

Erinnern mit Games

Digitale Spiele als Chance
für die Erinnerungskultur

Inhalt

Grußwort.....	2
Vorwort.....	4
Erste Schritte zu einer besseren Erinnerungskultur mit Games.....	6
Status Quo der Erinnerungskultur mit Games.....	10
Zehn Leitfragen zur Anwendung spielbasierter Digitalformate in der Erinnerungskultur.....	16
01 Welches erinnerungskulturelle Ziel verfolgt das Format?	18
DR. M. MENDEL: Was ist Erinnerungskultur?.....	20
02 Welche Zielgruppe soll das Format in welchem lokalen Kontext erreichen?	24
DR. A. TILLMANN: Digitale Spiele als Lern- und Vermittlungswerkzeuge.....	26
03 Werden historische Quellen und geschichtswissenschaftliche Expertise sinnvoll einbezogen?	30
DR. A. SCHWARZ: Digitale Spiele aus Perspektive der Geschichtswissenschaft.....	32
04 Bilden die inhaltlichen und spielerischen Aspekte des Formats positive Synergieeffekte?	36
T. BREMER: Nach welchen Regeln wollen wir spielen?.....	38
05 Wie geht das Format mit historischen Leerstellen, Unschärfen und Kontroversen um?	42
DR. E. PFISTER: Überlegungen zum Holocaust im digitalen Spiel.....	44
06 Repräsentiert das Format die verschiedenen und ambivalenten Perspektiven historischer Akteure?	48
DR. H. KNOCH: Problemfelder der Erinnerungskultur.....	50

07 Verfolgt das Format originelle Ideen und innovative Strategien der Vermittlung?	54
S. HOLLSTEIN: Digitale Spiele als neuer Zugang zur Zeit des Nationalsozialismus.....	56
08 Setzt sich das Format mit der Bedeutung und Wirkkraft nationalsozialistischer Sprache und Ästhetik auseinander?	60
M. CHERNIVSKY: Sehe ich etwas, was du nicht siehst? Stereotype – alles harmlos?.....	62
09 Berücksichtigt das Format mögliche darstellerische Grenzen und einhergehende ethische Fragestellungen?	66
O. ZIMMERMAN: Games: Zwischen Kunstfreiheit, Gewaltdebatte und Erinnerungskultur.....	68
10 Erfüllt das Format die gesetzlichen Rahmenbedingungen?	72
DR. C.-H. HENTSCH und MAREN RAABE: Dürfen wir das auch? Die rechtlichen Rahmenbedingungen für Games.....	74
Spielideen für die Erinnerungskultur – Ergebnisse des Pitch Jam	78
Peloton.....	80
This Memory of Mine.....	82
Der schmale Grat.....	84
Die Akte Birkenthal.....	86
Exodus.....	88
History Detectives.....	90
Was wir nicht wussten.....	92
Autor*innenverzeichnis.....	94
Weiterführende Informationen.....	96



DR. ANDREA DESPOT



DR. PETRA FOLLMAR-OTTO

GRUSSWORT

Liebe Leser*innen,

die Digitalisierung unserer Gesellschaft führt zu einer fundamentalen Veränderung des Freizeitverhaltens und des Lernens. Digitale Spiele sind zu einem Massenphänomen geworden und werden zunehmend im schulischen und außerschulischen Lernkontext eingesetzt. Menschen jeder Altersgruppe vergrößern spielerisch ihr Wissen und treten in Interaktion mit Anderen. Was aber bei Mathematik oder Fremdsprachen als willkommenes Tool die Lernmotivation erhöhen kann, kann gleichzeitig die historisch-politische Bildung herausfordern, insbesondere wenn es um die Auseinandersetzung mit den nationalsozialistischen Menschheitsverbrechen geht: Einerseits versprechen digitale Spiele eine viel stärkere Interaktion oder einen fesselnden emotionalen Zugang. Andererseits steht die Sorge vor einer Trivialisierung im Raum. Darf man sich auf spielerische Weise ernsten Themen nähern?

Diese Diskussion führen wir nicht erst rund um digitale Spiele zur Auseinandersetzung mit dem Nationalsozialismus, sondern haben dies auch schon im Zusammenhang mit Spielfilmen und beim Einsatz von Geocaching getan. Der immersive Effekt wird durch (digitale) Spiele allerdings deutlich verstärkt, da die Nutzer*innen selbständig handeln und entscheiden müssen. Die aktivierten Emotionen, kanalisiert in pädagogisch

durchdachten und historisch korrekt konzipierten Spieleformaten, können eine wertvolle Ressource für das Lernen aus der Geschichte sein – auch für die Stärkung von Resilienz gegen menschenverachtendes Denken und Handeln.

Die Stiftung »Erinnerung, Verantwortung und Zukunft« (EVZ) trägt diesem Befund Rechnung. Sie aktiviert die Reflexion der Geschichte des Nationalsozialismus und unterstützt mit ihrem Förderprogramm *digital//memory* die Entwicklung digitaler Formate. Sie tut dies, um innovative Zugänge zu Geschichte und zur kritischen Auseinandersetzung mit aktuellen Formen von Diskriminierung, Hass und Ausgrenzung zu schaffen. Der erinnerungskulturelle Konsens wird derzeit vielfältig verhandelt. Es haben sich viele Praktiken etabliert, die nur bestimmte Zielgruppen erreichen und auch nur von einem Teil der Gesellschaft gelebt und gestaltet werden. Es ist uns deshalb ein Anliegen, die Vielfalt der Formate und die Teilhabe an ihrer Gestaltung zu erhöhen. Digitale Spiele sind dabei eine Chance. Es geht darum, die historisch-politische Bildung um zeitgemäße Formen zu erweitern, neue Zielgruppen zu erreichen und innovative pädagogische Zugänge zu erproben. Dafür brauchte es einen Austausch aller einschlägigen Expert*innen, die mit Ideen vorangehen. Aus diesem Grund haben wir den *Pitch Jam: Erinnerungskultur mit Games* der Stiftung Digitale Spielekultur gefördert.

Diese daraus hervorgegangene Handreichung kann dabei jedoch nur der Anfang einer breiteren Debatte über digitale Spiele und Erinnerungskulturen sein, an der wir uns gern auch weiterhin beteiligen. Allen Beteiligten sei für diese Pionierarbeit herzlich gedankt!



DR. ANDREA DESPOT
Vorstandsvorsitzende der Stiftung
»Erinnerung, Verantwortung und Zukunft«



DR. PETRA FOLLMAR-OTTO
Vorständin der Stiftung »Erinnerung,
Verantwortung und Zukunft«



ÇIĞDEM UZUNOĞLU

VORWORT

Liebe Leser*innen,

mit diesem Handbuch halten sie das Ergebnis eines einzigartigen Projekts in den Händen, das der Stiftung Digitale Spielekultur sehr am Herzen liegt. Die nachfolgenden Seiten beschäftigen sich intensiv mit der Frage, welchen erinnerungskulturellen Beitrag digitale Spiele in einer Zeit leisten können, in der die letzten Zeitzeug*innen des Nationalsozialismus verschwinden. Mit den Ergebnissen möchten wir all diejenigen unterstützen, die die Erinnerung an die Opfer des NS-Regimes lebendig halten wollen und die sich an die spielerische Vermittlung von Themen heranwagen, die für manche im Kontext von Games zunächst ungeeignet erscheinen mögen.

Die gesellschaftliche Reichweite und Wirkkraft von Games bergen große Potenziale für die Vermittlung kultureller, historischer und politischer Themen. Gleichzeitig wächst mit dem Einfluss von Games, der besonders junge Zielgruppen nachhaltig prägen kann, die Verantwortung, die wir durch unsere Arbeit täglich wahrnehmen. Die Aufarbeitung der Verbrechen des Nationalsozialismus durch digitale Spiele ist ein besonders sensibles Thema und verdient eine differenzierte Auseinandersetzung, die bisher kaum erfolgt ist. In Zeiten, in denen Antisemitismus, Rassismus, Fremdenfeindlichkeit und andere Formen gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit wieder mehr und mehr offen ausgelebt werden, erscheint uns der Handlungsbedarf

dringender denn je. Gleichzeitig stehen Gedenkstätten, Museen und Bildungseinrichtungen vor der stetig wachsenden Herausforderung, neue digitale Vermittlungsformen zu etablieren. Daher haben wir uns dazu entschlossen, die fachlich-historische Aufarbeitung der NS-Zeit mit den Bildungspotenzialen digitaler Spiele zusammenzubringen. Gemeinsam mit ausgewählten Akteur*innen der Games-Branche und Vertreter*innen erinnerungskultureller Institutionen haben wir uns dieser Aufgabe angenommen. Sie alle zeigten sich unserem Vorhaben gegenüber sehr aufgeschlossen und waren bereit mit uns zusammen Pionierarbeit zu leisten.

Die Ergebnisse, die im Rahmen dieser Kooperation entstanden sind, haben unsere Vorstellungen bei weitem übertroffen. Dank der interdisziplinären und branchenübergreifenden Zusammenarbeit von Spielentwicklung und Erinnerungskultur konnten Resultate erzielt werden, die in ihrer Form bis dato einzigartig sind und eine völlig neue Perspektive auf die Entwicklungsmöglichkeiten des digitalen Erinnerns eröffnen. Wir möchten uns herzlich bei all denjenigen bedanken, die an unserem Projekt teilgenommen und es mitgestaltet haben. Dies gilt in besonderem Maße unserer ehrenamtlichen Jury, die viel Zeit, Energie und Wissen in unser Vorhaben investiert hat und ohne die weder das Projekt noch dieses Handbuch in der Form zustande gekommen wäre. Besonderer Dank gilt auch der Stiftung »Erinnerung, Verantwortung, Zukunft«, durch deren Förderung das Projekt überhaupt erst ermöglicht wurde. Darüber hinaus möchten wir uns bei unserem Kooperationspartner Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und digitale Spiele bedanken, der uns mit fachlicher Expertise beraten und unterstützt hat. Wir wünschen Ihnen eine anregende Lektüre, die Sie im besten Falle für zukünftige Projekte und Vorhaben inspiriert und Ihnen ein kreativer Wegweiser sein kann. Herzliche Grüße,



ÇİĞDEM UZUNOĞLU

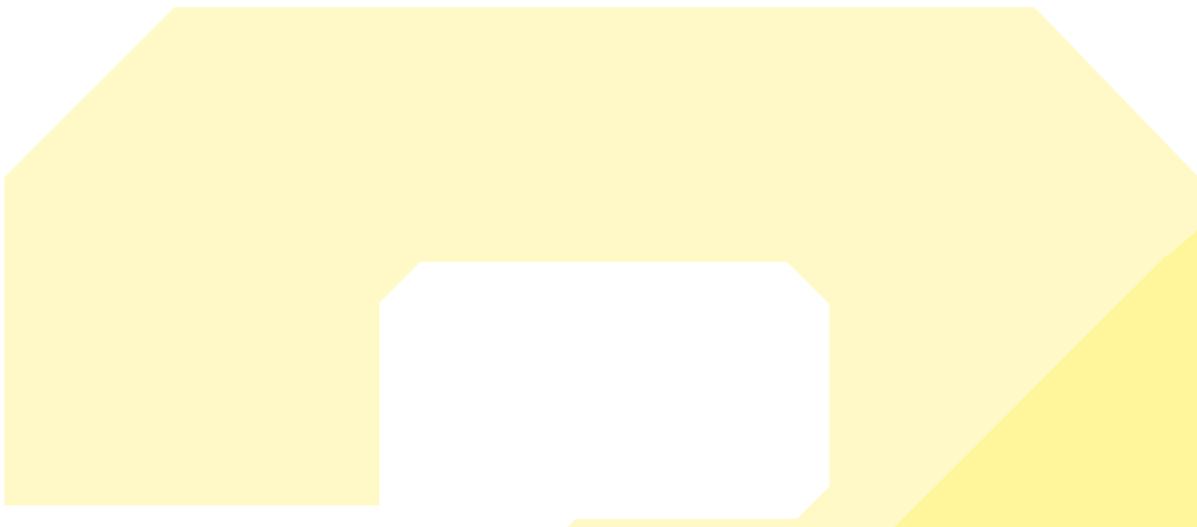
Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur

Erste Schritte zu einer besseren Erinnerungskultur mit Games

Welchen Beitrag leisten Games für die Erinnerungskultur im digitalen Zeitalter? Und wie können sie der großen Verantwortung, die aus der Auseinandersetzung mit unserer Vergangenheit erwächst, besser gerecht werden? Dies sind die zentralen Fragen mit denen sich das Projekt *Pitch Jam: Erinnerungskultur mit Games* der Stiftung Digitale Spielekultur im Rahmen des Förderprogramms *digital // memory* der Stiftung »Erinnerung, Verantwortung und Zukunft« erfolgreich auseinandersetzt. Denn digitale Spiele greifen schon seit ihren Anfängen historische Ereignisse als Thema und Schauplatz auf. Doch gerade die Aufarbeitung der Verbrechen des Nationalsozialismus im Kontext von Games

ist ein sensibles Thema, das intensive Aufmerksamkeit voraussetzt.

Gleichzeitig werden digitale Spiele außerhalb der Spielekultur nach wie vor und vor allem mit Unterhaltung und Freizeitgestaltung assoziiert. Ihre Potenziale als Impulsgeber und Diskursmedium werden hingegen weitgehend unterschätzt, obwohl sie einen immer größer werdenden Stellenwert im Lebensalltag vieler Menschen einnehmen. Dieses Potenzial kann genutzt werden, um Erinnerungskultur auch digital lebendig zu halten – gerade und besonders im Angesicht der zunehmenden gesellschaftlichen Relativierung nationalsozialistischer Verbrechen und des langsamen Verschwindens der letzten Zeitzeug*innen des Holocaust.

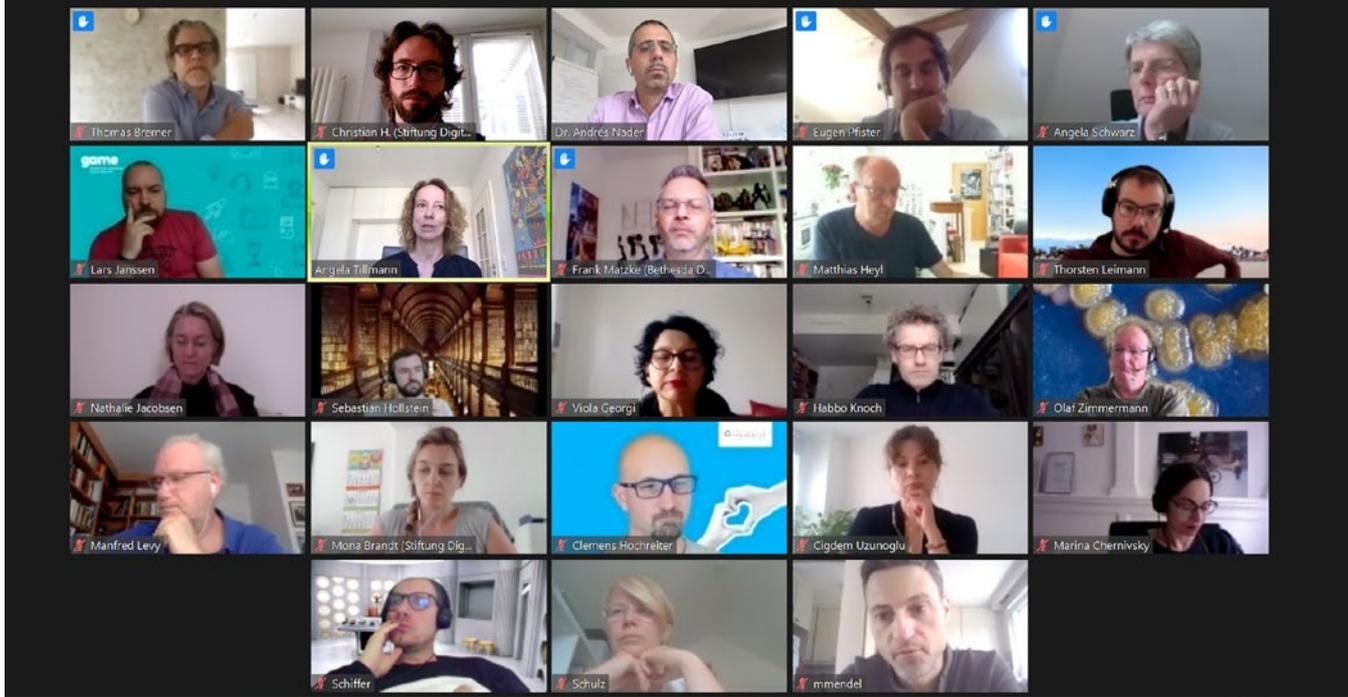


Das Ziel des Projekts *Pitch Jam: Erinnerungskultur mit Games* ist es daher, in Form eines Ideenwettbewerbs neue Wege der geschichtlichen Auseinandersetzung mit der Zeit des Nationalsozialismus aufzuzeigen. Die Reichweite und kreative Energie von Games werden mit vorhandener Expertise aus der erinnerungskulturellen Arbeit in Kontakt gebracht. Durch den interdisziplinären Austausch von Spielentwickler*innen, Geschichtswissenschaftler*innen und Gedenkarbeiter*innen entstehen neue Möglichkeiten, wie und wo interaktive, digitale Medien im Rahmen der Erinnerungskultur eine respektvolle und sensible Anwendung finden können. Die ersten Ergebnisse dieser Arbeit liegen nun mit diesem Handbuch vor.

Die zehn Leitfragen

Um eine Idee auf ihre Potenziale und Probleme hin befragen zu können, bedarf es verbindlicher Qualitätskriterien. Zu diesem Zweck haben wir eine hochkarätig besetzte Jury aus Vertreter*innen der Spielentwicklung und der Erinnerungskultur dazu eingeladen, Leitlinien für einen respektvollen und sensiblen Umgang von digitalen Spielen mit Geschichte und insbesondere der Zeit des Nationalsozialismus zu entwickeln. Im Rahmen eines Jury-Workshop am 28. Februar 2020 in Berlin sind zehn Leitfragen entstanden, die einerseits Orientierung bei der Ideenentwicklung bieten, andererseits aber auch genug Offenheit für kreative Experimente und erinnerungskulturelle Innovationen lassen. Die zehn Leitfragen sind jedoch nicht allein auf den *Pitch Jam:*

Erinnerungskultur mit Games beschränkt, sondern stellen insbesondere auch außerhalb davon ein wertvolles Werkzeug bei der Entwicklung von spielbasierten Digitalformaten dar, sei es ein kommerzielles Game oder eine interaktive Ausstellungsinstallation. Das Handbuch bietet daher zunächst einen ausführlichen Überblick der Erinnerungskultur mit Games und stellt im Anschluss alle zehn Leitfragen im Detail vor. Begleitende Texte von Vertreter*innen der Fachjury, erweitern sie um Erfahrungen und Expertise aus der Praxis.



Die Jury

PROF. THOMAS BREMER

Hochschule für Technik und
Wirtschaft Berlin

MARINA CHERNIVSKY

Kompetenzzentrum für Prävention
und Empowerment – ZWST

PROF. DR. VIOLA GEORGI

Universität Hildesheim,
Institut für Angewandte
Erziehungswissenschaft

DR. MATTHIAS HEYL

Gedenkstätte Ravensbrück

CLEMENS HOCHREITER

Hochschule Fresenius

SEBASTIAN HOLLSTEIN

Studio Fizbin

NATHALIE JACOBSEN

NS-Dokumentationszentrum
München, Abteilung für Vermittlung

LARS JANSSEN

Koch Media und game – Verband
der deutschen Games-Branche

PROF. DR. HABBO KNOCH

Universität Köln

THORSTEN LEIMANN

Ubisoft Blue Byte

MANFRED LEVY

Jüdisches Museum Frankfurt

FRANK MATZKE

ZeniMax Europe

DR. MERON MENDEL

Bildungsstätte Anne Frank

DR. EUGEN PFISTER

Hochschule der Künste Bern

MAREN RAABE

game – Verband der deutschen
Games-Branche

CHRISTIAN SCHIFFER

Bayerischer Rundfunk/WASD –
Bookazine für Gameskultur

PROF. DR. ANGELA SCHWARZ

Universität Siegen

PROF DR. ANGELA TILLMANN

Technische Hochschule Köln

OLAF ZIMMERMANN

Deutscher Kulturrat

Pitch Jam: Erinnerungskultur mit Games

In der Spielentwicklung sind ›Game Jams‹ meist mehrtägige Veranstaltungen, bei denen Spielentwickler*innen in kürzester Zeit und zu einem bestimmten Thema kleine Spielprototypen entwickeln. Das Format hat sich in der Branche zu einem überaus populären Inkubator für Innovationen entwickelt. Für den Pitch Jam: Erinnerungskultur mit Games haben wir das Prinzip des Game Jams aufgegriffen, um mehr als 50 Teilnehmer*innen aus unterschiedlichsten Bereichen und Disziplinen für die Entwicklung neuer Ideen in einen Dialog miteinander zu bringen. Ursprünglich als physische Veranstaltung in Berlin geplant, fand der Pitch Jam im Zuge der SARS-CoV-2-Pandemie vom 18. bis 20. Juni 2020 als Online-Event statt.

Nach dem fachlichen Austausch in einem vorbereitenden Barcamp mit insgesamt 17 Vorträgen, haben sieben Teams, interdisziplinär besetzt aus Spielentwickler*innen, Geschichtswissenschaftler*innen, Pädagog*innen, Mitarbeiter*innen von Gedenkstätten und aus vielen weiteren Bereichen, drei Tage lang intensiv zusammengearbeitet. Entstanden sind dabei sieben Ideen-Pitches, die von zugänglich bis experimentell, vom Einsatz in der Schule bis zum Einsatz im eigenen Wohnzimmer, eine große Bandbreite

an Einsatzmöglichkeiten und inhaltlichen Zugängen für die Erinnerungskultur in Games abdecken. Auf Grundlage der zehn Leitfragen hat die Fachjury zudem zwei Pitches besonders hervorgehoben und mit einem umfangreichen Verwirklichungspaket ausgezeichnet. Die Teams und ihre kreativen Ideen werden in Form von kurzen Steckbriefen in diesem Handbuch vorgestellt.

Initiative: Erinnern mit Games

Die positive Resonanz auf den *Pitch Jam: Erinnerungskultur mit Games* sowie hohe Qualität und Vielfalt der entstandenen Pitches hat uns davon überzeugt, dass die Entwicklung der zehn Leitfragen und die Ausrichtung eines Ideenwettbewerbs nur der Anfang einer langfristigen Begleitung von digitalen Spielen als Gegenstand der Erinnerungskultur sein können. Daher plant die Stiftung Digitale Spielekultur mit der Initiative *Erinnern mit Games* ein langfristiges Projekt, das die bereits vorhandenen Ergebnisse aufgreift und erweitert. Dieses Handbuch ist dafür nur ein erster Schritt. In Online-Artikeln, Podcasts und Live-Veranstaltungen werden wir uns weiter dem Potenzial von Games für die erinnerungskulturelle Arbeit widmen. Denn die Notwendigkeit der Auseinandersetzung mit der Vergangenheit ebenso wie die Relevanz digitaler Spiele werden in Zukunft nur noch wachsen.

Status Quo der Erinnerungskultur mit Games

Erinnerungskultur ist die Summe der Praktiken, mit denen wir uns um den Erhalt bestimmter Erinnerungen bemühen. Was erinnerungswürdig ist, ändert sich. Welche Praktiken wir einsetzen, ändert sich. Eine Konstante gibt es in Deutschland und das ist die Erinnerung an das, was nie wieder geschehen darf: die Verbrechen des nationalsozialistischen Regimes, besonders den Holocaust. Doch man sollte das keineswegs so verstehen, dass dieses Fundament unserer Demokratie ohne unseren Einsatz Bestand hätte. Die Praktiken der Erinnerungskultur müssen der Tatsache Rechnung tragen, dass dieses Fundament weniger standhaft ist, als es zunächst scheint. Neurechte Gruppen möchten es zertrümmern oder

aushöhlen, bis es in sich zusammenfällt, und es liegt in der Verantwortung aller Demokrat*innen, sich diesem Streben stetig entgegenzustellen.

Eine konkrete Praktik der Erinnerungskultur, die spätestens seit Beginn des 21. Jahrhunderts weltumspannende Bedeutung gewonnen hat, ist das digitale Spiel. Wie geht es bzw. wie gehen seine Macher*innen mit dieser Verantwortung um?

