



# Feindbilder in Computerspielen

**Eine exemplarische Untersuchung**

<u>Veranstaltung</u>	: Hauptseminar „Feindbilder“	<u>Semester</u>	: Wintersemester 2006
<u>Dozent</u>	: Prof. Dr. Peter Tepe	<u>Student</u>	: Nils Raettig
<u>Fach</u>	: Germanistik	<u>Studiengang</u>	: Magister (Nebenfach)

# Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	2
2. Eine Feindbildtheorie	4
2.1 Mehr oder weniger böse	4
2.2 Gegnerschaft, Hartnäckigkeit, Zwecke	7
Übergang	11
3. Die Welt der Spiele	12
3.1 Genre-Auswahl	13
3.2 Spiel-Auswahl	14
4. Der First-Person-Shooter <i>Wolfenstein 3D</i>	17
4.1 Gegner im Spiel	18
4.2 Texte im Spiel	24
4.3 Spielablauf	27
4.4 Finale Feindbildanalyse	29
5. Abschluss	31
6. Ergänzungskapitel zu <i>Ethnic Cleansing</i>	35
7. Literatur	37

# 1. Einleitung

Bilder spielen im menschlichen Leben eine große Rolle. An erster Stelle stehen die (Ab-) Bilder unserer Umwelt und Mitmenschen, die wir Tag für Tag über unsere Augen wahrnehmen. Durch sie wissen wir, wohin wir unsere Schritte gefahr- und schmerzlos lenken können, wo das Glas Wasser steht, das unsere Hände greifen wollen und oftmals auch mehr darüber, was der Mensch, der uns gerade gegenüber steht, fühlt und denkt. All diese Informationen sind im Alltag unerlässlich und ungleich schwerer einzuholen, wenn man nicht mehr sehen kann.

Neben den Bildern, die man durch die Augen sieht, können aber auch solche Bilder, die man vor dem inneren Auge hat eine wichtige Rolle spielen. Ein harmloses Bild dieser Sorte ist etwa das des Computerfreaks. Fällt der Begriff in einem Gespräch denkt man spontan vermutlich an einen schmalen, blassen, pickeligen Jungen mit Brille, der sich den ganzen Tag nur mit dem PC beschäftigt. Die meisten Menschen werden zumindest ähnliche Attribute und Vorstellungen mit diesem Begriff verbinden, was die Kommunikation untereinander erleichtern kann. Denn anstatt die mit dem Begriff verbundenen Merkmale einzeln aufzählen zu müssen reicht es aus, ihn selbst zu nennen. Je mehr Übereinstimmungen es bei meinen Bildern und denen meines Gegenübers gibt, desto reibungsloser und einfacher wird die Verständigung unter uns ablaufen können. Umso schwieriger wird sie dagegen werden, wenn sich kaum Übereinstimmungen finden lassen. Ein Bild, das die Verständigung zwischen den Beteiligten (beziehungsweise Betroffenen) quasi unmöglich machen kann ist ein Feindbild. In ihm bekommt der, den man als Feind ansieht, ebenfalls bestimmte Attribute zugewiesen – natürlich schlechte – die angeblich unabänderlich mit ihm verknüpft bleiben. Was genau unter einem Feindbild zu verstehen ist wird in dieser Arbeit noch erörtert. Schon jetzt sei gesagt, dass Feindbilder diejenigen, die man als seine Feinde ansieht, so unverbesserlich und böse darstellen können, dass man blind für eine der Realität entsprechenden Betrachtungsweise wird, und dass das Bild vor dem inneren Auge alle anderen Bilder im Umgang mit dem vermeintlichen Feind überdeckt.

Feindbilder bleiben in der Regel nicht nur vor Augen, nicht nur in den Köpfen der Menschen, sondern sie verbreiten sich von dort aus. Das kann über das gesprochene Wort in einer Rede geschehen oder über das geschriebene Wort in einem Buch. Es kann

über bewegte Bilder in Form eines Filmes geschehen. Und es ist auch denkbar, dass die Verbreitung über ein Computerspiel geschieht. Die Leitfrage dieser Arbeit lautet deshalb: Gibt es Feindbilder in Computerspielen? Um der Beantwortung dieser Frage näher zu kommen wird ein solches Spiel im Folgenden exemplarisch auf in ihm enthaltene Feindbilder hin untersucht, und zwar anhand der Feindbildtheorie von Peter Tepe von der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf.<sup>1</sup> Einige der dabei notwendig zu stellenden Fragen lauten: Wie werden die Feinde im Spiel dargestellt? Und wie wird mit ihnen umgegangen? Wie wird der Kampf gerechtfertigt, wie wird der Spieler motiviert?

Die Schritte, die vor, während und nach der Beantwortung dieser Fragen gemacht werden beschreibt der folgende Überblick des Aufbaus dieser Arbeit.

In Kapitel Zwei wird zunächst die angesprochene Feindbildtheorie in ihren wichtigsten Annahmen dargestellt. Was genau ist ein Feindbild? Wen betrifft es? Und welche Intentionen beziehungsweise Folgen kann es haben? Kapitel Drei beschäftigt sich mit der Frage der Auswahl eines geeigneten Untersuchungsobjektes. Zum besseren Verständnis wird dazu vorab kurz in die Welt der Spiele eingeleitet und die getroffene Spiel-Wahl anschließend begründet. Kapitel Vier untersucht das gewählte Spiel detailliert auf die Darstellung der in ihm auftretenden Feinde und den Umgang mit ihnen. Dazu werden nicht nur Äußerlichkeiten, sondern auch im Spiel enthaltene Texte sowie der Spielablauf selbst näher beschrieben und analysiert sowie mit Hilfe der in Kapitel Zwei dargestellten Feindbildtheorie bewertet. Der Abschluss der Arbeit stellt die gewonnenen Erkenntnisse in

---

<sup>1</sup> Es sei erwähnt, dass die Bilder vor dem inneren Auge genau so einer Täuschung unterliegen können, wie die Bilder, die wir über den Sehsinn wahrnehmen. Die Anwendung dieser Bilder und der mit ihnen verknüpften Begriffe kann damit ungerechtfertigt sein, so auch die des oben genannten Computerfreaks. Die Definition eines Freaks im Brockhaus lautet unter anderem: „**Freak** der, jemand, der sich übersteigert für etwas begeistert (Computerfreak) [...]“; (Brockhaus 2005). Beschäftigt man sich selbst gar nicht mit dem Computer, könnte man dazu neigen, jeden, der sich gerne mit ihm beschäftigt, als Computerfreak anzusehen. Damit würde man die in den letzten Jahren immens gestiegene gesellschaftliche Relevanz von PC und Konsolen aber außer Acht lassen. Das kürzlich für Xbox 360 und Playstation 3 erschienene Spiel „Grand Theft Auto 4“ beispielsweise hat sich laut einer Pressemitteilung des Publishers allein am ersten Tag über 3,6 Millionen mal verkauft und in der ersten Woche einen Umsatz von ungefähr 500 Millionen Dollar erzielt.

*„Grand Theft Auto IV's first week performance represents the largest launch in the history of interactive entertainment, and we believe these retail sales levels surpass any movie or music launch to date“*

heißt es in der Mitteilung weiter (Take2 2008). Sollte dies stimmen, hätte das Spiel in der ersten Woche mehr Umsatz erzielt, als jeder Hollywood-Blockbuster vor ihm. So oder so zeigen die Verkaufszahlen, das PC- und Konsolen-Spiele längst kein Randprodukt für wenige Freaks mehr sind. Ein Grund mehr, sie zum Forschungsgegenstand zu machen.

einen größeren Zusammenhang, bietet eine mögliche Interpretation an und geht auf Schwierigkeiten sowie mögliche weitergehende Fragestellungen und Untersuchungen ein. In Absprache mit Herrn Tepe ist außerdem ein Ergänzungskapitel entstanden, das nicht Teil der ursprünglichen Arbeit war. Es dient dazu, einen kurzen Einblick in ein Computerspiel zu ermöglichen, das sich im Hinblick auf Feindbilder deutlich von dem in Kapitel vier dargestellten Spiel unterscheidet.

## **2. Eine Feindbild-Theorie**

Der Begriff des Feindbildes wird im Alltag eher selten verwendet, wirkt aber dennoch geläufig. Er scheint unkompliziert und in seiner Bedeutung klar zu sein. Wohl vor allem deswegen, weil er aus zwei wenig fremden und schnell verständlichen Wörtern besteht. Jeder weiß, dass der Feind derjenige ist, der mir Böses will, und dass ein Bild etwas Anschauliches ist, beziehungsweise etwas veranschaulicht. Kurz gesagt ist ein Feindbild also die (Ver-)Anschauung meines Feindes, beziehungsweise des Bösen, das man in ihm sieht.

Was auf den ersten Blick recht trivial klingt kann in der Praxis weitreichende Folgen haben. Und wenn der Begriff auch unkompliziert zu sein scheint, so ist die Entstehung und vor allem die Beseitigung eines Feindbildes alles andere als unkompliziert, wie sich im Laufe dieses Kapitels noch zeigen wird. Des Weiteren gilt es, genau abzustecken, in welchen Fällen berechtigter Weise von einem Feindbild gesprochen werden kann, was es vor allem beinhaltet und welchen Zwecken es – sowohl intendiert als auch unintendiert – dienen kann. Die schon in der Einleitung genannte und im Folgenden näher beleuchtete Feindbildtheorie von Peter Tepe stellt dabei das Grundgerüst dar (vgl. Tepe 2002).

### **2.1 Mehr oder weniger Böse**

Eines vorweg: Ein Feindbild besteht im Rahmen der hier vorgestellten Theorie nicht zwischen Einzelpersonen, sondern immer zwischen verschiedenen Gruppen von Menschen. Gegenseitigkeit ist allerdings keine notwendige Bedingung, die betroffenen Gruppen müssen sich also nicht gleichermaßen als Feinde ansehen.

Ein Feindbild zu haben bedeutet im Kern nichts anderes, als dass jedem, der der verfeindeten Gruppe angehört unabhängig von seinen Taten bestimmte Eigenschaften zugewiesen werden. Dabei handelt es sich höchstens um neutrale und größtenteils um schlechte Eigenschaften - allen voran die, böse zu sein. Die Entstehung einer solchen Überzeugung der Art „Alle, die der Gruppe X angehören, sind böse“, also die Entstehung eines Feindbildes, kann dabei verschiedene Gründe haben. Wenn Menschen etwas beispielsweise fremd und unverständlich erscheint neigen sie eher dazu, mit Skepsis und Misstrauen, als mit Neugier und Offenheit zu reagieren – wie ein Blick in die Geschichte der Menschheit (etwa auf die Hexenverfolgungen im Mittelalter) schnell zeigen kann. Evolutionär betrachtet mag Misstrauen die schlauere beziehungsweise die sichere Reaktion auf etwas Unbekanntes sein. Dieses Misstrauen kann sich allerdings schnell in Angst und schließlich in Aversion wandeln und damit die Grundlage für die Entstehung eines Feindbildes sein. Statt auf gesunde Vorsicht treffen die zum Feind oder Bösen Erklärten dann auf für sie äußerst ungesunde Aggression. Sybil Wagener beschreibt dies in ihrem Buch „Feindbilder“ mit den folgenden Worten: „Die Ursituation der Begegnung mit dem Fremden, der die Ordnung der Dinge allein durch sein Anderssein in Frage stellt, wird mit Zusammenrottung beantwortet. Indem der Fremde als Feind präsentiert wird, versetzt er die Gruppe in Aggressionsbereitschaft [...].“ (Wagener 1999, S. 27) Das Dreigestirn 'Unverständlich – Fremd – Böse' bildet dabei häufig auch die Basis für die beständige Aufrechterhaltung eines Feindbildes (nähere Ausführungen dazu folgen in Kapitel 2.2).

Fühlt man sich nicht nur durch die Fremdartigkeit der anderen bedroht, sondern wird tatsächlich angegriffen, so kann aus dieser Situation heraus ebenfalls ein Feindbild entstehen. Wenn etwa ein Land dem anderen den Krieg erklärt und es mit militärischer Gewalt besetzt, provoziert es damit natürlich seine Verurteilung durch die Angegriffenen. Eine Art Bedrohung auf ideologischer Ebene besteht dagegen im Falle miteinander unvereinbarer absoluter Wahrheitsansprüche, wie sie zum Beispiel zwischen unterschiedlichen Religionen oder auch zwischen unterschiedlichen Gesellschaftsmodellen (zum Beispiel Sozialismus und Kapitalismus) gegeben sind. Hier widerspricht das, was die eine Gruppe sagt, dem Weltverständnis der anderen Gruppe, wodurch nicht nur Empörung sondern eben auch ein Feindbild hervorgerufen werden kann.

