

PELTON

Die Ernennung Adolf Hitlers zum Reichskanzler im Januar 1933 veränderte nicht schlagartig das gesamte gesellschaftliche und politische Leben. Vielmehr war sie Teil eines Prozesses, bei dem reichs- und landesweite Entwicklungen und das Wirken verschiedener Kräfte vor Ort wie Zahnräder ineinandergriffen. Ein Blick auf den Mikrokosmos Kleinstadt zeigt, wie das nationalsozialistische Gedankengut zum Teil auf fruchtbaren Boden fiel. Er offenbart aber auch erstaunliche Handlungsspielräume und lässt abstrakte Motive, wie Opportunismus, Furcht oder bewusste Ignoranz plötzlich konkret und folgenreich werden. Peloton möchte diese Aspekte auf verständliche und motivierende Art didaktisch nutzbar machen.

Peloton ist als Multiplayerspiel geplant, in dem die Spielenden die Kontrolle über eine Bürgerin oder einen Bürger einer fiktiven deutschen Kleinstadt der 30er Jahre übernehmen. Um am jährlich stattfindenden Fahrradrennen erfolgreich teilnehmen zu können, müssen sie mit anderen Bewohner*innen der Stadt interagieren und dabei auf den zunehmenden Einfluss des nationalsozialistischen Regimes reagieren.

Die Spieler*innen werden durch Interaktion selbst Teil einer Normalität im Wandel. Sie unterliegen den Prozessen der voranschreitenden Machtetablierung und deren Auswirkung auf die Gesellschaft, gleichzeitig bleiben individuelle Spielräume, die sie nutzen können. Um diese Interdependenzen und Transformationen erfahrbar zu machen, soll eine dynamische Gesellschaftssimulation zum Einsatz kommen. Die Spielenden bilden, bestimmt durch die Biografie des von ihnen gewählten Charakters und die im Spiel getroffenen Entscheidungen, auf der Mikroebene soziale Gruppen. Der von außen wirkende systemische Druck auf die gesellschaftlichen Strukturen führt dazu, dass auf der Makroebene im Laufe der Zeit immer weniger Gruppen zugelassen werden. Es kommt zu einer Radikalisierung.

Um Missbrauch vorzubeugen, ist es für uns wichtig, dass die Simulation niemals die Option anbietet, direkt die

nationalsozialistische Ideologie oder die NSDAP als Partei zu unterstützen.

Das fiktive Setting des Spiels stützt sich auf eine Vielzahl historischer Quellen und Erkenntnisse aus regionalgeschichtlichen Fallanalysen zu verschiedenen Städten.

Die Auseinandersetzung mit der Etablierung der NS-Herrschaft und damit auch mit der Frage, wie die NS-Diktatur und deren Verbrechen möglich waren, bleibt häufig abstrakt und nicht selten eindimensional. Unser Spiel soll einen motivierenden Zugang zu regional-, sozial- und alltagsgeschichtlichen Perspektiven bieten, indem es große Entwicklungen in ein Umfeld und ein Medium transferiert, das der Lebenswelt vieler Spieler*innen sehr nahesteht. Die modernen Spielmechanismen machen die Folgen und Grenzen von Einzelentscheidungen erfahrbar und passen die Spielwelt simulierend über die Jahre an. Der Einsatz generativer Modelle ermöglicht es, das kleinstädtische Setting von Spiel zu Spiel zu variieren, sodass keine „Stadt“ der anderen gleicht und die Komplexität und Vielfalt des historischen Gegenstandes erfahrbar wird.

Bereits durch die hier skizzierten Aspekte zeigt sich, dass wir in Peloton mehr sehen als ein Computerspiel mit historischer Kulisse. Das Projekt bietet unter anderem die Chance, gewonnene Erkenntnisse aus verschiedenen Fachbereichen synergetisch anzuwenden und durch begleitende Reflexionen um wichtige empirische Belege zu erweitern. Die sich daraus ergebenden Schnittmengen lassen Kooperationspartner aus vielen verschiedenen Bereichen zu und machen Peloton zu einem interdisziplinären und gewünscht kollaborativ angelegten Vorhaben.