Das unpolitische Spiel

Was ich hier als so selbstverständlich darstelle – digitale Spiele sind ein Erinnerungskulturmedium – beginnt sich erst langsam als Erkenntnis in der Branche durchzusetzen. Beharrlich halten sich Forderungen von Spieler*innen, das Politische aus ›ihren‹ Spielen herauszuhalten und beharrlich reagieren die Publisher vor allem großer Spieleproduktionen hierauf, indem sie sich als reine Unterhaltungsprodukte zu positionieren versuchen.¹ Hier liegen bereits so viele Missverständnisse vor, dass es kaum möglich ist, auf dieser Basis über die Rolle des digitalen Spiels für eine deutsche, europäische oder gar globale Erinnerungskultur zu sprechen. Erinnerungskultur ist selbst politisch, indem sie unser gesellschaftliches Zusammenleben betrifft. Wenn das

anachronistische – oder eher kontrafaktische – Bild des unpolitischen Spiels bemüht wird, dann geht es eigentlich darum, sich einer Positionierung zu verweigern. Es geht darum, sich aus der Verantwortung zu ziehen. Gehen wir davon aus, dass die Macher*innen von digitalen Spielen Teil der Gesellschaft sind und dass die schiere Existenz eines jeden digitalen Spiels gesellschaftliche Auswirkungen hat – mal große, mal kleine –, dann ist der logische Schluss, dass diese Spiele und deren Macher*innen Einfluss haben, möglicherweise sogar Macht, und dass daraus eine Verantwortung erwächst.

Hierfür benötigt es auch keine Wirkungsforschung zu digitalen Spielen. Es stimmt, dass wir in der geschichtswissenschaftlichen Digi-

talspielforschung hier noch am Anfang stehen. Gleichzeitig ist offen, ob es überhaupt möglich ist, die Bedeutung des digitalen Spiels als Erinnerungskulturmedium empirisch zu fassen. Doch es reicht, vom kleinsten gemeinsamen Nenner der Medienwirkung auszugehen. Digitale Spiele zeigen uns, was sag- und zeigbar ist, und sie handeln es selbst aus, indem ihre Macher*innen bestimmte Weltbilder – bewusst oder unbewusst – einfließen lassen, kurz: sie prägen Diskurse. Ich schreibe diesen Text also im Moment eines Umbruchs. Es liegt mir fern zu behaupten, Spieleentwickler*innen würden mehrheitlich der naiven Vorstellung folgen, sie würden ja nur ein Unterhaltungsprodukt herstellen. Wer weiß schon genau, wie sich die tausenden Entwickler*innen zu ihren Spielen verhalten, die mittlerweile

bei den sogenannten Triple-A-Produktionen über die ganze Erdkugel verteilt in die Produktion eines einzelnen Spiels involviert sind? Ihre Stimmen hören wir selten, dafür oft diejenigen der Publisher und ihrer Presseabteilungen. Doch es wird zunehmend schwierig, sich ernsthaft als reines Unterhaltungsprodukt zu positionieren, um keine Käufergruppen zu verschrecken, die ihre problematischen Weltbilder nicht in Frage gestellt sehen wollen. In den letzten Jahren melden sich vermehrt Entwickler*innen zu Wort, die sich klar gegen rechte Gruppen, gegen Ausgrenzung, gegen Sexismus und Rassismus stellen. Hier entsteht ein Selbstbewusstsein, das auch auf die Spiele abfärben wird – egal wie groß oder wie teuer die Produktion. Die Zeit des vermeintlich unpolitischen Spiels läuft ab und es wird höchste Zeit, damit es seine Rolle als Erinnerungskulturmedium im vollen Umfang wahrnehmen kann.

Geschichtsbilder und Leerstellen

Dass digitale Spiele bereits eine stabile Zielgruppe in nahezu allen Altersgruppen haben, zeigen vom game-Verband veröffentlichte Studien schon seit Jahren. Interessant ist, dass die Zahl der sogenannten ›Silver Gamer‹ steigt, also der Spieler*innen über 50 Jahre. Es geht also gar nicht darum, für ein Medium zu argumentieren, das nur jungen Generationen die historisch

begründeten Grundfesten unserer Demokratie vermitteln kann. Vielmehr können digitale Spiele besonders dazu geeignet sein, den aktiven Prozess der Erinnerungskultur über Altersgrenzen hinweg lebendig zu halten. Damit ist nicht gemeint, man könnte einfach ein Spiel entwickeln, das von jedem und jeder und in jedem Alter gespielt wird. Digitale Spiele sind kein Wundermittel der Erinnerungskultur. Und diese Spiele, die ganz bewusst als Praktik der Erinnerungskultur verstanden und entwickelt werden, stellen auch klar die Ausnahme dar. Es ist vielmehr wichtig zu verstehen, dass potenziell alle Spiele erinnerungskulturell wirksam werden und dass sich so der erinnerungskulturelle Einfluss des digitalen Spiels – ganz natürlich – durch alle Altersschichten zieht, weil in allen Schichten irgendetwas gespielt wird.

Wenn es also darum geht, die erinnerungskulturelle Bedeutung von digitalen Spielen zu verstehen, dann ist es wichtig, den Blick nicht nur auf einen klaren Vermittlungskontext zu verengen. Die Spiele, die weltweit über digitale Vertriebsplattformen verbreitet werden und die sich mit historischen Inhalten beschäftigen, verfolgen keineswegs das Ziel, Geschichte zu vermitteln oder eine bestimmte Erinnerungskultur lebendig zu halten. Sie wollen als Spiel funktionieren, sie wollen gekauft wer-

den, sie wollen unterhalten. Aber nur weil sie bzw. ihre Macher*innen etwas (noch) nicht wollen, heißt das nicht, dass die Spiele nicht schon längst eine Praktik der Erinnerungskultur geworden sind. Die Frage ist, ob aus einem neuen Selbstbewusstsein und einem Verständnis der eigenen erinnerungskulturellen Rolle auch ein Wandel erwächst, ob sich also die bisher dominanten Geschichtsbilder ändern werden. Diese Frage lässt sich aktuell noch nicht beantworten, doch lässt sich sehr gut gegenüberstellen, was ist und was sein könnte.

Was digitale Spiele bzw. ihre Macher*innen zeigen, wie sie es zeigen und was sie nicht zeigen, prägt ihre erinnerungskulturelle Wirkung. Es lässt sich für die Spiele, die historische Settings anbieten, feststellen, dass nur wenige solcher Settings den Markt dominieren. Zunehmend findet eine Diversifizierung statt, besonders wenn man sich die Produktionen der kleinen und kleinsten Entwicklungsstudios anschaut, doch im Bereich der Großproduktionen wird primär Gewalt- und konfliktbasierte Geschichte erzählt. Solche Geschichten bedeuten für Spieler*innen besonders ausgeprägte Handlungsmacht (engl.: Agency) und ein ausgeprägtes Selbstwirksamkeitsgefühl, weil direkter Einfluss auf das Geschehen genommen werden kann.

Hieraus ergibt sich, dass in digitalen Spielen in der Regel in irgendeiner Art und Weise Krieg nachgespielt wird. Es geht Strategiespielen wie **Sid Meier's Civilization 6 (2016)** zumeist um das Erreichen einer Vormachtstellung bis hin zur Weltherrschaft. Friedliche Kooperation und Völkerverständigung stellen die Ausnahme dar, sodass das Gegenüber zum Grundsatz der menschlichen Existenz – geradezu historisch verbrieft – verklärt wird. Ein Spiel wiederum wie **Anno 1800 (2019)**, das europäische Expansion und damit auch Kolonialismus zum Thema hat, blendet wiederum die historische Tatsache der Sklaverei vollständig aus. Damit ist nicht gesagt, dass es besonders angebracht wäre, Sklaverei spielbar zu machen, sondern nur, dass hiermit eine Leerstelle produziert wird, die erinnerungskulturell Wirkung zeigt. Und es zeigt sich hier auch gut, dass die Macher*innen des Spiels selbst gesellschaftlich eingebettet und erinnerungskulturell vorgeprägt sind, spiegelt sich in dieser Auslassung der Sklaverei doch auch, dass sich Deutschland generell noch schwertut, die eigene Kolonialgeschichte aufzuarbeiten.

Wenden wir uns der konkreten Frage nach der Darstellung nationalsozialistischer Gräueltaten im digitalen Spiel zu, fällt es schwer, sich nicht an die Diskussion über ein vermeintlich

unpolitisches Spiel erinnert zu fühlen. Der Zweite Weltkrieg wird in digitalen Spielen in Form von Strategiespielen, Simulationsspielen oder Ego-Shootern als vermeintlich ›sauberer‹ Krieg zwischen den Guten und den Bösen inszeniert. Der Krieg wird damit »entpolitisiert«, wie Steffen Bender schon 2012 in seinem Buch **Virtuelles Erinnern** schrieb; das Deutsche Reich wird – zumeist im Mehrspieler-Modus der Spiele – zu einer validen Spieloption, ganz ohne politischen oder ideologischen Ballast. Der Spieleentwickler Jörg Friedrich brachte es auf den Punkt, als er zusammenfasste:

»Würde aber jemand heute alles was er über die Geschichte des Dritten Reich weiß, ausschließlich aus Computerspielen lernen, dann gäbe es in dieser Geschichte keinen Holocaust und Nazis wären die Fraktion, die zwar niemand mag, die aber die schicksten Uniformen und die besten Panzer hat.«

In einem Spiel wie **Hearts of Iron IV (2016)** könnten also Spieler*innen problemlos das Deutsche Reich spielen und Polen erobern. Vom Holocaust keine Spur. Auch hier eröffnet sich erneut die Problematik: Wäre es wirklich besser, den Holocaust als Spielmechanik zu integrie-

ren? Es ist allerdings nicht notwendig, direkt in diese Richtung zu denken, da es auch andere Möglichkeiten geben würde, hier zumindest keine Leerstelle zu lassen – beispielsweise eine Texteinblendung oder eine andere kritische Einordnung der Spielpartei ›Deutsches Reich‹. Dass auch Leerstellen erinnerungskulturell wirksam werden, hat Christian Huberts in seinem Beitrag »Mein Dampf« für Ausgabe 13 des Spielkulturmagazins WASD gezeigt. Dort stellt er dar, dass sich um Spiele wie **Hearts of Iron IV** rechtsextreme Gruppen in Online-Foren scharen, die sich an dieser Weißwaschung der Nationalsozialisten erfreuen.

In Ego-Shootern wie **Call of Duty: WWII (2017)** gestaltet sich die Situation ähnlich. In der Kampagne des Spiels werden die typischen Helden Geschichten im Stil des Films **Der Soldat James Ryan (1998)** erzählt, wobei interessanterweise der genannte Teil der **Call of Duty**-Reihe (ab 2003) erstmals eine Andeutung an die Verbrechen der Nationalsozialisten macht. Am Ende des Spiels befreien Spieler*innen ein Arbeitslager und retten dort den ausgezehrteten Robert Zussman, US-amerikanischer Soldat und Jude, vor der Exekution. Dass überhaupt in einer Zwischensequenz thematisiert wird, dass die Deutschen spezifisch nach Juden unter den Kriegsgefangenen suchen, ist auffällig, weil hiermit

wenigstens der ideologische Unterbau des vom Deutschen Reich angeführten Vernichtungskriegs angedeutet wird. Explizitere Verweise auf den Holocaust suchen Spieler*innen bisher vergebens in den Blockbuster-Spielen, die den Zweiten Weltkrieg behandeln.³ In der Alternativweltgeschichte von **Wolfenstein II: The New Colossus (2017)**, in der die Nationalsozialisten den Zweiten Weltkrieg gewonnen haben, wird wiederum durchaus thematisiert, dass die Mutter des Protagonisten Jüdin war, deswegen von ihrem Ehemann verraten und dann umgebracht wurde. Besonders unglücklich ist, dass diese Einordnung in der für den deutschen Markt angepassten Version des Spiels entfernt wurde und nun davon die Rede ist, dass die Mutter eine ›Verräterin‹ gewesen wäre. Dies unterstreicht, dass hier bei der Achtung deutschen Strafrechts deutlich über das Ziel hinausgeschossen wurde.

Auch deswegen lässt sich von einem Moment des Umbruchs sprechen: Seit 2019 ist es der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) möglich, im Rahmen einer Einzelfallprüfung die sogenannte Sozialadäquanzklausel auch auf digitale Spiele anzuwenden, also eigentlich verfassungsfeindliche Symbole und Zeichen zuzulassen, »wenn das Propagandamittel oder die Handlung der staatsbürgerlichen Aufklärung,

der Abwehr verfassungswidriger Bestrebungen, der Kunst oder der Wissenschaft, der Forschung oder der Lehre, der Berichterstattung über Vorgänge des Zeitgeschehens oder der Geschichte oder ähnlichen Zwecken dient.« (§ 86 Absatz 3 StGB) Dass überhaupt die Möglichkeit eröffnet wird, diese Klausel anzuwenden, spricht für einen Wandel und für ein zunehmendes Bewusstsein der Rolle des digitalen Spiels als Erinnerungskulturmedium. Zu dieser geänderten Rechtsauffassung haben sicherlich auch die Diskussionen um das obengenannte **Wolfenstein II** beigetragen, doch entscheidende Impulse kamen und kommen aus dem Bereich der Klein- und Kleinstproduktionen, der sogenannten Indie-Games.

Sich der Verantwortung stellen

Ich hatte bereits angedeutet, dass in die Herstellung der Großproduktionen mittlerweile so viele Entwickler*innen involviert sind, dass es für den oder die Einzelne kaum möglich sein dürfte, ihre eigene Stimme im Spiel zu Gehör zu bringen, sich also im Erinnerungsdiskurs mit Hilfe des Spiels zu positionieren. Anders sieht das sicherlich im Bereich der Indie-Games aus, in welchem meist Teams von nicht einmal zweistelliger Personenzahl an Spielen arbeiten. Diese Spiele sind, wenn man so will, ein Gradmesser dafür, dass sich Entwickler*innen zunehmend mit ihrer

erinnerungskulturellen Verantwortung auseinandersetzen, weil ihre Haltung unmittelbar in den Spielen sichtbar wird und sich diese Entwickler*innen oft auch über ihr Spiel hinaus engagieren. Der bereits erwähnte Jörg Friedrich hat beispielsweise zusammen mit Sebastian St. Schulz das Spiel **Through the Darkest of Times (2020)** entwickelt, dessen Auseinandersetzung mit dem Widerstand in Berlin unter nationalsozialistischer Herrschaft wegweisend ist. Auch Spiele wie **My Child: Lebensborn (2018)**, **Attentat 1942 (2017)** oder **This War of Mine (2014)** können in diesem Kontext genannt werden.

Es ist noch nicht abzusehen, wie sich in Zukunft Großproduktionen im Feld der Erinnerungskultur verorten werden und ob sich auch im Bereich der Indie-Produktionen die Spiele, die ihre erinnerungskulturelle Verantwortung wahrnehmen, häufen werden. Es wäre zumindest dahingehend wünschenswert, dass digitale Spiele im Vergleich zu anderen Erinnerungskulturmedien einige Besonderheiten mitbringen, die Impulse geben und die so wichtigen Erinnerung an den Holocaust bereichern könnten. Zu denken ist beispielsweise daran, wie die Interaktivität des digitalen Spiels die Handlungsmöglichkeiten von Akteur*innen erfahrbar machen und wie das digitale Spiel komplexe historische Sachverhalte

und Systeme darstellen kann, die in anderen Medien nur schwerlich abzubilden sind. Um diese Potenziale zu nutzen, müssten Entwickler*innen und Vertreter*innen der Geschichtswissenschaft, der Gedenkstätten und Museen intensiver zusammenarbeiten.

Eines ist klar: Wenn wir uns mit den Mitteln des digitalen Spiels einem Thema wie dem Holocaust widmen möchten – der erinnerungskulturellen Verantwortung spielerisch begegnen –, dann ist es kein gangbarer Weg mehr, Spielmechanik und Geschichte unabhängig voneinander zu denken, das Historische also nur als gewinnsteigendes Mittel einzusetzen. Spielmechanik und Geschichte müssen vielmehr zusammengedacht werden, d.h. die Spielmechanik muss auf Basis und im Lichte der thematisierten Geschichte entwickelt werden, um der erinnerungskulturellen Verantwortung tatsächlich gerecht zu werden.

Gleichzeitig sollten wir nicht vergessen, dass nicht alle digitale Spiele den Ansprüchen gerecht werden können, die an ein erinnerungspädagogisches Vermittlungskonzept gestellt werden – und dies auch nicht müssen. Zu keinem Zeitpunkt geht es darum, irgendjemandem zu verbieten, dieses oder jenes Spiel zu machen, auch nicht mit einem historischen Setting. Die Arten und Weisen, wie das digitale Spiel als

Erinnerungskulturmedium wirksam ist, sind vielfältig. Nur eine Position können und dürfen wir nicht gelten lassen: die Verantwortungslosigkeit der vermeintlich unpolitischen Unterhaltung.

1 SIGL, RAINER (2019):

Der Mythos vom unpolitischen Spiel.

In: Grimme Game

<https://www.grimme-game.de/2019/01/17/der-mythos-vom-unpolitischen-spiel/>

2 ZIMMERMANN, FELIX (2017):

Wider die Selbstzensur – Entwickler Jörg Friedrich und Johannes Kristmann im Interview. In: gespielt | Blog des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele

<https://gespielt.hypotheses.org/1568>

3 PFISTER, EUGEN (2016):

Das Unspielbare spielen – Imaginationen des Holocaust in Digitalen Spielen.

In: zeitgeschichte 4/2016, S. 250–263.

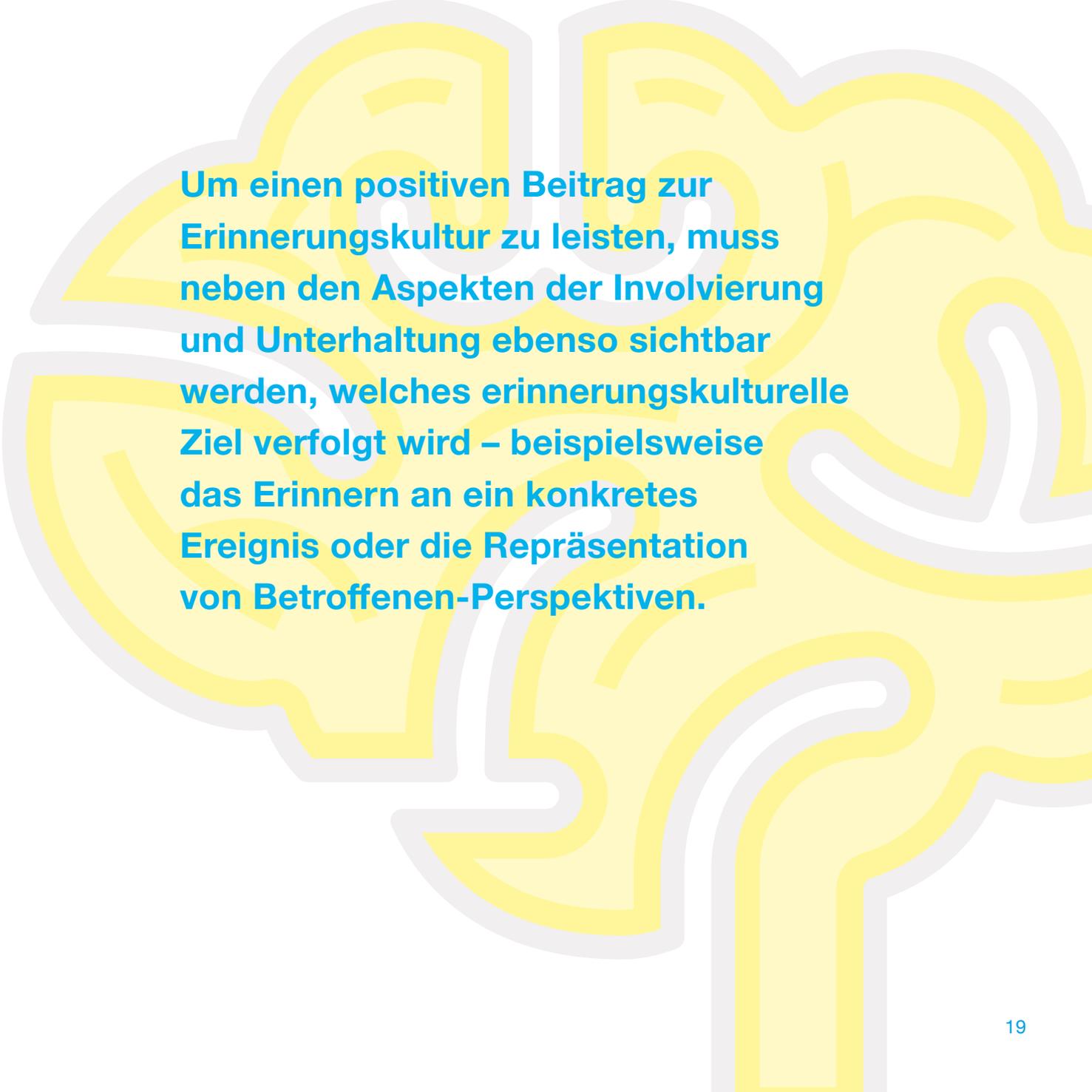
**Zehn Leitfragen zur
Anwendung spielbasierter
Digitalformate in
der Erinnerungskultur**

Moderne Kulturtechniken erlauben neue, ergänzende Formen der Auseinandersetzung mit Vergangenheit. Die Chancen spielbasierter Digitalformate liegen dabei auf der Hand: sie sind hochgradig involvierend, vielfältig in ihrer Anwendung und vor allem populär. Games verbinden Lernerfahrungen mit Spielspaß, Virtual Reality macht Orte der Erinnerung körperlich erfahrbar und interaktive Installationen in Gedenkstätten und Museen sprechen neue Zielgruppen an. Um das Potenzial dieser Möglichkeiten für die Erinnerungskultur auch nutzen zu können, sollte die Kreativität

möglichst wenig eingeschränkt werden. Dennoch birgt die Auseinandersetzung mit der Zeit des Nationalsozialismus Risiken, schließlich handelt es sich hier noch um weitgehend unerprobte Pfade der Vermittlung von Geschichte. Basierend auf den Workshop-Ergebnissen unserer Expert*innen-Jury, bieten die folgenden zehn Leitfragen sowie die begleitenden Fachbeiträge grundlegende Orientierung bei der Entwicklung spielbasierter Digitalformate, die sich mit unserer Vergangenheit auseinandersetzen.

01

**Welches
erinnerungs-
kulturelle Ziel
verfolgt
das Format?**



Um einen positiven Beitrag zur Erinnerungskultur zu leisten, muss neben den Aspekten der Involvierung und Unterhaltung ebenso sichtbar werden, welches erinnerungskulturelle Ziel verfolgt wird – beispielsweise das Erinnern an ein konkretes Ereignis oder die Repräsentation von Betroffenen-Perspektiven.

Was ist Erinnerungskultur?

Mit ›Erinnerungskultur‹ werden in Deutschland gemeinhin all die Praktiken zusammengefasst, die das Gedenken an die Opfer des nationalsozialistischen Unrechts wachhalten und eine Wiederkehr des Faschismus verhindern helfen sollen. Es gibt öffentliche Gedenktage, Schweigeminuten im Bundestag, Besuche in KZ-Gedenkstätten für Schulklassen; Literatur, Theater und Filme. In der Datenbank über die Opfer des Nationalsozialismus sind über 550 offizielle Erinnerungsorte in Deutschland aufgelistet.

Hinzu kommen Mahnmale, Stolpersteine, Gedenktafeln; und neue Gedenkorte sind schon in Planung. ›Aus der Geschichte lernen‹ ist dabei das Credo: Sich die Bedingungen vor Augen zu halten, die zum Aufstieg des Nationalsozialismus geführt haben, gehört ebenfalls dazu. Überall dort, wo Diskriminierung, Ausgrenzung, Antisemitismus und Rassismus ihr Haupt erheben, gilt es einzuschreiten. Zahlreiche zivilgesellschaftliche Initiativen haben sich das zur Aufgabe gemacht.

Erinnerungskultur bedeutet aber auch die politische Aufarbeitung der Nazi-Verbrechen. Heute gibt es eine parteiübergreifende Anerkennung der deutschen Verantwortung für die Verbrechen, mit Ausnahme der Alternative für Deutschland (AfD), eine späte Strafverfolgung der Täter, Entschädigungszahlungen und nicht zuletzt eine breite öffentliche Finanzierung von Gedenkstätten und Bildungsangeboten. Dem Anspruch, aus der Geschichte zu lernen, scheint also weithin Genüge getan.