Der Kern des Feindbildes ist ganz unabhängig von seiner Entstehungsgeschichte das in der anderen Gruppe gesehene Böse und Schädliche. Wie berechtigt oder unberechtigt diese Sicht ist spielt für die, die das Feindbild haben, solange sie es haben keine Rolle. Oder anders gesagt: sie sind absolut und unbeirrbar davon überzeugt, dass an der

Boshaftigkeit des Feindes keinerlei Zweifel möglich sind. Sehr häufig handelt es sich dabei um ein unberechtigtes Vorurteil, das schnell eine gewisse Eigendynamik entwickeln kann. So wie ein Gerücht in seiner Verbreitung oftmals immer neue Formen und Ausschmückungen annimmt können auch die Vorurteile über den Gegner bei Verbreitung des entsprechenden Feindbildes immer größer, der Feind stärker dämonisiert und mit immer schlechteren Eigenschaften assoziiert werden.

Es ist allerdings wichtig, ein Feindbild nicht als eine bloße Ansammlung von Vorurteilen misszuverstehen. Die Art von Vorurteilen, die ein Feindbild beinhaltet ist von anderer, weitgehenderer Natur, als die, auf die sich eine alltägliche Verwendung des Begriffes üblicherweise bezieht. Jemand, der beispielsweise Vorurteile gegenüber Türken hat wird zwar generell nicht sehr gerne Umgang mit ihnen haben. Prinzipiell besteht bei derartigen Vorurteilen aber durchaus die Möglichkeit ihrer Ausräumung. Mag es in vielen Fällen aufgrund der Vorbehalte auch nicht zu einer solchen kommen ist diese bei jemandem, der ein Feindbild gegen Türken hat, um ein vielfaches unwahrscheinlicher. Denn die Vorurteile, die innerhalb eines Feindbildes herrschen, sind von einer wesentlich endgültigeren Natur und damit nur äußerst schwer aus der Welt zu schaffen (was sich bei der Darstellung der schon angesprochenen beständigen Aufrechterhaltung von Feindbildern in Kapitel 2.2 noch deutlicher zeigen wird).

Hier geht es also nicht nur um die trivial erscheinende Feststellung, dass der als Feind Angesehene für böse gehalten wird. Hat man ein Feindbild von einer bestimmten Gruppe, wird deren Boshaftigkeit dagegen nicht nur als eine momentane, sondern als eine generelle verstanden. Demjenigen, der zur Gruppe des Feindes gehört wohnt sie (die Boshaftigkeit) quasi automatisch und von Geburt an inne und sie wird niemals zu tilgen sein. So zumindest die Meinung derer, die das Feindbild haben.

Eine kurze Zusammenfassung des bisher zu Tepes Theorie Gesagten:

- **Feindbilder bestehen immer zwischen Gruppen von Menschen, nicht zwischen Einzelpersonen. Letztere können höchstens stellvertretend für eine Gruppe sein (etwa Stalin als Stellvertreter des Kommunismus oder Hitler als Stellvertreter des Nationalsozialismus).**
- **Feindbilder entstehen vor allem aus a) Misstrauen gegenüber dem Fremden und Unbekannten, aus b) tatsächlicher Bedrohung und Aggression sowie aus c) miteinander unvereinbaren absoluten Wahrheitsansprüchen heraus.**

- **Ein Feindbild veranschaulicht den Gegner nicht nur als böse, dessen Boshaftigkeit wird gleichzeitig auch als angeboren, beziehungsweise als unumstößlich und permanent angesehen.**

Die Eckpfeiler der Theorie sind damit genannt. Der genaueren Betrachtung wert ist aber noch einiges mehr. Konkret handelt es sich dabei um die Unterscheidung zwischen einer einfachen und einer grundsätzlichen Gegnerschaft, um die große Hartnäckigkeit, mit der vor allem grundsätzliche Gegnerschaften beziehungsweise die in ihnen entstandenen Feindbilder bestehen bleiben, und um die Zwecke, denen ein Feindbild dienen kann.

## **2.2 Gegnerschaft, Hartnäckigkeit, Zwecke**

Eine notwendige Bedingung für die Entstehung eines Feindbildes ist die, dass eine Gegnerschaft zwischen zwei Gruppen besteht. Diese Gegnerschaft muss dabei nicht zwangsläufig auf Gegenseitigkeit beruhen, aber zumindest von einer der beiden Gruppen als akut angesehen werden. Einige Fälle, in denen eine Gegnerschaft besteht (beziehungsweise bestehen kann) wurden bereits schon genannt, so etwa die Gegnerschaft zwischen verschiedenen Glaubensrichtungen und deren jeweiligen absoluten Wahrheitsansprüchen oder auch die Gegnerschaft zwischen Besatzer und Bevölkerung des besetzten Landes. Eine Gegnerschaft kann aber auch in weniger starkem Maß gegeben sein, etwa zwischen den Fans verschiedener Fußball-Vereine oder zwischen den Vertretern verschiedener philosophischer Theorien. Daher ist es sinnvoll, zwischen einer einfachen und einer grundsätzlichen Gegnerschaft zu unterscheiden. Bei Ersterer besteht noch ein gewisser Konsensrahmen, bestimmte Grundsätze auf erster Ebene erkennen beide Gruppen an, trotz Meinungsverschiedenheiten auf zweiter Ebene. Das Handeln oder Denken der anderen wird zwar als falsch, aber nicht unbedingt als böse angesehen. Eine einfache Gegnerschaft besteht in diesem Sinne etwa zwischen der SPD und der CDU. Bei Letzterer, also bei der grundsätzlichen Gegnerschaft, ist von einem gemeinsamen Konsensrahmen nichts mehr zu spüren. Was die andere Gruppe tut und denkt wird als böse und schädlich angesehen (im extremsten Fall wird der Gegner gar dämonisiert und verteufelt). Grundsätzliche Gegnerschaft besteht beispielsweise zwischen der SPD und der NPD.

Einfache Gegnerschaften sind nach den in 2.1 abschließend genannten Eckpfeilern (vor allem dem der unumstößlichen Boshaftigkeit) eines Feindbildes also kaum geeignet, die Entstehung eines solchen im Sinne der hier verwendeten Theorie zu begünstigen, da sie dem Gegner höchstens falsches, nicht aber böses Handeln auf einer Ebene unterstellen und Raum für Konsens auf anderer Ebene lassen. Dabei ist allerdings zu bedenken, dass aus einer einfachen Gegnerschaft je nachdem, welche Entwicklung sie nimmt, durchaus eine grundsätzliche Gegnerschaft werden kann, die dann wiederum in Feindschaft und in einem Feindbild münden kann. Einfache Gegnerschaften können also ebenfalls eine wichtige Rolle in der Entstehungsgeschichte eines Feindbildes spielen. Im Mittelpunkt dieser Arbeit und der dargestellten Feindbildtheorie stehen aber klar die grundsätzlichen Gegnerschaften.

Noch ein Wort zur genaueren Unterscheidung ähnlicher Begriffe wie Feind und Feindschaft sowie Gegner und Gegnerschaft, um etwaiger Verwirrung vorzubeugen: Die Begriffe 'Gegner' und 'Gegnerschaft' kennzeichnen zunächst nur eine Konfliktsituation. Bezeichne ich jemanden dagegen als 'Feind', befinde ich mich in einer 'Feindschaft' oder habe ich ein 'Feindbild' so nimmt der dahinter stehende Konflikt weitreichendere, grundsätzlichere Dimensionen an. Meine Gegner im Sport etwa können außerhalb des Spielfeldes gute Freunde von mir sein. Sehe ich eine Gruppe aber ernsthaft als meinen Feind an, so werde ich Personen, die dieser Gruppe angehören in jeder Lebenslage mit Abneigung begegnen, solange die Feindschaft bestehen bleibt (was gerade aufgrund der Existenz von Feindbildern meist sehr hartnäckig der Fall ist). Die Begriffe Gegner und Gegnerschaft sind in diesem Sinne dem zugeordnet, was soeben als einfache Gegnerschaft bezeichnet wurde. Die Begriffe Feind, Feindschaft und Feindbild gehören dagegen eher in das Feld der beschriebenen grundsätzlichen Gegnerschaft.

Man könnte jetzt dafür plädieren, die Begriffe 'einfache Gegnerschaft' und 'grundsätzliche Gegnerschaft' fallen zu lassen und stattdessen nur von 'Gegnerschaft' und 'Feindschaft' zu sprechen. Diese gröbere Abstufung würde aber weniger dem Umstand Rechnung tragen, dass der Weg vom einem zum anderen teilweise gar nicht so weit ist und gleichzeitig wären weniger genaue Unterscheidungen möglich. So ist es denkbar, dass der eine SPD-Politiker (um beim oben genannten Beispiel zu bleiben) die NPD als seinen unverbesserlichen Feind ansieht, den es zu bekämpfen gilt, wogegen der andere SPD-Politiker sie als Feind der Demokratie (und damit nur indirekt als seinen eigenen Feind) ansieht, den man vielleicht doch noch zur Vernunft bringen kann. Grundsätzliche Gegner

der NPD sind beide, direkte Feindschaft ist aber nur bei Ersterem erkennbar. Und Letzterem bloß eine Gegnerschaft zur NPD zuzuweisen wäre weniger genau, als von einer grundsätzlichen (im Gegensatz zu einer einfachen) Gegnerschaft zu sprechen.

Um es nochmal auf den Punkt zu bringen: von einer einfachen Gegnerschaft über die grundsätzliche Gegnerschaft bis hin zur Feindschaft werden die Diskrepanzen zwischen den jeweiligen Gruppen immer größer und akuter. Gerade die beiden zuletzt genannten Konfliktsituationen sind sich dabei sehr nahe und nur in ihrem Rahmen können Feindbilder im Sinne der hier dargestellten Theorie entstehen.

Ein weiterer Aspekt, der einer genaueren Analyse lohnt, ist die schon an verschiedenen Stellen angesprochene Hartnäckigkeit, mit der sich Feindbilder in der Regel halten. Natürlich ist es wenig überraschend, dass die im Rahmen von grundsätzlichen Gegnerschaften entstehenden Feindbilder nicht so ohne weiteres verschwinden können. Schließlich gibt es starke Gegensätze auf erster Ebene, es ist also kein wirklicher Konsensrahmen vorhanden innerhalb dessen man aufeinander zugehen könnte. Erschwert wird die Situation allerdings zusätzlich durch das schon im vorangegangenen Unterpunkt genannte Dreigestirn „Fremd – Unverständlich – Böse“. Wenn der Feind mir fremd ist, sein Handeln Unverständnis (beziehungsweise völlig Missbilligung) in mir hervorruft und ich ihn für grundsätzlich böse halte, dann besteht von meiner Seite auch keinerlei Interesse daran, auf ihn zuzugehen. Wer unumstößlich böse ist, der wird dies für immer bleiben und damit auch immer eine Bedrohung für mich beziehungsweise für meine Gruppe sein. Der Versuch, das Feindbild 'aufzuweichen' könnte sogar zusätzliche Gefahren bergen. Die Angst vor eben diesen Gefahren kann schnell verhindern, dass Schritte aufeinander zu gemacht werden. Selbst wenn die eine Gruppe gar nicht für den Feind gehalten werden möchte und versucht, das (Feind-)Bild von sich abzuschwächen, führt dies längst nicht immer zu dem gewünschten Ergebnis. Denn die andere Gruppe sieht schließlich aufgrund des Feindbildes soviel Böses im vermeintlichen Feind, dass jeder Annäherungsversuch sogar als hinterlistige Täuschung angesehen werden könnte und damit die Fronten im schlimmsten Fall eher noch verhärtet, als sie aufzulösen. Wenn es also erst einmal soweit gekommen ist, dass ein Feindbild besteht wird es äußerst schwierig sein, dieses wieder aufzulösen.

