs Killerspiel, weil ich die ganze Debatte zum einen für politisch motiviert halte und zum anderen für sehr schief geführt und das liegt auch daran, dass da Personen mitgeredet haben, die von dem, über das sie da urteilen einfach wenig Ahnung hatten. Auf der anderen Seite finde ich es extrem wichtig, dass wir eine aufgeklärte Perspektive auf Computerspiele haben, das bedeutet auch, dass wir als Akademiker als Game Studies Community die Produzentinnen und Produzenten von Computerspielen damit zu mehr Verantwortung auffordern.

Autorin:

Welche Geschichten können und wollen die Produzenten von Kriegsspielen erzählen? Wenn Zivilisten dort vorkommen, sind sie häufig Randfiguren. Der Umgang mit ihnen ist nicht zwingend Teil der Geschichte, sondern wird spielmechanisch reguliert. Das heißt, es gibt Regeln, wie ein Spieler mit ihnen umzugehen hat. Wer in „Call of Duty“ z.B. Zivilisten tötet, muss an dem Punkt erneut ansetzen, wo das Spiel zuletzt gespeichert wurde. Spieler müssen also erkennen: Wer ist unschuldig und wer Gegner? In realen Kampfeinsätzen ist das für Soldaten oft schwer einschätzbar.

AT 02 Johannes Clair (Gitarre)**Autorin:**

Johannes Clair spielt Gitarre, in seinem Zimmer in einer Hamburger Kaserne – seinem Rückzugsort. Clair ist Oberstabsgefreiter und war 2010 in Afghanistan. Bis heute hat der 32-Jährige Angstattacken, kann nachts nicht schlafen, ist

arbeitsunfähig, Diagnose: Posttraumatische Belastungsstörung. Wenn er von den sieben Monaten in Afghanistan erzählt, fokussiert sein Blick einen unsichtbaren Punkt weit weg, seine Finger spielen nervös, finden keine Ruhe.

OT 04 Johannes Clair

Tatsächlich ist es so, dass natürlich Zivilisten immer wieder zwischen die Fronten geraten sind. Aufständische haben Kinder als lebende Schutzschilde missbraucht, das haben wir im Einsatz selbst erlebt. Wir haben Zivilisten gesehen, die als Informanten gearbeitet haben, das haben wir auch mitbekommen und natürlich ist es extrem schwierig dann den Abzugfinger so zu beherrschen und zu benutzen, dass Unschuldige nicht ins Visier geraten. Aber wir haben zum Beispiel in einer Situation, wo Kinder als lebende Schutzschilde missbraucht worden sind, sofort das Feuer eingestellt. Was anderes kannst du nicht tun in so einer Situation. Aber es ist natürlich auch eine unfassbare mentale Belastung so etwas mitzuerleben.

Autorin:

Die Situation wird noch unübersichtlicher, wenn Aufständische sich als unbeteiligte Zivilisten tarnen, wie in Afghanistan, Syrien oder dem Irak. Andererseits werden Zivilisten auch zum Kämpfen gezwungen: In Kriegsgebieten Kambodschas und Sierra Leones z.B. haben Bandenmitglieder immer wieder Kinder entführt, sie unter Drogen gesetzt und gezwungen, zu kämpfen und zu töten. In Kamerun zwang die Terrormiliz Boko Haram Frauen und Kinder, Selbstmordattentate zu begehen. Die Grenzen zwischen Kombattanten und Nichtkombattanten, zwischen Unschuldigen und Kämpfern, verschwimmen.

