Sylvio Konkol

Bachelorarbeit

Darstellung und Bedeutung des Judentums im Videospiel *The Last of Us Part II*

Religionswissenschaftliches Institut

Universität Leipzig

2023

Universität Leipzig
Fakultät für Geschichte, Kunst- und Regionalwissenschaften
Religionswissenschaftliches Institut

Betreuer / Erstprüfer: Prof. Dr. Sebastian Schüler
Zweitprüferin: Prof. Dr. Bernadett Bigalke

Bachelorarbeit:

Darstellung und Bedeutung des Judentums im Videospiel *The Last of Us Part II*

Abschlussarbeit zur Erlangung des akademischen Grades
Bachelor of Arts der Religionswissenschaft

Eingereicht von: Sylvio Steffen Konkol
B. A. Religionswissenschaft
Matrikelnummer: 1629949
Email: sylvio.konkol@gmail.com

Eingereicht am: 17. August 2023
Sommersemester 2023

DARSTELLUNG UND BEDEUTUNG DES JUDENTUMS

IM VIDEOSPIEL *THE LAST OF US PART II*

INHALTSVERZEICHNIS

1. Einleitung 1

Teil I: Darstellungen des Judentums in digitalen Spielen

2. Forschungsstand 4
2.1. Religionswissenschaftliche Digitalspielforschung 4
2.2. Forschungstand zum Judentum in digitalen Spielen 6

3. Darstellungen des Judentums in digitalen Spielen 8
3.1. Umfang der Betrachtung 8
3.2. Darstellungen des Judentums in vormodernen historischen Szenarien 9
3.3. Darstellungen des Holocaust in digitalen Spielen 11
3.3.1. Die Darstellung des Judentums in der *Wolfenstein*-Reihe 11
3.3.2. Weitere Darstellungen nationalsozialistischer Verfolgung 13
3.4. Moderne Szenarien und jüdische Figuren als Antagonisten 14
3.4.1. Stereotypen in Gangster- und Kriminalspielen 14
3.4.2. Jüdische Identität in *BioShock* 15
3.5. Bewusst antisemitische Spiele 16
3.6. Das Judentum als spielbare Religionsgemeinschaft 18
3.6.1. *Civilization*-Reihe 18
3.6.2. *Crusader Kings*-Reihe 18
3.7. Gegenwartsdarstellungen des Judentums 19
3.7.1. Adaptionen anderer Medien 19
3.7.2. Gelebte jüdische Religion in *The Shivah* 20
3.8. Die jüdische Mythologie in japanischen Spielen 21
3.9. Quantitative Betrachtung 23

Teil II: Darstellung und Bedeutung des Judentums in *The Last of Us Part II*

4. Spielbeschreibung: *The Last of Us Part II* 24
4.1. Veröffentlichungsgeschichte 24
4.2. Szenario und Spielerzählung 24
4.2.1. Handlungshintergrund / Szenario 24
4.2.2. Handlung und Motive von *The Last of Us Part II* 25
4.3. Spielablauf und Spielmechanik 26
4.4. Produktion und Verkaufszahlen 27
4.5. Öffentliche Rezeption und Kontroversen 28
4.6. (Religions-)Wissenschaftliche Rezeption 28

5. Methodik 29
5.1. Religionswissenschaftliche Methode und Religionsbegriff 29
5.2. Methode der „Spielenden Beobachtung“ und variable Zeichenfolgen 30
5.3. Dokumentation & Spielversion 31

6. Religiöse Inhalte in *The Last of Us Part II* 32
6.1. Methode und Kriterien der Implementierung religiöser Inhalte 32
6.2. Anlehnung an historische bzw. realweltliche Vorbilder 33
6.2.1. Allohistorisches Judentum 33
6.2.2. Historische Vorbilder des Seraphiten-Kults 34
6.3. Einbindung religiöser Inhalte in die Erzählung 36
6.3.1. Vergleich zum Vorgängerspiel *The Last of Us* 36
6.3.2. Explizite religiöse Episoden in *The Last of Us Part II* 37
6.3.3. Religiöse Inhalte als Schlüssel 38
6.4. Einbindung religiöser Inhalte in die Interaktivität 39
6.5. Religiöse Kommunikation 41

7. Beschreibung der Synagoge in *The Last of Us Part II* 42
7.1. Überblick 42
7.2. Die Synagoge im Stadtbild von Seattle 42
7.3. Annäherung an die Synagoge und Außenbereich 43
7.4. Innenbereich der Synagoge 44
7.4.1. Hauptraum 44
7.4.2. Weitere Erkundung 46
7.4.3. Büro der Rabbinerin 47

8. Inszenatorische und spielmechanische Auffälligkeiten 49
8.1. Optionalität der jüdisch-religiösen Inhalte 49
8.2. Inszenatorische Auffälligkeiten 50
8.3. Einschränkung der Interaktionsmöglichkeiten 52

9. Funktion und Bedeutung der Synagoge 54
9.1. Unmittelbare Bedeutung der religiösen Inhalte 54
9.2. Die Synagoge als Schlüssel (I): Religiöse Inhalte im Kontext der Nahost-Analogie ... 55
9.3. Grenzen der religiösen Auseinandersetzung 57
9.4. Die Synagoge als Schlüssel (II): Eine „jüdische“ Lesart von *The Last of Us (Part II)* ... 58

10. Schlussbetrachtungen und Fazit 60

11. Literaturverzeichnis 65
11.1. Wissenschaftliche Literatur und weitere wichtige Quellen 65
11.2. Vollständige Liste der Online-Quellen 66

12. Abbildungen 70

1. Einleitung

„Hey, Ellie… This place is a synagogue."

Dieser Satz ist eine Dialogzeile aus dem 2020 erschienenen Videospiel *The Last of Us Part II* und in doppelter Hinsicht bemerkenswert: Zum einen, weil die im Begriff der Synagoge enthaltene Referenz auf das Judentum ihren Ausdruck in einem Medium findet, in dem bereits nebensächliche Erwähnungen der jüdischen Religion eine Seltenheit sind – geschweige denn, dass eines der Symbole des Judentums schlechthin, die Synagoge, als Schauplatz implementiert würde. Zum anderen, weil es sich bei der fraglichen Szene, der die Dialogzeile entnommen ist, eben nicht nur um eine beiläufige Implementierung handelt, sondern um eine – so ein Argument dieser Arbeit – Schlüsselszene in einem der wirtschaftlich erfolgreichsten digitalen Spiele der jüngeren Vergangenheit.

In der Religionswissenschaft bilden Video- und Computerspiele ein vergleichsweise junges Forschungsfeld. Dies hat nicht nur mit der relativen Neuheit des interaktiven Mediums selbst zu tun, sondern auch mit der vermeintlichen Marginalität religionswissenschaftlich relevanter Inhalte in den einzelnen Werken/Produkten. Es ist jedoch nicht zuletzt den religionswissenschaftlichen Beiträgen zur Disziplin der Game Studies zu verdanken, dass die lang vorherrschende Annahme, wonach Religion in Spielen kaum auftauche, heute allenfalls noch mit verschiedenen Einschränkungen als zutreffend betrachtet werden kann. Die Neubewertung wird begleitet von einer wohl auch tatsächlich wachsenden Offenheit von Spielen, religiöse Inhalte zu implementieren bzw. Religion zu thematisieren.[1]

Dennoch scheint es, dass vor allem zwei Faktoren den Ausschlag geben, ob und wie religiöse Inhalte Eingang in kommerzielle Unterhaltungsspiele finden: Zum einen die Produktionswerte des einzelnen Spiels, und damit die an das Spiel gestellten Erwartungen hinsichtlich seines wirtschaftlichen Erfolgs. So weist der Religionswissenschaftler Oliver Steffen darauf hin, dass eine Auseinandersetzung mit religiösen Inhalten für „Independent- oder Indie-Spielentwickler, insbesondere aber Künstler und Private" leichter möglich ist als für Entwickler der „Kernbranche", deren Spiele dazu tendierten, kontroverse Themen zu vermeiden und Religion, wenn überhaupt, als Nebensache darzustellen oder „ohne direkte realweltliche Bezüge" zu implementieren.[2]

Die (empfundene) Notwendigkeit zu solcher Zurückhaltung ergibt sich aus dem zweiten Faktor, der Wahl der darzustellenden Religion selbst: Unterschiedliche realweltliche Religionen werden unterschiedlich oft und verschieden explizit in digitale Spiele eingebunden, wobei Zusammenhänge erkennbar sind mit dem Status und Auftreten einer Religion in dem gesellschaftlichen Umfeld, in dem ein Spiel entwickelt, verkauft und rezipiert wird. Diese Faktoren haben Einfluss auf das Risiko, dass eine Darstellung Widerstände hervorruft und zum Gegenstand von Kontroversen wird, wie sie Digitalspiel-Entwickler in der Regel vermeiden wollen.

---

[1] Vgl. etwa Likarish, Peter: „Filtering Cultural Feedback: Religion, Censorship, and Localization in *Actraiser* and Other Mainstream Video Games." *Playing With Religion in Digital Games*. Heidi A. Campbell & Gregory Price Grieve (Hrsg.). Bloomington & Indianapolis: Indiana UP, 2014. S. 170–190. Hier S. 187.

[2] Steffen, Oliver: *Religion in Games: eine Methode für die religionswissenschaftliche Digitalspielforschung*. Berlin: Reimer, 2017. S. 64.

Eine grundlegende Ungleichbehandlung verschiedener realweltlicher Religionen zeigte sich schon in den Reglements des damals marktführenden Nintendo of America in den 1990er Jahren,[3] die Firmen, die Spiele für Nintendo-Konsolen entwickeln wollten, untersagten, religiöse Symbole darzustellen.[4] Dabei gingen die Einschränkungen so weit, christliche Kreuze (auch etwa auf Grabsteinen) zu untersagen, nahmen aber die Götter der römischen Antike explizit aus und verschoben diese damit aus dem Bereich der „Religion" in die Sphäre der offensichtlich unproblematischen „Mythologie". Daneben stellt auch Steffen fest, dass zwar für Religion „im traditionellen christlich-westlichen Verständnis" eine Marginalität in digitalen Spielen festgestellt werden kann, dies „bei einem offeneren Religionsbegriff jedoch anders aussieht".[5] Zu ergänzen ist der ambivalente Status des Christentums selbst: Die früher zumindest in Teilen der Branche vorherrschende Tabuisierung scheint hier einem Status gewichen zu sein, wo gerade christliche (oder mehr oder weniger explizit an das Christentum angelehnte) religiöse Inhalte einen nicht nur breiten, sondern auch äußerst freien Gebrauch erfahren, der kaum noch Vorbehalte gegen negative Repräsentationen kennt. So ist auch der in zahlreichen Digitalspielen zum Ausdruck gebrachte kritische Blick auf Religion[6] in vielen Fällen auf Grundlage des Christentums modelliert, dem – nicht nur in dieser Hinsicht – eine ausgeprägte Normativität zukommt. Darstellungen christlicher Themen und Symbole sind auf eine Weise in Spielen verbreitet, dass sie als religiöse Norm erscheinen und, sofern sie einen vertrauten Grad von Prominenz nicht überschreiten oder hinreichend abstrahiert werden, kaum überhaupt als „religiös" empfunden werden. So gibt es auch kaum Berührungsängste, Kirchen oder Kathedralen darzustellen, auch oder gerade in Kontexten, die geradezu als „unchristlich" oder als „blasphemisch" empfunden werden könnten.

Am anderen Ende dieses Selbstverständlichkeitsspektrums ist das Judentum zu verorten. Es scheint jedoch, dass dies nicht allein damit erklärt werden kann, dass es die mit Abstand kleinste der traditionell so bezeichneten Weltreligionen ist – zumal eine vergleichbar starke Unterrepräsentation in anderen Medien (etwa Film und Literatur) nicht vorliegt. In Video- und Computerspielen ist das Judentum hingegen selbst dann noch nahezu unsichtbar, wenn man über ein religiöses Verständnis hinausgeht und areligiöse ethnische Repräsentationen in die Betrachtung einschließt. Inwiefern bei dieser Marginalisierung Sensibilitäten eine Rolle spielen, die sich aus der spezifischen Geschichte des Judentums ergeben, wird uns in dieser Arbeit noch beschäftigen.

In der spezifischen Konstellation, in der religiöse Inhalte in *The Last of Us Part II (TLoUII)* eingebunden sind, potenzieren sich diese beiden Faktoren auf eine Weise, die die Implementierung – in der Form, in der sie erfolgt ist – eigentlich unwahrscheinlich macht: Zum einen haben wir es mit

---

[3] Das präzisierende „of America" ist relevant, da der Spiele- und Konsolenhersteller Nintendo zwar in erster Linie ein japanisches Unternehmen ist, die hier referierten Gestaltungsrichtlinien jedoch spezifisch für den amerikanischen Markt formuliert wurden. In Japan selbst galten weit weniger restriktive Vorgaben. Der damals noch wenig emanzipierte europäische Absatzmarkt orientierte sich üblicherweise an den USA.

[4] Im Wortlaut: „Nintendo will not approve games for the NES, Game Boy or Super NES systems […] which: […] reflect ethnic, religious, nationalistic, or sexual stereotypes of language; this includes symbols that are related to any type of racial, religious, nationalistic, or ethnic group, such as crosses, pentagrams, God, Gods (Roman mythological gods are acceptable), Satan, hell, Buddha". Zitiert nach McCullough, J.J.: „Nintendo's Era of Censorship." *Tanooki Site*. Ohne Datum. Web.

[5] Steffen, Oliver: *Level Up Religion: Einführung in die religionswissenschaftliche Digitalspielforschung*. Stuttgart: Kohlhammer, 2017. S. 177. Ausführlicher ebd., S. 174–177.

[6] Vgl. Bosman, Frank G.: „The Sacred and the Digital. Critical Depictions of Religions in Digital Games." *Religions* 10, no. 2 (2019), 130.

einem Spiel zu tun, das mit mit einem kolportierten Budget von mindestens 220 Millionen US-Dollar entwickelt wurde und deshalb zwangsläufig ein breites Publikum in verschiedensten Märkten ansprechen muss, und das zudem – als direkte Fortsetzung von einem der gefeiertsten Spiele überhaupt – einer großen öffentlichen Aufmerksamkeit und entsprechend hohen Erwartungen ausgesetzt war. Schon deshalb wäre anzunehmen, dass von „kontroversen" Themen, zu denen grundsätzlich auch Religion zu rechnen ist, Abstand genommen würde. Zum anderen wird in *TLoUII* gerade diejenige Religion repräsentiert, deren Darstellung von besonderer, vielleicht sogar der größten Sensibilität geprägt ist, eben das Judentum. Auch die spielspezifischen Rahmenbedingungen, wonach es sich bei *TLoUII* um eine düstere Nahzukunftsdystopie mit Horrorelementen, ausgedehnten Feuergefechten und einigen sehr drastischen Gewaltdarstellungen handelt, spricht nicht unbedingt dafür, gerade in diesem Spiel eine Darstellung des Judentums und eine mehr oder weniger komplexe Auseinandersetzung mit der jüdischen Religion zu erwarten.

Es lässt sich zwar nicht sagen, dass die in *TLoUII* enthaltenen Bezüge zum Judentum für die Rezeption des Spiels zentral gewesen wären; doch unbeachtet blieben sie nicht. Dies belegen verschiedene Artikel aus der englischsprachigen Presse, die diese Bezüge nicht nur beiläufig erwähnen, sondern in den Mittelpunkt der jeweiligen Betrachtung stellen. In *Launcher*, dem mittlerweile eingestellten Videospiel-Ableger der *Washington Post*, lobt der Reporter Gene Park, der sich als koreanischer Christ vorstellt, die „ehrliche Darstellung" von Religion in *TLoUII* als vorbildhaft für andere Spiele.[7] Ein Artikel von Mimi Halpern, der im jüdisch-feministischen Online-Magazin *Hey Alma* und anschließend in den Breitenmedien *The Times of Israel* und *The Forward* veröffentlicht wurde, hebt die nach Ansicht der Autorin bedeutsame Repräsentation jüdischer Identität hervor und gebraucht sie als Ausgangspunkt für „eine kurze Geschichte jüdischer Videospielfiguren".[8] Kritischer äußert sich Emanuel Maiberg im US-amerikanischen Lifestyle-Magazin *VICE*. Im Mittelpunkt seines Beitrags steht die, in seinen Augen misslungene, Israel-Palästina-Analogie in der zweiten Hälfte des Spiels, die der Autor in einen Bezug zur Darstellung des Judentums am Spielanfang setzt.[9]

Schon an diesen drei Beispielen wird also deutlich, dass die Darstellung der jüdischen Religion in *TLoUII* als ungewöhnlich genug erkannt wird, um entsprechende umfassende Artikel zu rechtfertigen, zumal in Publikationen, die sich an ein breites Publikum richten. Zudem wird sie vor dem Hintergrund aktueller politischer und gesellschaftlicher Diskurse rezipiert und stellenweise auch politisiert. Alle drei Texte schreiben den jüdisch-religiösen Darstellungen Relevanz zu: Park mit Blick auf die fortschrittliche Darstellung von Religion in Spielen generell, Halpern im Kontext der Repräsentation des Judentums und jüdischer Figuren, und Maiberg – unter Einbeziehung damit verbundener Spielinhalte – in Hinblick auf die Thematisierung des Nahostkonflikts im Spiel.

Mit diesem Bedeutungsspektrum ist auch das Erkenntnisinteresse der vorliegenden Arbeit bereits grob umrissen: Aus religionswissenschaftlicher Perspektive stellt sich zunächst die Frage, wie *TLoUII* mit Religion umgeht, das heißt etwa, wie und in welchem Umfang „Religion" in das Spiel eingebunden ist (erzählerisch als auch spielerisch), und welche Religionsbilder vermittelt werden. Das

---

[7] Park, Gene: „‚The Last of Us Part II' points toward a more honest portrayal of religion in gaming." *Launcher. Washington Post*. 26.06.2020. Web.

[8] Halpern, Mimi: „A Brief History of Jewish Video Game Characters." *Hey Alma*. 02.06.2021. Web.

[9] Maiberg, Emanuel: „The Not So Hidden Israeli Politics of ‚The Last of Us Part II'." *VICE*. 15.07.2020. Web.

Hauptaugenmerk soll jedoch auf der Darstellung des Judentums liegen, das in digitalen Spielen nur selten repräsentiert wird, und dessen existierende Repräsentationen zudem nur unvollständig untersucht wurden (zumal aus religionswissenschaftlicher Perspektive). Dabei geht es schließlich auch um die spezifische Bedeutung der jüdischen religiösen Inhalte für das Spiel selbst, die, so das Argument, eine wichtige Funktion in Bezug auf andere Spielinhalte entfalten. Religionswissenschaftlich interessant ist dabei, wieso und mit welchem Effekt gerade *religiöse* Inhalte gebraucht werden, um Kommunikationen anzustoßen, die über die religiöse Sphäre hinausgehen und beispielsweise Fragen der kulturellen Identität und zeitgenössische politische Diskurse berühren.

Die vorliegende Arbeit gliedert sich dazu in einen allgemeinen Teil, der der Kontextualisierung dient, und einen spezifischen Teil, der sich mit der Darstellung und Bedeutung des Judentums in *TLoUII* beschäftigt. Der allgemeine Teil beginnt mit einer knappen Zusammenfassung der historischen Entwicklung der religionswissenschaftlichen Digitalspielforschung insgesamt und einer kurzen Einschätzung des Forschungsstands zur Darstellung der jüdischen Religion in digitalen Spielen. Dem folgt ein breiter, um Vollständigkeit bemühter Überblick über existierende Darstellungen des Judentums in Video- und Computerspielen, der helfen soll, die Bedeutung der Darstellung in *TLoUII* einzuordnen, der aber auch als in sich geschlossene Betrachtung konzipiert wurde.

Der zweite Teil der Arbeit stellt zunächst den Untersuchungsgegenstand, also das Videospiel *The Last of Us Part II*, kurz vor (Kapitel 4), bevor die eigentliche Untersuchung abermals in zwei Schritten erfolgt: Der erste Schritt wird durch ein Kapitel zur verwendeten Methodik vorbereitet, an das sich eine Erläuterung der von Oliver Steffen definierten „Kriterien der Implementierung religiöser Inhalte in digitalen Spielen“ anschließt (Kapitel 5 & 6). In Anlehnung an diese werden die entsprechenden Inhalte in *TLoUII* schließlich besprochen. Dabei gilt das Interesse an jener Stelle noch der Gesamtheit der religiösen (nicht allein der jüdischen) Inhalte im gesamten Spiel.

An diese vorläufigen Einschätzungen schließt sich der zweite Schritt der Untersuchung an, der sich auf den wichtigsten und deutlichsten Ausdruck der jüdischen Religion in *TLoUII* fokussiert, den Spielabschnitt in einer Synagoge. Dieser wird, auf der Grundlage einer „spielenden Beobachtung“, möglichst detailliert beschrieben (Kapitel 7), sodass die folgende Analyse auch ohne Spielkenntnis nachvollzogen werden kann. Auf dieser Grundlage werden im nächsten Kapitel Auffälligkeiten und Besonderheiten des Spielabschnitts aufgezeigt (Kapitel 8), die anschließend in die Bewertung der Funktion und Bedeutung des Spielabschnitts einfließen (Kapitel 9). Im abschließenden Kapitel werden die Ergebnisse der Untersuchung zusammengefasst und in einen aktualisierten Bezug zu den einleitenden Fragestellungen und bestehenden Diskussionen gesetzt. Der Schwerpunkt liegt dabei auf der Bedeutung von *TLoUII* für die Repräsentation von Religion und des Judentums in digitalen Spielen. Daneben wird die Möglichkeit einer impliziten religiösen Kommunikation in Betracht gezogen.

2. Forschungsstand

2.1. Religionswissenschaftliche Digitalspielforschung

Ein wachsendes Interesse der Religionswissenschaft an digitalen Spielen lässt sich bereits seit mindestens zehn Jahren beobachten. Die Entwicklung innerhalb der Disziplin folgt damit dem wachsenden akademischen Interesse an Digitalspielen generell, das zur Formierung der Game Studies führte, die

als distinkte Disziplin spätestens seit dem Jahr 2001 nachweisbar sind.[10] Es überrascht nicht, dass die neue Disziplin von Beginn an einen stark interdisziplinären Ansatz verfolgte. Nennenswerte Beiträge der Religionswissenschaft zur interdisziplinären Gemengelage der Game Studies lassen sich spätestens ab etwa 2010 ausmachen, wenngleich einzelne Aufsätze, die sich dem Themenbereich digitale Spiele und Religion zuordnen lassen, bereits in den 2000er Jahren veröffentlicht wurden.[11]

Vielen dieser Arbeiten ab Mitte der 2000er bis in die frühen 2010er Jahre ist gemeinsam, dass sie Digitalspiele eher am Rande behandeln, das heißt als Teilbereich im Rahmen eines breiter gefassten Interesses am Themenfeld Religion in virtuellen Welten bzw. im Internet. Dies gilt etwa für die Monographien von Wagner (2012) und Geraci (2014). Neben Websites, Chatrooms etc. werden so auch MMORPGs wie *World of Warcraft* (2004) oder die virtuelle Welt *Second Life* (2003) untersucht, die richtigerweise als digitale Räume erkannt werden; jedoch stehen im Fokus der Betrachtungen weniger die Spiele selbst als vielmehr die in ihren „Räumen" stattfindenden sozialen Interaktionen ihrer Spieler bzw. Communities. Entsprechend stellt auch Steffen fest, dass „in der religionswissenschaftlichen Forschung zu virtuellen 3D-Welten wenig Konkretes über digitale Spiele geschrieben wurde"[12]. Für die nachfolgende Betrachtung von *TLoUII* sind diese Arbeiten zudem schon deshalb ohne besondere Relevanz, als es sich bei *TLoUII* um eine reine Einzelspielererfahrung handelt, die offline, und somit also ohne direkte Interaktionen zwischen Spielern, stattfindet.

Von 2010 an erscheinen allerdings auch die ersten umfassenderen Publikationen, das heißt Monographien, Sammelbände und Sonderausgaben von Journalen, die sich spezifisch mit Religion in Digitalspielen auseinandersetzen und innerhalb dieses Feldes ein breiteres Spektrum von Themen abdecken. Am Anfang stehen Detweiler (2010) sowie Burnet & Burger (2012). Insbesondere um 2014 ist ein breitgefächertes Interesse erkennbar. So erscheinen ein Sammelband von Campbell & Grieve (2014) sowie die ersten Sonderausgaben von religionswissenschaftlichen Zeitschriften: Heidbrink & Knoll (2014), Heidbrink et al. (2015) sowie Grieve et al. (2015). Die dort gesammelten Beiträge sind mit Blick auf die angewandten Methoden als auch die Untersuchungsgegenstände ausgesprochen heterogen. Wenig überraschend sind viele Aufsätze aus dieser Phase der religionswissenschaftlichen Digitalspielforschung um Rechtfertigung bemüht, so etwa „Introduction" von Campbell & Grieve in Campbell & Grieve (2014), Campbell et al. (2015) sowie Radde-Antweiler et al. (2014).

Dass das Interesse der Religionswissenschaft an Digitalspielen nach dieser ersten Welle um 2014/15 nicht endet, sondern fortbesteht und sich weiter ausdifferenziert, ist Beleg dafür, dass digitale Spiele als Forschungsgegenstand in der Religionswissenschaft inzwischen akzeptiert sind. Entsprechend nehmen auch die Legitimierungsbemühungen in späteren Publikationen zunehmend weniger Raum ein, oder werden, wie zuletzt bei Kumpitsch, als überholte Formsache identifiziert.[13]

Nach 2014/15 erscheinen also regelmäßig weitere Arbeiten, und sowohl im englisch- als auch deutschsprachigen Raum in recht beträchtlich Zahl. Am deutlichsten zeigt sich das in (religionswissenschaftlichen) Journalen, wobei sich Deutschland als ein Zentrum religionswissenschaftlicher Digitalspielforschung etabliert hat: So lässt das *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet*

---

[10] Vgl. Steffen, Oliver: *Level Up*, S. 28.

[11] Vgl. ebd., S. 36f.

[12] Vgl. ebd., S. 37.

[13] Kumpitsch, Winfried: *Was die Götter wollen: Religion in der Reihe* Die Siedler. Glückstadt: VWH, 2023. S. 13.

auf die erste Sonderausgabe im Jahr 2014 (Heidbrink & Knoll, 2014) bereits 2015 eine weitere Sonderausgabe folgen (Heidbrink et al., 2015). Auch die 2014 an der Uni Bremen ins Leben gerufene, spezifisch den Game Studies verpflichtete Zeitschrift *Gamevironments*, deren religionswissenschaftliche Sonderausgabe aus dem Jahr 2015 (Grieve et al., 2015) oben schon erwähnt wurde, enthält in den nachfolgenden Jahren immer wieder Beiträge, die aus religionswissenschaftlicher Sicht auf Digitalspiele blicken. Schließlich veröffentlichten auch allgemeine religionswissenschaftliche Journale, wie die reichweitenstarke Open-Access-Publikation *Religions*, zahlreiche digitalspielbezogene Aufsätze und 2019 eine von Frank G. Bosman verantwortete Sonderausgabe „The Sacred & the Digital. Critical Depictions of Religions in Video Games“ (2019b).

Nicht zuletzt sind in den vergangenen Jahren weitere Sammelbände sowie auch die ersten deutschsprachigen Monographien erschienen. Unter den Sammelbänden ist Šisler et al. (2018) zu nennen. In Form der Monographie von Bosman (2019c) erschien eine umfassende, sich durch große Detailkenntnis auszeichnende theologische Arbeit. Von Oliver Steffen erschienen 2017 gleich drei(!) Monographien, von denen die erste (2017a) eher allgemeine Einführung in die religionswissenschaftliche Digitalspielforschung ist, die andere (2017b) eine von Steffen entwickelte Methode sehr detailliert und mit höherem Anspruch an zwei Spielen exemplifiziert (wobei beide Veröffentlichungen jedoch umfangreiche inhaltliche Überschneidungen aufzeigen). In der ersteren findet sich auch die wohl umfassendste deutschsprachige Darstellung der Geschichte der religionswissenschaftlichen Digitalspielforschung (2017a, 27–54). Ebenfalls 2017 veröffentlicht, doch an ein allgemeines Publikum adressiert ist *Gamen mit Gott: Wo sich Computerspiele und Religion begegnen* (2017c). Die jüngste Veröffentlichung im Feld dürfte Kumpitsch (2023) sein.

2.2. Forschungsstand zum Judentum in Digitalen Spielen

Religionswissenschaftliche Forschung zu Darstellungen des Judentums bzw. der jüdischen Religion in digitalen Spielen ist spärlich, was aber nicht zuletzt der bis vor wenigen Jahren ebenso spärlicheren Behandlung der Religion in Games geschuldet sein dürfte. Aus spezifisch religionswissenschaftlicher Perspektive am umfassendsten diskutiert wurde vermutlich *The Shivah*, das allerdings auch ein besonders naheliegender Untersuchungsgegenstand ist (siehe dazu Kapitel 3.7.2.). Frank G. Bosman hat die Bezüge zum Judentum in den jüngeren Spielen der *Wolfenstein*-Reihe sehr umfassend, allerdings unter eher theologischen als religionswissenschaftlichen Gesichtspunkten diskutiert (siehe Kapitel 3.3.1.). Der Hebraist Carlos Santos Carretero hat sich in spanischsprachigen Publikationen mit den Bezügen einiger japanischer Spiele zur jüdischen Apokalyptik auseinandergesetzt (siehe Kapitel 3.8.). Vincent Gonzalez erfasst im Rahmen seiner Studie zu evangelikalen Lernspielen auch Spiele, die spezifisch dem Judentum zuzurechnen sind, doch stellen solche religiösen Lernspiele ein Phänomen dar, das bereits seit Jahrzehnten relativ unabhängig von den kommerziellen Unterhaltungsspielen existiert, die den kreativen und wirtschaftlichen Kern der Branche bzw. des Mediums bilden.

Nur auf den ersten Blick signifikant ist die Sonderausgabe des Journals *Gamevironments*, die 2017 unter dem Titel „Jewish Gamevironments“ erschienen ist: Die Ausgabe enthält lediglich zwei Peer-Reviewed-Artikel, die sich zudem mit eher randständigen Phänomenen auseinandersetzen. Im Review-Teil der Ausgabe wird neben *The Shivah* zwar auch *The Binding of Isaac* (2011) besprochen, allerdings schon nicht mehr unter jüdischen, sondern christlichen Gesichtspunkten. Auch Campbell

(2015), ein Sammelband unter der Überschrift *Digital Judaism*, geht ausschließlich auf die Sonderform der jüdischen religiösen Lernspiele näher ein.

Es muss daher angenommen werden, dass die Feststellung von Abrams weiterhin Bestand hat, nach der bislang keine systematische wissenschaftliche Untersuchung vorliegt, die sich mit der Darstellung von Juden und Judentum in Videospielen befasst.[14] Carrillo Masso und Abrams sehen in dieser Leerstelle einen Unterschied zu popkulturellen Darstellungen von Juden in anderen Medien („art, film, television, cartoons, comics, graphic novels, online, and so on"), die bereits eingehender untersucht wurden.[15] Zusätzlich, und auch in Bezug auf diese anderen Medien, stellen sie fest, dass die Forschung sich vorrangig auf ethnische Zugehörigkeit als Analysekategorie konzentriert habe, wogegen nur vergleichsweise wenige Arbeiten existierten, die sich mit Repräsentationen der jüdischen Religion („as a distinctive set of religious practices, behaviours, beliefs, and values") auseinandersetzen.[16]

Wenig nachvollziehbar ist nach meinem Dafürhalten jedoch, dass Carrillo Masso und Abrams eine „Häufigkeit" entsprechender Darstellungen in digitalen Spielen sehen;[17] eine Ansicht, die Abrams schon in einem Zeitungsartikel des Jahres 2012 vertrat und erklärte: „Jews make frequent appearances in the free-wheeling world of contemporary video games".[18] Da Abrams bzw. Carrillo Masso und Abrams jeweils nur wenige Titel nennen, die diese Einschätzung stützen würden, kann sie nach quantitativen Gesichtspunkten schwer schwer nachvollzogen werden. Die enger gefassten Betrachtungen anderer Autoren – etwa Heinzes in Bezug auf Mittelalterspiele, Bosmans in Bezug auf Darstellungen des Holocaust, und beiläufig auch Steffens in Bezug auf Verarbeitungen der jüdischen Mythologie – als auch meine eigenen Ergebnisse in Kapitel 3 legen einen anderen Schluss nahe.[19] Zutreffend wäre Abrams Einschätzung deshalb wohl allenfalls dann, wenn die Aussage, dass Juden in der Welt der Videospiele häufig auftauchen, nicht auf Figuren in digitalen Spielen, sondern auf die Vielzahl jüdischstämmiger Entwickler und Unternehmer hinter den Spielen bezogen würde, die in der Geschichte des Mediums tatsächlich eine äußerst prominente Rolle einnehmen.[20]

---

[14] Abrams, Nathan: „Film, television and new media studies." *The Routledge Handbook of Contemporary Jewish Cultures*. Laurence Roth & Nadia Valman (Hrsg.). London & New York: Routledge, 2014. S. 108–120. Hier S. 117.

[15] Carrillo Masso, Isamar & Nathan Abrams: „Locating the Pixelated Jew: A Multimodal Method for Exploring Judaism in *The Shivah*." *Playing With Religion in Digital Games*. Heidi A. Campbell & Gregory Price Grieve (Hrsg.). Bloomington & Indianapolis: Indiana UP, 2014. S. 47–65. Hier S. 47.

[16] Ebd. Siehe auch ebd., S. 63, Fn. 1.

[17] Vgl. ebd., S. 47: „despite their prevalence, images of Jews in video games have yet to be fully explored."

[18] Abrams, Nathan: „The Name of the (Video) Game: anti-Semitic Stereotypes." *Haaretz*. 03.09.2012. Web.

[19] Alle hier genannten Betrachtungen werden in den entsprechenden Unterkapiteln von Kapitel 3 näher besprochen.

[20] Darauf weist zwar auch Abrams hin; er führt dabei jedoch mit Facebook-Mitbegründer Mark Zuckerberg eine Persönlichkeit an, die für die Digitalspiel-Historie bestenfalls von nebensächlicher Bedeutung ist. Für die Games-Branche als solche relevantere Vertreter wären Michael Kogan (Gründer des bedeutenden japanischen Videospiel-Unternehmers Taito), Ralph H. Baer (Entwickler der ersten Heimspielkonsole), Warren Spector (Schöpfer des Immersive-Sim-Genres und etwa von *Deus Ex*), Jordan Mechner (Schöpfer der *Prince of Persia*-Reihe) oder David Jaffe (Schöpfer der *God of War*-Reihe). Daneben Ken Levine (*BioShock*), Dave Gilbert (*The Shivah*) und Neil Druckmann (*The Last of Us Part II*), deren Werke in dieser Arbeit noch eingehender diskutiert werden.

3. Darstellungen des Judentums in digitalen Spielen

3.1. Umfang der Betrachtung

Das folgende Kapitel soll einen Überblick über existierende Darstellungen des Judentums in Video- und Computerspielen geben, der dabei helfen soll, die Relevanz und den möglichen Ausnahmecharakter der Darstellung in *The Last of Us Part II* einzuschätzen bzw. einzuordnen. Obschon das Interesse dieser Arbeit dem Judentum als *Religion* gilt, soll auf eine vorgelagerte Differenzierung zwischen dem Judentum als Religion und dem Judentum als Gemeinschaft, Volk und Kultur an dieser Stelle noch verzichtet werden, da diese selten trennscharf möglich[21] oder mit der entsprechenden Schärfe schlicht nicht zielführend ist. Grundsätzlich sollen deshalb zunächst auch ethnisch-kulturelle Erscheinungsformen des Judentums berücksichtigt werden, bevor im Einzelnen angemerkt wird, in welchem Umfang religiöse Aspekte Bestandteil dieser Darstellungen sind.

Dieses Kapitel wird sich jedoch auf Spiele beschränken, die mit hinreichender Eindeutigkeit auf das realweltliche Judentum verweisen. Eine solche Eindeutigkeit sehe ich überall dort als gegeben an, wo Juden oder das Judentum explizit, das heißt namentlich, genannt, oder einschlägige Symbole des Judentums – etwa der Davidstern oder die Menora – dargestellt werden. Darüber hinaus fasse ich darunter Spiele, in denen derart explizite Signifikanten zwar fehlen, oder bewusst vermieden werden, deren Darstellungen aber dennoch bestimmt genug sind, um keinen Zweifel zuzulassen, dass sie auf das Judentum verweisen. Ein Beispiel ist das weiter unten diskutierte *Wolfenstein: The New Order*, das auch ohne den Rückgriff auf entsprechende Begrifflichkeiten keinen Zweifel lässt, dass bestimmte Figuren in seiner Spielwelt als Juden aufzufassen sind.