Zu guter Letzt sei noch ein Blick auf die Zwecke, denen Feindbilder dienen können, geworfen. Es geht bei ihnen meist nicht nur einfach darum, eine bestimmte Gruppe an den

Pranger zu stellen, beziehungsweise zu verteufeln. Es geht nicht nur darum, die eigene Gruppe als die Guten und die verfeindete Gruppe als die Bösen darzustellen. Denn indem man eben dieses tut, sorgt man zugleich potentiell auch für einen stärkeren Zusammenhalt innerhalb der eigenen Gruppe, getreu dem Motto 'Gemeinsam sind wir stark' - und können gegen das Böse bestehen. Vor allem in einer akuten Bedrohungssituation kann ein Feindbild so gegebenenfalls für eine bessere Mobilisation der Kräfte einer Gruppe sorgen. Man kämpft nicht alleine gegen einen Aggressor, sondern gemeinsam und im Namen des Guten gegen das unverbesserliche Böse, das da über das eigene Land und vielleicht sogar die ganze Welt zu kommen droht. Wenn ein Land das andere besetzt ist dies eher als 'natürlicher' (im Sinne von 'nicht bewusst hervorgerufener') Vorgang zu sehen. Der Feind gibt sich dann schließlich klar zur erkennen und es gilt, die eigene Haut (beziehungsweise die des Heimatlandes) zu retten. Wie mit beispielhaftem Blick auf das Dritte Reich deutlich wird, kann ein solches Feindbild aber auch schon in Friedenszeiten zur Mobilisation von Kräften dienen und schließlich zum Krieg führen. Die so genannte „Endlösung der Judenfrage“ (vgl. Reitlinger 1979, S. 3) war eine der Hauptmotivationen für Hitler und den letztlich von ihm angeführten grausamen Feldzug gegen die Juden (vgl. Klöss 1967, S. 27) und die Hetze gegen das Judentum ein wichtiger Teil von Goebbels' Propaganda (vgl. Bramsted 1971, S. 497, S. 512). Der durch das Feindbild Jude hervorgerufene Eindruck der ständigen Bedrohung half dabei, den Krieg zu rechtfertigen beziehungsweise als notwendig erscheinen zu lassen. Juden gab es schließlich überall auf der Welt.

Dieses Feindbild bestand bekannter Weise schon lange Zeit vor dem dritten Reich. Auch als es noch nicht zur Vernichtung des gesamten Judentums beitragen sollte, war es für andere Gruppen (für Nicht-Juden) bereits in verschiedener Hinsicht zweckdienlich (und für die Juden selbst damit äußerst schädlich). Zum einen war für grausame Taten sehr schnell ein Sündenbock gefunden. Man musste sich nicht die Mühe machen, nach dem wahren Täter zu suchen oder konnte die eigene Untat einfach verschleiern, indem man einem Juden die Schuld in die Schuhe geschoben hat (wer würde schon daran zweifeln, dass dieses vermeintlich von Natur aus böse Wesen die unrechte Tat begangen hat?).

Ein weiterer Zweck, den das Feindbild Jude erfüllte, war der, das lange Zeit als sündig angesehene Geschäft mit dem Geld auf jene Gruppe zu verlagern, die nach Meinung vieler ohnehin die Sünde in sich trug. Und wer seine Schulden einmal nicht begleichen wollte, hatte wohl weitaus weniger Schwierigkeiten, dies bei einem jüdischen Verleiher durchzusetzen, als bei einem nicht-jüdischen.

Wie hier vor allem am Beispiel des Feindbildes vom Judentum, das lange Zeit sehr verbreitet war, deutlich wird, kann ein Feindbild auf verschiedene Weise bestimmten Zwecken dienen, beziehungsweise die Situation oder Stellung der eigenen Gruppe verbessern oder stärken. Fassen wir einige dieser Zwecke noch einmal zusammen:

- **Stärkung des Zusammenhaltes der eigenen Gruppe durch die klare Abgrenzung von der bösen verfeindeten Gruppe**
- **Mobilisation von Kräften für den Kampf gegen den Feind**
- **Nutzung des Feindes als Sündenbock (für begangene Verbrechen, für schlechte Ernten, für Naturkatastrophen, usw.)**
- **Ermöglichung der materiellen Ausbeutung des Feindes (Verbrechen gegen ihn sind schließlich gar keine, weil er nicht wirklich als Mensch angesehen wird, sondern das Böse verkörpert)**

Das, was auf den ersten Blick vielleicht als zweckfreie, prinzipielle Angelegenheit erscheint wird so in ein anderes, noch dunkleres Licht gerückt.

## Übergang

In der Hoffnung und gleichzeitig auch Überzeugung, ein scharfes Bild dessen, was ein Feindbild im Sinne der Theorie Tepes ist, gezeichnet zu haben, geht diese Arbeit nun zu ihrem inhaltlichen Schwerpunkt über. Die genannte Theorie wurde dabei ganz bewusst als Grundlage gewählt, da ich sie als sehr plausibel und präzise einschätze. Ich muss aber gleich an dieser Stelle einräumen, dass eine gewisse Problematik darin besteht, das Auftreten von Feindbildern nach Tepes Theorie mit dem Themenbereich PC-Spiele zu kombinieren. Ganz konkret geht es dabei um die in Kapitel 2.2 dargestellte Unterscheidung zwischen einer einfachen und einer grundsätzlichen Gegnerschaft. Lässt sich im Rahmen einer virtuellen Welt, wie sie in einem PC-Spiel gegeben ist, überhaupt plausibel von einer grundsätzlichen Gegnerschaft sprechen? Wenn nicht, ist es dann zumindest möglich, die Auswirkungen einer in der realen Welt bestehenden grundsätzlichen Gegnerschaft für den Zweck eines Spiels nutzbar zu machen?

Eines war und ist von Beginn an klar: so eindeutige Feindbilder (und vor allem so drastische Auswirkungen von ihnen), wie sie zum Beispiel im Dritten Reich bestanden haben, werden sich in dem im Folgenden hauptsächlich beleuchteten Bereich nur in Ausnahmefällen finden lassen. Nichtsdestotrotz scheint mir eine exemplarische Analyse eines PC-Spieles mit Hilfe der beschriebenen Feindbild-Theorie eine fruchtbare und erhellende Arbeit zu sein, die einige neue Perspektiven zu öffnen geeignet ist.

### **3. Die Welt der Spiele**

Genauer gesagt: die Welt der PC-Spiele. Sie ist für mich eine alles andere als fremde Welt, da ich seit fast 15 Jahren selbst regelmäßig PC-Spiele aller Art spiele (ich habe wenig Erfahrung mit anderen Spiele-Plattformen als dem PC, aus praktischen Gründen bleiben sie in dieser Arbeit daher außen vor). Viele Jahre länger gibt es PC-Spiele schon und nicht erst seit den Anschlägen von Erfurt, Emsdetten und Winnenden sind sie immer häufiger auch Objekt der Forschung. Mal im Rahmen der Psychologie (die Fragestellung, ob PC-Spiele aggressiv machen können ist dabei zum Beispiel eine sehr beliebte), mal auch mit wirtschaftlichen Hintergrund (so habe ich selbst erst kürzlich an einer Befragung zur Wahrnehmung von Bandenwerbung in einem Fußballspiel teilgenommen). Mithilfe einer Feindbild-Theorie ist sie, die Welt der PC-Spiele, bisher allerdings wohl eher selten analysiert worden. Die Fragen, die dabei entstehen können sind vielfältig. Tauchen Feindbilder überhaupt in PC-Spielen auf? Wenn ja, wie sehen sie aus, mit welchen Mitteln werden sie dargestellt? Und sind sie geeignet, die Motivation des Spielers zu beeinflussen? Wenn nicht, welche Gründe könnte es dafür geben?

Zur Beantwortung dieser und ähnlicher Fragen ist eine konkrete Untersuchung natürlich unerlässlich. Die dafür notwendige Wahl eines geeigneten Forschungsobjektes wird in diesem Kapitel entlang einiger in die Thematik einführender Worte beschrieben und begründet.

## 3.1 Genre-Auswahl

Wie in jedem anderen Spiel geht es auch in PC-Spielen letztlich immer darum, zu gewinnen beziehungsweise Erfolg zu haben. Der Rahmen, in dem man spielt, die Mittel, die man innerhalb der fiktiven Spielwelt verwendet und der Gegner, den man dabei hat, variieren sehr stark von Genre zu Genre und von Spiel zu Spiel. Und so, wie es in Filmen oder Büchern verschiedene Szenarios gibt beschäftigen sich auch PC-Spiele mit den unterschiedlichsten Themen. Vom zweiten Weltkrieg über die Formel 1 bis hin zu Science-Fiction-Szenarios ist so gut wie alles Denkbare vertreten. Der Gegner wird dabei entweder vom PC selbst (also von der künstlichen Intelligenz) oder von anderen Menschen gesteuert. Manchmal ist auch nur die Zeit der Gegner.

Einige Genres und Spiele eignen sich offensichtlich kaum für eine Analyse im Rahmen der Feindbild-Theorie. Vor allem solche, in denen - wie gerade genannt - die Zeit der Gegner ist. Wenn man etwa in einem Rennspiel versucht, die beste Rundenzeit hinzulegen wird die Suche nach einem Feindbild mit hoher Wahrscheinlichkeit vergeblich sein. Vielversprechender sind Spiele, in denen man sich gegen einen greifbaren (beziehungsweise sichtbaren) Gegner wendet (unabhängig davon, ob er vom PC oder von einem Menschen gesteuert wird), wo offene Konfrontation auf dem Bildschirm dargestellt wird. Besonders deutlich ist diese meist in den so genannten First-Person-Shootern. Deswegen beschränkt sich die weitergehende Betrachtung der Welt der Spiele (ohne ihrer Vielfalt Unrecht tun zu wollen) auf eben dieses Genre.

### Die First-Person-Shooter

Im Genre der so genannten First-Person-Shooter (oft auch Ego-Shooter genannt) ist der Name Programm, beziehungsweise Spiel. Man sieht die Welt um sich herum in solchen Spielen aus der Ich-Perspektive der Figur, die man steuert - quasi so, wie man auch die echte Welt sieht. Je nachdem, in welchem Szenario die Handlung stattfindet betrachtet man auf dem Bildschirm das, was die Augen eines Soldaten, eines Rebellen oder ähnlicher Figuren sehen. Meist ist dies eine sehr feindliche Umwelt. Eben weil sie so feindlich ist, gilt es in solchen Spielen den Großteil der Zeit über, sich mit Waffengewalt gegen Angriffe zur Wehr zu setzen. Der Lauf der Waffe sowie die Hände der Figur, die man spielt (die auch die Waffe halten) sind in der Regel im Blickfeld (beziehungsweise auf

dem Bildschirm) zu sehen. Der PC-Spieler steuert seine Spielfigur mit den Tasten des Keyboards vor, zurück, nach links und nach rechts. Über die Bewegung der Maus blickt er sich um und mittels der Tasten der Maus (bevorzugt mittels der linken) wird die Waffe virtuell abgefeuert. Damit sind zwar beileibe nicht alle Bewegungs- und Handlungsmöglichkeiten des Spielers aufgeführt (so kann man in vielen Spielen beispielsweise auch noch springen, klettern, Schalter auslösen, Türen öffnen und ähnliches), die genannten, für den Einblick in die Art des Spielerlebnisses wichtigsten Punkte sollen an dieser Stelle aber genügen.

Durch die gewählte Perspektive, eben die Ich-Perspektive, entsteht in First-Person-Shootern potentiell die stärkste Identifikation mit der Spielfigur. Optisch besteht keinerlei Distanz, auf gewisse Weise „verschmilzt“ man sozusagen mit ihr. Die Situation akuter Bedrohung, die in aller Regel vorliegt kann dabei zu einer Intensivierung der Identifikation führen. Es gilt nicht bloß, die Haut der gesteuerten Figur, sondern quasi die eigene Haut zu retten. Da es außerdem sehr oft der Fall ist, dass man nicht alleine, sondern als Teil einer Gruppe (zum Beispiel als Teil der Alliierten bei der Landung in der Normandie 1944) agiert, kann die Identifikation mit der Spielfigur gleichzeitig auch eine Identifikation mit der jeweiligen Gruppe, der sie angehört, bedeuten. Man kämpft nicht alleine für sich, sondern mit vielen „Gleichgesinnten“ gemeinsam gegen den Feind. Es scheint sehr plausibel zu sein, dass ein innerhalb der Spielwelt propagiertes Feindbild diese Identifikation zusätzlich zu verstärken geeignet ist, wodurch das Spielerlebnis intensiver und damit auch attraktiver werden könnte. Kommen wir zur Auswahl des für eine entsprechende Überprüfung nötigen Untersuchungsobjekts.