MUS 01 This War of Mine

AT 01 TWOM Supermarkt

Sprecherin Katia:

Der Soldat richtet seine Waffe auf das ausgezehrte, blonde Mädchen. Ich geh auf ihn los, von hinten. Er fährt herum, holt zum Schlag aus. Ich weiche aus und steche mit aller Kraft zu. Er sackt zusammen. Sofort rennt das Mädchen weg. Ich knie langsam nieder und hebe das Sturmgewehr des Soldaten auf. Eine Waffe kann dir das Leben retten, in Zeiten wie diesen. (*bitterer, kalter Unterton*)

AT 06 TWOM Sniper

Weiter Sprecherin Katia:

Tagsüber kann ich nicht raus – viel zu gefährlich. Überall lauern Scharfschützen. Aber in der Baracke, in der wir hausen, haben wir nichts mehr zu essen. Ich muss was auftreiben im Schutz der Nacht. Jemand warnt mich: Ein Scharfschütze sei noch unterwegs. Ein großer Platz mit einer Statue in der Mitte, eingestürzte Mauern, ein paar ausgebrannte Autowracks – kaum Deckung, kaum Möglichkeiten, mich vor Schüssen zu verstecken. Das Haus auf der anderen Seite scheint Ewigkeiten entfernt. Aber mir bleibt keine Wahl.

Autorin:

Spannung und Nervenkitzel – Kriegsspiele sind Teil einer Industrie, die 2016 allein in Deutschland knapp drei Milliarden Euro erwirtschaftet hat. Eine der frühesten Formen

des Kriegsspiels, Schach, ist bis heute ein weltweiter Erfolg. Auch in digitaler Form verkaufen Kriegsspiele sich millionenfach für Computer, Konsole oder Smartphone. Stefan Schwingeler, Professor für Game Design, versucht diesen Erfolg zu erklären.

OT 05 Stefan Schwingeler

Also es gibt so ein schönes Zitat, von Peter Weibel glaub ich ist es sogar, im Ausstellungskatalog zur Ausstellung „Mars, Kunst und Krieg“ sagt er: Explosionen sind medienästhetisch kaum zu überbieten. Das sehen wir bei Michael Bay im Hollywoodkino, das sehen wir aber auch im Computerspiel. Die Bilder vom Krieg, die wir sehen, sind natürlich ästhetisiert, idealisiert, überhöht, da krachts richtig, da rumst es, das sieht aber irgendwie auch geil aus – das muss man aus Sicht der Zielgruppe auch mal so ausdrücken. Und das fasziniert.

AT 07 Jesico Foli

Autorin:

Was genau Menschen zum Spielen motiviert, ist wohl so unterschiedlich, wie die Gamer selbst.

AT 07 Jesico Foli

Autorin:

Jesico Foli, Verkäufer in einem Handyladen, spielt fast täglich nach Feierabend und streamt sein Spiel im Netz. Dafür hat er sich ein kleines Gaming-Zimmer eingerichtet. Über Headset gibt er seinen Teamkollegen Kommandos, vor ihm zwei Bildschirme, zwei Tastaturen. Heute ist sein Ziel, die Bombe in einem Restaurant zu entschärfen, die Terroristen gelegt haben.

AT 09 Jesico Foli

Weiter Autorin:

Mit drei Jahren kam er zum ersten Mal mit Computerspielen in Berührung. Heute wohnt er mit seiner Familie in Offenburg. Am liebsten spielt er Kriegsspiele.

OT 06 Jesico Foli

Für mich persönlich ist der Spaß wichtiger als die Moral. Weil das läuft immer by the way, mir ist der Spielspaß wichtig und nicht das Drumherum.

Autorin:

Der 36-Jährige spielt online im Team mit anderen Gamern und Gamerinnen. Es geht um Taktik, Zusammenspiel, Kommunikation.

OT 07 Jesico Foli

Wir trainieren ja das, dass wir immer besser werden. Irgendwann braucht man gar nicht mehr so viel reden, weil jeder schon weiß, was er zu tun hat. Sich einfach auf jemanden verlassen, auf seinen Mitspieler und man sagt, du sicherst jetzt die Tür oder du sag Bescheid, wenn da einer kommt. Und so entwickeln sich halt richtige

Strategien, krasse Strategien, die auch komplex sind. Und dafür braucht man halt dieses Team.