Dennoch wird Erinnerungskultur auch kritisch gesehen: Vielerorts, so scheint es, haben sich die Praktiken des Gedenkens ihres Inhalts entleert, werden formelhaft wiederholt und gehen ihrer Wirkungsweise verlustig. Wie sonst ist es zu erklären, dass wir in den vergangenen Jahren mit Schrecken nicht nur vom Aufstieg rechtspopulistischer Bewegungen, sondern auch von neuen rechtsterroristischen Attentaten und rechten Netzwerken in den Sicherheitsbehörden lesen mussten?

Kritiker*innen der deutschen Erinnerungskultur merken an, dass die Rituale des Gedenkens oft nur noch der Selbstbestätigung dienen. Deutschland wird als ›Weltmeister der Erinnerungskultur‹ inszeniert; das scheinbar erfolgreiche Lernen aus der Geschichte gilt als abgeschlossen, ja sogar als Grundlage eines neuen nationalen Selbstbewusstseins. Gerade der mustergültige, für die Welt beispielhafte Umgang mit den nationalsozialistischen Gräueltaten wird dafür herangezogen, sich wieder über andere Nationen zu stellen, belehrend und fordernd aufzutreten.

Dabei ist die Aufarbeitung der Vergangenheit noch lange nicht so weit, dass die meisten Deutschen einen klaren Blick auch nur auf die Beteiligung ihrer eigenen Familien hätten. Familiäre Verstrickungen werden gerne verdrängt oder zu den eigenen Gunsten umgeschrieben – meist unbewusst. Laut der MEMO-Studie des Instituts für interdisziplinäre Konflikt- und Gewaltforschung in Bielefeld aus dem Jahr 2019 geben 70 Prozent der Deutschen

an, ihre Vorfahren seien im Nationalsozialismus keine Täter gewesen. Etwa 30 Prozent sagten, ihre Vorfahren hätten Opfern des Nationalsozialismus geholfen.

Der Holocaust ist, um einen Begriff des Historikers Raul Hilbergs zu nutzen, in Deutschland eine »Familiengeschichte«. Und es ist auch verständlich, dass jeder erstmal den Wunsch hat zu glauben, dass Opa und auch Oma in Ordnung waren. Doch die historische Forschung sagt etwas anders. Rund 250.000 Deutsche waren direkt in den Massenmord involviert. Ein Befund, der eigentlich lange bekannt sein könnte. Er ist aber für viele Deutsche schwer zu ertragen, er wirft Schatten über die eigene Familiengeschichte. In der Studie »Opa war kein Nazi« (2002) eig Harald Welzer, dass über drei Generationen hinweg die Beschönigungen nicht etwa ab-, sondern zunahmen. War die Eltern- generation schon nicht im Bilde über die Beteiligung der Großeltern, wurde die Familiengeschichte in der Enkelgeneration noch einmal verzerrt.

Eine affirmative Erinnerungskultur bestätigt solche beschönigenden Selbsteinschätzungen und bereitet den Boden, auf dem der AfD-Politiker Alexander Gauland im Jahr 2018 vor Mitgliedern der AfD-Nachwuchsorganisation Junge Alternative (JA) behaupten kann, Hitler und die Nationalsozialisten seien »nur ein Vogelschiss in 1.000 Jahren erfolgreicher deutscher Geschichte«. Gerade im Umfeld der AfD und der ihr nahestehenden Desiderius-Erasmus-Stiftung wird eine weiche Variante des Geschichtsrevisionismus gepflegt, die unter anderem von der Mär lebt, die Deutschen würden zu viel mit ihrer Vergangenheit, ihrer »Schande«, wie Björn Höcke 2017 auf einer weiteren JA-Veranstaltung sagt, konfrontiert. Studien zeigen jedoch, dass die Bedeutung des Nationalsozialismus beispielsweise im Schulunterricht keineswegs diese Größenordnung hat⁴.

Man muss für Geschichtsrevisionismus aber nicht nach ganz rechts schauen. Die verbreitete Erzählung von den ›beiden deutschen Diktaturen‹ stellt ebenfalls eine Verharmlosung des Nationalsozialismus dar, ebenso wie die heute maßgebliche Erzählung, der Fall der Berliner Mauer habe zu Freudentaumel und einer neuen Brüderlichkeit geführt. Die mit der Wende verbundenen Ausbrüche von rechter und neona-

zistischer Gewalt gegen jene, die von der neuen ›Einheit‹ ausgeschlossen waren, bleiben unerwähnt. Auch der Bezug auf die ›heldenhaft kämpfenden‹ deutschen Soldaten in zwei Weltkriegen, wie beispielsweise beim Volkstrauertag, ist ein Ausdruck der Geschichtsharmlosung.

Um solchen Erzählungen nicht noch mehr Auftrieb zu geben, bedarf es der Analyse der Leerstellen der Erinnerungskultur. Ein Wohlfühlgedenken, das niemandem wehtut, das mit keinen konkreten Forderungen und Ansprüchen an das Jetzt verbunden ist, mag zwar für viele attraktiv sein, verfehlt aber sein eigentliches Ziel. Eine zeitgemäße Erinnerungsarbeit darf es sich nicht gemütlich einrichten in der ›Erfolgsgeschichte‹ der vergangenen vierzig Jahre. Sie muss sich den Brüchen, Widersprüchen und Abwehrmechanismen offen stellen.

Die Arbeit der Bildungsstätte Anne Frank versucht, diesen Analysen Rechnung zu tragen, schablonisierte Selbsteinschätzungen zu hinterfragen, Muster der Schuldabwehr zu durchbrechen. Gerade für Jugendliche: Der Geschichtsunterricht von oben herab, wie er vielerorts noch praktiziert wird, führt unweigerlich zu einer Form der Auseinandersetzung mit Historie, die als Pflichterfüllung wahrgenommen wird. In

unserer als Lernlabor konzipierten Dauerausstellung Anne Frank. Morgen mehr. versuchen wir das Gegenteil, eine Erziehung zur Empathie und zur persönlichen Erfahrung. Im Vordergrund steht ein spielerischer, eigenständiger Umgang mit den Lerninhalten, bei der die jugendlichen Besucher*innen ermuntert werden, persönliche Einschätzungen zu Diskriminierung, Ausgrenzung und geschichtlichen Tatsachen abzugeben – und sie aber auch zu hinterfragen.

Im historischen Teil des Lernlabors sind Stationen zur Entstehungs- und Rezeptionsgeschichte des Tagebuchs von Anne Frank vorzufinden. Es wird Hintergrundwissen zu Anne Franks Biografie, dem Leben im Versteck und ihrem berühmten Tagebuch geliefert und gezeigt, wie das Tagebuch entstand und wie unterschiedlich es verarbeitet sowie interpretiert wurde. Im Gegenwartsteil kann wiederum erforscht werden, wann Diskriminierung im Alltag beginnt. Ein ›Körperscanner‹ ordnet einer Person aufgrund körperlicher Merkmale willkürlich Persönlichkeitseigenschaften zu, die ›Vorurteils-Brille‹ erfüllt unsere Klischees von Personengruppen auf groteske Weise über und ermöglicht so eine offene und nicht entlarvende Diskussion über Vorurteile und Diskriminierung in unserer Gesellschaft. Dabei sind Spaß, Betroffenheit und

Empörung oft gleichzeitige Emotionen, die durch die ›Vorurteils-Brille‹ ausgelöst werden.

Erinnerungskultur ist das Fundament dessen, was der Philosoph Theodor W. Adorno als allererste Forderung an Erziehung stellte: »[...] daß Auschwitz nicht sich wiederhole, nichts ähnliches geschehe«. Um einer Formalisierung und Ritualisierung der Erinnerungskultur entgegenzutreten, bedarf es einer ständigen Überprüfung ihrer Ziele und Methoden.

4 Zum Beispiel:

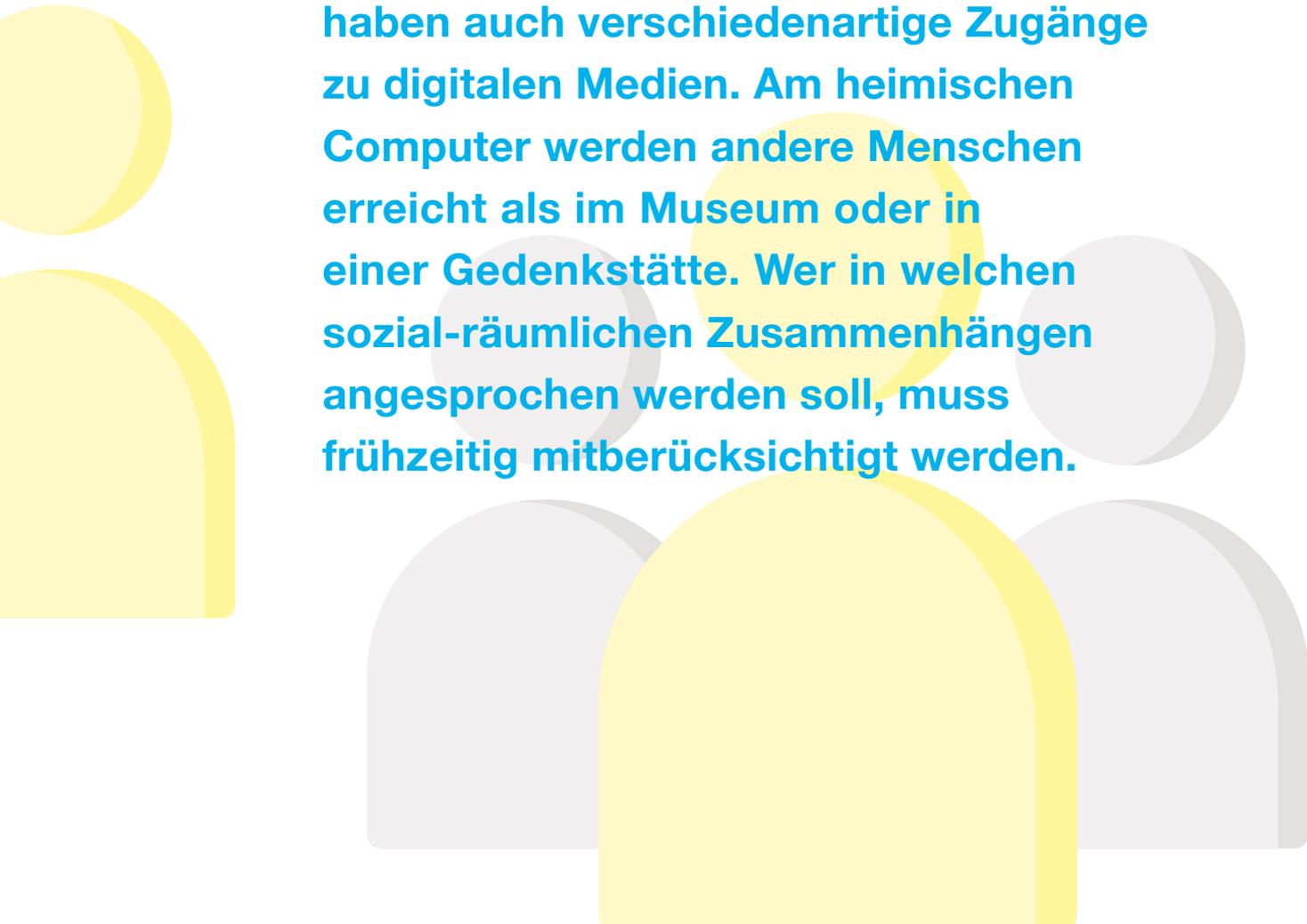
GEIKE, ANDREAS (2015):

Die Verankerung nationalsozialistischer Gewaltverbrechen im Unterricht.

Dargelegt an Hand der Rahmenlehrpläne der Länder. In: Gedenkstätten-Rundbrief, 117, S. 26–33.

02

**Welche
Zielgruppe
soll das Format
in welchem
lokalen Kontext
erreichen?**

The background features several stylized human figures. On the left, there are two yellow figures, one partially cut off. In the center and right, there are several grey figures, some overlapping. The text is centered over these figures.

Unterschiedliche Gesellschaftsgruppen haben auch verschiedenartige Zugänge zu digitalen Medien. Am heimischen Computer werden andere Menschen erreicht als im Museum oder in einer Gedenkstätte. Wer in welchen sozial-räumlichen Zusammenhängen angesprochen werden soll, muss frühzeitig mitberücksichtigt werden.

Digitale Spiele als Lern- und Vermittlungswerkzeuge

Digitale Spiele können vielfältig als Lern- und Vermittlungswerkzeug eingesetzt werden, so auch im Kontext der Erinnerungsarbeit und in der Auseinandersetzung mit den Themen und der Zeit des Nationalsozialismus. Ob und in welcher Weise während und nach dem Spiel gelernt wird, hängt von vielfältigen Faktoren ab, nicht nur dem Spiel und Genre, sondern auch von dem Alter, dem Geschlecht, dem Vorwissen usw. der Spieler*innen.

Einen wesentlichen Einfluss hat zudem der Kontext, in dem das Spiel gespielt wird. So können wir davon ausgehen, dass ein Lernspiel in der Schule weniger fasziniert als ein Spiel, das in der Freundesgruppe gespielt wird. Gleichmaßen ist aber weniger selbstverständlich davon auszugehen, dass im letzteren Fall mehr gelernt wird, auch werden teils ganz andere Dinge gelernt. Sind es in der Schule eher fachspezifische Inhalte, die im Vordergrund stehen, geht es unter Freund*innen v.a. darum, sich zugehörig zu fühlen und partizipieren zu können sowie reaktionsschneller und klüger zu sein als die anderen. Hier kommen dann auch Identitätsaspekte zum Tragen.

So wundert es nicht, dass Serious Games in der Freizeit junger Menschen seltener Zuspruch finden. Zu groß ist die Sorge, dass die Unterhaltung und der Spielspaß zu kurz

kommen. Im schulischen Kontext finden sich diese Spiele hingegen häufiger – wohl auch, da Lehrer*innen diese mediendidaktisch besser im Unterricht platzieren können. Glücklicherweise sind die Grenzen zwischen den Spielarten auch fließend; eine zu starke Didaktisierung ist letztlich auch noch keinem Medium gut bekommen. Anregungen dazu, wie digitale Spiele bei jungen Menschen ankommen, liefert der *Spieleratgeber* der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. Hier werden Spiele von jungen Menschen selbst bewertet, darüber hinaus finden sich aber auch zahlreiche pädagogische Empfehlungen für verschiedene Bildungskontexte – für Familie, Schule, und Jugendhilfe.

Es gibt auch Spiele, die die Brücke zwischen verschiedenen Bildungskontexten schlagen können, beispielsweise **Attentat 1942 (2017)**. Das Spiel beginnt im Jahr 1942 in

Prag: Reichsprotektor Reinhard Heydrich, Hitlers Statthalter in der ehemaligen Tschechoslowakei, wird von Untergrundkämpfern der tschechischen Exilregierung getötet. Ein Mann wird im Anschluss an das Attentat von der Gestapo deportiert. Seine Enkel*innen bzw. die Spieler*innen sind aufgefordert herausfinden, warum ihr Großvater deportiert wurde und was er mit der Ermordung von Heydrich zu tun hatte. Das Spiel widmet sich der Aufarbeitung eines Familienschicksals im Nazi-Regime. Das Skript basiert auf historischen Quellen und Berichten, Schauspieler*innen erzählen die Geschichten von Zeitzeug*innen. Damit funktioniert das Spiel auch ohne pädagogische Begleitung, und doch zeigt es auch Anknüpfungspunkte für den Geschichts- und Ethikunterricht auf. Tipps dafür, wie dieses und andere Spiele im Nachgang bearbeitet werden können, finden sich beispielsweise

auf den Plattformen der Bundeszentrale für Politische Bildung *Spielbar*⁵ und dem Angebot der Stiftung Digitale Spielkultur *Digitale Spielewelten*⁶ oder in der digitalen Broschüre des Zentrum polis⁷, in der Games für den Geschichtsunterricht vorgestellt werden.

Die Frage, was sich aus digitalen Spielen lernen lässt, lässt sich zudem nicht unabhängig vom Genre beantworten. Zwar sind die Spieler*innen immer gefordert, sich am Geschehen aktiv zu beteiligen und sich auf die Spielanforderungen und Aufgaben einzulassen, doch diese Aufgaben und Bewährungssituationen sind nach Genre und Spiel sehr unterschiedlich, sie fordern verschiedene Fähigkeiten und sind auch unterschiedlich schwierig. Bei der Bearbeitung von Themen im Kontext des Nationalsozialismus gilt es daher schon im Vorfeld zu überlegen, wie eine Geschichte und vom

wem die Geschichte erzählt wird. Ein Actionspiel oder Shooter wie beispielsweise **Wolfenstein: The New Order (2014)**, in dem eine gute Koordination und Reaktionsschnelligkeit im Vordergrund steht, eignet sich wohl weniger; ein Strategiespiel, in dem vor dem Hintergrund eines zu erlernenden Regelwerks Entscheidungen zu treffen sind, eröffnet da hingegen deutlich mehr (Lern-)Optionen. Hier ist zum Beispiel **Beholder (2016)** anzuführen – ein Spiel, das Spieler*innen in die Welt eines dystopisch-totalitären Staates eintauchen lässt und sie mit diversen moralischen Dilemmata konfrontiert: Als Hausmeister eines kleinen Mietshauses, der mit seiner Familie im Keller lebt, ist es die Aufgabe der spielenden Person, die Mieter*innen für den Staat auszuspionieren. Zu diesem Zweck stehen dem Hausmeister verschiedene Mittel zur Verfügung: z.B. Wohnungen zu durchsuchen oder Überwachungskameras zu installieren. Immer wieder sind die Spieler*innen aufgefordert fragwürdige Entscheidungen zu treffen. Alle Handlungen haben gravierende Konsequenzen.

Ob und wie gelernt wird, darauf nimmt darüber hinaus das Alter Einfluss. So ist es auch und insbesondere bei der Behandlung von Themen rund um den Nationalsozialismus wichtig, dass das Spiel altersgerecht ausgewählt wird und die Erzählpers-

pektive gut abzuwägen. Ein gutes Beispiel liefert die Game-Entwicklerin Elin Festoy beispielsweise in ihrem Spiel **My Child Lebensborn (2018)**, in dem sie aus der Sicht eines Adoptivelternteils erzählt, wie diese in Norwegen ein Kind aus dem Lebensborn-Projekt des nationalsozialistischen Deutschen Reichs nach dem Kriegsende des Zweiten Weltkriegs aufzieht. Die Spieler*innen müssen dem Kind hier durch seine Kindheit helfen – eine Kindheit, die durch Misstrauen, Mobbing und Benachteiligung geprägt ist. Dadurch, dass die Person, die das Spiel spielt, die Perspektive des Elternteils einnehmen kann, wird ihr ein leichter Zugang zur Geschichte eröffnet. Als Elternteil kann das spielende Kind aus der Opferrolle raustreten, Einfluss nehmen und sich selbstwirksam erleben. Und doch benötigt das Spiel **My Child Lebensborn** eine pädagogische Begleitung. Gerade Kinder und jüngere Jugendliche verfügen häufig noch über kein ausreichendes gesellschaftliches und politisches (Orientierungs-)Wissen und keine gefestigte Moral, um fiktionale Inhalte korrekt gegenüber historischen Begebenheiten abgrenzen und einordnen zu können. Mit zunehmendem Alter sind dann zwar weniger Erläuterungen notwendig, gleichwohl rücken andere Entwicklungsthemen wie die Identitätsfindung in den Vordergrund, werden

vorgegebene moralische Grenzen der Gesellschaft ausgetestet und in Frage gestellt. Hier können dann auch Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen eine besondere Aufmerksamkeit und Bedeutung erhalten. Daher gilt es auch bei der Zielgruppe Jugendlicher mit besonderer Sorgfalt vorzugehen.

Die Lernpotenziale digitaler Spiele sind bei weitem noch nicht ausge-reift. Bis heute spielen Inklusivität und Barrierefreiheit in der digitalen Spielwelt eine untergeordnete Rolle. So sollte die Barrierefreiheit im Sinne der UN-Behindertenrechts-Konvention bei der Gestaltung elektronischer Spiele zwar bereits mitgedacht werden, Barrieren existieren aber noch vielfältige: Spielgeschichten werden zu komplex erzählt, sie werden ausschließlich über einen Sinneskanal vermittelt, Aufgaben sind zu anspruchsvoll, sie enthalten visuelle oder auditive Hinweise, die nicht von allen Menschen wahrgenommen werden können usw. Die IGDA Game Accessibility Special Interest Group.⁸ hat in diesem Kontext eine Liste mit Eigenschaften entwickelt, welche die Zugänglichkeit zu elektronischen Spielen erleichtern sollen. Darüber hinaus dürfen Entwickler*innen zukünftig aber auch mehr Mut bei der Auswahl ihrer Spielcharaktere zeigen. Und auch bei der Entwicklung der Spiele und im Abbau von

Barrieren bieten sich neue Lernkontexte an. In Makerspaces werden zum Beispiel nicht nur neue Möglichkeiten zur Teilhabe an Spielwelten, sondern auch zum gemeinsamen Lernen eröffnet. Dabei ergeben sich je nach Zielgruppe neue Herausforderungen. Im Hinblick auf Lernpotenziale grundsätzlich zu beachten gilt in jedem Fall, dass bei der Entwicklung von spielbasierten Digitalformaten möglichst vielfältige Perspektiven auf den Lerngegenstand als auch vielfältige technische Zugänge zum Lerngegenstand eröffnet werden.

5 Zu finden unter:

www.spielbar.de

6 Zu finden unter:

www.digitale-spielewelten.de

7 Zu finden unter:

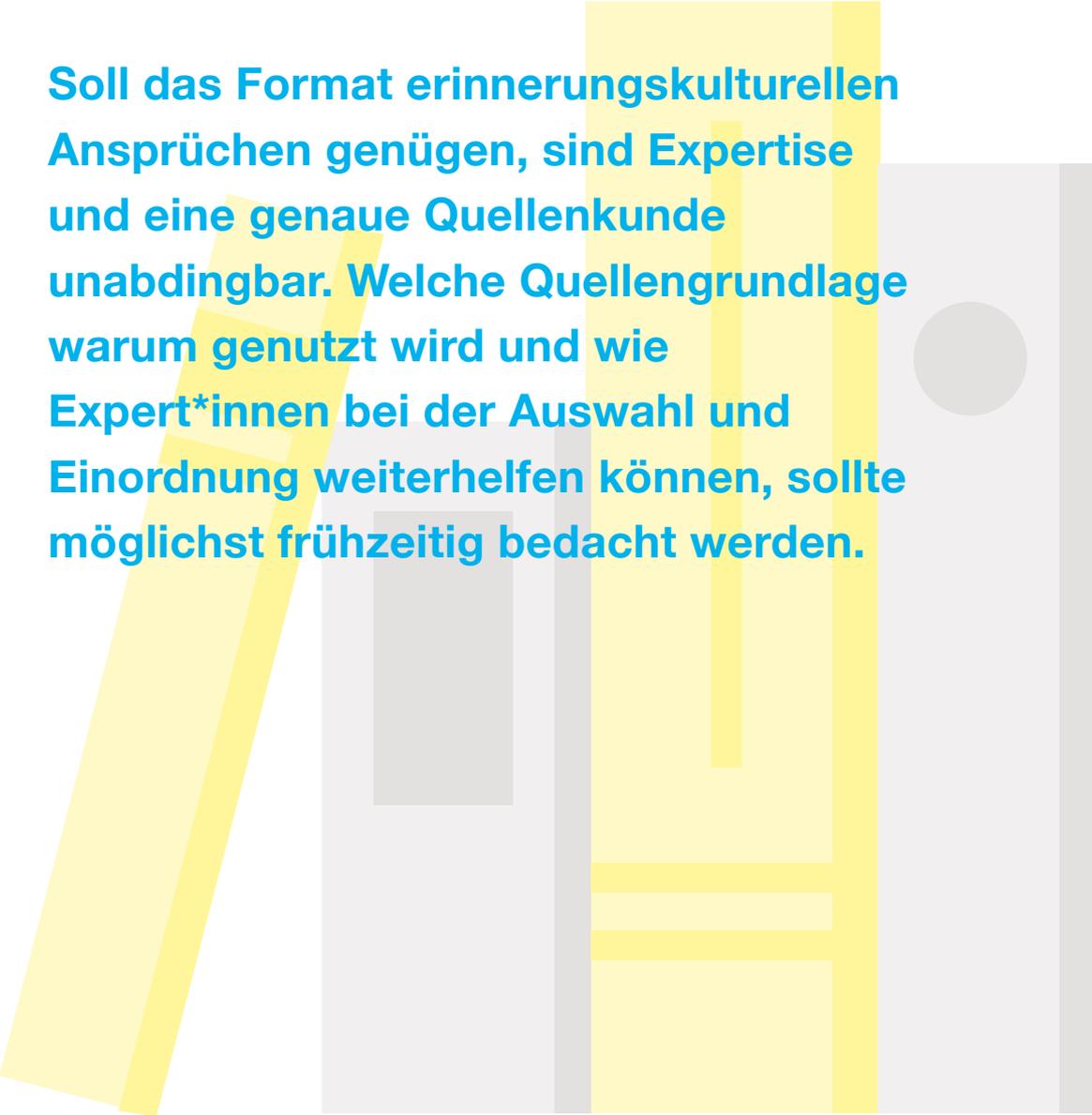
<https://www.politik-lernen.at/digitalespieleimgeschichtsunterricht>

8 Zu finden unter:

<https://igda-gasis.org/>

03

Werden historische
Quellen und
geschichts-
wissenschaftliche
Expertise sinnvoll
einbezogen?