## **3.2 Spiel-Auswahl**

Trotz der Beschränkung auf PC-Spiele und das Genre First-Person-Shooter bleibt die Auswahl an entsprechenden Spielen immens groß. Das liegt zum einen daran, dass seit den 1980er Jahren PC-Spiele entwickelt werden und zum anderen daran, dass dieses Genre sehr beliebt ist. Man hat als Spiele-Entwickler also eine besonders große potentielle Käuferschaft, wenn man es wählt. Was entsprechend dazu führt, dass diese Wahl besonders häufig getroffen wird. Um dies zu verdeutlichen, sind im Folgenden beispielhaft

Zahlen einer der größten deutschsprachigen Spiele-Internetseiten, namentlich [www.4players.de](http://www.4players.de), aufgeführt (4players.de, 2008):

In einem Zeitraum von über acht Jahren (30.07.2000 bis 01.10.2008) wurden dort insgesamt 1355 PC-Spiele getestet, eingeteilt in 8 Haupt- und 41 Untergenres. First-Person-Shooter sind ein Untergenre des Hauptgenres Action. Mehr als ein Viertel aller getesteten Spiele entstammt diesem Hauptgenre (~27,5 % bzw. 373 Spiele), über zehn Prozent aller getesteten Titel sind First-Person-Shooter (~11,3 % bzw. 153 Spiele). Würde man die verbleibenden 1202 Spiele gleichmäßig auf die 40 anderen Untergenres verteilen (was natürlich nicht der tatsächlichen Verteilung entspricht), würden sie jeweils nur ~2,2 % aller Titel ausmachen.

Diese Zahlen, die zugegebenermaßen so ausgewählt wurden, dass sie der oben gemachten Aussage, dass First-Person-Shooter ein sehr beliebtes Genre sind, entsprechen, kann man dabei nicht als gänzlich repräsentativ ansehen. Zum einen werden ja bereits seit viel längerer Zeit, als [4players](http://www.4players.de) Tests durchführt PC-Spiele entwickelt. Zum anderen wird dort kaum jedes einzelne seit Mitte 2000 erschienene PC-Spiel getestet worden sein. Nichtsdestotrotz deuten die Zahlen auf eine aktuelle Dominanz des in dieser Arbeit vertretenen Genres hin, was dessen Wahl aus meiner Sicht zusätzlich zu den in 3.1. gemachten Ausführungen legitimiert. Denn diese Dominanz ermöglicht nicht nur eine größere Auswahl bei der Suche nach sinnvollen Untersuchungsobjekten, sondern lässt gegebenenfalls auch bei der Interpretation der Untersuchungsergebnisse weitgehendere Rückschlüsse zu, als dies bei der Wahl eines Nischen-Genres wohl möglich gewesen wäre (was natürlich zum Ende der Arbeit hin noch zu diskutieren sein wird). Nun aber zurück zum konkreten Selektionsverfahren des darzustellenden Beispiels.

Bei der Suche nach potentiell interessanten Untersuchungsobjekten kam mir meine privat gemachte Erfahrung im Bereich der PC-Spiele zu Gute. Da hier ohnehin keine statistisch repräsentative Aussage über alle Spiele gemacht werden kann (wofür eine umfassende Analyse sehr vieler Spiele nötig wäre, was auch der Abschluss dieser Arbeit noch einmal aufgreifen wird), schien es legitim zu sein, diese Erfahrung bei der Einschränkung auf ein übersichtlicheres Kandidatenfeld zu verwenden. Wichtig für die weitergehende Auswahl waren vor allem die folgenden Fragen:

- 1. Gibt es klar von einander getrennte feindliche Gruppierungen mit besonders gegensätzlichen Motiven (beziehungsweise als klar diesen Gruppen zugehörig herausgestellte Einzelpersonen), die gegeneinander antreten?**
- 2. Bietet sich das Szenario besonders für die Darstellung von Feindbildern an?**
- 3. Finden sich auch bei näherer Betrachtung im Rahmen der Feindbildtheorie untersuchenswerte Darstellungen?**

Grundsätzlich ist festzuhalten, dass Frage eins für die meisten First-Person-Shooter mit „Ja“ beantwortet werden kann. Kampf ist schließlich eines ihrer zentralen Elemente. Und der setzt Konfliktsituationen voraus, die in den allermeisten Fällen durch gegensätzliche Motive bei verschiedenen Parteien entstanden und gekennzeichnet sind.

Nichtsdestotrotz tritt die Gegensätzlichkeit der Motive dabei nicht immer in gleich starkem Maß in den Vordergrund. Sie ist auch nicht immer in gleich starkem Maß vorhanden. Und je nachdem, um welche Motive es sich handelt, ist die Entwicklung eines Feindbildes mal sehr gut denkbar und mal eher schwierig. Die Auswirkungen einer mit Blick auf den Gewinn von Territorium begonnenen Aggression sind zwar zunächst die gleichen, wie die einer zur Vernichtung des vermeintlich Bösen begonnenen, nämlich der Kampf. Aber die Darstellung des Feindes wird dabei mit großer Sicherheit sehr stark variieren, ebenso wie die Art des Kampfes. Durch die einfach mögliche Überprüfung der im Spiel rivalisierenden Parteien und ihrer Motive<sup>1</sup> waren Rückschlüsse auf die Intensität des Konfliktes (beziehungsweise seiner Darstellung) möglich und so ließen sich schnell besonders viel versprechende Kandidaten ausmachen.

Dabei war auch der in Frage zwei angesprochene Aspekt des Szenarios folgendermaßen hilfreich: Aus meiner Perspektive bietet sich der Einsatz von Feindbildern eher bei der Realität entnommenen Szenarios (wie etwa dem zweiten Weltkrieg) an, da die Hintergründe und die kämpfenden Parteien dem Spieler hier bereits geläufig sind (oder zumindest sein können). Stellt ein Spiel einen Konflikt zwischen Menschen dar, die fiktive Nationalitäten haben oder fiktiven Gruppierungen angehören, muss der Spieler erst in das Szenario eingeführt werden - eine potentielle Hürde bei der Identifizierung mit der/den zu steuernden Person/en (die bei bereits bekannten Verhältnissen so nicht auftritt). Und damit auch eine Hürde für den effektiven Einsatz von Feindbildern. Ein drastisches Beispiel wäre

---

<sup>1</sup> Darüber wird meist schon auf der Rückseite der Verpackung des Spiels aufgeklärt.

ein Spiel, in dem man die Rolle von die Erde überfallenden Außerirdischen (zum Beispiel im Stil von 'Krieg der Welten') übernimmt. Man würde sich wahrscheinlich schwer damit tun, immer wieder mit einem 'Feindbild Mensch' konfrontiert zu sein. Damit soll allerdings nicht gesagt werden, dass in komplett fiktiven Szenarios keine Feindbild-Darstellung denkbar wären. Die Suche nach geeigneten Untersuchungsobjekten schien in den realen Szenarios nur aussichtsreicher zu sein.

Die Unterscheidung zwischen realen und fiktiven Szenarios allein stellte allerdings noch keine allzu große Einschränkung bei der Auswahl dar, weil sich viele Spiele realer Szenarios bedienen. Zusätzlich schien es sinnvoll, den Blick auf solche realen Szenarien zu lenken, bei denen auch in Wirklichkeit starke Feindbilder existieren oder existierten (wie beispielsweise im zweiten Weltkrieg oder im Konflikt zwischen Ost und West bzw. zwischen Kapitalismus und Kommunismus). Aus den so gefundenen potentiellen Untersuchungsobjekten, die mithilfe der dritten Frage endgültig auf ihre Tauglichkeit überprüft wurden, fiel die Wahl letztlich auf das Spiel *Wolfenstein 3D*.

## 4. Der First-Person-Shooter *Wolfenstein 3D*

Nach einigem 'ab ovo' heißt es nun also 'in medias res': Das PC-Spiel *Wolfenstein 3D* wird detailliert untersucht und dargestellt. Erschienen ist es 1992. Damals präsentierten sich die meisten Spiele hauptsächlich in 2D, was erklärt, warum bei *Wolfenstein* die Dreidimensionalität schon im Namen besonders hervorgehoben wird. Zuvor gab es meist nur 'platte' Welten zu sehen. *Wolfenstein 3D* war eines der ersten Spiele überhaupt, das es dem Spieler dank einer dreidimensional wirkenden Umgebung ermöglichte, die Welt quasi wie aus den Augen der Figur, die er steuert, zu bestaunen. Beim Staunen bleibt es dabei allerdings nichts, man muss sich anhand verschiedener Waffen mit Feuerkraft gegen zahlreiche Feinde zur Wehr setzen. Das war damals ebenfalls ziemlich neu, *Wolfenstein 3D* war also auch einer der ersten First-Person-Shooter überhaupt.

Hintergrund des Spiels ist der zweite Weltkrieg, in dem man die Geschicke eines amerikanischen Soldaten polnischer Herkunft mit dem Namen William 'B.J.' Blazkowicz lenkt. Erstes Ziel ist es, sich aus der Gefangenschaft im deutschen Schloss *Wolfenstein* zu befreien. Später kämpft man auch an anderen Orten gegen das Nazi-Regime und seine Pläne. Dazu gilt es, sich durch verschiedene Ebenen (auch Levels genannt) zu kämpfen.

Dies geschieht größtenteils auf den in 3.1 beschriebenen Wegen. Man steuert die Spielfigur mit der Tastatur nach vorne, hinten, links oder rechts. In der Mitte des Bildschirms sieht man den Lauf der Waffe. Zeigt er auf einen Feind, feuert man per Tastendruck auf ihn. Hauptsächlich auf diese Art kämpft man sich durch allerhand Räume, bis man schließlich den Ausgang zur nächsten Ebene gefunden hat, der in einigen Fällen von besonders starken Gegnern bewacht wird.

In diesem Teil der Arbeit soll geklärt werden, ob in *Wolfenstein 3D* Feindbilder zu finden sind. Im Vordergrund steht dabei unter anderem die Beantwortung dieser (schon in der Einleitung genannten) Fragen: Wie werden die Feinde im Spiel dargestellt? Wie wird mit ihnen umgegangen? Wie wird der Kampf gerechtfertigt? Und wie wird der Spieler motiviert?

Eine Beschreibung davon, wie die Feinde, denen man in *Wolfenstein 3D* begegnet dargestellt werden schließt sich diesem kurzen Hinweis an: Im Folgenden findet sowohl das Wort 'Gegner' als auch das Wort 'Feind' Verwendung. Gemeint ist damit stets das Gleiche: die Spielfiguren, die sich dem Spieler selbst virtuell in den Weg stellen und die es zu bekämpfen gilt. Die Worte werden also synonym verwendet, um für eine größere sprachliche Varianz zu sorgen und sind nicht wertend (etwa im Sinne von 'Hier liegt ein Feindbild vor') zu verstehen.

## 4.1 Gegner im Spiel

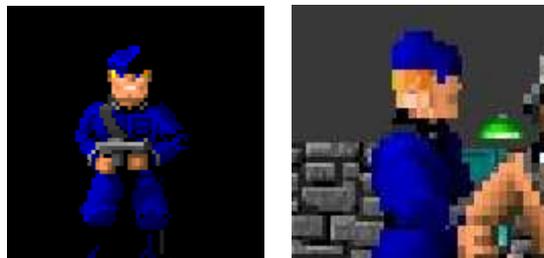
Bei den Gegnern handelt es sich bis auf wenige Ausnahmen (namentlich die Schäferhunde und Zombiesoldaten - später mehr zu ihnen) stets um Nazis. Es gibt Standardgegner, die immer wieder auftauchen und exakt gleich aussehen und so genannte Endgegner, denen man jeweils nur ein einziges Mal im Spiel begegnet. Diese Einteilung ist auch heute noch gebräuchlich (die Standardgegner sehen allerdings nicht mehr alle wie Klone aus, optisch wird hier mittlerweile meist stärker variiert – auch dank der heutzutage größeren technischen Möglichkeiten). Kommen wir zum ersten (Standard-) Gegner-Typ:

### Der einfache Soldat



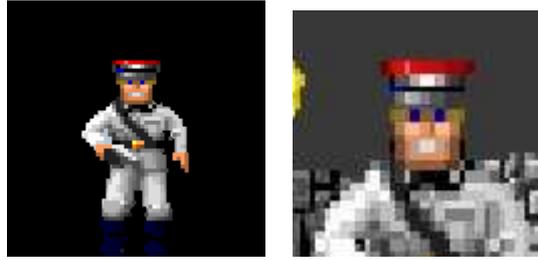
Mit am häufigsten hat man es mit einfachen Soldaten in braunen Uniformen zu tun. Sie sind mit einer Pistole bewaffnet, tragen einen grauen Helm und gehören zu den leicht zu besiegenden Gegnern. Neben der (SA-)typischen braunen Uniform (vgl. Bennecke 1962, S. 125) fallen die blonden Haare und blauen Augen der Soldaten auf (erstere kann man allerdings nur beim virtuellen Tod der Soldaten erkennen). Diese Merkmale weisen interessanter Weise fast alle Gegner in *Wolfenstein 3D* auf. Hier haben sich die Programmierer wohl des mit den Nazis verbundenen Idealtypus des nordisch-germanischen Ariers (oder auch Herrenmenschen) bedient (Vgl. Adam 1983, S. 32f). Der Gesichtsausdruck der einfachen Soldaten wirkt – sofern man das bei der recht simplen Darstellung sagen kann – eher ängstlich oder zumindest wenig bedrohlich.

