

Mediensemiotik und Medienkunde als Basis von Information and Media Literacy (IML). Fachwissenschaftliche Einblicke am Beispiel des Videospieles *Wolfenstein II: The New Colossus*

Jan-Oliver Decker & Jakob Kelsch

In den folgenden Ausführungen werden mediensemiotische Grundlagen einer Medienkunde im Rahmen einer schulisch und außerschulisch relevanten „Information and Media Literacy“ als Kernkompetenz im digitalen Zeitalter vorgestellt. Am Beispiel des Videospieles *Wolfenstein II: The New Colossus* wird dabei gezeigt, wie mit Hilfe der Kategorien ‚Medialität‘, ‚Textualität‘, ‚Kulturalität‘ und ‚Historizität‘ digitale Bilder des Nationalsozialismus mit Hilfe mediensemiotischer Beschreibungsinventare evaluiert werden können, um so Impulse für den Umgang mit diesen Bildern im Sinne einer „Information and Media Literacy“ im Unterricht zu ermöglichen.

1. Einleitung

Tagtäglich und als *digital natives* mittlerweile von klein auf sind nahezu alle Mitglieder unserer Gesellschaft medialen Erzeugnissen ausgesetzt. Man liest journalistische Texte, ob als Print oder digital auf einem Bildschirm, man hört Radio, Musik und Podcasts, rezipiert audiovisuelle Formate wie Videos, Serien, Filme, taucht in die Welt von PC-, Konsolen- oder Handy-Games ein, sieht sich Bilder auf sozialen Medien an und interagiert mit ihrer Hilfe miteinander. Angesichts des endlosen und ubiquitär präsenten medialen Angebots erscheint auf den ersten Blick eine (schulische) Förderung von Medienkompetenz – im Sinne eines Zugangs und der selbstverständlichen Nutzung von Medien – nicht notwendig zu sein.

Auf den zweiten Blick ergibt sich jedoch, dass die selbstverständliche Nutzung von Medien nicht synonym mit einem reflektierten und eigenverantwortlichen Mediengebrauch ist. Jedes Medium vermittelt Meinungen und Ansichten, sei es explizit oder implizit, intendiert oder als unbewusste Konsequenz kultureller Prägung der Produzierenden und der Rezipierenden. Insbesondere, wenn von Produzent*innen-Seite unbedacht vorgegangen wird, kann es bisweilen zu ungünstigen Implikationen und Missverständnissen kommen. Darüber hinaus stellen Fake News und *filter bubbles* uns alle vor das Problem, unsere gruppenspezifische, medial konstituierte Weltsicht als verbindliche Wahrheit zu verallgemeinern.

Um einer Manipulation durch Medien vorzubeugen ist die unterrichtliche Schulung von „Information and Media Literacy“ (IML) notwendig, also die Fähigkeit, mediale Erzeugnisse in ihrer medialen und kulturspezifischen Konstruiertheit zu reflektieren,

eigenverantwortlich selbst Medien zu produzieren und auf diese Weise mit Hilfe medialer Diskurse an der gesellschaftlichen Entwicklung teilzuhaben.¹ IML ist nicht nur die Voraussetzung für ein kritisches und bewusstes Rezeptionsverhalten und somit für die Bildung eines eigenen, durchdachten Weltbildes, sondern auch für das Verständnis potenzieller Implikationen bei der eigenen Medienproduktion (Knauer & Zimmermann, 2018; UNESCO, 2022). In diesem Beitrag der Professur für Neuere Deutsche Literaturwissenschaft und Mediensemiotik der Universität Passau soll ein allgemeinverständlicher Zugang vorgestellt werden, mit dem es Lernenden gelingen kann, jedwedes Medienerzeugnis in seinen Bedeutungsdimensionen zu erfassen. Anschließend soll dieser Zugang anhand der Umsetzung historischer Gegebenheiten in digitalen Spielen beispielhaft nachvollzogen werden.

2. Mediensemiotische Grundlagen einer Medienkunde

Im Zuge der Debatten um die Bedeutung multimodaler Kommunikation in den neuen Medien lassen sich aktuell drei Topoi unterscheiden (Stalder, 2016): (i) Intermediale Bezüge und hypertextuelle Vernetzung verschleifen die Grenzen konkreter Referenzen, sodass ein einzelner Text oder gar Textbaustein im Grunde nicht mehr für sich isoliert eindeutig etwas bedeutet; (ii) kulturelle Ordnungen und Wissenssysteme verlieren dadurch ihre Gültigkeit, da kulturelles Wissen nur bruchstückhaft in rhizomatischen Hypertextstrukturen verarbeitet wird, und (iii) es ergeben sich neue, rein mediale Ordnungen, die quer zu nationalen oder anderen traditionellen Wertesystemen stehen können und Ergebnis eines fundamentalen Medienwan-

¹ Das Passauer Zentrum für Lehrerbildung und Fachdidaktik (ZLF) bietet im Rahmen der Projekte ALMA und SKILL/SKILL.de allen Lehramtsstudierenden die Möglichkeit an, sich zur IML im Rahmen eines gleichnamigen Zertifikats zu qualifizieren (siehe <https://www.zlf.uni-passau.de/lehramt-studieren/alma-zertifikate/zertifikat-information-and-media-literacy/>).

dels sind (Decker & Krah, 2011; Krah & Titzmann, 2017).

Um diese vielfältigen Wandelprozesse zu beschreiben, bedarf es eines kohärent definierten methodischen Instrumentariums, das (i) einerseits differenziert medienspezifische Bedeutungskonstitutionen erfasst und (ii) andererseits Analysekategorien begründet, die eine medienübergreifende Analyse ermöglichen und Vergleichbarkeit in größeren und medienübergreifenden Korpora herstellen. Damit grundlegend ist für die Medienanalyse die von Tzvetan Todorov eingeführte Unterscheidung von „Discours“ und „Histoire“, mit deren Hilfe sich (i) die Oberflächenebene von medialen Texten und (ii) die von ihr ableitbare semantische Tiefenstruktur unterscheiden lassen (Martínez & Scheffel, 2002, S. 22f.). Semiotisch gesprochen bildet sich die Oberfläche aus sprachlichen, auditiven, visuellen Signifikanten als einem konkreten Zeichenmaterial, das zum einen Signifikate, also eine Bedeutung, transportiert und zum anderen auf medienexterne Kontexte in der kulturellen Realität referieren kann. Mit dem Signifikanten, dem Signifikat und dem Referenten als den drei grundlegenden Elementen eines Zeichens sind dabei drei relevante Kategorien benannt, deren Beziehungen zueinander die Analysedimensionen eines medialen Kommunikats in einer mediensemiotischen Untersuchung bestimmen. Die Bezeichnungsfunktion als die Beziehung zwischen dem Signifikanten und dem Signifikat wird durch die Medialität und Textualität des Kommunikats bestimmt. Das heißt, dass sich die Bedeutung eines Kommunikats primär durch die textuell manifesten Codes und Zeichen ergibt, die durch die Medialität gefiltert werden. Medialität definiert sich in einem konkreten Text im Sinne des tatsächlich verwendeten Zeichenmaterials als seine materiale Grundlage. Sie definiert den Charakter eines Kommunikats als mediales Artefakt, das vermittelt, gespeichert und archiviert werden kann. Medialität ist damit die entscheidende Grundlage der Bedeutungsproduktion, da sich durch die in einem Medienprodukt kombinierten Informationskanäle (visuell, auditiv usw.) reguliert, welche Arten von Zeichen zur Bedeutungsproduktion überhaupt zur Verfügung stehen und wie in Zeichensystemen strukturierte Zeichen im Text ihrerseits als eigene mediale Codes organisiert werden können.