Autorin:

In den Spielen, die er aktuell zockt, gibt es keine Zivilisten. Aber in anderen Kriegsspielen kommen sie vor: als Geiseln, die gerettet werden müssen zum Beispiel. Oder sie werden von den Bösen im Spiel gequält und getötet, um klar zu machen, warum der Spieler gegen dieses Böse kämpfen muss. So auch in der umstrittenen Flughafen-Szene von „Call of Duty: Modern Warfare 2“ aus dem Jahr 2009:

AT 11 Call of Duty MW2

Autorin:

Terroristen feuern in eine Menge wartender Passagiere, Panik bricht aus – ein Anschlag auf den Moskauer Flughafen. Die Terroristen hinterlassen ein Trümmerfeld, überall Blut und Leichen. Game Design Professor Schwingeler findet, hier werden Zivilisten instrumentalisiert:

OT 08 Stefan Schwingeler

Klar, das ist ein narrativer Kniff, den kennt jeder Drehbuchautor, dass man natürlich nur in irgendeiner Form die Antagonisten als Antagonisten darstellen kann, wenn sie besonders niederträchtig handeln. Und das wird auch in den Computerspielen, verwendet diese Trope.

Autorin:

Im Taktik-Shooter „America’s Army“ dagegen verschwinden die Leichen der getöteten Soldaten einfach. Vom US-Militär finanziert und ursprünglich als Trainingssimulation für Soldaten geplant, ist das Spiel heute kostenfrei online zugänglich – es soll Rekruten für die US-Armee gewinnen.

AT 12 America’s Army

Weiter Autorin:

Bevor der Spieler Zugang zu Kampfmissionen erhält, muss er zuerst ein Trainingsprogramm durchlaufen. Das macht ihn vertraut mit den Regeln der US Army.

OT 09 Stefan Schwingeler

Die Macher sagen ja, es ist alles total realistisch. Und dann sieht man aber, dass es in dem Spiel kein Blut gibt. Das heißt also, da wird auf jeden Fall eine wesentliche Seite kriegerischer Handlungen schlicht und einfach ausgeblendet. Das heißt wir haben da im Ansatz ein ganz cleanes Bild vom Krieg.

Autorin:

Dieses saubere Bild vom Krieg, das Stefan Schwingeler beschreibt, ist ganz im Sinne des US-Militärs. In den Vereinigten Staaten greifen die Sphären von Militär, Medien und Unterhaltungsindustrie ineinander: Reality-TV-Formate von der Front in

Afghanistan, Militär-Vergnügungsparks und patriotische Kriegsfilme sind nur einige Beispiele. Tatsächlich kooperiert das Pentagon schon lange mit Hollywood, bei Filmen wie „Armageddon“, „Top Gun“ oder „Pearl Harbor“. Das Pentagon berät und stellt militärisches Gerät, dafür darf es beim Drehbuch mitreden. Auch die Verbindungen zwischen Militär und der Computerspiele-Industrie reichen lange zurück. Schon in den 90er-Jahren ließ das US-Militär kommerzielle Shooter zu Simulationen umgestalten, um Soldaten zu trainieren. Doch es gibt auch Spiele, die den Krieg kritisch hinterfragen. Und Spieler, die nach solchen Spielen suchen.

AT 13 Paul Weigl

Autorin:

Paul Weigl, Angestellter für technischen Kundensupport und Kabarettist, wohnt in einer ruhigen Siedlung am Rande Berlins, mit seiner Frau und zwei Kindern. Er grinst schelmisch, wenn er sich an seinen ersten Gameboy mit 6 Jahren erinnert. Heute kommt er nicht mehr jeden Abend zum Spielen. Er flüstert bei der Begrüßung, seine Kinder schlafen schon. Sein kleiner schwarz-weißer Mischling Franz tippelt übers Wohnzimmer-Parkett. Der 34-Jährige setzt sich an seinen langen Esstisch vor den Laptop. Gerade hat er sich ein neues Spiel runtergeladen.