Bewusst *nicht* berücksichtigt sind jegliche Spiele, die auf das Judentum oder die Geschichte der Juden lediglich anspielen, oder Inspiration daraus ziehen, ohne jedoch – innerhalb ihres jeweiligen Erzählkosmos – das Judentum tatsächlich zu *meinen*. Zur besseren Veranschaulichung sei das 2016 erschienene Action-Rollenspiel *Deus Ex: Mankind Divided* genannt: Dieses Spiel präsentiert eine dystopische Zukunft, in der eine beträchtliche Zahl von sogenannten „augmentierten" Menschen, die technologisch fortschrittliche, leistungssteigernde Implantate oder Prothesen besitzen, als Reaktion auf einen gewaltsamen Zwischenfall vom Rest der Gesellschaft segregiert wurde. Am Hauptschauplatz des Spiels, dem Prag des Jahres 2029, sind die meisten der auf diese Weise Ausgestoßenen in einem als „Golem City" bezeichneten Ghetto untergebracht, wo sie unzureichend versorgt und ihr Tod zumindest in Kauf genommen wird. Das Spiel referiert damit nicht nur die Diskrimierung und spezifischer die Ghettoisierung der Juden in den von den Nazis besetzten Ostgebieten,[22] sondern verweist im Namen des fiktiven Ghettos auch recht explizit auf die realweltliche Geschichte und Folklore der Juden in Prag. Von einer „Darstellung des Judentums" kann – nach den hier angelegten Maßstäben – dennoch nicht die Rede sein, da es sich bei der fiktiven Gemeinschaft der Augmentierten eindeutig *nicht* um eine (auch nicht um eine lediglich verfremdete) Darstellung des jüdischen Volkes handelt, sondern um eine vollkommen andere Bevölkerungsgruppe, die mit ihrer offensichtlichen realweltlichen Referenz nicht mehr gemeinsam hat als einige Spezifika der Unterdrückung und Verfolgung.

---

[21] Vgl. Stemberger, Günter: *Jüdische Religion*. München: C.H. Beck, 1995. S. 7.

[22] Vgl. Pfister, Eugen: „Tabu Konzentrationslager – Die Profanisierung des Massenmordes." *GAIN Magazin*. 18.05.2020. Web.

Hinzu kommt, dass Darstellungen wie diese, die bestimmte Aspekte der jüdischen Geschichte auf andere Bevölkerungsgruppen, fiktive Völker oder „Rassen" übertragen, für das Erkenntnisinteresse dieser Arbeit auch deshalb kaum von Bedeutung sind, weil sie dazu tendieren, aus der Geschichte und Kultur der Juden lediglich die antisemitischen Erfahrungen, also Diskriminierung und Verfolgung – und spezifisch auch den Holocaust – zu entlehnen, wogegen sie an einer Beschäftigung mit dem Judentum als *Religion* in der Regel kein Interesse zeigen.

Ebenfalls aus der Betrachtung ausgeschlossen sind religiöse Lernspiele, die auch zur jüdischen Religion in erstaunlich großer Zahl existieren.[23] Im Rahmen einer absichtsvollen religiösen Kommunikation erfolgt die Einbeziehung religiöser Inhalte in solchen Spielen jedoch unter anderen Vorzeichen und wird mit anderen Erwartungen rezipiert, und würde deshalb eine grundlegende andere Art der Annäherung erforderlich machen, als sie in dieser Arbeit verfolgt wird. Als Letztes schließe ich auch Spiele aus, die auf alttestamentarische Inhalte verweisen, diese aber nicht in einen spezifisch jüdischen Kontext stellen und deshalb mindestens implizit, häufig aber auch explizit, eine Rezeption unter christlichen Gesichtspunkten nahelegen.[24]

3.2. Darstellungen des Judentums in vormodernen historischen Szenarien

In einer umfassenden Monographie aus dem Jahr 2012 betrachtet der Historiker Carl Heinze Computerspiele mit mittelalterlichen Szenarien. Vergleichbar mit der von Steffen festgestellten Marginalität realweltlicher Religion in digitalen Spielen insgesamt erkennt Heinze in den von ihm untersuchten „Mittelaltercomputerspielen" eine Tendenz zur „Säkularisierung des Mittelalters",[25] die sich in der Regel aber nicht in einem vollständigen Verzicht auf religiöse Inhalte ausdrückt, zumal diese im Interesse einer als glaubwürdig empfundenen „Kulissenauthentizität"[26] unerlässlich sind. Stattdessen werde die tatsächliche Bedeutung von Religion, und spezifisch des Christentums, durch „eine durchgehende Gleichbehandlung" unterschiedlicher Religionen,[27] durch die „für das Simulationsspiel unabdingbare Diskretisierung" der religiösen Sphäre,[28] sowie, allgemeiner, durch eine „Zurückhaltung gegenüber

---

[23] Vgl. Anthony, Jason: „Dreidels to *Dante's Inferno*: Toward a Typology of Religious Games." *Playing with Religion in Digital Games*. Campbell, Heidi A. & Gregory Price Grieve (Hrsg.). Bloomington & Indianapolis: Indiana UP, 2014. S. 25–46. Hier S. 35: „Jewish educational games have also shown an enterprising reach, and they exist all along the ideological spectrum." Vgl. auch Gonzalez, Vincent: *Born-Again Digital: Exploring Evangelical Video Game Worlds*. Chapel Hill, NC: University of North Carolina at Chapel Hill Graduate School, 2014. Gonzalez hat für den Zeitraum 1982 bis 2010 nicht weniger als 773 „religious video games" identifiziert, – d.h. Spiele, die sich an „religious audiences" richten (S. iii). Davon ordnet er 128 dem Judentum zu (S. 88).

[24] Beispielhaft genannt seien *The Binding of Isaac* (2011) und *Super 3D Noah's Ark* (1994). Dabei bin ich mir des Problems bewusst, dass die Einstufung dieser Spiele als „christlich" ihrerseits als Marginalisierung der jüdischen Religion aufgefasst werden könnte. Allerdings würde eine andere Herangehensweise die jüdischen Ursprünge der zugrundeliegenden Bibeltext auf eine Weise überbetonen, die im Widerspruch zur überwiegend christlichen Rezeption der genannten Spiele stünde.

[25] Heinze, Carl: *Mittelalter Computer Spiele: Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel*. Bielefeld: Transcript, 2012. S. 238–243.

[26] Ebd., S. 182f.

[27] Ebd., S. 267. Die Formulierung bei Heinze bezieht sich auf die Darstellung von Geschlecht in Mittelalterspielen, allerdings schickt Heinze selbst voraus, dass das dahinterstehende Ziel – „nichts falsch machen" zu wollen – eine Gemeinsamkeit zwischen der Darstellung von Geschlecht und der Darstellung von Religion in den von ihm untersuchten Mittelaltercomputerspielen ist (siehe ebd., S. 266f.).

[28] Ebd., S. 238.

religiösen Themen“[29] verdeckt. Heinze merkt aber an, dass das Judentum dabei anders behandelt wird als das Christentum und der Islam:

> Es muss […] hinzugefügt werden, dass diese Gleichschaltung, mit der die Spiele an Marktteilnehmer verschiedener Kulturkreise und Hintergründe verkauft werden sollen, nur Islam und Christentum betrifft – entweder scheuen sich die Entwickler, auch die jüdische Geschichte mit demselben Religionsformalismus abzuhandeln, oder jüdische Spieler und Spielerinnen bilden keine hinreichend große Zielgruppe, als dass auch ihnen ein Identifikationsangebot unterbreitet werden müsste.[30]

Das Kriterium der Vermarktbarkeit übernimmt Heinze vom Historiker Valentin Groebner,[31] der in einer Besprechung des erfolgreichen Spiels *Assassin's Creed* (2007) argumentiert, dass dieses den „mehr oder weniger aggressive[n] Orientalismus, der die populären Bilder von den mittelalterlichen Kreuzzügen in Europa und Amerika so tief prägt“, aus dem Grund nicht aufweise, weil es „sich offenbar auch in der Türkei, in Pakistan oder Saudi-Arabien vermarkten lassen“ soll.[32] Was die Darstellung des Judentums angeht, stellt Groebner fest:

> Im virtuellen Palästina des Jahres 1191 treten mittelalterlich-orientalisch aussehende Muslime und Christen gleichberechtigt auf, bärbeißige arabische Bewaffnete und gepanzerte christliche Tempelritter, Kirchen und Moscheen. Nur gibt es – und das dürfte diese Darstellung des Heiligen Landes doch einigermaßen einzigartig machen – keine Juden. Bei aller stolz präsentierten historischen Detailtreue gibt es im ganzen Spiel nicht einen einzigen Hinweis auf die jüdische Religion.[33]

Das besprochene *Assassin's Creed* markiert den Beginn einer langlebigen und sehr erfolgreichen Reihe,[34] deren zahlreiche Episoden verschiedenste Regionen und Epochen der Weltgeschichte abbilden. Zwar zeigt sich die Aussparung des Judentums in der Folge selten wieder so auffällig wie im Falle Palästinas im ersten Teil der Reihe. Dennoch scheint es offensichtlich, dass die Marginalisierung des Judentums ganz bewusst erfolgt: So berichtet Steffen, dass in *Assassin's Creed: Brotherhood* (2010) eine Szene geplant war, in der die Judenverfolgung im Rom der Renaissance thematisiert werden sollte (und der Held für die Juden hätte einstehen müssen), was der Produzent des Spiels allerdings ablehnte, „da er keine Kontroverse riskieren wollte“.[35] Auch in den jüngeren Veröffentlichungen der Serie bleibt das Judentum auf eine Weise ausgespart, die längst auch Spielern bzw. Fans der Reihe aufgefallen ist und in Internet-Foren wie Reddit durchaus informiert diskutiert wird.[36] Eine marginale Einbeziehung findet sich in *Assassin's Creed Origins* (2017), dessen ptolemäisches Alexandria um 49 bis 43 v. Chr. immerhin ein jüdisches Viertel samt Repräsentation der Großen Synagoge umfasst – die aber ohne Bedeutung für die Spielerzählung und mithin bloße Kulissen bleiben. So ist die Imple-

---

[29] Ebd., S. 240.

[30] Ebd., S. 240.

[31] Vgl. ebd., S. 170.

[32] Groebner, Valentin: „Vorwärts ins Mittelalter – Willkommen in der Zeitmaschine.“ Original in *Literaturen* 11 (2008), S. 16–20. Hier zitiert nach *Cicero*. Web. o.S.

[33] Ebd., o.S.

[34] Jaisrani,, Avinash: „Assassin's Creed Franchise Has Sold Over 200 Million Games Worldwide.“ *Tech4Gamers.* 11.09.2022. Web.

[35] Oliver Steffen, *Level Up Religion*, S. 225.

[36] Siehe dazu die Forenbeiträge: „Where are the Jews?“ des Nutzers „KingKosmos“ und „The case for Jewish representation in Assassin's Creed: Mirage“ des Nutzers „GeorgeEBHastings“. In beiden Fällen legen die initialen Beiträge relativ detailliert die jüdischen Populationen in den vom Spiel dargestellten historischen Schauplätzen dar und stellen diesen die nach Meinung der Autoren fehlende Repräsentation gegenüber. (URLs unter 11.2.)

mentierung wohl als Minimalzugeständnis zur bedeutsamen Rolle der Juden im ptolemäischen Ägypten zu sehen, mit der die Entwickler dennoch jedes Risiko vermeiden.

In Heinzes Betrachtung zwangsläufig nicht berücksichtigt sind jegliche Spiele, die erst nach der Veröffentlichung seiner Arbeit (2012) erschienen sind. Dazu zählt etwa das in Tschechien entwickelte und im spätmittelalterlichen Böhmen verortete Rollenspiel *Kingdom Come: Deliverance* (2018), in dem sich einige kleinere Verweise auf das Judentum finden lassen (allerdings wenige und nebensächliche). Auch das 2022 veröffentlichte *Pentiment*, dessen Schauplatz Oberbayern im frühen 16. Jahrhundert ist, scheut sich nicht, das Judentum darzustellen: In Form einer dreiköpfigen jüdischen Familie enthält es eine im Gesamtkontext seiner Handlung zwar nebensächliche, im Verhältnis zu den meisten anderen Spielen aber bereits vergleichsweise prominente Repräsentation jüdischen Lebens im europäischen Mittelalter.[37]

Mit Blick auf diese und die in Kapitel 3.6.2. näher besprochenen Spiele der *Crusader Kings*-Reihe deutet sich an, dass historische Darstellungen des Judentums nicht mehr im selben Maße tabuisiert sind, wie dies noch vor einigen Jahren der Fall war. Im Gegenteil stellt sich die Frage, ob nicht – vor dem Hintergrund einer Öffentlichkeit, die (das Fehlen von) Minderheitendarstellungen zunehmend kritisch betrachtet – eine fortgesetzte Aussparung des Judentums (sei es aus Nachlässigkeit oder mit Absicht) in Szenarien, in denen sein Auftauchen zu erwarten oder schlüssig wäre, stärker die Gefahr birgt, auf Kritik zu stoßen, als eine – im Idealfall hinreichend gut recherchierte – Einbeziehung. Diese Entwicklung ist mit Sicherheit auch vor der wachsenden gesellschaftlichen Akzeptanz des Digitalspiel-Mediums insgesamt zu sehen, infolge derer kontroverse und sensible Themen heute weniger oft als Tabu empfunden werden.

3.3. Darstellungen des Holocaust in digitalen Spielen

3.3.1. Die Darstellung des Judentums in der *Wolfenstein*-Reihe

Eine Entwicklung weg von der bewussten Ausblendung des Judentums, und hin zu seiner expliziten Erwähnung oder sogar prominenten Hervorhebung lässt sich im vergleichbaren Zeitraum (also etwa dem der letzten zehn Jahre) auch mit Blick auf die Thematisierung der Judenverfolgung im „Dritten Reich“, einschließlich des Holocaust, beobachten. Eine Vorreiterrolle nimmt dabei die *Wolfenstein*-Reihe ein, deren Ursprünge auf die Jahre 1981 bzw. 1992 datieren.[38] Eine erste Repräsentation des Judentums findet sich jedoch erst im 2014 erschienenen Serienneustart *Wolfenstein: The New Order*. Die dort enthaltenen Bezüge zum Judentum hat der Theologe Frank G. Bosman eingehend beschrieben.[39] Er betont: „Prior to *WNO*, Jews and the Holocaust were virtually absent from the series. Jews were not

---

[37] Ein weiterer Charakter entstammt einer Familie von zum Christentum konvertierten Juden. Siehe dazu Silverman, Marn: „Unpapering The Past: Jewish History and the Cast of Pentiment.“ *Uppercut*, 20.02.2023. Web.

[38] 1981 erschien *Castle Wolfenstein*, 1984 folgte die direkte Fortsetzung *Beyond Castle Wolfenstein*. Diese Spiele etablierten den Zweiten Weltkrieg und den Kampf gegen Nazis als Szenario und dienten dem weitaus einflussreicheren *Wolfenstein 3D* (1992) als Inspiration. Erst letzteres begründete die Reihe in der seither gültigen Form, das heißt als satirischen First-Person-Shooter mit Science-Fiction- und Parallelwelt-Elementen.

[39] Vgl. Bosman, Frank G. & Leon Mock: „‚We do not pray, we invent‘: Jews, Judaism, and Jewish Mysticism in the Video Game ‚Wolfenstein: The New Order‘.“ *Religious Stories in Transformation: Conflict, Revision and Reception*. Houtman, Alberdina et. al. (Hrsg.). Leiden & Boston: Brill, 2016. S. 376–398. Vgl. außerdem Bosman, Frank G.: *Gaming and the Divine: A New Systematic Theology of Video Games*. London & New York: Routledge, 2019. S. 125–149.

named or shown. Other victims were: […] But not a word about one of the prime groups of victims of Nazi machinery […]: the Jewish people of Europe."[40] Dies änderte sich, seit das schwedische Studio MachineGames die Entwicklung der Reihe übernahm. *The New Order* „differs greatly from its predecessors with regard to the role that Judaism plays in the game narrative", stellt Bosman fest,[41] und legt dar, dass das Spiel nicht nur „the first explicit reference to a concentration camp or to the Holocaust in any Wolfenstein game" enthält,[42] sondern auch eine Geschichte erzählt, deren Motive tief in der jüdischen Kultur und Geschichte – sowie in religiösen Überlieferungen – verwurzelt sind.[43]

Diese Emanzipation setzt sich auch in den nachfolgenden Ablegern der Reihe fort, insbesondere in der direkten Fortsetzung *Wolfenstein II: The New Colossus* aus dem Jahr 2017, im Rahmen derer Juden und das Judentum nun erstmals auch ganz explizit, das heißt beim Namen genannt werden.[44] Die sonderbare Ausnahme bildet ausgerechnet die in Deutschland vertriebene Fassung des Spiels: So war es (aufgrund von rechtlichen Unsicherheiten) zwar schon bei den Vorgängerspielen die Regel, dass verfassungsfeindliche Symbole, insbesondere also Hakenkreuze, aus den deutschen Fassungen der Spiele entfernt wurden, doch im Fall von *Wolfenstein II* ging die vom Journalisten Christian Schiffer so bezeichnete „Selbstzensur"[45] des deutschen Vertriebs noch einen Schritt weiter und nahm dabei recht absurde Züge an, die sowohl der Intention des Spielerzählung wie auch den Zielen der Gesetzgebung offensichtlich zuwider laufen. Schiffer führt aus:

> In der englischen Version also stirbt [die Mutter des Protagonisten] als Jüdin in einem nationalsozialistischen Vernichtungslager, in der deutschen Version als Polin in irgendeiner x-beliebigen Form von „Gefangenschaft". Die Juden in der deutschen Version sind auch keine Juden mehr, sondern werden einfach „Verräter" genannt, aus Jiddisch wird zudem Hochdeutsch. Man muss es so hart sagen: Ausgerechnet in der deutschen Version entsorgt Wolfenstein 2 die Verbrechen der Nationalsozialisten aufs Akkurateste und marginalisiert alles Jüdische.[46]

Mittlerweile wird die sogenannte „internationale" Fassung des Spiels, die neben der nationalsozialistischen Symbolik auch die genannten expliziten Verweise auf den Holocaust und das Judentum enthält, auch in Deutschland offiziell vertrieben. Möglich wurde dies nach einer veränderten Rechtsauffassung der zuständigen Behörde, wonach die sogenannte „Sozialadäquanzklausel", die die Darstellung von verfassungsfeindlichen Symbolen in bestimmten Fällen erlaubt, nun auch auf digitale Spiele anwendbar ist. Dieser Neubewertung ging eine Debatte voraus, die unter anderem auch durch die Änderungen in der deutschen Version von *Wolfenstein II* angestoßen wurde.[47]

Von vergleichbaren Einschränkungen betroffen war auch das auf einer Kurzgeschichte von Harlan Ellison basierende klassische Adventure *I Have No Mouth, and I Must Scream* (1995). Einer

---

[40] Bosman, Frank G. & Leon Mock: „‚We do not pray, we invent'," S. 376.

[41] Ebd., S. 380.

[42] Ebd., S. 381.

[43] Dies gilt gleichermaßen für das 2015 erschienene Prequel *Wolfenstein: The Old Blood*. Siehe Bosman, Frank G. & Leon Mock: „‚We do not pray, we invent'," S. 387–389.

[44] Vgl. ebd., S. 381, wonach dies in *The New Order* noch nicht geschieht.

[45] Christian Schiffer: „Ein anti-faschistisches Spiel, das nicht anti-faschistisch sein darf: Wie das Spiel Wolfenstein 2 die deutsche Geschichte entsorgt." *Bayerischer Rundfunk*. 07.11.2017. Web.

[46] Ebd., o.S.

[47] Vgl. Franke, Maximilian: „Alle modernen Wolfenstein-Spiele erscheinen nochmal mit Hakenkreuzen." *GamePro*. 21.11.2019. Web. Zur Debatte selbst vgl. Trachte, Adrian: „Kommentar: Attentat 1942 und das Kreuz mit dem Hakenkreuz." *SPIELKRITIK*. 05.06.2018. Web.

der Erzählstränge des Spiels dreht sich um einen ehemaligen Nazi-Mediziner, der an der Seite Josef Mengeles tätig war, und enthält eine Bandbreite von expliziten Holocaust-Referenzen. Dieser Erzählstrang (und damit immerhin rund 20 Prozent des Spiels) fehlte jedoch über viele Jahre in der deutschen Fassung des Spiels.[48]

3.3.2. Weitere Darstellungen nationalsozialistischer Verfolgung

Der Zweite Weltkrieg fungiert als ausgesprochen populärer Hintergrund für digitale Action- und Strategiespiele, doch konzentrieren sich die in diesem Szenario verorteten Produktionen zumeist auf das Simulieren militärischer Konfrontationen. Zivile Opfer des Nationalsozialismus bzw. Krieges werden dabei in aller Regel ausgespart oder nicht mehr als angedeutet, wie auch der Völkermord an den Juden Europas kaum tatsächlich dargestellt – oder auch nur erwähnt – wird.[49] Erst 2017 wurde in *Call of Duty: WWII* – einem Ableger der wirtschaftlich erfolgreichsten Militär-Shooter-Reihe – zum ersten Mal ein Konzentrationslager dargestellt und das spezifische Schicksal der Juden in Ansätzen thematisiert. Das Spiel endet mit der Befreiung eines solchen Lagers, einschließlich der Rettung des dort zwischenzeitlich internierten – jüdischstämmigen – Kameraden des US-amerikanischen Protagonisten. Obschon im Vorfeld der Veröffentlichung Gegenstand kontroverser Diskussionen,[50] erwies sich die Darstellung letztlich als wenig bemerkenswert, da sie, wie etwa die Historikerin Iris Traumann feststellt, in etablierte Hollywood-Klischees verfalle und „das ganze Thema Holocaust“ noch „[n]icht einmal abgehandelt, sondern [nur] angeschnitten“ werde.[51]

Unter den zu Zeiten des Nationalsozialismus verorteten Titeln, die die Judenverfolgung *nicht* aussparen, reiht sich auch *Through the Darkest of Times* (2019) ein, eine Independent-Entwicklung aus Deutschland, die als „Serious Game“ klassifiziert werden kann.[52] Die Spielerin managt die Geschicke einer zivilen Widerstandsgruppe in Berlin, wobei neben zahlreichen anderen Schicksalen *auch* die Verfolgung der Juden adressiert wird, allerdings nicht vordergründig.[53] In Anbetracht der prominenten Rolle, die der Judenverfolgung im Gedenken an den Nationalsozialismus üblicherweise zukommt,[54] muss der Umfang der Thematisierung sogar als auffallend gering eingeschätzt werden.

Von zentralerer Bedeutung ist die Shoah im noch in Entwicklung befindlichen, aber bereits spielbaren Serious Game *The Light in the Darkness*, das laut der Selbstbeschreibung des französischen Entwicklers die Geschichte „of a working-class family of Polish Jews in France during the Holocaust“ erzählen soll.[55] Der selbsterklärte Anspruch, dass es sich dabei um „das erste Videospiel“ handele, dass

---

[48] Kucharzewski, Tim: „I Have No Mouth, and I Must Scream.“ *Datenbank Games und Erinnerungskultur. Stiftung Digitale Spielekultur*. 15.11.2021. Web.

[49] Vgl. Rosenberg, Adam: „‚Call of Duty: WWII‘ won't ignore the Holocaust anymore.“ *Mashable*. 26.04.2017. Web.

[50] Vgl. ebd., o.S. Vgl. außerdem Pink, Aiden: „New World War II ‚Call Of Duty‘ Video Game Will Depict The Holocaust.“ *Forward*. 03.05.2017. Web.

[51] Traumann, Iris: „Call of Duty: WWII – Der Soldat James Ryan und die kurze Lehrstunde über den Holocaust.“ *SPIELKRITIK*. 21.05.2018. Web.

[52] Das Spiel gewann zudem 2020 den Deutschen Computerspielpreis (DCP) als „Bestes Serious Game“.

[53] Dazu etwa Rosenberg, Adam: „Through the Darkest of Times doesn't dare turn those death camps into a game, thanks be. It's not even focused on the Jewish experience during World War II, not directly.“ Siehe: „‚Through the Darkest of Times‘ sends a warning from the past about Trump's America.“ *Mashable*. 04.02.2020. Web.

[54] Vgl. Bosman, Frank G.: *Gaming and the Divine*, S. 131: „the Holocaust remains one of the central points of ‚understanding‘ National Socialism in our time“.

[55] Bernard, Luc et. al.: „The Light in the Darkness.“ *Epic Games Store.* 17.02.2023. Web.

den Holocaust „akkurat" darstellt, dürfte in mehrerlei Hinsicht mit Vorsicht zu genießen sein. Interessant ist aber, dass bereits in der derzeit erhältlichen Vorabversion auf das Spannungsverhältnis zwischen dem Judentum als Religion und (zugeschriebener) jüdischer Identität im Sinne kultureller und ethnischer, bzw. „rassischer" Zugehörigkeit explizit eingegangen wird.[56]

Ansonsten gilt, dass die jüdische Religion als solche in den hier beschriebenen Darstellungen der Judenverfolgung im Nationalsozialismus kaum oder gar nicht abgebildet wird. Überraschend ist dies nicht, zumal die Definition von Juden im Nationalsozialismus weitestgehend unabhängig vom religiösen Bekenntnis erfolgte. Am ehesten bildet noch die *Wolfenstein*-Reihe die Ausnahme, deren alternativgeschichtliches Science-Fiction-Szenario recht frei auf den jüdischen und kabbalistischen Mystizismus rekurriert und dabei auch spezifisch jüdische philosophische und theologische Konzepte anklingen lässt. Tiefergehendes Interesse an der (authentischen) Repräsentation jüdischer religiöser Lebenswelten zeigen die Spiele jedoch nicht.

3.4. Moderne Szenarien und jüdische Figuren als Antagonisten

3.4.1. Stereotypen in Gangster- und Kriminalspielen

Insbesondere in der US-amerikanischen Populärkultur weit verbreitet ist das Klischee vom Juden als Kriminellen oder Mobster, das auch in eine Zahl von Spielen Eingang gefunden hat. Nathan Abrams nennt *Grand Theft Auto IV* (2008) und *The Godfather II* (2009).[57] Aber auch in *L.A. Noire* (2011), das im Los Angeles des Jahres 1947 verortet und inhaltlich und stilistisch an Kriminalfilme der Zeit angelehnt ist, taucht eine jüdische Figur auf: Der Juwelier Edgar Kalou ist Opfer antisemitischer Anfeindungen, die ihn dazu bringen, einen Mord zu verüben. Das Gangsterspiel *Mafia II* (2010), das in einer fiktiven US-amerikanischen Großstadt der 1940er und 50er Jahre angesiedelt ist, stellt Bruno Levine dar, einen mit der kriminellen Unterwelt verbandelten Kredithai jüdischer Herkunft. Gerade seine Darstellung folgt einigen antisemitischen Stereotypen; der alleinige explizite Ausdruck von Antisemitismus *in* der Spielwelt ist allerdings eine im Kontext noch nicht einmal sonderlich boshaft gemeinte Benennung mit der pejorativen Begrifflichkeit „yid".[58]

Es ist anzunehmen, dass bei diesen Darstellungen die Rechtfertigungsmöglichkeit greift, wonach die Reproduktion antisemitischer Haltungen toleriert wird, weil die beiden genannten Spiele eine Zeit und ein soziales Milieu abbilden, in dem Antisemitismus (wie Rassismus und Sexismus auch) weit verbreitet und weniger stark verpönt waren. Es sollte aber festgestellt werden, dass sowohl der Juwelier Edgar Kalou als auch der Geldverleiher Bruno Levine in stereotypen Professionen tätig sind und zudem eher negativ in Erscheinung treten. Es ist deshalb möglich, in diesen Darstellungen

---

[56] Die Figur Bernard sieht sich selbst nur als Franzose, war seiner Mutter zuliebe jedoch praktizierender Jude. Nach deren Tod konvertiert er zum Christentum und glaubt, dass er so vor der Verfolgung durch die Nazis geschützt sein würde. Als er erfahren muss, dass dies nicht der Fall ist, beklagt er: „everyone is treating me as if I were Jewish."

[57] Siehe Abrams, Nathan: „Film, television and new media studies," S. 116.

In *Grand Theft Auto IV* ist der „Jewish Mob" eine unter zahlreichen kriminellen Gruppierungen. Darüber hinaus ist die Hauptfigur der Spielerweiterung *The Lost and Damned* (2009) jüdischer Abstammung. Jener Johnny Klebitz ist damit zwar ebenfalls ein Krimineller, aber gleichzeitig der mit entsprechenden Sympathien bedachte Protagonist des Spiels.

[58] In der deutschsprachigen Fassung wurde die herablassende Begrifflichkeit entfernt; die Referenz auf die jüdische Herkunft der Figur blieb jedoch erhalten. In einem Dialog ist „the Yid" mit „der Jude" übersetzt, in einem anderen wurde aus „some yid" schlicht „einem Typen".

nicht nur eine Reproduktion historischer Diskriminierung zu sehen, sondern auch eine zumindest unterschwellige Verstärkung bestehender antisemitischer Stereotype.

Und schließlich bleibt festzuhalten, dass auch in *L.A. Noire* und *Mafia II* zwar jüdische Figuren im Sinne ethnisch-kultureller Zugehörigkeit dargestellt werden, nicht aber die jüdische Religion als solche. Zwar rezitiert Bruno Levine an einem Punkt einen Vers aus dem 2. Buch Mose, doch wird das Bibelzitat im Dialog mit italienischstämmigen, mutmaßlich katholischen Gegenübern sofort in Bezug zu christlichen Kirchenbesuchen gesetzt und tritt deshalb nicht als spezifischer Ausdruck jüdischen Religiosität in Erscheinung.

3.4.2. Jüdische Identität in *BioShock*

Die im Bereich digitaler Spiele womöglich vielschichtigste Auseinandersetzung mit Fragen der jüdischen Identität nach dem Holocaust findet sich in *BioShock* (2007). Schauplatz ist eine retro-futuristische Unterwassermetropole, genannt Rapture und erbaut im Jahr 1946, als Zufluchtsort für „those who don't belong anywhere else"[59]. Ihr Gründer – und schließlich der Antagonist des Spiels – ist Andrew Ryan, ein weißrussischer Jude, der infolge der Oktoberrevolution zunächst in die USA auswanderte, sich in seinen libertären Überzeugungen aber auch dort von den so empfundenen sozialistischen Tendenzen eingeschränkt und bedroht fühlte. Zum Zeitpunkt der Spielhandlung im Jahr 1960 ist seine Utopie einer autarken Metropolis zur düsteren Dystopie in Art-déco-Ästhetik verkommen, deren letzte Bewohner dem Wahnsinn verfallen und im Bürgerkrieg gefangen sind.

Der Journalist Cody Mello-Klein hat die jüdischen Bezüge in *BioShock* in einem Artikel aus dem Jahr 2018 umfassend beschrieben: „Ryan's Jewishness—and that of many other characters in Rapture—is more than just cultural window dressing. Scratch beneath the surface of Rapture's Ayn Rand-inspired Objectivist dystopia, and you'll find that BioShock's Jewish roots run deep."[60] Zu einem erheblichen Teil sei dies auf die Lebenserfahrungen des Creative Directors und Autors Ken Levine zurückzuführen, der in einer jüdischen Familie aufwuchs und als Kind einen der jüdisch geprägten Stadtteile New Yorks kennenlernte: „Rapture ended up resembling a version of New York that Levine, his parents, and grandparents had experienced, a post-World War II cultural mecca full of Jewish doctors, artists, and scientists. He twisted and transformed New York City's historic Jewish locations […] into Rapture's underwater entertainment districts and shopping centers."[61]

Neben dem Hauptantagonisten Andrew Ryan sind zahlreiche weitere Figuren in Rapture jüdischer Abstammung.[62] Auch bei ihnen erkennt Mello-Klein „reflections and distortions" der Ängste und Erfahrungen des jüdischen Volkes im Nachgang des Holocaust: „Look beyond ethnic names like Sander Cohen, J.S. Steinman, and Brigid Tenenbaum and you'll find a game that's wrestling with issues that are at the heart of post-Holocaust Jewish identity: displacement, trauma, the ever-elusive idea

---

[59] Mello-Klein, Cody: „*BioShock*'s Jewish Roots Run Deep." *Kotaku*. 10.07.2018. Web.

[60] Ebd., o.S.

[61] Ebd., o.S.

[62] Ebd., o.S. Siehe auch Futter, Mike: „Faith In Rapture – Ken Levine Shares Thoughts On Creating Authentic Diversity." *Game Informer.* 09.04.2015. Web.

of ‚home,' and how an idealized homeland like Israel can decay when put under the pressure of trauma and oppression."[63]

Dabei ist jedoch festzuhalten, dass das Judentum als Religion in *BioShock* fast gar nicht in Erscheinung tritt, im Gegenteil: Die meisten jüdischstämmigen Charaktere „have rejected organized religion".[64] Andrew Ryan insbesondere lehnt Religion ab und wollte mit Rapture einen Ort schaffen, der frei ist von jeder Ideologie, die Grenzen auferlegt, also auch von den restringierenden Geboten organisierter Glaubensgemeinschaften. Doch nur weil sie in der Utopie von Rapture vermeintlich „überwunden" und deshalb selten sichtbar ist, heißt das nicht, dass Religion in *BioShock* überhaupt nicht thematisiert würde: Die atheistischen bis antireligiösen Haltungen zahlreicher Figuren sind ihrerseits die Reaktion auf vorangegangene Erfahrungen mit Religion (auch der jüdischen), wie Levine in einem Interview anmerkte.[65] Der Versuch der Überwindung stellt demnach selbst eine Form der Auseinandersetzung mit Religion dar und ist nicht zuletzt im Kontext einer sich entwickelnden säkularen – oder „kulturellen" – jüdischen Identität relevant, die sich weniger auf religiösen Überzeugungen und stärker auf „shared experiences"[66] gründet, auf einer „certain history, one defined by survival, exile and exodus"[67]. Auch dies soll uns im hinteren Teil dieser Arbeit, in vergleichender Betrachtung zur Implementierung des Judentums in *TLoUII*, noch einmal beschäftigen.

3.5. Bewusst antisemitische Spiele

Erwähnt werden muss leider auch eine nicht unerhebliche Zahl von offen antisemitischen Spielen. Diese sind mit den bis hierher diskutierten Titeln insofern kaum vergleichbar, als dass es sich in den meisten Fällen nicht um professionelle bzw. kommerzielle Unterhaltungsspiele handelt, sondern in der Regel um kostenlose Propagandaspiele, entwickelt von Hobby-Programmierern, oder um bestenfalls semi-professionelle, mit geringem Geldeinsatz produzierte und vertriebene Produkte von zumeist weit unterdurchschnittlicher spielerischer Qualität und geringer wirtschaftlicher Bedeutung.[68]

KZ Manager dürfte unter diesen Titeln (nicht zuletzt im deutschsprachigen Raum) der berüchtigtste sein und gelangte seit den 1980er Jahren in verschiedenen Fassungen in Umlauf.[69] In der Wirtschaftssimulation geht es darum, ein Konzentrationslager zu „managen" und unter Beachtung wirtschaftlicher Faktoren möglichst viele Gefangene, einschließlich Juden, zu ermorden. Das Spiel ist in Deutschland seit 1989 indiziert und wurde im Folgejahr auch beschlagnahmt, im Jahr 2014 wurde der nach Ablauf von 25 Jahren üblicherweise erfolgenden Listenstreichung durch eine Folgeindizierung

---

[63] Mello-Klein, Cody: „BioShock's Jewish Roots," o.S.

[64] Ebd., o.S.

[65] Futter, Mike: „Faith In Rapture," o.S.

[66] Ebd., o.S.

[67] Mello-Klein, Cody: „BioShock's Jewish Roots," o.S.

[68] Vgl. Abrams, Nathan: „Film, television and new media studies," S. 116: „The upshot is that these games are very niche, and non-mainstream, confined to the racist, right-wing fringe, no more than an extension of the existing type of racist propaganda that they already distribute. Yet, these texts are significant even if they are only consumed outside the mainstream."

[69] Vgl. ohne Verfasser: „Propaganda-Spiele: ‚KZ Manager' und ‚Quest for Bush'." *Norddeutscher Rundfunk*. 02.12.2014. Web.

entgegengewirkt.[70] Während davon auszugehen ist, dass *KZ Manager* eine relativ breite Verbreitung fand,[71] lässt dies allein keine Rückschlüsse auf der Qualität seiner Rezeption zu. Laut einem Artikel aus dem Jahr 1991 soll es etwa 140 ähnliche Spiele gegeben haben,[72] was, falls zutreffend, eine große Popularität der provokanten und zynischen Thematik unter Hobby-Entwicklern belegen würde.