Soll das Format erinnerungskulturellen Ansprüchen genügen, sind Expertise und eine genaue Quellenkunde unabdingbar. Welche Quellengrundlage warum genutzt wird und wie Expert*innen bei der Auswahl und Einordnung weiterhelfen können, sollte möglichst frühzeitig bedacht werden.

Digitale Spiele aus Perspektive der Geschichtswissenschaft

Digitale Spiele sind Teil der Alltagskultur von Millionen von Menschen, längst nicht mehr überwiegend von Kindern und Jugendlichen. So stieg das Durchschnittsalter der Spielenden in Deutschland in den letzten Jahren kontinuierlich an und liegt mit 37,5 Jahren weit über der Schwelle zum Erwachsenen-sein. 2020 gelten erstmals mehr Menschen zwischen 50 und 59 Jahren als Spieler*innen als Menschen zwischen 10 und 19 Jahren.⁹ Da unter den genutzten Spielen auch zahlreiche Titel sind, die sich historischen Stoffen widmen, fordern diese Titel die Vertreter*innen historischer Bildungsarbeit und von Geschichtsdidaktik und Geschichtswissenschaft heraus –

was auch auf andere Medien zutrifft. Wenn dort gegenüber dem Medium immer noch in vielen Fällen große Zurückhaltung herrscht und die Meinung weit verbreitet ist, die historischen Inhalte der Spiele seien derart reduziert, dass sie nichts mit Geschichte im wissenschaftlichen Sinn zu tun haben, dann sind dies Entwicklungen, wie sie bereits für andere populäre Medien wie Kino, Comic oder Fernsehen in den früheren Stadien ihrer Etablierung zu beobachten waren.

Diese Skepsis ist keineswegs unberechtigt, denn die Geschichtswissenschaft befasst sich primär mit der Erforschung der Vergangenheit und richtet Forschungsfragen an Quellen aus der Zeit, die sie in den Blick nimmt. Digitale Spiele der Gegenwart stammen aber zum allergrößten Teil weder aus der Zeit, die sie historisch thematisieren, noch beinhalten sie Fragestellungen, die wissenschaftlichen Forschungsfragen nahekommen. Folgerichtig lassen sich aus Spielen mit historischen Themen keine Erkenntnisse über die Vergangenheit gewinnen, und genau deswegen sehen nicht wenige Geschichtswissenschaftlerinnen und -wissenschaftler keinen Sinn darin, sich überhaupt mit ihnen zu befassen. Das ist aber aus zwei Gründen fragwürdig.

Der erste Grund liegt im Alter des digitalen Spielens. Inzwischen liegen mehr als vier Jahrzehnte digitaler Spielkultur hinter uns. Die ältesten Spiele sind inzwischen alt genug, um als Quellen für zeithistorische Alltagskulturen zu dienen, etwa zur Rezeption der Gegenwart des Kalten Krieges in den Spielen der 1980er Jahre.¹⁰ Denn wie schon zuvor andere (Massen-)Medien lassen sich auch Spiele als Spiegel ihrer Entstehungszeit verstehen. In diesem Fall ist es nicht einmal erforderlich, dass die Spiele historische Themen behandeln. Aus praktisch jedem Spielinhalt lassen sich für die Zeit, in der das Spiel auf den Markt kam, Rückschlüsse über die Vorstellungen zumindest eines Teils der Menschen der damaligen Zeit ziehen. Dies funktioniert selbst unabhängig davon, ob in den Spielen politische

Konzepte, gesellschaftliche Strukturen, Zukunftsvorstellungen oder Geschichtsbilder vorkommen.

Der zweite Grund sind eben diese ›Geschichtsbilder‹, also weit verbreitete und nicht zwingend wissenschaftlich begründete Vorstellungen von Geschichte, von vergangenem Leben und Handeln, von historischen Personen und Ereignissen. Diese zu untersuchen, in historischer wie in gegenwärtiger Perspektive, ist die Aufgabe einer der jüngeren Teildisziplinen der Geschichtswissenschaft, die meist mit dem Begriff der ›public history‹ gefasst wird. In diesem Forschungsfeld der Geschichts- und Erinnerungskultur geht es eben nicht mehr darum, Fragen an die Geschichte zu richten, sondern die Forschungsfragen darauf auszurichten, wie Geschichte im öffentlichen

Raum verhandelt wird, was Menschen für historisch halten, wie vergangenes Leben in der breiten Wahrnehmung gedeutet und verstanden wird. Weitreichende Reduktionen des jeweiligen Sachverhalts, die Historikerinnen und Historiker sonst ablehnen, werden hier zum Kern der Untersuchung. Warum wird was reduziert? Und welche Konsequenzen hat dies auf das Verständnis von Geschichte? Dabei geht es nicht um die Reduktion an sich. Reduktion erfolgt immer, auch in der Wissenschaft. Es geht um die Art, um die Intensität der Reduktion und es geht letztlich um den Unterschied zwischen dem, was wissenschaftlich als Geschichte verhandelt wird, und dem, was als populäre Geschichte angesehen werden kann.

Populäre Geschichte ist das, worüber im Kontext von Geschichte in digitalen Spielen zu sprechen ist. Popularität bedeutet Beachtung und Reichweite: Eine wissenschaftliche Publikation ist meist auf wenige hundert Exemplare beschränkt, ein Sachbuch kann schon mehrere Tausend erreichen, ein Blockbuster-Film oder ein Triple-A-Videospiel erreichen hingegen nicht selten Millionen von Menschen.

Gleichzeitig ist (Geschichts-)Wissenschaft hochgradig komplex. Sie fragt nicht danach, wie es eigentlich gewesen ist, so wie dies der Historismus des 19. Jahrhundert noch

forderte. Sie forscht nach dem ›Warum‹, nach Ursachen und Folgen, nach Hintergründen und Zusammenhängen, nach Entwicklungen, die schließlich zu dem führten, was unsere Gegenwart ausmacht. Für die meisten Menschen hingegen stellt sich Geschichte vor allem als eine Aneinanderreihung von Fakten dar, ergänzt um visuelle Vorstellungen überlieferter Bilder. Konsequenterweise bauen aktuelle Lernspiele wie die **Discovery Tour by Ubisoft: Ancient Greece (2019)** genau auf diese Muster: Faktenwissen mit groben Zusammenhängen und eine ›passende‹ visuelle Untermalung.

Aus wissenschaftlicher Sicht ist dies zu einfach, zu stark reduziert, aber es ist ein üblicher Prozess, der schon seit Mitte des 19. Jahrhunderts erfolgt und schon damals ausdrücklich durch die Geschichtswissenschaft gefördert wurde. Schon vor fast zwei Jahrhunderten popularisierten Wissenschaftler*innen ihre Forschungen für breitere Leserkreise, ganz gezielt als reine Faktensammlungen und ohne den komplizierten wissenschaftlichen Forschungsdiskurs. An dieser Grundhaltung hat sich praktisch kaum etwas geändert, so dass es kaum verwundert, dass historische Forschungen in einer breiteren Öffentlichkeit – wenn überhaupt – nur in einer stark reduzierten Form wahrgenommen werden, und zwar als Popularisierungen.

Digitale Spiele sind eine dieser Formen, die historisches Wissen aufgreifen und popularisieren. Dabei greifen sie im Regelfall sogar eher auf Wissen zurück, das bereits vorher popularisiert wurde. Anders gesagt: Gamedesigner*innen lesen zumeist selbst keine wissenschaftlichen Forschungen, sondern eher Sachbücher, die bereits popularisiertes Material beinhalten. Wenn es dann doch einmal dazu kommt, dass zeitgenössische Quellen genutzt werden, um ein Spiel zu gestalten, dann geht es oft darum, bestimmte Details visuell korrekt wiederzugeben, so etwa geographische Gegebenheiten, technische Geräte oder die Darstellung von Kämpfen. Aus Sicht der Geschichtswissenschaft sind solche Aspekte eher zweitrangig und tragen wenig zu den relevanten Forschungsfragen bei. Folglich wird die Einbindung von Historiker*innen, sofern sie tatsächlich an einer Spieleproduktion mitwirken, in den allermeisten Fällen darauf beschränkt, die Korrektheit der Fakten sicherzustellen und zu verbürgen, nicht aber aktuelle Forschungsergebnisse angemessen zu integrieren. Das offenbart die immense Diskrepanz zwischen Geschichte als Wissenschaft auf der einen und Populärkultur auf der anderen Seite. Doch muss diese Kluft überhaupt überwunden werden?

Nicht zwangsläufig, denn Spiele sollen in erster Linie unterhalten und nicht belehren. Wenn sie letzteres nebenher tun, ohne den Spielspaß zu reduzieren, dann ist dies schon ein großes Plus. Spiele müssen keine wissenschaftlichen Abhandlungen sein, aber sie dürfen durchaus ›mehr Geschichte wagen‹. Denn bislang konzentrieren sich die historischen Stoffe in Spielen nur allzu oft auf visuelle und erzählerische Komponenten. Beides sind etablierte Muster, die auch in anderen Medien wesentlich sind. Beim digitalen Spiel kommt mit dem eigentlichen Gameplay aber noch eine weitere, eine zentrale Komponente hinzu, die sich überwiegend an spielerischen Vorlieben und etablierten Genres ausrichtet und folglich kaum einmal als Trägerin historischer Sachverhalte zum Einsatz kommt. Dabei ist genau dieses Element der Punkt, der das interaktive Medium des Spiels von anderen Medien abhebt. Hier also Spielelemente auf Basis historischer Kontexte und Sachverhalte zu entwickeln, anstelle traditionelle Spielsysteme zu nutzen, wäre ein wünschenswerter Schritt, der in verschiedenen Genres dazu führen würde, historische Zusammenhänge angemessener darzustellen, so etwa die Nachbildung von politischen oder wirtschaftlichen Systemen im Bereich der Wirtschaftssimulationen oder Aufbaustrategiespiele, oder gesellschaftliche Implikationen

in Open-World-Spielen mit zahlreichen unterschiedlichen Figuren. Ein solches Experiment müsste immer noch ein Spiel sein und den Spielenden Spaß bereiten, aber es darf eben auf mehr als nur lose historische Fakten und visuelle Bildrekonstruktionen der Vergangenheit zurückgreifen. So könnte das Bild einer offeneren, multiperspektivischen und vielschichtigen Geschichte entstehen.

9 Vgl. game – Verband der deutschen Games-Branche (2020): Durchschnittsalter der deutschen Gamer steigt weiter.

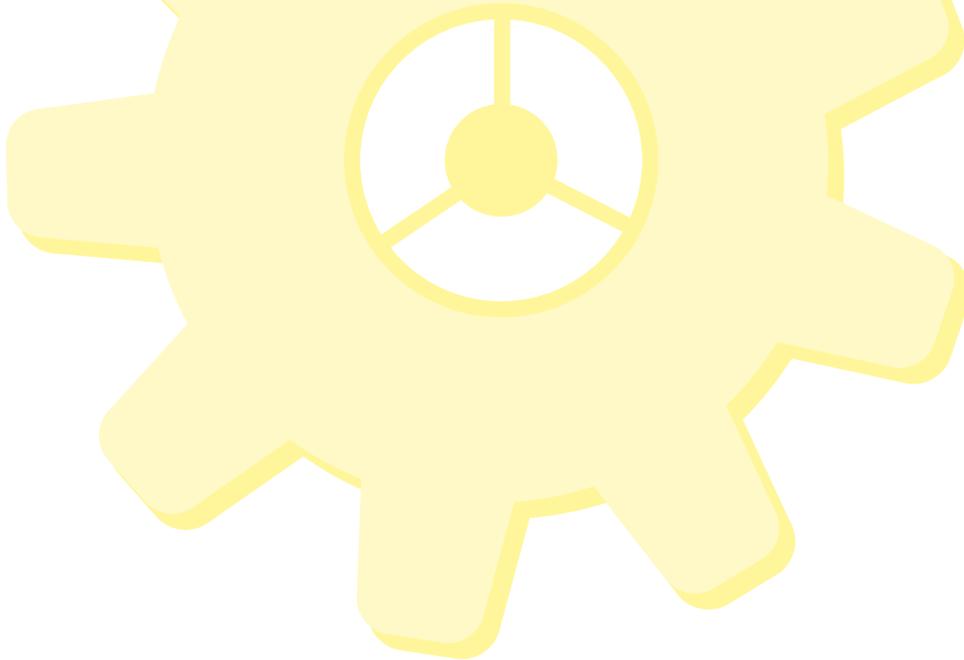
<https://www.game.de/marktdaten/durchschnittsalter-der-deutschen-gamer-steigt-weiter/>

10 Vgl. REISNER, CLEMENS (2020): Cold War Games. Der Kalte Krieg in Computerspielen (ca. 1980–1995). Böhlau.

04

**Bilden die
inhaltlichen und
spielerischen
Aspekte des
Formats positive
Synergieeffekte?**

Geschichte ist ein interessantes Setting für nahezu jeden Spielverlauf. Bezogen auf die Erinnerungskultur ist es jedoch wichtig, dass das gewählte Genre, die Regelsysteme und Spielmechaniken nicht dem erinnerungskulturellen Ziel entgegenwirken – im Idealfall ergänzen sich Inhalt und Form.



Nach welchen Regeln wollen wir spielen?

Können Spiele einen Beitrag zur Erinnerungskultur leisten? Oder sind sie vielleicht Teil dieser Kultur? Der Historiker Christoph Cornelißen beschreibt die Erinnerungskultur als einen formalen Oberbegriff für alle denkbaren Formen der bewussten Erinnerung an historische Ereignisse, Persönlichkeiten und Prozesse, »seien sie ästhetischer, politischer oder kognitiver Natur«¹¹. Diese denkbaren Formen werden durchaus in Spielen begreifbar – nicht immer historisch korrekt, aber stets als kulturelle Artefakte.

Nach dem Kulturwissenschaftler Jan Assmann geht es um die Frage, was wir nicht vergessen dürfen¹². Und mit dieser Frage kommt der Zeit des Nationalsozialismus und den Verbrechen des Holocaust in der deutschen, aber auch internationalen Erinnerungskultur eine herauszustellende Rolle zu.

Der Philosoph Theodor W. Adorno schrieb »Nach Auschwitz ein Gedicht zu schreiben, ist barbarisch«¹³. Wie soll sich das erst mit einem Spiel verhalten? Adorno erwähnte später selbst, dass sich seine Äußerung auf die heitere, unterhaltsame Lyrik in ursprünglichen Formen bezieht. Eine Lyrik, die das Grauen und unermessliche Leid dieser Zeit nicht in ihrem vollen Ausmaß und ihrer Komplexität aufbereiten kann. Nichtsdestotrotz haben einige Holocaust-Überlebende nach Jahren des Schweigens ihren persönlichen Weg gefunden, die erlebte Grausamkeit

in der Kunst zu verarbeiten, oft durch Abstraktionen, eindringliche Metaphern, Redundanzen. Sie warnen vor der Gefahr des Vergessens, der Stille, Leere und Ignoranz.

Dürfen sich digitale Spiele diesem Thema nähern? Ich denke sie müssen es. Denn sie tun es auch längst in derselben Art, wie Spiele sämtliche kulturelle Themen und Settings aufgreifen.

Der Zweite Weltkrieg ist vermutlich eines der häufigsten historischen Spielsettings. Die Entwickelnden und Spielenden sind sich in der Regel einig; Nazis sind böse. In der Logik des Spiels nichts weiter als gewöhnliche Antagonisten, die es gilt aus der Perspektive der Alliierten zu besiegen. Hierbei werden Gewinner*innen und Verlierer*innen nach den gewöhnlichen Mustern gekürt. Die Nazis, das sind die Feinde und im besten Fall auch die Verlierer des Spiels.

Thematisch greifen Spiele die verschiedensten Fragmente unserer kollektiven Erinnerungen auf und variieren diese in vielfältiger Weise. In der neueren Zeit kommt das Wechselspiel zwischen den Medien hinzu. Spiele greifen Themen aus Buchreihen wie **Herr der Ringe (1954/55)** oder **Harry Potter (1997 bis 2007)**, aus Filmreihen wie **Star Wars (ab 1977)** oder ebenfalls **Harry Potter (2001 bis 2011)** sowie aus den verschiedensten Genre-Erzählungen über Gangster, Krieg und weitere inhaltliche Schwerpunkte auf.

Zwischen all diesen aufgegriffenen Erzählungen und ihrer Transformation in ein Spiel kann durchaus eine narrative Dissonanz zwischen dem Regelsystem des Spiels und der Erzählhandlung identifiziert werden. Allerdings wird diese meistens von den Spielenden ausgehalten, da die Narrative im Spiel häufig nur ein Ausgangspunkt für ein darunter lie-

gendes Regelsystem sind und im Verlaufe des Spiels kaum mehr als eine oberflächliche Geschmacksrichtung darstellen. Genau hier beginnt die Schwierigkeit im Hinblick auf eine thematische Verarbeitung des Nationalsozialismus und des Holocaust im Besonderen.

Um sich dem Thema in einer angemessenen Weise nähern zu können, sollten die in den digitalen Spielen etablierten Regelsysteme hinterfragt werden. Das, was wir als Regelsystem akzeptieren, ist zum einen kulturell und zum anderen technologisch bedingt.

Die kulturelle Bedingtheit der Spiele lässt sich gut am Beispiel des sogenannten Trobriand-Cricket aufzeigen. 1903 führte der britische methodistische Missionar William Gillmore das englische Cricket auf den Trobriand-Inseln ein. Er hoffte, damit die Rivalitäten der Stämme zu ver-

ringern. Die Trobriand-Bewohner haben jedoch die Regeln des Cricket ihren Zwecken angepasst.

Trobriand-Cricket wurde so geändert, dass die Heimmannschaft immer der Gewinner ist, auch gibt es keine Einschränkungen hinsichtlich der Anzahl der Spieler in einem Team. Gewinner und Verlierer des Spiels werden nicht während oder durch das Spiel bestimmt, sondern stehen schon vorher fest.

Aus einer europäischen Perspektive betrachtet scheinen diese Änderungen am Regelsystem nicht geeignet den Spaß des Spiels zu erhöhen. Aus der angelsächsischen Perspektive wäre es nicht einmal mehr ein ›game‹, also ein klar regelgeleitetes Spiel. An diesem Beispiel mag deutlich werden, wie stark die Regelsysteme der Spiele in ihrer jeweiligen Kultur und Gesellschaftsstruktur verankert sind.

In Computerspielen haben sich inzwischen vielfältige Strukturen entwickelt, welche von dem großen Freiraum von Sandbox-Spielen wie **Minecraft (2011)** bis hin zu streng regulierten Games reichen. Bei den strenger geregelten Spielsystemen hat der Medienwissenschaftler Claus Pias strukturell zwischen den zeitkritischen Action-Spielen, z.B. Shooter wie **Counter-Strike (2000)**, den entscheidungskritischen Adven-

ture-Spielen, von **The Secret of Monkey Island (1990)** bis zur **Assassin's Creed**-Reihe (ab 2007), und den konfigurationskritischen Strategie-Spielen wie **Civilization** (ab 1991) oder der **Anno**-Reihe (ab 1998) unterschieden¹⁴. Diese Strukturen ließen sich nun anhand von Spielmechanismen weiter ausdifferenzieren. Dennoch wäre keiner dieser Strukturtypen geeignet, sich der Thematik der nationalsozialistischen Verbrechen zu nähern.

Warum? Diese Spiele funktionieren nur, wenn eine Lösung herbeigeführt werden kann, wenn ein Problem gelöst werden kann. Die Schwierigkeit im Begreifen des Nationalsozialismus liegt darin, dass es keine einfachen Lösungen gibt. Denn die Komplexität erfordert mehr Reflexion über die Zusammenhänge, über die Folgen eigener Handlungen, über die Verantwortung und ethische Werte, gerade in einer Zeit, in der das Böse zum Alltag wird.

Die Publizistin Hannah Arendt hat von der »Banalität des Bösen« gesprochen¹⁵. Dieses Böse hat sich durch unzählige kleine und große Vorteilsnahmen, Verrat am Nachbarn, blinden Gehorsam, stumpfes Karrierestreben, schleichend zu der bis dahin größten Tragödie der Menschheit und Menschlichkeit entwickelt.

Nun ließe sich einwenden, dass die neueren digitalen Spiele durch ihre hoch immersiven Spielwelten ein emphatischeres Erleben, ein Nachempfinden von Schicksalen ermöglichen. Schließlich hatte in den 70er Jahren die Fernsehserie **Holocaust (1978)** über die fiktive Geschichte der jüdischen Berliner Arztfamilie Weiss während der Zeit des Nationalsozialismus nicht unerheblich zu einer offeneren Diskussion über den Holocaust in der damaligen Bundesrepublik beigetragen.

Doch während die Fernsehserie in ihrer narrativen Struktur den Betrachter involviert, bleibt beim Spiel die Frage der Handlungsoptionen und ihren Entscheidungen. Leicht ist diese aus der Perspektive von Siegern. Das zeigen die vielen Spiele, in denen Nazis als Bösewichte vernichtet werden müssen. Sich auf eine solche Seite zu schlagen, benötigt keine besonderen Spielmechanismen. Man führt einen Krieg nach der vereinfachten Formel ›Gut gegen Böse‹. Die ideologischen Hintergründe, ein Verlust der Urteilsfähigkeit und der moralischen Verantwortung der Menschen in einer unterdrückten Gesellschaft können jedoch nicht auf eine so einfache Formel reduziert werden.

Auch der denkbare Abenteuerheld, der durch sein Geschick dem unbegreiflichen Schicksal der Vernichtung

entgeht, ist ein Hohn all denen gegenüber, die durch simplen Verrat, durch Ungläubigkeit dem möglichen Grauen gegenüber ihr Leben verloren haben. Aber auch das Was-wäre-wenn-Spiel, das in Form des konfigurationskritischen Strategie-Spiels andere politische Optionen zu explorieren versucht, geht am Wesentlichen vorbei. Und keines dieser Beispiele kann die Komplexität der Geschichte darstellen, die sich dem Dualismus der Gewinner und Verlierer entzieht.

Kann der Holocaust Thema eines Spiels sein? Es müsste ein offenes Spiel sein. Ein Spiel des sich Annäherns, der Detektion, das aber niemals lösbar ist. Ein Spiel, das nicht zu gewinnen ist. Ein Spiel, das unberechenbar ist. Ein Spiel, das die gewöhnlichen Mechanismen verweigert und vermutlich keinen Spaß macht. Es muss sich im Kleinen verorten, im Gewöhnlichen.

Spiele sind Handlungsräume. Sie sind Ereignismaschinen in denen wir Erfahrungen machen können und Entscheidungen treffen können ohne Konsequenzen für unser alltägliches Leben befürchten zu müssen. Der Nationalsozialismus war geprägt durch koloniales und rassistisches Denken und Handeln. Rassistisches Denken basiert auf routinisierten Schemata. Solche Schemata lassen sich identifizieren, hinterfragen,

aufdecken und durchbrechen. Hierfür geeignete Spielmechanismen zu finden, kann ein Weg sein.