OT 10 Paul Weigl

Das Ballern irgendwie, das ist schon so eine Art, man kann jetzt nicht sagen Entspannung, aber so eine Flucht aus dem Alltag. Die Handlung an sich finde ich schon immer wichtig. Es gibt Spiele, die sind dann wirklich zum Teil so stupide, dass es mir überhaupt keinen Spaß macht und dann gibt es Spiele, wo auch eine Frage gestellt wird, die sich dann immer mehr im Verlauf des Spiels immer mehr aufklärt. Und ich finde, dass da auch in den letzten Jahren die Computerspiele unfassbar gute Skripte haben und teilweise auch so gut in der Synchronisation sind, dass die richtig packend sind!

Autorin:

Packend findet er auch das Spiel „Spec Ops: The Line“ des Entwicklerstudios Yager aus dem Jahr 2012. Spec Ops steht für Special Operations – Spezialeinheiten der US-Armee. Der Spieler steuert den Elite-Soldaten Walker, er schaut ihm – wie üblich in einem Third-Person-Shooter – aus geringer Distanz über die Schulter. Walker wird für eine Aufklärungsmission nach Dubai geschickt, zusammen mit zwei Kameraden. Die Stadt ist von Sandstürmen zerstört, Aufständische haben offenbar die Macht übernommen.

AT 14 Spec Ops

Weiter Autorin:

Doch die klare Trennung von Gut und Böse verschwimmt schnell. Die CIA scheint in die Kämpfe verwickelt, ihre Agenten töten offenbar gezielt Zivilisten und entführen amerikanische Soldaten. Walker macht sich mit seinem Team, gegen ihre ursprünglichen Befehle, auf die Suche nach den Entführten.

OT 11 Paul Weigl

Am Anfang dachte ich es wäre ein ganz normaler Soldat, der seinen Auftrag ausführt. Mit der Zeit sieht man immer mehr auch an dem Charakter, wie das immer mehr ihn zeichnet und auch die Verletzungen, die er im Verlauf des Spiels bekommt, die sieht man ja immer wieder bei irgendwelchen Nahaufnahmen. Und auch seine ganzen Teammitglieder, die er dabei hat, die streiten dann auf einmal und es stehen dann auf einmal diese ethischen Fragen im Raum: Handelt man jetzt auf Befehl oder verweigert man den Befehl und geht vielleicht einen anderen Weg. Das ist in diesem Spiel sehr sehr gut ausgearbeitet finde ich.

Autorin:

Walker ist fanatisch in seinem Drang, sich als Held zu beweisen. Seine Kameraden dagegen reflektieren immer wieder ihre moralische Zerrissenheit und hinterfragen ihr eigenes Handeln. So auch als Walker Phosphorgranaten einsetzen will:

AT 16 Spec

Weiter Autorin:

Die drei wagen sich schließlich auf den zerstörten Stützpunkt, überall Qualm, verbrannte Körper, sich windende verstümmelte Schwerverletzte, um Hilfe flehend. Und dann die furchtbare Erkenntnis: sie haben 47 unschuldige Zivilisten getötet, die eigentlich in Sicherheit waren. Walker bleibt entsetzt vor den verbrannten Überresten einer Frau stehen, die im Sterben noch ihr Kind umklammerte. Dieses Bild wird ihn verfolgen. An diesem Punkt kippt „Spec Ops: The Line“ und wird zu einem Anti-Kriegsspiel. Die Grenzen zwischen Gut und Böse verwischen. Das hat auch Oberstabsgefreiter Johannes Clair in Afghanistan beobachtet. Nach dem Einsatz hatte er sich zurückgezogen, versuchte, seine Symptome zu verdrängen und floh in die Welt der Computerspiele.