### Der SS-Soldat



Wesentlich schwerer zu besiegen sind die Schutzstaffel-Soldaten. Sie sind von der Statur her größer und tragen eine blaue statt einer braunen Uniform. Haare und Augen sind wie bei den einfachen Soldaten blond und blau, statt eines Helmes tragen sie aber nur eine Mütze (die ihrer im Vergleich zu den einfachen Soldaten größeren Widerstandsfähigkeit keinerlei Abbruch tut). Sie scheinen ihre Zähne zu zeigen, was sie grimmig und angriffslustig wirken lässt. Der größeren Angriffslust entsprechend tragen sie eine stärkere Waffe als die einfachen Soldaten, genauer gesagt ein Maschinengewehr.

### Der Offizier



Von höherem militärischem Rang ist der dritte Standardgegner, der Offizier. Größere Gefahr als ein Schutzstaffel-Soldat stellt er aber nicht dar. Vor allem, weil er nur mit einer Pistole bewaffnet ist. Seine Uniform ist weiß, eine Offiziersmütze ziert seinen Kopf. Der Gesichtsausdruck entspricht eher dem der Schutzstaffel-Soldaten, als dem der einfachen Soldaten, sprich: die Offiziere wirken grimmig und böse. Bei Haar- und Augenfarbe gibt es keine Überraschungen, auch dieser Gegner ist blond und blauäugig.

### Deutscher Schäferhund und Zombie-Soldat



Bei der Suche nach Feindbildern in PC-Spielen weniger bedeutsam muten die verbleibenden beiden Standardgegner an, einer Erwähnung wert sind sie dennoch. Der abgerichtete Hund entspricht optisch am ehesten dem deutschen Schäferhund. Aufgrund des Szenarios war dies sicher die naheliegendste Wahl für die Programmierer. Außerdem hat man es in einem Level mit von den Nazis geschaffenen Zombie-Soldaten zu tun. Diese haben weiße Haut, rote Augen und tragen eine grüne Uniform. Bewaffnet sind sie mit einer Pistole, die in ihrem Bauch eingebaut ist und die sie durch Senken und Heben ihre Arme abfeuern. Durch die Einfügung dieses rein fiktiven Gegner-Typs haben die Programmierer möglicher Weise dem viel dokumentierten Umstand, dass die Nationalsozialisten gerade zum Ende des Krieges auf der Suche nach einer Art Wunderwaffe waren, um doch noch siegen zu können (vgl. Hahn 1987, S. 130ff, S.178, S. 182f) Rechnung getragen.

Kommen wir zu den jeweils nur einmal im Spiel auftauchenden Endgegnern. Vorab sei gleich gesagt, dass diese im Gegensatz zu den Standardgegnern durch überproportional große Waffen und teils futuristische Rüstungen oftmals besonders überzogen wirken. Trotz der klar der Realität entnommenen Vorbilder und Klischees will das Spiel sich selbst, beziehungsweise das in ihm zu bekämpfende Böse offenbar nicht ganz ernst nehmen, wie am Ende dieses Abschnitts noch deutlicher werden wird. Aber zunächst zum ersten Endgegner:

### Hans Grosse



Dieser hat einen für die damalige Zeit typisch deutschen Namen, was wenig verwunderlich ist. Genau wie seine Haar- und Augenfarbe: blond und blau. Er ist, wie alle Endgegner, deutlich größer als die Standardgegner und deutlich besser bewaffnet. Gleich zwei überproportional große (zumindest für die im obigen Bild zu sehende Art des Tragens) Maschinengewehre führt er mit sich und stellt so die erste im doppelten Sinne große Herausforderung im Spiel dar. Dementsprechend fällt auch sein Blick äußerst aggressiv aus.

### Dr. Schabbs



Dr. Schabbs ist der zweite Endgegner. Er hat graue Haare, trägt einen weißen, mit Blutflecken übersäten Kittel und benutzt Spritzen als Wurfgeschosse. Die Erschaffung der weiter oben dargestellten Zombies geht auf sein Konto. Er steht womöglich stellvertretend für die berüchtigten Ärzte des Dritten Reichs, die unter anderem durch den „Dr. Auschwitz“

genannten Josef Mengele und seine grausamen Selektionen und Experimente an KZ-Häftlingen zu zweifelhafter Berühmtheit gelangten (vgl. Lifton 1988, S. 393ff).

### Adolf Hitler



Außergewöhnlicherweise trifft man in *Wolfenstein 3D* auch auf Adolf Hitler selbst. Es ist eines von ganz wenigen Spielen, in denen dies geschieht. Hitler begegnet dem Spieler dabei in drei Formen: zunächst als eine Art 'Hitler-Geist', der einen größtenteils schwarzen, aber auch etwas rot-goldenen Umhang trägt, durch die Räume schwebt und mit Feuerbällen wirft. Neben den Zombies sind diese Geister der zweite rein fiktive Typ von Gegnern<sup>1</sup>. Hat man sich der Geister entledigt trifft man schließlich auf den 'Führer' selbst, der zunächst in eine Art Roboteranzug, der über vier Maschinengewehre verfügt, gekleidet ist. Auch das wirkt äußerst überzogen und fiktional. Hat man den Anzug einmal zerstört trägt Hitler die typische braune Uniform nebst den bereits von Hans Grosse in ähnlicher Form bekannten zwei Maschinengewehren.

### Otto "The Poisonmaker" Giftmacher



Spontan hätte man wohl vermutet, dass der Kampf mit Adolf Hitler der letzte sein wird, dem ist aber nicht so. Die Geschichte des Spiels erzählt von dem fiktiven Plan der Nazis,

---

<sup>1</sup> Da man es nicht nur mit einem einzigen, sondern mit mehreren 'Hitler-Geistern' zu tun bekommt, hätte man sie auch unter den Standardgegnern auflisten können. Aufgrund ihrer klaren Zugehörigkeit zum Endgegner Adolf Hitler schien mir ihre Erwähnung an dieser Stelle allerdings mindestens ebenso sinnvoll.

einen so genannten „Giftkrieg“ oder „Poison War“ mit chemischen Waffen zu starten. Der Wissenschaftler hinter der Entwicklung dieser Waffen ist jener im obigen Bild zu sehender Otto Giftmacher. Er trägt eine weiße Uniform und ist mit einer Art Raketenwerfer bewaffnet. Wie Doktor Schabbs ist auch dieser Endgegner weniger in seiner Optik auffällig, als in seiner Funktion. Was bei der Beschreibung der von Schabbs erschaffenen Zombiesoldaten schon erwähnt wurde, nämlich der von den Nazis unternommene Versuch, eine besonders starke Waffe zu schaffen, um den Krieg doch noch gewinnen zu können, findet sich in Form der chemischen Waffen schließlich auch bei Giftmacher wieder.

### Gretel Grosse



Nachdem man Otto Giftmacher besiegt hat gilt es, die Pläne zur Herstellung der chemischen Waffen zur vernichten. Letzte Bewachungsinstanz ist dabei die Endgegnerin Gretel Grosse, die Schwester des weiter oben schon dargestellten Hans Grosse. Natürlich hat auch sie blonde Haare und blaue Augen sowie zwei mehr als großkalibrige Waffen. Außerdem eine Erwähnung wert sind ihre Zöpfe, die in ihrer braven (zum damaligen Frauenbild in Deutschland sehr passenden) Ausstrahlung einen Kontrast zum wütenden Blick Gretels darstellen.

### General „Fat Face“ Fettgesicht



Der letzte Endgegner ist der für die Planung und Ausführung des Giftkriegs auch nach dem Tod Hitlers noch aktiv verantwortliche General Fettgesicht. Seinem Namen entsprechend wirkt General Fettgesicht sehr füllig, dem bisher Gesehenen entsprechend hat

er blonde Haare und blaue Augen. Auch seine Uniform ist braun, bewaffnet ist er sowohl mit einem Raketenwerfer als auch mit einem Maschinengewehr. Nicht nur durch die Kombination zweier verschiedener Waffentypen, sondern auch durch seine große Widerstandsfähigkeit stellt er eine der größten Herausforderungen im Spiel da (wie es beim letzten Gegner eines Spiels auch heute noch üblich ist). Der Name „General Fettgesicht“ bestätigt dabei den schon an vielen anderen Stellen gewonnenen Eindruck, dass das Böse in *Wolfenstein 3D* nicht nur bekämpft, sondern auch ins Lächerliche gezogen wird.

Dazu passt, dass das Spiel für die amüsant anmutenden Äußerungen der einzelnen Gegner berühmt ist. Diese bekommt man immer dann zu hören wenn man entdeckt wird oder aber den Feind getötet hat. Der einfache Soldat sagt im ersten Fall zum Beispiel „Achtung!“, der SS-Soldat „Schutzstaffel“ und Adolf Hitler in einer Mischung aus Deutsch und Englisch „Die, Allied Schweinhund“. Tötet man ihn richtet er einen letzten Gruß an Eva Braun: „Eva, auf Wiedersehen“ lautet dieser. Dabei ist nicht nur das, was gesagt wird komisch, sondern auch, wie es gesagt wird. Die Sprüche sind nämlich alle mit einem eigentlich völlig unpassenden amerikanischen Akzent zu hören, da das Spiel in den USA entwickelt wurde und die Sprecher (wenn es denn überhaupt mehrere waren) US-Amerikaner waren.<sup>1</sup> Diese wenigen Äußerungen der Gegner sind übrigens die einzigen im Spiel zu findenden gesprochenen Worte. Den geschriebenen Worten wenden wir uns im nächsten Abschnitt zu.

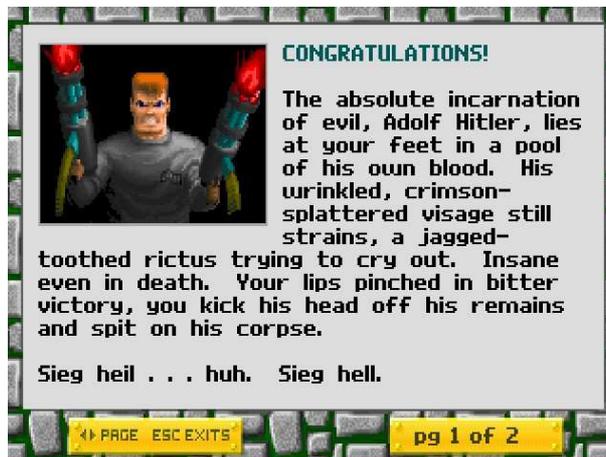
## 4.2 Texte im Spiel

Die Fragen nach der Motivierung des Spielers und der Rechtfertigung des Kampfes lenken den Blick auf die Texte in *Wolfenstein 3D*. Bevor der erste Schritt in der Spielwelt gemacht werden kann muss, dem Spieler erklärt werden, was er tun muss und warum er es tun

---

<sup>1</sup> Teilweise ist durch den Akzent sogar kaum noch verständlich, was eigentlich gesagt wird. Auch das macht einen Teil der Komik dabei aus. Es ist allerdings anzunehmen, dass die Programmierer gar keine andere Wahl hatten, als auf amerikanische Sprecher zurückzugreifen, beziehungsweise die Vertonung selbst zu übernehmen. Heutzutage ist in den Budgets von Entwicklerstudios meist ein nicht geringer Teil des zur Verfügung stehenden Geldes für die Lokalisierung des Spiels in aller Herren Ländern einplant. Natürlich inklusive der Übersetzung aller geschriebenen und gesprochenen Texte in die jeweilige Landessprache. Das war 1992, also im Erscheinungsjahr von *Wolfenstein 3D*, längst noch nicht immer der Fall.