11 CORNELISSEN, CHRISTOPH (2012):
Erinnerungskulturen.

In: Docupedia-Zeitgeschichte,
[https://docupedia.de/zg/
Erinnerungskulturen_Version_2.0_
Christoph_Cornelißen](https://docupedia.de/zg/Erinnerungskulturen_Version_2.0_Christoph_Cornelißen)

12 ASSMANN, JAN (1997):
Das kulturelle Gedächtnis.
C.H.Beck, S. 30.

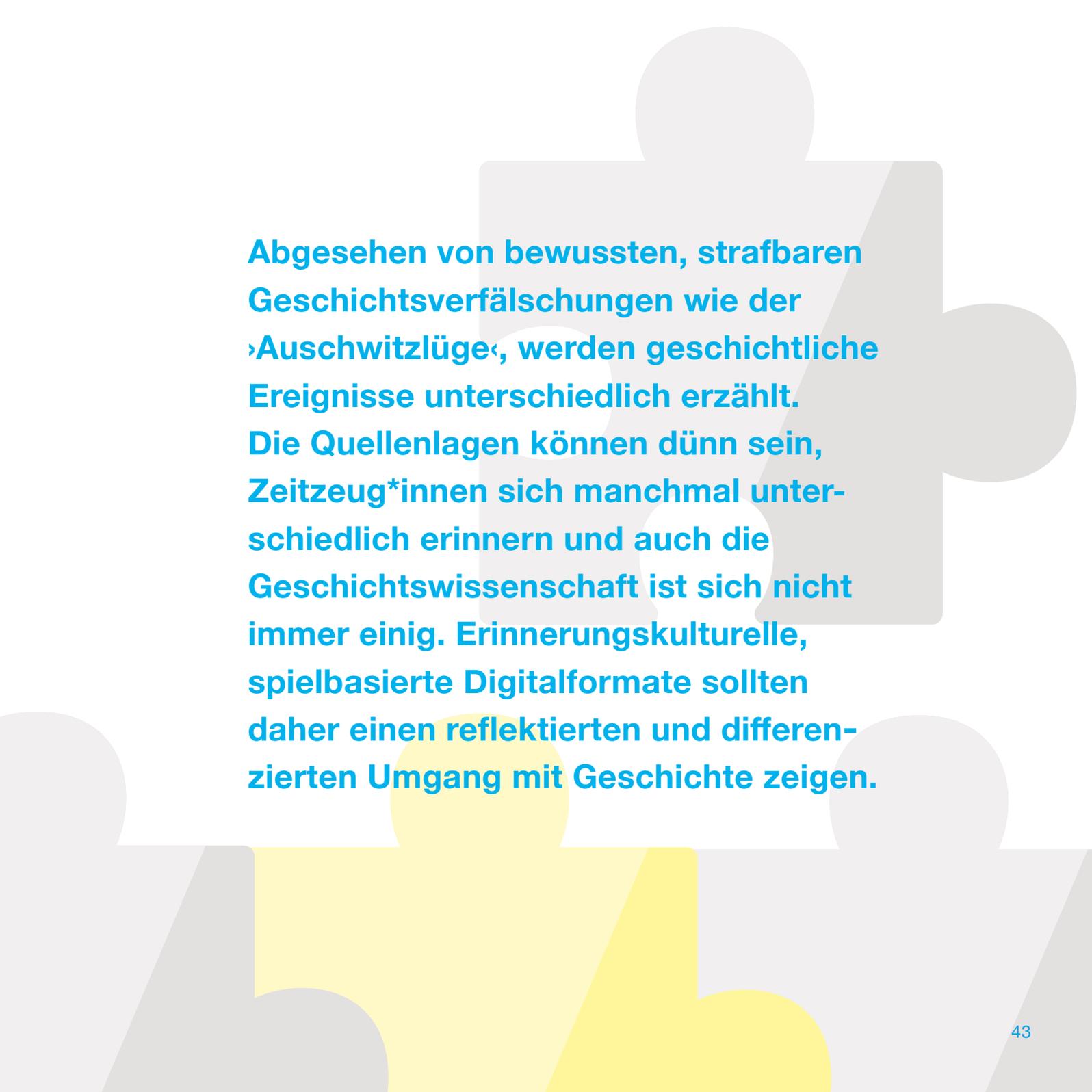
13 ADORNO, THEODOR W. (1977):
Kulturkritik und Gesellschaft.
In: Kulturkritik und Gesellschaft I. Prismen.
Ohne Leitbild. Gesammelte Schriften in
20 Bänden. Band 10. Suhrkamp, S. 30.

14 Pias, Claus (2002):
Computer Spiel Welten. Sequenzia.

**15 ARENDT, HANNAH;
MOMMSEN, HANS (2017):**
Eichmann in Jerusalem. Ein Bericht
von der Banalität des Bösen. Piper.

05

**Wie geht das
Format mit
historischen
Leerstellen,
Unschärfen und
Kontroversen um?**



Abgesehen von bewussten, strafbaren Geschichtsverfälschungen wie der ›Auschwitzlüge‹, werden geschichtliche Ereignisse unterschiedlich erzählt. Die Quellenlagen können dünn sein, Zeitzeug*innen sich manchmal unterschiedlich erinnern und auch die Geschichtswissenschaft ist sich nicht immer einig. Erinnerungskulturelle, spielbasierte Digitalformate sollten daher einen reflektierten und differenzierten Umgang mit Geschichte zeigen.

Überlegungen zum Holocaust im digitalen Spiel

Das Format digitale Spiele ist – zumindest in der öffentlichen Wahrnehmung – nicht unbedingt bekannt dafür, verantwortungsvoll mit kontroversen Fragen umzugehen. Unangenehme Themen werden vor allem von großen Spielervertrieben, den sogenannten Publishern, meist umgangen. Auf einen ersten Blick ist der Impuls nachvollziehbar: Sklaverei, Genozide, Zwangsprostitution und Kinderarbeit sind aus gutem Grund kulturelle Tabus und sollten nicht zum ›Spielspaß‹ werden. Auf den zweiten Blick stellt sich uns aber schnell ein ganz zentrales Problem: Was geschieht, wenn wir diese dunklen Passagen unserer Geschichte in digitalen Spielen konsequent ausklammern?

So können wir heute die europäische Kolonialgeschichte in mehreren hervorragenden Spielen nacherleben. Dass dafür die Ausbeutung angeblich ›unterentwickelter‹ Völker und deren Versklavung Voraussetzung waren, wird an der Stelle nicht erwähnt. Die Eroberung der ›Neuen Welt‹ wird zur nachspielbaren Erfolgsgeschichte europäischer Überlegenheit.

In den meisten Aufbausimulationen müssen wir uns keine Gedanken um die Arbeitsbedingungen unserer Arbeiter*innen machen. Entweder verstecken sie sich hinter unansehnlichen Zahlentabellen oder aber sie erscheinen uns in Form fröhlicher kleiner Figuren, die unsere Landkarten bewandern – in der Branche gerne ›Wuselfaktor‹ genannt. Das Schlimmste was ihnen dann passieren kann, ist, dass sie den Weg zur Arbeit nicht finden.

Allgemein wird in den allermeisten Strategiespielen aber auch in First-Person-Shootern die Zivilbevölkerung meist vollständig ausgeklammert. Interessanterweise übernehmen wir hier ein verbreitetes Narrativ des ausgehenden 19. Jahrhunderts, als die kriegerischen Auseinandersetzungen zwischen dem britischen Empire und dem russischen Zarenreich euphemistisch als ›The Great Game‹ bezeichnet wurden. Krieg wird zum Kräftespiel zweier mehr oder weniger ebenbürtiger Gegner. Der einzelne Soldat verschwindet hinter Zahlenkolonnen und Symbolen auf strategischen Karten. Wenn wir aktuelle Strategiespiele anschauen, hat sich da erstaunlich wenig geändert. Krieg wird zur sportlichen Herausforderung. Karten werden wie vor hundert Jahren umgefärbt, Nachschubwege gesichert, die Produktion angekurbelt. Im Hintergrund dudeln alte Märsche aus den Boxen (oder Kopfhörern)

während wir Wien, Prag, Warschau erobern. Alles schön geordnet und sauber. Die Leiden der Zivilbevölkerung bekommen wir nicht zu sehen; es ist ja alles nur ein Spiel. Das Gleiche gilt für die meisten First-Person-Shooter: Kollateralschäden werden meist erst gar nicht zugelassen. Die Bewohner*innen der Städte, durch die wir uns kämpfen, bekommen wir während Missionen meist gar nicht erst zu sehen.

Das Argument scheint nicht von der Hand zu weisen: Es ist ja nur ein Spiel, ein So-tun-als-ob. Wenn wir ›End turn‹ drücken oder den virtuellen Abzug betätigen, stirbt niemand wirklich. Das Gleiche gilt ja auch für Schach oder Risiko. Das Argument mag auf den ersten Blick elegant wirken, aber es überzeugt nicht: Erstens handelt es sich bei den letztgenannten Spielen um weitaus stärkere Abstraktionen einer spielerischen Realität, die im Gegensatz

zu vielen digitalen Spielen keinen Anspruch auf Authentizität stellen. Zweitens wird durch diese konkreten Brettspiele nicht die Würde von Menschen bestimmter Herkunft oder religiöser Überzeugung verletzt. Stellen wir uns dazu vor, dass wir gemeinsam mit einem Freund oder einer Freundin diese Spiele spielen, der oder die Verwandte im Holocaust verloren hat. Drittens lässt sich die strenge Trennung zwischen Realwelt und Spielwelt aus wissenschaftlicher Perspektive nicht wirklich halten. Zwar sind wir uns immer dessen bewusst, dass unser Handeln im Spiel keine Konsequenzen haben sollte, wir bleiben aber dieselben Menschen. Die Erfahrungen, die wir im Spiel gemacht haben, verlieren wir nicht mit Beenden des Spiels.

Ein Problem haben wir potenziell immer dann, wenn digitale Spiele einen hohen Grad an Authentizität

für sich beanspruchen, diese sich aber auf die korrekte Darstellung von Waffen und Uniformen beschränkt. Dann müssen sich Spieleentwickler*innen die Frage gefallen lassen, warum sie manche Aspekte so historisch akkurat wie möglich darstellen wollen, andere wiederum gar nicht. Warum ist es notwendig, Waffen möglichst realistisch zu modellieren, nicht aber den Alltag der Menschen? Vor allem, wenn dann auf die Zeitgeschichte wie insbesondere den Zweite Weltkrieg zurückgegriffen wird, stellt sich zudem die noch schwerwiegendere Frage, ob eine ›gesäuberte‹ Darstellung nicht auch Gefahr läuft, unethisch zu sein.

Bleiben wir beim Zweiten Weltkrieg: Was geschieht, wenn wir die menschenverachtende Ideologie des NS-Regimes samt seiner Insignien einfach weglassen, wenn wir den industriellen Massenmord an über sechs Millionen Menschen einfach ausblenden? Das Deutsche Reich wird dann eine beliebige spielbare Fraktion. Wir wissen zwar implizit, dass wir in Mehrspieler-Arenen oder Strategiespielen die ›Bösen‹ spielen – das macht sicherlich auch ein wenig den Reiz des Ganzen aus – ohne aber, dass uns klar wird, warum das NS-Regime wirklich böse ist. Es wird zu einer sinnentleerten Karikatur des Bösen, hier dem Imperium aus **Star Wars (1977)**

oder Sauron und seine Schergen aus den **Herr der Ringe**-Romanen (1954/55) vergleichbar.

Der Unterschied ist aber, dass der Zweite Weltkrieg in seinen Auswirkungen zum Bestandteil unserer Identität geworden ist. ›Nie wieder‹ ist eine der zentralen politischen Maximen unserer Nachkriegsgesellschaften. Deshalb ist es so wichtig, dass wir uns erinnern. Deshalb ist es wichtig, dass es Bücher, Filme und auch digitale Spiele zum Zweiten Weltkrieg gibt, weil wir eben nicht vergessen dürfen, was geschehen ist. Insofern sollten wir digitale Spiele zum Zweiten Weltkrieg weniger als Gefahr und mehr als Chance sehen. Im Spielfilm galt auch lange ein ›Bilderverbot‹; der Holocaust durfte nicht dargestellt werden, weil es unvorstellbar war, das Grauen in Form eines Unterhaltungsfilms zu sehen. Dann zeigten Filme wie **Schindlers Liste (1993)**, **Das Leben ist Schön (1997)** und **Der Pianist (2002)**, dass es Wege gibt, die Verbrechen des NS-Regimes in Spielfilmen verantwortungsvoll erfahrbar zu machen. Deshalb spricht vieles dafür, dass das auch in digitalen Spielen möglich sein wird. Naturgemäß darf der Holocaust nie zur Spielmechanik verkommen, er darf aber auch nicht länger konsequent verschwiegen werden.

Es muss – wie im Film – Wege geben, die Verbrechen des NS-Regimes anzusprechen, die Spieler*innen auf diese hinzuweisen, ohne das Spiel an sich zu zerstören. Die Entwickler*inne der **Medal of Honor-Reihe (ab 1999)** hatten anfangs angeblich extreme Zweifel, ob sich der Zweite Weltkrieg als Setting für Shooter eigne, weil es zu düster wäre und die Spieler*innen deswegen abschrecken würde. Bekanntlich war das Gegenteil der Fall. Was außerdem Mut macht, ist, dass sich gerade die Anzeichen häufen, dass auch Spieleentwickler*innen sich vermehrt dieser Frage annehmen. Während vor einem Jahrzehnt ambitionierte Versuche wie das kleine Indie-Spiel **Imagination Is The Only Escape (unveröffentlicht)** noch aufgrund der befürchteten Kontroversen scheiterten, zeigten zuletzt zum Beispiel die Entwickler*innen von **Call of Duty: WWII (2018)** erste Bemühungen, die ›dunklen Seiten der Geschichte‹ zumindest andeutungsweise anzusprechen. Es blieb vorerst bei einem Foto eines KZ-Häftlings mit Judenstern im Abspann und der Darstellung eines Lagers für Kriegsgefangene. Es ist aber ermutigend zu sehen, dass die Impulse, das Unvorstellbare nicht länger auszulassen, nicht von außen, also von der Wissenschaft und Politik oktroyiert werden müssen. Sie finden von selbst einen Weg in die Spiele. Das zeigten **Wolfenstein:**

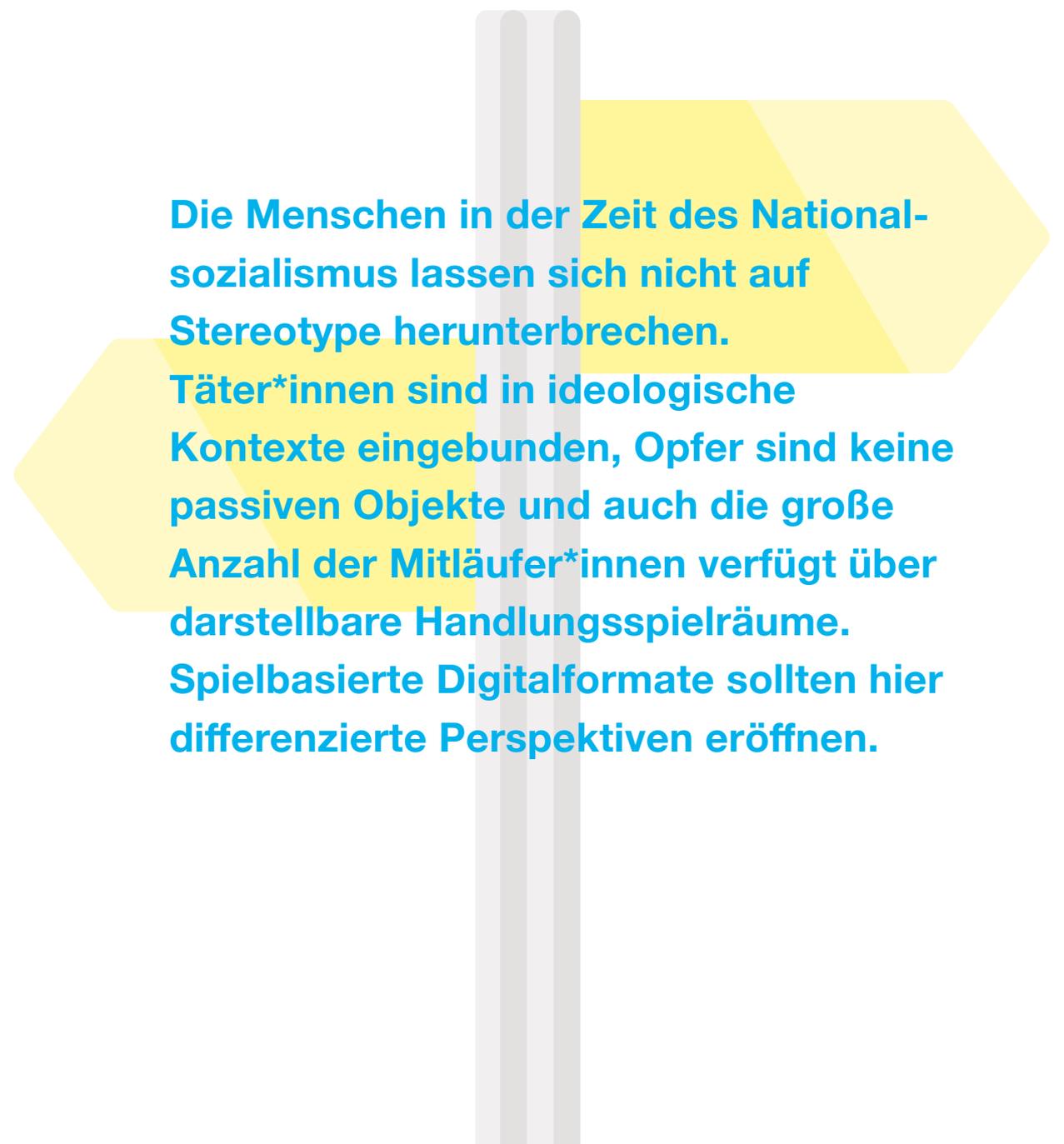
The New Order (2014) und – in der unzensurierten Originalversion – **Wolfenstein II: The New Colossus (2017)** oder aber das japanische Strategiespiel **Valykria Chronicles (2008)**. Hier wurde in einem fiktionalen und fantastisch überzeichneten Setting ganz direkt der rassistisch motivierte Massenmord an Millionen von Menschen angesprochen. Es gibt also Wege, die Verbrechen des NS-Regimes in Spielen darzustellen.

Abschließend hilft uns vielleicht auch ein Blick auf die Computerspielgeschichte, um zu sehen, dass es ganz normal ist, wenn sich ein Medium weiterentwickelt und neue Wege der Darstellung findet. Noch in den 1980er Jahren prangten regelmäßig die Konterfeis von deutschen Generälen wie Rommel und Guderian auf den Spielecovers. In den Handbüchern wurde der Krieg als heldenhafter Wettstreit edelmütiger Offiziere auf beiden Seiten dargestellt. Allein das schon ist heute nicht mehr vorstellbar. Hier zeigt sich bereits der langsame, aber beständige Wandel in der Darstellung des Krieges. Nichts spricht also dagegen, dass digitale Spiele in Zukunft neue Wege finden, um nicht länger die dunklen Seiten unserer Geschichte auszusparen.



06

**Repräsentiert
das Format die
verschiedenen
und ambivalenten
Perspektiven
historischer
Akteure?**



Die Menschen in der Zeit des Nationalsozialismus lassen sich nicht auf Stereotype herunterbrechen.

Täter*innen sind in ideologische Kontexte eingebunden, Opfer sind keine passiven Objekte und auch die große Anzahl der Mitläufer*innen verfügt über darstellbare Handlungsspielräume. Spielbasierte Digitalformate sollten hier differenzierte Perspektiven eröffnen.

Problemfelder der Erinnerungskultur

Zu Beginn des Jahres 2020 erschienen zwei Bücher, deren Titel und Leitthese kaum gegensätzlicher sein könnten: im Februar Kollektive Unschuld des Politikwissenschaftlers Samuel Salzborn, wenige Wochen später Von den Deutschen lernen der Philosophin Susan Neiman, eine Übersetzung der im August 2019 erschienenen amerikanischen Originalausgabe Learning from the Germans. Während Salzborn die Redeweise einer »Erfolgsgeschichte« der deutschen Auseinandersetzung mit dem Nationalsozialismus zum Mythos und den Aufstieg von Rechtspopulismus sowie Rechtsextremismus als Folge einer bis heute verdrängten Schuld an der Shoah erklärt, sieht Neiman in der erfolgreichen west- wie ostdeutschen Aufarbeitung der NS-Vergangenheit ein Vorbild für die

bislang ausgebliebene kritische Auseinandersetzung mit dem Rassismus in den Vereinigten Staaten.



Beide Thesen überspitzen, was des genaueren Hinsehens und abgewogener Urteile bedürfte. Es sind jedoch bewusst provozierende Beiträge, die zeigen, dass die Beschäftigung mit dem Nationalsozialismus, seinen Verbrechen und deren Folgen nach wie vor ein Feld ist, das von einer beträchtlichen Reizbarkeit und starken Affekten geprägt ist. Bereits Theodor W. Adorno hatte in seinem wegweisenden Beitrag »Was bedeutet: Aufarbeitung der Vergangenheit« (1959) davon gesprochen, dass es im deutschen »Verhältnis zur Vergangenheit viel Neurotisches« gebe: »Gesten der Verteidigung«, »heftige Affekte«, »Mangel an Affekt«, »Verdrängung des Gewußten«.

Viel davon ist geblieben, obwohl sechs Jahrzehnte später die erinnerungskulturellen und geschichtspolitischen Kontroversen vor allem der 1980er und 1990er Jahre abgeflaut sind. Auch die über Jahre hinweg

hochkontroverse Frage, wie sich die Erinnerung an den Nationalsozialismus zur Aufarbeitung der sozialistischen Herrschaft verhält, hat an Schärfe verloren. Im Gegensatz zu den Bestrebungen der konservativen nationalen Geschichtspolitik der 1980er Jahre ist die Verpflichtung, sich der Opfer der Shoah zu erinnern, zum identitätsbildenden Teil der bundesrepublikanischen Staatsräson geworden. Neben einer vielfältigen und breiten Präsenz in Bildung, Medien und Kultur erinnern Hunderte von Gedenkstätten in der Bundesrepublik sowohl an die Verbrechen des Nationalsozialismus als auch an die Herrschaft der SED in der ehemaligen DDR.

Nach dieser weitgehend erfolgten Institutionalisierung ist Anfang der 2000er Jahre genau diese zum Gegenstand einer Kritik geworden, die Aleida Assmann 2013 als ein »neues Unbehagen an der Erinne-

rungskultur« resümiert hat. Es richtet sich gegen eine Ritualisierung und Routinisierung des Erinnerns, ein Übermaß an Opferidentifikation in einer »opferzentrierten Erinnerungskultur« und ein Defizit im Bereich der kritischen Auseinandersetzung mit den Deutschen als Täter*innen. Ein gemeinsamer Punkt der Kritik ist die Annahme eines zu stiftenden »kollektiven Gedächtnisses«: Im Zuge der Institutionalisierung, zahlreicher politischer Bekenntnisse und der zunehmenden staatlichen Beteiligung an der Erinnerungskultur ist die lange proklamierte »negative Identität« in eine Form der positiven nationalen Sinnstiftung übergegangen. Eine solche zukunftsorientierte Zurichtung des Erinnerns auf die demokratische Bewusstseinsbildung unter staatlichen Bildungsprämissen ist in den vergangenen Jahren vielfach auch im Sinne einer Verteidigung der demokratischen, partizipatorischen, dezentralen, zivilgesell-

schaftlichen und ebenso divers wie kontrovers ausgerichteten Dimension der Erinnerungsarbeit kritisiert worden.

Hinzu kommen weitere Diskussionspunkte, die bereits den gesamten Institutionalisierungsprozess begleitet haben: der wachsende zeitliche Abstand zur NS-Zeit und ihre damit einhergehende Historisierung; das Schwinden der Zeitzeugen und der zeitgleiche Generationswechsel in den Gedenkstätten; der Abschied von der ›deutschen Nation‹ und ihrer ›Schuld‹ als Leitreferenz der Erinnerungskultur im Zeichen einer immer herkunftsheterogeneren Gesellschaft; die Pluralisierung, Diversifizierung und Individualisierung des Erinnerns – etwa unter den Stichworten ›conflictive‹ und ›multidirectional memories‹; einerseits postnational-kosmopolitische, andererseits an vielen Orten zunehmend nationalistische Ausprägungen von Erinnerungskulturen; die Veränderung von Bedingungen und Praktiken des Erinnerns insbesondere im digitalen Zeitalter im Verbund mit einer vielleicht fundamentalen Erosion der Möglichkeit einer kollektiven Gedächtnisprägung überhaupt.