In den vergangenen beiden Jahrzehnten hat der überwiegende Teil der Spiele, die die Ermordung von Juden zum Spielziel haben, seinen Ursprung entweder in der US-amerikanischen Neonaziszene oder in islamisch geprägten Staaten im Nahen Osten, die in einem angespannten Verhältnis zum Staat Israel stehen. Gemeinsam ist diesen Spielen, dass Juden als Feindbild inszeniert werden, wobei sie im Zuge des in der Regel gewalttätigen Spielablaufs zugleich zu Opfern des Spielerhandels werden. In den US-amerikanischen Spielen werden sie oft neben anderen von Rechtsextremisten verachteten Minderheiten dargestellt,[73] in den Spielen aus dem Nahen Osten zumeist in ihrer Funktion als Vertreter des Staates Israel.[74] In einigen Fällen ist debattierbar, ob das Kriterium des Antisemitismus zutreffend ist, so etwa bei *Fursan al-Aqsa: The Knights of the Al-Aqsa Mosque*, erschienen 2021 und damit das jüngste Spiel in dieser Reihe. Laut Selbstbeschreibung ein „Action Game which addresses the Israel x Palestine conflict from a Palestinian perspective, breaking the cliché of portraying Arabs as Terrorists“,[75] möchte der Solo-Entwickler „Nidal Nijm, a Brazilian resident of Palestinian origin“,[76] sein Spiel jedoch nicht als antisemitisch oder diskriminierend verstanden wissen.[77] Nach seiner Ansicht fördere es weder Hass gegen Juden, noch enthalte es antisemitische Propaganda, sondern sei lediglich eine Form des Protests gegen die, in seinen Worten, „Israeli Military Occupation, which is officially recognized by the United Nations“.[78] Diese Differenzierung zwischen dem Staat Israel – als Feindbild – und Juden, gegen die sich das Spiel angeblich *nicht* richte, wird auch von einigen Spielern offenbar als wenig überzeugend empfunden.[79]

---

[70] Vgl. Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien: „Bekanntmachung Nr. 6/2014 über jugendgefährdende Trägermedien.“ *Bundesanzeiger*. 30.06.2014. Web.

[71] Vgl. ohne Verfasser: „Video Game Uncovered in Europe Uses Nazi Death Camps as Theme.“ *The New York Times*. 01.05.1991. Web.

[72] Ebd., o.S.

[73] So etwa in *Ethnic Cleansing* aus dem Jahr 2022, das von der US-amerikanischen rechtsextremen Vereinigung „National Alliance“ entwickelt und in einem beschränktem Rahmen auch kommerziell vertrieben wurde. In der Rolle wahlweise eines Neonazi-Skinheads oder Ku-Klux-Klan-Mitglieds gilt es, Afroamerikaner und Mexikaner sowie im zweiten Spielabschnitt Juden zu töten. Als Endgegner des Spiels fungiert der damalige israelische Premierminister Ariel Sharon.

[74] Hier sind zu nennen das libanesische *Special Force* aus dem Jahr 2003, sowie das iranische *Special Operation 85: Hostage Rescue* aus dem Jahr 2007.

[75] Zitiert nach der Produktseite des Spiels auf der Vertriebsplattform *Steam*. Diese Seite ist Deutschland gesperrt; eine Momentaufnahme kann im *Internet Archive* aber weiter eingesehen werden: https://web.archive.org/web/20230225112823/https://store.steampowered.com/app/1714420/Fursan_alAqsa_The_Knights_of_the_AlAqsa_-Mosque/ (aufgerufen am 27.06.2023).

[76] Reich, Aaron: „Anti-Israel video game has players ‚free Palestine‘, fight IDF.“ *The Jerusalem Post*. 04.10.2021. Web.

[77] Ebd., o.S.

[78] Ebd., o.S.

[79] Beispielhaft dafür die Forenbeiträge im Thread „Fursan al-Aqsa: ‚Anti-Israel-Shooter‘“ im Gamespodcast.de-Forum unter: https://forum.gamespodcast.de/viewtopic.php?p=225488 (aufgerufen am 27.06.2023).

3.6. Das Judentum als spielbare Religionsgemeinschaft

3.6.1. *Civilization*-Reihe

Nicht in Form einzelner Figuren, sondern als zu kontrollierende *Religionsgemeinschaft* begegnet uns das Judentum in einigen Globalstrategiespielen, etwa den Teilen *IV, V und VI* der populären Spielreihe *Civilization*.[80] Das Ziel dieser Spiele ist es, die Geschicke der eigenen, stets an ein historisches Vorbild angelehnten Zivilisation über einen Zeitraum von sechs Jahrtausenden zu steuern. Der Bereich Religion bleibt der ethnisch-national verstandenen Zivilisation dabei zwar stets untergeordnet, doch ist es etwa in *Civilization VI* (2016), dem derzeit jüngsten Teil der Reihe, möglich (wenn auch nicht erforderlich), eine „eigene" Religion zu gründen und deren Ausbreitung zu fördern, um Vorteile für die eigene Zivilisation zu erlangen. Dabei stehen 12 Religionen zur Auswahl, die zwar die Namen und Symbole realweltlicher Vorbilder tragen, ansonsten jedoch keine individuellen Attribute haben. Sie sind „procedurally equal and generally presented in a ‚neutral' way", wie Vít Šisler es ausdrückt.[81]

Spielerisch relevant sind lediglich die verschiedenen sogenannten „Glaubenssätze", 38 an der Zahl, von denen die Spielerin der zuvor gegründeten Religion bis zur vier zuordnen kann, um den Glauben zu charakterisieren und die eigene Spielstrategie zu begünstigen. Aber auch in diesem Fall existieren keinerlei religionsspezifische Einschränkungen oder Präferenzen: *Alle* Glaubenssätze sind für *alle* Religionen gleichermaßen verfügbar. Es ist somit ohne Probleme möglich, dem Namen nach das „Judentum" zu begründen, das stets durch einen Davidstern repräsentiert wird, aber anschließend die Glaubenssätze „Zen-Meditation", „Papst-Primat" und „Gurdwara" auszuwählen.[82]

Religionswissenschaftlich interessant ist die Gruppe von Glaubenssätzen, die der gewählten Religion ein religiöses Gebäude zuordnen, darunter Kathedrale, Moschee, Pagode usw. Zwar sind auch diese frei wählbar, sodass etwa die Synagoge mit dem Daoismus kombiniert werden kann, allerdings bleiben die Gebäudetypen so stark mit den Religionen assoziiert, aus denen sie entlehnt sind, dass ihre jeweiligen Attribute im Spiel als implizite Charakterisierungen der realweltlich verbundenen Glaubensgemeinschaften verstanden werden können. So hat etwa die aus dem Judentum entlehnte Synagoge einen im Vergleich zu allen anderen Gebäudetypen höheren Zuwachs der spielmechanisch relevanten Ressource „Glauben" zufolge. Dass die Synagoge somit in stärkerem Maße als Moschee, Stupa, Kathedrale usw. mit „Glaube" assoziiert wird, stellt den jüdischen Glauben zumindest indirekt als besonders stark, gefestigt oder resilient dar.

3.6.2. *Crusader Kings*-Reihe

Eine individuellere, stärker realhistorisch verankerte Implementierung von spiellogisch konkurrierenden Religionen liegt in *Crusader Kings II* und *III* vor. Wie der Name der Spielreihe anklingen lässt, ist

---

[80] Im Fall von *Civilization V* werden Religionen, einschließlich des Judentums, jedoch erst mit der Spielerweiterung *Gods and Kings* (2012) zur Spielmechanik hinzugefügt.

[81] Šisler, Vít: „From Kuma\War to Quraish: Representations of Islam in Arab and American Video Games." *Playing with Religion in Digital Games*. Heidi A. Campbell & Gregory Price Grieve (Hrsg.). Bloomington & Indianapolis: Indiana UP, 2014. S. 109–33. Hier S. 124. Šisler bezieht sich dabei auf *Civilization IV*, allerdings trifft die Feststellung auf *Civilization VI* nur umso besser zu, da dort auch die letzten spielerisch relevanten Unterschiede aufgehoben wurden, die in *Civilization IV* in rudimentärer Form noch existierten (etwa religionsspezifische Unterschiede hinsichtlich benötigter Technologien).

[82] Carl Heinze vergleicht derartige Fälle von religiöser „Gleichschaltung" mit „[der] Wahl zwischen zwei Sportmannschaften, die sich lediglich durch ihre Vereinsfarben unterscheiden" (*Mittelalter Computer Spiele*, S. 240).

sie zur Zeit der Kreuzzüge verortet, doch anders als im zuvor diskutierten *Assassin's Creed* wird der Faktor Religion betont und das Judentum nicht ausgespart: Neben einer Vielzahl von anderen abrahamitischen und nicht-abrahamitischen Religionen wird daher auch der jüdische Glaube als Teil der Simulation dargestellt und kann von der Dynastie, deren Geschicke die Spielerin kontrolliert, angenommen werden. Ein Unterschied zu *Civilization* besteht darin, dass die konkurrierenden Fraktionen in *Crusader Kings* nicht grundsätzlich gleichwertig sind, sondern eine – an die historischen Gegebenheiten angelehnte – Asymmetrie aufweisen: Den realgeschichtlichen Umständen der dargestellten Epoche (867/1066 bis 1453) folgend, erscheint somit das Judentum als regional verstreute Minderheitenreligion und ist entsprechend herausfordernder zu spielen als zum Beispiel der Katholizismus.

Für alle in *Crusader Kings III* (2020) implementierten Religionen gilt zudem, dass sie anderen Religionen mit einem unterschiedlichen Grad von Feindseligkeit bzw. Toleranz gegenüberstehen und unterschiedliche Wesenszüge eines Herrschers als tugendhaft bzw. sündhaft betrachten. Einzigartig dürfte sein, dass das Spiel auch innerhalb des Judentums unterschiedliche Glaubensrichtungen abbildet, die ihrerseits spielerisch relevante Unterschiede aufweisen: Kuzarism, Haymanot, Rabbinism, Karaism, Malabarism und Samaritanism, sowie seit Mai 2023 Merkabah.[83] Eine (schützende) regeltechnische „Sonderbehandlung" erfährt das Judentum indes nicht: Es ist auf dieselbe Weise in das Spielgeschehen eingebunden wie jede andere Religion auch und kann in Spielsituationen verwickelt werden, die in Anbetracht der spezifischen Geschichte des Judentums als kontrovers empfunden werden könnten. Als die Religion im Rahmen der Spielerweiterung *Sons of Abraham* (2013) für *Crusader Kings II* (2012) erstmals in die Reihe implementiert wurde, sind die potentiell kontroversen Implikationen dieser Einführung deshalb auch in der Videospiel-Fachpresse diskutiert worden.[84] Die Rezeption beeinflusste wiederum die Art der Einbindung in *Crusader Kings III*, wo etwa die spezifische Spielmechanik der Judenvertreibung nicht erneut implementiert wurde.

3.7. Gegenwartsdarstellungen des Judentums

3.7.1. Adaptionen aus anderen Medien

In Digitalspielen mit Gegenwartsszenarien tendieren Juden und die jüdische Religion dazu, noch seltener dargestellt zu werden als in den zuvor genannten historischen Szenarien. Eine Repräsentation wie die im 2018 erschienenen *Spider-Man* darf deshalb bereits als bemerkenswert gelten. So finden sich unter den zahllosen Figuren, die das virtuelle Manhattan als Passanten zieren, auch solche, die als orthodoxe Juden zu erkennen sind. Diese an und für sich nebensächliche Implementierung wäre noch nicht hinreichend bemerkenswert,[85] hätten die Entwickler nicht die sprichwörtliche Liebe zum Detail bewiesen und die Figuren so programmiert, dass sie an Samstagen – an denen orthodoxe Juden den Sabbath heiligen – nicht auftauchen. Diese ungewöhnlich detailversessene Implementierung der rein

---

[83] Vgl. auch Hurwich, Zev: „I Learned About the Jewish Diaspora Through a Video Game." *Hey Alma*. 10.03.2021. Web.

[84] Vgl. Zacny, Rob: „Sons of Abraham expansion takes Crusader Kings 2 into fraught territory." *PCGamesN*. 17.11.2013. Web. Vgl. auch Plunkett, Luke: „PC Game Lets You Play As The Mighty Conquering Jews." *Kotaku*. 24.10.2013. Web. Plunkett weist außerdem auf den Kontrast zur *Civilization*-Reihe hin, der es in ihrer mehr als 20-jährigen Geschichte nicht gelungen sei, eine jüdische Zivilisation (statt nur Religion) zu implementieren.

[85] Implementierungen chassidischer Juden als Passanten/NPCs finden sich auch in *Grand Theft Auto IV* (2008) und *Grand Theft Auto V* (2013). Vgl. auch Abrams, Nathan: „Film, television, and new media studies," S. 116.

dekorativen Charaktere wurde von zahlreichen Medien aufgegriffen, angefangen bei der Videospiel-Fachpresse,[86] über internationale und israelische Breitenmedien,[87] bis hin zu dedizierten jüdischen[88] und jüdisch-orthodoxen Publikationen.[89]

Unter den Ausnahmen sind auch mehrere Spiele aus der *South Park*-Franchise zu nennen, die auf der populären, seit 1997 laufenden TV-Animationsserie basieren. Hervorzuheben sind insbesondere *South Park: The Stick of Truth* (2014) und *South Park: The Fractured But Whole* (2017). Im Kontext der Repräsentation des Judentums in Videospielen sind diese Spiele jedoch wenig exemplarisch, da die enthaltenen Darstellungen (auch die der jüdischen Kultur und Religion) unmittelbar an die TV-Serie und deren Humor anschließen. Die Art der satirisch-humorvollen Darstellung kann deshalb als erprobt gelten, sodass Kontroversen, die über die hinausgehen, die bereits die TV-Vorlage betrafen, nicht zu erwarten und wohl auch nicht eingetreten sind. Das zusätzliche Element der Interaktivität, das das Medium Spiel von der TV-Serie unterscheidet, verleiht den enthaltenen Darstellungen des Judentums meines Erachtens keine andere Qualität. Am originellsten dürfte noch die Implementierung der Charakterklasse „Jew" in *The Stick of Truth* sein,[90] da sie Stereotype jüdischer Identität in eine dezidiert (rollen)spieltypische, also dem Medium und Genre eigene Konvention überführt.

3.7.2. Gelebte jüdische Religion in *The Shivah*

Ein Ausnahmetitel hinsichtlich seiner Darstellung der jüdischen Religion ist *The Shivah* (2006/2013[91]). In einem Beitrag über die Geschichte jüdischer Repräsentation in Videospielen nennt Mimi Halpern es „[t]he most obviously Jewish game on this list";[92] und in der Tat dürfte *The Shivah* wohl das bislang einzige kommerzielle Unterhaltungsspiel sein, bei dem der jüdische Glaube im absoluten Mittelpunkt der Spielerfahrung steht: Die Spielerin übernimmt die Kontrolle über einen New Yorker Rabbiner, der

---

[86] Vgl. Zwiezen, Zack: „Insomniac Developer Reveals A Spider-Man PS4 Easter Egg Nobody Noticed." *Kotaku*. 22.04.2019. Web.

[87] Vgl. Gilbert, Ben: „A hilarious, undiscovered Easter egg from the excellent ‚Spider-Man' game was hiding in plain sight." *Business Insider*. 22.04.2019. Web. Vgl. auch Jerusalem Post Staff: „Jewish characters in Spider-Man video game don't work on Shabbat." *The Jerusalem Post*. 22.04.2019. Web.

[88] Vgl. Grisar, P.J.: „Yes, Orthodox Jews In This ‚Spider-Man' Video Game Really Do Disappear On Shabbat." *Forward*. 27.06.2019. Web.

[89] Vgl. OU Staff: „Jews in Spider-Man Video Game Take Shabbat Off." *Orthodox Union*. 24.04.2019. Web. Vgl. auch JITC Staff: „8 Times Orthodox Jews (Or Their Culture) Appeared In Spider-Man." *Jew in the City*. 26.12.2021. Web.

[90] Das humoristische Element der Implementierung ergibt sich auch im Kontrast zu den drei anderen, vollkommen geläufigen Charakterklassen: „Fighter", „Mage" und „Thief", die den für Fantasy-Rollenspiele typischen Konventionen folgen. Zum anderen durch die Spezifika der Charakterklasse selbst, deren Fähigkeiten-Repertoire die folgenden vielsagenden Namen trägt: Sling of David, Jew-Jitsu, Circum-Scythe, Whirling Doom, Plagues of Egypt. Besonders schwarzhumorig ist die für Charakterklasse „Jew" einzigartige Eigenschaft, wonach der Charakter stärker wird, umso näher er dem eigenen Tod ist.

[91] 2013 wurde das Spiel mit einigen Verbesserungen und unter dem erweiterten Titel *The Shivah: Kosher Edition* erneut veröffentlicht.

[92] Halpern, Mimi: „A Brief History," o.S.

Halperns Artikel schließt auch einige Spiele bzw. mutmaßlich jüdische Spielcharaktere in die Betrachtung ein, auf die ich in dieser Arbeit nicht eingehen werde. Dies erklärt sich damit, dass die Autorin die Kriterien für eine angenommene ethnische Zugehörigkeit zum Judentum stellenweise sehr weit fasst und und manche Figuren einzig anhand ihres Nachnamens oder aus noch spekulativeren Gründen als jüdisch identifiziert. Ich möchte jedoch argumentieren, dass es weitere und eindeutigere Indikatoren braucht, damit in einem bedeutungsvollen Sinn von jüdischer Repräsentation gesprochen werden kann.

sich und seine Synagoge in einen Mordfall verwickelt sieht, und sich – im Zuge eigener Nachforschungen – auch mit Fragen des jüdischen Glaubens auseinandersetzen muss.

Das kurze Spiel ist eine niedrig budgetierte Indie-Produktion, visuell an die Grafikstandards der späten 80er- und frühen 90er-Jahre angelehnt, und spielmechanisch ein klassisches Point-and-Click-Adventure. Seine Erzählung verbindet das Judentum – „[as] both the theme and the setting“[93] – mit Motiven und Klischees des *Film noir* und aus *Hardboiled*-Kriminalromanen. Der klischeehaft „Fragen stellende“ Rabbiner wird zum Fragen stellenden Ermittler, und blickt dabei kaum weniger desillusioniert und zynisch auf die Welt wie die Antihelden aus genannter Kriminalfiktion. Gleichzeitig zeigen sich Konfliktlinien des jüdischen Glaubens: zwischen Orthodoxem oder Konservativem Judentum auf der einen und Reformjudentum auf der anderen Seite, und wenn sich der Protagonist mit den Folgen einer Jahre zurückliegenden Entscheidung auseinandersetzen muss, die darin bestand, einem Mitglied seiner Gemeinde die Trauung mit einer Nichtjüdin zu verwehren.[94]

Als eines von sehr wenigen Spielen, die eine derart nuancierte Darstellung der gelebten jüdischen Religion bieten, wurde *The Shivah* auch aus dem Blickwinkel der Religionswissenschaft bereits mehrfach diskutiert, so etwa von Oliver Steffen, als Beispiel für die Implementierung von Religion in „Independent-Unterhaltungsspielen“,[95] sowie umfassend von Isamar Carrillo Masso und Nathan Abrams.[96] Letztere heben hervor, dass Aspekte der rabbinischen Tradition in *The Shivah* durch das Gameplay selbst vermittelt werden,[97] indem dieses das Stellen von Fragen zur „Kraft“ bzw. „Waffe“ des Rabbiners macht und in Dialogen meist drei Antwortmöglichkeiten zur Auswahl stellt, von denen die dritte, die „Rabbinical Answer“, stets eine weitere Frage bzw. Gegenfrage ist – und für den erfolgreichen Abschluss des Spiels unerlässlich.[98]

Ein religiöses Lernspiel ist *The Shivah* trotz alledem nicht, zumal ihm der erbauliche Effekt fehlt,[99] der für solche Spiele typisch ist. Carrillo Masso und Abrams fassen zusammen: „*The Shivah* is not an educational or didactic game. It makes no attempt to instruct on Judaism. Rather, it presents a pluralistic discourse on Judaism, embodied in widely differing characters, all of them flawed in some way according to normative rabbinic standards. […] Judaism is not simplified, diluted or presented in a fashion that elides its more troubling or unpleasant facets […].“[100]

3.8. Die jüdische Mythologie in japanischen Spielen

Darstellungen jüdischer Mythologie finden sich vor allem in Spielen aus Japan. Dies mag zunächst überraschen, erklärt sich aber zumindest teilweise mit einem anderen Verhältnis zur Darstellung von Religion(en) in Spielen generell: „Japanische Spielentwickler gelten in der Digitalspielszene als offener und unverkrampfter bei der Implementierung religiöser Semantiken. Ihre Spiele enthalten viele unverhüllte Referenzen zum Shinto, Buddhismus, aber auch zu anderen Religionen einschließlich des

---

93 Carrillo Masso, Isamar & Nathan Abrams: „Locating the Pixelated Jew,“ S. 57.

94 Vgl. auch ebd., S. 60f.

95 Steffen, Oliver: *Level Up*, S. 181.

96 Carrillo Masso, Isamar & Nathan Abrams: „Locating the Pixelated Jew,“ S. 47–65.

97 Ebd., S. 57.

98 Ebd., S. 59.

99 Ebd., S. 58.

100 Ebd., S. 60.

Christentums […].“[101] Im Vergleich taucht das Judentum zwar auch in japanischen Spielen nur selten auf, doch die wenigen existierenden Darstellungen unterscheiden sich deutlich von allen Implementierungen des Judentums in westlichen Produktionen. Als wohl wichtigstes Beispiel ist die langlebige Rollenspiel-Reihe *(Shin) Megami Tensei* zu nennen, deren Erzählungen bereits seit der ersten Veröffentlichung im Jahr 1987[102] von philosophischen, religiösen und okkulten Themen durchdrungen sind und sich dabei sehr frei bei verschiedensten Mythologien (auch: nordisch, ägyptisch, etc.) bedienen. Dabei greifen die Spiele Figuren, Symbole oder Konzepte auf, die der abrahamitischen und teilweise auch spezifisch der jüdischen Mythologie entstammen.

Es ist für Werke der japanischen Populärkultur nicht ungewöhnlich, Semantiken von Religionen, die aus japanischer Perspektive fremd oder „exotisch“ sind, sehr frei und losgelöst von ihren ursprünglichen Kontexten zu implementieren. So merkt Oliver Steffen unter Verweis auf Paul Martin an, dass die in einem Spiel der populären *Castlevania*-Reihe „enthaltenen christlichen Motive“ im „Kontext der japanischen Populärkultur keine besondere religiöse Bedeutung“ haben, „sondern […] schlicht als ‚Cool-Faktor‘“ gelten.[103] Es sollte deshalb auch in Bezug auf *Megami Tensei* gefragt werden, ob die dort enthaltenen religiösen Semantiken, einschließlich derer, die auf das Judentum verweisen, eine Form der Auseinandersetzung mit (realweltlicher) Religion darstellen, oder ob es sich auch in diesem Fall lediglich um „coole“ Exotismen handelt, die ihres ursprünglichen religiösen Gehalts weitgehend entledigt wurden. Dass eine ernsthafte Inbezugsetzung der *Megami Tensei*-Reihe zu realweltlichen religiösen Themen mindestens *möglich* ist, zeigt ein extensiver Blog-Beitrag von Eirikr Jonathan Smith,[104] der die Reihe in einen Bezug zur ebenso kontroversen wie randständigen Japanese-Jewish Common Ancestry Theory setzt. Während diese Argumentation als spekulativ und bestenfalls gewagt eingeschätzt werden muss, und nicht nur im Kommentarbereich des Blogs Widerspruch erntet, hat der Hebraist Carlos Santos Carretero die Bezüge zur jüdischen Apokalyptik in *Shin Megami Tensei* auch aus wissenschaftlicher Perspektive besprochen und sieht darin ein Beispiel für den ausgeprägten japanischen Hang zum Synkretismus.[105]

Ein anderes Beispiel für die Verarbeitung jüdischer Mythologie in japanischen Spielen ist das auf dem apokryphen Henochbuch basierende *El Shaddai: Ascension of the Metatron* (2011), das auch Oliver Steffen als Beispiel für die seltene Verarbeitung jüdischer Mythologie nennt.[106] Einschränkend muss hier zwar der apokryphe Status der Vorlage angemerkt werden,[107] sowie ihr vergleichbarer Status auch im Christentum, der eine Betrachtung des Spiels auch im rein christlichen Kontext möglich macht. Doch ist das Spiel schon aufgrund der äußerst zentralen Rolle von Religion hervorzuheben, die den Theologen Richard Clark veranlasste, es als „one of the first truly great games with the Judeo-

---

[101] Steffen, Oliver: *Level Up*, S. 175, Fn. 8.

[102] Unter dem Titel *Digital Devil Story: Megami Tensei*, das auf einer Science-Fantasy-Romantrilogie des japanischen Autors Aya Nishitani basierte.

[103] Steffen, Oliver: *Level Up*, S. 224. Unter Verweis auf Paul Martin.

[104] Smith, Eirikr Jonathan: „Japanese-Jewish Common Ancestry Theory & Shin Megami Tensei: Pseudohistorical Fantasies into Anti-Semitic Nightmares.“ *Stealing Knowledge*. 30.06.2017. Web.

[105] Santos Carretero, Carlos: „Jewish Apocalyptic in Japanese Pop Culture: Neon Genesis Evangelion and Shin Megami Tensei.“ Abstract eines Konferenzbeitrags. 13.07.2015. Web.

[106] Steffen, Oliver: *Level Up*, S. 181, Fn. 18.

[107] So vermutet auch Peter Likarish, dass „the use of non-canonical source material […] may […] have helped [to] skirt controversy.“ Siehe „Filtering Cultural Feedback,“ S. 187.

Christian perspective as its focus“ zu loben.[108] Auch *El Shaddai* wurde von Carretero unter dem Gesichtspunkt der dortigen Darstellungen jüdischer Apokalyptik besprochen.[109]

3.9. Quantitative Betrachtung

In Summe könnten die in Kapitel 3 dieser Arbeit besprochenen Spieletitel den Eindruck vermitteln, dass Darstellungen des Judentums in digitalen Spielen zahlreich und überdies recht divers sind, zumal der hier präsentierte Überblick keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt. Es sollte deshalb daran erinnert werden, dass den hier diskutierten Spielen – nicht mehr als ein paar Dutzend – eine Gesamtmenge von Zehntausenden Computer- und Videospielen gegenübersteht. Einschlägige Datenbanken (wie *GiantBomb.com* und *MobyGames.com*) verzeichnen derzeit 83.875[110] bzw. 333.827[111] Einträge, und selbst dort fehlt ein Teil der hier diskutierten Titel. Zwar finden sich Bezüge zum Judentum auch oder gerade in einigen sehr populären und kommerziell erfolgreichen Spielen (wie *BioShock*, *Wolfenstein II*, und eben *The Last of Us Part II*), doch in der Gesamtbetrachtung stellt sich die Zahl der digitalen Spiele, die auf das Judentum verweisen, auch im Vergleich zu manchen anderen Religionen als fast schon verschwindend gering dar.

Um dies zu belegen, soll nun ein kurzer quantitativer Vergleich angeschlossen werden. Die Datenbasis soll die gerade schon erwähnte Datenbank *GiantBomb.com* liefern, die den dort verzeichneten Spielen unter anderem sogenannte „concepts“ zuordnet, also wiederkehrende Inhalte und Themen, und die deshalb auch Oliver Steffen für eine präliminarische Einschätzung der Häufigkeit von religiösen Darstellungen in Spielen nutzt.

So finden sich unter den insgesamt 11.709 bei GiantBomb verzeichneten Konzepten (Stand: 19.02.2023) auch die Konzepte „Judaism“ und „antisemitism“, denen 25 bzw. 15 Spiele zugeordnet sind. Dass es sich dabei nicht um vollständige Erfassungen handelt, lässt sich bereits daran erkennen, dass mehrere der in diesem Kapitel diskutierten Spiele keinem der beiden Konzepte zugeordnet sind, darunter sogar welche mit so auffälligen Bezügen wie *TLoUII*. Die tatsächliche Zahl der Spiele, die sich den genannten Konzepten zuordnen ließen, ist also fraglos höher. Umgekehrt besteht kein offensichtlicher Grund zur Annahme, dass der Grad der Unvollständigkeit in Hinblick auf das Judentum ausgeprägter sein sollte als bei anderen Religionen. Für eine erste, grobe Einschätzung quantitativer Differenzen scheint die Datenbank deshalb durchaus tauglich. Im Vergleich sind den Konzepten „Christianity“ 125 Spiele zugeordnet, „Islam“ 57 Spiele, „Buddhism“ 51 Spiele und „Hinduism“ 14 Spiele. Auf das allgemeinere Konzept „religion“ entfallen 248 Spiele, auf „atheism“ 54 Spiele. Entsprechend bestätigt sich die schon vermutete Marginalität der jüdischen Religion.

Neben „concepts“ verzeichnet GiantBomb auch „locations“, bei denen es sich sowohl um individuelle (reale oder fiktive) Orte oder um Kategorien von Orten handelt kann. Der Lokalität „church“ sind nicht weniger als 244 Spiele zugeordnet, also beinahe genauso viele wie dem Konzept „religion“. Die Lokalität „mosque“ kommt bereits deutlich abgeschlagen auf gerade einmal 4 Nen-

---

[108] Clark, Richard: „El Shaddai as a Roadmap to a Religious Game.“ *Gameranx*. 10.12.2012. Web.

[109] Santos Carretero, Carlos: „La apocalíptica judía desde la óptica japonesa: *El Shaddai: Ascension of the Metatron* / Jewish apocalyptic from the Japanese viewpoint: *El Shaddai: Ascension of the Metatron*.“ *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, Vol. 1 No. 2 (November 2012), S. 71–96.

[110] Stand 17.08.2023. Vgl.: https://www.giantbomb.com/games/

[111] Stand 17.08.2023. Vgl.: https://www.mobygames.com/stats/

nungen. Die Lokalität „synagogue“ wurde in der Datenbank von GiantBomb zwar angelegt, jedoch ist unter dem Eintrag derzeit nicht ein einziges Spiel vermerkt, obwohl mit *The Shivah* und *TLoUII* nachweislich und unstrittig Beispiele existieren, in denen Synagogen noch nicht einmal nur beiläufig auftauchen, sondern integrale Schauplätze der Spielerzählungen sind.

4. SPIELBESCHREIBUNG: *THE LAST OF US PART II*

4.1. VERÖFFENTLICHUNGSGESCHICHTE

The Last of Us Part II ist ein Videospiel aus dem Jahr 2020 und die Fortsetzung von *The Last of Us* aus dem Jahr 2013. Entwickelt wurden beide Spiele vom 1984 gegründeten, sehr renommierten Studio Naughty Dog in Santa Monica, Kalifornien. Das Marketing und der globale Vertrieb erfolgten durch Sony Interactive Entertainment, dem Inhaber des Studios. Wie es für Produktionen von konzerneigenen Entwicklerteams üblich ist, erschien *The Last of Us Part II* exklusiv für die von Sony produzierte Spielkonsole PlayStation 4.[112]

Das Vorgängerspiel, *The Last of Us*, steht in dieser Arbeit zwar nicht im Fokus, muss im Zuge der Diskussion des Nachfolgers aber gelegentlich referiert werden. Es erschien 2013 zunächst für die PlayStation 3-Konsole und hatte außergewöhnlich großen wirtschaftlichen und kritischen Erfolg. Vor diesem Hintergrund erschien bereits 2014 unter dem Titel *The Last of Us Remastered* eine Neuauflage für die PlayStation 4, die das Spiel an die technischen Möglichkeiten der fortschrittlicheren Hardware anpasst, ansonsten aber inhaltsgleich ist. Im Jahr 2022 wurde das Spiel ein drittes Mal veröffentlicht, diesmal für die PlayStation 5-Konsole. Diese Version, die den offiziellen Titel *The Last of Us Part I* trägt, ist von Grund auf neu programmiert und hebt die audiovisuelle Qualität und Inszenierung auf den Stand des Nachfolgespiels oder darüber hinaus. Auch die Spielmechanik wurde angepasst; die Handlung blieb jedoch unverändert. Diese Version ist seit März 2023 auch für PCs unter Windows erhältlich. Einen enormen Erfolg stellte zudem die Umsetzung als TV-Serie durch den US-Sender HBO im Jahr 2023 dar, infolge derer die Reihe einem breiteren Publikum bekannt wurde.

Wann immer in dieser Arbeit auf den ersten Teil der Reihe Bezug genommen wird, so geschieht dies auf der Basis von *The Last of Us Remastered*. Diese Version darf nicht nur als die am weitesten verbreitete Fassung gelten, sondern ist auch diejenige, auf der die Entwicklung von *The Last of Us Part II* unmittelbar aufbaute. Gleichwohl ist davon auszugehen, dass die in Bezug auf *The Last of Us Remastered* getroffenen Aussagen und Beobachtungen auch auf die Originalversion aus dem Jahr 2013 sowie auf das Remake aus dem Jahr 2022 anwendbar sind.

4.2. SZENARIO UND SPIELERZÄHLUNG

4.2.1. HANDLUNGSHINTERGRUND / SZENARIO

Die Handlung von *The Last of Us Part II* schließt an das Vorgängerspiel an und übernimmt das dort schon etablierte postapokalyptische Szenario: In der allohistorischen Realität der Spielwelt markiert das Jahr 2013 den Beginn einer weltweiten Pandemie, die auf einen parasitären Cordyceps-Pilz zurückgeht. Innerhalb weniger Jahre fallen diesem Pilz mehr als 60 Prozent der Weltbevölkerung zum

[112] Stand August 2023 existiert das Spiel auch weiterhin ausschließlich als PlayStation 4-Version. Als solche ist es allerdings auch auf der inzwischen erschienen Nachfolgekonsole PlayStation 5 spielbar.

Opfer, wobei die Infizierten körperlich und psychisch in einer Weise degenerieren, die weitestgehend dem popkulturellen Topos des „Zombies“ entspricht (obschon es sich im Falle von *The Last of Us* nicht tatsächlich auf wiederauferstandene Tote, sondern ausnahmslos um mutierte Lebende handelt). Das bedeutet, die durch Pilzsporen – oder Bisse anderer Opfer – Infizierten verlieren nach einer kurzen Inkubationszeit relativ abrupt ihre Menschlichkeit und entwickeln sich zu aggressiven, kannibalistischen Kreaturen mit übermenschlicher Widerstandsfähigkeit.

Als Folge dieser Infektionswelle bricht unter der Bevölkerung Panik aus. Regierungen und Behörden versuchen, der Pandemie und den Unruhen mit militärischer Präsenz und strikten Quarantänemaßnahmen zu begegnen. In den USA (als Schauplatz des Spiels) wird ein Großteil der Bevölkerung in Quarantänezonen untergebracht, die de facto von einer Militärdiktatur kontrolliert werden, was ebenfalls zu Widerständen und Konflikten führt. Außerhalb dieser Zonen geht sowohl von Infizierten (und der Gefahr, selbst infiziert zu werden), als auch von verschiedenen gewaltbereiten Gruppierungen eine allgegenwärtige Bedrohung aus.

Die eigentliche Handlung von *The Last of Us* setzt 20 Jahre *nach* dem Ausbruch der Pandemie ein; die von *The Last of Us Part II* weitere 5 Jahre später, also im Jahr 2038. Die Spiele sind somit rund zwei Jahrzehnte in der Zukunft verortet, sind allerdings *nicht* dem Science-Fiction-Genre zuzuordnen. So ist der technologische Entwicklungsstand der überlebenden Menschheit in etwa auf dem Niveau des Jahres 2013 stehengeblieben oder liegt als Folge des fast vollständigen gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Zusammenbruchs deutlich darunter. Fortschrittliche Kommunikationsmittel wie Mobiltelefone und das Internet existieren nicht bzw. sind nicht länger funktional. Beide Spiele verzichten auf offensichtliche fantastische Elemente: Der Erzählung sowie der Interaktion mit Spielwelt und Gegnern liegt ein gewisser (Pseudo-)Realismus zugrunde – selbstredend mit den in Videospielen üblichen Abstraktionen und einigen quasi übermenschlichen, wenn auch nicht übernatürlichen Fähigkeiten (wie etwa eine unnatürlich hohe Widerstandskraft gegen Verletzungen).

4.2.2. Handlung und Motive von *The Last of Us Part II*

Vor dem so beschriebenen Hintergrund erzählt *The Last of Us Part II* zwei sich überschneidende Handlungsstränge, zwischen denen das Spiel zu bestimmten Zeitpunkten wechselt: Im Mittelpunkt des ersten Erzählstrangs steht mit „Ellie“ eine der beiden Hauptfiguren des Vorgängerspiels, und damit auch die initiale Identifikationsfigur. Kontrollierte die Spielerin im Vorgänger noch überwiegend Joel, einen kampferprobten Mann mittleren Alters, der die zum damaligen Zeitpunkt 14-jährige Ellie eskortieren musste und schließlich vor dem Tod bewahrte, so nimmt die inzwischen erwachsene, 19-jährige Ellie in *TLoUII* selbst die Rolle der primären Spielfigur und Protagonistin ein.