OT 12 Johannes Clair

Ja, ich glaube in Computerspielen ist es relativ wichtig moralische Grenzen zu ziehen und zumindest immer zu sagen, das ist gut und das ist böse. Auch wenn der Protagonist manchmal auf die Seite des Bösen gestellt wird. Im Kampfeinsatz in Afghanistan ist es einfach teilweise so unübersichtlich in Wirklichkeit, dass man nicht genau weiß, wer auf welcher Seite steht und wer gleich handelt. Und – das ist der riesige Unterschied – es ist einfach echte Lebensgefahr. Am Computer kann man Lebensgefahr nicht darstellen. Es ist völlig utopisch, die Tätigkeiten des Einzelschützen, zum Beispiel die Nachladegeschwindigkeit, hat nichts mit der Realität zu tun. Man exponiert sich viel krasser, man nimmt Treffer selbst in Kauf, weil man natürlich weiß, es passiert ja nichts. Man kriegt ja auch keinen Stromschlag oder so. Es ist einfach eine Simulation, die mit der Realität nur ganz bedingt was zu tun hat.

Autorin:

2016 waren mehr als 1.600 Bundeswehr-Soldaten wegen Posttraumatischen Belastungsstörungen in Behandlung. Wahrscheinlich sind es weitaus mehr betroffen, denn viele wollen sich ihre Angst nicht eingestehen.

OT 13 Johannes Clair

Eine der heftigsten Erfahrungen war glaube ich ein viertägiges Gefecht, wo wir in einem Dorf die Baustelle eines Außenpostens für einheimische Sicherheitskräfte beaufsichtigen und schützen sollten. Und dann von allen Seiten dieses Dorf angegriffen worden ist von Aufständischen. Vier Tage standen wir unter Beschuss und in dieser Zeit hab ich in meinem Loch gesessen, in meinem Schützenloch, und hab einfach Ängste ausgestanden, die ich bis dahin niemals erlebt habe in meinem Leben. Ich war wie gelähmt vor Angst, vor Todesangst. Es war schon eine der ersten Situationen, wo die Angst so krass war, dass ich wirklich nicht mehr vor und zurück konnte, immer nur solange der feindliche Beschuss anhielt. Wir haben selber viel geschossen in der Zeit, wir hatten Luftunterstützung, unsere Artillerie hat geschossen. Die Aufständischen müssen sehr große Verluste gehabt haben, weil sie nach vier Tagen aus dem Gebiet geflohen sind.

AT 06 TWOM Sniper

Sprecherin Katia:

Kaum hab ich's über den Platz geschafft, feuert der Scharfschütze wieder. Ein Fremder liegt am Boden und fleht um Hilfe, er wurde getroffen. Ich kann ihm nicht helfen – wie soll ich hier jedem helfen? Ich schleiche heute Nacht wieder mit so gut wie nichts Essbarem zurück in die Baracke. Wir sind alle am Ende.

Autorin:

Der Krieg im Spiel „This War of Mine“ ist bewusst vage gehalten. Denn solche Erlebnisse könnten jedem passieren – meinen die Entwickler der polnischen Entwicklerfirma 11 bit studios. Der Spieler steuert eine Gruppe von Zivilisten, die um ihr Leben kämpfen, in einer düster-grau gezeichneten Kriegsszenerie. Die Zivilisten werden selbst zu Akteuren und müssen sich moralischen Entscheidungen stellen. Die Folgen eigener Handlungen sind für die Spieler oft nicht sofort abschätzbar. Wie in der Szene vom Anfang: das Mädchen im Supermarkt, das vom Soldaten bedrängt wird – soll man da helfen oder nicht? Pawel Miechowski, Chefautor des Spiels, sieht darin eine Schlüsselszene:

OT 14 Pawel Miechowski

That situation shows very explicitly what is the cost of being a human during times of war. Because if you want to stay human you may loose your life and we know from history hundreds of such stories. It happens, it happens every day actually in Syria, in Jemen and other countries that are being waged by war right now. So this situation is a bright example of such a heavy decision. In real life it requires incredible courage.