So sehen sich die Akteurinnen und Akteure der Erinnerungsarbeit – hier bezogen auf die NS-Verbrechen – einer ganzen Reihe von Fragen gegenüber: Wie kann eine Erinnerung

an die Opfer, die lange Zeit und in hohem Maße durch den Bezug auf die mangelnde Aufarbeitung der NS-Zeit und die damit verbundenen Schwächen der bundesrepublikanischen Demokratie gerahmt war, in eine Gesellschaft übertragen werden, die keinen unmittelbaren, ›kommunikativen‹ Bezug mehr dazu hat und vor allem kulturell immer diverser geworden ist? Inwieweit haben Institutionen der (staatlich alimentierten) Erinnerungskultur (noch) einen gesellschaftspolitischen, kritisch-reflexiven Auftrag, wie ihn viele Überlebende neben der Aufgabe des Trauerns besonders mit den Gedenkstätten verbunden haben? Wie können Bildungsformate entwickelt werden, die einerseits den besonderen Pietätsmerkmalen von Orten und Gegenständen der NS-Verbrechen gerecht werden, andererseits aber auch neue mediale Möglichkeiten nutzen und sich verändernde Kommunikationsformen im Zeitalter der sozialen Medien berücksichtigen? Können vor allem Jugendliche auf den Ebenen des Wissens, der Emotion und der Reflexion so angesprochen werden, dass Bildungsimpulse freigesetzt werden, obwohl die Skepsis gegenüber der Erinnerungskultur als einer staatlich getragenen und hegemonialen Norm wächst?

Diese nicht zuletzt in den Institutionen der Erinnerungskultur selbst kontrovers diskutierten Fragen sind in den letzten Jahren durch eine weit grundsätzlichere Herausforderung überlagert worden: die parallele Ausbreitung der extremen, populistischen und neuen Rechten sowie ihre parlamentarischen Erfolge. Damit geht die politische Instrumentalisierung eines geschichtspolitischen Revisionismus einher, der nicht nur die zentrale Stellung der Erinnerung an die Shoah und das post-nationale Geschichtsbewusstsein in Frage stellt, sondern damit zugleich die demokratische und liberale Kultur der Bundesrepublik. Rechtspopulisten und ›neue Rechte‹ berufen sich in ihrem Revisionismus gezielt auf Positionen, wie sie bis weit in die 1990er Jahre mit großer Zustimmung von der ›bürgerlichen Mitte‹ geäußert worden und dort weiterhin anschlussfähig sind.

Die »Erfolgsgeschichte« der Erinnerungskultur soll rückgängig gemacht werden. Gerade in dieser Situation muss es die Aufgabe von Institutionen der demokratischen Erinnerungskultur sein, nicht nur Verlässlichkeit – etwa im Sinne der Sicherung historischer Korrektheit – zu schaffen, sondern auch Räume einer konstruktiven, partizipatorischen und bürgerschaftlich getragenen Weiterentwicklung des Erin-

nerns zu öffnen, zu fördern und zuzulassen. Sie sollten vor allem die Grundannahme einer neonationalistischen, rechtsradikalen Politik und ihrer Geschichtsbilder, Menschen in ethnisch, moralisch oder anderweitig konformen Ordnungen identisch machen zu wollen, im Licht der kollektiv begangenen Verbrechen historisieren, sie kritisch reflektieren und für die Freiheit des Nicht-Identischen plädieren.

Weiterführende Literatur

ASSMANN, ALEIDA (2013):
Das neue Unbehagen an der Erinnerungskultur. Eine Intervention. C.H.Beck.

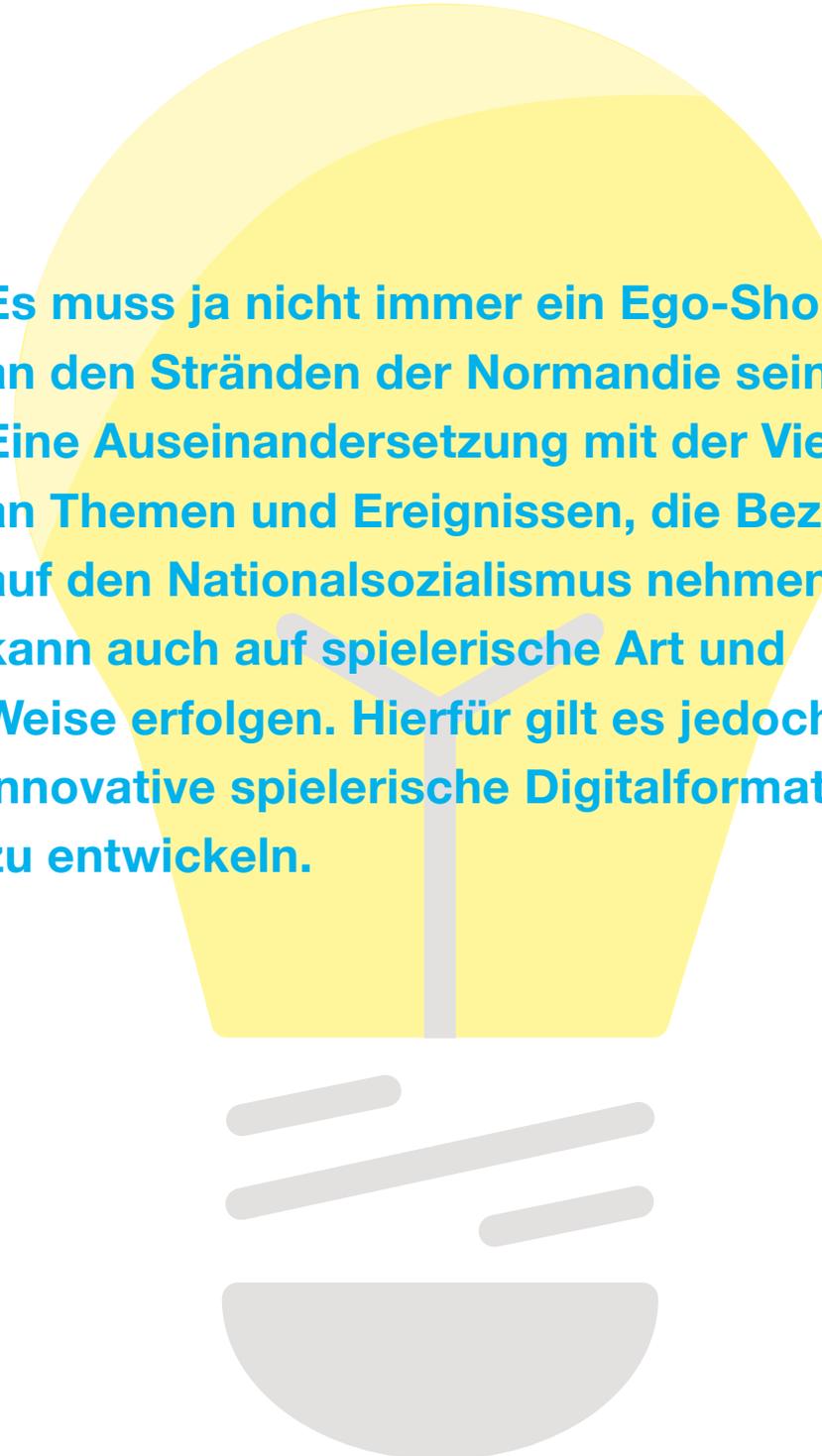
KNOCH, HABBO (2020):
Geschichte in Gedenkstätten. UTB.

NEIMAN, SUSAN (2020):
Von den Deutschen lernen.
Wie Gesellschaften mit dem Bösen in ihrer Geschichte umgehen können.
Hanser Berlin.

SALZBORN, SAMUEL (2020):
Kollektive Unschuld. Die Abwehr der Shoah im deutschen Erinnern.
Hentrich & Hentrich.

07

**Verfolgt das
Format originelle
Ideen und
innovative
Strategien
der Vermittlung?**



Es muss ja nicht immer ein Ego-Shooter an den Stränden der Normandie sein. Eine Auseinandersetzung mit der Vielfalt an Themen und Ereignissen, die Bezug auf den Nationalsozialismus nehmen, kann auch auf spielerische Art und Weise erfolgen. Hierfür gilt es jedoch innovative spielerische Digitalformate zu entwickeln.

Digitale Spiele als neuer Zugang zur Zeit des Nationalsozialismus

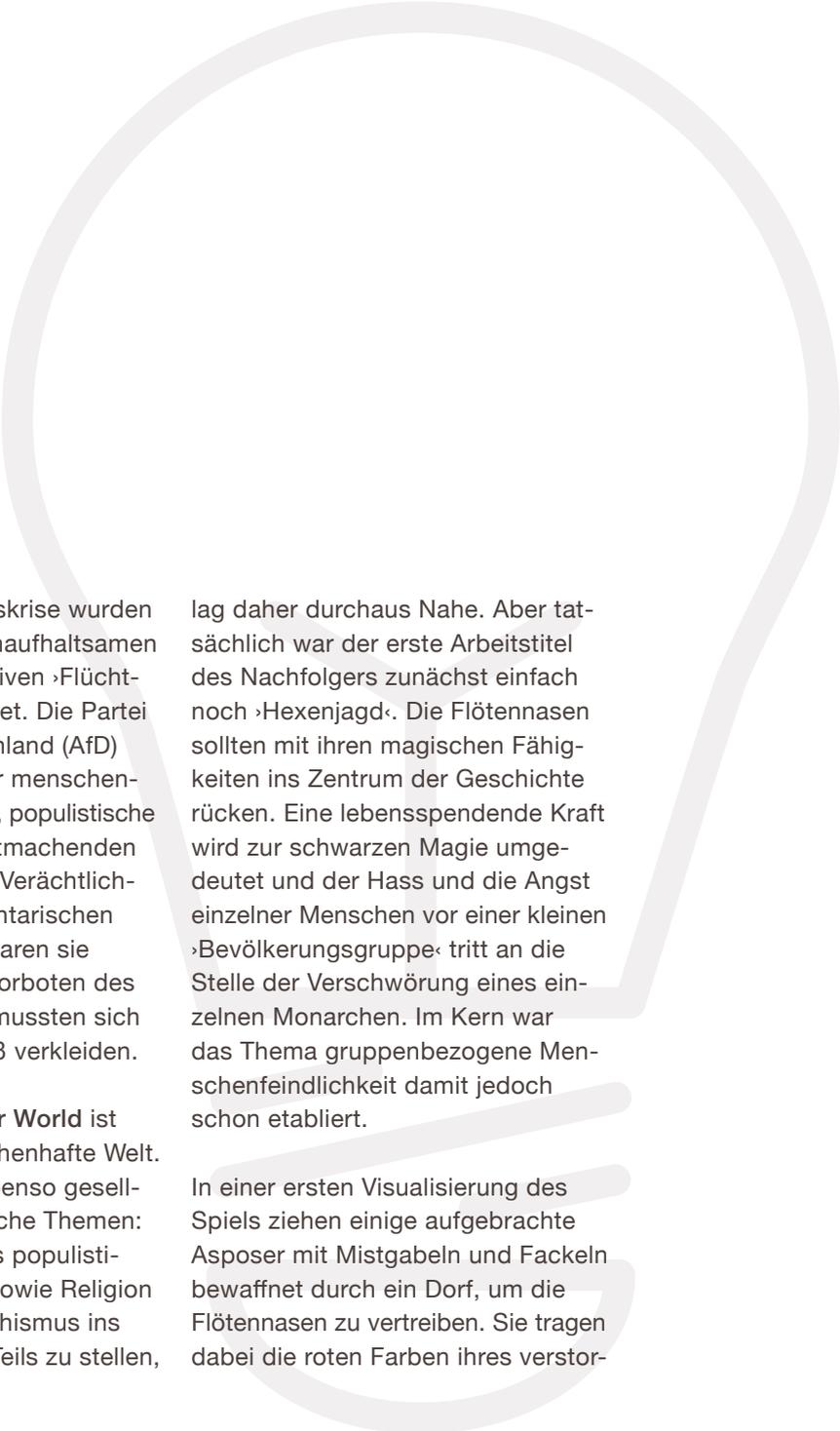
»Heil Conroy!«, sagt eine Figur aus dem Computerspiel *The Inner World 2: Der letzte Windmönch* (2017), die den Spielenden bei der Erkundung der Welt auf einer Straße begegnet. Und mir, als Spielentwickler, läuft dabei immer noch ein kalter Schauer über den Rücken.

Das Spiel gehört dem Genre der Adventures an. Man erkundet eine Spielwelt, kann mit ihren Bewohner*innen reden, Objekte nehmen und schreitet durch das Lösen von Rätseln in der Geschichte voran. Das Medium Spiel bietet hier die einmalige Chance, die Rolle einer Figur zu übernehmen und nicht einfach nur zuzuschauen.

Und doch muss man manchmal genau das: Machtlos zuschauen. Denn unsere Hauptfigur Robert gehört zu den sogenannten Flötennasen, die in der Fantasiewelt Asposien verachtet und verfolgt werden. Dabei bringen die Flötennasen auf magische Weise die Atemluft in die Welt und halten sie so am Leben. Doch die anderen Bewohner*innen sehen nur dunkle »Hexer«, die den Monarchen Conroy getötet haben

sollen. Conroy wird zum Märtyrer verklärt und es bildet sich eine Volksbewegung, mit dem einfachen Kramhändler Emil an ihrer Spitze, die die Flötennasen umbringen will. Die Asposier lassen sich von Angst und Hass leiten. Dieses Motiv kennen wir vielfach aus der Weltgeschichte und insbesondere als Deutsche natürlich aus der Zeit des Nationalsozialismus.

Die Idee zu *The Inner World 2* entstand unter dem akuten Eindruck der sogenannten »Flüchtlingskrise« im Jahr 2015. Der Vorgänger, *The Inner World* (2013), endete damit, dass der Protagonist Robert seine Familie wiedergewann und der autoritäre Herrscher Conroy gestürzt wurde. Ein Happy End also. Wie lässt sich die Geschichte von hier aus weitererzählen?



Auch in der Flüchtlingskrise wurden Schutzsuchende zu unaufhaltsamen und geradezu aggressiven ›Flüchtlingswellen‹ umgedeutet. Die Partei Alternative für Deutschland (AfD) nutzte die Situation für menschenverachtende Aussagen, populistische Erklärmuster mit angstmachenden Feindbildern und eine Verächtlichmachung der parlamentarischen Demokratie. Und da waren sie plötzlich wieder: Die Vorboten des Faschismus. Und sie mussten sich nicht einmal mehr groß verkleiden.

Die Welt von **The Inner World** ist eine humorvolle, märchenhafte Welt. Doch sie behandelt ebenso gesellschaftliche und politische Themen: Machtmissbrauch, das populistische Spiel mit Angst sowie Religion und Glaube. Den Faschismus ins Zentrum des zweiten Teils zu stellen,

lag daher durchaus Nahe. Aber tatsächlich war der erste Arbeitstitel des Nachfolgers zunächst einfach noch ›Hexenjagd‹. Die Flötennasen sollten mit ihren magischen Fähigkeiten ins Zentrum der Geschichte rücken. Eine lebensspendende Kraft wird zur schwarzen Magie umgedeutet und der Hass und die Angst einzelner Menschen vor einer kleinen ›Bevölkerungsgruppe‹ tritt an die Stelle der Verschwörung eines einzelnen Monarchen. Im Kern war das Thema gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit damit jedoch schon etabliert.

In einer ersten Visualisierung des Spiels ziehen einige aufgebrachte Asposer mit Mistgabeln und Fackeln bewaffnet durch ein Dorf, um die Flötennasen zu vertreiben. Sie tragen dabei die roten Farben ihres verstor-

benen Märtyrers und das Symbol von Conroy, eine weiße, brezelförmige Brosche. Im Halbschatten stehen Robert und weitere Flötennasen, mit einem Baby auf dem Arm, in zerrissener Kleidung und voller Angst im Blick. Diese Darstellung entstand wie von allein: Plötzlich waren wir visuell nicht mehr bei der Hexenverfolgung, sondern in der Zeit des Nationalsozialismus angelangt. Wir zögerten zunächst. Der Vorgänger **The Inner World 1** gewann unter anderem in der Kategorie *Bestes Familienspiel* beim Deutschen Entwicklerpreis 2013 und ist ab 6 Jahren freigegeben. Kann so ein Thema etwas für Kinder sein? Würden wir es verharmlosen? Doch wir ließen den Gedanken zu, entschieden uns dafür, das Risiko einzugehen und diesen Weg konsequent weiter zu verfolgen.

Im Verlauf der Geschichte von **The Inner World 2** beleuchten wir verschiedene Aspekte einer Gesellschaft, die hasst. Und stellen dabei Absurditäten und auch Abgründe heraus. In vielen Punkten machen wir Anspielungen auf das Regime der Nationalsozialisten, ohne dabei zu konkret auf die Historie zu verweisen: Die Brezel-Symbolik (schwarze Brezel im weißen Kreis vor rotem Grund) taucht überall in der Welt in Form von Fahnen, Kleidung und Ansteckern auf. Schirmmützen und hohe schwarze Stiefel

verweisen ebenfalls auf die NS-Zeit. Ebenso wie ›Flötennasen-Verboten-Schilder. Systemfeinde sitzen hier im Gefängnis, oder berichten von ihrer Flucht. Andere verraten Freunde, um Verwandte zu schützen. Viele Flötennasen wurden bereits in einen tiefen Brunnen geworfen, oder es steht ihnen unmittelbar bevor. Ein Asposer glaubt alles, was in der Zeitung mit den großen Bildern steht. Es gibt den hasserfüllten Eiferer, die intellektuelle Karriere-Persönlichkeit, den Mitläufer und auch den Widerständler. Man muss mit all diesen Figuren interagieren, um weiterzukommen und seine eigene Haut und die der anderen Flötennasen zu retten. Doch nicht nur die Figuren mit ihren Geschichten und der Grafikstil erzählen diese Welt. Auch Teile der Logikrätsel spielen immer wieder mit dem Thema des Faschismus: Einmal muss man eine goldene Galionsfigur des alten Königs Conroy von einer Gondel entfernen, damit diese wieder fahrbereit wird. Ein anderes Mal nutzt man die absolute Befehlshörigkeit von Wachen, damit man zwischen ihre stramm aufgerichteten Lanzen etwas spannen kann. Und während man verhört wird, kann der fanatische Emil immer wieder durch die Konfrontation mit Fakten zur Weißglut gebracht werden. Er schlägt dabei so lange auf den Tisch, bis ihm die Büste seines eigenen Konterfeits

auf den Kopf fällt. In einer anderen Szene wiederum rettet man die eigene Spielfigur, enttarnt dabei aber unabsichtlich eine verdeckt reisende Flötennase, die dann auch sofort abtransportiert wird.

Am Ende geht es in **The Inner World 2** vor allem darum, Empathie zu schaffen; durch die Augen einer anderen Person zu blicken, die als andersartig und nicht gleichwertig eingestuft wird. Dieser Zugang ermöglicht erst den Perspektivwechsel und den Blick auf das große Ganze: Was macht so eine Situation mit den Verfolgten und den anderen Menschen der Gesellschaft? Wie kann es überhaupt zu so einer Situation kommen? Die Spielenden, als Robert, sind von Anfang an auf der Flucht und unsere Möglichkeiten sind begrenzt. Das spürt man in einem interaktiven Medium ganz besonders. Die Hauptfigur muss über weite Teile des Spiels ihre Identität verschleiern und einen ›Nasenschoner‹ tragen, um nicht als Flötennase erkannt zu werden.

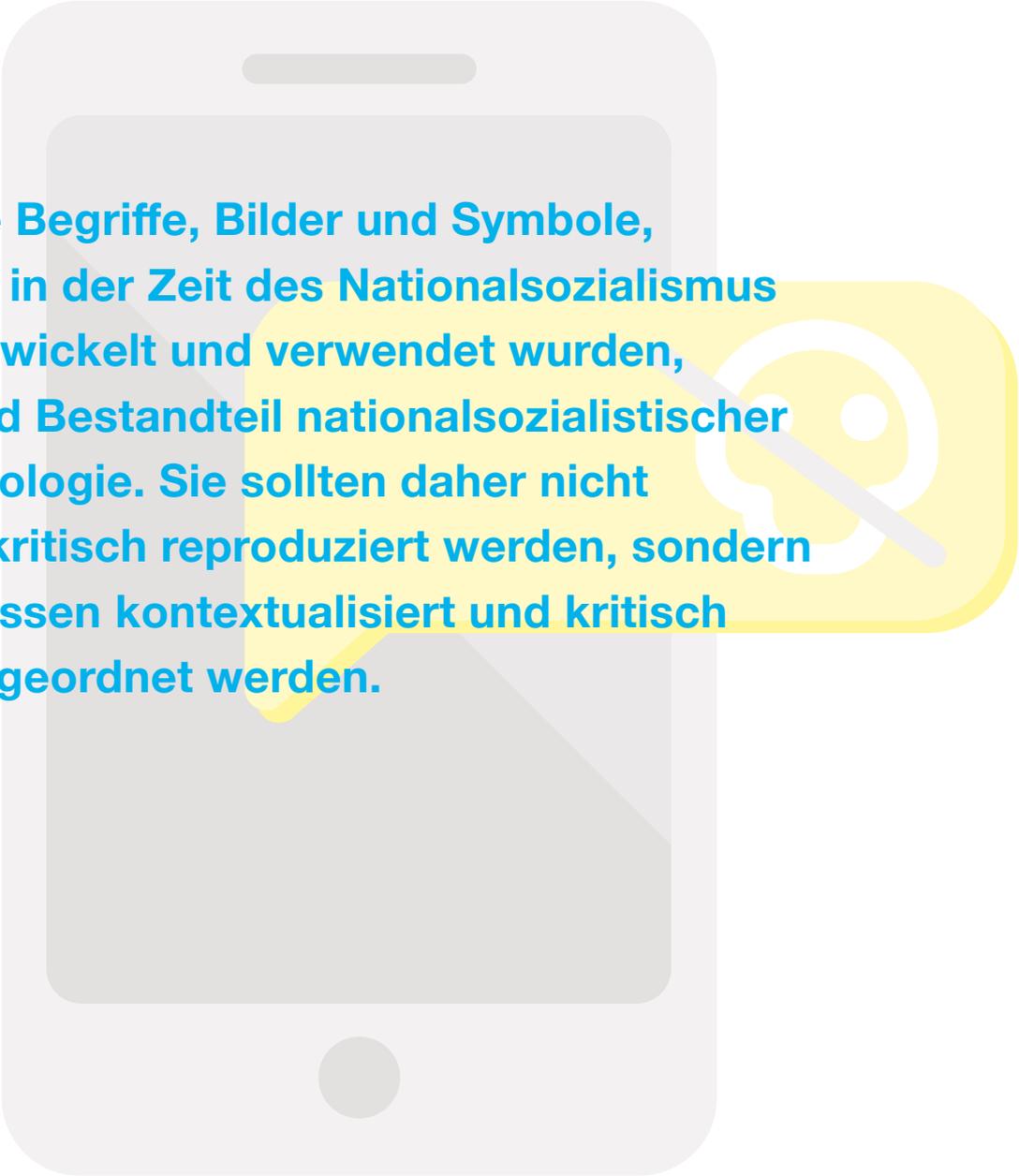
Den Erfahrungsberichten spielender Eltern und Kinder zufolge, geht unser Ansatz auf: Kinder beschäftigen sich mit realen Ereignissen ihrer Umwelt und ziehen plötzlich Parallelen zu Asposien und Roberts Situation. Oder sie erkennen im Geschichtsunterricht Roberts Geschichte wieder. So ist die Welt Asposien sowohl fantasievoll als

auch traurig und humorvoll, aber alles andere als Eskapismus oder pures Entertainment. Sie ist eine Parabel auf gesellschaftliche Dynamiken, die sich in der Geschichte immer wieder wiederholen. Und auf die wir immer wieder unsere Aufmerksamkeit richten müssen. Dabei dürfen wir die Schwere der realen Verbrechen nicht verharmlosen. Doch gerade die Verbrechen des Nationalsozialismus sind so groß, dass sie als umfassender Komplex fast nicht greifbar oder spürbar zu machen sind. So müssen wir die Menschen auf unterschiedlichsten Wegen erreichen. Durchaus auch in der Auslassung eines direkten Bezugs auf das NS-Regime. Die Erweckung von Mitgefühl und Verständnis durch den Perspektivwechsel, zum Beispiel in einem Computerspiel, ist universell und birgt großes Potenzial für die Erinnerungskultur.



08

**Setzt sich das
Format mit der
Bedeutung und
Wirkkraft national-
sozialistischer
Sprache und
Ästhetik aus-
einander?**



Die Begriffe, Bilder und Symbole, die in der Zeit des Nationalsozialismus entwickelt und verwendet wurden, sind Bestandteil nationalsozialistischer Ideologie. Sie sollten daher nicht unkritisch reproduziert werden, sondern müssen kontextualisiert und kritisch eingeordnet werden.