Der zweite und weitestgehend parallel verlaufende Erzählstrang folgt der etwa gleichaltrigen „Abigail“, kurz „Abby“. Ihre Beziehung zu Ellie ist zunächst nur indirekt und gründet sich darauf, dass Abby Rache an Joel nehmen möchte. So wird in der zweiten Spielhälfte offenbart, dass der Arzt, den Joel am Ende von *The Last of Us* tötete, um damit das Leben von Ellie zu retten, Abbys Vater war. Nach mehrjähriger Suche hat Abby den Mörder ihres Vaters nun aufgespürt und setzt ihre Racheabsichten in die Tat um, indem sie Joel auf brutale Weise hinrichtet. Ellie muss der Ermordung zusehen, ohne eingreifen zu können, wird selbst aber verschont, da Abby die Details ihrer Beziehung zu Joel

nicht bekannt sind. Aus Sicht von Ellie, und damit auch aus Sicht der sich mit Ellie identifizierenden Spielerin, ist Abbys Rolle zunächst die der Antagonistin.

Im Spielverlauf, vornehmlich in der zweiten Spielhälfte, wird diese vermeintlich eindeutige Gut-Böse-Opposition durch die sich entfaltende Perspektive von Abby allerdings relativiert und durch die unterschiedlich vorteilhafte Charakterentwicklung der beiden Protagonistinnen zu einem gewissen Grad auch umgekehrt.[113] Während der erste Erzählstrang (und damit in etwa die erste Spielhälfte) Ellie folgt, die nun ihrerseits versucht, Abby ausfindig zu machen, um Joel zu rächen, stellt der in der zweiten Spielhälfte präsentierte, parallel verlaufende Handlungsstrang von Abby eine Art Binnenerzählung dar, die mit dem Hauptkonflikt des Spiels – der wechselseitigen Rachegeschichte zwischen den beiden Hauptfiguren – zunächst nur indirekt zu tun hat: Stattdessen geht es hier um einen gewaltsamen Konflikt zwischen der paramilitärischen Washington Liberation Front (WLF), die den überwiegenden Teil der Stadt Seattle kontrolliert, und der auch Abby angehört, und dem religiösen Kult der sogenannten Seraphiten oder „Scars". Auch dieser Konflikt stellt einen Gewaltkreislauf dar, der zu einem erheblichen Teil vom Wunsch nach Rache und Vergeltung motiviert ist. Auf der Ebene zweier Gemeinschaften, die um Macht und Land konkurrieren und unterschiedliche Ideale verfolgen, spiegeln sich somit dieselben Motive wieder, die den Konflikt zwischen Ellie und Abby auf einer persönlichen Ebene und aufgrund von familiären Verbundenheiten prägen.

4.3. Spielablauf und Spielmechanik

Mit Blick auf sein Szenario kann *TLoUII* dem Horror-Genre zugeordnet werden, spezifischer auch dem Subgenre der Zombiespiele. In seiner Darstellung einer in der Nahzukunft verorteten Gesellschaft, deren begründende Katastrophe zu einem erheblichen Teil bereits Vergangenheit ist,[114] ist das Szenario zudem als postapokalyptisch einzustufen. Nach spielmechanischen Kriterien kann *TLoUII* am ehesten dem Action-Adventure-Genre zugeordnet werden, wobei die kämpferischen Auseinandersetzungen den Prinzipien eines Third-Person-Shooters folgen, aber auch Elemente aus sogenannten Stealth- oder Schleichspielen integrieren. Die Kontrolle der Spielfigur erfolgt mittels Controller und orientiert sich dabei stark an genretypischen Konventionen.

Die Spielerin steuert demnach die Spielfigur – Ellie bzw. Abby – aus der dritten Person und muss diverse Areale durchqueren, die mal mehr, mal weniger stark von menschlichen oder infizierten Gegnern durchsetzt sind. Mitunter ist es möglich und vorteilhaft, Auseinandersetzungen zu umgehen. Heimliches Vorgehen wird belohnt, da die Spielfigur leicht verwundbar ist und die Ressourcen, die für einen offenen Kampf erforderlich sind, stark limitiert sind. Dazu zählen Munition für verschiedene Schusswaffen, aber auch sogenannte Crafting-Materialien für provisorische Waffen und Hilfsmittel. Um deren Nachschub zu gewährleisten, ist das aufmerksame Erkunden der zu durchquerenden Areale angeraten. Im Spielverlauf eröffnen sich jedoch auch längere Spielabschnitte, in denen keinerlei

---

[113] Zur Bedeutung der Perspektivwechsel siehe auch Wolny, Patricia: „Verspielte Perspektive in ‚The Last of Us Part II' – Das Leben als Spiel.". *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung*. 21.07.2022. Web.

[114] Vgl. Maiberg, Emanuel: „*The Last of Us Part II* takes place in a more stabilized post apocalypse, decades after societal collapse, where individuals and communities *choose* to hurt each other as opposed to taking heinous actions out of desperation" („Israeli Politics," o.S.).

Kämpfe zu bewältigen sind, sondern das Erleben der Spielwelt und die Interaktion zwischen den Figuren im Fokus steht. Häufig müssen dabei einfache Wegfindungsrätsel gelöst werden.

Mit einer Ausnahme – die für diese Arbeit jedoch relevant ist und deshalb an gegebener Stelle erläutert wird – ist der Spielablauf von *TLoUII* strikt linear. Die verschiedenen Schauplätze werden also in einer festgelegten Reihenfolge durchquert, während sich die ebenfalls unveränderlich vorbestimmte Handlung entfaltet. Abhängig vom Können der Spielerin, vom gewählten Schwierigkeitsgrad, und von der Akribie, mit der die Spielareale nach optionalen Sammelgegenständen durchsucht werden, dauert ein vollständiger Spieldurchlauf etwa 20 bis 40 Stunden.[115]

4.4. Produktion und Verkaufszahlen

Mit Blick auf die Professionalität und die Kosten seiner Entwicklung ist *TLoUII* uneingeschränkt den im Fachjargon sogenannten AAA-Produktionen zuzurechnen, definiert etwa als „Entwicklungen auf höchstem technischen Niveau und daher auch mit maximalem Geldeinsatz“,[116] und nimmt auch innerhalb dieser Kategorie eine hervorgehobene Stellung ein: Als Werk eines sehr erfahrenen und renommierten Studios, als direkte Fortsetzung von einem der meistverkauften und höchstgeschätzten Spiele seiner Generation, sowie durch seinen Status als werbewirksamer PlayStation-Exklusivtitel, standen für die Entwicklung weit überdurchschnittliche Ressourcen zur Verfügung: „Development on The Last Of Us Part II […] took […] 70 months, starting in 2014 and ending in 2020. Development costs were around $220 million, and headcount peaked around 200 full time employees.“[117] Die mehrfach verschobene Veröffentlichung im Sommer 2020 wurde schließlich von einer für Produktionen auf diesem Niveau typischen Werbekampagne begleitet bzw. vorbereitet.

Wirtschaftlich war das Spiel der zu erwartende Erfolg. Mit 4 Millionen verkauften Exemplaren in den ersten drei Tagen nach Erscheinen (einschließlich Vorbestellungen), war das Spiel der bis dahin am schnellsten verkaufte Exklusivtitel für die PlayStation 4.[118] Offiziell wurden bis Juni 2022 mehr als 10 Millionen Exemplare des Spiels abgesetzt.[119] Auf Deutschland entfielen bis Dezember 2020 mehr als 500.000 Stück.[120] Es zählt damit zu den meistverkauften Spielen des Jahres 2020 und zu den erfolgreichsten Spielen auf der PlayStation 4. Im Juni 2023 werden die Gesamtverkaufszahlen auf rund 15 Millionen und das Spiel damit trotz exorbitant hoher Entwicklungskosten als profitabel eingeschätzt.[121]

---

115 Vgl. Cary, Simon: „How Long is The Last of Us Part 2?.“ *IGN*. 18.06.2020. Web.

116 Peschke, André: „‚Es schaffen nicht viele…‘ Eine Reportage über AAA Entwicklung in Deutschland.“ *The Pod*. 01.03.2017. Web.

117 Gerichtsunterlagen, zitiert nach Carless, Simon: „PlayStation's top first-party games now cost >$200 million to make.“ *The GameDiscoverCo newsletter*. 28.06.2023. Web.

Unklar ist, ob die genannten Kosten, die nur durch einen Fehler überhaupt öffentlich wurden, auch outgesourcte Teile der Entwicklung umfassen. Die tatsächlichen Entwicklungskosten könnten daher noch höher liegen. Mit großer Wahrscheinlich nicht enthalten sind die Marketing-Kosten, die substantiell sein können. Siehe Carpenter, Nicole: „Sony court blunder reveals $200M cost of The Last of Us 2, Horizon Forbidden West.“ *Polygon*. 28.06.2023. Web.

118 Tailby, Stephen: „The Last of Us 2 Is the Fastest Selling PS4 Exclusive Ever, Over 4 Million Sold in Three Days.“ *PushSquare*. 26.06.2020. Web.

119 Snyder, Rochelle: „The Growing Future of The Last of Us.“ *PlayStation.Blog*. 09.06.2022. Web.

120 Bavendiek, Annika: „Animal Crossing & 7 weitere Spiele mit game Sales Awards ausgezeichnet.“ *GamePro*. 18.01.2021. Web.

121 Carless, Simon: „PlayStations’s top first party games,“ o.S.

4.5. Öffentliche Rezeption und Kontroversen

Neben dem Marketing seitens des Herstellers trug die umfassende Berichterstattung der Videospiel-Fachpresse dazu bei, dass *TLoUII* schon lange vor dem Verkaufsstart große Aufmerksamkeit erhielt und als eines der meist erwarteten Videospiele des Jahres 2020 galt. Einige Wochen vor Veröffentlichung geriert das Spiel jedoch auch wegen mutmaßlich schlechter Arbeitsbedingungen beim Studio Naughty Dog in die Schlagzeilen.[122] Weitere Kontroversen nach Erscheinen des Spiels ergaben sich aus dem Umstand, dass der Protagonist und damit die Identifikationsfigur des Vorgängerspiels früh im Spiel von einer der neuen Spielfiguren ermordet wird (und hatten etwa Morddrohungen gegen deren Synchronsprecherin zufolge), richteten sich aber auch gegen die politische Haltung des Spiels, etwa die „diversen" Geschlechterdarstellungen insbesondere der weiblichen Figuren im Spiel.[123] Diese vor allem in sozialen Netzwerken im Internet verbreiteten Positionen können jedoch als die einer lauten Minderheit eingeschätzt werden, und spiegelten sich weder in den meist sehr positiven Wertungen der Fachpresse wider, noch wirkten sie sich auf die Verkaufszahlen erkennbar negativ aus.

In begrenztem Umfang wurde der – gerade für ein Mainstream-Spiel – außergewöhnlich hohe Gewaltgrad kritisiert, der in Deutschland zu einer entsprechenden USK-Einstufung ab 18 Jahren führte. Festzuhalten ist außerdem, dass unter den zahlreichen, mehr oder weniger berechtigten Kontroversen, die das Spiel teilweise bis heute begleiten, weder die Darstellung von Religion im Allgemeinen, noch die des Judentums im Speziellen, eine größere Rolle spielen.[124]

4.6. (Religions-)Wissenschaftliche Rezeption

Religionswissenschaftliche Betrachtungen von *TLoUII* scheinen zum gegenwärtigen Zeitpunkt noch nicht vorzuliegen. Ohnehin hat das Spiel von wissenschaftlicher Seite bislang nur wenig Aufmerksamkeit erfahren, was angesichts des Veröffentlichungszeitpunkts und der üblichen Vorlaufzeiten wissenschaftlicher Arbeiten allerdings nicht überraschen sollte. Zu den Ausnahmen zählt Patricia Wolnys Untersuchung der Perspektivwechsel im Spiel, die immerhin auch feststellt, dass „Religion" einer der Diskurse ist, die innerhalb der Spielwelt verhandelt werden.[125]

Anknüpfungspunkte für die religionswissenschaftliche Diskussion bieten jedoch die eingangs schon erwähnten journalistischen Beiträge, die eine Bandbreite von Aspekten ansprechen, welche es aufzugreifen und zu hinterfragen lohnt. Insbesondere der Artikel von Maiberg zeichnet sich durch eine analytische Herangehensweise aus und kann deshalb als wertvolle Referenz für die hier beabsichtige religionswissenschaftliche Annäherung dienen. Neben den Artikeln, die in der Einleitung bereits genannt wurden, sei aus der englischsprachigen Presse zudem der Beitrag von Kaity Kline erwähnt, der auf der Webseite des US-amerikanischen *National Public Radio (NPR)* und den Seiten assoziierter

---

[122] Kleffmann, Marcel: „Crunch, schlechte Arbeitsbedingungen und Sonys tiefe Taschen bei Naughty Dog (The Last of Us Part 2)." *4Players*. 15.03.2020. Web.

[123] Färberböck, Peter: „The Last of Us Part II." *Datenbank Games und Erinnerungskultur. Stiftung Digitale Spielekultur*. 15.12.2021. Web.

[124] Es sei jedoch darauf hingewiesen, dass Creative Director Neil Druckmann im Zuge der allgemeinen Gegenreaktionen zum Spiel auch antisemitisch beleidigt wurde. Vgl. Hernandez, Patricia: „The Last of Us 2 dev Naughty Dog condemns harassment, death threats." *Polygon*. 06.07.2020. Web.

[125] Wolny, Patricia: „Verspielte Perspektive," o.S.

Hörfunksender erschienen ist.[126] Ähnlich wie Parks und Halpern hebt auch Kline die Bedeutung Dinas als Identifikationsfigur hervor.

Im deutschsprachigen Raum konnte lediglich ein Textbeitrag identifiziert werden, der in nennenswerten Umfang auf die Darstellung des Judentums in *TLoUII* eingeht: Die brancheneigene Stiftung Digitale Spielekultur nahm das Spiel in die Datenbank *Games und Erinnerungskultur* auf. Entsprechend sieht der vom Historiker Peter Färberböck verfasste Text die Bedeutung der Episode in der Synagoge in den dort stattfindenden Reflexionen über Antisemitismus und jüdische Geschichte. Das Spiel mache „eine Synagoge zum Erinnerungsort für die Gräueltaten gegen die jüdische Bevölkerung, mit namentlichen Verweisen auf Inquisition und Holocaust".[127] Keine Erwähnung findet, dass in der Synagoge, wie auch anderswo im Spiel, auch (zeitgenössische) Diskurse um Religion verhandelt werden, und dass eine unverhüllte Darstellung der jüdischen Religion in einem Videospiel an sich schon ungewöhnlich ist. Dass der „Israel-Palästina-Konflikt […] eine prägende Inspiration für die Story des Spiels" ist, kommt jedoch auch bei Färberböck zur Sprache.

5. Methodik

5.1. Religionswissenschaftliche Methode und Religionsbegriff

Das Ziel in den folgenden Kapiteln ist es, die religiösen Inhalte in *The Last of Us Part II* zu analysieren und dabei vor allem diejenigen Inhalte möglichst vollständig zu erfassen, die das Judentum betreffen. Dies geschieht in Anlehnung an die von Oliver Steffen entwickelte „Methode für die religionswissenschaftliche Digitalspielforschung", die spezifisch „zur Erfassung und Analyse von religiösen Inhalten in digitalen Spielen" konzipiert wurde.[128]

Die vorliegende Arbeit muss natürlich weitaus knapper ausfallen als Steffens Untersuchung der Computerspiele *Anno 1404* und *Risen*, die auf gut 200 Seiten erfolgt. Es ist daher erforderlich, Steffens Methode zu vereinfachen, das bedeutet, sie an den angepeilten Umfang und die praktischen Erfordernisse der hier angestrebten Untersuchung anzupassen. Die folgende Untersuchung wird sich deshalb auf die sogenannte „spielende Beobachtung" als Mittel zur Datengewinnung konzentrieren, auf die außerdem angebotenen Zugänge der Spielerbefragung sowie der Befragung von Entwicklern allerdings verzichten.[129] Dabei ist auch zu bedenken, dass der vorliegenden Arbeit – anders als der Monographie von Steffen – nicht an der Entwicklung und Demonstration einer zu etablierenden Methode mit möglichst universeller Anwendbarkeit gelegen ist, sondern am konkreten Erkenntnisgewinn in Hinblick auf die Bedeutung des Judentums in *TLoUII*.

Im Einzelnen sollen von Steffens Methode die folgenden Aspekte übernommen werden: 1) Die dort vorgeschlagenen vier „Kriterien der Implementierung religiöser Inhalte in digitalen Spielen". Diese werden in Kapitel 6 noch genauer vorgestellt; und ähnlich wie bei Steffen sollen sie der präliminarischen Einschätzung der religiösen Inhalte in *TLoUII* dienen. 2) Die „spielende Beobachtung", die als primäre Methode der Datengewinnung dienen soll. Dazu im unmittelbar folgenden Unterkapitel

---

126 Kline, Kathy: „There's One Pleasant Surprise In ‚The Last Of Us Part II': Its Depiction Of Judaism." *NPR*. 02.07.2020. Web.

127 Färberböck, Peter: „The Last of Us Part II," o.S.

128 Steffen, Oliver: *Methode*, S. 13.

129 Für eine ausführliche Präsentation der unterschiedlichen Zugänge siehe Steffen, Oliver: *Methode*, S. 82–125.

mehr. 3) Der Religionsbegriff, der sich am (westlich-christlichen) „Alltagsverständnis von Religion" orientiert, der aber, anders als bei Steffen, *nicht* durch einen funktionalen bzw. polythetischen Religionsbegriff ergänzt wird. Für diese Entscheidung spricht, dass sowohl die Darstellung des Judentums als auch die des fiktiven Seraphiten-Kults (angelehnt an realweltliche abrahamitische Glaubensgemeinschaften) durch einen solchen „alltäglichen" Religionsbegriff problemlos erfassbar sind. Hinzu kommt, dass ein auf dem Alltagsverständnis beruhender Religionsbegriff mutmaßlich besonders gut geeignet ist, um einzuschätzen, wie die religiösen Inhalte eines Mainstream-Unterhaltungsproduktes auf ein breites Publikum wirken, von dem anzunehmen ist, dass seiner Rezeption von religiösen Inhalten ebenfalls („nur") ein außerwissenschaftliches Verständnis zugrunde liegt, und keine wie auch immer geartete fachliche Definition.

5.2. Methode der „Spielende Beobachtung" und variable Zeichenfolgen

Die Daten, auf deren Basis die religiösen Inhalte in *TLoUII* untersucht werden sollen, wurden mit Hilfe der sogenannten „spielenden Beobachtung" gewonnen. Dabei handelt es sich um eine Adaption der insbesondere in der Ethnologie gebräuchlichen Methode der „teilnehmenden Beobachtung" auf das Medium der Video- und Computerspiele. Anders als hermeneutische Verfahren[130] wird die „spielende Beobachtung" der Tatsache gerecht, dass, so Steffen: „die Teilnahme an einem Spiel anders fordert als die Lektüre eines Textes. Spielende sind körperlich, kognitiv und emotional in Problemlösungsprozesse einbezogen, um überhaupt erst an die Inhalte in Spielen heranzukommen".[131] Ferner gilt: Digitale Spiele sind Zeichensysteme, doch wie Steffen korrekt erklärt,

> […] ist die Zeichenfolge in digitalen Spielen nicht wie bei früheren Medien gegeben, sondern wird unter Mitwirkung der Spielenden erst produziert. In dieser Hinsicht ähnelt die Beobachterposition der Digitalspielforscherin eher dem Feldforscher, der im Zuge der ‚dichten Beschreibung' einer Kultur die sie konstituierenden sozialen Diskurse zunächst als Text reproduzieren muss, ehe sie interpretiert werden können. Gleichzeitig kann jedoch davon ausgegangen werden, dass die Ergebnisse der Textproduktion im Fall der ‚spielenden Beobachtung' sehr viel weniger Variabilität aufweisen als im Fall der Beobachtung menschlichen Verhaltens.[132]

Steffen schlussfolgert, „dass digitale Spiele sich zwischen traditionellen Texten mit vollständig festgeschriebener Zeichenfolge und medial unvermittelten sozialen Aktivitäten ansiedeln lassen".[133] Grundsätzlich ist dem zuzustimmen, doch kann argumentiert werden, dass *TLoUII* sehr viel näher an den so bezeichneten „traditionellen Texten mit vollständig festgeschriebener Zeichenfolge" anzusiedeln ist, als dies bei vielen anderen Digitalspielen der Fall wäre. Dies begründet sich im fast immer strikt linearen Spielablauf sowie in der Unveränderlichkeit der Spielerzählung. Ein nennenswertes Maß an spielerischer Freiheit, das Variabilität – sprich: sich verändernde Zeichenfolgen – erzeugt, existiert lediglich auf einer Mikroebene der Spielmechanik, etwa bei der Wahl der Vorgehensweise in Kämpfen oder in der Frage, welche Fähigkeiten ihrer Spielfigur die Spielerin (als Erstes) fördern möchte. Schlussendlich münden diese Entscheidungen, in Verbindung mit motorischem Geschick, jedoch in ein binäres Ergebnisspektrum: ob eine gegebene Spielsituation erfolgreich bewältigt

---

[130] Vgl. ebd., S. 17–19.

[131] Ebd., S. 19.

[132] Steffen, Oliver: *Level Up*, S. 30.

[133] Ebd., S. 31.

wird oder aber mit dem Tod der Spielfigur endet. Letzterer ist konsequenzlos, da sich der Spielerin stets die Möglichkeit eines weiteren Versuchs bietet – die Spielsituation also beliebig oft wiederholt werden darf, bzw. muss, bis sich ein Erfolg einstellt. Das Erleben der nächsten von den Entwicklern erdachten Spielsituation wird durch ein vorläufiges Scheitern also lediglich verzögert, der weitere Spiel- und Handlungsverlauf aber nicht nachhaltig verändert.

Die signifikanteste Variable, insbesondere in Hinblick auf das Erleben der Erzählinhalte, ist dann wohl noch die, ob bestimmte fakultative Spielinhalte von der Spielerin erfahren („beachtet", „entdeckt") oder ausgelassen („bewusst ignoriert" oder „ungewollt verpasst") werden. Dies betrifft u.a. eine Anzahl von mehr oder weniger gut versteckten Dokumenten, die Informationen über die Spielwelt enthalten und die Hintergrundgeschichte weiter ausgestalten, für das Verständnis der Haupterzählung aber nicht erforderlich sind. Der von Steffen angebrachte Punkt, wonach „die Spielenden […] selten alle potentiellen Digitalspielinhalte zu Gesicht" bekommen,[134] behält daher seine Gültigkeit; er berührt im Falle von *TLoUII* aber nur wenige und nebensächliche Inhalte. Beim weit überwiegenden Teil der Spielinhalte ist das Erleben obligatorisch, vorausgesetzt natürlich, dass das Spiel bis zum Ende gespielt wird.

5.3. Dokumentation & Spielversion

Den Prinzipien der „spielenden Beobachtung" folgend, hat der Autor dieser Arbeit *TLoUII* selbst gespielt und seine Spielerfahrung auf geeignete Weise dokumentiert. Dabei ging der religionswissenschaftlichen Beobachtung ein früherer Spieldurchlauf voraus, dem noch keine wissenschaftliche Absicht zugrunde lag und der ohne systematische Dokumentation erfolgte. Mit einigem zeitlichen Abstand erfolgte dann – und nun unter der Maßgabe einer religionswissenschaftlichen Untersuchung – ein zweiter Spieldurchlauf. Dabei wurde denjenigen Spielabschnitten, in denen religiöse Inhalte besonders prominent auftreten,[135] erhöhte Aufmerksamkeit geschenkt. Gemäß den Prinzipien eines sogenannten „close playing" wurden diese Abschnitte besonders aufmerksam und ggf. mehrfach gespielt, sodass möglichst alle für die religionswissenschaftliche Untersuchung relevanten Variationen des Spielablaufs erfasst und berücksichtigt werden konnten.

Die Dokumentation erfolgte unter Zuhilfenahme der in der PlayStation-4-Konsole von Haus aus integrierten Aufzeichnungsfunktionen: Spielabschnitte mit einer besonderen Häufung religiöser Inhalte wurden als Video aufgezeichnet, um auch im Nachhinein eine eingehende Analyse zu ermöglichen. Sporadisch auftauchende religiöse Inhalte in anderen Spielabschnitten und sonstige potentiell relevante Eindrücke wurden in Form von Screenshots festgehalten, da eine fortwährende Aufzeichnung als Video in Anbetracht einer Gesamtspieldauer von etwa 30 Stunden – davon jedoch über weite Strecken ohne religiöse Inhalte – weder praktikabel noch sinnvoll gewesen wäre. Dank der so erzeugten (audio)visuellen Belege erübrigte sich die Notwendigkeit von detaillierten Beschreibungen. Den Spielprozess begleitende schriftliche Aufzeichnungen konnten daher in dieser Phase der Untersuchung auf die vom spielenden Beobachter empfundenen Eindrücke und Überlegungen beschränkt bleiben.

---

[134] Ebd., S. 16.

[135] Welche die sein würden, war aus dem vorangegangenen ersten Spieldurchlauf und weiterer vorbereitender Recherche bekannt. Zudem konnten so vor den entsprechenden Abschnitten Speicherstände angelegt werden, mittels derer es möglich war, die entsprechenden Spielabschnitte gezielt und mehrfach anzuwählen.

Erst bei der Auswertung der gewonnenen Daten wurde eine weitergehende Verschriftlichung anhand der Bild- und Videoaufzeichnungen erforderlich.

Die „spielende Beobachtung" erfolgte auf Basis der zum Zeitpunkt der Untersuchung aktuellsten Versionsnummer 1.09 des Spiels, die auf einem PlayStation-4-System gespielt wurde. Wenn in dieser Arbeit auf das Vorgängerspiel Bezug genommen wird, so geschieht dies auf Basis der Versionsnummer 1.11 von *The Last of Us Remastered*. Beide Spiele wurden in der ursprünglichen, das heißt englischen Sprachfassung gespielt, um übersetzungsbedingte Unschärfen auszuschließen und die Untersuchung leichter anschlussfähig an das Gros der Arbeiten und Artikel zu halten. Die Transkriptionen der Dialoge folgen den optional zuschaltbaren Untertiteln.

6. Religiöse Inhalte in *The Last of Us Part II*

6.1. Methode und Kriterien der Implementierung religiöser Inhalte

Den Kern der Darstellung des Judentums in *TLoUII* bildet zweifellos der Spielabschnitt in einer Synagoge. Dieser soll im abschließenden Teil dieser Arbeit auch eingehend untersucht werden, stellt aber nur eine vergleichsweise knappe Episode im Gesamtgefüge des interaktiven Spielerlebnisses und der Spielhandlung dar. Um diese Episode im Gesamtgefüge des Spiels einordnen zu können, soll nun im Folgenden eine vorläufige Einschätzung der Implementierung religiöser Inhalte im Spiel insgesamt erfolgen. Wie zuvor erwähnt, soll sich diese an den von Oliver Steffen formulierten vier „Kriterien der Implementierung religiöser Inhalte in digitalen Spielen" orientieren, die sich auch über die von Steffen angedachten Anwendungsmöglichkeiten hinaus als praktikable Analysekategorien erwiesen haben. Steffen beschreibt diese Kriterien wie folgt:

> 1) Religiöse Digitalspiel-Semantiken lehnen sich mehr oder weniger stark an historische religiöse Vorbilder an. Digitale Spiele können sehr explizit auf z. B. christliche Vorstellungswelten Bezug nehmen, oder aber die realweltlichen Vorbilder nur implizit zeigen, etwa indem religionsgeschichtliche Phänomene mit fiktionalen Inhalten gefüllt werden. 2) Religiöse Inhalte können mehr oder weniger zentral für die betreffende Erzählung sein. Während einige Spiele eine „religiöse" Geschichte erzählen, stellen andere Welten dar, in denen religiöse Momente bestenfalls eine Nebenrolle spielen. 3) Religiöse Momente sind mehr oder weniger stark in die interaktive Handlung bzw. die Spielmechanik eingebunden. Religiöse Verrichtungen bzw. das Management religiöser Handlungen können im Mittelpunkt der Spielertätigkeit stehen, oder aber eine Nebensächlichkeit oder Option darstellen. 4) Religiöse Inhalte können mehr oder weniger Teil einer beabsichtigten und erklärten religiösen Kommunikation sein. Manche Spielentwickler implementieren religiöse Inhalte mit der Absicht, Aussagen mit realweltlicher religiöser Relevanz zu machen, während andere keine solchen Absichten verfolgen, wobei sich eine religiöse Kommunikation zwischen entsprechenden Inhalten und geneigten Spielenden dennoch ergeben kann.[136]

Kurz gesprochen ergeben sich bei Steffen so die folgenden vier Kriterien: 1) „Anlehnung an historische Vorbilder" (von „explizit" bis „implizit"). 2) „Einbindung in die Erzählung" (von „zentral" bis „nebensächlich"). 3) „Einbindung in die Interaktivität" (ebenfalls von „zentral" bis „nebensächlich"). 4) „Religiöse Kommunikation" (wiederum von „explizit" bis „implizit").[137] Dabei ist anzumerken, dass auch Steffen diese Kriterien vornehmlich zur *präliminarischen* Einschätzung der religiösen Inhal-

[136] Steffen, Oliver: *Level Up*, S. 178.

[137] Steffen, Oliver: *Methode*, S. 64.

te in Spielen nutzt,[138] oder aber dazu, um deren Implementierung in unterschiedlichen Spielen bzw. Spiel-Genres nach *quantitativen* Gesichtspunkten zu vergleichen. Im letzteren Fall wandelt Steffen die im Rahmen einer „spielenden Beobachtung" gewonnenen Befunde in Zahlenwerte um und stellt die Werte in Netzdiagrammen dar, mit dem Ziel einer „grobe[n] Vergleichsmöglichkeit".[139] Ein solcher quantitativer Vergleich soll das Ziel der vorliegenden Arbeit nicht sein, sodass sich auch die Zuweisung numerischer Werte erübrigt. Um eine präliminarische Einschätzung wird es sich aber auch hier handeln. Einzelne Einschätzungen können dann im Nachgang konkretisiert und ggf. revidiert werden.

6.2. Anlehnung an historische bzw. realweltliche Vorbilder

Die Definition dieses Kriteriums kann unverändert von Steffen übernommen werden. Als Startpunkt einer Betrachtung bietet sich das Kriterium auch deshalb an, weil eine erste Einschätzung der Anlehnung an historische religiöse Vorbilder die nachfolgenden Analyseschritte lenken kann bzw. lenken sollte. Für die Untersuchung eines Spiels, dessen religiöse Inhalte etwa am Christentum angelehnt sind, sind unter Umständen andere Fragen relevant, und andere Wissensbestände erforderlich, als für ein Spiel, das auf den Buddhismus rekurriert, oder eines, dessen religiöse Inhalte realweltliche Vorbilder nur implizit zitieren. Was *The Last of Us Part II* anbelangt, so lassen sich die religiösen Inhalte des Spiels recht eindeutig in zwei Kategorien unterteilen: Zum einen finden sich, relativ früh im Spiel, eine Reihe von expliziten Verweisen auf das realweltliche Judentum. Zum anderen stellt das Spiel eine fiktive Religion dar, die kein eindeutiges und explizites historisches Vorbild hat. Die Darstellung dieses sogenannten Seraphiten-Kults kulminiert sehr viel später im Spielverlauf und steht in keiner direkten Verbindung zu der des Judentums. Aus Gründen, die noch erörtert werden, lassen sich die beiden Darstellungen allerdings nicht vollkommen losgelöst voneinander betrachten und bilden – ob beabsichtigt oder nicht – einen scharfen und potentiell bedeutsamen Kontrast zueinander. (Die strukturalistische Literaturwissenschaft würde hier von binären Oppositionen sprechen.) In einem geringeren Umfang müssen daher auch die sonstigen, das heißt die nicht jüdischen religiösen Inhalte erfasst und in die Betrachtung einbezogen werden.

6.2.1. Allohistorisches Judentum

Es wurde bereits festgehalten, dass das Judentum seine Darstellung vorrangig in Form einer Synagoge und der dort stattfindenden Dialoge zwischen der Protagonistin Ellie und ihrer jüdischen Freundin Dina findet. Eine umfassende Beschreibung dieses Spielabschnitts erfolgt in Kapitel 7. Hier kann jedoch vorweggenommen werden, dass diese Synagoge, spätestens in ihrem Inneren, ohne Zweifel als solche erkennbar – weil an realweltliche Vorbilder angelehnt – ist, und im Spiel auch explizit als Synagoge benannt wird. Auch Dinas Glaube bzw. ethnisch-kulturelle Zugehörigkeit kommen unmissverständlich als jüdisch zum Ausdruck. Dies lässt das Urteil zu, dass die betreffenden Inhalte einen Grad der Anlehnung an das historische Vorbild „Judentum" aufweisen, der 1) offensichtlich, 2) explizit und mithin 3) nahezu absolut ist, das bedeutet, ohne signifikante Verfremdungen auskommt.

---

[138] Vgl. Steffen, Oliver: *Methode*, S. 64.

[139] Steffen, Oliver: *Level Up*, S. 178.

Eine eher marginale Verfremdung des realweltlichen Vorbilds findet lediglich insofern statt, als die Handlung von *TLoUII*, relativ zum Erscheinungszeitpunkt des Spiels, rund zwei Jahrzehnte in der Zukunft verortet ist, im Jahr 2038. Die Handlung des Vorgängerspiels *The Last of Us* setzte im damals kontemporären Jahr 2013 ein und erzählt von diesem Zeitpunkt ausgehend eine Geschichte, die von der realweltlichen Historie abweicht und die nun in *TLoUII* um zweieinhalb Jahrzehnte weitergedacht wird. Präzise gesprochen stellt *TLoUII* also nicht das tatsächliche Judentum unserer Zeit (oder *irgendeiner* Zeit in der realweltlichen Historie) dar, sondern eine fiktive Entwicklungsstufe in einer fiktiven Zukunft – wenn auch die sich daraus ergebenden Abweichungen von der Realität marginal bleiben: Soweit ersichtlich sind die Glaubensgrundsätze des „zukünftigen" Judentums unverändert und die religiöse Praxis weist keine offensichtlichen Neuerungen auf. Der Stellenwert der Religion hat sich allerdings verändert und ein Kampf ums Überleben offensichtlich: So musste etwa Dinas frühere Gemeinde in New Mexico mit einer „halbverbrannten" Tora auskommen.

6.2.2. Historische Vorbilder des Seraphiten-Kults

Neben dem Judentum stellt *TLoUII* auch einen rein fiktiven religiösen Kult dar, dessen Angehörige sich als „Seraphites" oder deutsch „Seraphiten"[140] bezeichnen, von Außenstehenden aber auch abwertend „Scars" genannt werden. Getreu der allohistorischen Chronologie des Spiels geht dieser Kult auf das Jahr 2013 zurück, in dem das Spiel den Ursprung der weltverändernden Pandemie verortet. Die Glaubensgemeinschaft hat zum Zeitpunkt der Spielhandlung im Jahr 2038 also bereits eine gewisse Entwicklung hinter sich; insbesondere ist ihre ursprüngliche Stifterin inzwischen verstorben. Was die Frage nach der Anlehnung dieses Kultes an historische Vorbilder anbelangt, lassen sich zwei gegenläufige Tendenzen ausmachen: Einerseits handelt es sich zweifellos um eine fiktive Glaubensgemeinschaft, die von den Autoren von *TLoUII* entworfen wurde und einzig in der Welt des Spiels existiert. Hinzu kommt, dass die Seraphiten sich niemals explizit auf eine real existierende Religion berufen. Sie werden also nicht als „Sekte" dargestellt, die aus einer älteren Mutterreligion hervorgegangen wäre oder sich von einer solchen abgespalten hätte.

Evident ist aber auch, dass die Vorstellungswelt sowie die Ikonographie der Seraphiten nicht aus dem Nichts entsprungen sind, sondern ältere religiöse und mythologische Vorstellungen zumindest oberflächlich übernehmen. Dies wird bereits in der Selbstbezeichnung als „Seraphiten" oder englisch „Seraphites" offensichtlich. Dieser Begriff verweist eindeutig auf die mythologischen Wesen der „Seraphim", die im Judentum, Christentum und Islam bekannt sind. Auch ist es möglich, im Symbol des Seraphiten-Kults eine Abstraktion gewisser mittelalterlicher Seraphen-Darstellungen zu sehen. Ferner betrachten die Seraphiten die zombiegleichen Infizierten als „Dämonen" und sehen in der Cordyceps-Pandemie eine Strafe für die Sünden der Menschheit.