Textualität bezieht sich ergänzend vor allem auf die Organisation der Zeichen in textuell manifesten Strukturen. Diese bilden ganz eigene Vorstellungswelten aus, sodass mediale Kommunikate ihre eigene nur für sie gültige Wirklichkeit konstruieren und – in diesem Sinne mit Jurji Lotman gesprochen – als sekundäre modellbildende semiotische Systeme zu klassifizieren sind (Lotman, 1993, S. 39ff;

Gräf, Großmann, Klimczak, Krah & Wagner 2011, S. 26). Das bedeutet, dass jeder Text, ganz gleich in welcher medialen Verfasstheit, sein eigenes Modell von Wirklichkeit erzeugt. Betont wird in diesem Denken gerade der Systemcharakter des Textes, dessen Strukturen und Verfasstheiten seine Textsemantik hervorbringen.

Dabei kann jeder Text auf der Ebene seiner Signifikate durchaus auf tradierte Wissensmengen und kulturell etablierte Vorstellungen, etwa der Realität, Bezug nehmen, dies muss er aber nicht prinzipiell. Im Rahmen von Fantasy und Phantastik ist sogar gerade das Spiel mit den Bezügen zur kulturellen Wirklichkeit und ihren Abweichungen relevant für die Vermittlung kulturspezifischer Werte und Normen (Krah & Wunsch 2002). Hier wird also die Beziehung zwischen den Zeichen und ihren Bedeutungen mit dem Kontext, dem Referenten, untersucht.

Um die Welt im Text in ihrem Verhältnis zum kulturellen Kontext und damit in ihrer Kulturalität zu bestimmen, ist der Aspekt der Textgrenze von Relevanz. Texte können kulturelles Wissen archivieren, aber auch neues Wissen produzieren und

Die UNESCO proklamierte 2005 in der Alexandria Proclamation: „Information Literacy lies at the core of lifelong learning. It empowers people in all walks of life to seek, evaluate, use and create information effectively to achieve their personal, social, occupational and educational goals. It comprises the competencies to recognize information needs and to locate, evaluate, apply and create information within cultural and social contexts and extends beyond current technologies to encompass learning, critical thinking and interpretative skills across professional boundaries and empowers individuals and communities.“ (UNESCO/IFLA/NFIL, 2005, S. 1) Und weiter fordert die UNESCO dann für den Bildungssektor: „Within the context of the developing Information Society, we urge governments and intergovernmental organisations to pursue policies and programmes to promote Information Literacy and lifelong learning. In particular, we ask them to support [...] professional development of personnel in education, library, information, archive, and health and human services in the principles and practices of Information Literacy and lifelong learning; [...].“

Information and Media Literacy fachspezifisch und fachdidaktisch als Querschnittsaufgabe in allen Schulfächern zu verankern, ist damit eine der zentralen Aufgaben einer modernen Lehrkräftebildung. Die Medienkunde ist dabei ein genuiner Beitrag, den hierbei die Mediensemiotik für alle sprachlichen und historischen Fächer leistet.

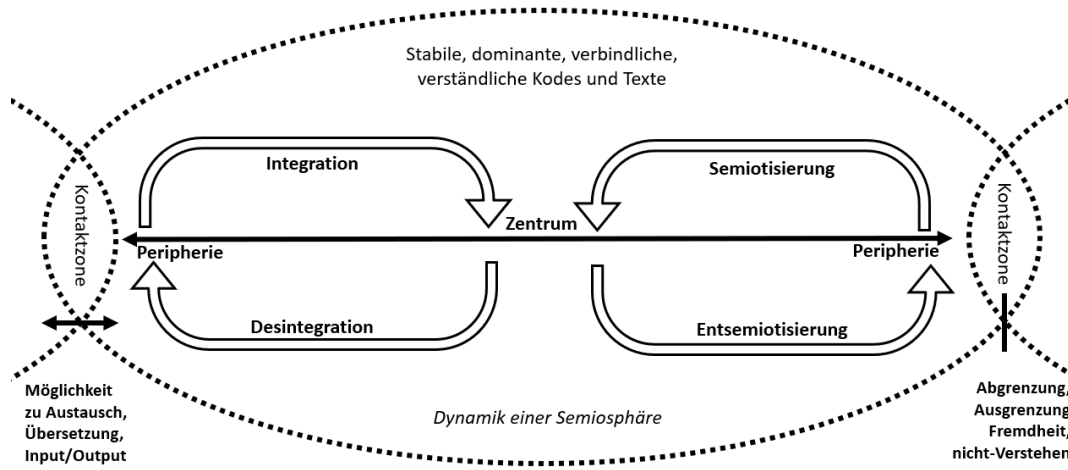


Abbildung 1: Semiosphäre (Bildquelle: eigene Darstellung nach Decker, 2017, S. 439)

insbesondere Haltungen, Einstellungen und Mentalitäten zu kulturellen Problemen repräsentieren sowie Lösungsvorschläge in einer Art virtuellem Probehandeln für kulturelle Probleme bevorzugen oder verwerfen. Mit den in Texten vorgeführten Regulationen von Verhalten und der Bewertung von Meinungen wird hier also insbesondere der Aspekt der Paradigmenvermittlung von Bedeutung. Jeder Text entwirft eigene Welten mit eigenen Grenzziehungen und damit ein textspezifisches Werte- und Normensystem, das reguliert, was als wünschenswert gedacht wird und was ggf. sanktioniert werden sollte. In diesem Sinne weist jeder Text eine text- und kulturspezifische Ideologie auf, die Konsens in kulturspezifischen Gruppen herstellen kann. Kein Text ist dabei unabhängig von seiner spezifischen, historischen Kommunikationssituation verstehbar. Jede Textsemantik nimmt Bezug auf ihre Produktionskultur und ist in Relation zu dieser in ihrer Historizität zu rekonstruieren. Von Bedeutung ist dabei, welche Zeichensysteme in welchen Textsorten in welcher Zeitspanne zur Verfügung stehen und wie diese zeittypisch verarbeitet worden sind. Als Dokument seiner Produktionszeit archiviert ein Text das kulturelle Wissen und die Diskurse seiner Entstehungszeit. Die Historizität eines Textes macht dabei bewusst, dass dargestellte Weltentwürfe und gelebte Praxis sich nicht direkt aufeinander beziehen. Es ist gerade eine besondere Leistung medialer Strukturen, dass ihre Weltentwürfe nicht notwendig die als mehrheitsfähig, als Norm gesetzten oder als wahr gedachten Wissensmengen darstellen. Als semiotische Konstruktionen können sie vom Denken oder der sozialen Praxis einer historisch spezifischen Kultur abweichen oder diese bekräftigen. Indem Texte mittels ihrer Medialität, Textualität, Kulturalität und Historizität jeweils zunächst nur für sie gültige Welten des Wünschenswerten mit je eigenen Werte- und Normensystemen entwerfen,

können sie als Medien einer kulturellen Verständigung für das eigene Selbst ihrer Produktionskultur und folgender Kulturschichten fungieren. Durch Übersetzung können sie auch in Kontakt mit fremden Kulturen treten. Texte leisten für eine Kultur die Einübung und Bestätigung kultureller Werte und Normen wie sie auch Ideologeme infrage stellen, kritisieren und verwerfen können. Auf diese Weise ermöglicht ein mediensemiotischer Ansatz, medien-spezifische Strukturen angemessen zu beschreiben und durch diese Beschreibungen systemisch miteinander verbundene Korpora als strukturierte Medialitäten im Sinne von kulturspezifisch geformten Dispositiven zu untersuchen, die kulturspezifische mediale Wahrnehmungsformen, kulturelles Wissen und Werte und Normen miteinander verknüpfen und auf diese Weise die Diskurse und das Denken einer Kultur verarbeiten und auch ihrerseits beeinflussen. Im Wechselspiel von konkreten medialen Strukturen einzelner Texte einerseits und einer im medialen Dispositiv materialisierten strukturierten Medialität andererseits lassen sich systematisch kulturelle Praktiken im Umgang mit Medien, in Medien verarbeitetes kulturelles Wissen und in Medien vermittelte Bedeutungen untersuchen. Von besonderer Bedeutung für die Analyse der mentalitätsgeschichtlichen und kulturellen Funktionen medialer Kommunikate und der Geschichte ihres Wandels ist dabei die Rekonstruktion der Semiosphäre als kultureller Zeichenraum aus plurimedialen Kommunikaten, in die ein einzelnes Kommunikat immer eingebunden ist (Lotman, 1990). Die Semiosphäre (vgl. Abb. 1) ermöglicht, medienübergreifende Prozesse der Vernetzung von Einzelmedien durch Kanonbildung im Zentrum einer Semiosphäre einerseits und Übersetzungsleistungen an ihrer Peripherie zu anderen Semiosphären andererseits zu beschreiben und transmediale Zusammenhänge systematisch zu erklären