Sehe ich etwas, was du nicht siehst? Stereotype – alles harmlos?

Was leitet Menschen dazu an, anderen Menschen mit Stereotypen und gar Dominanz, Hass oder Gewalt zu begegnen? Es gibt eine Reihe einschlägiger Theorien, die ein solches Verhalten zu begründen versuchen. Aus sozialpsychologischer Perspektive reicht es, wenn im Weltbild und dann auch in einem sozialen Gefüge eine wichtige Koordinate verschoben wird – nämlich die Koordinate der Gruppenzugehörigkeit, mit der die Einteilung in ›wir‹ und ›sie‹ reguliert wird. Eine solche Einteilung kann zum Beispiel in Verbindung mit völkischer Ideologie, Macht oder Staatsgewalt verheerende Folgen haben. Es führt zu einer nachhaltigen Transformation sozialer Bezie-

hungen, begründet die Verortung von ›anderen‹ außerhalb des eigenen Kollektivs und erteilt dem Hass eine Legitimation. Stereotypisierende Differenzmarkierungen sind daher selten neutral, sie hierarchisieren und regeln durch historisch gewachsene Ressentiments die gegenwärtigen Beziehungen und Identitätsordnungen in einer Gesellschaft. Nicht die soziale oder kulturelle Differenz, sondern viel eher die »soziale Organisation dieser Differenz«, so der Ethnologe Fredrik Barth, ist ausschlaggebend für die Zuordnung der ›anderen‹ innerhalb oder außerhalb der Eigengruppe.



Auch Antisemitismus geht mit hergestellten Differenzmarkierungen einher. Juden werden als ›Andere‹ und ›Fremde‹ konstruiert, die weder ganz ›innen‹, noch ganz ›außen‹ verortet werden. Daraus resultiert die Wahrnehmung des ›Jüdischen‹, die auf einem nahezu binären Unterscheidungsprinzip zwischen ›eigenem‹ und ›anderem‹ basiert und so die ›Gruppengrenzen‹ festlegt. Die Fantasie von einem ›mächtigen‹ Judenbild lässt diese Unterscheidung kraftvoll nachwirken. Ferner werden Jüdinnen und Juden als ein in sich homogenes, monolithisches Kollektiv wahrgenommen und mit affektiv aufgeladenen Projektionen belegt.

Der Bruch der Shoah hat der antisemitischen Ideologie die Legitimation entzogen. Gleichwohl war die Kontinuität von und Affinität zu antisemi-

tischen Ressentiments lange unverändert und ist stabil geblieben. Der Antisemitismus als Ressentiment konnte trotz – oder auch wegen – der Ächtung nie vollständig aufgearbeitet werden. Das antisemitische Ressentiment wirkt bis heute emotionsevozierend, stärkt den Identitätserhalt und fördert gesellschaftliche Gruppenbildungsprozesse. Wenige Jahre nach dem Zweiten Weltkrieg kam Theodor W. Adorno in seiner Schrift »Schuld und Abwehr« (1955) zum Schluss, dass die »furchtbaren Tatsachen« der nationalsozialistischen Vernichtungspolitik bei den Beteiligten »nicht zu einer radikalen Abkehr vom Antisemitismus« geführt haben. Damit ergündete er den Antisemitismus als eine sinnstiftende Denkstruktur, die als ›Sekundärantisemitismus‹ auch in einer demokratisch verfassten Gesellschaft nachwirken wird.

In der Tat zeigt sich die Kontinuität des Antisemitismus unter anderem in der Permanenz fixer Wahndecken ›jüdischer Omnipräsenz‹ oder antisemitisch konnotierter Vereinfachung und Personalisierung abstrakter Zusammenhänge. Antisemitismus nach 1945 bedient zudem den Wunsch nach positiver Identifikation und Wiederherstellung konsistenter – historisch unbelasteter – Selbstbilder.

Sollte es also darum gehen, die Struktur und Bedeutungszusammenhänge des gegenwärtigen Antisemitismus tiefergehend zu erfassen, sind daher die Fragen seiner ›Tradierung‹ in Gefühlen, Gedanken, Bildern oder Sprache von entscheidender Bedeutung. Wenn davon auszugehen ist, dass einem Ressentiment stets ein tieferliegendes Bedürfnis vorangestellt ist, soll vor

allem das Motiv erkundet werden, welches einen solchen Tradierungsprozess zwischen den Generationen ins Rollen bringen.

Die Aneignung und Weitergabe antisemitischer Ressentiments stehen im engen Zusammenhang mit intergenerationalen biografischen Vermittlungsprozessen und wirken auf diese Weise bis heute fort. Die sogenannten ›intergenerationellen Verschränkungen‹ – Geheimnisse, Ambivalenzen, Auslassungen – können an die nachfolgenden Generationen explizit wie implizit weitergegeben werden und gelangen so in den Fluss der Gegenwartsbiographie. Dabei geht es nicht nur um bewusste und lehrbare Inhalte, sondern auch um Haltungen, Gefühlsgehalte und Einstellungen. Gemeint ist das Hineinwachsen in bereits vorhandene Denkweisen und Empfindungen, die machtvoll weiterwirken, sofern diese – auch wenn nur in symbolischer Art – von anderen in der Bezugsgruppe bzw. Gegenwartsgesellschaft übernommen, geteilt und bejaht werden.

In der Wahrnehmung des Antisemitismus aus jüdischer Sicht sind antisemitische Kontinuitäten mehr als vertraut. Im Diskurs, in der Bildsprache, in der interpersonellen Kommunikation treten Stereotypisierungen, verbale Grenzüberschreitungen, oder auch Übergriffe auf. Der Blick

auf Antisemitismuserfahrungen aus der Sicht von Jüdinnen und Juden zeigt, dass die noch bröckelnde Normalität in deutsch-jüdischen Beziehungen ein dauerhaftes Grundrauschen darstellt. Der verkrampfte Umgang mit jüdischer Geschichte und Gegenwart zieht sich als Befund durch die neueren Studien¹⁶ und machen deutlich, dass jüdisches Leben in Deutschland trotz aller Bemühungen keine Selbstverständlichkeit darstellt und, dass die Rechte von Juden_Jüdinnen auf Nicht-Diskriminierung permanent verletzt werden. Dazu gehören stereotypisierende Sprachhandlungen, unterschwellig aggressive Zuordnungen, homogenisierende, exotisierende Darstellungen in den Medien oder Schulbüchern, Anspielungen auf die NS-Symbolik, Verhöhnung von Shoah-Opfern, Übergriffe und vieles mehr.

Antisemitismus tritt nicht immer offen zutage. Er kann sich im Alltag unbeabsichtigt zeigen und aus unreflektierten stereotypisierenden Sprachhandlungen oder schmerzenden, relativierenden Geschichtsvergleichen resultieren. Antisemitismus kann daher unterschiedliche Formen annehmen und auf verschiedenen Ebenen – durch Individuen, Gruppen oder Vorkehrungen – wirksam sein. Kein Lebensbereich bleibt davon ausgenommen: Antisemitismus tritt im zwischenmenschlichen Kontakt,

in politischen und sozialen Diskursen sowie auch in den Institutionen in Erscheinung.

Wo Antisemitismus beginnt, ist oftmals nicht genau definiert. Um die verschiedenen Formen und Ebenen des Antisemitismus im Alltag dennoch erkennen und einordnen zu können, ist es wichtig, über die juristische Definition hinaus ein möglichst breites und vor allem subjektorientiertes und erfahrungsbezogenes Verständnis von Antisemitismus zu entwickeln. Hinweise auf Antisemitismus werden von Nicht-Betroffenen oft als unangenehm oder unpassend erlebt, sie widersprechen dem ›historischen Imperativ‹ einer erfolgreich überwundenen Geschichte und stellen ein positives Selbstbild infrage. Es entsteht mitunter ein ›Unbehagen‹, das durch Distanzierung von jeglichem Antisemitismus kompensiert wird.

Um handlungsfähig zu bleiben, brauchen wir Zeit und Raum für die Reflexion unserer eigenen Beziehung zu Nationalsozialismus, Shoah und Antisemitismus. Wir brauchen einen neuen Blick und ein neues Sprechen über Antisemitismus und eine achtsame, auch selbstkritische Handhabe im Umgang damit. Eine negierende Perspektive, die sich in einer Abwehr äußert und Reflexion versperrt, verhindert eine Auseinandersetzung mit Motiven sowie Überzeugungen

jener, die antisemitisch denken und handeln, und auch derer, die antisemitischer Diskriminierung nahezu täglich ausgesetzt sind.

16 Zum Beispiel:

CHERNIVSKY, MARINA;

LORENZ, FRIEDERIKE (2020):

»Das ist überhaupt nicht greifbar und deswegen ist es so schwer dagegen auch was zu machen« – Eine Studie zu Antisemitismus an der Schule.

In: Zentralrat der Juden in Deutschland (Hrsg.): Antisemitismus-Studien und ihre pädagogischen Konsequenzen. Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung.

Weiterführende Literatur

BERNSTEIN, JULIA (2020):

Antisemitismus an Schulen in Deutschland – Befunde – Analysen – Handlungsoptionen. Beltz Juventa.

CHERNIVSKY, MARINA (2017):

Biografisch geprägte Perspektiven auf Antisemitismus. In: Mendel, Meron; Messerschmidt, Astrid (Hrsg.): Fragiler Konsens – Antisemitismuskritische Bildung in der Migrationsgesellschaft. Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung, S. 269–278.

MESSERSCHMIDT, ASTRID (2018):

Selbstbilder in der postnationalsozialistischen Gesellschaft. In: Brumlik, Micha; Chernivsky, Marina; Czollek, Max; Peaceman, Hannah; Shapira, Anna; Wohl von Haselberg, Leah (Hrsg.): Jalta – Positionen zur jüdischen Gegenwart: Gegenwartsbewältigung, H. 2/2018, S. 38–46.

ZICK, ANDREAS; HÖVERMANN,

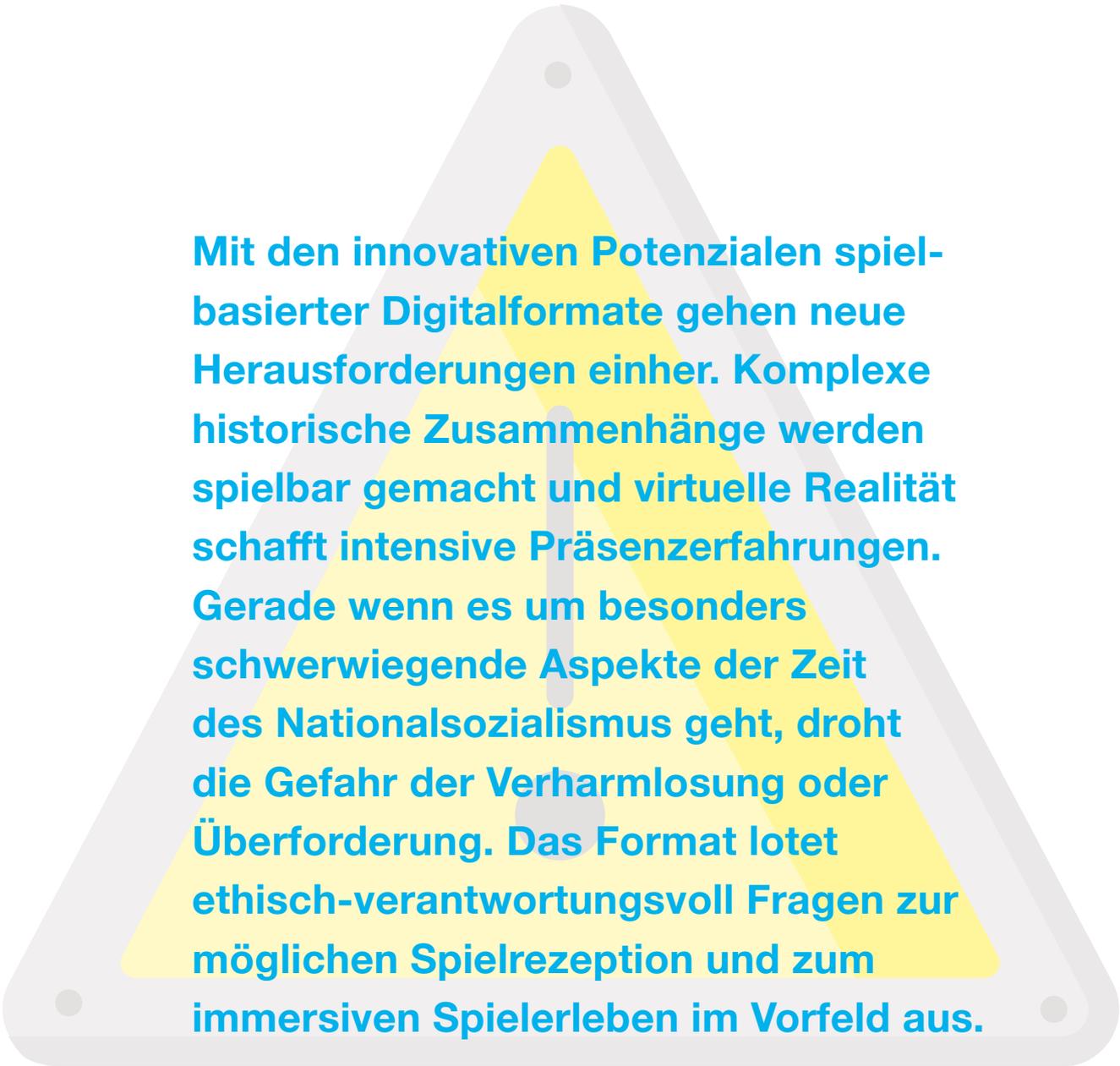
ANDREAS; JENSEN, SILKE;

BERNSTEIN, JULIA (2017):

Jüdische Perspektiven auf Antisemitismus in Deutschland. Ein Studienbericht für den Expertenrat Antisemitismus. Universität Bielefeld.

09

**Berücksichtigt
das Format
mögliche
darstellerische
Grenzen und
einhergehende
ethische Frage-
stellungen?**



Mit den innovativen Potenzialen spielbasierter Digitalformate gehen neue Herausforderungen einher. Komplexe historische Zusammenhänge werden spielbar gemacht und virtuelle Realität schafft intensive Präsenzerfahrungen. Gerade wenn es um besonders schwerwiegende Aspekte der Zeit des Nationalsozialismus geht, droht die Gefahr der Verharmlosung oder Überforderung. Das Format lotet ethisch-verantwortungsvoll Fragen zur möglichen Spielrezeption und zum immersiven Spielerleben im Vorfeld aus.

Games: Zwischen Kunstfreiheit, Gewaltdebatte und Erinnerungskultur

Der 22. August 2017 ist für den Computerspielbereich ein bedeutendes Datum. Erstmals hatte damals Bundeskanzlerin Dr. Angela Merkel die Messe gamescom in Köln eröffnet. Die Bundeskanzlerin unterstrich neben der Bedeutung von Computerspielen als Innovationsmotor und Wirtschaftsfaktor auch ihren Status als Kulturgut.

Zehn Jahre vor diesem Datum überboten sich Politiker*innen in Bund und Ländern noch mit ihren Vorschlägen, Gesetze zum Schutz von Jugendlichen und auch von Erwachsenen vor Computer- und Videospielen zu erlassen. Es war die Zeit, in der jeder Ausbruch von Gewalt seinen Ausgang vermeintlich in elektronischen Spielen nahm. Dass sie hingegen vielleicht sogar einen konstruktiven Beitrag zur Erinnerungskultur in Deutschland und weltweit leisten können, lag noch völlig außerhalb der Vorstellungskraft vieler Beteiligten von damals.

In einer Pressemitteilung am 14. Februar 2007 schrieb ich damals:

»Bei der Debatte um Gewalt in Computerspielen darf aber nicht über das Ziel hinausgeschossen werden. Erwachsene müssen das Recht haben, sich im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen auch Geschmacklosigkeiten oder Schund anzusehen bzw. entsprechende Spiele zu spielen. Die Meinungsfreiheit und die Kunstfreiheit gehören zu den im Grundgesetz verankerten Grundrechten. Die Kunstfreiheit ist nicht an die Qualität des Werkes gebunden. Kunstfreiheit gilt auch für Computerspiele.«



Ein Sturm der Entrüstung brach damals über den Deutschen Kulturrat hinein. Denn wenn die grundgesetzlich verbrieft Kunstfreiheit auch für Computerspiele gelten sollte, dann wären Computerspiele Kunstwerke, wie z.B. Filme und Popmusik. Und damit gehöre die gesamte Branche logischerweise zum Kulturbereich und läge im Verantwortungsbereich der Kulturpolitik. Sie wäre demnach ein Teil der großen ›Kulturfamilie‹.

Doch neben der lebhaften Empörung gab es auch Unterstützung für die vorgeschlagene Erweiterung des Kunstbegriffes. Endlich werde die kulturelle Bedeutung von Computerspielen deutlich hervorgehoben, war zu hören. Es wurde Zeit, dass klargemacht wird, nicht nur in Computerspielen ist Gewalt ein wichtiges

Handlungsmovens, sondern ebenso in Romanen, Filmen und der Bildenden Kunst.

Heute, mehr als 13 Jahre nach dem Beginn der Debatte über die Computerspiele als Kulturgut, zweifelt kaum jemand mehr an, dass Computerspiele selbstverständlich Kulturgut sind. Und manche Perlen unter den Computerspielen sind sogar Kunstwerke. Ein Spiel wie das in Berlin entwickelte **Through the Darkest of Times (2020)** setzt sich etwa ganz selbstverständlich und gekonnt mit der Zeit des Nationalsozialismus auseinander und wird dafür weltweit von der Kritik und von den Spieler*innen gefeiert.

Gleichzeitig handelt es sich um das erste Computerspiel aus Deutschland, dem die sogenannte ›Sozialadäquanz‹ zugestanden wird, es im

Rahmen der Freiheit von Kunst und Bildung also auch verfassungsfeindliche Kennzeichen, zum Beispiel Hakenkreuze, zeigen darf. Der Kampf für Computerspiele als Kulturgut und damit für eine Gleichbehandlung mit den anderen künstlerischen Genres war also erfolgreich.

Die Aufnahme der Games in die ›Kulturfamilie‹ erfolgte aber weitgehend ohne Mithilfe der etablierten Kulturpolitik. Games eroberten zuerst die Herzen der Spieler*innen und damit die Märkte. Angefangen von **Pong (1972)**, was nur einen kleinen Kreis an Enthusiasten erreichte, über den Familienklassiker **Super Mario (seit 1983)** bis hin zur **Moorhuhnjagd (1999)**, einem vermeintlich beliebten Bürospiel, zuallererst waren die Nutzer*innen begeistert. Egal, ob PC-Spiel, Konsole oder Game Boy: Games waren im Kulturmarkt präsent, sie wurden gekauft und vor allem gespielt.

Die Kulturpolitik hatte über lange Zeit kein wirkliches Interesse an Games. Ihnen haftete ein Schmutzel- und Gewaltimage an. Games passten und passen, trotz aller Anerkennungserfolge, nicht in das klassische kulturpolitische Denken, dass sich an künstlerischen Genres und Kulturorten orientiert. Kernthemen der Kulturpolitik sind Musik, Darstellende Kunst, Literatur und Bildende Kunst.

Games stehen quer dazu und allzu lange hat meines Erachtens die Kulturpolitik gezögert, Games ebenso wie Musik, Literatur, darstellende Kunst und Bildende Kunst oder zumindest wie Film zum Gegenstand des kulturpolitischen Handelns zu machen. Die erste politische Debatte, die zu Games geführt wurde, war eben die Verbotsdebatte.

Auch wenn Musik nach Pornografie nach wie vor eine herausragende Bedeutung bei der Indizierung von Kulturgütern einnimmt, wurde nur sehr selten über die Gefährdung von Musik gesprochen, dafür umso mehr über die Verrohung durch Computerspiele.

Als ich im Jahr 2007 die erste Auflage des Buches **Streitfall Computerspiele. Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz** herausgab, war die Empörung in der klassischen Kulturpolitik unüberhörbar.

Zum Glück gehört diese scharfe Ablehnung der Vergangenheit an. Zwei Jahre nach dem Erscheinen des Buches wurde erstmals der Deutsche Computerspielpreis verliehen. Preisausrichter waren der Kulturstaatsminister sowie die beiden Branchenverbände BIU und G.A.M.E., die inzwischen zum gemeinsamen Verband game – Verband der deutschen Games-Branche fusioniert sind.

Grundlage für den Deutschen Computerspielpreis waren entsprechende Entscheidungen des Deutschen Bundestag, die von den damaligen Koalitionsfraktionen CDU/CSU und SPD eingebracht wurden. Ziel des Deutschen Computerspielpreises war und ist die Förderung pädagogisch und kulturell wertvoller Spiele. Es sollte und soll insbesondere die deutsche Entwicklungszene finanziell gefördert und ihr ein ›roter Teppich‹ ausgerollt werden. Seit 2014 ist nicht mehr die Kulturstaatsministerin Mitausrichterin des Deutschen Computerspielpreises, sondern das Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur, seit 2018 ist zusätzlich die Staatsministerin für Digitales im Bundeskanzleramt dabei. Im Jahr 2020 wird mit **Through the Darkest of Times** erstmals ein Computerspiel als *Bestes Serious Games* ausgezeichnet, dass sich explizit als Beitrag zur deutschen Erinnerungskultur versteht.

Das BKM (Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien) als das Haus in der Bundesregierung, in dem die Kulturpolitik des Bundes geplant und gefördert wird, dass die Rahmenbedingungen für Kunst und Kultur gestaltet, ist bis auf einige wenige kleine Maßnahmen der Computerspielförderung außen vor. Zwar wird mit dem *Quartett der Spielekultur* aus Mitteln der BKM

eine Diskussionsveranstaltung gefördert, zwar gehören Games zum Portfolio der Kulturwirtschaftspolitik des BKM, doch eine seiner wirtschaftlichen und künstlerischen Bedeutung angemessene Wertschätzung erhält der Bereich im Amt der Kulturstaatsministerin (noch) nicht. Das ist bedauerlich, weil damit Games zumindest auf der Bundesebene in der Kulturpolitik ein Schattendasein führen.

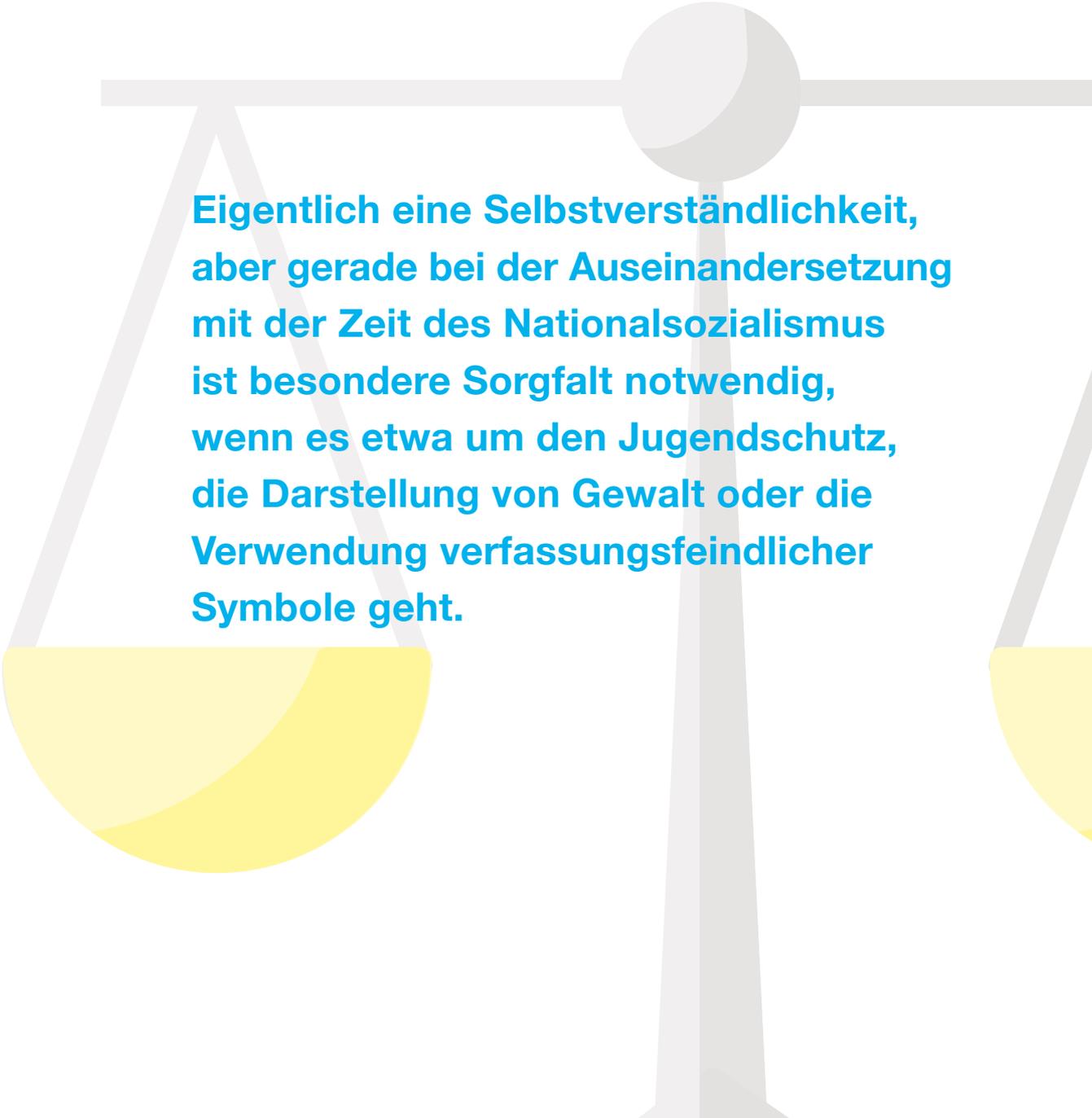
Games sollten als kulturpolitisches Handlungsfeld ernster genommen werden. Ähnlich dem Film ist die Entwicklung von Games ein arbeitsteiliger Prozess, an dem viele Gewerke beteiligt sind und Inhalte, Sounds, Bilder usw. beisteuern. Und ähnlich dem Film gibt es Games, die das breite Publikum ansprechen und einem Massengeschmack entsprechen und solche, die ein kleines, spezielles Publikum im Blick haben, die sich an ausgefeilten Stories und ungewöhnlichen Bildern erfreuen oder die Erinnerung an die Vergangenheit wach halten.