Generell scheint es naheliegend, den Seraphiten-Kult als Zerrbild christlicher Glaubensgemeinschaften zu lesen, dem von den Entwicklern bewusst „häretische" Züge verliehen wurden. Im Mittelpunkt des Kultes steht die sogenannte „Prophetin", der eine messianische Verehrung zuteil wird. Bildliche Darstellungen erinnern an christliche Ikonen und zeigen die mittlerweile Verstorbene mit

---

[140] Im Interesse sprachlicher und grammatischer Kohärenz werde ich im Folgenden den Begriff aus der deutschen Übersetzung verwenden, auch wenn die Grundlage der Analyse weiterhin die englischsprachige Spielfassung ist.

einer Art Heiligenschein (s. Abb. 2). Auch die allgegenwärtige Losung – „Feel Her Love" – lässt Motive christlicher Nächstenliebe und Barmherzigkeit anklingen. Sie erscheint jedoch ins Gegenteil verkehrt, wenn sie in tiefroten Lettern von den Wänden ruinöser Gebäude spricht und dergestalt bedrohlich manchen Horrorfilm zitiert. In ihrer spiellogischen Funktion als Gegnerfraktion verleiht dies den Seraphiten eine Fremdartigkeit und Bedrohlichkeit, die mitunter die Grenze zum Horror überschreitet: Angehörige der Kultes werden mit rituellen Narben gekennzeichnet, die ihre menschliche Unvollkommenheit betonen sollen (daher die von Außenstehenden gebrauchte, abwertende Bezeichnung als „Scars"). Apostaten werden in grausamen Ritualen hingerichtet und als Opfer dargebracht, um ihre „Sünden" in die Welt zu entlassen.

Analogien zum Christentum zeigen sich wiederum darin, dass die Prophetin, nachdem sie von den Anführern der WLF gefangengenommen und für zu gefährlich befunden wurde, hingerichtet wurde. Der Ort der Hinrichtung wurde als „Martyr's Gate" bekannt und zu einem Zentrum besonderer religiöser Verehrung durch ihre Anhänger. Zudem dient den Seraphiten ein von der Prophetin verfasstes Buch als maßgebliche religiöse Schrift. Diese offensichtliche Gemeinsamkeit mit sogenannten „Buchreligionen" kann jedoch auch als Anspielung auf das Buch Mormon schlüssig interpretiert werden, was dadurch gestützt wird, dass das Mormonentum bereits in *The Last of Us* – dem Originalspiel aus 2013 – relativ deutlich auftauchte: Dort war das abschließende Ziel der Reise von Ellie und Joel Salt Lake City im US-Bundesstaat Utah, wo sich in der Realität der Sitz der größten mormonischen Kirche, der Kirche Jesu Christi der Heiligen der Letzten Tage, befindet. Diese wird zwar im Spiel nicht namentlich erwähnt, jedoch ist der bekannte Salt Lake Temple im Stadtbild des virtuellen Salt Lake City deutlich sichtbar nachgebildet. Spezifischere Gemeinsamkeiten zwischen der Lehre der Mormonen und den Gebräuchen der Seraphiten zeigen sich jedoch nicht. Vielmehr lässt die von den Seraphiten praktizierte weitreichende Ablehnung fast jeder Art von moderner Technologie an täuferische christliche Gruppierungen wie den Old Order Amish oder den Old Order Mennonites denken. Auch in den rigiden Vorstellungen von Geschlechterrollen klingen stark konservative bis fundamentalistische Sondergemeinschaften des (vor allem US-amerikanischen) Christentums an.[141]

Spätestens in Anbetracht der spezifischen Rolle, die die Seraphiten im Kontext der wohl als unstrittig einzuschätzenden Israel-Palästina-Analogie einnehmen, ist jedoch auch eine vage Identifizierung der Seraphiten mit dem Islam, als Mehrheitsreligion der Palästinenser, schlüssig herleitbar. Zu dieser Lesart trägt etwa die Betitelung der religiösen Führerin als „Prophetin" bei. Der Journalist Emanuel Maiberg argumentiert, und kritisiert, dass die Darstellung der Seraphiten israelische Stereotype von Palästinensern widerspiegele und karikaturistische Züge trage. Er verweist dabei auf die Charakterisierung der Seraphiten als „religious fanatics", auf die „religious significance of a specific and and disputed location" („Martyr's Gate") sowie auf die besondere Bedeutung des Märtyrertums für die Kultur der Gruppierung.[142]

Die von mir dargelegten Parallelen zum Christentum und christlichen Sondergemeinschaften sieht Maiberg nicht oder bringt sie nicht zur Sprache. Überhaupt vermeidet er es, die Seraphiten mit einer spezifischen realweltlichen Glaubensgemeinschaft zu assoziieren: Er zieht zwar Parallelen zu

---

[141] In Anbetracht der besonderen Bedeutung des Judentums für das Spiel scheint sogar eine Assoziation mit dem ultraorthodoxen Judentum vorstellbar, was Maibergs Deutung ebenfalls widerspräche.

[142] Maiberg, Emanuel: „Israeli Politics," o.S.

den Palästinensern, erwähnt aber nicht explizit den Islam. Dies ist insofern nachvollziehbar, als Palästinenser ebenso wenig eine religiös homogene Gruppe bilden wie Israelis; und neben Muslimen, als religiöse Mehrheit, etwa auch eine christliche Minderheit umfassen. Allerdings postuliert Maiberg für die Fraktion der von ihm mit Israel assoziierten WLF sehr wohl einen solchen spezifischen religiösen Bezug und führt dabei die Synagogen-Episode – und die damit verbundene Repräsentation jüdischer Identität – als einen zentralen Beleg für seine These an, wonach die vermeintliche Ausgewogenheit, mit der *TLoUII* die beiden Fraktionen abbilde, tatsächlich zu Ungunsten der Seraphiten – und damit der Palästinenser – tendiere. Dies ist nicht unbedingt falsch, doch scheint es selektiv, die Darstellung des Judentums in *TLoUII* – die mit dem Konflikt zwischen Seraphiten und WLF nicht explizit verbunden ist – in die Bewertung der ansonsten areligiösen WLF einzubeziehen, die nicht nur meines Erachtens[143] unverkennbaren christlichen Bezüge der Seraphiten allerdings zu ignorieren.

Werden diese Aspekte hingegen berücksichtigt, so zeigt sich ein insgesamt komplexeres Bild der Seraphiten und es wird offensichtlich, dass die kulturelle und religiöse Charakterisierung der Gruppierung aus einem breiten Repertoire von Inspirationen schöpft und in vielen Punkten gerade nicht den Eindruck erweckt, dass eine muslimisch (oder arabisch) geprägte Gemeinschaft als Vorbild diente. (Neben christlichen Elementen werden zudem auch einige fernöstliche sowie kommunistische Einflüsse in den sprichwörtlichen Topf geworfen.) Ob die zuvor beschriebenen Anspielungen auf christliche Gruppierungen mit dem vornehmlichen Zweck der Verfremdung einer anderenfalls allzu offensichtlichen Nahostanalogie eingeflossen sind (und damit zur Vermeidung einer so nicht beabsichtigten Kritik am Islam), oder ob sie als zwar unterschwellige, aber bewusste Kritik am fundamentalistischen Christentum insbesondere in den Vereinigten Staaten implementiert wurden, wird sich ohne eine Entwicklerbefragung nicht beantworten lassen. Allerdings zeigt die Interpretation Maibergs, dass die persönlichen Dispositionen des Rezipienten einen Einfluss darauf haben, mit welchen realweltlichen Glaubensgemeinschaften die Seraphiten assoziiert werden.

6.3. Einbindung religiöser Inhalte in die Erzählung

6.3.1. Vergleich zum Vorgängerspiel *The Last of Us*

Das Kriterium der Einbindung religiöser Inhalte in die Erzählung von *The Last of Us Part II* ist in dieser Arbeit durchgängig Thema und wird in den Kapiteln 7 bis 9 detailliert besprochen werden. Hier soll es zunächst darum gehen, wie prominent religiöse Inhalte in der Erzählung von *TLoUII* vertreten sind, ob sie also – der Terminologie von Steffen folgend – zentral oder nebensächlich sind.

Zuerst kann festgehalten werden, dass religiöse Inhalte in *TLoUII* eine prominentere Rolle einnehmen als im Vorgängerspiel, wo eindeutige Verweise auf Religion allenfalls sehr beiläufig auftauchen. Die prominentesten Belege sind noch die flüchtige Durchquerung einer nicht länger in dieser Funktion genutzten Kleinstadtkirche sowie die Tatsache, dass das dramatische Finale des Spiels in Salt Lake City stattfindet, und somit also in einer Stadt, die in besonderer Weise mit dem Mormonentum verbunden ist, das in Form einer Nachbildung des Salt Lake Temples im virtuellen Stadtbild auch

[143] Patricia Wolny teilt ebenfalls die Ansicht, dass in den „Parallelen zum israelisch-palästinensischen Konflikt […] neben den jüdischen viele christliche Motive zu finden sind“. Siehe „Verspielte Perspektive,“ o.S., Fn. 41.

repräsentiert ist. Daneben hat das Saint Mary's Hospital – das Ziel von Joels und Ellies Reise – eine eindeutige religiöse (christliche) Affiliation.

Schon Patricia Wolny hat auf die Namensgebung dieses Krankenhauses hingewiesen,[144] in dem die Ursache für Ellies Immunität gegen die Cortyceps-Infektion untersucht werden soll, damit auf dieser Basis ein Impfstoff entwickelt werden kann. Erst nach ihrer Ankunft erfährt Joel, dass die Prozedur eine Operation erforderlich macht, die Ellie töten wird, worauf er sich entscheidet, sie gewaltsam aus dem Operationssaal und dem Krankenhaus zu retten. Dazu Wolny: „Betrachtet man es nach dem neuen [sic] Testament, so musste Maria ihren einzigen Sohn Jesus zum Wohle der Menschheit opfern, um die Menschheit zu retten. Dieser religiöse Diskurs ist konnotiert mit dem Schicksal von Joel und Ellie, der sich gegen das Opfer von Ellie entscheidet."[145] Die Metaphorik von Ellies „Kreuzigung" wird dabei noch dadurch verstärkt, dass das Saint Mary's Hospital im Stadtbild wie durch ein christliches Kreuz markiert zu sein scheint (s. Abb. 1).

In dieser Art spielen biblische Motive eine durchaus prominente Rolle in *The Last of Us*. (Dass die „Zombie-Apokalypse" geradezu traditionellerweise als Strafe Gottes oder Jüngstes Gericht interpretiert werden kann, muss wohl kaum erwähnt werden.) Es sollte aber angemerkt werden, dass dem Spiel nicht daran gelegen ist, seine religiöse Motivik allzu explizit zu machen. Auch gibt es kaum Figuren, die eine erkennbare Religiosität zeigen oder auch nur versuchen würden, dem sie umgebenden apokalyptischen Geschehen einen religiösen Sinn zu geben.[146] Während also biblische Motive mit einer gewissen Deutlichkeit im Hintergrund der Spielerzählung transportiert werden, wirken die Akteure und die postapokalyptische Gesellschaft in *The Last of Us* fast schon areligiös.

Unter den Ausnahmen findet sich auch die meines Erachtens einzige explizite Referenz auf das Judentum. Im Logbuch eines Scharfschützen vermerkt dieser nach einer Begegnung mit neuen Rekruten: „At least they wished me a Merry Xmas. Didn't feel like telling them I was Jewish."

6.3.2. Explizite religiöse Episoden in *The Last of Us Part II*

Im direkten Vergleich treten religiöse Inhalte im Nachfolger ungleich prominenter zutage, ohne dass sich jedoch sagen ließe, dass sie den Mittelpunkt der Handlung bildeten. Die erste explizite religiöse Referenz ist der Besuch der Synagoge vergleichsweise früh im Spiel, dem jedoch keine religiöse Motivation zugrunde liegt, sondern der die Beschaffung von dort gelagertem Treibstoff zum Ziel hat. Sieht man davon ab, dass über diesen Besuch die Deuteragonistin Dina eine nähere Charakterisierung (als Jüdin) erfährt, so stellt der Abschnitt einen weitgehend isolierten Zweig der Spielerzählung dar,

---

144 Wolny, Patricia: „Verspielte Perspektive," o.S., Fn. 15.

145 Ebd., o.S. Es sei der Gedanke ergänzt, wonach das von Joel verlangte Opfer in einer alternativen Interpretation auch als Anspielung auf die biblische Überlieferung der Bindung Isaaks verstanden werden kann, zumal Ellies Positionierung auf dem Operationstisch dieser viel eher gleicht als einer Kreuzigung. Doch auch bei diesem Interpretation weicht das Geschehen in *The Last of Us* im entscheidenden Punkt von der biblischen Überlieferung ab, da Joel eben gerade *nicht* bereit ist, das Opfer seiner Ziehtochter zu akzeptieren und in diesem Fall wie der Engel in der biblischen Erzählung verhindernd einschreitet.

146 Ein Unterschied zu *The Last of Us Part II*, wo zahlreiche religiöse Figuren auftreten und die Seraphiten die Pandemie explizit als Strafe Gottes interpretieren. Eine Ausnahme im ersten Spiel bildet die kannibalistische Gruppierung um den Antagonisten David, in der vage christliche Bezüge anklingen. Interessanterweise werden diese in der TV-Umsetzung viel stärker betont und David erscheint (nur) dort als devoter, charismatischer Priester. Siehe dazu Hannemann, Emily: „‚The Last of Us' New Villain, Explained: Who Is David?" *tvinsider*. 06.03.2023. Web.

der im weiteren Verlauf vermeintlich nicht mehr verfolgt wird. Nach quantitativen Kriterien kommt der Synagogen-Episode ebenfalls nur eine Nebenrolle zu: Maiberg beziffert die Spieldauer auf 20 Minuten, wogegen die Aufzeichnung meiner eigenen, allerdings sehr eingehenden Betrachtung knapp 40 Minuten umfasst. Dem steht ein Gesamtspielumfang von 20 bis 40 Stunden gegenüber.

Im längeren Rest der ersten Spielhälfte treten religiöse Inhalte zunächst kaum noch in Erscheinung. Erst in der zweiten Hälfte des Spiels, in der die vormalige Antagonistin Abby zur neuen Protagonistin wird, spielt Religion wieder eine prominentere Rolle. Als Teil einer unfreiwilligen Schicksalsgemeinschaft mit den verstoßenen Seraphiten-Geschwistern Yara und Lev sieht die Heldin sich gezwungen, sich mit dem religiösen Kult der Seraphiten auseinanderzusetzen. Diese Auseinandersetzung ist gewaltsam-kämpferischer, aber durchaus auch inhaltlicher Natur.

Wie in Kapitel 4.2.2. bereits dargelegt, kann Abbys Heldenreise an der Seite der beiden Geschwister (und mithin die Auseinandersetzung zwischen WLF und Seraphiten) als Binnenerzählung im Gesamtgefüge der Handlung von *TLoUII* betrachtet werden, die mutmaßlich zwei Funktionen erfüllt: 1) Die notwendige Charakterisierung der bis dahin unbekannten zweiten Hauptfigur, und damit Abbys Entwicklung von der Antagonistin zur gleichgestellten Heldin. 2) Die Vertiefung der spielübergreifenden Motive Rache und Vergeltung bzw. deren Verlagerung von der Ebene des Individuums auf die Ebene der Gruppe. Innerhalb der Binnenerzählung kann das Thema Religion dann durchaus als „zentral“ eingeschätzt werden, auch wenn es relativ zur Gesamthandlung „nebensächlich“ bleibt.

Auch treten in diesem Teil des Spiels die am stärksten „religiösen“ Figuren auf: Yara und Lev. Im Unterschied zu Abby und Ellie, die keine eindeutige Religiosität erkennen lassen, und Dina, die ein unkompliziertes, fast säkulares Verhältnis zum jüdischen Glauben hat, kennzeichnet die Geschwister eine ambivalente Beziehung zur seraphitischen Lehre. Diese erscheint einerseits als tief verinnerlichte Wahrheit, was Yara und Lev veranlasst, ihren Glauben gegen Vorurteile und verbale Angriffe zu verteidigen. Andererseits kollidieren die persönlichen Bedürfnisse und Lebensentwürfe Yaras und insbesondere Levs mit der tatsächlichen religiösen Praxis und den soziokulturellen Geboten des Kultes. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass das Thema Religion in diesem Teil der Erzählung die größte Komplexität aufweist.

6.3.3. Religiöse Inhalte als Schlüssel

Eine insgesamt erheblich größere Bedeutung kommt den religiösen Inhalten in *TLoUII* zu, wenn man sich der Sichtweise anschließt, die in dieser Arbeit in den folgenden Kapiteln dargelegt wird: Nämlich, dass die Episode in der Synagoge als Schlüsselszene fungiert, ausgehend von der…

1. Die Israel-Palästina-Analogie in der zweiten Spielhälfte vorbereitet wird. Und zwar vorbereitet in der Art eines sogenannten „Priming“, wobei anzunehmen ist, dass die frühe Konfrontation mit dem Thema Judentum das Erkennen der späteren Analogie erleichtert und ihre Deutung beeinflusst, obwohl im Spiel keine direkte Verbindung zwischen der Episode in der Synagoge und dem Konflikt zwischen WLF und Seraphiten hergestellt wird.
2. Die Geschehnisse in den Spielen der *The Last of Us*-Reihe in einen Bezug zur realen Geschichte des jüdischen Volkes gesetzt werden. In einem gewissen Umfang geschieht dies ganz explizit in einem der Dialoge in der Synagoge (s. Kapitel 7.4.1.), der deshalb als Schlüssel verstanden werden kann. Darauf aufbauend ist es leicht möglich, weitere Parallelen zu identifizieren oder sogar

eine dezidiert jüdische Lesart der Spielerzählung zu entwickeln, deren motivischer Kern das bereits im Spieltitel evozierte Überlebenden-Motiv ist.

Beide diese Bedeutungen werden im hinteren Teil dieser Arbeit eingehend besprochen. In diesem Zusammenhang soll jedoch daran erinnert werden, dass die realweltliche Geschichte des Judentums mehr ist als die Geschichte einer *Religion*, und dass auch der Israel-Palästina-Konflikt nur bedingt als „religiöser" Konflikt zu bewerten ist (obschon religiöse Aspekte selbstverständlich eine Rolle spielen). Aus diesen Gründen betrachte ich auch deren Thematisierungen in *TLoUII* – also die gerade erwähnte Israel-Palästina-Analogie und die (nur möglicherweise absichtsvollen) Parallelen zwischen der Erzählung von *TLoU(II)* und der Geschichte vom Überleben des jüdischen Volkes – nicht selbst als religiöse Spielinhalte. Wenn sie in Kapitel 9 dieser religionswissenschaftlichen Betrachtung trotzdem thematisiert werden, dann deshalb, weil es signifikant ist, dass *religiöse* Inhalte (sprich: die Episode in der Synagoge) genutzt werden, um diese anderen, *andere* Bereiche der jüdischen Identität und Geschichte betreffenden, Erzählinhalte zu vermitteln bzw. auf sie hinzuweisen.

6.4. Einbindung religiöser Inhalte in die Interaktivität

Das Kriterium der Einbindung religiöser Inhalte in die Interaktivität setzt eine Auseinandersetzung mit der Frage voraus, was als „Einbindung in die Interaktivität" zu verstehen und wie dieses Kriterium von dem der „Einbindung in die Spielerzählung" zu differenzieren ist. Die potentiellen Komplikationen, die sich aus der Untergliederung einer Spielerfahrung in die Bereiche „Erzählung" und „Interaktivität" ergeben, berühren immer wieder debattierte Kernfragen der Game Studies und bleiben bei Oliver Steffen meines Erachtens untererklärt bzw. werden nicht ausreichend berücksichtigt.

In diesem Zusammenhang gilt es zunächst zu betonen, dass Videospiele per Definition ein interaktives Medium sind. Dies bedeutet, dass in der Regel auch die Erzählung eines Spiels erst unter Mitwirkung der Spielerin überhaupt voranschreitet. Das heißt nicht unbedingt, dass die Handlungen oder Entscheidungen der Spielerin den *Verlauf* der Erzählung aktiv beeinflussen, wie es in *einigen* Spielen der Fall ist: Auch die bloße Tatsache, dass eine unveränderliche Hintergrundgeschichte nur dann fortschreitet, wenn die Spielerin bestimmte Herausforderungen bewältigt hat, kann bei einem entsprechend weit gefassten Verständnis als Einbindung der Spielerzählung in die Interaktivität verstanden werden. Hinzu kommt, dass das früher weit verbreitete Getrenntsein von interaktiven Spielabschnitten, die arm an Narration sind, und nicht interaktiven Erzählsequenzen[147] (zunächst Texttafeln und Standbilder, seit den 1990er Jahren zunehmend und vor allem Filmsequenzen) in „modernen" Spielen mehr und mehr aufgehoben ist, und signifikante Teile der Spielerzählung **nun** parallel zum oder durch das interaktive Spielgeschehen vermittelt werden.

Mit Blick auf *TLoUII* lässt sich dies am Beispiel des Synagogenbesuchs verdeutlichen: Der Spielabschnitt kommt vollständig ohne filmische (also nicht interaktive) Zwischensequenzen aus. Dennoch ist es unbestritten, dass in diesem Abschnitt Erzählinhalte vermittelt werden: Vorrangig in den Dialogen, die sozusagen „nebenher" abgespielt werden, ohne dass die Spielerin die Kontrolle über

---

[147] Vgl. Poole, Steven: *Trigger Happy: Video Games and the Entertainment Revolution*. New York: Arcade Publishing, 2004. S. 96.

Solche Erzählsequenzen werden, v.a. wenn es sich um Filmsequenzen handelt, auch Zwischensequenzen oder englisch „cutscenes" genannt, was bereits impliziert, dass es sich um Szenen handelt, die zwischen dem „eigentlichen", d.h. interaktiven Spielgeschehen platziert sind.

die Spielfigur abgeben muss, aber auch ausgelöst durch das Voranschreiten in und die Interaktion mit der Spielwelt selbst. Auch sogenanntes „environmental storytelling" spielt eine Rolle, das heißt etwa, dass visuelle Details der Spielumgebung Rückschlüsse auf vorangegangenes Geschehen und somit auf die Hintergrundgeschichte ermöglichen. Spätestens in diesem Punkt sollte deutlich werden, dass Elemente der Erzählung auf eine Weise in die Interaktivität eingebettet sind, die eine Trennung der beiden Bereiche erschwert oder unmöglich macht.

Umgekehrt gilt, dass keine in die Interaktivität eingebundenen religiösen Inhalte denkbar sind, die nicht auch ein Minimum an Narration transportieren bzw. auf die Spielerzählung rekurrieren, da sie anderenfalls nicht als *religiöse* Inhalte erkennbar wären. Anders ausgedrückt: Erst durch ein Mindestmaß an bedeutungsgebender Kontextualisierung (und sei es durch den impliziten Rückgriff auf extradiegetisches Weltwissen der Spielerin) wird eine im Spiel ausgeführte Handlung als *religiöse* Handlung erkennbar. In Umkehrung der zuvor beschriebenen Problematik, wonach alle Erzählinhalte eines Spiels in einem gewissen Sinne als „eingebunden in die Interaktivität" betrachtet werden können, muss daher ebenso festgestellt werden, dass keine „in die Interaktivität eingebundenen" religiösen Inhalte vorstellbar sind, die nicht gleichzeitig von einem entsprechend weit gefassten Verständnis von „Erzählung" (mit)erfasst würden.

Diese wechselseitige Problematik könnte dazu verleiten, auf eine Differenzierung zwischen Erzählung und Interaktivität kurzerhand ganz zu verzichten, was jedoch weder zielführend noch wünschenswert sein kann. Schließlich macht es schon intuitiv einen Unterschied, ob ein religiöser Inhalt als Bestandteil einer (zumeist vorgegebenen) Geschichte implementiert ist, die mehr oder weniger passiv konsumiert wird, oder ob eine als religiös identifizierbare Handlungsmöglichkeit integraler Bestandteil der Spielmechanik ist und erst durch das aktive Zutun der Spielerin von der von ihr gesteuerten Spielfigur ausgeführt wird. Die Qualität der Einbindung – die bestimmt, in welcher Beziehung die Spielerin zum religiösen Inhalt steht bzw. gestellt wird – ist eine grundlegend andere, worüber die oben diskutierten Grenzfälle nicht hinwegtäuschen sollten.

Hier ist es nun an der Zeit, zu Steffens eigener Erörterung des Kriteriums zurückzukehren. Steffen spricht präzisierend von „[religiösen] Verrichtungen" sowie vom „Management religiöser Handlungen" als „Spielertätigkeit". Es muss dann aber noch geklärt werden, welche Spielertätigkeiten als „religiöse Verrichtungen" zu verstehen sind. Sollte etwa das bloße Durchqueren eines religiösen Gebäudes durch die Spielerin bzw. Spielfigur bereits als „religiöse Verrichtung" und damit als Einbindung von Religion in die Interaktivität verstanden werden?

Um nun den Begriff der „religiösen Verrichtung" nicht unplausibel weit zu fassen, sei der für diese Arbeit (wie auch bei Steffen) maßgebliche Religionsbegriff herangezogen: So würde, nach dem „Alltagsverständnis von Religion", ein Kirchenbesuch zum Zwecke des Gebets oder zum Beiwohnen eines Gottesdienstes wohl als religiöse Verrichtung verstanden werden. Für einen Kirchenbesuch aus kunsthistorischem Interesse oder touristischer Neugier dürfte das schon kaum mehr gelten, und noch weniger für den in *TLoUII* gezeigten Fall der ganz und gar profanen Ressourcenbeschaffung aus einer (ehemaligen) Synagoge. Der „Synagogenbesuch" in *TLoUII* wäre somit nicht als religiöse Verrichtung zu betrachten, und folglich auch nicht als Einbindung von Religion in die Interaktivität, sondern lediglich in die Erzählung. Mit anderen Worten: Es genügt nicht, dass ein religiöser Inhalt durch

die Spielmechanik nur berührt wird; entscheidend ist der religiöse Gehalt der interaktiven Handlung selbst, der sich wiederum aus der narrativen Rahmung ableitet.[148]

Wird nun ein auf solche Weise präzisiertes Verständnis des Kriteriums angelegt, dann bleibt festzustellen, dass eine Implementierung von „Religion" in die Interaktivität im Falle von *TLoUII* nicht existiert. Die Spielerin bzw. die von ihr kontrollierten Figuren führen selbst zu keinem Zeitpunkt religiöse Verrichtungen aus, geschweige denn „managen" sie solche. Die allgemeinen, spielübergreifenden Mechaniken (z.B. das Schießen), die mit solchen Inhalten (z.B. religiös konnotierte Gegner oder religiöse Objekte) wechselwirken können, wie auch spezifischere, kontextabhängige Handlungen, die religiöse Inhalte berühren (z.B. das Öffnen eines Schranks mit einer Torarolle), sind selbst nicht „religiös", bzw. werden durch den Erzählrahmen nicht als religiöse Tätigkeiten kommuniziert. Die entsprechenden religiösen Inhalte, auf die diese Mechaniken und Handlungen (ein)wirken, sind unter dem Kriterium der Einbindung in die Erzählung bereits hinreichend, und besser, erfasst.[149]

6.5. Religiöse Kommunikation

Das Kriterium der religiösen Kommunikation kann an dieser Stelle zwar recht leicht, jedoch stärker als die anderen Kriterien nur vorläufig eingeschätzt werden. So kann eine explizite, also „beabsichtigte und erklärt[e] religiös[e] Kommunikation"[150], wie sie an einem Ende des von Steffen vorgeschlagenen Spektrums steht, im Falle von *TLoUII* mit großer Sicherheit verneint werden. Ganz offensichtlich ist dem Spiel bzw. den Entwicklern nicht daran gelegen, in eine Art von Kommunikation zu treten, die sich „im Rahmen eines im alltäglichen Sinn als ‚Religion' bezeichneten Symbolsystems ereignet"[151] und der religiöse Absichten zugrunde liegen. Dies gilt für die Bezüge zum Judentum und erst recht für den fiktiven Glauben des Seraphiten-Kults.

Dies muss aber nicht bedeuten, dass nicht trotzdem „Aussagen mit realweltlicher religiöser Relevanz"[152] kommuniziert werden, und zwar entweder mit der bewussten Absicht der Entwickler oder als „implizite religiös relevante Kommunikation", die, so Steffen, „praktisch in jedem Spiel vorkommen" kann[153]. Daran anschließend gilt es außerdem zu bedenken, inwiefern *TLoUII* das Potential zeigt, dass „sich eine religiöse Kommunikation zwischen entsprechenden Inhalten und geneigten Spielenden dennoch ergeben kann",[154] auch ohne dass sie von den Entwicklern beabsichtigt wurde.

Diese Fragen werden sich jedoch erst nach einer sehr eingehenden Analyse sinnvoll diskutieren lassen und sollen deshalb ganz am Ende dieser Arbeit erneut aufgegriffen werden. Im Zuge dessen soll dann auch das Religionsbild diskutiert werden, das in *TLoUII* vermittelt wird.

---

148 Vgl. dazu Steffen, Oliver: *Level Up*, S. 197. In seiner Analyse evangelikalen *Left Behind*-Reihe stuft Steffen dort „auch Befehle wie das Gehen zu einem bestimmten Ort" als religiöse Verrichtungen ein, da sie von den Spielfiguren „mit Kommentaren wie *‚Praise the Lord!'* oder *‚Enlighten me!'* quittiert und damit als religiöse Handlungen kommuniziert werden."

149 Trotzdem wird natürlich zu untersuchen sein, auf welche – nicht religiösen – Weisen mit solchen Inhalten interagiert werden kann, wenn sie als Bestandteile der Spielwelt in die allgemeine Interaktivität eingebunden sind. Siehe dazu Kapitel 8.3. zu den Einschränkungen solcher Interaktionen.

150 Steffen, Oliver: *Methode*, S. 65.

151 Ebd., S. 35.

152 Ebd., S. 65.

153 Steffen, Oliver: *Level Up*, S. 197.

154 Ebd., S. 178.

7. Beschreibung der Synagoge in *TLoUII*

7.1. Überblick

Die Synagoge ist ein nicht optionaler Schauplatz im zweiten Abschnitt („Downtown“) des zweiten Kapitels („Seattle Day 1“) von *The Last of Us Part II*. Die Annäherung an das Gebäude erfolgt in drei Schritten: Im ersten Schritt begegnet uns die Synagoge als Teil des Stadtbildes von Seattle, ohne jedoch auf Anhieb als solche identifizierbar zu sein. Im zweiten Schritt, das heißt im Zuge der eigentlichen Erkundung des Schauplatzes, gelangen wir in die unmittelbare Nähe und in den Außenbereich der Synagoge. Jüdische religiöse Symboliken sind zu diesem Zeitpunkt bereits erkennbar, werden aber von den handelnden Figuren noch nicht als solche thematisiert. Der Grund für den Besuch der Synagoge ist profan: Die Figuren verfolgen einen Hinweis, wonach dort Treibstoff lagern soll, da das Gebäude zuletzt als humanitäres Versorgungszentrum genutzt wurde.

Im dritten Schritt betreten wir das Innere des Bauwerks, das unmittelbar darauf auch explizit als Synagoge identifiziert, also benannt wird. Bei der Erkundung der Räumlichkeiten verfolgen wir eine Reihe von Dialogen, in denen die Themen Religion, Judentum und Holocaust mit einer gewissen Komplexität thematisiert werden. Dies geschieht vor dem Hintergrund, dass die computergesteuerte Begleiterin der Spielfigur, Dina, Jüdin ist. Einige dieser Dialoge sind optional oder setzen fakultative Interaktionen mit (auch religiösen) Artefakten im Synagogeninneren voraus. Nachdem Ellie und Dina die Erkundung abgeschlossen und es geschafft haben, die Synagoge wieder zu verlassen, ist der Schauplatz für den Rest des Spiels zumindest vordergründig nicht mehr von Bedeutung.

7.2. Die Synagoge im Stadtbild von Seattle

Ellie und Dina reisen nach Seattle, dem Hauptschauplatz des Spiels, mit dem Ziel, die Mörder von Ellies Ziehvater Joel zu verfolgen und zur Rechenschaft zu ziehen. Auf seinem Weg stößt das Duo auf ein unüberwindliches Stahltor, das nur mithilfe eines Generators geöffnet werden kann. Um diesen in Gang zu setzen, ist jedoch Treibstoff erforderlich, der laut einer zuvor gefundenen Notiz entweder im Parkhaus eines Gerichtsgebäudes gefunden werden kann, oder aber in einem Gebäude, das nur als „the Dome“ – in der deutschen Fassung als „die Kuppel“ – bezeichnet wird.[155] Beide diese Gebäude befinden sich im zerbombten und verwilderten Stadtzentrum Seattles.

Dieses Areal bzw. dieser Spielabschnitt ist als einziger in *TLoUII* nach den Prinzipien einer sogenannten „open world“ gestaltet: Das bedeutet, dass der Spielverlauf weniger linear vorgegeben ist und die Spielerin innerhalb gewisser Grenzen selbst entscheiden darf, welche Teile des vergleichsweise ausgedehnten Innenstadt-Areals sie erkundet, bzw. zuerst erkundet; und ob sie optionale Bereiche und Herausforderungen unter Umständen ganz auslässt. Insbesondere steht es der Spielerin frei, ob sie die Suche nach dem benötigten Treibstoff im Gerichtsparkhaus oder im „Kuppelgebäude“ beginnen möchte. Es ist jedoch nicht unwahrscheinlich, dass Letzteres am Anfang der Erkundung steht: Wie die Spielerin den zur Innenstadt führenden Straßenzug durchquert, ist das eher gedrungene Bauwerk das erste Gebäude überhaupt, das ins Blickfeld tritt: Zwischen schwer beschädigten Wolkenkratzern ste-

[155] Die verklausulierte Benennung kann wohl damit erklärt werden, dass die Entwickler auf einen Überraschungseffekt abzielten und diesen mit einer frühen expliziten Identifizierung nicht vorwegnehmen wollten. Denkbar wäre aber auch, dass die Entwickler mit der unspezifischen Bezeichnung andeuten wollten, dass die ursprüngliche Funktion des Bauwerks in der Postapokalypse in Vergessenheit geraten ist.

chen seine klobige Bauweise und das glänzende rotbraune Kuppeldach prominent hervor und bilden einen markanten Kontrast zur umliegenden moderneren Architektur (vgl. Abb. 3).

Dass es sich bei diesem Kuppelbau allerdings um eine (ehemalige) Synagoge handelt, ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht erkennbar. Dies erklärt sich schon dadurch, dass die äußere Form von Synagogen keinem einheitlichen und unverkennbaren Baustil folgt, sondern sich vielmehr „stets an den Gegebenheiten des jeweiligen Kulturkreises und des ‚Zeitgeistes'" orientiert[156]. Auch Kenntnisse der realen Innenstadt von Seattle helfen bei der Identifikation nicht unbedingt weiter, da das architektonische Vorbild des Gebäudes (an geografisch gleicher Stelle) gerade *keine* Synagoge ist, sondern eine ehemalige methodistische Kirche, die heute als Konzerthalle genutzt wird.[157]

Den oben angesprochenen Open-World-Prinzipien folgend, kann die Spielerin statt der Synagoge jedoch ebenso gut zuerst das etwas weniger markante Gerichtsgebäude aufsuchen. In letzter Konsequenz ist die vermeintliche Wahlmöglichkeit jedoch eine illusorische: Egal, für welches der beiden Ziele die Spielerin sich entscheidet; Ellie und Dina werden stets am zuerst besuchten Schauplatz einen leeren Kanister und immer erst am zweiten Ort das gesuchte Benzin vorfinden. Um weiter im Spiel voranschreiten zu können, ist es somit in jedem Fall erforderlich, beide Orte aufzusuchen. Die Erkundung der Synagoge ist daher trotz angedeuteter Wahlfreiheit nicht optional.

7.3. Annäherung an die Synagoge und Außenbereich

Früher oder später wird sich die Spielerin dem „Bauwerk mit der Kuppel" also nähern müssen. Spätestens dann zeigt sich auch, dass das Gebäude stark gesichert und verbarrikadiert ist: Ein stählernes Sicherheitsdrehkreuz ist dem ursprünglichen Gebäudeeingang vorgelagert und wird von zwei provisorischen Wachtürmen flankiert; Betonklötze und Sandsäcke sichern das Areal zusätzlich gegen Angriffe ab. Ein großes Schild über dem Eingang verweist auf die letzte offizielle Nutzung des Gebäudes: „Ration Distribution Center". Quer über ein Buntglasfenster im Obergeschoss hängt ein halb zerrissenes Banner, das das Gebäude als Stützpunkt der „FEDRA – Federal Disaster Response Agency" ausweist. Eine Vielzahl von Warn- und Hinweisschildern (etwa: „Have ticket ready! Show your ID Card") cha-

---

156 Ortag, Pater: *Jüdische Kultur und Geschichte: ein Überblick*. Potsdam: Brandenburgische Landeszentrale für Politische Bildung, 2009. S. 45.

157 Das im Spiel dargestellte Seattle ist an das realweltliche Vorbild zwar angelehnt, diesem aber nicht exakt nachempfunden. Dies gilt auch für die Synagogengebäude, das somit keine Nachbildung einer real existierenden Synagoge darstellt. Stattdessen diente als offensichtliches architektonisches Vorbild die Daniels Recital Hall, ehemals die First United Methodist Church. Vgl. Hughes, Sam: „Seattle in The Last of Us: Part II – In-game vs. Reality." *Ludonarrative Dissonance*. 28.08.2022. Web.