(Decker 2017). Durch die Kontaktphänomene an den Grenzen von Semiosphären lassen sich damit sowohl medienübergreifende also auch kulturspezifische Prozesse der Vernetzung von Zeichen, Kodes und medialen Formaten in den neuen Medien ebenso wie in traditionellen kulturellen Bereichen beschreiben. Umgekehrt erlaubt das Konzept der Semiosphäre entgegengesetzt auch, Prozesse der Kanonbildung in Einzelmedien und Teilkulturen zu erklären.² Mit Hilfe der Semiosphäre kann damit kultureller Wandel ebenso wie Medienwandel in einer digital vernetzten, plurimedialen Welt systematisch auf der Grundlage semiotischer Prozesse und semiotischer Beschreibungs- und Analyseverfahren im Hinblick auf einen (teil-)kulturellen Zusammenhang beschrieben und erklärt werden (Decker, 2018).

3. Funktionen des Nationalsozialismus im digitalen Spiel

Im Folgenden werden die bisherigen theoretischen Ausführungen am Beispiel der Repräsentation des Nationalsozialismus und des Zweiten Weltkriegs in digitalen Videospiele nachvollzogen. Der Begriff „Videospiel“ steht hier ebenso für Computer- wie Konsolen-Spiele.³

In den vergangenen Jahrzehnten hat sich der Zweite Weltkrieg zu einem der beliebtesten Szenarien für digitale Spiele entwickelt (Bender, 2012, S. 123; Pfister, 2016). Dies könnte daran liegen, dass die Orientierung für die Spieler*innen in einem entsprechenden Setting sehr einfach ist: Die historischen Begebenheiten in Bezug auf den Nationalsozialismus sind bekannt und bedürfen keiner gesonderten Einführung. Zudem handelt es sich bei den Nationalsozialist*innen in der gegenwärtigen Populärkultur um die prototypische und ikonische Verkörperung des Bösen schlechthin. Die moralische Frage, ob es legitim ist, Nazis in Spielen zu bekämpfen und vernichten, stellt sich angesichts der Unmenschlichkeit und Grausamkeit der Opponenten nicht. Vielmehr besteht gerade in diesem Moment der kulturellen Gegnerschaft ein großes Identifikationspotential. Eine gewisse Faszination, insbesondere für Äußerlichkeiten wie die SS-Uniform oder den Hang der Nazis zum Nordisch-Okkulten, sind zudem sicherlich ein bedeutender Faktor (Bender, 2012: S. 152).

Prominentestes Beispiel sind die Spiele der *Wolfenstein*-Reihe. Mit *Castle Wolfenstein* (Muse Soft-

ware, 1981)⁴ erschien 1981 das erste Spiel der Reihe. Diese wurde seither kontinuierlich ergänzt und umfasst bisher 15 Spiele, die für unterschiedliche Endgeräte publiziert wurden.⁵ Unabhängig von einer Anpassung auf aktuelle technische Gegebenheiten und allgemeine Entwicklungen des digitalen Spiels blieben Spielprinzip, Handlung und die Spielmechanik (Schäfke, 2010) konstant. Bis auf eine Ausnahme handelt es sich bei den Spielen der Reihe um Ego-Shooter. Aus der Ego-Perspektive, also durch die Augen des Protagonisten wird die Spielwelt erkundet. Ziel des Spiels ist es, verschiedene Gegner-Typen mit einem großen Arsenal von Schuss- und Nahkampfwaffen zu besiegen.

Dabei sind die Welt erkennbar fiktiv und das Spiel fiktional: In der Handlung des Spiels hat Deutschland den Zweiten Weltkrieg gewonnen und große Teile der Erde unter ein totalitäres Regime gezwungen. Diese militärischen Erfolge wurden durch überlegene Superwaffen wie beispielsweise Strahlenkanonen oder Kampfroborer ebenso wie durch mythische Waffen und magische Beschwörungen ermöglicht. Hier zeigt sich, dass das Spiel eigenen Gesetzen gehorcht und eine alternative Realität erschafft, indem es Elemente der Wirklichkeit aufgreift und diese in ein eigenständiges sekundäres semiotisches System im Lotmanschen Sinne überführt. Dies markiert im Abgleich mit der historischen Wirklichkeit die dargestellte Welt schon als nur für das Spiel konstruiert und ermöglicht so, trotz Immersionseffekten, eine Distanzierung der Spieler*innen vom realen Nationalsozialismus. Protagonist der Handlung ist Captain William „B. J.“ Blazkowicz, ein polnisch-stämmiger US-Amerikaner, der der US-Army und später einer Widerstandsgruppe angehört. Von Spiel zu Spiel kämpft sich Blazkowicz durch Horden diverser Gegner, die im Dienst des NS-Regimes stehen. Anfangs noch bloße Personifikation hypermaskulinen Draufgängertums und Heldenmutes, erhält der Protagonist sukzessive durch die Abfolge der Spiele mehr Hintergrundgeschichte.

3.1. Medialität in *Wolfenstein II: The New Colossus*

Wir kommen zu unserem Beispiel *Wolfenstein II: The New Colossus* (MachineGames; Bethesda Softworks, 2017). Auf Ebene des Discours lassen sich Bild- und Ton des Spiels und deren konkrete inszenatorische Umsetzung verorten, ebenso wie

² Vgl. am Beispiel des Mediums der Video-on-Demand-Serie die Kanonbildung auf der Basis eines traditionellen Kernfamilienmodells im aktuellen Serienkosmos (Kelsch, 2021).

³ Vgl. einführend zur kultursemiotischen Videospieleanalyse und ihrer Methodik Hennig, 2017.

⁴ Die Angaben zu Videospiele erfolgen nach dem folgenden Muster: Titel (Entwickler/Publisher, Erscheinungsjahr).

⁵ Die kulturelle Relevanz der Spielreihe zeigt sich im jüngst erschienenen Sammelband von (Brandenburg/Inderst/Wagner, 2022), der zehn Aufsätze zu einzelnen Spielen und zur *Wolfenstein*-Reihe in sich vereint.

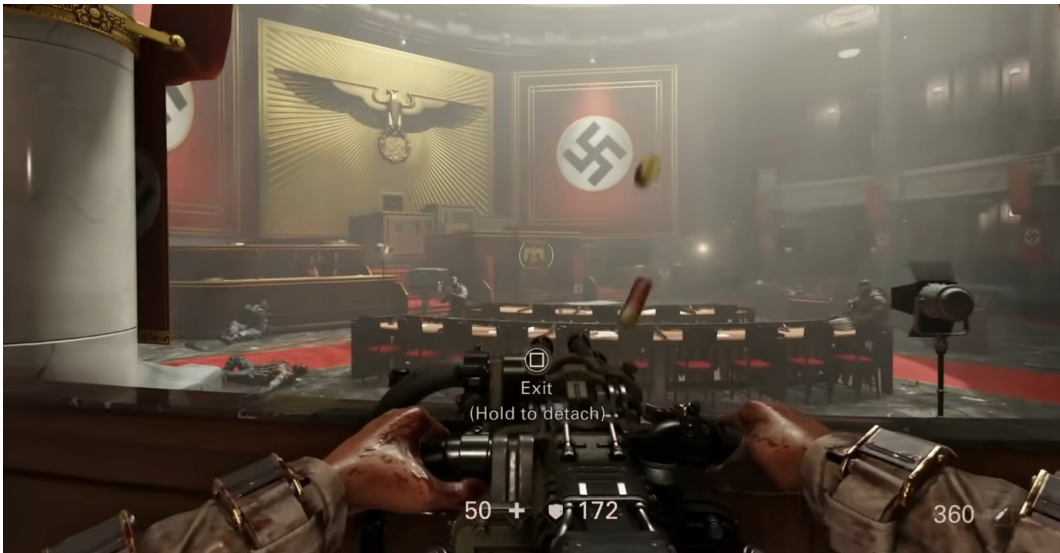


Abbildung 2: Kampfszene aus *Wolfenstein II: The New Colossus* (Bildquelle: Screenshot aus dem PC-Spiel *Wolfenstein II: The New Colossus*; Sammlung Jakob Kelsch).