Sprecher auf O-Ton:

Die Situation zeigt deutlich, was es kostet, in Zeiten des Krieges Mensch zu bleiben. Wenn du menschlich bleiben willst, verlierst du vielleicht dein Leben. Wir kennen hunderte solcher Geschichten aus der Vergangenheit. Das passiert tatsächlich jeden Tag in Syrien, im Jemen und in anderen Ländern, die im Moment vom Krieg zerrissen werden. Also ist diese Situation ein leuchtendes Beispiel für schwere Entscheidungen. Im echten Leben braucht das unglaublich viel Mut.

Autorin:

Das Studio in Warschau investierte damals fast sein ganzes Kapital in das Spiel. Doch es zahlte sich aus: Schon nach 48 Stunden hatten die Entwickler die Produktionskosten wieder drin. Und das obwohl sie selbst von ihrem Spiel sagen, dass es nicht unbedingt Spaß mache. Vielmehr gehe es um Spannung, Einfühlung und eine Art Katharsis.

OT 15 Pawel Miechowski

A game as an interactive medium has the possibility to give you space to judge yourself. I mean that the game is not judging you at any point. You have these really tough moral decisions you take them, you make those decisions, but no one tells you if you're good or evil. At the end you see consequences of your decisions and then you judge yourself. Thanks to that we were able to achieve the feeling of remorse, which is a strong emotion and a very insightful one.

Sprecher auf O-Ton:

Ein Spiel als interaktives Medium gibt dir die Möglichkeit, dich selbst zu beurteilen. Ich meine, dass das Spiel dich zu keinem Zeitpunkt verurteilt. Du bist vor diese wirklich harten moralischen Entscheidungen gestellt und du entscheidest dich, aber niemand sagt dir, ob das jetzt gut oder schlecht ist. Am Ende siehst du die Folgen und beurteilst dich selbst. So war es uns möglich, ein Gefühl der Reue zu erreichen – eine starke Emotion, aber eine sehr aufschlussreiche. Der neueste „Call of Duty“-Teil, der im Zweiten Weltkrieg spielt, versucht im Mainstream kritische Töne anzuschlagen. In den ersten drei Tagen nach Veröffentlichung brachte das Spiel bereits mehr als 500 Millionen US-Dollar ein.

AT 17 Call of Duty WW2

Weiter Sprecher auf Ton:

Die Entwickler wollen die Gräueltaten des Krieges zeigen und Geschichte rekonstruieren, sagt Glen Schofield, Leiter des Entwicklerstudios. Soll das den Käufern des Spiels noch Spaß machen?

OT 16 Glen Schofield

Obviously we want to have video games that have a level of fun all the time. When you come out of a movie, let's say Schindler's List or Private Ryan, they didn't end all happy. We're kind of going in that direction. It may be thought-provoking, it may be tension-filled, it may be exhilarating. Those are more the words I want the player to say! We want the whole gamut of the human emotional experience within a video game.

Sprecher auf O-Ton:

Natürlich wollen wir Video Games, die irgendwie Spaß machen. Aber Filme wie „Schindlers Liste“ oder „Der Soldat James Ryan“ enden nicht fröhlich. Wir gehen da in eine ähnliche Richtung. Es macht vielleicht nachdenklich, es ist vielleicht spannungsgeladen und aufregend. Das sind eher die Worte, die der Spieler sagen soll. Wir wollen die ganze Bandbreite an Emotionen in einem Videospiel.

Autorin:

Tatsächlich interagieren die Soldaten im Spiel auch mit Zivilisten. Spieler nehmen kurzzeitig sogar die Rolle einer französischen Widerstandskämpferin ein. Wenn Zivilisten fehlten, sei das historisch begründet, sagt Schofield. Und: „Call of Duty: World War 2“ thematisiere die Deportation und Ermordung der Juden. Einige Kritiker feiern das als schonungslosen, aber respektvollen Umgang mit Geschichte. Andere bemängeln, der Holocaust bleibe hier lediglich eine Fußnote. Immerhin wird er erwähnt, denn in Kriegsspielen wird der Holocaust sonst oft ganz ausgeklammert:

OT 17 Glen Schofield

I think it's the same reason why after the Vietnam War we didn't see movies about the war for a long time. It was just very controversial. And now more movies are coming out and they are starting to talk about those hard subjects. Well, it's time to get for videos games where the movies are and talk about the hard subjects as well.