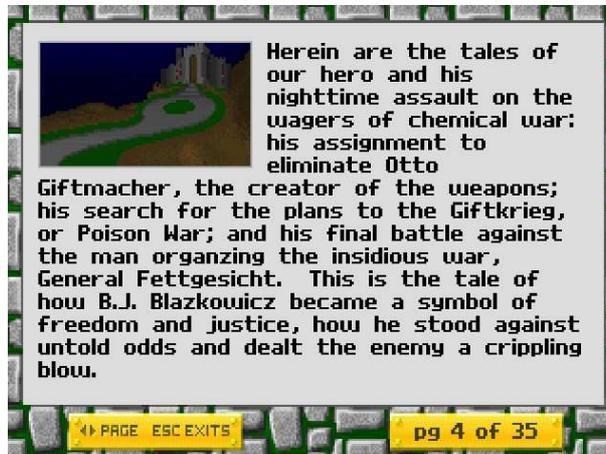
muss. Dies geschieht in jenen Texten (in Kombination mit wenigen Bildern), die die Geschichte des Spiels erzählen. Auf diesem Weg wird nicht nur die Handlung vorangetrieben, sondern die Taten des Spielers werden auch immer wieder gelobt. Beispielhaft ein Screenshot der Worte, die man im Spiel nach dem Töten Adolf Hitlers zu lesen bekommt:



Wie die recht blutige Beschreibung bereits erahnen lässt, ist auch das Spiel selbst ziemlich brutal. Die noch anstehende Beschreibung des Spielablaufes geht darauf näher ein. Eine gewisse Genugtuung über die schonungslose Tötung des Feindes ist aber auch im obigen Text unverkennbar. Bemerkenswert ist außerdem, dass kaum ein Bezug zu Deutschland hergestellt wird. Bemerkenswert deswegen, weil nicht nur ein 'Feindbild Nazis', sondern auch ein weitergehendes 'Feindbild Deutsche' im Rahmen des Spiels vorstellbar gewesen wäre, da die meisten Nazis Deutsche waren. Statt um den Aggressor Deutschland oder um Deutschland im Allgemeinen geht es im obigen Text darum, endlich die „Inkarnation des Bösen“, die man in Hitler durchaus sehen kann, getötet zu haben. Das abschließende „Sieg heil...huh. Sieg hell“ stellt eher einen Bezug zu Nazi-Deutschland dar, als allgemein zu Deutschland.

Diese Beobachtung lässt sich auf alle Texte übertragen. Es ist höchstens von den „Nazis“ die Rede, an keiner einzigen Stelle aber von den „Germans“ oder „Germany“. Auch die Gegner werden allesamt mit ihren Namen bezeichnet, nicht einmal heißt es „the German“ oder etwas in der Art. Verallgemeinernde, negative Aussagen über die ganze Gruppe der Nazis oder der Deutschen, die auch von ihren Taten her Unbeteiligte beziehungsweise Unschuldige mit einbeziehen würden, finden sich ebenfalls nicht. Das Spiel konzentriert sich damit bei der Erzählung seiner Geschichte darauf, dem Spieler klar zu machen, welch

böse Pläne es zu durchkreuzen gilt, wer dahinter steckt und damit auch, wen es zur Erreichung dieses Ziels zu beseitigen gilt. Dazu beispielhaft ein Screenshot des ersten Teils der textlichen Einleitung in das Spiel:



Hier wird mehr die Tugendhaftigkeit des Helden in seinem Kampf für Frieden und Gerechtigkeit hervorgehoben, als dass der zu bekämpfenden Feind verteufelt wird. Wenn Eigenschaften der Gegner erwähnt werden, dann nicht die (bei Feindbildern im Sinne der in Kapitel zwei dargestellten Theorie oft zu findenden), dass sie von Natur aus böse seien, besonders hässlich wären oder ähnliches, sondern höchstens die, dass sie aktuell böse Pläne schmieden und deswegen aufgehalten werden müssen.

In den Texten *Wolfenstein 3D's* wird der Spieler aus meiner Sicht damit vor allem auf zwei Wegen motiviert: Zum einen über die ziemlich blutrünstig dargestellte Genugtuung, das Böse schonungslos getötet zu haben (wie im ersten Screenshot ersichtlich ist). Zum anderen durch die regelmäßige Betonung der Ehrenhaftigkeit und Dringlichkeit seiner Mission (beispielhaft im zweiten Screenshot zu sehen). Auch dabei wirkt das Spiel allerdings bewusst überzogen. Liest man Namen wie General Fettgesicht oder Formulierungen wie „[...] and dealt the enemy a crippling blow“, fällt es schwer, die Angelegenheit allzu ernst zu nehmen oder als allzu bedrohlich anzusehen.

In den letzten beiden Abschnitten zu *Wolfenstein 3D* wird der (nicht sehr abwechslungsreiche) Spielablauf knapp betrachtet und die gemachten Beobachtungen werden im Rahmen der Feindbildtheorie abschließend näher analysiert.

### 4.3 Spielablauf

Eine weitere zu beantwortende Frage ist die nach dem Umgang mit den Gegnern in *Wolfenstein 3D*. Hauptschauplatz dafür ist neben dem gerade betrachteten Umgang in Worten der Umgang in Taten, der im Spielablauf selbst stattfindet. Für den Spieler ist ein funktionierender, gut gemachter Spielablauf wohl einer der entscheidenden Punkte in einem PC-Spiel (beziehungsweise für den Spaß, den man mit diesem Spiel haben kann). Im Falle dieser Feindbildanalyse wird er aus zwei Gründen dennoch erst zum Schluss betrachtet. Der erste Grund lautet, dass der Spielablauf von *Wolfenstein 3D* sehr simpel ist und kaum über das hinausgeht, was in Kapitel 3.1 bereits zu First-Person-Shootern im Allgemeinen gesagt worden ist. Sprich: der Spieler tut wenig mehr, als sich durch die Spielwelt zu bewegen und auf Gegner zu schießen. Der zweite Grund ist der, dass aus meiner Sicht die bereits untersuchten Gegenstände, wie die Darstellung der Feinde und die Motivation des Spielers durch Texte im Spiel generell mehr Raum für die Einarbeitung eines Feindbildes bieten, als der Spielablauf selbst. Denn so, wie es sich im realen Leben verhält wo Feindbilder vor allem innerhalb einer Gruppe existieren und von außen an den Einzelnen herangetragen werden, verhält es sich letztlich auch im Spiel. Die Handlungen, die der Spieler virtuell vollzieht sind immer durch die Geschichte und das Szenario, durch das Gesagte und das Gesehene bedingt und motiviert. Kein Spiel fängt einfach kommentar- und hintergrundlos an, ohne dem Spieler vorher auf die eine oder andere Art gesagt zu haben, wen er verkörpert, beziehungsweise Teil welcher Gruppe er ist und was seine Aufgabe ist. Damit ist schon vor Beginn des eigentlichen Spielablaufs ein wichtiger Raum zu füllen, gegebenenfalls mit Feindbildern. Innerhalb des Spielablaufs zählt dann vor allem das, was der Spieler sieht. Die Gegner müssen klar als solche erkennbar, die Räumlichkeiten an das Szenario angepasst sein. *Wolfenstein* sorgt dafür unter anderem durch braune Uniformen und Hitler-Portraits an den Wänden. Im Spielablauf selbst bleibt der Spieler letztlich dagegen sehr begrenzt. Was das Spiel nicht vorgesehen hat kann der Spieler auch nicht tun (wenn es keine Taste zum springen gibt, dann kann man nicht springen, usw.). Gerade diese Begrenzung des Spielablaufs macht das ‚Drumherum‘ umso wichtiger. Weshalb dieses, wie gesagt, bewusst vorab betrachtet worden ist. Nun aber konkret zum Spielablauf in *Wolfenstein 3D*.

Wie auch schon in den Kapitel Vier einleitenden Worten beschrieben geht es im Spielablauf von *Wolfenstein 3D* vornehmlich darum, Gegner auf dem Weg zum Levelausgang

zu erledigen. Neben den dazu nötigen Schieß- und Bewegungstasten gibt es nur noch eine weitere, die zur Interaktion mit Objekten dient. Das klingt allerdings nach mehr, als es ist. Tatsächlich kann man nämlich mit kaum etwas interagieren. Hauptsächlich verwendet wird die Taste zum Öffnen von normalen und Geheimtüren. Erstere sind teilweise verschlossen, die erforderlichen Schlüssel tragen entweder Gegner bei sich oder sie sind in einem bestimmten Raum aufzufinden. Neben den Schlüsseln kann der Spieler auch Munition, Essen und Schätze aufsammeln. Munition dient natürlich zum Nachladen der Waffen (Pistole, Maschinenpistole, Maschinengewehr). Mit Hilfe des Essens kann man erlittenen Schaden wieder heilen. Die Schätze bessern den Punktestand auf. Diese Punkte haben auf das eigentliche Spiel keinen Einfluss, sie dienen nur der Eintragung in eine Bestenliste. Den Reiz, der Beste sein zu wollen, nutzt das Spiel auch als Kompensation für den auf Dauer recht eintönigen Spielablauf, indem es dem Spieler nach jedem Level zeigt wie viel Prozent der vorhandenen Gegner er getötet und wie viel Prozent der zu findenden Geheimtüren und Schätze er aufgespürt hat. Auch die zum Beenden des Levels benötigte Zeit wird aufgeführt und gleichzeitig einer erstrebenswerten „Par-Zeit“ gegenüber gestellt. Das alles hat potentiell einen 'Das muss doch besser gehen!'-Effekt auf den Spieler, der auch zum mehrmaligen Spielen derselben Level einlädt. An anderer Stelle wurde es schon angedeutet, das Spiel ist in seiner Gewaltdarstellung recht drastisch. Getötete Gegner gehen blutig zu Boden und geben dabei teils Todesschreie von sich, die ein mehr als mulmiges Gefühl hinterlassen können (Doppelklick auf das Symbol für eine Hörprobe: ). Hat man einen der Endgegner getötet, präsentiert die sogenannte „DeathCam“ (siehe Video rechts per Doppelklick) den Moment des Todes manches Mal erneut in einer Art Zeitlupe oder Wiederholung. Angekündigt wird sie mit den makaberen Worten „Let's see that again!“. So sehr die Nazis im Spiel (wie im wirklichen Leben) auch wegen ihrer finsternen Pläne um jeden Preis aufzuhalten sind (beziehungsweise waren), stellt die „DeathCam“ doch ein den Tod des Feindes auf besondere Weise bejubelndes Element dar. Ähnliches findet sich sonst aber nicht im Spielablauf. Die vollziehbaren Handlungen und Berührungen mit den Feinden beschränken sich letztlich vollkommen auf die Kampfsituationen. Weder die Spiel- noch eine andere Figur kommentiert das Geschehen dynamisch, es finden sich keine lesbaren Texte innerhalb der Spielwelt und man sieht die Feinde immer nur mit dem Spieler



kämpfend. Schreckliche Handlungen der Feinde, die ihre Boshaftigkeit unterstreichen würden sind nicht zu beobachten. Die Geschichte des Spiels wird nur vor und nach dem eigentlichen Spielablauf erzählt, in der Welt selbst findet sich außer den Gegnern, den auffindbaren Gegenständen und einiger Wanddekorationen in Form von Hakenkreuzbannern und Hitler-Portraits nichts Nennenswertes. Alles in allem kann man sagen, dass der Spielablauf sich auf das für einen First-Person-Shooter Grundlegende beschränkt.