die spielerische Integration von Bedien-Elementen/Icons auf einer grafischen Oberfläche (beispielsweise mit Hilfe von Maus und Tastatur oder Controller). Über den Discours werden Welt und Handlung des Spiels, das heißt die Histoire transportiert: Blazkowicz kämpft als starker Arm einer sozial- und ethnisch diversen Widerstandsgruppe in einer besetzten Alternativversion der USA der frühen 1960er-Jahre gegen das nationalsozialistische Regime. Parallel dazu hat er persönliche Probleme mit seiner schwangeren Lebensgefährtin Anya Oliwa zu bewältigen. Was die Spielenden hören und sehen, ist also Signifikant der Konzepte und Ideen der Spielwelt, die in ihrer regelhaften Ordnung als Diegese das Signifikat bildet und auf Merkmale des Dritten Reichs referiert, ohne dass die Spielwelt dieses realistisch abbildet.

Die Medialität des digitalen Spieles umfasst visuelle und auditive Elemente, ebenso wie Bedienelemente und die spielerischen Mechanismen.

Auf visueller Ebene des Spiels interagieren verschiedene Elemente miteinander (vgl. Abb. 2). Aus der Perspektive der Spielfigur erfährt man die Spielwelt. Diese enthält unter anderem den abgebildeten Gerichtssaal. Dabei werden die Symbole des NS-Regimes, also Reichsadler und Hakenkreuz, prominent in Szene gesetzt. Allgemein ist die Farbgebung gedeckt, die Beleuchtung kalt. Die Szenerie lässt sich dementsprechend als düster und bedrückend beschreiben. Der direkte Blick durch die Augen des Protagonisten sorgt dabei für eine distanzlose Einbindung in das Geschehen. Hände und Waffe sind im Zentrum des Bildes zu sehen. Die Maxime des Spiels ist dementsprechend eindeutig: Diplomatie oder Dialog sind keine Option, allein das Ausschalten der Opponent*innen ist möglich. Ein Zittern des Bildes verdeutlicht den unterschiedlich intensiven Rückstoß der Waffen

und bedingt somit eine weitere Immersion der Spieler*innen, eine Mechanik, die als „Waffenfeedback“ etabliert ist. Auffällig ist ebenso die Darstellung der Gegner*innen. Der gewöhnliche gegnerische Soldat ist durch eine schwarze Rüstung, mit geschlossenem schwarzem Helm weitgehend anonymisiert. Der Kampf wird nur selten gegen konkret individuelle Gegner*innen ausgetragen, sondern mehrheitlich gegen uniforme, gesichtslose Wesen ohne individuelle Hintergründe, die pars pro toto das Regime verkörpern. Ein Gesicht und eine überdies abweichende Erscheinung haben verbündete Figuren – diese ausnahmslos ebenso wie zentrale Opponent*innen. Letztere werden dabei als besonders grotesk und abstoßend dargestellt wie beispielsweise Irene Engel, eine sadistische Nazi-Kommandantin, deren Gesicht aufgrund einer Attacke des Protagonisten in einem vorangehenden Spiel stark entstellt ist. Zudem sind im laufenden Spiel – mit Ausnahme spielfilmartig inszenierter „Cutscenes“, die die Handlung des Spiels vorantreiben, – Hinweise zu den spielerischen Mechaniken zu sehen. Im obigen Beispiel wird gezeigt, welche Taste gedrückt werden muss, um das Maschinengewehr abzulegen oder von der Lafette zu nehmen (vgl. Abb. 2). Zudem werden im unteren Teil in Zahlenwerten die physische Gesundheit der Spielfigur ebenso wie der Wert der Panzerung und die Menge der verbleibenden Munition angezeigt. Diese sind mit einfach und universell verständlichen Piktogrammen (Icons) – einem Kreuz, einem Schild und einer Patrone – gekennzeichnet. Auf auditiver Ebene sind Geräusche des Kampfes zu hören, vor allem das Rattern der Gewehre, sowie Stimmen und Lautäußerungen der Figuren, wobei die gegnerischen Soldaten vor allem einfache Äußerungen wie beispielsweise „Bewegung, verdammt!“ oder Laute des Schmerzes von sich

geben. Hinzu kommt die Hintergrundmusik des Spiels. In der gezeigten Szene handelt es sich dabei um schnelle und harte Rockmusik, die zumeist von Schussgeräuschen überdeckt wird. Dies sorgt – in Verbindung mit raschen, fast gleitenden Bewegungsabläufen – für ein Gefühl der Dynamik und Geschwindigkeit. Auch dies fördert die Immersion: Die Spieler*innen sollen in einem Flow rasch viele Gegner*innen töten und sich durch ihre Erfolge belohnt fühlen.

Der letzte hier angeführte Aspekt der Medialität des Spiels sind die konkreten Spielmechanismen, welche Tasten also gedrückt werden müssen, um zu laufen, zu schießen, nachzuladen, mit Gegenständen zu interagieren usw. Das wichtigste Spielelement, also das Schießen, erfolgt dabei – nach Standardeinstellungen – per Druck auf die linke Maustaste, also der Taste, die mit dem rechten Zeigefinger am intuitivsten und raschesten zu betätigen ist. Das mediale Dispositiv des Spiels, der Apparat und seine durch ihn erzeugte mediale Wirklichkeit, gratifizieren mit ihrer Inszenierung das schnelle Klicken mit der Maustaste und damit Schnelligkeit in einem sich wiederholenden, einfachen Reiz-Reaktions-Schema.

Die Aspekte der Medialität verweisen hiermit also geschlossen auf eine martialische Inszenierung der Handlung, die auf eine distanzlose Immersion der Spielenden abzielt. Die Geschichte, die hierbei durchlebt wird, ist linear und bietet keine Wahlmöglichkeiten. Die Handlung wird in filmischen Zwischensequenzen erzählt und führt den Protagonisten in verschiedene Umgebungen, die auf eine zielgerichtete Durchquerung ausgelegt sind. Dieses Spielprinzip ist recht typisch für lineare Ego-Shooter und wird – aufgrund seiner geringen Ausweichmöglichkeiten – in der Regel als „Schlauchlevel“ bezeichnet. Die mediale Verfasstheit von *Wolfenstein II: The New Colossus* ist dabei nur partiell spezifisch für das einzelne Spiel. Bestimmte Darstellungsweisen (beispielsweise Ego-Perspektive, zentrierte Waffen, uniforme Gegner, lineares Leveldesign) und Mechanismen (beispielsweise Schießen mit der Maustaste, Sprinten mit der Umschalttaste usw.) sind im Rahmen des Genres Ego-Shooter konventionalisiert und führen somit innerhalb der Spieler*innenschaft zu einer Habitualisierung, die die Hürden für den Einstieg in das Spiel senkt. Hat man also einen Ego-Shooter gespielt, findet man sich rascher in allen anderen zurecht.