Sprecher auf O-Ton:

Ich denke, die Gründe sind ähnlich wie nach dem Vietnam Krieg, da gab es auch lange Zeit keine Filme drüber. Es war einfach sehr kontrovers. Und jetzt kommen immer mehr Filme raus, die auch diese härteren Themen aufgreifen. Es ist an der Zeit für Video Games dahin zu gelangen, wo die Filme schon sind, und auch über die harten Themen zu sprechen.

Autorin:

Die Gaming Industrie verändert sich. Die Hardware und Software für die Entwicklung kostet immer weniger und so werden immer mehr Spiele veröffentlicht, sagt Pawel Miechowski. Er glaubt, die Industrie werde erwachsen.

OT 18 Pawel Miechowski

I think there is a space for every good game in the industry. There is a space for action games and there is a space for serious games about war as well, because we shouldn't be trivialising war. We shouldn't be showing just one side of it and surely both sides should be presented: soldiers perspective and civilian perspective as well. So I think there's a space for every good game in the end and it doesn't matter if it's is fun or a serious drama game.

Sprecher auf O-Ton:

Ich glaube, es gibt Raum für jedes gute Spiel in der Industrie. Es gibt einen Platz für Action Games und auch einen für ernste Spiele über Krieg, weil wir den Krieg nicht trivialisieren dürfen. Wir müssen beide Seiten zeigen: die Soldaten-Perspektive und auch die Perspektive der Zivilisten. Also ich glaube es gibt Raum für alle guten Spiele, unabhängig davon ob sie Spaß machen, oder ob es sich um ein ernstes Spiel handelt.

Autorin:

Und so könnten, wenn es nach Game Design-Professor Stefan Schwingeler geht, die Ideen, die in den Nischen der Gaming-Industrie wachsen, auch den Mainstream beeinflussen.

OT 19 Stefan Schwingeler

Das würde ich mir wünschen, dass Computerspiele kritischer werden und dass Computerspiele ihr Potential insofern ausschöpfen, dass die Macherinnen und Macher sie verstehen als expressive Medien und Ausdrucksmittel, mit denen sie alle möglichen Themen kommunizieren und transportieren können.

Weiter Autorin:

Und sie könnten das Potenzial, Geschichten über den Krieg zu erzählen, erweitern. Die Geschichte von Katia, der Zivilistin aus „This War of Mine“, könnte in den letzten Spielminuten zum Beispiel so enden:

Sprecherin Katia

Unfähig mit dem klarzukommen, was passiert war, brach Katia zusammen. Sie wurde tot aufgefunden, ihre Hände umklammerten ihr Tagebuch, das sie jeden Tag geführt hatte, seit der Krieg ausgebrochen war. Katias Eltern haben nie von ihrem Schicksal erfahren.

* * * * *

Service:

SWR2 Wissen können Sie auch als Live-Stream hören im **SWR2 Webradio** unter www.swr2.de oder als **Podcast** nachhören: <http://www1.swr.de/podcast/xml/swr2/wissen.xml>

Kennen Sie schon das Serviceangebot des Kulturradios SWR2?

Mit der kostenlosen SWR2 Kulturkarte können Sie zu ermäßigten Eintrittspreisen Veranstaltungen des SWR2 und seiner vielen Kulturpartner im Sendegebiet besuchen. Mit dem Infoheft SWR2 Kulturservice sind Sie stets über SWR2 und die zahlreichen Veranstaltungen im SWR2-Kulturpartner-Netz informiert. Jetzt anmelden unter 07221/300 200 oder swr2.de