#### 4.4 Finale Feindbildanalyse

Das zusammenfassende Ergebnis der Teil-Analysen von Gegner-Darstellung, Texten und dem Spielablauf lautet: In *Wolfenstein 3D* sind keine Feindbilder zu finden. Um dies abschließend zu verdeutlichen, werden die gemachten Beobachtungen nun mit den in Kapitel 2.1 genannten Eckpfeilern der Theorie in Verbindung gesetzt. Im **ersten** von diesen hieß es zunächst:

- **Feindbilder beziehen sich immer auf eine Gruppe von Menschen, nicht auf Einzelpersonen. Letztere können höchstens stellvertretend für eine Gruppe sein (etwa Stalin als Stellvertreter des Kommunismus oder Hitler als Stellvertreter des Nationalsozialismus).**

Zwar sind die Gegner in *Wolfenstein 3D* alle klar einer Gruppe zugeordnet und damit grundsätzlich geeignet, Inhalt eines Feindbildes zu werden. Auffällig ist aber, dass sie als Gruppe kaum angesprochen werden und dass stattdessen die Einzelpersonen (beziehungsweise deren Beseitigung) in Form der Endgegner im Vordergrund stehen. Hitler (der sicherlich der Stellvertreter des Nationalsozialismus schlechthin ist) und auch die anderen Endgegner werden in ihrer extremen Boshaftigkeit eher isoliert dargestellt, und nicht als Anführer einer ebenso bösen Gefolgschaft. Ein Text im Spiel nennt Hitler (wie in Kapitel 4.2 beschrieben) die „Inkarnation des Bösen“, eine merkliche Übertragung auf seine Untergebenen findet allerdings nicht statt. Unbestritten ist, dass letztere für das Böse kämpfen und deswegen gleichermaßen aufgehalten werden müssen. Als Verkörperung des Bösen wird letztlich aber nur Hitler bezeichnet. Die anderen Endgegner kommen ähnlich schlecht weg und sie alle nehmen eine klare Sonderstellung im Spielgeschehen ein. Das wird nicht nur durch ihre optische Hervorhebung (etwa in Form

von immenser Körpergröße) deutlich, sondern auch dadurch, dass die eigentlichen Kämpfe gegen sie immer nur mit ihnen alleine stattfinden. Direkt um die Endgegner herum trifft man auf keinerlei verteidigende Gefolgschaft. Auch die Beschreibungen in den Texten richten ihr Hauptaugenmerk auf die Endgegner und deren Beseitigung, von den Nazis oder Deutschland im Allgemeinen wird kaum beziehungsweise gar nicht gesprochen. So reizvoll es für ein Feindbild auch sein mag, das Hauptaugenmerk auf die besonders bösen Anführer der gegnerischen Gruppe zu richten, so wenig kommt es umhin, alle Anhänger der Gruppe als genau so unabänderlich böse herauszustellen. Dass genau dies in *Wolfenstein 3D* nicht geschieht macht schon alleine deutlich, dass man es in dem Spiel nicht mit einem Feindbild im Sinne von Tepes Theorie zu tun hat.

Einen starken Hinweis darauf liefert auch der **dritte Eckpfeiler**, der folgendermaßen lautete:

- **Ein Feindbild veranschaulicht den Gegner nicht nur als böse, dessen Boshaftigkeit wird gleichzeitig auch als angeboren beziehungsweise als unumstößlich und permanent angesehen.**

Eine solche Betonung der Unumstößlichkeit des Bösen im Feind nimmt *Wolfenstein 3D* direkt nicht vor und auch indirekt lässt sie sich höchstens in Bezug auf die Endgegner finden. Zu nennen ist dabei erneut die Beschreibung „Incarnation of Evil“, also Verkörperung des Bösen, die keine Hoffnung auf eine Umstimmung des Betroffenen lässt. Aber sie wird - wie etwas weiter oben beschrieben - nur auf eine einzelne Person angewandt, nicht auf die ganze Gruppe der Feinde. Der Handlungsbedarf im Spiel resultiert nicht aus der angeborenen Bösartigkeit der Feinde, sondern vielmehr aus der (im **zweiten Eckpfeiler** genannten) Situation der aktuellen Bedrohung heraus.

Dass der Kampf als Mittel zur Beseitigung der Bedrohung eingesetzt wird und keine Alternativen (diplomatischer Art) aufgezeigt werden, findet seinen logischen Ursprung bereits in der Ausgangssituation des Spiels. Das Ganze beginnt schließlich mit der Befreiung aus der Gefangenschaft, man startet in einer Zelle. Dass dort gutes Zureden und die Bitte um Freilassung deutlich weniger erfolgversprechend sind, als die Gewaltanwendung liegt auf der Hand. Ein ähnlich motiviertes Gefühl, keine andere Wahl zu haben, zieht sich durch das ganze Spiel. Die Zeit drängt, der Feind will Böses tun und die Spielfigur ist als einzige vor Ort und kann direkt handeln. Für Verhandlungen bleibt keinerlei Zeit und die Feinde greifen bei Blickkontakt ohnehin sofort an. Also bleibt nur übrig, sich zur Wehr zu setzen. Die Bedrohung der Welt geht von den bösen Plänen der

Nazis aus und nicht etwa vom bösartigen Charakter der Deutschen im Allgemeinen. So, wie das Spiel die Situation darstellt wäre in dem Moment, als die Gegner die Waffen niederlegen und ihre Pläne aufgeben kein Handlungsbedarf mehr gegeben. Ein Feindbild dagegen würde die Beseitigung des Gegners ganz unabhängig von seinen Taten wünschen. In *Wolfenstein 3D* ist dies aber eben nicht der Fall.

Nicht unerwähnt bleiben sollte außerdem, dass auch Feindbilder anderer Art nicht im Spiel zu finden sind. Es wäre ja beispielsweise denkbar gewesen, dass man das in der Realität in Deutschland zur Zeit des Zweiten Weltkrieges vorherrschende Feindbild Jude im Spiel wieder findet. Sei es innerhalb der Texte, die darauf hätten hinweisen können, dass die Ermordung der Juden beendet werden muss, oder auch innerhalb der Spielwelt selbst, in Form von entsprechenden Plakaten an der Wand oder judenfeindlichen Aussprüchen der Gegner. Dadurch hätte die Dringlichkeit der Mission beziehungsweise die Berechtigung zur Gewaltanwendung gegen die bösen Nazis untermauert werden können. Aber auch das findet im Spiel nicht statt.

Was sich aus den in dieser Arbeit gewonnenen Erkenntnissen schlussfolgern lässt (beziehungsweise, was nicht), versucht der nun anstehende Abschlussteil unter anderem zu klären.

## 5. Abschluss

Die Feinde in *Wolfenstein 3D* gehören einer Gruppe an, die weltweit Angst und Schrecken (und noch viel Schlimmeres) verbreitet hat und von der die allermeisten Menschen deswegen zu Recht sagen würden, dass die Welt ohne sie ein besserer Ort gewesen wäre und sein würde. Ein Umstand, der die Entstehung beziehungsweise die Akzeptanz eines Feindbildes bezogen auf die genannte Gruppe wahrscheinlicher macht. Die drastische Darstellung der am Feind verübten (Schuss-)Gewalt steht für einen absolut schonungslosen Umgang mit ihm, wie er auch in Feindbildern üblich ist. Trotzdem sind in *Wolfenstein 3D* keine Feindbilder zu finden. Diese Feststellung gewinnt aufgrund der geschilderten, für den Einbau eines Feindbildes prinzipiell günstigen Rahmenbedingungen zusätzlich an Bedeutung. Sie legt die Vermutung nahe, dass in Spielen, die Feinde enthalten, die einer

von weniger Menschen als böse angesehenen Gruppe angehören und deren Gewaltdarstellung weniger drastisch ist auch keine Feindbilder zu finden sein werden. Also in den allermeisten Spielen. Die Leitfrage dieser Arbeit nach dem Vorhandensein von Feindbildern in Computerspielen im Allgemeinen beantworten kann die vorliegende Untersuchung damit allerdings nicht. Dazu wäre eine umfangreiche repräsentative Analyse vieler Spiele notwendig, die ich so nicht leisten konnte. Aber die vorliegende Arbeit kann gewisse Tendenzen aufzeigen und bestimmte allgemeinere Annahmen plausibler machen, die nun dargestellt werden.

Während und nach dem Verfassen dieser Arbeit fand ein subjektiver Rückblick auf die von mir bisher gespielten Spiele aus einem neuen Blickwinkel statt. Wie bereits angedeutet, führte er zu der Feststellung, dass Feindbilder trotz prinzipiell möglicher Einbindung und potentiell das Spielerlebnis intensivierender Wirkung in den seltensten Fällen in PC-Spielen Verwendung finden - eine rein subjektive, zunächst nicht wissenschaftliche Feststellung. Unbegründet ist sie allerdings nicht. Sie hat ihre Wurzeln in der Wiederkehr gewisser Merkmale, die sich in *Wolfenstein 3D* finden ließen.

Eines davon ist die Darstellung der Feinde, beziehungsweise der Standardgegner. Diese sehen in *Wolfenstein 3D*, wie in Kapitel 4.1 beschrieben, alle stets gleich aus, ohne dabei besonders hässlich oder auf andere Art abwertend dargestellt zu sein. Trotz des im Laufe der Zeit immer größer gewordenen Detailreichtums und der höheren Varianz in der Optik auch einzelner Gegner eines bestimmten Typus lässt sich diese Beobachtung auf PC-Spiele im Allgemeinen übertragen. Gerade bei zahlreichem Auftreten von Feinden bleibt eine gewisse Einförmigkeit in der Wahrnehmung nicht aus. Außerdem hat man in den meist vorherrschenden Bedrohungssituationen kaum Zeit, Details wahrzunehmen. Und wenn die Zeit doch einmal da ist, lassen die wahrnehmbaren Details den Feind in der Regel eher an die Realität (beziehungsweise an gewünschte Authentizität) angepasst, als besonders böse oder hässlich wirken. In den meisten Spielen macht die Optik der Gegner also vornehmlich nur klar, zu welcher Gruppe sie gehören, ohne eindeutige Wertungen nahelegen.

Ein weiteres in *Wolfenstein 3D* vorhandenes und gleichzeitig auf andere Spiele übertragbares Merkmal ist die Art der Motivation des Spielers durch die erzählte Geschichte und im Spielablauf selbst. Wären Feindbilder vorhanden, würde es sich anbieten, die Boshaftigkeit der Gegner und ihre daher wünschenswerte Vernichtung zur Motivation einzusetzen. Im Spielablauf selbst könnten vom Spieler zu beobachtende Szenen, die das

Böse in den Gegnern eindringlich darstellen einen ähnlichen Weg einschlagen. Eine solche Art der Motivation und Anstachelung ist aber weder in *Wolfenstein 3D* noch im Großteil anderer PC-Spiele zu finden. Übliche Mittel zur Motivierung des Spielers sind dagegen beispielsweise ein weniger das Böse in den Gegnern als das Gute im Spieler (beziehungsweise in den entsprechenden Taten beider Seiten) betonender Erzählstrang. Oftmals ist außerdem Selbstverteidigung das vorrangige Ziel.

Noch einmal betont werden muss hier, dass diese Aussagen mit Vorsicht zu genießen sind solange es keine umfangreicheren Untersuchungen in diese Richtung gibt. *Wolfenstein 3D* ist nur ein Spiel von Tausenden, und diese Vielfalt macht es schwer, allgemein gültige Aussagen zu treffen, beziehungsweise nötig, sich auf Teilbereiche (etwa einzelne Genres und/oder Zeiträume) zu beschränken. Mindestens einen Faktor von allgemeiner Gültigkeit gibt es aber doch: nämlich den der Gewinnerzielung. Trotz des gerade für ein PC-Spiel immens hohen Alters und der damals noch völlig anderen Verhältnisse war das Spiel auch zu seiner Zeit schon für einen breiteren Markt geschaffen<sup>1</sup>. Auch damals schon ließ sich mit der Spiele-Programmierung Geld verdienen und die Möglichkeiten dazu haben sich im Laufe der Jahre immens vergrößert. Je breiter das Publikum, das sich von einem Spiel angesprochen fühlt, desto mehr Gewinn ist potentiell erzielbar. Im Spiel enthaltene Feindbilder stellen hierbei ein gewisses Risiko dar. Teilt jemand die in ihnen vertretenen Ansichten zumindest bis zu einem gewissen Grad, fühlt sich dieser zwar vielleicht etwas stärker durch das Spiel angesprochen. Der gegenteilige Effekt kann aber eintreten wenn jemand das Feindbild als befremdlich empfindet oder es nicht nachvollziehen kann. Möchte ich mein Produkt einem weltweiten Publikum anbieten wird es schwerer werden, mit jedem Markt verträgliche Feindbilder einzubauen. Sie sind eine sehr weitgehende Form des Umgangs mit dem Gegner – für das Ansprechen eines breiten (beziehungsweise globalen) Publikums wahrscheinlich zu weitgehend. Natürlich ist es ebenso denkbar, dass Feindbilder auch den meisten Programmieren zu weit gehen, so

---

<sup>1</sup> Das zeigen mehrere Seiten in der sogenannten „Read Me“ (eine Art kurze Gebrauchsanleitung), die dem Spieler zahlreiche Möglichkeiten der Bezahlung des Spiels und des Erwerbs zusätzlicher Inhalte sowie eines „Hint-Books“ (das etwa durch detaillierte Level-Darstellungen das Gewinnen des Spiels erleichtern soll) bieten. Auch für Kunden außerhalb der USA werden Kontakt- und Erwerbsmöglichkeiten genannt. Damals betraf das zwar nur Kunden in Kanada, Australien und Großbritannien. Aber dass das Spiel überhaupt einem globaleren Publikum verfügbar gemacht wird, zeigt, dass es sich hier längst nicht mehr um eine reine Freizeitbeschäftigung beziehungsweise -Programmierung von wenigen für wenige handelte.

dass sie ein solches Denken gar nicht in ihr Spiel eingebaut wissen wollen. So oder so steht die Drastik von Feindbildern ihrem Einbau in Computerspiele höchstwahrscheinlich im Wege.