3.2 Textualität in *Wolfenstein II: The New Colossus*

Elemente der Textualität wurden zuvor bereits angedeutet: Die Art und Weise, wie die Zeichen organisiert sind, sorgt für eine eindeutige Inszenierung der intradiegetischen Wirklichkeit und ihrer Regeln. In der düsteren Spielwelt von *Wolfenstein II* wird die gewaltsame Konfrontation als einzig mögliche Art der Interaktion mit potentiellen Feinden dargestellt. Eine friedliche Auseinandersetzung mit diesen Feinden als Individuen ist spielerisch nicht möglich. Gerade durch ihre Uniformen werden die Nazis als eine gesichtslose Masse inszeniert. Der zentrale Zweck des Spiels besteht darin, in dynamischen und abwechslungsreichen Abläufen diese Masse zu eliminieren. Als nicht-individuelle Person und Masse gerät die Darstellung der Nazis in die Nähe typischer, monströser und amorpher Feinde im Ego-Shooter wie Zombies oder andere abstoßende Monster. Die Gesichtslosigkeit der Nazis ist also kein Alleinstellungsmerkmal des betrachteten Spiels. Sie tritt hier aber insofern besonders hervor, als es sich bei den Gegnern um Nazis aus einer US-amerikanischen Perspektive handelt. Spielfunktion (gesichtsloser, nicht-individueller Gegner) und kulturelles Wissen über Nazis (uniformierte, gesichtslose Masse aus Sicht der US-Amerikaner) korrelieren hier miteinander.

Die Opposition gegen das Regime wird im Spiel in Bezug auf den Protagonisten Captain William „B. J.“ Blazkowicz mit großer Selbstverständlichkeit heroisiert. Es existiert zwar spielintern eine kulturell wie ethnisch vielfältige Gruppe an Widerstandskämpfer*innen. Im Zentrum steht aber das heldenhafte Individuum, das sich einem übermächtigen Gegner stellt. Captain Blazkowicz kann im heroischen Kampf bewirken, woran die Widerstandskämpfer*innen im Untergrund bisher scheiterten. Trotz offensichtlicher Chancenlosigkeit angesichts der Masse an Nazis gelingt es diesem exzeptionellen Draufgänger den Feind wiederholt in seine Schranken zu verweisen und damit dessen enorme Unzulänglichkeiten bloßzustellen. Damit stilisiert das Spiel den Sieg der Spieler*innen als einen Sieg des Heldenmutes und der Menschlichkeit gegen das Böartige und Unmenschliche. Kurz gesagt entwirft das Spiel einen hochgradig stereotypisierten Weltentwurf, wie er auch aus Superheldenfilmen bekannt ist.⁶ Die Spielenden sind ausführendes Organ, ihre Rolle besteht darin, die Gegner erfolgreich auszuschalten. Ein zwischenzeitliches Scheitern bedeutet dabei kein Ende der

⁶ Durch Übernahme narrativer Muster und von Inszenierungsstrategien lassen sich Videospiele im größeren Umfeld transmedialer Phänomene verorten; dies wird umso offensichtlicher, wenn Spiele zusammen mit Filmen, Büchern und Comics Zugang zu derselben Diegese gewähren; vgl. zum transmedialen Erzählen grundlegend (Decker, 2016).

Handlung oder einen alternativen Verlauf, sondern eine Fortführung ab einem vorherigen Speicherpunkt. Es ist also nicht möglich, die Narration tatsächlich zu beeinflussen, sie bleibt konstant und vermittelt ein vorgefestigtes Normgefüge.

3.3 Kulturalität in *Wolfenstein II: The New Colossus*

Um das Weltmodell eines Spiels nachvollziehen zu können, ist der Aspekt von Kulturalität von besonderer Bedeutung. Dieser Aspekt spielt auch beim unterrichtlichen medialen Erschließen eine essentielle Rolle. Mehr noch als in rein fiktionalen Erzählungen ist der Rückgriff auf kulturelles Wissen in unserem/hier analysierten Beispiel *Wolfenstein* tatsächlich äußerst prominent. Explizit wird auf historische Gegebenheiten referiert, eben vor allem den Nationalsozialismus und den zweiten Weltkrieg. Das Wissen um die Verbrechen und die Ideologie des Regimes kann als gegeben gesetzt werden und wird dementsprechend nicht weiter erklärt, damit aber auch ausgeblendet und im Spiel marginalisiert. Ebenso ist eindeutig, dass es sich um einen alternativen Weltentwurf handelt, in dem die Achsenmächte den Krieg im Gegensatz zu Realität gewonnen haben. Die Perspektive auf das Geschehen ist dabei eine spezifisch amerikanische, das heißt, dass die Deutschen ein kulturell nicht hinterfragtes Feindbild sind.

Ausschlaggebender für das Weltmodell des Spiels als der Rückgriff auf reale historische Gegebenheiten ist aber ihre spezifische Modifikation. Diese basiert massiv auf Referenzen auf populärkulturelle Topoi in Bezug auf das Dritte Reich. Die Darstellungsweisen sind dabei deutlich an die Strategien des Exploitation- oder Nazisploitation-Genres angelegt.⁷ Dies wird bereits am Beispiel der Obergruppenführerin Irene Engel deutlich, im Spiel oft „Frau Engel“ genannt (auch in der englischen Sprachversion).



Abbildung 3: Frau Engel in *Wolfenstein II: The New Colossus* (Bildquelle: Screenshot aus dem PC-Spiel *Wolfenstein II: The New Colossus*; Sammlung Jakob Kelsch).



Abbildung 4: Filmplakat zu *Ilsa, She Wolf of the SS* (CAN/USA, 1974; Bildquelle: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ilsa_she_wolf_of_ss_poster_02.jpg)

Engel (vgl. Abb. 3) ähnelt in ihrer Darstellung explizit der Figur Ilsa aus dem Film *Ilsa, She Wolf of the SS* des US-amerikanischen Regisseur Don Edmonds aus dem Jahr 1975 (vgl. Abb. 4). Dieser Film, in dem die Kommandantin eines medizinischen Versuchslagers ihren Sadismus und ihre sexuellen Begierden auslebt, gilt als Klassiker des Nazisploitation-Genres. Auch durch weitere Darstellungsmittel, wie den Einsatz brutaler und blutiger Gewalt in Verbindung mit Nacktheit stellt sich *Wolfenstein* in die Exploitation-Tradition. So reißt sich die hochschwangere Anya Oliwa in einer finalen Auseinandersetzung ihre Bluse vom Leib und feuert blutüberströmt und oben ohne auf Nazis, während sie auf dem am Boden liegenden Avatar der Spieler*innen sitzt.

Darüber hinaus greift die Spielereihe die kulturelle Tendenz auf, Nazis mit übernatürlichen Elementen, okkultem Wissen, futuristischer Technik und übermächtigen Geheimwaffen zu verknüpfen (Bender, 2012: S. 131). Gleichzeitig werden bestimmte Bereiche, wie die Verbrechen des Holocaust weitgehend ausgespart und nur abgemildert grafisch dargestellt. Die Nazis sind böse, weil sie böse sind – einer weiteren Erklärung bedarf es nicht. Eine ernsthafte Auseinandersetzung mit den deutschen Verbrechen wird im Rahmen des exploitativen Unterhaltungsmediums gescheut, wohl auch um potenzielle Kontroversen oder Fehltritte zu vermeiden. Gerade die Abweichung von der kulturellen Wirklichkeit ist hier relevant: Es geht keinesfalls um eine akkurate Darstellung historischer Fakten,

⁷ Stiglegger (1999, S. 10) bezeichnet Exploitation (von engl. „Ausbeutung“) als einen „Inszenierungsstil, der sich auf Filme bezieht, die aus einer reißerischen Grundidee ein Höchstmaß an visuellen Schauwerten beziehen.“ Das Unter-Genre der Nazisploitation stellt Gewalttaten durch stereotypisierte Nazis, vornehmlich Angehörige der SS, in den Vordergrund und verknüpft diese häufig mit sadomasochistischer Sexualität. Schock-, Ekel- und Erregungseffekte dominieren hier jede Form historischer Akkuratess (Magilow, 2012, S. 1-18; Stiglegger, 2012, S. 31f.).

sondern um die immersive und ludologisch nutzbar gemachte Zelebrierung eines kulturellen Mythos. Diese Darstellung ist dabei keinesfalls unproblematisch, zumal es sich bei *Wolfenstein* nicht um einen Einzelfall handelt. Auch zahlreiche andere Spiele, die in dieser historischen Epoche verortet sind, sparen die außerordentlichen Gräuelpredigten des Dritten Reiches aus oder mischen diese mit übernatürlichen und fantastischen Elementen: Beispielsweise spart der Ego-Shooter *Call of Duty: WWII* (Sledgehammer Games/Raven Software; Activision, 2017) die Shoah allgemein aus und verfügt zudem über einen Modus, in dem man Zombie-Nazis bekämpft. Ähnlich verhält es sich in der *Zombie Army Trilogy* (Rebellion Developments; Rebellion Developments/Sold Out, 2015). In *Iron Sky: Invasion* (Reality Pump; TopWare Interactive, 2012), der Spiel-Umsetzung des Filmes *Iron Sky* (FIN/D/AUS 2012), bekämpfen die Spielenden Nazis, die nach dem Ende des zweiten Weltkrieges eine Basis auf der dunklen Seite des Mondes errichtet haben und nun die Erde mit Raumschiffen attackieren. In *Dino D-Day* (800 North/Digital Ranch, 2011) zieht das Dritte Reich mit geklonten Dinosauriern in die Schlacht.