Dass eine Konzerthalle bzw. ehemalige Kirche im Spiel zur Synagoge umgewidmet wurde, ist dabei ein weiteres Indiz dafür, dass die Implementierung des Judentums sehr bewusst erfolgte und eine im Vergleich höhere Priorität eingeräumt bekam als die Detail- und Faktentreue in der Nachbildung Seattles.

Eine weitere Inspirationsquelle könnte die ehemalige Bikur Cholim Synagogue gewesen sein, heute das Langston Hughes Performing Arts Center. Anfang des 20. Jh. im Byzantinischen Baustil errichtet, weist dieses Gebäude seinerseits eine große Ähnlichkeit mit der Daniels Recital Hall/First United Methodist Church und damit auch mit der fiktiven Synagoge im Spiel auf. Vgl. Eals, Clay: „Seattle Now & Then: Bikur Cholim synagogue, now the Langston Hughes Performing Arts Institute." *Seattle Now & Then*. 26.09.2019. Web.

Diese ehemalige Synagoge liegt jedoch nicht in Downtown, sondern im einstmals jüdisch geprägten Central District, und hätte sich geografisch wohl nur schwer ins Spiel integrieren lassen. Zur Vermeidung möglicher Kontroversen dürfte es außerdem als Vorteil erschienen sein, dass eine rein fiktive – nach architektonischen Gesichtspunkten jedoch authentisch wirkende – Synagoge keine Verbindung zu einer real existierenden jüdischen Gemeinde aufweist.

rakterisieren das Zentrum als strikte, administrative Unternehmung. An einem Nebeneingang verweist das Schild „Fuel Distribution“ auf den Grund für Ellies und Dinas Besuch.

Einen Kontrast zur militärischen Strenge und den ausgeprägten Sicherheitsvorkehrungen bilden die Buntglasfenster, die Dina beim Erreichen der Synagoge auch sofort kommentiert: „Check out those stained-glass windows. Don’t see many of those.“ Ein Davidstern, der über eine Nebentür stuckiert ist, stellt kurz darauf den ersten expliziten Verweis auf das Judentum dar – wenn er von der Spielerin denn wahrgenommen wird. Eine entsprechende Kommentierung durch die Figuren, insbesondere Dina, bleibt an dieser Stelle noch aus.

Die Heldinnen umgehen die Barrikaden und dringen zunächst in den ummauerten Außenbereich der Synagoge vor, wo sie sich durch ein verschlossenes Tor zwängen und in einen verwilderten Hinterhof gelangen. Dort begegnen sie zum ersten Mal in diesem Spielabschnitt Infizierten. Da wir uns zu diesem Zeitpunkt noch vergleichsweise früh um Spiel befinden, nutzt das Spiel diese und die darauffolgende Auseinandersetzung, um einige Tutorial-Hinweise einzublenden und die Spielerin mit dem Spielmechanik der geduckten, bzw. kriechenden Fortbewegung vertraut zu machen. Nachdem die Spielerin zunächst zwei und kurz darauf weitere vier Feinde ausgeschaltet oder umgangen hat, findet sie sich direkt hinter der Synagoge wieder. Die Herausforderung besteht nun darin, einen Zugang zum Synagogeninneren zu finden. Durch aufmerksames Betrachten der Umgebung lässt sich eine Kiste ausfindig machen, über die es möglich ist, auf eine provisorische Außentreppe zu gelangen, die mutmaßlich vom Militär dort installiert wurde, als das Gebäude zum Verteilungszentrum für Nahrungsrationen umfunktioniert wurde. Die Treppe führt auf eine Art Balkon mit drei Buntglasfenster. Während das linke Fenster eingeschlagen ist und einen Zugang zum Gebäude freigibt, prangt auf dem mittleren – nun kaum noch übersehbar – ein Davidstern.

Es ist wohl anzunehmen, dass eine durchschnittlich aufmerksame, durchschnittlich informierte Spielerin spätestens an dieser Stelle erkennt, dass das Gebäude, das sie im Begriff ist zu betreten, eine Synagoge ist. Hervorzuheben ist aber auch, dass das Fenster, über das die Spielerin bzw. Ellie und Dina Zugang finden, bei Ankunft bereits eingeschlagen *ist* – und somit keine eigene Gewaltanwendung vonseiten der Spielfigur bzw. Spielerin verlangt wird, um ins Synagogeninnere zu gelangen.

7.4. Innenbereich der Synagoge

7.4.1. Hauptraum

Nach dem Einstieg durch das zerbrochene Buntglasfenster eröffnet sich vor der Spielerin ein weitläufiger Innenraum. Durch eine Reihe von intakten, direkt unterhalb der freitragenden Kuppel befindlichen Buntglasfenstern wird der Raum in ein warmes, gelbliches Licht getaucht, das einen effektiven Kontrast zur kühlen Atmosphäre bildet, die im virtuellen Seattle sonst vorherrscht. Einen Kontrast bildet auch die relative Unversehrtheit und Geordnetheit des Synagogeninneren, von kleineren vom Militär vorgenommenen Modifikationen abgesehen.

Nach dem Betreten der Synagoge finden sich Ellie und Dina auf einem Sims an der dem Haupteingang gegenüber liegenden Gebäudeseite wieder, der sich, nachdem sie von dort hinabge-

sprungen sind, als Toraschrein identifizieren lässt.[158] Dies lässt sich leicht an einem vergoldeten Relief erkennen, das in seiner Mitte eingelassen ist und auf dem vor dem Berg Sinai die beiden Tafeln mit den Zehn Geboten abgebildet sind (s. Abb. 4). Links und rechts des Toraschreins steht je eine weit übermannsgroße, goldene, siebenarmige Menora. Sowohl der Toraschrein als auch die Menora befinden sich auf einem um ein bis zwei Meter erhöhten, hölzernen Podium, von dem zwei Treppen nach unten führen. Ungefähr bei Verlassen des Podiums wird Ellie von Dina angesprochen:

> Dina: „Hey, Ellie… This place is a synagogue."

Da in Dinas Tonfall zwar erkennbares Entzücken, aber keine unmittelbare Überraschung mitschwingt, kann angenommen werden, dass der Figur dieser Umstand schon früher klar geworden ist (was in Anbetracht ihres jüdischen Hintergrund nur schlüssig wäre), sie sich aber erst jetzt entscheidet, diesen Fakt Ellie gegenüber anzusprechen.

Ellie antwortet nun nicht direkt – das heißt nicht automatisch – auf Dinas Bemerkung. Stattdessen wird die Spielerin von einer Bildschirmeinblendung darauf hingewiesen, dass sie mit einem Druck auf die Dreieck-Taste des Controllers eine Antwort formulieren bzw. ein tiefergehendes Gespräch auslösen kann. (Diese Mechanik fand sich zuvor schon mehrfach im Spiel und ist somit an dieser Stelle nicht neu oder ungewöhnlich.) In dem nicht unwahrscheinlichen Fall, dass die Spielerin sich entscheidet, die angezeigte Taste zu drücken, stellt Ellie eine Gegenfrage:

> Ellie: „How can you tell?"
> Dina: „One, there are menorah decorations on the wall. It's a Jewish thing. Two, I didn't burst into flames just now."
> Ellie: „Burst into flames?"
> Dina: „It's just a dumb joke."
> Ellie: „Unlike your other ones?"
> Dina: „You shut it."

Die nächste Dialogzeile wird wiederum automatisch ausgelöst, unabhängig davon, ob die Spielerin die vorherige Gesprächsmöglichkeit angenommen hat (s. Abb. 5):

> Dina: „This place brings back a lot of memories. My sister used to drag me to a synagogue all the time."

An dieser Stelle ist abermals ein Tastendruck erforderlich, was bedeutet, dass sich auch hier die Option bietet, das Gespräch *nicht* fortzuführen. Betätigt die Spielerin auch diesmal die Taste, so entfaltet sich der folgende Dialog:

> Ellie: „You never struck me as much of a believer."
> Dina: „Nah. But I like coming from a long line of survivors."
> Ellie: „You mean after Outbreak Day?"
> Dina: „That… And the Inquisition… And the Holocaust… My family always made it out alive… Barely."

Mehrere Punkte verdienen es, angesprochen zu werden: Zum einen, dass Ellie zwar kein tiefergehendes Wissen über das Judentum hat, aber offensichtlich weiß, was eine Synagoge ist, da sie den Begriff als solchen wohl versteht und den Bezug zum religiösen Glauben selbst herstellen kann. Zum

---

[158] Untypischerweise ist die Synagoge bzw. der Toraschrein nicht nach Osten – und somit nicht in Richtung Jerusalem – sondern nach Westen ausgerichtet (und somit in gewisser Weise zwar trotzdem nach Jerusalem, aber nicht entlang der sonst üblichen kürzesten Distanz). Diese Eigentümlichkeit dürfte wohl dem Umstand geschuldet sein, dass die Entwickler ein anderes Gebäude zur Synagoge umgewidmet haben.

anderen, dass Dina differenziert zwischen den Synagogenbesuchen in der Vergangenheit und ihrer tatsächlichen, nach eigener Einschätzung nicht sehr ausgeprägten Gläubigkeit. Ihre Antwort impliziert, dass sie sich dem Judentum zugehörig gefühlt, ihre eigene jüdische Identität jedoch weniger in religiösen Überzeugungen sieht, als vor allem in der Tatsache, einer „langen Linie von Überlebenden" zu entstammen. Ellie wiederum versteht zunächst nur unzureichend, worauf Dina mit dieser Formulierung Bezug nimmt. Zu den Überlebenden zu gehören, hat für sie, die genau wie Dina erst nach dem sogenannten Outbreak Day geboren wurde, vor allem im Hinblick auf die aktuelle Situation und die Geschehnisse der letzten 25 Jahre eine Bedeutung. Nachdem Dina ihre Antwort spezifiziert hat, kann das Ausbleiben von Nachfragen allerdings so gedeutet werden, dass Ellie in der Lage ist, sich unter den historischen Ereignissen etwas vorzustellen, nachdem sie einmal genannt wurden.

Der bemerkenswerteste Aspekte von Dinas Antwort ist aber wohl, dass sie die fiktiven (aus Sicht der Figur natürlich realen) Geschehnisse in *The Last of Us* ganz explizit in eine Reihe mit zwei realhistorischen Erscheinungsformen der Judenverfolgung (den Holocaust und die nicht ganz genau spezifizierte, vermutlich Spanische, Inquisition) setzt. Dieses signifikante Detail soll uns in Kapitel 9 noch genauer beschäftigen.

7.4.2. Weitere Erkundung

Die Spielerin kann sich anschließend in der Synagoge weiter umsehen und dem eigentlichen Ziel des Kommens, also der Beschaffung von Treibstoff widmen. Im Zuge der Erkundung lässt sich erkennen, dass das Gebäude auffällig wenige Spuren von Zerstörung bzw. Verwüstung aufweist und sich sein Erscheinungsbild als Synagoge in weiten Teilen erhalten hat. Seine „Zweckentfremdung" als Posten der FEDRA ist dennoch offensichtlich: So befinden sich im Hauptraum keinerlei Sitzbänke mehr; die Bima in der Raummitte ist jedoch noch vorhanden und intakt. Auf der vom Haupteingang linken Seite des Hauptraumes finden sich eine Reihe von Schwerlastregalen, aus denen die Spielerin einige wenige noch verbliebene Vorräte entnehmen kann. Der Bereich auf der gegenüberliegenden, also vom Haupteingang aus rechten Seite ist vergittert, was impliziert, dass dort wertvollere Vorräte lagern. In diesem Bereich ist auch ein Treibstofftank sichtbar, der sich aufgrund der Gitter jedoch nicht ohne Weiteres erreichen lässt. Die Spielerin muss nun einen Weg finden, um den Tank dennoch zu erreichen. Ist ihr das gelungen, und hat sie zuvor bereits das Gerichtsparkhaus erkundet, so kann sie den mitgebrachten Kanister aus dem Tank mit Treibstoff füllen. Dabei entfaltet sich der folgende Dialog:

Ellie: „All right. [dreht den Hahn auf] Oh, hell yeah."
Dina: „Hey! Language. This is a house of worship."
Ellie: „We got some gas!"
Dina: „Oh, fuck yeah!"
Ellie: „Okay."

Hat sich die die Spielerin hingegen entschieden, den Besuch der Synagoge dem Besuch des Gerichtsgebäudes vorzuziehen, so findet Ellie an dieser Stelle lediglich einen leeren Plastikkanister, den sie an sich nimmt. Der Treibstoff selbst muss dann aus der Tiefgarage des Gerichtsgebäudes besorgt werden. Der Dialog verläuft dann geringfügig anders:

Ellie: „Found the gas… Here we go. Ugh, god damn it."
Dina: „Hey! Language. House of worship here."
Ellie: „It's empty."

Dina: „That sucks. Now what?“
Ellie: „We’ll try our luck at the courthouse garage. Let’s get out of here.“

Sobald Ellie und Dina den vergitterten Bereich verlassen, entspinnt sich der nächste Dialog. Diesmal sucht Ellie das Gespräch; ein Tastendruck vonseiten der Spielerin ist nicht erforderlich:

Ellie [zögerlich]: „Do you still pray?“
Dina: „Sometimes.“
Ellie: „Really? When?“
Dina: „I said one when we left Jackson. I said one at Joel’s grave… Sometimes I just… say little ones to myself.“
[An dieser Stelle ist wiederum ein Tastendruck erforderlich, was bedeutet, dass der abschließende Teil der Unterhaltung optional ist.]
Ellie: „Does it help?“
Dina [eher unsicher]: „I think it calms me. Helps me put things in perspective… It’s a way to deal with grief. A way to show respect… It’s what I know.“

Das Ziel ist es nun, einen Weg zu finden, um Synagoge wieder zu verlassen.[159] Unter Zuhilfenahme eines Rollwagens lässt sich ein Regal erklimmen, und von dort aus eine Empore. Im Obergeschoss besteht nun optional die Möglichkeit, ein Nebenzimmer zu erkunden, das offensichtlich als Abstellraum genutzt wurde. An seinen Wänden hängen zwei Gemälde,[160] in den Regalen finden sich wenige Bücher. Am signifikantesten ist jedoch ein Schrank,[161] den die Spielerin mittels Tastendruck öffnen kann und der, neben weiteren Büchern, eine Tora-Rolle enthält (s. Abb. 6):

Ellie: „What’s this?“
Dina: „Oh, this is the Torah!“
Ellie: „The what?“
Dina: „Uh, it’s scripture, it’s like a Jewish bible.“
Ellie: „Oh.“
Dina: „My sister would have flipped for this. The one we used in New Mexico was half-burnt. [Pause] All right. Well… at least they didn’t just chuck everything.“

In Anbetracht der großen Sorgfalt, mit der Tora-Rollen im Judentum behandelt werden, mutet es seltsam an, dass Dina und Ellie den Schrank im Anschluss an den Dialog nicht wieder schließen und auch die Spielerin keine Möglichkeit erhält, dies via Tastendruck zu tun. Schließlich bleibt nur der Weg zurück in den Hauptraum, wo die Heldinnen sich mittels eines Seils auf die benachbarte Empore zur Linken schwingen. Dort gibt ein weiteres zerbrochenes Buntglasfenster den Weg auf ein Baugerüst frei, über das die Synagoge verlassen werden kann. Zuvor erhält die Spielerin aber noch einmal die Möglichkeit, ein optionales Nebenzimmer zu erkunden.

7.4.3. Büro der Rabbinerin

Dieser Raum weist fast gar keine Anzeichen von Verwahrlosung auf, noch lässt er eine Zweckentfremdung erkennen. Es handelt sich sich um das augenscheinlich unberührte Büro eines Rabbiners,

---

[159] Recht arbiträr mutet dabei an, dass der Toraschrein, von dem sich Ellie und Dina nach unten fallen ließen, als sie das Gebäude betraten, zu hoch ist, um in umgekehrte Richtung wieder erklommen zu werden.

[160] Das eine stellt zwei Granatäpfel dar, das andere den Baum des Lebens; beides sind Symbole des Judentums.

[161] Soweit ersichtlich handelt es sich tatsächlich nur um einen einfachen Schrank, nicht etwa um einen Toraschrein. Der aufwändig verzierte Toraschrein im Hauptraum lässt sich nicht öffnen.

oder wahrscheinlicher einer Rabbinerin.[162] Links von der Tür zeigt sich auch hier eine Reihe von Bücherregalen. Eine Interaktionsmöglichkeit mit den zahlreichen Büchern bietet das Spiel nicht, allerdings lassen sich einige Beschriftungen auf den Buchrücken entziffern. So finden sich im Regal u.a. ein „Daily Prayer Book – Hebrew & English" sowie ein „High Holiday Prayer Book". Andere Bücher sind ausschließlich Hebräisch beschriftet oder tragen keine entzifferbaren Titel.

In der Mitte des Zimmers findet sich ein Schreibtisch, auf dem zahlreiche Briefumschläge und Dokumente unordentlich verstreut liegen (das einzige Zeichen einer gewissen Verwahrlosung im Raum). Eine Schreibtischschublade lässt sich öffnen, in der Ellie den Brief der Rabbinerin Zivah Saunders an einen gewissen Lieutenant Torres findet. Aus dem Schreiben geht hervor, dass die Rabbinerin und der Lieutenant freundschaftlich verbunden waren und die zunehmende Intensität der Gefechte in den umliegenden Stadtvierteln eine Evakuierung der Rabbinerin und ihrer Familie notwendig machte. Auch dieser Brief setzt das Geschehen in der fiktiven Historie von *The Last of Us (Part II)* in einen Bezug zur Flucht eines Juden aus Nazi-Deutschland. Erwähnenswert ist zudem die Verwendung des jiddischen Begriffs „shul" für Synagoge bzw. Gemeinde.

Auch an den Wänden des Büros finden sich Zeugnisse jüdischen religiösen Lebens: Zum einen ein altes Foto einer augenscheinlich jüdisch-orthodoxen Familie. Zum anderen zwei jüngere Porträtfotos, die möglicherweise die Rabbinerin und einen weiteren Rabbiner zeigen, die einen Gebetsschal bzw. eine Kippa tragen. Schließlich findet sich an der Wand noch ein Kalender, der den Monat und das Jahr als Tishri 5774 angibt.[163] Befindet sich die Spielfigur in dessen Nähe, kann auch hier durch einen Tastendruck ein Dialog ausgelöst werden:

> Ellie: „5774? Are we in the future?"
> Dina: „No, doofus, that's a Hebrew calendar. For the new year, my sister used to give me an apple dipped in honey. Ugh, now I'm craving it."
> [Nach dieser Antwort ist ein weiterer Tastendruck erforderlich bzw. optional möglich, damit Ellie auf Dinas Bemerkung eingeht.]
> Ellie: „That does sound pretty good."
> Dina: „Jewish holidays are all about food… And… celebrating not getting annihilated by our enemies."
> Ellie: „A long line of survivors."
> Dina: „Exactly."

Nach dem Besuch des Büros bleibt nichts anderes zu tun, als die Synagoge über das schon erwähnte Gerüst zu verlassen. Die Episode in der Synagoge kommt damit zu ihrem Abschluss. Der Schauplatz wird im weiteren Spielverlauf keine Rolle mehr spielen und kann auch nicht erneut betreten werden, da der Zugang über das Baugerüst nur in eine Richtung möglich ist und sich mit dem Tor, durch das Ellie und Dina in den Hinterhof gelangten, nicht erneut interagieren lässt.

---

[162] Tatsächlich herrscht eine gewisse Uneinigkeit, ob „Rabbi Zivah Saunders" eine Frau oder ein Mann ist: Die Figur, die nur in einem einzigen Textdokument referiert wird, trägt jedoch einen typischerweise weiblichen Vornamen und wird wohl aus diesem Grund auch im inoffiziellen *The Last of Us*-Wiki als Frau referiert. Dieser Annahme schließe ich mich in dieser Arbeit an. Eine explizitere Angabe des Geschlechts im Spiel fehlt jedoch und Kaity Kline referiert auf den Rabbiner bzw. die Rabbinerin als Mann.

[163] Dies entspricht dem Zeitraum vom 5. September bis 4. Oktober 2013, in den der Ausbruch der Seuche fällt.

8. Inszenatorische und spielmechanische Auffälligkeiten

Anhand der Daten, die mittels „spielender Beobachtung“ gewonnen und im vorangegangenen Kapitel präsentiert wurden, soll nun untersucht werden, ob die Einbindung der jüdischen religiösen Spielinhalte Besonderheiten aufweist. Als Besonderheiten sind dabei Abweichungen zu verstehen, die sich im Vergleich mit anderen (nicht religiösen) Inhalten ergeben und einer Regelhaftigkeit folgen, aufgrund derer davon ausgegangen werden kann, dass sie das Ergebnis von bewussten Design-Entscheidungen und Aushandlungsprozessen sind. Zudem soll der Frage nachgegangen werden, in welchem Umfang das Erleben der jüdisch-religiösen Inhalte optional oder für den erfolgreichen Spielabschluss obligatorisch ist.

8.1. Optionalität der jüdisch-religiösen Inhalte

Es ist anzunehmen, dass die Rezeption eines Spielinhalts nicht unerheblich dadurch beeinflusst wird, ob sein Erleben fester Bestandteil eines regulären Spieldurchgangs, also für einen erfolgreichen Spielabschluss zwingend erforderlich ist, oder ob er der Spielerin als optionales Angebot unterbreitet wird, etwa als freiwillige Nebentätigkeit oder als Option neben anderen validen Vorgehensweisen.

Wie im letzten Kapitel bereits festgestellt, lässt sich der Besuch des Synagogengebäudes nicht umgehen, sofern die Spielerin den Abschnitt „Downtown“ absolvieren und im Spielverlauf voranschreiten möchte. Beachtenswert in diesem Zusammenhang ist auch, dass der Spielabschnitt in der Synagoge vergleichsweise früh im Spielverlauf platziert ist; in etwa in der Mitte des ersten Viertels (oder schätzungsweise in den ersten fünf Spielstunden). Dies bedeutet, dass die Episode auch von einem üblicherweise nicht unbeträchtlichen Prozentsatz der Rezipienten[164] erfahren wird, der das Spiel nicht tatsächlich „durchspielt“, sondern es vorzeitig abbricht.

Im Inneren der Synagoge wird die jüdische Religion zum einen durch die Umgebung repräsentiert (etwa Menora, Davidsterne, Toraschrein), also – aus Spielersicht – durch grafische Nachbildungen materieller Artefakte. Es bleibt der Spielerin überlassen, wie viel Aufmerksamkeit sie dieser Kulisse schenken möchte. Die religiösen Darstellungen kurzerhand zu übersehen, ist aber wohl schon deshalb kaum möglich, weil das erfolgreiche Durchqueren des Gebäudeinneren eine gewisse Aufmerksamkeit bei der Betrachtung der Umgebung voraussetzt.

In sprachlicher Form werden religiös relevante Inhalte in den Dialogen zwischen Ellie und Dina vermittelt. Der weit überwiegende Teil dieser Gespräche im Synagogeninneren hat entweder die Religion des Judentums oder andere Aspekte seiner Kultur und Geschichte zum Gegenstand (wobei die religiöse und andere Sphären fließend ineinander übergehen). Jedoch muss hervorgehoben werden, dass nur weniger als die Hälfte der Dialogzeilen tatsächlich obligatorisch sind. In den anderen Fällen steht es der Spielerin frei, mittels eines optionalen Tastendrucks auf eine religiös relevante Bemerkung der computergesteuerten Dina einzugehen bzw. ein Gesprächsthema zu vertiefen, oder aber das Gespräch wird überhaupt nur dadurch ausgelöst, dass die Spielerin einen optionalen Bereich der Spiel-

[164] Manche Schätzungen geben den Prozentsatz der Spieler, die ein Spiel tatsächlich durchspielen, mit nur etwa 10 Prozent an. Für storygetriebene AAA-Produktionen dürfte der Anteil jedoch eher bei 30 bis 40 Prozent liegen. In Bezug auf *TLoUII* wurde berichtet, dass die sogenannte „completion rate“ bei 58 Prozent liege und damit zu den höchsten aller PlayStation-4-Spiele zähle. Siehe Manaloto, Nicolo: „The Last of Us 2 has one of the highest completion rates of any PS4 game.“ *UnGeek*. 01.09.2020. Web. Der Anteil der Spieler, die das Spiel nicht abschließen, bleibt damit aber immer noch beträchtlich.

umgebung erkundet und (auf eine für den Spielerfolg unerhebliche Weise) damit interagiert hat. In diese letztere Kategorie fällt das Öffnen des Schranks mit der Torarolle sowie das Betrachten des jüdischen Kalenders. Auch der Brief der Rabbinerin kann hier genannt werden, wobei die Interaktion mit demselben keinen Dialog auslöst, sondern lediglich eine Texteinblendung des Briefinhalts, der von der Spielfigur knapp kommentiert wird.

Zwar wird sich ohne eine Spielerbefragung oder eine vergleichbare Form empirischer Datenerhebung nicht beantworten lassen, wie hoch der Prozentsatz der Spieler ist, der die optionalen Gesprächsmöglichkeiten annimmt und die Synagoge vollständig (einschließlich der optionalen Bereiche) erkundet. Jedoch kann vermutet werden, dass der Anteil nicht gering ist: Das eingehende Durchsuchen der Umgebung wird durch die Spielmechanik ohnehin begünstigt, da sich auf diese Weise Materialien finden lassen, die im Kampf von Nutzen sind. Das Vertiefen von Gesprächen ist an keiner Stelle mit Nachteilen verbunden und unterbricht noch nicht einmal den Spielfluss, da die Dialoge sozusagen „nebenbei" abgespielt werden. Für viele Spieler gehört es außerdem zum Spielerleben dazu, alle oder möglichst viele optionale Spielinhalte zu entdecken und sogenannte „collectibles", d.h. Sammelgegenstände, aufzulesen, die praktisch überall platziert sein können.

Trotzdem bleibt festzuhalten, dass die Spielerin ganz real die Möglichkeit hat, ihre Auseinandersetzung mit der jüdischen Religion auf ein Minimum zu beschränken, also die optionalen Gesprächsmöglichkeiten zu ignorieren und die Synagoge auf dem kürzestem Weg wieder zu verlassen. In diesem Fall wäre Maibergs etwas abschätzige Beschreibung der Episode als „a kind of a Jewish experience amusement park ride, bombarding the player with references and history"[165] kaum noch zutreffend: Übrig blieben die schlichte Feststellung, dass das Gebäude eine Synagoge ist und Dina früher regelmäßig eine Synagoge besuchte, ihre hörbar nicht ganz ernst gemeinte Ermahnung, in einem Gotteshaus nicht zu fluchen, sowie eine Handvoll Sätze zur Frage, ob und wann Dina noch bete. Zuletzt sei darauf hingewiesen, dass selbst diese vermeintlich obligatorischen Dialogzeilen zumindest teilweise „abgewürgt" werden können, indem die Spielerin die unbedingt erforderlichen Verrichtungen in der Synagoge besonders schnell und zielstrebig absolviert. Dies stellt sicher nicht das übliche Spielerleben dar (und setzt Vorkenntnisse voraus), konnte durch einen entsprechenden Versuch im Rahmen der spielenden Beobachtung aber nachgewiesen werden.

8.2. Inszenatorische Auffälligkeiten

Der Spielabschnitt in der Synagoge weist eine Reihe von inszenatorischen und spielerischen Eigenarten auf, die ihn von den meisten anderen Spielabschnitten in *TLoUII* unterscheiden. In diesem Zusammenhang sei zunächst daran erinnert, dass gewaltsame Auseinandersetzungen, entweder mit menschlichen Gegnern oder Infizierten, den spielmechanischen Kern von *TLoUII* bilden, und deshalb häufig und mit großer Regelmäßigkeit eintreten. Auch der Synagogenabschnitt kommt ohne solche Auseinandersetzungen nicht aus, doch sind diese nicht nur kurz und sehr wenige;[166] sie beschränken sich

[165] Maiberg, Emanuel: „Israeli Politics," o.S.

[166] Gerade einmal sechs Gegner stellen sich der Spielerin entgegen. Im Gerichtsgebäude, das in vielerlei Hinsicht als Gegenstück zum Synagogenschauplatz zu verstehen ist, sind 14 Gegner zu bewältigen. Zudem können etwa die Hälfte davon nicht umgangen werden, sondern müssen in jedem Fall gewaltsam ausgeschaltet werden.

auch ausnahmslos auf den Außenbereich des Areals, wo vielen Spielern noch gar nicht klar geworden sein dürfte, dass das angrenzende Gebäude eine Synagoge ist.

Das so implementierte Minimum an Auseinandersetzungen ist dem Besuch der Synagoge selbst also vorgelagert, und das mutmaßlich bewusst: So sind es nicht allein Kämpfe, auf deren Darstellung im Inneren der Synagoge verzichtet wird. Auch Spuren von Gewalt finden sich in der Synagoge fast überhaupt nicht; und obwohl die Befestigungen an der Gebäudefront nahelegen, dass die Synagoge in ihrer späteren Funktion als humanitäres Versorgungszentrum ein Ziel von Überfällen hätte sein können, deutet wenig darauf hin, dass es im Gebäude tatsächlich zu gewalttätigen Auseinandersetzungen gekommen ist. Nirgendwo finden sich Leichen oder die leblosen Überreste von Infizierten. Genauso wenig hat die Natur vom Gebäudeinneren Besitz ergriffen, noch ist es von infektiösen Pilzsporen befallen. Etwas Laub, das durch die zerbrochenen Fenster ins Innere geweht wurde, stellt fast schon den deutlichsten Ausdruck von Verwahrlosung dar.

Sogar die Umwidmung der Synagoge zum Versorgungszentrum unter militärischer Führung muss augenscheinlich recht „sanft" einhergegangen sein.[167] Zwar wurden die Sitzbänke entfernt, doch alle anderen maßgeblichen Bestandteile einer Synagogenausstattung sind vorhanden und intakt; das Büro der Rabbinerin erscheint sogar wie unberührt. Die religiösen Artefakte, soweit sie vom Spiel dargestellt werden, zeigen keine erkennbaren Zeichen von Verfall oder Vandalismus.

Vor allem das Innere der Synagoge steht so in einem scharfen Kontrast zu vielen anderen Schauplätzen des Spiels, die gerade durch ihren heruntergekommenen Zustand auffallen, darunter auch das schon erwähnte Gerichtsgebäude, das der Synagoge hinsichtlich seiner Einbindung in den Spielverlauf gleichgestellt ist, sowie ein nahegelegenes, dezidiert optionales Bankgebäude. Im Unterschied zu diesen und anderen Orten herrscht in der Synagoge eine Atmosphäre relativer Wärme, Ruhe und Geborgenheit; und es drängt sich – auch etwa durch die musikalische Untermalung – gerade *nicht* der Eindruck auf, dass hinter jeder Ecke Gefahren oder neue Gräueln lauern könnten. Die Spielerin darf – und soll sich offenbar auch – sicher und geborgen fühlen. In atmosphärischer Hinsicht ähnelt die Synagoge damit den aus anderen Horrorspielen bekannten Schutzräumen.[168]

Hier soll nun die Hypothese aufgestellt werden, dass diese Design-Entscheidungen nicht allein mit Blick auf den atmosphärischen Effekt getroffen wurden, sondern auch oder gerade aus Respekt und Sensibilität dem Judentum gegenüber. Das Entwicklerteam wollte es vermutlich vermeiden, die Synagoge – und damit das Judentum – allzu nahe an die Gräuel zu rücken, die für das Spiel ansonsten typisch sind. So scheint es dann auch, dass das Synagogengebäude gerade so weit verwahrlost und von den Geschehnissen gekennzeichnet ist, um als Bestandteil des postapokalyptischen Szenarios nicht unglaubwürdig oder deplatziert zu wirken.[169] Vor allem aber scheint es, dass die Entwickler die Synagoge (und alle Darstellungen des Judentums) sowohl als Ziel einer Gewaltanwendung als auch als

---

[167] Dass dies in einer ansonsten überwiegend als erbarmungslos dargestellten Postapokalypse möglicherweise erklärungsbedürftig ist, war wohl auch den Entwicklern klar und könnte eine Motivation gewesen sein, warum der Brief der Rabbinerin eine Freundschaft und gegenseitigen Respekt zwischen dieser und dem verantwortlichen FEDRA-Lieutenant impliziert.

[168] Zu diesen „in doppelter Hinsicht nach der Logik des *Safe/Save Rooms* funktionierenden Räumlichkeiten", die „die Möglichkeit der kurzen Ruhepause zwischen den Episoden des Horrors und Überlebenskampfes" bieten, siehe Kammler, Arvid: „Schutzraum Speichern." *Ilinx*. 23.05.2018. Web.

[169] Vgl. Halpern, Mimi: „With light flooding through the stained-glass windows and overgrown greenery unifying the synagogue with its surroundings, the setting doesn't feel out of place from the game" („A Brief History," o.S.).

Schauplatz von Gewalt ausnehmen wollten. Dass dabei auch die Möglichkeit einer unprovozierten Gewaltanwendung durch die Spielerin mitgedacht wurde, darauf deuten eine Reihe von subtilen Einschränkungen in der Spielmechanik hin, die im folgenden Unterkapitel diskutiert werden.

8.3. Einschränkung der Interaktionsmöglichkeiten

Es kommt, wie bereits angemerkt, im Inneren der Synagoge zu keinerlei Begegnungen mit Feinden; und es besteht auch sonst kein Anlass, eine Waffe zu gebrauchen. Dennoch ist es grundsätzlich auch im Synagogeninneren möglich, die vorhandenen Waffen der Spielfigur zu ziehen und ggf. auch abzufeuern: In den meisten Fällen zeigen sich dann Einschusslöcher, nur in wenigen Fällen sind weitreichendere Zerstörungen von Objekten die Folge. Dies ist kongruent mit dem Rest des Spiels, wo es ebenfalls nur in beschränktem und nicht immer logisch-physikalisch nachvollziehbarem (sondern technisch begründeten) Umfang möglich ist, Umgebungsobjekte nachhaltig zu beschädigen, während andere Objekte nach Beschuss zwar Einschusslöcher zeigen, aber de facto unzerstörbar sind. Es ist somit zunächst nicht ungewöhnlich, dass die meisten Objekte in der Synagoge eine unnatürliche Widerstandsfähigkeit gegenüber Waffenbeschuss aufweisen.

Bemerkenswert und hinsichtlich der Implementierung von Religion sehr signifikant ist jedoch, dass ein beträchtlicher Teil der (religiösen) Objekte im Synagogeninneren von vornherein von der Möglichkeit des Beschusses ausgenommen ist. Dazu greift das Spiel auf eine Funktion der Programmierung zurück, die auch verbündete Figuren vor versehentlichem (oder absichtlichem, aber narrativ unsinnigen) Beschuss durch die Spielerin schützt: Wenn Ellie bzw. die Spielerin etwa Dina anvisieren sollte, dann wird das ansonsten in Weiß dargestellt Fadenkreuz ausgegraut und es ist nicht möglich, einen Schuss auch nur abzugeben.[170] Derselben Einschränkung unterliegen nun auch die folgenden (mehrheitlich religiösen) Objekte im Synagogeninneren:

- der komplette Toraschrein, einschließlich des goldenen Reliefs mit den Zehn Geboten
- das Ewige Licht und die beiden Menora links und rechts des Toraschreins
  - Die Bima samt Lesepult kann hingegen beschossen werden.
- die Torarolle, die im Schrank im Nebenzimmer verstaut ist
  - Der Schrank selbst lässt sich hingegen beschießen; was zeigt, dass die Implementierung der Einschränkungen recht kleinteilig und auf die sensiblen Objekte selbst beschränkt ist.
- sämtliche (religiösen) Bücher
  - Dies ist ein Kontrast zu anderen Büchern in der Spielwelt, die beschossen werden können (ebenso der unordentliche Dokumentenstapel auf dem Schreibtisch der Rabbinerin).
- die religiös konnotierten Gemälde im Nebenraum mit der Torarolle sowie der jüdische Kalender und die drei Fotos im Büro der Rabbinerin
- die goldenen Davidsterne an den Wänden

Der letzte Punkt ist besonders interessant, da im Kontrast dazu sowohl die Davidsterne in den Buntglasfenstern als auch die stuckierten Davidsterne, die außen an der Fassade der Synagoge sichtbar sind, beschossen werden können. Bei den letzteren zeigen sich Einschusslöcher, wie sie auch beim

[170] Darüber hinaus ist es im gesamten Inneren der Synagoge nicht möglich, Molotov-Cocktails zu werfen. Rauch- und Betäubungsgranaten können jedoch eingesetzt werden.

Beschuss anderer Fassadenteile auftreten; der Beschuss der Buntglasfenster bleibt generell ohne jeden Effekt. Dass ein Beschuss in diesen beiden Fällen zwar wenig reaktiv aber eben möglich ist, kann technische Gründe haben; es kann sich aber auch um ein Versäumnis handeln.