Eine Arbeit sollte aber möglichst nicht nur Wahrscheinlichkeiten zu Tage fördern, sondern auch klar Er- beziehungsweise Bewiesenes. Darin bestand die Hauptschwierigkeit dieser Arbeit. Denn der einzige nachvollziehbar erbrachte Beweis ist letztlich der, dass in *Wolfenstein 3D* keine Feindbilder zu finden sind. Nimmt man aber mit mir eine gewisse Exemplarität des Spiels an, erhöht sich mit der Zahl der Möglichkeiten von Übertragungen auf einen Großteil der PC-Spiele und mit der Plausibilität der im Vorangegangenen gemachten Aussagen auch der Erkenntnisgewinn durch das Lesen der Arbeit. Möchte man dieser Annahme ohne weitere Belege (beziehungsweise eine umfangreichere Untersuchung) nicht folgen, stellt dies zugegebenermaßen eine schwerwiegende Einschränkung für den Erkenntnisgewinn dar, der sich diese Arbeit stellen muss. Da sie aber nicht mit einer möglichen Einschränkung sondern den Blick weitend enden soll sei abschließend gesagt, dass es noch viele andere Forschungsgegenstände auf dem hier betretenen Gebiet gibt, die sich mir beim Verfassen dieser Arbeit erschlossen haben. Die bereits genannte Ausweitung der Analyse auf viele weitere Spiele ist nur eine davon. Aus germanistischer Sicht interessant wäre auch die allgemeine, von Feindbildern unabhängige Betrachtung der Erzählweise von PC-Spielen (ihrer großen Anzahl geschuldet gegebenenfalls auf einzelne Genres und/oder Szenarien oder etwa auf das geschriebene Wort beschränkt). Nicht unerwähnt bleiben sollen außerdem jene (zum Glück sehr seltenen) Spiele, die ganz offen rassistische Feindbilder enthalten. Beispielhaft genannt sei „*Ethnic Cleansing*“ (Resistance Records 2002), in dem man als Weißer Dunkelhäutige, Latein-Amerikaner und Juden töten soll. Ein erster Blick auf ein solches Spiel förderte nicht nur inhaltlich Unhaltbares zu Tage, auch von der Programmierung und Inszenierung her gab es größte Mängel. Inwieweit diese einer gehaltvollen Analyse im Wege stehen müsste vorab geklärt werden. Schon jetzt klar dagegen ist, dass das Auftreten von Feindbildern weder in der virtuellen noch in der realen Welt wünschenswert ist.

## 6. Ergänzungskapitel zu *Ethnic Cleansing*

Das folgende Ergänzungskapitel ist im Rahmen der Veröffentlichung dieser Arbeit im Mythos-Magazin entstanden, war ursprünglich also kein Teil von ihr. Es dient dazu, etwas mehr Einblick in ein Computerspiel zu ermöglichen, das explizit Feindbilder aufgreift und verwendet. Konkret handelt es sich dabei um das oben kurz genannte *Ethnic Cleansing* von Resistance Records. Der folgende Überblick ist dabei vom Umfang her nicht mit den Ausführungen zu *Wolfenstein 3D* vergleichbar, zeigt aber nichtsdestotrotz, dass auch in Computerspielen grundsätzliche Gegnerschaften beziehungsweise Feindbilder im Sinne von Tepes Theorie zu finden sein können.

*Ethnic Cleansing* ist, wie *Wolfenstein 3D*, ein First-Person-Shooter. Das Ziel darin wurde bereits kurz erwähnt: Es geht darum, als Weißer Juden, Afro- und Latein-Amerikaner zu töten. Das Spiel macht dabei keinen Hehl daraus, dass dies aus rassistischen Gründen geschieht - im Gegenteil: Schon kurz nach dem Start bekommt man die Worte "White revolution is the only solution" zu hören. Im Spielablauf selbst steht es dann im Vordergrund, genau diese "White revolution" mit Waffengewalt in die Tat umzusetzen.

*Ethnic Cleansing* bietet abseits des Spielablaufs (der im Wesentlichen dem von *Wolfenstein 3D* entspricht, vgl. Kapitel 4.3) kaum einen Handlungsrahmen. Es gibt keine nennenswerte Hintergrundgeschichte und keine Texte oder Zwischensequenzen, die dem Spieler näher bringen würden, wen er im Spiel verkörpert und was er tun soll. Der Kern des Ganzen ist äußerst simpel gehalten: Es ist der rassistisch motivierte und über Waffengewalt praktizierte Kampf gegen Juden, Afro- und Latein-Amerikaner.

Das Spiel ist zwar über neun Jahre nach *Wolfenstein 3D* entstanden, entspricht aber technisch nicht dem Standard seiner Zeit. Das zeigt sich nicht zu letzt an der Optik. Die Gegner gleichen sich sehr häufig und sind vor allem sehr einfach dargestellt. Es ist aber zumindest zu erkennen, gegen wen man kämpft. Latein-Amerikaner tragen beispielsweise Sombreros, Afro-Amerikaner sind an ihrer Hautfarbe identifizierbar. Ebenfalls mangelhaft ist die Steuerung des Spiels. Die Spielfigur bleibt oft an Stellen hängen, an denen gar kein Hindernis zu sehen ist und die Bewegungen fühlen sich aus meiner subjektiven Erfahrung heraus sehr ungenau an. Ohne völlig objektiv über die Qualität des Spiels urteilen zu können - falls das überhaupt möglich wäre - bin ich aber doch überzeugt davon, dass selbst einem Computerspiel-Laien im Vergleich zu von der Fachpresse zu der Zeit gut bewerteten First-Person-Shootern sehr viele Mängel bei *Ethnic Cleansing* auffallen würden.

Wie die Macher des Spiels über die Feinde darin denken äußert sich auch daran, dass die dunkelhäutigen Gegner in *Ethnic Cleansing* Laute von sich geben, die an das Kreischen von Affen erinnern. In einem Zimmer findet man außerdem Weltkarten an einer Wand, die so gelesen werden können, als würden die Juden die Weltherrschaft an sich reißen wollen. Und gleich im allerersten Raum, den man als Spieler betritt, hängt ein Bild einer weißen Frau, über dem das Wort „Missing“ steht. *Ethnic Cleansing* scheint dem Spieler hier nahe legen zu wollen, dass die Frau von einer der feindlichen Gruppen entführt worden ist, was die Bekämpfung dieser Gruppen möglicherweise zusätzlich legitimeren soll. An diesem Punkt erinnert das Spiel stark an den in Kapitel 2.2 aufgeführten Sündenbock-Aspekt - ohne sich allerdings viel Mühe zu geben, ihn auszuführen.

Berücksichtigt man die veraltete Technik und den simplen Spielablauf von *Ethnic Cleansing* bleibt aus meiner Sicht eigentlich nur ein Grund übrig, dieses Spiel zu spielen: nämlich den, dass man die darin enthaltenen Feindbilder selbst verinnerlicht hat und gerne virtuell Menschen töten möchte, die man als von Natur aus böse ansieht. Diese Feindbilder stellen freilich gleichermaßen den mit Abstand triftigsten Grund dafür dar, *Ethnic Cleansing* völlig abzulehnen. Obwohl ich es nur im Rahmen der Verfassung dieser Arbeit gespielt habe löste bereits diese sehr kurze Berührung mit dem Spiel einiges an Unbehagen in mir aus, was ich so vorher noch bei keinem anderen Spiel empfunden habe.

Sowohl die technisch mindere Qualität von *Ethnic Cleansing* als auch die erschreckenden Inhalte erklären sich mit Blick auf den Hersteller: Resistance Records ist ein Musik-Label, das sich eigentlich nicht mit der Entwicklung von Computerspielen beschäftigt, sondern primär rechtsradikale Musik veröffentlicht. Das zeigt sich auch daran, dass im Hintergrund des Spiels solche Musik zu hören ist.

*Ethnic Cleansing* ist glücklicherweise ein absolutes Nischenprodukt, das letztlich nur für Menschen gedacht zu sein scheint, die ohnehin rechtsradikale und rassistische Denkweisen verfolgen. Potential dazu, nicht so denkende Menschen von den im Spiel vermittelten 'Werten' zu überzeugen besteht meines Erachtens kaum. Dafür ist es schon allein viel zu schlecht gemacht. Unabhängig davon bleibt aber nur zu hoffen, dass Spiele, die so explizit wie *Ethnic Cleansing* bestimmte Gruppen als böse, minderwertig und vernichtenswert darstellen niemals über den Status eines - erschreckenden - Nischenprodukts hinauskommen, oder noch besser: überhaupt nicht mehr entwickelt werden.

# 7. Literatur

## Bücher / Zeitschriften:

- **Adam, Uwe Dietrich, 1983:** „Herrenmenschum und Rassenvernichtung“, Studieneinheit 8 aus der Reihe „Nationalsozialismus im Unterricht“, Tübingen: Deutsches Institut für Fernstudien an der Universität Tübingen
- **Bennecke, Heinrich, 1926:** „Hitler und die SA“, München [u.a.]: Günter Olzog Verlag
- **Bramsted, Ernest K., 1971:** „Goebbels und die Nationalsozialistische Propaganda 1925-1945“, deutsche Ausgabe, Frankfurt am Main: S. Fischer Verlag
- **Hahn, Fritz, 1987:** „Waffen und Geheimwaffen des deutschen Heeres 1933-1945; Band 2, Panzer- und Sonderfahrzeuge, 'Wunderwaffen', Verbrauch und Verluste“, Koblenz: Bernard & Graefe Verlag
- **Klöss, Erhard (Hrsg.), 1967:** „Reden des Führers“, Originalausgabe, München: Deutscher Taschenbuch Verlag
- **Lifton, Robert Jay, 1988:** „Ärzte im Dritten Reich“, deutsche Ausgabe, Stuttgart: Klett-Cotta Verlag
- **Reitlinger, Gerald, 1979:** „Die Endlösung: Hitlers Versuch der Ausrottung der Juden Europas 1939-1945“, 5. Auflage, Berlin: Colloquium Verlag
- **Tepe, Peter, 2002:** „Grundsätzliches über Feindbilder“, in: Aufklärung und Kritik 2/2002, 51-60
- **Wagener, Sybil, 1999:** „Feindbilder. Wie kollektiver Hass entsteht.“, Berlin: Quadriga-Verlag

## Nachschlagewerke:

- **Brockhaus, 2005:** Der Brockhaus in einem Band. 10., vollständig überarbeitete und aktualisierte Auflage. Mannheim: Bibliographisches Institut & F.A.

## Online-Ressourcen:

- **Take2, 07.05.08:** „Take-Two Interactive Announces Rockstar Games' Grand Theft Auto IV Breaks Entertainment Launch Records“:

<http://ir.take2games.com/ReleaseDetail.cfm?ReleaseID=308689>

- **4players.de, 2008:** Test-Datenbank für PC-Spiele von 4players.de:

<http://www.4players.de/4players.php/tests/PC-CDROM/Alle/Alle/datum/0/1.html>

- **Resistance Records, 2002 :** Homepage zum PC-Spiel „*Ethnic Cleansing*“:

<http://www.resistance.com/ethniccleansing>