3.4 Historizität in *Wolfenstein II: The New Colossus*

Betrachtet man *Wolfenstein II: The New Colossus* schließlich vor der Folie der Historizität, das heißt im Kontext seiner Entstehungszeit und der hier adaptierten Darstellungsstrategien, lässt sich das Spiel als symptomatisch für einen bestimmten medialen Umgang mit dem Nationalsozialismus verstehen. Diese Darstellung hat dabei durchaus Auswirkungen in Bezug auf die Erinnerung an das Dritte Reich. Zwar dürfte die historische Realität aktuell noch weitgehend bekannt sein, diese ist in großen Bereichen populärkultureller Unterhaltung jedoch irrelevant. Das Dritte Reich wird von der Realität entkoppelt und zu einem morbiden Faszinosum (Magilow & Silverman, 2020). An die Stelle realer historischer Persönlichkeiten treten Antagonisten wie Frau Engel oder – in anderen Teilen der *Wolfenstein*-Reihe – der sadistische Mediziner General Wilhelm „Totenkopf“ Strasse. Mehr als an reale Vorbilder erinnern diese Figuren an stereotype Superschurken wie den großmächtigen, bösen Magier oder den wahnsinnigen Wissenschaftler. Die Narration erhält durch die Darstellung des heroischen Kampfes des Guten gegen das Böse einen märchenhaften Charakter. Es findet eine Entpolitisierung und Enthistorisierung statt. In Rückbezug auf die Kulturalität ist diese Entwicklung auch auf die Dominanz eines

spezifisch US-amerikanischen Blickwinkels in der Unterhaltungskultur zurückzuführen. Ein reduktiver amerikanischer Heldenmythos durchdringt die Darstellungsweise bis ins Letzte. Es muss nicht erklärt werden, warum Nationalsozialist*innen böse sind. Sie sind quasi eine natürliche Verkörperung des Bösen und Despotischen, das von den USA zerschlagen werden muss. Es handelt sich um ein kulturell tief verankertes Dogma, das unhinterfragt für sich selbst steht.

Ein kritischer Faktor bestand in den letzten Jahren im Verbot der Darstellung von Hakenkreuzen in den deutschen Versionen der Spiele auf Basis der sogenannten „Sozialadäquanzklausel“. Laut dieser dürfen „Propagandamittel oder Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen“ nur dann verwendet werden, wenn dies „der staatsbürgerlichen Aufklärung, der Abwehr verfassungswidriger Bestrebungen, der Kunst oder der Wissenschaft, der Forschung oder der Lehre, der Berichterstattung über Vorgänge des Zeitgeschehens oder der Geschichte oder ähnlichen Zwecken dient“ (§§86, StGB). Nach einem richterlichen Urteil zur Bewertung von *Wolfenstein 3D* durften in Videospiele in Deutschland seit 1989 keine Hakenkreuze oder äquivalente Symboliken gezeigt werden (Busch, 2018). Aufgrund der Befürchtung einer über die reine Symbolik hinausgehenden Zensur ließ dies bizarre Blüten sprießen: In den speziell deutschsprachigen Versionen der Spiele wurden Symbole wie das Hakenkreuz beispielsweise durch ein schwarzes Kreuz ersetzt. Aus Adolf Hitler wurde im Strategiespiel *War Leaders – Clash of Nations* (Enigma Software; The Games Company, 2008) „Reinhold Tessler“ mitsamt fiktiver Biografie. Andere historische Staatsoberhäupter blieben in der Darstellung des Spiels klar erkennbar (Bender, 2012, S. 153f.). Im oben betrachteten *Wolfenstein II: The New Colossus* wird der – im englischen Original so benannte – Adolf Hitler zum „Obersten Kanzler Heiler“. Dieser verwendet statt dem Begriff „Jude“ das Wort „Verräter“. Damit nähert sich das Spiel – wenn auch sicherlich ungewollt – der Sprache des Nationalsozialismus an (Wainwright, 2019). Nach einer Anpassung der Regelungen durch die USK im Jahr 2018 dürfen Videospiele nunmehr unter denselben Voraussetzungen wie beispielsweise Filme und Serien Hakenkreuze und andere Symbole zeigen. Das Hakenkreuzverbot in Spielen zeugte einerseits von einer Einschätzung des digitalen Spiels als nicht gleichwertig mit anderen Kunstformen und andererseits von unterstellter mangelnder Medienkompetenz der Spielenden im Sinne der IML. Es wurde übersehen, dass die Behinderung oder das Aussparen einer Auseinandersetzung mit der Realität gerade nicht zu einer

erhöhten Sensibilität führen. Vielmehr kann dies durch die Dämonisierung des Nationalsozialismus exakt den gegenteiligen Effekt haben und in einer Verfälschung sensibler historischer Gegebenheiten münden.⁸

4. Medienkunde und IML: Semiosphäre

Wir fassen unsere Ergebnisse, die anhand der vier Analyse-Aspekte herauskristallisiert wurden, abschließend zusammen: Auf der Ebene der *Medialität* des Beispiels haben wir visuelle und auditive Darstellungsweisen ebenso wie Spielmechaniken betrachtet, die die Wahrnehmung und die Interaktion mit der Spielwelt maßgeblich filtern. Auf Ebene der *Textualität* wurde der spezifisch durch die Medialität inszenierte Weltentwurf des Spiels beschrieben. Um diesen analytisch erschließen zu können, wurde die *Kulturalität* des Spiels untersucht und es wurde erläutert, welches kulturelle Wissen hier auf welche Weise verarbeitet wird. Die Gründe für die spezifische Inszenierung des Weltentwurfs und der Handlung liegen in seiner *Historizität* begründet, also der Kopplung des Spiels an seinen Entstehungszeitpunkt und den zu diesem Zeitpunkt geltenden Konventionen der Verarbeitung deutscher Vergangenheit. Aus der Betrachtung der Medialität, Textualität, Kulturalität und Historizität von *Wolfenstein II: The New Colossus* ergibt sich ein eindeutiges Modell der medialen Repräsentation eines historischen Topos. Reale Gegebenheiten werden zum Zwecke der Unterhaltung einerseits um Inhalte reduziert, die potenziell zu sensibel und verletzend für ein breites Publikum sind. Andererseits werden sie mit unterhaltsamen Elementen mit geringem Tiefgang angereichert, also fantastischen Elementen, expliziter Gewaltdarstellung und märchenhaften Strukturen. Die Darstellung ist somit als von der historischen Realität entfremdet zu betrachten.