Bei alledem ist anzunehmen, dass viele Spieler die Beschränkungen nicht bemerken werden. Nicht nur weil zu keinem Zeitpunkt die Notwendigkeit besteht, eine Waffe zu ziehen bzw. abzufeuern – ein solches Vorgehen wäre in Anbetracht knapp bemessener Munitionsvorräte auch spielerisch nachteilig. Die hier im Rahmen einer „spielenden Beobachtung" getätigten Versuche haben daher mit einer „normalen" Spielweise wenig gemeinsam. Umgekehrt dürfte aber auch die Sorge nicht unbegründet sein, dass eine Minderheit der Spieler Gefallen daran finden würde, (religiöse) Symbole des Judentums zu vandalisieren. In Zeiten des Internets und sozialer Medien wäre es ein Leichtes, entsprechende Provokationen mit einer breiten Öffentlichkeit zu teilen und Kontroversen auszulösen, zumal wenn ein uninformiertes und mit Digitalspielen unvertrautes Publikum den falschen Eindruck erlangte, dass das Spiel selbst zu solchen Handlungen animieren würde. Die Entwickler sahen daher wohl die Notwendigkeit, solchen Angriffen und Provokationen vorzubeugen.

Digitalspiel-Entwickler, die sich entscheiden, jüdische Symboliken in ihr Spiel zu implementieren, müssen so gesehen „beide Seiten" mitdenken: die eine, deren Religion/Kultur man repräsentiert und die man mit der Art der Implementierung und den Interaktionsmöglichkeiten nicht verletzen möchte, und die andere, die an sich harmlose Darstellungen im Zusammenspiel mit den zur Verfügung stehenden Interaktionsmöglichkeiten möglicherweise genau dafür missbrauchen würde. Die getroffenen Kompromisse zeigen, dass die Implementierung der jüdischen religiösen Symbole offensichtlich nicht leichtfertig und unbedacht erfolgte, und dass neben sorgfältigen Überlegungen auch ein gewisser Programmieraufwand in die Umsetzung eingeflossen ist.

Das interessanteste Indiz für derlei Erwägungen ist aber wohl, dass die Scheibe des Fensters, durch das Ellie und Dina die Synagoge betreten, bei ihrer Ankunft bereits eingeschlagen *ist*. Dies ist deshalb so signifikant, weil die spielerische Möglichkeit, Glasscheiben einzuschlagen, existiert, und es an mehreren anderen Punkten des Spiels zwingend erforderlich ist, davon Gebrauch zu machen, um sich Zugang zu Gebäuden oder Räumen zu verschaffen. Es stellt dann eigentlich eine vergebene Chance dar, dass die Spielerin nicht auch beim Betreten der Synagoge in die Bewältigung eines Hindernisses einbezogen wird, sondern eine potentiell befriedigende Interaktionsmöglichkeit sozusagen ausgeschaltet wurde. Offensichtlich und aus nachvollziehbaren Gründen wollten es die Entwickler aber wohl vermeiden, den „Besuch" einer Synagoge damit zu beginnen, dass die Spielerin ein Synagogenfenster demolieren muss, und nahmen dafür auch den logischen Widerspruch in Kauf, wonach die noch intakten Fenster der Synagoge gegen jede Art von Gewalteinwirkung immun sind – obwohl der Umstand, dass eine Anzahl von zerbrochenen Fenstern existiert, ja gerade erst zur Annahme verleitet, dass solche destruktiven Interaktionen möglich sein sollten. Die Grenzen der Interaktivität werden damit an dieser Stelle, sicherlich ungewollt, sehr offensichtlich.

9. Funktion und Bedeutung der Synagoge

9.1. Unmittelbare Bedeutungen der religiösen Inhalte

Eine grundlegende Funktion der Synagoge als Schauplatz ist so selbstverständlich, dass es leicht ist, sie zu unterschätzen: Umfangreiche, storyfokussierte Spiele wie *TLoUII* benötigen eine Vielzahl von Schauplätzen, und diese Schauplätze sollten interessant, funktional und im Idealfall originell sein. Visuelle Schauwerte und ein ausgeprägter Wiedererkennungswert machen einen Schauplatz zusätzlich attraktiv. Es darf wohl behauptet werden, dass die Synagoge in *TLoUII* diese und ähnliche Kriterien erfüllt, und zugleich als Schauplatz weitaus origineller als etwa eine Kirche oder Kathedrale, die in Spielen sehr viel häufiger und in ähnlicher Funktion auftauchen.

An zweiter Stelle dient die Synagoge ganz offensichtlich der näheren Charakterisierung der Deuteragonistin Dina. Während Ellie sich Dinas jüdischer Identität bereits bewusst ist, wird diese der Spielerin gegenüber in dieser Episode explizit gemacht und mit einer gewissen Komplexität thematisiert. Damit verschiebt sich die Fragestellung aber nur und es muss gefragt werden, warum die Autoren sich überhaupt die Mühe gemacht haben, Dina als jüdische (und potentiell auch jüdisch religiöse) Figur anzulegen, obwohl dieser Teil ihrer Persönlichkeit weder für den Fortgang der Erzählung noch für ihre Beziehung zu Ellie essentiell erscheint und später kaum noch aufgegriffen wird.

Mindestens drei mögliche Erklärungen bieten sich an: Zum einen könnten diese Implementierungen – der Synagoge, einer jüdisch religiösen Deuteragonistin, und der jüdischen Religion insgesamt – im Wunsch begründet sein, ein Gegengewicht zur ausgeprägten Normativität des Christentums in Videospielen schaffen zu wollen und Darstellungen des Judentums bzw. der jüdischen Religion in vergleichbarer Weise zu normalisieren. Zum anderen wäre denkbar, dass gerade die jüdische Religion Charakteristika in Lehre oder Praxis aufweist, die mit den Motiven der Erzählung von *TLoUII* in besonderer Weise harmonieren. Dieser Erklärungsversuch kann aber wohl aus dem Grund verworfen werden, als schon Maiberg richtig erkannt hat, dass die Repräsentation des Judentums in *TLoUII* den inhaltlichen Spezifika der jüdischen Lehrtradition keinerlei Aufmerksamkeit schenkt.[171] Wie in Kapitel 9.3. dargelegt wird, werden überhaupt keine jüdischen Glaubensinhalte vermittelt, die anschließend in irgendeinen Bezug zum Spielgeschehen gesetzt werden könnten. Zwar gibt es Parallelen und Anknüpfungspunkte zwischen dem Spielgeschehen und der jüdischen Identität und Geschichte, die in Kapitel 9.4. separat thematisiert werden, doch hätten sich diese (wie in *BioShock*) wohl auch ohne spezifisch *religiöse* Bezugnahme referieren und thematisieren lassen.

Eine überzeugendere und zudem die am stärksten durch werkextrinsische Aussagen gestützte Erklärung ist deshalb wohl die, dass die jüdischen Bezüge in *TLoUII* auf biografische Erfahrungen des leitenden Creative Directors und Co-Autoren Neil Druckmann zurückgehen. So sagt etwa Park, dass „it's clear hat Dina's Jewish background comes from […] Neil Druckmann's experience", und erwähnt in diesem Zusammenhang auch ein Armband, das Dina trägt, und dass sie an einem späteren Punkt im Spiel an Ellie übergibt.[172] Er zitiert in diesem Zusammenhang Ashley Swidowski, die leitende Konzeptkünstlerin des Spiels, die erklärt: "The charm on the bracelet is the Hamsa hand, a protec-

---

[171] Vgl.: „But this is only one aspect of Jewish identity. *The Last of Us Part II* doesn't spend any time exploring, for example, Talmudic traditions which define so much of Jewish notions of justice and scholarship. Instead, in a non-optional section of the game […]" (Maiberg, Emanuel: „Israeli Politics," o.S.).

[172] Park, Gene: „Honest portrayal," o.S.

tive symbol in the Jewish faith, Dina's faith. It was a detail requested from Neil who grew up seeing the symbol in the homes of family and friends."[173] Eine solche Einbindung von Kindheitserinnerungen aus einem jüdisch geprägten Umfeld ließ sich bereits am Beispiel von *BioShock* und dessen Creative Director und Writer Ken Levine feststellen.

9.2. Die Synagoge als Schlüssel (I): Religiöse Inhalte im Kontext der Nahost-Analogie

Im Folgenden wird die Möglichkeit diskutiert, dass die Implementierung der Synagoge nicht allein aus Gründen der religiösen und kulturellen Repräsentation (einer ansonsten unterrepräsentierten Religion und Kultur einerseits, und des biografischen Hintergrunds eines leitenden Entwicklers andererseits) erfolgt ist, sondern auch in Relation zu anderen, zentraleren Spielinhalten, in Bezug auf welche der Spielabschnitt in der Synagoge als Schlüsselszene fungiert.

In diesem Zusammenhang ist zunächst die schon erwähnte, elaborierte Analogie auf den Israel-Palästina-Konflikt in der zweiten Spielhälfte zu nennen, wobei das Vorliegen der Analogie als solches ebenso unstrittig sein dürfte wie die Vorsätzlichkeit ihrer Implementierung: Die Fülle an Indizien im Spiel selbst hat insbesondere Maiberg überzeugend dargelegt; daneben hebt der im Westjordanland aufgewachsene Creative Director und Co-Autor Neil Druckmann die entsprechenden Inspirationen und Parallelen in Interviews auch selbst hervor.[174]

Hier soll nun argumentiert werden, dass die Episode in der Synagoge in Bezug auf genannte Israel-Palästina-Analogie als eine Art „Primer" fungiert, indem sie das Judentum bzw. die jüdische Geschichte als Thema im Bewusstsein der Spielerin platziert, und auf diese Weise das Erkennen der deutlich später (und mit einer anderen Figurenkonstellation) ausformulierten Analogie vorbereitet und erleichtert. Umgekehrt verhindert die erzählerische Distanz zwischen den auf diese Weise verbundenen Inhalten, dass die Analogie als allzu offensichtlich und das Spiel als über die Maßen politisch empfunden wird, was in der Digitalspielszene regelmäßig für Kontroversen sorgt.

Dabei ist jedoch auch zu fragen, ob die Synagoge und die dort vermittelten Erzählinhalte nicht nur das Erkennen der späteren Analogie begünstigen, sondern auch deren Rezeption prägen. Maibergs Kritik legt eine solche Beeinflussung nahe, da er den Synagogenabschnitt als einen wesentlichen Grund anführt, warum es der oberflächlich ausgewogen und unparteiisch erscheinenden Behandlung des Nahostkonflikts an Neutralität mangele und die israelische Perspektive die bestimmende sei:

> Despite the lengths it goes to, *The Last of Us Part II* can't help but reveal that its perspective is firmly rooted in one side and not the other.
>
> Seattle is so clearly inspired by Israel and Palestine without naming either, but it does notably spend time presenting Jewish identity. One of the first things Ellie and Dina do when they arrive in Seattle is explore a former synagogue. […]
>
> […] it spends a significant amount of time telling the player that Jews are always persecuted and fighting for survival. This is not wrong, but it is serving a specific purpose in the ham-fisted allegory about Israel and Palestine […].[175]

---

[173] Ebd., o.S.

[174] Vgl. Maiberg, Emanuel: „Israeli Politics," o.S.

[175] Ebd., o.S.

Maiberg spricht also dem Abschnitt in der Synagoge einen „bestimmten Zweck“ im Kontext der Spielhandlung zu, was zugleich bedeutet, dass er die dort dargestellten religiösen Spielinhalte in seine Bewertung der Israel-Palästina-Analogie einbezieht. Letzteres ist das für die vorliegende Betrachtung Entscheidende: So soll es an dieser Stelle nicht um die Frage gehen, wie unparteiisch oder, allgemeiner, wie gelungen diese Analogie ist, die auf einen für das Judentum zwar relevanten, allerdings nicht primär religiösen, sondern politischen Konflikt anspielt. Die Aufmerksamkeit soll vielmehr darauf gelenkt werden, dass *TLoUII* nicht irgendwelche, sondern *religiöse* Inhalte gebraucht, um Aussagen über die jüdische Identität und Geschichte zu treffen, die dann ihrerseits in einem Bezug zum ebenfalls im Spiel thematisierten Israel-Palästina-Konflikt stehen bzw. legitimerweise in einen solchen Bezug gesetzt werden können.

Wir erinnern uns, dass noch *BioShock*, als Spiel von vergleichbarem Erfolg und Ansehen, ebenfalls auf die Geschichte und Identität der Juden im 20. Jahrhundert anspielte (und ebenfalls als Kommentar auf die politische und gesellschaftliche Lage in Israel gelesen werden konnte) – dass es in seiner Repräsentation des Judentums aber auf jede Darstellung der jüdischen *Religion* verzichtete.[176] Die vehemente Ablehnung von Religion (nicht unbedingt nur der jüdischen) durch den Großteil seines jüdischstämmigen Figurenensembles wurde von Mello-Klein mit einem säkularen bzw. kulturellen Selbstverständnis jüdischer Identität assoziiert, das sich in Nordamerika als Folge der Assimilationsprozesse nach dem Holocaust entwickelte.[177] Auch die *Wolfenstein*-Reihe, die eindeutige Inspiration aus dem jüdischen bzw. kabbalistischen Mystizismus schöpft, grenzt die Gotteserkenntnis der in den Spielen dargestellten Geheimgesellschaft Da’at Yichud vom landläufigen Religionsverständnis ab: „No, no, we don’t pray. We invent things“,[178] drückt es die maßgebliche Figur im Spiel aus. Und selbst das offen anti-israelische *Fursan al-Aqsa: The Knights of the Al-Aqsa Mosque* behauptet noch, seinen „Protest“ gegen Zionismus und die „israelische Militärokkupation“ von Antisemitismus und einer Feindseligkeit gegenüber der jüdischen Religion entkoppeln zu können.[179]

Während andere Spiele also dazu tendieren, den Bereich der Religion aus ihren Darstellungen des Judentums (und Israels) auszuklammern, entscheidet sich *TLoUII*, diesen Bereich in seine Repräsentation des Judentums explizit einzubeziehen – ja ihn zum Ausgangspunkt bzw. Mittelpunkt der Darstellung zu machen, zu dem jede weitergehende Repräsentation jüdischer Identität und jüdisch relevanter Themen in Bezug steht. Mit anderen Worten: Wenn *BioShock* Ausdruck einer weitestgehend säkularisierten jüdischen Identität war, dann steht *TLoUII* für eine Reintegration des Religiösen in das kontemporäre jüdische Selbstverständnis und seinem künstlerischen Ausdruck in modernen Medien. Dies würde der von Abrams festgestellten Entwicklung im Bereich des zeitgenössischen Films ähneln.[180]

---

[176] Vgl. Kapitel 3.4.2.

[177] Mello-Klein, Cody: „BioShock's Jewish Roots,“ o.S.

[178] Zitiert nach Bosman, Frank G. & Leon Mock: „‚We do not pray, we invent‘,“ S. 383.

[179] Vgl. Kapitel 3.5.

[180] Vgl. Carrillo Masso, Isamar & Nathan Abrams: „Locating the Pixelated Jew,“ S. 49f. Dort etwa die Aussage: „Jews are increasingly being identified through religious rather than simply ethnic […] markers.“

9.3. Grenzen der religiösen Auseinandersetzung

Ungeachtet der Erkenntnis, dass die Darstellung der jüdischen Religion in *TLoUII* eine in Bezug auf andere Erzählinhalte bedeutende Funktion erfüllt, sollte jedoch auffallen, dass das Spiel wenig Interesse zeigt, sich mit den religiösen Traditionen des Judentums (also etwa mit seinen Ritualen, Geboten und Glaubensinhalten) tatsächlich auseinanderzusetzen, und dass die mit viel Aufwand und Akribie nachgebildeten jüdisch-religiösen Symbole bestenfalls oberflächlich integriert sind:

Die Menora sind „a Jewish thing", dessen tiefergehende Bedeutung im Dunkeln bleibt; und die Torarolle buchstäblich nichts anderes als „a Jewish bible". Dinas Bemerkungen zum Gebet ließen sich in identischer Form auf so ziemlich jede Religion beziehen, und jüdische Feiertage sind, so erfahren Ellie und die Spielerin, „all about food". Auch der Zusatz „And… celebrating not getting annihilated by our enemies" trägt nicht dazu bei, die religiöse Signifikanz der jahrtausendelangen Unterdrückungsgeschichte zu erklären, und verkennt die Vielfalt der jüdischen Festtage eher.

Selbstredend ist der fiktionale Kontext zu berücksichtigen, in dem Dina die eher kargen Bemerkungen äußert: Als kaum dem Teenageralter entwachsene junge Frau, die in einer postapokalyptischen Welt großgeworden ist, ist sie sicher keine Expertin in jüdischer Theologie. Für Ellie – und gleichermaßen einen beträchtlichen Teil des spielenden Publikums – bedeuten schon einfache (oder vereinfachte) Erklärungen/Einordnungen einen Erkenntnisgewinn. Diese wichtigen Einschränkungen ändern aber nichts an der Tatsache, dass die religiösen Darstellungen/Inhalte in *TLoUII* zwar erzählerische Relevanz haben, dabei aber kaum eine inhärente (und damit also religiöse) Bedeutung aufzeigen. Ihre Funktion im Spiel beschränkt sich vielmehr darauf, auf mannigfaltige Phänomene außerhalb des Symbolsystems „Religion" zu verweisen: Sie sind Hinweisgeber auf Dinas Vergangenheit, auf die jüdische Kultur und Identität im Allgemeinen, auf eine Geschichte der Verfolgung und den Holocaust, und schließlich – implizit und im Zusammenspiel mit anderen Erzählinhalten – auf den Staat Israel, den Nahostkonflikt, und die spielübergreifend wiederkehrenden Themen und Motive: „intense hate", „cycle[s] of violence" und nicht zuletzt „survival".[181]

Möglicherweise mit der Absicht, weder jüdisch gläubige, noch anderweitig gläubige, noch atheistische Spieler zu verprellen, sind auch Dinas Bemerkungen zu ihrer persönlichen Religiosität mutmaßlich bewusst so ambig formuliert, dass selbst die Frage, ob der Charakter nun eigentlich als „religiös" bzw. gläubig zu gelten habe, gegenläufige Antworten zulässt: Gene Park sieht in Dina einen „character of faith", und lobt die Porträtierung wohl auch deshalb als „more grounded, realistic and honest", weil sie eher unbestimmt und unverbindlich ist.[182] Eine andere Einschätzung ist aber genauso möglich; und es sollte auffallen, dass die Dialoge – insbesondere auch Dinas Antwort auf die Frage, ob Beten „hilft" – nicht einen einzigen Verweis auf eine höhere Macht enthalten.[183]

Diese methodisch erscheinende Aussparung des Religiösen an sich legt die Schlussfolgerung nahe, dass die Synagoge und die dort platzierten religiösen Symbole des Judentums vor allem als ethnisch-kulturelle Identitätsmarker fungieren, während ihre spezifische religiöse Bedeutung in den Hin-

---

[181] Die Motive sind zitiert nach Maiberg, Emanuel: „Israeli Politics," o.S.

[182] Vgl. etwa: „In Dina, I saw a little bit of myself, someone who grew up around rigid belief structures, ultimately falling out, but still clinging to bits and pieces for calm and clarity" (Parks, Gene: „Honest portrayal," o.S.). In sehr ähnlicher Weise erkennt sich auch Kaity Kline in Dina wieder: „But I could relate to someone like Dina, who views religion a lot like I do — as a source of comfort and family connection" („One Pleasant Surprise," o.S.).

[183] Lediglich im Brief der Rabbinerin heißt es am Ende: „May God watch over you always."

tergrund tritt. Es müsste gesondert untersucht werden, inwiefern diese Art eines unverbindlichen, fast schon säkular anmutenden Gebrauchs jüdischer religiöser Symbole – aber eben trotzdem *religiöser* Symbole – charakteristisch für zeitgenössische Ausprägungen jüdischer Identität bzw. jüdischer Selbstrepräsentation ist. Möglicherweise ist der Verzicht auf eine tiefergehende Auseinandersetzung mit dem – bzw. ein eindeutigeres Bekenntnis zum – jüdischen Glauben aber auch dem Umstand geschuldet, dass den Möglichkeiten zur hinreichend konfliktfreien Integration von realweltlicher – und erst recht der jüdischen – Religion in ein 220-Millionen-Dollar-Mainstream-AAA-Spiel eben doch Grenzen gesetzt sind.

9.4. Die Synagoge als Schlüssel (II): Eine „jüdische" Lesart von *The Last of Us (Part II)*

In Kapitel 9.2. wurde die These aufgestellt, dass die Synagoge als Schlüsselszene fungiert, die das Erkennen und Verstehen der Israel-Palästina-Analogie im späteren Spielverlauf erleichtert und möglicherweise bewusst zu diesem Zweck implementiert wurde. Auf ähnlicher Grundlage soll nun der Gedankengang verfolgt werden, inwiefern sich ausgehend von den Referenzen auf das Judentum auch das Spiel bzw. die Spielreihe ingesamt unter jüdischen Gesichtspunkten lesen lassen.

Dass eine solche Lesart nicht aus der Luft gegriffen ist, und damit also – bei angemessen vorsichtiger Anwendung – keine Überinterpretation darstellt, stützt sich auf die folgenden beiden Indizien: Zum einen sei ein weiteres Mal auf *BioShock* verwiesen, über das Mello-Klein in seiner journalistischen, aber sehr umfassenden Diskussion der jüdischen Wurzeln des Spiels sagt: „The game's themes of free will, control, and cycles of violence have been analyzed to death, but they twist into something completely different when viewed through the prism of Jewish identity."[184] Da, wie in Kapitel 9.1. bereits dargelegt, auch *TLoUII* an (auto)biografische Erfahrungen eines jüdischstämmigen Creative Directors und Writers anschließt, scheint es naheliegend, dass auch hier eine entsprechende Betrachtung des Spiels durch die „Linse jüdischer Identität" die Geschichte und Motive von *TLoUII* in einem neuen Licht erscheinen lassen könnte.

Zum anderen werden Ansätze einer solchen Lesart in *TLoUII* selbst ganz explizit gemacht, durch eine Aussage Dinas, mit der die jüdische Figur das postapokalyptische Geschehen in *The Last of Us (Part II)* in eine Reihe mit realhistorischen Erscheinungsformen der Judenverfolgung stellt.[185] Aus Dinas Aussage ergibt sich zudem auch die spezifisch religionswissenschaftliche Relevanz der These, da nämlich abermals der religiöse Rahmen der Synagoge, und spezifischer die Frage nach Dinas Glauben, als Ausgangspunkt für eine Kommunikation zur jüdischen Identität und Geschichte dient.[186] Hier noch einmal die fragliche Passage:

> Ellie: „You never struck me as much of a believer."

---

[184] Mello-Klein, Cody: „BioShock's Jewish Roots," o.S.

[185] Neben Dina zieht auch der Brief der Rabbinerin eine Parallele zwischen den Geschehnissen im Spielen und solchen im Umfeld des Zweiten Weltkriegs.

[186] Hinzu kommt, dass die jüdische Religion und Geschichte ohnehin keine klar Trennung zulassen. So schreibt Günter Stemberger: „Wie keine andere Religion ist die des Judentums auf Geschichtserfahrungen gegründet […]. Nicht nur die Grunderfahrungen biblischer Geschichte bestimmen jüdisches Selbstbewußtsein und den liturgischen Rhythmus des Jahres, auch spätere Geschichte wie Zerstörung des Tempels, Verfolgungen während der Kreuzzüge bis zu den Grauen des Holocaust geht in das kollektive Gedächtnis ein" (*Jüdische Religion*, S. 16).

> Dina: „Nah. But I like coming from a long line of survivors."
> Ellie: „You mean after Outbreak Day?"
> Dina: „That… And the Inquisition… And the Holocaust… My family always made it out alive… Barely."

Es soll hier zunächst argumentiert werden, dass diese Assoziation nicht unproblematisch ist. Dies ist weniger dem Umstand geschuldet, dass fiktives Geschehen in einem Unterhaltungsprodukt in eine Reihe mit verheerenden realgeschichtlichen Ereignissen gestellt wird, als einer fehlenden Differenzierung in der Täterfrage: Dinas Aussage verdeckt, zum einen, dass bei Inquisition und Holocaust eine konkrete Täterschaft vorliegt, zum anderen, dass diese staatlich sanktionierten Kampagnen sich spezifisch gegen Juden – und weil sie Juden waren – richteten, während die Pandemie in *The Last of Us* ja gerade unterschiedslos, und ohne benennbaren Täter, Menschen aller Ethnien, „Rassen" und Glaubensbekenntnisse trifft.[187] Durch die vollständige Aussparung von Intention und Täterschaft lassen es Dinas untererklärte Verweise auf die jüdische Geschichte geradezu wie eine Naturgesetzlichkeit erscheinen, dass Juden immer wieder Opfer von Verfolgung und Völkermord werden, insbesondere auch in den folgenden Dialogzeilen, die von Feinden sprechen, als seien dies alle und niemand:

> Dina: „Jewish holidays are all about food… And… celebrating not getting annihilated by our enemies."
> Ellie: „A long line of survivors."
> Dina: „Exactly."

So sehr das Spiel auch darum bemüht ist, seinen Spielern die Verfolgung und das Überleben des jüdischen Volkes ins Gedächtnis zu rufen, so scheint es fast ebenso sehr darauf bedacht, Spezifika der Täterschaft und ihre Motivation stets nur möglichst vage anklingen zu lassen. Auch der Brief der Rabbinerin reiht sich hier ein, der es ebenfalls vermeidet, den rassistischen Antisemitismus des Nazi-Regimes als solchen zu benennen und stattdessen eine seltsam unbestimmte Formulierung gebraucht – „my grandfather fled Germany with his family as World War II began" – als ob deutsche Juden Kriegsflüchtlinge wie alle anderen gewesen wären. Im Licht dieser Beobachtungen erscheint selbst eine vermeintliche Nebensächlichkeit, wonach Dina etwas unpräzise von der „Inquisition", statt beispielsweise der „Spanischen Inquisition" spricht, absichtsvoll formuliert. Was die Motivation hinter diesen latenten Verschleierungen angeht, kann an dieser Stelle allenfalls spekuliert werden; möglicherweise wollten die Entwickler aber auch hier niemanden verprellen, keine neuen Animositäten schüren oder *zu* explizit auf realweltliche Konflikte verweisen.

Folgt man Dinas Aufzählung und lässt man also die signifikanten Unterschiede beim Aspekt der intentionalen Täterschaft für einen Moment beiseite, so ist es tatsächlich leicht möglich, in *TLoUII* und seinem Vorgänger eine Reihe von Parallelen zum Schicksal der Juden im Umfeld des Holocaust auszumachen. Selbstredend geht es dabei nicht darum, das eine mit dem anderen zu vergleichen, sondern um die Frage, ob solche Parallelen bewusst und als Form der Auseinandersetzung mit der jüdischen (und im Falle Druckmanns also der eigenen) Identität und Geschichte implementiert wurden. Dabei ist zunächst die erhebliche Dezimierung einer Bevölkerung zu nennen, die bereits im Titel der Spielreihe in aller Deutlichkeit anklingt.

---

[187] Das Spiel liefert meines Erachtens keinen Hinweis darauf, dass Juden über diese Bedrohung hinaus auch in der Welt von TLoUII die Opfer einer besonderen, antisemitisch motivierten Verfolgung wären. Vielmehr scheinen „traditionelle" ethnische und religiöse Konfliktlinien in der postapokalyptischen Gesellschaft des Spiels keine relevante Konfliktursache mehr zu sein.

Vor allem aber sind es die traumatischen Nachwirkungen eines solchen Einschnitts, bei denen sich Parallelen zeigen. Waren es in *BioShock*, laut Mello-Klein, „issues […] at the heart of post-Holocaust Jewish identity: displacement, trauma, the ever-elusive idea of ‚home,'", sowie „survival, exile and exodus",[188] die im Szenario und in der Erzählung des Spiels ihren Widerhall fanden, so handelt auch *TLoUII* von Flucht, Entwurzelung und Heimatlosigkeit, vom sich Verstecken, von Misstrauen und Rache. Vor allem aber vom Verlust von nahestehenden Personen als quasi universelle Erfahrung („shared experience") der Überlebenden. Und damit von der Ambivalenz, ein „Überlebender" zu sein, deren Kehrseite, die sogenannte Überlebensschuld, zuerst bei Holocaust-Überlebenden erforscht wurde, und die in der einen oder anderen Form auch Joel, Ellie und Abby plagt.

Grenzen werden einer solchen Lesart eigentlich nur von der Betrachterin selbst gesetzt, die entscheiden kann, wie weit sie entlang dieser Pfade denken möchte: Sollen etwa die militärdiktatorischen Quarantänezonen („QZs"), die oft zu Todesfallen wurden, auf jüdische Ghettos unter nationalsozialistischer Besatzung anspielen? Lässt der Prolog des ersten Spiels – im unkontrollierten Gewaltausbruch unter Mitmenschen, in brennenden Häusern und in einer Staatsgewalt, die nicht Schutz, sondern Tod bringt – Bilder von Pogromen lebendig werden? Verhilft nicht Joel Ellie zur Flucht, wie der Großvater im Brief der Rabbinerin aus Deutschland gerettet wurde?

Es ist hier weder das Ziel, solche und ähnliche Interpretationen als „korrekt" zu kennzeichnen, noch sie als Überinterpretationen zurückzuweisen. Vielmehr sollte aufgezeigt werden, dass es leicht möglich ist, die mehrfachen Holocaust-Referenzen in der Synagoge (von denen zwei einen Bezug zur Spielerzählung herstellen) als Ausgangspunkt zu gebrauchen, um weitere Parallelen zu identifizieren und die Gesamthandlung der Spiele in Bezug zur jüdischen Geschichte zu setzen, wobei zweifellos das Überlebenden-Motiv den motivischen Kern bildet. Dass eine Interpretation schlüssig ist, beweist aber natürlich nicht, dass sie von den Entwicklern bewusst angelegt und intendiert wurde, oder dass es wahrscheinlich wäre, dass ein signifikanter Teil der Spieler *TLoUII* in dieser Weise lesen. (Diese Fragen müssten hinsichtlich der Intention ein Entwicklerinterview und hinsichtlich der Rezeption eine Spielerbefragung klären.) Was jedoch gesagt werden kann, ist das Folgende: Dass auch in diesem Fall die Synagogen-Episode als mehr oder weniger expliziter Ausgangspunkt bzw. „Schlüssel" für eine solche Lesart fungiert, und damit einmal mehr zentral ist für vielleicht nicht das grundlegende Verständnis, aber eine bestimmte Interpretation der Spielhandlung.[189]

10. SCHLUSSBETRACHTUNGEN

Das Ziel dieser Arbeit war es, die Darstellung und Bedeutung von Religion, vor allem aber des Judentums, im Videospiel *The Last of Us Part II* zu untersuchen. Den Ausgangspunkt für diese Untersuchung bildete dabei ein vergleichsweise kurzer und mit der Gesamterzählung des Spiels vermeintlich nur wenig verbundener Spielabschnitt in einer Synagoge, auf den sich die Repräsentation des Judentums im Spiel auch zu beschränken schien. Es konnte deshalb davon ausgegangen werden, dass eine

---

[188] Mello-Klein, Cody: „BioShock's Jewish Roots," o.S.

[189] Einen weiteren Bezug zwischen den Inhalten in der Synagoge und der Spielerzählung als Ganzes stellt Kaity Kline her, die eine Passage aus dem Brief der Rabbinerin („It is difficult to leave our home behind, but in the end, it is people – living people – that matter.") gleichermaßen in Bezug zur jüdischen Geschichte als auch zu Ellies Schicksal am Spielende setzt. Siehe „One Pleasant Surprise," o.S.

Untersuchung der Darstellung des Judentums gleichbedeutend mit einer Untersuchung der Darstellung der jüdischen Religion sein würde. Nach eingehender Untersuchung der Funktion und Bedeutung der Synagogen-Episode für das Spiel kann bzw. muss diese Annahme revidiert werden: Obschon eine Synagoge den Mittelpunkt der jüdischen Repräsentation bildet, und sich jenseits der virtuellen Mauern dieses klar umrissenen Schauplatzes fast keine weiteren (oder zumindest keine expliziten) Bezüge auf das Judentum finden, muss doch festgehalten werden, dass die so überschriebene „Darstellung des Judentums" in *TLoUII* mehr umfasst als „nur" die jüdische Religion.

Diese sich im Laufe der Untersuchung verdichtende Erkenntnis ließ diese Arbeit zugleich zu einer Gratwanderung werden: Es stand außer Zweifel, dass diese zusätzlichen Bedeutungsebenen von einer Betrachtung des Religiösen nicht einfach getrennt werden können, zumal sie ja im religiös konnotierten Rahmen der Synagoge verankert sind. Somit galt es, diese zusätzlichen Dimensionen des Judentums in die Betrachtung zwar einzubeziehen, aber dennoch den spezifisch religionswissenschaftlichen Blick auf den Gegenstand zu wahren. Dies bedeutete, die Betrachtung von Phänomenen, die nach einem (nicht jüdischen) Alltagsverständnis von Religion über Religion hinausgehen, stets auf den Bereich der Religion im engeren Sinne zurückzuführen, was hoffentlich gelungen ist.

Retrospektivisch muss natürlich auch gesagt werden, dass all das nicht verwundern sollte: So argumentierte schon Günter Stemberger in seiner Einführung in die jüdische Religion, dass sich anders als im Christentum im Judentum „nicht zwischen religiösen und profanen Bereichen des Lebens unterscheiden" lässt: „Das ganze Leben ist Religion. […] Wie man sich kleidet, was man ißt […]. Im jüdischen Leben ist nichts wirklich profan; alles ist religiös. Die Geschichtserfahrung von der Schöpfung […] bis hin zum Holocaust und den Ereignissen der Gegenwart ist Teil der religiösen Wirklichkeit. […] Gemeinde, Volk, Nation, Land und Staat Israel und Religion lassen sich nicht voneinander trennen."[190] Sicherlich kann debattiert werden, wie zutreffend diese am orthodoxen Judentum orientierte Darstellung auch für ein reformiertes oder säkularisiertes Judentum im Einzelnen noch ist, doch die Richtung ist klar und findet in *TLoUII* ihren Widerhall.

In Ermangelung schon existierender religionswissenschaftlicher Auseinandersetzungen mit dem Thema, sowie begründet in dem Wunsch, von anderen Autoren als relevant erachtete Aspekte aufzugreifen, war diese Arbeit auch eine Auseinandersetzung mit bestehenden journalistischen Betrachtungen zum Themenspektrum Religion, Judentum und Israel in *TLoUII*. Weil die fraglichen journalistischen Beiträge zudem zeigen, dass diese Themen Gegenstand der öffentlichen Debatte um das Spiel sind, erscheint es naheliegend, im Rahmen dieser abschließenden Betrachtung die Befunde aus den Kapiteln 6 bis 9 in einen Bezug zur öffentlichen Diskussion zu stellen und damit sogleich die Relevanz der Untersuchung über das innerdisziplinäre religionswissenschaftliche Erkenntnisinteresse hinaus auf den Prüfstand zu stellen.

Festzuhalten ist also zuerst, dass die Darstellung des Judentums in *TLoUII* über eine Darstellung der jüdischen *Religion* weit hinausgeht: Zwar stehen religiöse Inhalte an vorderster Stelle – eine Synagoge fungiert als erster und deutlichster Ausdruck des Judentums im Spiel. Doch ausgehend von diesen dehnt sich die Repräsentation auf andere und verbundene Bereiche aus: auf jüdische Identität und Kultur, auf die jüdische Geschichte (wobei die Erfahrungen von Verfolgung und Vertreibung im

[190] Stemberger, Günter: *Jüdische Religion*, S. 7.

Mittelpunkt stehen), und schließlich, wenn auch indirekt und „nur“ allegorisch, Israel. (Damit ist in diesem Zusammenhang der moderne Staat Israel gemeint – die Idee eines von Gott versprochenen Heiligen Lands findet keine erkennbare Verarbeitung im Spiel.)

In diesem Geflecht der Bedeutungen sind die jüdischen religiösen Inhalte in *TLoUII* zunächst und in erheblichem Maße Hinweisgeber und Identitätsmarker. Dabei ist jedoch zu beachten, dass eine solche „Repräsentation durch Religion“ gerade in Bezug auf das Judentum zwar naheliegend erscheint, aber keineswegs als Gesetzmäßigkeit verstanden werden sollte, ohne die eine Darstellung etwa der jüdischer Identität nicht denkbar wäre. Schließlich zeigt das in dieser Arbeit schon mehrfach referierte, mehr als zehn Jahre ältere *BioShock*, dass es – auch im Medium digitaler Spiele – durchaus möglich ist, sich mit Aspekten der jüdischen Identität und Geschichte auseinanderzusetzen – und dabei auf jede Einbeziehung und Thematisierung des Faktors Religion und eine Darstellung religiöser jüdischer Symboliken zu verzichten.