Aus dem Vergleich mit weiteren digitalen Spielen, also der Einordnung in einen größeren kulturhistorischen Kontext, ergibt sich, dass es sich bei dieser Art der Darstellung nicht um einen neuartigen Einzelfall handelt. Bereits zuvor wurden Beispiele für die Verknüpfung mit Horror, Science-Fiction und Okkultismus genannt. Auch unabhängig davon nehmen Triple-A-Spiele – also von großen Firmen publizierte Titel, die auf ein Massenpublikum abzielen – eine deutliche Reduktion in der Darstellung des Dritten Reiches vor. Der Umgang mit der Thematik fokussiert sich auf den kriegerischen Aspekt des Zweiten Weltkrieges, ohne dessen Hintergründe zu beleuchten. Prominente Ego-Shooter

wie Teile der *Call of Duty*-Reihe, der *Battlefield*-Reihe (Digital Illusions CE; Electronic Arts, 2002-2018), der *Medal of Honor*-Reihe (DreamWorks Interactive u.a.; Electronic Arts, 1999-2020) und der *Sniper Elite*-Reihe (Rebellion Developments, MC2 France u.a., 2005-2017) fokussieren den Kampf gegen Nationalsozialist*innen, meist aus US-amerikanischer Perspektive. Der Multiplayer – also ein Modus, in dem die Spielenden gegen andere Spielende antreten, – erlaubt es nicht selten auch Angehörige der deutschen Armee oder verbündeter Streitkräfte zu spielen. Daneben wurden über die Jahre Simulatoren wie *Secret Weapons of the Luftwaffe* (Lawrence Holland; Lucasfilm Games, 1991) oder Strategiespiele entwickelt, in denen man mal Alliierte oder Achsenmächte als militärische Fraktionen auf das Schlachtfeld führt. Beispiele hierfür sind *Panzer General* (SSI/Mindscape, 1994), die *Hearts of Iron*-Reihe (Paradox Interactive u.a., 2003-2016) oder *Steel Division 2* (Eugen Systems, 2019). Da sich das Spielgeschehen, insbesondere in den genannten Strategiespielen, auf das Schlachtfeld beschränkt und keine rollenspielerischen Elemente umfasst, kommt es hier nicht zu einer andersgearteten Auseinandersetzung mit Nazi-Deutschland – der Ursprung des Konflikts ist irrelevant (Pfister, 2016). Der Spieleentwickler Jörg Friedrich beschrieb treffend die übliche Darstellung des Dritten Reichs in Computerspielen im Jahr 2017 folgendermaßen: „Spiele sind das erzählende Medium des 21. Jahrhunderts. Würde aber jemand heute alles, was er über die Geschichte des Dritten Reich weiß, ausschließlich aus Computerspielen lernen, dann gäbe es in dieser Geschichte keinen Holocaust und Nazis wären die Fraktion, die zwar niemand mag, die aber die schicksten Uniformen und die besten Panzer hat“ (Zimmermann 2017). Unter Bezug auf das Modell der Semiosphäre lässt sich also bezüglich der Repräsentation des Dritten Reiches in digitalen Spielen ein Kanon abstrahieren: Im Zentrum der Semiosphäre digitaler Spiele findet sich die beschriebene simplifizierte, amerikanisierte Darstellung des Zweiten Weltkriegs als eindeutiger Konflikt des Guten gegen das Böse – wobei das Böse in besonderer Weise dämonisiert wird. Das reihenweise Töten und damit die komplette Vernichtung des Gegners sind hierbei in der Regel die einzigen Spielziele. Hier bestehen deutliche Überschneidungspunkte mit anderen Spielen, insbesondere des Ego-Shooter- und Strategie-Genres. Eine Reduktion des Konfliktes auf klare Fronten ist zur Aufrechterhaltung dieses Prinzips unumgänglich. Hier ergibt sich ein interessanter Konflikt zwischen Medialität und

⁸ Vgl. dieses Ergebnis zur Aufarbeitung der NS-Vergangenheit in anderen Spielen der *Wolfenstein*-Reihe aus einer adaptationstheoretischen Perspektive auch in Schäfke-Zell (2019).

Kulturalität: Auf spielmechanischer Ebene gibt es keine Alternativen zum militärisch-destruktiven Agieren auf dem Bildschirm, während auf kultureller Ebene der Krieg verurteilt und unter Umständen das menschliche Drama auf Seiten der Spielfiguren betont werden. Selbst wenn also spielintern Kritik an Krieg und Gewalt geübt und deren negative Konsequenzen gezeigt werden, so ist es – möchte man weiterspielen – nicht möglich, gewaltsame Handlungen einzustellen. Die Medialität hat hier direkten Einfluss auf die kulturelle Verarbeitung und modifiziert diese.

Nun stehen diese Elemente im Zentrum der Semiosphäre nicht isoliert für sich. Seit Ende der 2010er-Jahre etabliert sich ein weniger kriegsfokussierter und martialischer Umgang mit der Thematik im digitalen Spiel. Spiele nicht amerikanischer Provenienz, wie *Attentat 1942* (Charles Games, 2017), *My Child: Lebensborn* (Elin Festøy/Teknopilot, 2018), *My Memory of Us* (Juggler Games/Crunching Koalas; IMG.N.PRO, 2018) oder *Through the Darkest of Times* (Paintbucket Games; HandyGames, 2020) thematisieren gezielt die Verbrechen Deutschlands im Nationalsozialismus. So organisieren die Spieler*innen im deutschen *Through the Darkest of Times* eine Widerstandsgruppe im erstarkenden Nationalsozialismus. Bei diesen Spielen handelt es sich ausnahmslos um sogenannte „Indie“- und „Serious-Games“, also Spiele mit geringem Produktionsbudget, die auf ernsthafte und reflektierte Weise sensible Thematiken behandeln. Häufig steht dabei der direkte Realitätsbezug im Vordergrund, sowie die Intention, Wissen über, sowie Verständnis und Sensibilität für diese Inhalte zu vermitteln. Obwohl diese Darstellungen sich aktuell am Rande der genannten Semiosphäre befinden, üben sie auch einen gewissen Einfluss auf den zentralen Kanon aus und bedingen potenziell einen Wandel.

Wie betont handelt es sich bei der Semiosphäre um ein Modell zur Erfassung eines medialen Dispositivs. Dementsprechend ist die Darstellung des Nationalsozialismus im digitalen Spiel sowohl ein Teilbereich des deutlich größeren Bereiches der Konzeption von Welt im digitalen Spiel als auch der allgemeinen Repräsentation des Nationalsozialismus in der Populärkultur. Dies wird bereits in den intermedialen und intertextuellen Bezügen in *Wolfenstein* deutlich und eröffnet den Blick auf eine komplexe Verknüpfungsstruktur. Einzelne mediale Darstellungsweisen, so wird deutlich, sind nicht isoliert, sondern stets als Teil größerer Zusammenhänge zu betrachten, die durch gegenseitige Beeinflussung einem konstanten Wandel unterliegen. Spielende digitaler Spiele sind in

Bezug auf ihre Mediennutzung nicht auf dieses Medium beschränkt, sondern beziehen ihre Kenntnisse auch auf anderem Wege. In Bezug auf das obige Zitat Jörg Friedrichs sind Computerspiele eben nicht die einzige Quelle über die Geschichte des Dritten Reiches. Eingebettet in einen größeren Zusammenhang ist eine reduktive Darstellung weniger problematisch als nur als ein singuläres Phänomen, zumal dann, wenn sie klare Fiktionalitätssignale sendet. Im Falle der genannten Spiele sind dies die übernatürlichen Elemente, eine cineastische Inszenierung oder ein absurd-komischer Einsatz von Gewalt.

Es ist Teil von IML, diese globalen Zusammenhänge zu erkennen und ein Medium nicht als isoliertes Einzelphänomen zu betrachten, das aus sich heraus entsteht und unbeeinflusst wirkt. Der vorgestellte Ansatz, aus einzelnen Aspekten eines Textes ein Gesamtbild zu erschließen und dieses wiederum in einen größeren, interdependenten Zusammenhang einzuordnen, kann Schlüssel zu jenem fachkundigen und kritischen Umgang mit Medien sein, welcher Ziel eines im Sinne der IML gewinnbringenden Unterrichts darstellen sollte. Durch eine Annäherung an ernsthafte Thematiken über die Populärkultur wie in unserem Beispiel wird zudem die Hürde für die Lernenden bewusst niedrig gesetzt. Nimmt man hier eine Reduktion auf wenige einfache Fragen vor, die die Bearbeitung im Unterricht einleiten/führen könnten, so sollten die ersten Schritte sein: (i) Welche Inhalte vermittelt ein Text wie ein Videospiel auf welche Weise, (ii) welche kulturellen Wissensmengen werden vorausgesetzt und verarbeitet, (iii) inwiefern ergibt sich dies aus einem historischen Zusammenhang und (iv) in welchem größeren intermedialen und intertextuellen Zusammenhang ist dieser Text zu betrachten? Mit diesen grundsätzlichen Fragen kann ein Bewusstsein dafür geschaffen werden, jede mediale vermittelte Konstruktion zu hinterfragen. Erste Bausteine für eine Medienkompetenz beispielsweise im Geschichts- oder Ethikunterricht zu liefern, ist unser Anliegen mit diesem Artikel.⁹

⁹ Vgl. weiterführend Gräf (2020).

Spiele

- Attentat 1942* (Charles Games, 2017)
Battlefield-Reihe (Digital Illusions CE; Electronic Arts, 2002–2018)
Call of Duty: WWII (Sledgehammer Games/Raven Software; Activision, 2017)
Castle Wolfenstein (Muse Software, 1981)
Dino D-Day (800 North/Digital Ranch, 2011)
Hearts of Iron-Reihe (Paradox Interactive u.a., 2003–2016)
Medal of Honor-Reihe (DreamWorks Interactive u.a.; Electronic Arts, 1999–2020)
My Child: Lebensborn (Elin Festøy/Teknopilot, 2018)
My Memory of Us (Juggler Games/Crunching Koalas; IMGN.PRO, 2018)
Panzer General (SSI/Mindscape, 1994)
- Secret Weapons of the Luftwaffe* (Lawrence Holland; Lucasfilm Games, 1991)
Sniper Elite-Reihe (Rebellion Developments, MC2 France u.a., 2005–2017)
Steel Division 2 (Eugen Systems, 2019)
Through the Darkest of Times (Paintbucket Games; HandyGames, 2020)
War Leaders – Clash of Nations (Enigma Software; The Games Company, 2008)
Wolfenstein II: The New Colossus (MachineGames; Bethesda Softworks, 2017)
Zombie Army Trilogy (Rebellion Developments; Rebellion Developments/Sold Out, 2015)

Filmografie

- Ilsa, She Wolf of the SS* (USA 1975, Don Edmonds)
Iron Sky (FIN/D/AUS 2012, Timo Vuorensola)

Literaturangaben

- Bender, S. (2012). *Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen*. Bielefeld: Transcript.
- Busch, J. (2018). Das Ende des Hakenkreuz-Verbots. In *FAZ.net*. 22.08.2018. Verfügbar unter: <https://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/digitec/das-ende-des-hakenkreuz-verbots-in-videospielen-15748343.html>.
- Brandenburg, A., Inderst, Th. R., Wagner, P. M. (Hrsg.) (2022). „Eva auf Wiedersehen!“ Zur Geschichte, Verhandlung und Einordnung der ‚Wolfenstein‘-Spielereihe. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch.
- Decker, J.-O. (2016). Transmediales Erzählen. Phänomene – Struktur – Funktion. In M. Hennig & H. Krahl (Hrsg.), *Spielzeichen. Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, S. 137–171.
- Decker, J.-O. (2017). Medienwandel. In H. Krahl & M. Titzmann (2017), S. 423–446.
- Decker, J.-O. (2018). Strukturalistische Ansätze in der Mediensemiotik. In M. Endres & L. Herrmann (Hrsg.), *Strukturalismus heute. Brüche, Spuren, Kontinuitäten*. Stuttgart: Metzler, S. 79–95.
- Decker, J.-O. & Krahl, H. (2011). Mediensemiotik und Medienwandel. In Institut für interdisziplinäre Medienforschung (Hrsg.), *Medien und Wandel*. Berlin: Logos 2011, S. 63–90.
- Edmonds, D. (1975). Film poster for the 1975 exploitation film *Ilsa, She Wolf of the SS*. Verfügbar unter: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ilsa_she_wolf_of_ss_poster_02.jpg.
- Gräf, D. (2020). Mediensemiotik in der Lehrer*innenbildung. In *Schriften Zur Kultur- Und Mediensemiotik | Online*, (7), 51–98. Verfügbar unter: <https://doi.org/10.15475/skms.2019.2.3>.
- Gräf, D., Großmann, S., Klimczak, P., Krahl, H. & Wagner, M. (2011). *Filmsemiotik. Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate*. Marburg: Schüren 2011.
- Hennig, M. (2017). *Spielräume als Weltentwürfe. Kultursemiotik des Videospiele*. Marburg: Schüren.
- Kelsch, J. (2021). *Binging Family. Die Konzeption von Familie in der Video-on-Demand-Serie*. Wiesbaden: Springer.
- Knauer, J. & Zimmermann, A. (Hrsg.). (2018). *Information and Media Literacy – Die Medialität der Welter-schließung in Theorie und Lehrpraxis an der Universität Passau* (= PARADIGMA 2018). Passau: ZLF.
- Krahl, H. & Titzmann, M. (Hrsg.). (2017). *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau: Schuster.
- Krahl, H. & Wunsch, M. (2002). Phantastisch / Phantastik. In K. Barck, M. Fontius, D. Schlenstedt, B. Steinwachs & F. Wolfzettel (Hrsg.), *Ästhetische Grundbegriffe*. Bd. 4. Stuttgart, Weimar: Metzler, S. 798–814.
- Lotman, J. M. (1990). Über die Semiosphäre. *Zeitschrift für Semiotik* 12/4, S. 287–305 [russ. 1984].
- Lotman, J. M. (1993). *Die Struktur literarischer Texte*. München: Fink.
- Magilow, D. H. (2012). Introduction. In D. H. Magilow, E. Bridges & K. T. Vander Lugt (2012), S. 1–18.

- Magilow, D. H., Bridges, E. & Vander Lugt, K. T. (Hrsg.). *Nazisploitation! The Nazi Image in Low-Brow Cinema and Culture*. London: Continuum 2012.
- Magilow, D. H. & Silverman, L. (2020). *Holocaust Representation in History. An Introduction. Second Edition*. London, New York: Bloomsbury.
- Martínez, M. & Scheffel, M. (2002). *Einführung in die Erzähltheorie*. München: Beck.
- Pfister, E. (2016). *Das Unspielbare spielen – Imaginationen des Holocaust in Digitalen Spielen*. Verfügbar unter: https://www.researchgate.net/publication/311346798_Das_Unspielbare_spielen_-_Imaginationen_des_Holocaust_in_Digitalen_Spielen.
- Schäfke, W. (2010). Videospiele als Text aus der Perspektive der Editionswissenschaft. In *Zeitschrift für Semiotik* 32/3-4, S. 343-353.
- Schäfke-Zell, W. (2019). Localization as Adaptation in the *Wolfenstein* Franchise. In J. Fehrlé & W. Schäfke-Zell (Hrsg.), *Adaptation in the Age of Media Convergence*. Amsterdam: Amsterdam University Press, S. 203-228.
- Stalder, F. (2016). *Kultur der Digitalität*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Stiglegger, M. (1999). *Sadiconazista. Faschismus und Sexualität im Film*. St. Augustin: Gardez! 1999, S.10.
- Stiglegger, M. (2012). Cinema beyond Good and Evil? Nazi Exploitation in the Cinema of the 1970s and its Heritage. In D. H. Magilow, E. Bridges & K. T. Vander Lugt (2012), S. 21-37, S. 31f.
- UNESCO (2005). High-Level Colloquium on Information Literacy and Lifelong Learning, UNESCO. Verfügbar unter: <https://www.ifla.org/files/assets/information-literacy/publications/high-level-colloquium-2005.pdf> (23.02.2024).
- UNESCO (2022). *Media and Information Literacy*. Verfügbar unter: <https://www.unesco.org/en/communication-information/media-information-literacy/about>.
- Wainwright, A. M. (2019). *Virtual History. How Videogames Portray the Past*. London, New York: Routledge.
- Zimmermann, F. (2017). *Wider die Selbstzensur – Entwickler Jörg Friedrich und Johannes Kristmann im Interview* (gespielt, 27.8.2017). Verfügbar unter: <https://gespielt.hypotheses.org/156>.