Eine solche „säkulare“ Repräsentation des Judentums, oder eine vollständig areligiöse Thematisierung des Nahostkonflikts, wäre sicherlich auch für *TLoUII* vorstellbar gewesen, doch haben sich die Entwickler offensichtlich bewusst dazu entschieden, die jüdische Religion in die Vermittlung ihres Blickes auf die jüdische Kultur und Geschichte einzubeziehen – ja sie zum Ausgangspunkt der jüdischen Repräsentation zu machen, indem sie eines der jüdischen religiösen Symbole schlechthin – die Synagoge – als Kernelement ebendieser Repräsentation implementieren. Wie also die Synagoge in der Realität das geistige Zentrum der jüdischen Gemeinde ist, erscheint sie (und erscheint damit die jüdische Religion) im Spiel als Herzstück und Bindeglied der jüdischen Identität und Geschichte.

Unter dem Eindruck dieses uneigentlichen Bedeutungsspektrums der Synagoge im und für das Spiel sollte aber nicht übersehen werden, dass die Synagoge und die dort platzierten religiösen Artefakte durchaus mehr sind als nur Hinweisgeber. Im Zusammenspiel mit der Figur Dina bildet die Synagoge (als Ort und als erzählerische Episode) den narrativen Raum für eine Auseinandersetzung mit dem Thema Religion an sich: nicht mit theologischen Auffassungen (wie ja jede tiefergehende Auseinandersetzung mit den Glaubensinhalten des Judentums ausbleibt), aber doch zumindest mit der Bedeutung von Religion für das eigene Leben und die persönliche Identität (auch) eines noch nicht einmal „besonders religiösen“ Einzelnen. In begrenzten Umfang ist deshalb auch „Religion“ selbst Gegenstand der Synagogen-Episode, und ich schreibe bewusst „Religion“, statt „jüdische Religion“, weil Dinas Perspektive auf den Glauben eine gewisse Universalität anhaftet, die sich leicht auch auf andere Religionen beziehen lässt. Der kulturelle Wert und die videospielgeschichtliche Bedeutung der jüdisch-religiösen Repräsentation in *TLoUII* ist deshalb tatsächlich ein doppelter, spaltet sich auf zwei Bedeutungsebenen auf:

Bedeutsam ist zum einen die in *TLoUII* angelegte Repräsentation von „Religion“ im Allgemeinen. Darauf wies schon Gene Park hin, der das bisherige Darstellungsspektrum von Religion in digitalen Spielen zwischen „literal interpretations of sacred texts and stories“ und „ornamental set dressing“ angesiedelt sieht, und deshalb die Darstellung einer zur Identifikation einladenden gläubigen Figur, also Dinas, als „quietly revolutionary“ einstuft.[191] Fast noch deutlicher ist der Kontrast zu den traditionell oft kritischen, um nicht zu sagen feindseligen oder ablehnenden Darstellungen von Religi-

[191] Park, Gene: „Honest portrayal,“ o.S.

on in anderen Spielen, die Park womöglich deshalb nicht berücksichtigt, weil sie zur Vermeidung von Kontroversen in der Regel auf verfremdete oder vollständig fiktionale, nicht aber auf zeitgenössische realweltliche Religionen verweisen. Solche Darstellungen, die Religion mit Gewalt, Kontrolle, gesellschaftlicher Rückständigkeit und Unterdrückung assoziieren,[192] finden sich in Form des fiktiven Kults der Seraphiten auch in *TLoUII*. Ihre Einbindung dient dabei wohl weniger dazu, das von solchen negativen Konnotationen ausgenommene Judentum in einem besseren Licht erscheinen zu lassen, als dazu, der moderat religionsbejahenden Perspektive, die man dem Spiel wohl attestieren kann, Grenzen zu setzen, und damit also religiösen Fanatismus bzw. Fundamentalismus auszuklammern.

Entscheidender als diese – für das Medium ja gerade *nicht* originelle (und deshalb auch in der öffentlichen Diskussion weit weniger oft thematisierte) – Kritik an religiösen Extremen ist aber die ansonsten respektvolle und lebensnahe Darstellung von Religion. Dabei scheinen es gerade die Zweifel und die Unbestimmtheit des Glaubens zu sein, die Dina zu einer Figur machen, die ihr höchstes Identifikationspotential offensichtlich bei gemäßigt religiösen Kommentatoren entfaltet, sodass sowohl Park („In Dina, I saw a little bit of myself, […] still clinging to bits and pieces for calm and clarity.“[193]) als auch Kline („Dina, who views religion a lot like I do“[194]) sich und ihren eigenen Blick auf Religion in Dina wiedererkennen.

Natürlich birgt das Spiel aber nicht nur Identifikationspotential für ein religiöses, sondern vor allem auch für ein jüdisches Publikum. Diesbezüglich ist es wohl gerade der Verzicht auf ein allzu klares Bekenntnis zum Glauben, der gewährleistet, dass sowohl gläubige als auch zum Atheismus tendierende ethnisch-kulturelle Juden sich mit den Darstellungen identifizieren können, deren Bedeutung für die Repräsentation des Judentums im Medium der Video- und Computerspiele kaum zu hoch eingeschätzt werden kann. Wie der Überblick im ersten Teil dieser Arbeit gezeigt hat, sind vor allem zeitgenössische und ansatzweise lebensnahe Darstellungen des Judentums in digitalen Spielen nahezu inexistent, und obschon einzelne Beiträge zeigen, dass auch historische Darstellungen wie etwa in *Crusader Kings* und *Pentiment* als bedeutsame Repräsentationen der (eigenen) jüdischen Identität empfunden werden können, dürfte *TLoUII* in der Tat das bislang einzige Spiel auf Blockbuster-Niveau sein, dass das Judentum in seiner zeitgenössischen Ausprägung ernsthaft thematisiert.

Es sollte daher nicht verwundern, dass Kaity Kline den Moment, als klar wird, dass Dina Jüdin ist, als angenehme Überraschung und glücklichsten Moment ihres Spieldurchlaufs beschreibt, und festhält: „I'm Jewish, and at that moment the gears started turning in my head and I realized that I had never played a game with a Jewish character I could relate to.“[195] Mit ähnlicher Begeisterung nennt es Mimi Halpern ein „Highlight“ des Spiels, und den Synagogen-Schauplatz ein „unexpected delight“. Fast identisch ist ihre Einschätzung der Figur Dinas: „Dina's Jewishness feels so real. […] I had never seen a Jewish character in a video game that I could relate to before now.“[196] Sie sieht in Dina „perhaps the most fleshed out direct Jewish representation in a AAA game“,[197] und nicht zuletzt aus Mangel an Konkurrenz kann dieser Einschätzung wohl zugestimmt werden.

---

[192] Vgl. Bosman, Frank G.: „The Sacred and the Digital,“ o.S.

[193] Park, Gene: „Honest portrayal,“ o.S.

[194] Kline, Kaity: „One Pleasant Surprise,“ o.S.

[195] Kline, Kaity: „One Pleasant Surprise,“ o.S.

[196] Halpern, Mimi: „A Brief History,“ o.S.

[197] Ebd., o.S.

Die gerade vorgenommene Aufgliederung in ein (allgemein-)religiöses und ein ethnisch-kulturelles Identifikationspotential soll aber natürlich nicht verdecken, dass *TLoUII* die beiden Aspekte in Kombination präsentiert, und damit also nicht nur Judentum *und* Religion, sondern eben auch die *jüdische Religion* repräsentiert. Dies führt noch einmal zu der Frage, die am Ende von Kapitel 6 zunächst nur vorläufig beantwortet werden konnte, nämlich die nach der religiösen Kommunikation, die auch eine implizite religiöse Kommunikation sein kann.

Dabei hat sich zunächst die Annahme bestätigt, dass *TLoUII* an einer expliziten religiösen Kommunikation nicht interessiert ist, wobei deutlich wurde, dass es vielmehr sogar Maßnahmen zu ergreifen scheint, um selbst den Eindruck einer impliziten religiösen Kommunikation eher zu vermeiden. Nicht nur findet, wie bereits erwartet, keine direkte religiöse Ansprache der Spielerin statt; es werden auch in der Spielwelt (allzu) eindeutige Bekenntnisse zu jüdischen Religion vermieden. Dina ist sich ihres eigenen Glaubens unsicher und der jüdische Gott wird an keiner Stelle erwähnt, doch schätzt sie die jüdische Religion als „a source of comfort and family connection", so Kline.[198] Über die direkten Aussagen Dinas hinaus werden Judentum und jüdische Religion zudem auch implizit ausnahmslos positiv konnotiert: Die Synagoge erscheint als „sicherer Hafen", wie auch Halpern es ausdrückt, und buchstäblich in warmes Licht getaucht. Die in der Synagoge vermittelten Erzählinhalte stimmen eher optimistisch, als dass sie auf neue Gräuel und tragische Schicksale verweisen. Etwaige negative Seiten (wie sie etwa in *The Shivah* auch in Bezug aufs Judentum thematisiert werden) werden in *TLoUII*, zumindest in der Darstellung des Judentums selbst, ausgespart, und nur in Bezug auf Religion im Allgemeinen thematisiert (wobei es jedoch nicht ausgeschlossen ist, die darin angelegte Kritik auch auf streng konservative bis fundamentalistische (also etwa ultraorthodoxe) Ausprägungen des Judentums zu beziehen).

In Anbetracht dieser grundpositiven Darstellung des Judentums, die ja die Darstellung der jüdischen Religion mit einschließt und letztere zum verbindenden Element oder Kern der jüdischen Identität erhebt, scheint es durchaus nicht unwahrscheinlich, dass sich eine implizite religiöse Kommunikation zwischen dieser Darstellung und entsprechend geneigten Spielern ergeben kann, die vornehmlich ein jüdisches Publikum zu einer erneuten oder tieferen Auseinandersetzung mit der eigenen Religion bewegen könnte. So lässt sich zwar nicht sagen, ob Kaity Kline die im Folgenden dargelegte Sicht auf das Judentum schon vor dem Spielen von *TLoUII* vertrat, oder ob sie womöglich auch durch das Spiel zu diesen Gedanken inspiriert wurde, aber vorstellbar scheint Letzteres auf jeden Fall.

> Like Dina, I love that Judaism gives me a connection to people in my family. […] Even though I never knew my grandfather or great-grandfather, I feel connected to them through Jewish traditions that never change […]. Judaism gives me a connection to my past. […] No matter how many things change in the world, Judaism has endured. […] When life has been altered forever, religion is a way to keep *one* piece of the before times.[199]

Daneben und vollkommen unabhängig von eigenen religiösen Gefühlen scheint es möglich, dass die Darstellung des Judentums in *TLoUII* auch den nichtjüdischen Teil des Publikums zu einer tieferen Auseinandersetzung mit der jüdischen Kultur, Geschichte und Religion motivieren kann – wofür die vorliegende Arbeit in gewisser Weise Beleg ist.

---

[198] Kline, Kaity: „One Pleasant Surprise," o.S.

[199] Ebd., o.S.

11. Literaturverzeichnis

11.1. Wissenschaftliche Literatur und weitere wichtige Quellen

Diese Liste umfasst die wissenschaftliche Literatur, die für diese Arbeit verwendet und zitiert wurde, sowie sämtliche gedruckten Quellen und Online-Quellen von besonderer Relevanz, die Gegenstand der Erörterung sind. Alle weiteren Online-Quellen, die in der Regel dem Beleg von Aussagen dienen, sind ausschließlich in der Liste unter 11.2. belegt.

Abrams, Nathan (2014). „Film, television and new media studies." In: *The Routledge Handbook of Contemporary Jewish Cultures*. Laurence Roth & Nadia Valman (Hrsg.). London & New York: Routledge. S. 108–120.

Anthony, Jason (2014). „Dreidels to *Dante's Inferno*: Toward a Typology of Religious Games." In: *Playing with Religion in Digital Games*. Campbell, Heidi A. & Gregory Price Grieve (Hrsg.). Bloomington & Indianapolis: Indiana UP. S. 25–46.

Bornet, Philippe & Maya Burger (Hrsg.) (2012). *Religions in Play: Games, Rituals, and Virtual Worlds*. Zürich: Pano.

Bosman, Frank G. (2019a). „The Sacred and the Digital. Critical Depictions of Religions in Digital Games." In: *Religions* 10, no. 2, 130. https://doi.org/10.3390/rel10020130

Bosman, Frank G. (Hrsg.) (2019b). „The Sacred & the Digital. Critical Depictions of Religions in Video Games." *Religions* special issue.

Bosman, Frank G. (2019c). *Gaming and the Divine: A New Systematic Theology of Video Games*. London & New York: Routledge.

Bosman, Frank G. & Leon Mock (2016). „‚We do not pray, we invent': Jews, Judaism, and Jewish Mysticism in the Video Game ‚Wolfenstein: The New Order'." In: *Religious Stories in Transformation: Conflict, Revision and Reception*. Houtman, Alberdina et. al. (Hrsg.). Leiden & Boston: Brill. S. 376–398. https://www.academia.edu/33626775/We_do_not_pray_we_invent_Jews_Judaism_and_Jewish_mysticism_in_the_video_game_Wolfenstein_The_New_Order (aufgerufen am 26.06.2023).

Carrillo Masso, Isamar & Nathan Abrams (2014). „Locating the Pixelated Jew: A Multimodal Method for Exploring Judaism in *The Shivah*." In: *Playing With Religion in Digital Games*. Heidi A. Campbell & Gregory Price Grieve (Hrsg.). Bloomington & Indianapolis: Indiana UP. S. 47–65.

Färberböck, Peter (2021). „The Last of Us Part II." In: *Datenbank Games und Erinnerungskultur. Stiftung Digitale Spielekultur*. 15.12.2021. Web. https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/spiele-erinnerungskultur/the-last-of-us-part-ii/ (aufgerufen am 05.08.2023).

Geraci, Robert M (2014). *Virtually Sacred: Myth and Meaning in World of Warcraft and Second Life*. New York: Oxford UP.

Gonzalez, Vincent (2014). *Born-Again Digital: Exploring Evangelical Video Game Worlds*. Chapel Hill, NC: University of North Carolina at Chapel Hill Graduate School. https://doi.org/10.17615/p6jc-cv51

Grieve, Gregory P. & Kerstin Radde-Antweiler & Xenia Zeiler (Hrsg.) (2015). Special Issue „Current Key Perspectives in Video Gaming and Religion." *Gamevironments*. Uni Bremen.

Groebner, Valentin (2008). „Vorwärts ins Mittelalter – Willkommen in der Zeitmaschine." Original in *Literaturen* 11 (2008), S. 16–20. In dieser Arbeit zitiert nach *Cicero*. Web. https://www.cicero.de/kultur/willkommen-der-zeitmaschine/43445 (aufgerufen am 25. Juni 2023).

Halpern, Mimi (2021): „A Brief History of Jewish Video Game Characters." *Hey Alma*. 02.06.2021. Web. https://www.heyalma.com/a-brief-history-of-jewish-video-game-characters/ (aufgerufen am 14.08.2023).

Heidbrink, Simone & Tobias Knoll (Hrsg.) (2014). „Religion in Digital Games. Multiperspective and Interdisciplinary Approaches." *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet*. Heidelberg UP. Vol. 5.

Heidbrink, Simone & Tobias Knoll & Jan Wysocki (Hrsg.) (2015). „Religion in Digital Games Reloaded. Immersion into the Field." *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet*. Heidelberg UP. Vol. 7.

Heinze, Carl (2012): *Mittelalter Computer Spiele: Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel*. Bielefeld: Transcript.

Kline, Kathy (2020). „There's One Pleasant Surprise In ‚The Last Of Us Part II': Its Depiction Of Judaism." *NPR*. 02.07.2020. Web. https://www.npr.org/2020/07/02/886049312/theres-one-pleasant-surprise-in-the-last-of-us-part-ii-its-depiction-of-judaism (aufgerufen am 10.08.2023).

Kumpitsch, Winfried (2023). *Was die Götter wollen: Religion in der Reihe* Die Siedler. Glückstadt: VWH.

Likarish, Peter (2014). „Filtering Cultural Feedback: Religion, Censorship, and Localization in *Actraiser* and Other Mainstream Video Games." In: *Playing With Religion in Digital Games*. Heidi A. Campbell & Gregory Price Grieve (Hrsg.). Bloomington & Indianapolis: Indiana UP. S. 170–190.

Maiberg, Emanuel (2020): „The Not So Hidden Israeli Politics of ‚The Last of Us Part II'." In: *VICE*. 15.07.2020. Web. https://www.vice.com/en/article/bv8da4/the-not-so-hidden-israeli-politics-of-the-last-of-us-part-ii (aufgerufen am 25.06.2023).

Mello-Klein, Cody (2018). „BioShock's Jewish Roots Run Deep." In: *Kotaku*. 10.07.2018. Web. https://kotaku.com/bioshocks-jewish-roots-run-deep-1827482206 (aufgerufen am 04.08.2023).

Ortag, Pater (2009). *Jüdische Kultur und Geschichte: ein Überblick*. Potsdam: Brandenburgische Landeszentrale für Politische Bildung.

Park, Gene: „‚The Last of Us Part II' points toward a more honest portrayal of religion in gaming." *Launcher. Washington Post*. 26.06.2020. Web. https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/06/26/last-us-part-ii-points-toward-more-honest-portrayal-religion-gaming/ (aufgerufen am 14.08.2023).

Poole, Steven (2004): *Trigger Happy: Video Games and the Entertainment Revolution*. New York: Arcade Publishing.

Radde-Antweiler, Kerstin & Michael Waltemathe & Xenia Zeiler (Hrsg.) (2014). „Inaugural Issue." *Gamevironments*. Uni Bremen.

Šisler, Vit & Kerstin Radde-Antweiler & Xenia Zeiler (Hrsg.) (2018). *Methods for Studying Video Games and Religion*. New York & London: Routledge.

Šisler, Vít (2014). „From Kuma\War to Quraish: Representations of Islam in Arab and American Video Games." In: *Playing with Religion in Digital Games*. Heidi A. Campbell & Gregory Price Grieve (Hrsg.). Bloomington & Indianapolis: Indiana UP. S. 109–33.

Steffen, Oliver (2017a). *Level Up Religion: Einführung in die religionswissenschaftliche Digitalspielforschung*. Stuttgart: Kohlhammer.

Steffen, Oliver (2017b). *Religion in Games: eine Methode für die religionswissenschaftliche Digitalspielforschung*. Berlin: Reimer.

Steffen, Oliver (2017c). *Gamen mit Gott: Wo sich Computerspiele und Religion begegnen*. Zürich: TVZ.

Stemberger, Günter (1995). *Jüdische Religion*. München: C.H. Beck.

Wagner, Rachel (2012). *Godwired: Religion, Ritual and Virtual Reality*. London & New York: Routledge.

Wolny, Patricia (2022). „Verspielte Perspektive in ‚The Last of Us Part II' – Das Leben als Spiel." In: *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung*. 21.07.2022. Web. https://paidia.de/verspielte-perspektive-in-the-last-of-us-part-ii-das-leben-als-spiel/ (aufgerufen am 05.08.2023)

11.2. Vollständige Liste der Online-Quellen

Abrams, Nathan: „The Name of the (Video) Game: anti-Semitic Stereotypes." *Haaretz*. 03.09.2012. Web. https://www.haaretz.com/jewish/2012-09-03/ty-article/kill-a-jew-score-500-points/0000017f-e0c1-d7b2-a77f-e3c7bff00000 (aufgerufen am 14.08.2023).

Bavendiek, Annika (2021). „Animal Crossing & 7 weitere Spiele mit game Sales Awards ausgezeichnet." In: *GamePro*. 18.01.2021. Web. https://www.gamepro.de/artikel/game-sales-awards-dezember-2020,3366082.html (aufgerufen am 14.08.2023).

Bernard, Luc et. al. (2023): „The Light in the Darkness." In: *Epic Games Store*. 17.02.2023. Web. https://store.epicgames.com/de/p/the-light-in-the-darkness-6ee5e4 (aufgerufen am 04.08.2023).

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (2014). „Bekanntmachung Nr. 6/2014 über jugendgefährdende Trägermedien." In: *Bundesanzeiger*. 30.06.2014. Web. https://www.bundesanzeiger.de/pub/publication/YkQsSxY1gMez55KKCBa?0 (aufgerufen am 27.06.2023).

Carless, Simon (2023). „PlayStation's top first-party games now cost >$200 million to make." In: *The GameDiscoverCo newsletter*. 28.06.2023. Web. https://newsletter.gamediscover.co/p/playstations-top-first-party-games (aufgerufen am 05.08.2023).

Carpenter, Nicole (2023). „Sony court blunder reveals $200M cost of The Last of Us 2, Horizon Forbidden West." In: *Polygon*. 28.06.2023. Web. https://www.polygon.com/23777268/the-last-of-us-part-2-horizon-forbidden-west-200-million-budget-ftc-court-documents (aufgerufen am 05.08.2023).

Cary, Simon (2020). „How Long is The Last of Us Part 2?" In: *IGN*. 18.06.2020. Web. https://www.ign.com/articles/how-long-is-the-last-of-us-part-2 (aufgerufen am 27.06.2023).

Clark, Richard (2012). „El Shaddai as a Roadmap to a Religious Game." In: *Gameranx*. 10.12.2012. Web. https://gameranx.com/features/id/11338/article/el-shaddai-as-a-roadmap-to-a-religious-game/ (aufgerufen am 04.08.2023).

Eals, Clay (2019). „Seattle Now & Then: Bikur Cholim synagogue, now the Langston Hughes Performing Arts Institute." *Seattle Now & Then*. 26.09.2019. Web. https://pauldorpat.com/2019/09/26/seattle-now-then-bikur-cholim-synagogue-now-the-langston-hughes-performing-arts-institute/ (aufgerufen am 04.07.2023).

Färberböck, Peter (2021). „The Last of Us Part II.“ In: *Datenbank Games und Erinnerungskultur. Stiftung Digitale Spielekultur*. 15.12.2021. Web. https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/spiele-erinnerungskultur/the-last-of-us-part-ii/ (aufgerufen am 05.08.2023).

Franke, Maximilian: „Alle modernen Wolfenstein-Spiele erscheinen nochmal mit Hakenkreuzen.“ *GamePro*. 21.11.2019. Web. https://www.gamepro.de/artikel/die-wolfensteins-kommen-noch-ungeschnitten-nach-deutschland,3351541.html (aufgerufen am 26.06.2023).

Futter, Mike (2015). „Faith In Rapture – Ken Levine Shares Thoughts On Creating Authentic Diversity.“ In: *Game Informer*. 09.04.2015. Web. https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2015/04/09/faith-in-rapture-ken-levine-shares-thoughts-on-creating-authentic-diversity.aspx (aufgerufen am 04.08.2023).

„GeorgeEBHastings“ et al. (2022). „The case for Jewish representation in *Assassin's Creed: Mirage*.“ In: *Reddit*. 12.09.2022. Web. https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/xcfrtp/the_case_for_jewish_representation_in_assassins/ (aufgerufen am 25. 06.2023).

Gilbert, Ben (2019). „A hilarious, undiscovered Easter egg from the excellent ‚Spider-Man‘ game was hiding in plain sight.“ In: *Business Insider*. 22.04.2019. Web. https://www.businessinsider.com/spider-man-playstation-4-easter-egg-2019-4 (aufgerufen am 27.06.2023).

Grisar, P.J.: „Yes, Orthodox Jews In This ‚Spider-Man‘ Video Game Really Do Disappear On Shabbat.“ In: *Forward*. 27.06.2019. Web. https://forward.com/fast-forward/426619/orthodox-jews-playstation-4-spider-man-npcs-shabbat-disappear-easter-egg/ (aufgerufen am 27.06.2023).

Halpern, Mimi (2021): „A Brief History of Jewish Video Game Characters.“ *Hey Alma*. 02.06.2021. Web. https://www.heyalma.com/a-brief-history-of-jewish-video-game-characters/ (aufgerufen am 14.08.2023).

Hannemann, Emily (2023). „‚The Last of Us‘ New Villain, Explained: Who Is David?“ In: *tvinsider*. 06.03.2023. Web. https://www.tvinsider.com/1083896/the-last-of-us-david-cannibal-death-episode-8/ (aufgerufen am 14.08.2023).

Hernandez, Patricia (2020). „The Last of Us 2 dev Naughty Dog condemns harassment, death threats.“ In: *Polygon*. 06.07.2020. Web. https://www.polygon.com/2020/7/6/21314543/the-last-of-us-2-harassment-neil-druckmann-laura-bailey-naughty-dog-abby-death-threats-ps4 (aufgerufen am 14.08.2023).

Hughes, Sam (2022). „Seattle in The Last of Us: Part II – In-game vs. Reality.“ *Ludonarrative Dissonance*. 28.08.2022. Web. https://the5thcrewmember.com/2022/08/28/seattle-in-the-last-of-us-part-ii-in-game-vs-reality/ (aufgerufen am 04.07.2023).

Hurwich, Zev (2021): „I Learned About the Jewish Diaspora Through a Video Game.“ *Hey Alma*. 10.03.2021. Web. https://www.heyalma.com/i-learned-about-the-jewish-diaspora-through-a-video-game/ (aufgerufen am 14.08.2023).

Jaisrani, Avinash (2022). „Assassin's Creed Franchise Has Sold Over 200 Million Games Worldwide.“ *Tech4Gamers*. 11.09.2022. Web. https://tech4gamers.com/assassins-creed-200-million-games-sold/ (aufgerufen am 25.06.2023).

Jerusalem Post Staff (2019). „Jewish characters in Spider-Man video game don't work on Shabbat.“ In: *The Jerusalem Post*. 22.04.2019. Web. https://www.jpost.com/j-spot/jewish-characters-in-spider-man-video-game-dont-work-on-shabbat-587543 (aufgerufen am 27.06.2023).

JITC Staff (2021). „8 Times Orthodox Jews (Or Their Culture) Appeared In Spider-Man.“ In: *Jew in the City*. 26.12.2021. Web. https://jewinthecity.com/2021/12/8-times-spider-man-included-orthodox-jews-or-orthodox-jewish-culture/ (aufgerufen am 27.06.2023).

Kammler, Arvid (2018): „Schutzraum Speichern.“ *Ilinx*. 23.05.2018. Web. https://www.ilinx.space/schutzraum-speichern/ (aufgerufen am 05.08.2023).

„KingKosmos“ et al. (2018). „Where are the Jews?“ In: *Reddit*. 09.10.2018. Web. https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/9mknld/where_are_the_jews/ (aufgerufen am 25.06.2023).

Kleffmann, Marcel (2020). „Crunch, schlechte Arbeitsbedingungen und Sonys tiefe Taschen bei Naughty Dog (The Last of Us Part 2).“ In: *4Players*. 15.03.2020. Web. https://www.4players.de/4players.php/spielinfo-news/Allgemein/36073/2188717/Naughty_Dog-Crunch_schlechte_Arbeitsbedingungen_und_Sonys_tiefe_-Taschen_bei_The_Last_of_Us_Part_2.html (aufgerufen am 10.08.2023).

Kline, Kathy (2020). „There's One Pleasant Surprise In ‚The Last Of Us Part II‘: Its Depiction Of Judaism.“ *NPR*. 02.07.2020. Web. https://www.npr.org/2020/07/02/886049312/theres-one-pleasant-surprise-in-the-last-of-us-part-ii-its-depiction-of-judaism (aufgerufen am 10.08.2023).

Kucharzewski, Tim (2021): „I Have No Mouth, and I Must Scream.“ In: *Datenbank Games und Erinnerungskultur. Stiftung Digitale Spielekultur*. 15.11.2021. Web. https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/spiele-erinnerungskultur/i-have-no-mouth-and-i-must-scream/ (aufgerufen am 04.08.2023).

Maiberg, Emanuel (2020): „The Not So Hidden Israeli Politics of ‚The Last of Us Part II’.“ In: *VICE*. 15.07.2020. Web. https://www.vice.com/en/article/bv8da4/the-not-so-hidden-israeli-politics-of-the-last-of-us-part-ii (aufgerufen am 25.06.2023).

Manaloto, Nicolo (2020). „The Last of Us 2 has one of the highest completion rates of any PS4 game.“ In: *UnGeek*. 01.09.2020. Web. https://www.ungeek.ph/2020/09/the-last-of-us-2-has-one-of-the-highest-completion-rates-of-any-ps4-game/ (aufgerufen am 04.08.2023).

McCullough, J.J. (ohne Jahr): „Nintendo’s Era of Censorship.“ *Tanooki Site*. Ohne Datum. Web. https://tanooki-site.com/nintendo-censorship/ (aufgerufen am 14.08.2023).

Mello-Klein, Cody (2018). „BioShock's Jewish Roots Run Deep.“ In: *Kotaku*. 10.07.2018. Web. https://kotaku.-com/bioshocks-jewish-roots-run-deep-1827482206 (aufgerufen am 04.08.2023).

Ohne Verfasser. (1991). „Video Game Uncovered in Europe Uses Nazi Death Camps as Theme.“ In: *The New York Times*. 01.05.1991. Web. Die digitale Version ist nur noch archiviert verfügbar: https://web.archive.org/web/20180913002640/https://www.nytimes.com/1991/05/01/world/video-game-uncovered-in-europe-uses-nazi-death-camps-as-theme.html (aufgerufen am 27.06.2023).

Ohne Verfasser (2014). „Propaganda-Spiele: ‚KZ Manager‘ und ‚Quest for Bush’.“ In: *Norddeutscher Rundfunk*. 02.12.2014. Web. Der Artikel ist nur noch archiviert verfügbar: https://web.archive.org/web/20150402093955/http://www.ndr.de/nachrichten/Propaganda-Spiele-KZ-Manager-und-Quest-for-Bush,propagandaspiele100.html (aufgerufen am 27.06.2023).

OU Staff (2019). „Jews in Spider-Man Video Game Take Shabbat Off.“ In: *Orthodox Union*. 24.04.2019. Web. https://www.ou.org/blog/jews-in-spider-man-video-game-take-shabbat-off/ (aufgerufen am 27.06.2023).

Park, Gene: „‚The Last of Us Part II‘ points toward a more honest portrayal of religion in gaming.“ *Launcher. Washington Post*. 26.06.2020. Web. https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/06/26/last-us-part-ii-points-toward-more-honest-portrayal-religion-gaming/ (aufgerufen am 14.08.2023).

Peschke, André (2017). „‚Es schaffen nicht viele…‘ Eine Reportage über AAA Entwicklung in Deutschland.“ *The Pod*. 01.03.2017. Web (Podcast). https://www.gamespodcast.de/2017/03/01/es-schaffen-nicht-viele-report/ (aufgerufen am 14.08.2023).

Pfister, Eugen (2020). „Tabu Konzentrationslager – Die Profanisierung des Massenmordes.“ In: *GAIN Magazin*. 18.05.2020. Web. https://www.gain-magazin.de/tabu-konzentrationslager-die-profanisierung-des-massenmordes/ (aufgerufen am 25.06.2023).

Pink, Aiden (2017). „New World War II ‚Call Of Duty‘ Video Game Will Depict The Holocaust.“ In: *Forward*. 03.05.2017. Web. https://forward.com/fast-forward/370790/new-world-war-ii-call-of-duty-video-game-will-depict-the-holocaust/ (aufgerufen am 04.08.2023).

Plunkett, Luke (2013). „PC Game Lets You Play As The Mighty Conquering Jews.“ In: *Kotaku*. 24.10.2013. Web. https://kotaku.com/pc-game-lets-you-play-as-the-mighty-conquering-jews-1451086958 (aufgerufen am 14.08.2023).

Reich, Aaron (2021). „Anti-Israel video game has players ‚free Palestine‘, fight IDF.“ In: *The Jerusalem Post*. https://www.jpost.com/arab-israeli-conflict/new-video-game-lets-players-free-palestine-and-fight-israel-680622 (aufgerufen am 27.06.2023).

Rosenberg, Adam (2017). „‚Call of Duty: WWII‘ won't ignore the Holocaust anymore.“ In: *Mashable*. 26.04.2017. Web. https://mashable.com/article/call-of-duty-wwii-holocaust-interview (aufgerufen am 26.06.2023).

Rosenberg, Adam (2020). „‚Through the Darkest of Times‘ sends a warning from the past about Trump's America.“ In: *Mashable*. 04.02.2020. Web. https://mashable.com/article/through-the-darkest-of-times-review (aufgerufen am 04.08.2023).

Santos Carretero, Carlos (2015). „Jewish Apocalyptic in Japanese Pop Culture: Neon Genesis Evangelion and Shin Megami Tensei.“ Abstract eines Konferenzbeitrags. 13.07.2015. Web. https://www.academia.edu/14140702/Jewish_Apocalyptic_in_Japanese_Pop_Culture_Neon_Genesis_Evangelion_and_Shin_Megami_-Tensei (aufgerufen am 04.08.2023).

Santos Carretero, Carlos (2012). „La apocalíptica judía desde la óptica japonesa: *El Shaddai: Ascension of the Metatron* / Jewish apocalyptic from the Japanese viewpoint: *El Shaddai: Ascension of the Metatron*.“ In: *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, Vol. 1 No. 2 (November 2012), S. 71–96. https://www.academia.edu/3110643/Jewish_apocalyptic_from_the_Japanese_viewpoint_El_Shaddai_Ascension_of_the_Metatron (aufgerufen am 04.08.2023).

Schiffer, Christian (2017). „Ein anti-faschistisches Spiel, das nicht anti-faschistisch sein darf: Wie das Spiel Wolfenstein 2 die deutsche Geschichte entsorgt.“ *Bayerischer Rundfunk*. 07.11.2017. Web. Der Artikel ist nur noch archiviert verfügbar: https://web.archive.org/web/20180924225919/https://www.br.de/radio/bayern2/sendungen/zuendfunk/netz-kultur/wolfenstein-the-new-colossus-nazis-skandal100.html (aufgerufen am 26.06.2023).

Silverman, Marn (2023). „Unpapering The Past: Jewish History and the Cast of Pentiment.“ *Uppercut*. 20.02.2023. Web. https://uppercutcrit.com/unpapering-the-past-jewish-history-and-the-cast-of-pentiment/ (aufgerufen am 26.06.2023).

Smith, Eirikr Jonathan (2017). „Japanese-Jewish Common Ancestry Theory & Shin Megami Tensei: Pseudohistorical Fantasies into Anti-Semitic Nightmares.“ *Stealing Knowledge*. 30.06.2017. Web. https://eirikrjs.blogspot.com/2017/06/jjcat.html (aufgerufen am 04.08.2023).

Snyder, Rochelle (2022). „The Growing Future of The Last of Us.“ In: *PlayStation.Blog*. 09.06.2022. Web. https://blog.playstation.com/2022/06/09/the-growing-future-of-the-last-of-us/ (aufgerufen am 04.08.2023).

Tailby, Stephen (2020). „The Last of Us 2 Is the Fastest Selling PS4 Exclusive Ever, Over 4 Million Sold in Three Days.“ In: *PushSquare*. 26.06.2020. Web. https://www.pushsquare.com/news/2020/06/the_last_of_us_2_is_the_fastest_selling_ps4_exclusive_ever_over_4_million_sold_in_three_days (aufgerufen am 14.08.2023).

Trachte, Adrian (2018). „Kommentar: Attentat 1942 und das Kreuz mit dem Hakenkreuz.“ In: *SPIELKRITIK*. 05.06.2018. Web. https://spielkritik.com/2018/06/05/kommentar-attentat-1942-und-das-kreuz-mit-dem-hakenkreuz/ (aufgerufen am 26.06.2023).

Traumann, Iris (2018). „Call of Duty: WWII – Der Soldat James Ryan und die kurze Lehrstunde über den Holocaust.“ In: *SPIELKRITIK*. 21.05.2018. Web. https://spielkritik.com/2018/05/21/call-of-duty-wwii-der-soldat-james-ryan-und-die-kurze-lehrstunde-ueber-den-holocaust/ (aufgerufen am 04.08.2023).

Wolny, Patricia (2022). „Verspielte Perspektive in ‚The Last of Us Part II‘ – Das Leben als Spiel.“ In: *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung*. 21.07.2022. Web. https://paidia.de/verspielte-perspektive-in-the-last-of-us-part-ii-das-leben-als-spiel/ (aufgerufen am 05.08.2023)

Zacny, Rob (2013). „Sons of Abraham expansion takes Crusader Kings 2 into fraught territory.“ *PCGamesN*. 17.11.2013. Web. https://www.pcgamesn.com/sons-abraham-expansion-takes-crusader-kings-2-fraught-territory (aufgerufen am 04.08.2023).

Zwiezen, Zack (2019). „Insomniac Developer Reveals A Spider-Man PS4 Easter Egg Nobody Noticed.“ In: *Kotaku*. https://www.kotaku.com.au/2019/04/insomniac-developer-reveals-a-spider-man-ps4-easter-egg-nobody-noticed/ (aufgerufen am 27.06.2023).

12. Abbildungen

Abb. 1

Abb. 2

Abb. 3

Abb. 4

My sister used to drag me to a synagogue all the time.

Abb. 5

Ellie: What's this?

Abb. 6