Games gehören inzwischen seit mehreren Jahrzehnten zum Medienalltag wie Musik, Filme, Serien, Bücher und anderes mehr. Sie sind fester Teil der Kulturfamilie, aber sie müssen auch weiterhin um die Anerkennung durch ihre älteren Geschwister kämpfen.

In der sich gerade wieder deutlich verstärkenden Debatte zum Umgang mit unserer Vergangenheit, können Games einen wichtigen Beitrag leisten. Mit Computerspielen einen reflektierten Blick in unsere Vergangenheit werfen zu können und zu verstehen, ist eine wichtige zeitgemäße Form der Erinnerungskultur. **Through the Darkest of Times** weist den Weg in die richtige Richtung.

10

**Erfüllt
das Format
die gesetzlichen
Rahmen-
bedingungen?**



Eigentlich eine Selbstverständlichkeit, aber gerade bei der Auseinandersetzung mit der Zeit des Nationalsozialismus ist besondere Sorgfalt notwendig, wenn es etwa um den Jugendschutz, die Darstellung von Gewalt oder die Verwendung verfassungsfeindlicher Symbole geht.

Dürfen wir das auch?

Die rechtlichen Rahmenbedingungen für Games

Computerspiele sind Kunst und fallen damit natürlich unter die verfassungsrechtlich garantierte Kunstfreiheit. Insoweit genießen Games und natürlich auch deren Entwickler*innen weitgehende rechtliche Privilegien, unabhängig vom konkreten Einsatzort des Spiels, die allerdings immer in Einklang mit den Rechten Anderer gebracht werden müssen – insbesondere mit dem Urheberrecht, dem Persönlichkeitsrecht, dem Jugendschutz und der Menschenwürde. Dies ist immer im Einzelfall abzuwägen und daher nicht ganz einfach. Deswegen möchten wir hier ein paar Hilfestellungen geben, um ein Gefühl dafür zu entwickeln, wo rechtliche Fallstricke liegen könnten. Im Folgenden veran-

schaulichen wir dies am Beispiel des Computerspiels *Through the Darkest of Times* (2020), in dem eine Widerstandsgruppe im Nationalsozialismus gespielt werden kann und dadurch die Wissenskonflikte dieser Zeit erlebbar gemacht werden.

Urheberrecht

Bei der Auseinandersetzung mit der Vergangenheit sind die Quellenarbeit und die Nutzung von Schriftstücken, Fotos, Filmen und Musik häufig essenziell. Viele dieser Werke sind auch nach dem Tod des Urhebers noch geschützt und daher nicht frei zu verwenden. Für künstlerische Zwecke sind Ausnahmen möglich, so dass die Nutzung trotzdem erlaubt ist. Dies gilt beispielsweise für Zitate oder Kollagen. Damit ein urheberrechtlich geschütztes Werk ohne Erlaubnis genutzt werden darf, müssen alle Voraussetzungen erfüllt werden – andernfalls müssen die Rechte lizenziert werden. Daher muss bei Zitaten immer hinterfragt werden, ob die Nutzung einer kritischen Auseinandersetzung dient und ein inhaltlicher Bezug zu dem Werk hergestellt wird oder ob es

lediglich eine Kopie darstellt, die vielleicht nur der Dekoration dient. Selbst bei einer so genannten freien Benutzung darf das Original lediglich als Anregung für das neue Werk anzusehen sein. Das neu entstandene Werk muss im Vordergrund stehen. Im Spiel **Through the Darkest of Times** werden unter anderem Überschriften und Textausschnitte aus Zeitungen übernommen, die durchaus noch urheberrechtlich geschützt sein könnten – wenn es sich um Originaltexte handelt. Durch die Einbindung in das Spielgeschehen und die Bezugnahme zur konkreten Spielsituation handelt es sich hierbei aber eindeutig um ein erlaubtes Zitat. Der Urheber muss übrigens nur angegeben werden, wenn es im konkreten Spiel auch möglich und üblich ist. Auch die Abbildung von teils urheberrechtlich geschützten

Bauwerken kann als freie Benutzung oder als sogenanntes Beiwerk erlaubt sein. Die Musik für ein Spiel dient vor allem der Untermalung und der Dramaturgie und muss daher lizenziert werden.

Persönlichkeitsrecht

Neben den Urheberrechten muss bei der Nutzung von Quellen und anderen Vorlagen auch das Persönlichkeitsrecht gewahrt werden. Dabei geht es vor allem um Namen und Abbildungen von verstorbenen oder sogar noch lebenden Personen. Der Datenschutz bzw. die Datenschutz-Grundverordnung gelten nach dem Tod in der Regel nicht mehr. Für Namen und Bilder gibt es ein sogenanntes postmortales Persönlichkeitsrecht, das von den Angehörigen je nach Bekanntheit der Person bis zu zehn Jahre nach

dem Tod geltend gemacht werden kann. Sogenannte Personen der Zeitgeschichte, also Politiker*innen, Royals, Profi-Fußballer*innen und andere Prominente, aber auch Verdächtige aufsehenerregender Straftaten müssen es hinnehmen, dass über sie mit vollem Namen und gegebenenfalls auch Bild berichtet wird. Mit der Zeit greift hier wiederum das Recht auf Vergessen, d.h. dass sie nach Ablauf ihres Amtes oder Verbüßen einer Haftstrafe nicht mehr damit konfrontiert werden dürfen. Dies macht eine Auseinandersetzung mit lebenden Personen in einem Computerspiel rechtlich sehr kompliziert (gerade bei Sportsimulationen). Verstorbene Personen hingegen können deutlich leichter thematisiert und auch abgebildet werden, sofern dadurch nicht ihr Andenken verunglimpft wird. Biographische Computerspiele, ebenso wie die Aufarbeitung von historischen Ereignissen mit historischen Figuren sind daher erlaubt und im Spiel **Through the Darkest of Times** wären echte Lebensgeschichten mit voller Namensnennung möglich gewesen.

Jugendschutz

Eine wichtige Einschränkung der Kunstfreiheit ist der Jugendschutz. Diese Beschränkung zielt nicht darauf ab, was in einem Computerspiel genutzt werden, sondern wer es spielen darf. Wegen der immersiven

Wirkung können historische Ereignisse durch Games besonders gut erlebbar gemacht werden. Diese Wirkmächtigkeit kann für Kinder und Jugendliche aber auch eine Gefahr darstellen. So können sich vor allem Gewaltdarstellungen jugendbeeinträchtigend oder sogar jugendgefährdend auswirken. Dies gilt beispielsweise für detaillierte Gewaltdarstellungen, insbesondere von Mordszenen, sowie Medieninhalte, die Selbstjustiz propagieren, verrohen und zu Gewalt anreizen. Für Games ist daher eine Alterskennzeichnung vorgesehen, die von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) vorgenommen wird. Dort haben unabhängige Prüfungsgremien eine Spruchpraxis entwickelt, die sich u.a. an den Entscheidungen der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) orientiert. Im Computerspiel **Through the Darkest of Times** wird dargestellte Gewalt wie eine blutende Nase ›kontextualisiert‹, also in den Zusammenhang mit dem Spielinhalt gestellt, und dadurch in seiner Wirkmächtigkeit abgeschwächt, so dass dieses Spiel ab 12 Jahren freigegeben ist. In diesem Alter kann eine Auseinandersetzung mit den Verbrechen des Nationalsozialismus auch mit Blick auf die frühe Thematisierung in der Schule problemlos zugemutet werden. Zusätzlich kann es zum besseren Verständnis beitragen und zur anschaulichen Vermittlung her-

angezogen werden. Wenn ein Spiel Kinder und Jugendliche erreichen soll, muss bei der Entwicklung der Jugendschutz immer mitgedacht werden.

Menschenwürde

Wegen des hervorgehobenen Schutzes der Menschenwürde in unserer Verfassung gibt es aber auch absolute Tabus und Verbote. So sind sogenannte ›Killerspiele‹, die Gewalt verherrlichen, selbstverständlich verboten. Und auch die Benutzung von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen wie der NSDAP ist unter Strafe gestellt. Hakenkreuze waren bis 2018 in allen Computerspielen verboten. Ausnahmen sind jetzt möglich, wenn die Darstellung von Nazi-Symbolen der staatsbürgerlichen Aufklärung, der Abwehr verfassungswidriger Bestrebungen, der Kunst oder der Wissenschaft, der Forschung oder der Lehre, der Berichterstattung über Vorgänge des Zeitgeschehens oder der Geschichte oder ähnlichen Zwecken dient. Dies gilt für Strategie-Spiele im Mehrspielermodus mit der detailgetreuen Abbildung von SS-Panzern wohl nicht. Für das Spiel **Through the Darkest of Times** wurde diese Ausnahme erstmals auf ein Computerspiel übertragen, weil dieses Spiel ja gerade dazu beitragen möchte, aus den Fehlern der Geschichte zu lernen und eine Wiederholung der Geschichte zu verhin-

dern. Und auch in Spielen wie der aktuellen **Wolfenstein**-Reihe (ab 2014), in dem gegen ein Nazi-Regime angekämpft wird, sind ›Nazi-Symbole‹ inzwischen erlaubt. Insofern kann für erinnerungskulturelle Spielprojekte festgehalten werden, dass bei einer kritischen Auseinandersetzung auch Symbole von verfassungsfeindlichen Organisationen wie Hakenkreuz oder Hitlergruß verwendet werden dürfen. Natürlich wird hier, wie bei allen anderen Projekten der Erinnerungskultur, das Dilemma greifbar, dass Kultur eben auch Erinnerungen an Verbrechen und Leid wachhält und letztendlich das Hakenkreuz als Symbol des Nationalsozialismus in unserer Gesellschaft nach wie vor präsent ist. Diese Frage muss also weniger juristisch als viel mehr ethisch und moralisch beantwortet werden.

**Spielideen für
die Erinnerungskultur –
Ergebnisse
des Pitch Jam**

Vom 18. bis 20. Juni 2020 haben sich über 60 Teilnehmer*innen online zum *Pitch Jam: Erinnerungskultur mit Games* der Stiftung Digitale Spielekultur zusammengefunden, um gemeinsam Spielideen für die Erinnerungskultur im digitalen Zeitalter zu entwickeln. Die Expert*innen aus Feldern wie Spieleentwicklung, Game Studies, Geschichtswissenschaft, Gedenkstättenarbeit und Pädagogik haben sich zunächst in einem Online-Barcamp mit vielfältigen Keynotes, Vorträgen und Diskussionsrunden untereinander ausgetauscht, um anschließend in kreativen Teams eigene Konzepte auszuarbeiten.

In den insgesamt sieben interdisziplinär besetzten Teams sind innerhalb von nur drei Tagen sieben vielversprechende Spielkonzepte entstanden, die am letzten Veranstaltungstag der Fachjury als Video-Pitches präsentiert und von ihr auf Grundlage der zehn Leitfragen bewertet wurden. Ausgezeichnet mit je einem Preispaket an Sachleistungen zur Weiterent-

wicklung der Ideen wurden die Pitches zu **This Memory of Mine**, eine erzählerische Auseinandersetzung mit der Verdrängung der Vergangenheit in der Familie, und **Peloton**, eine Multiplayer-Kleinstadt-Simulation, die den Alltag und die zunehmenden Einschränkungen zu Beginn des nationalsozialistischen Regimes vermittelt.

Der *Pitch Jam: Erinnerungskultur mit Games* hat damit erfolgreich gezeigt, wie fruchtbar die Zusammenarbeit von Expert*innen aus den verschiedenen Bereichen für die Erinnerungskultur im digitalen Zeitalter ist. Alle entstandenen Konzepte, die hier als kurze Steckbriefe vorgestellt werden, machen beispielhaft das Potenzial deutlich, das im Computerspiel als erinnerungskulturellem Gegenstand liegt. Mit Unterstützung der Fachjury und der Stiftung Digitale Spielekultur werden aus den Pitches hoffentlich in naher Zukunft ausgearbeitete Beiträge zur Erinnerungskultur mit Games.

Peloton

Team

RÜDIGER BRANDIS

Flying Sheep Studios

JORINA FLORMANN

HTW Berlin

CHRISTOPH KEHL

TGS Kulturanum in Jena

DR. JOHANNES RIESTERER

Studio Fluffy

SIERK SCHMALZRIEDT

Studio Fluffy

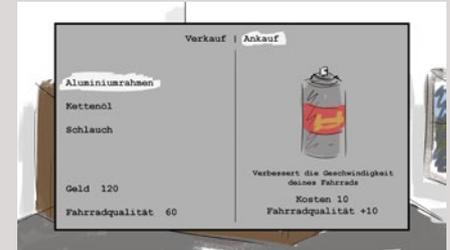
Konzept

In **Peloton** treten die Spielenden in einem alljährlich stattfindenden Fahrradrennen in einer fiktiven deutschen Kleinstadt zwischen den Jahren 1930 und 1944 gegeneinander an. Für die nötigen Fahrradteile müssen sie mit den Bürger*innen der Stadt zusammenarbeiten und auf den zunehmenden Einfluss des nationalsozialistischen Regimes reagieren. Ein zentraler Gedanke ist dabei, die Rennspiel-Mechanik in eine Simulation der sich verändernden Normalität einzubetten.

Ein Spielzyklus beschreibt im Spiel ein Jahr. Die Spieler*innen optimieren ihr Fahrrad, um sich für das jährliche Rennen vorzubereiten. Dabei zeigen sich die Auswirkungen der voranschreitenden Machtetablierung und die zunehmende Radikalisierung der nationalsozialistischen, insbesondere der antijüdischen Politik vor Ort. So wird beispielsweise das Radgeschäft einer jüdischen Familie immer weiter an den Rand der Gesellschaft gedrängt und verschwindet schließlich.

Die Spieler*innen werden dabei durch Interaktion selbst Teil einer sich wandelnden Normalität. Sie unterliegen den historischen Prozessen, gleichzeitig bleiben ihnen aber Spielräume, die sie nutzen können. Auf der Mikroebene bilden die Spieler*innen so Gruppen, während von außen ein systemischer Druck auf die gesellschaftliche Struktur wirkt. Auf der Makroebene nimmt die Gruppenanzahl ab während die Teilnehmer*innenanzahl konstant bleibt, dadurch entsteht zunehmender Radikalisierungsdruck.

Die Verhaltensänderung der Agent*innen als Stellvertreter für die kleinstädtische Gesellschaft orientiert sich an Beschreibungen aus der Zeit des Nationalsozialismus und ebenso an Analysen und Modellen sowie gruppenspezifischen Entwicklungen, die sich aus dem konkreten Spielverlauf ergeben. Das fiktive Setting stützt sich auf historische Quellen und Ergebnisse aus regionalgeschichtlichen Fallanalysen zu verschiedenen Städten.



Herausforderungen

Um die Wechselwirkung zwischen Reichs- und Kommunalgeschichte, gesellschaftliche Dynamiken und individuelle Handlungsspielräume herauszustellen sowie das Spiel selbst als fiktionale, aber quellenbasierte Geschichtsdarstellung zu reflektieren, bedarf es der Betreuung und Anleitung durch Pädagog*innen und eines entsprechenden pädagogischen Leitfadens.

Chancen

Das Spiel bietet die Chance eines motivierenden Zugangs zu regional- und gesellschaftsgeschichtlichen Perspektiven, indem es große Entwicklungen in ein narratives Umfeld und ein Medium transferiert, das der Lebenswelt von Schüler*innen nahesteht. Moderne Spielmechanismen machen die Folgen und Grenzen von Einzelentscheidungen und

gruppodynamischen Prozessen erfahrbar. Auf diese Weise gleicht keine ‚Stadt‘ der anderen, sondern spiegelt die historische Vielfalt regionalgeschichtlicher Entwicklungen.

Zielgruppen

Kinder und Jugendliche zwischen 13 und 19 Jahren (7. Bis 13. Klasse).

Voraussetzungen

Digitale und vernetzte Endgeräte (PC oder Smartphone) für alle Spieler*innen. Geschulte pädagogische Betreuung.



This Memory of Mine

Team

VIVIANE DREUSICKE

OC Development

PAUL HOFMEISTER

Universität Wien

ARNE JOST

Gedenkstätte und Museum
Trutzhain

JONAS KÜHN

Akademie Klausenhof

ROBERT SCHOLZ

Martin-Luther-Universität
Halle-Wittenberg

TABEA WIDMANN

Universität Konstanz

MARIA WOLFF

FAU Erlangen

ALEXANDER ZENKER

ROTxBLAUstudio

FELIX ZIMMERMANN

Universität zu Köln/Arbeitskreis
Geschichtswissenschaft und
Digitale Spiele

Konzept

Erzählungen über den Nationalsozialismus in Familien beschränken sich oft auf wenige, dafür ständig wiederholte Narrative oder aber sie finden von vornherein das gleiche, abrupte Ende: »Darüber spricht der Opa/die Oma nicht«. Dabei ist das Interesse an den Verstrickungen der Vorfahren und deren zugrundeliegenden Motiven groß, während die Gelegenheiten, persönlich nachzufragen, immer seltener werden. Was in der Realität nicht angesprochen werden kann oder darf, macht **This Memory of Mine** zum Spielziel: Spieler*innen arbeiten – angelehnt an den subversiven Indie-Titel **The Stanley Parable (2011)** – gegen die zentrale und zunächst allmächtig erscheinende Erzählfigur: die Großmutter. Diese war als Pflegerin in der Landesheilanstalt Hadamar Teil der nationalsozialistischen Krankensterbenkammer von 1941 bis 1945 und möchte lediglich ihre Version der Geschichte davon erzählen – und dabei bestimmte Teile verschweigen.

Die Spieler*innen bewegen den Avatar aus der 2D-Top-Down-Perspektive durch ein Zimmer, können mit Objekten interagieren und dabei den Wünschen der Großmutter folgen

oder zu widerhandeln. Das Zimmer selbst ist ein Ort, an dem Zeit- und Raumebenen ineinanderfließen und der sich durch Interaktionen verändert. Plötzlich stehen Spieler*innen beispielsweise vor einer Reihe von Patient*innen in Hadamar, einer der sechs zentralen Tötungsanstalten der nationalsozialistischen ‚Euthanasie‘. Oder die Großmutter, zu der ursprünglich eine positive Beziehung besteht, tritt plötzlich in ihrer Rolle als Täterin mit Hakenkreuzbinde in Erscheinung. Bewusst dienen die Krankenmorde als historisches Setting, um dieses Thema im kollektiven Gedächtnis stärker zu verankern. Das Spiel macht darauf aufmerksam, dass die Aufarbeitung gerader dieser Täter*innen- und Opferschaft nach 1945 wenn überhaupt nur oberflächlich stattfand und die spezifisch weibliche Rolle vernachlässigte. Um mit dem Stereotyp des Großvaters, der nicht über den Krieg spricht, zu brechen, wird daher eine Frau in den Mittelpunkt des Spiels gerückt. Gleichzeitig sollen Spieler*innen herausfinden, wie Täter*innen der nationalsozialistischen Rassenhygiene ihre Motive bewusst oder unbewusst beschönigen oder ungenau erzählen.

this
Memory
of mine?



Ach Schatz, jetzt haben wir den Zucker vergessen! Holst du ihn noch kurz?

Du nimmst die blaue Dose.

Du öffnest die Anrichte.

this
Memory
of mine?



this
Memory
of mine?



Du hast den Artikel zu Ende gelesen. Er dokumentiert eine Gerichtsverhandlung zu der Anstalt in Hadamar.

Den Ort, an dem deine Großmutter als Pflegerin gearbeitet hat.

Zur gleichen Zeit, als darin Menschen umgebracht wurden.

Eine Euthanasie-Vernichtungsstätte.

Sie hätte die Möglichkeit gehabt zu kündigen. Wie ihre Freundin auf dem Foto.

Zielgruppen

Junge Erwachsene, die bereits über grundlegendes Reflexionsvermögen über Erinnerungsprozesse sowie Grundwissen zum Nationalsozialismus verfügen und durch Impulse des Spiels dazu angehalten werden, beides zu erweitern. Darüber hinaus dürfte das Spiel auch diejenigen, mittlerweile erwachsenen, Menschen ansprechen, die bei ihren eigenen Großeltern auf Schweigen prallten.

Voraussetzungen

Digitales Endgerät (PC oder Smartphone) für die Spieler*in. Es werden aufgrund der angedachten 2D-Grafik nur geringe Hardwareanforderungen an die Benutzer*innen gestellt.

Herausforderungen

Die Spielidee stellt eine Gratwanderung dar: Weder sollte der Erzählung der Großmutter gefolgt werden können, ohne sie in Frage zu stellen, noch soll den Spielenden möglich sein, die Geschichte der Oma derart unreflektiert aufbrechen zu wollen, dass diese lieber schweigt als sich ihrer Erinnerung zu stellen.

Chancen

Die Unzuverlässigkeit der Erzählperson wird selbst zum Kernthema des Spiels und damit der Quellenwert der Erinnerung ausgehandelt. Erinnerung wird als konfliktbehafteter Prozess thematisiert, der über Generationen ausgetragen wird zwischen dem, was vergessen wurde, was verschwiegen werden soll und was ungewollt ans Licht tritt.

Der schmale Grat

Team

WILFRIED ELMENREICH

Alpen-Adria Universität Klagenfurt

MARTIN ROSCHER

HTL Villach

NICO NOLDEN

Uni Hannover/Arbeitskreis
Geschichtswissenschaft und
Digitale Spiele

FRANZ TIMISCHL

Geschichtslehrer

MARSHA ROSCHER

Schülerin

Konzept

In dem Retro-Game **Der schmale Grat** durchleben die Spieler*innen Situationen als deutsche Bürger während der Zeit des Nationalsozialismus. Dabei werden sie mit alltäglichen Situationen und Entscheidungen konfrontiert, die heute nur sehr schwer nachvollziehbar sind und in denen häufig kein einfaches Richtig oder Falsch existiert. Auf diese Weise soll vermittelt werden, warum Menschen in der NS-Zeit zu Täter*innen oder Mitläufer*innen wurden. Die Handlungen der Spieler*innen werden dabei von unterschiedlichen Faktoren und Variablen beeinflusst oder begrenzt: Geld, Regimetreue, Gewissen.

Das Spiel wird für historische Hardware, den erstmals im Jahr 1982 vorgestellten Commodore 64-Heimcomputer (C64) entwickelt. Es stellt damit ebenso einen Versuch dar, erinnerungskulturelle Themen und Ziele in den populären Bereich des Retro-Gamings einzuführen und unter der Berücksichtigung technischer Einschränkungen umzusetzen.

Zielgruppen

Retro-Fans mit historischem Interesse.

Herausforderungen

Die historisch korrekte Darstellung der Ereignisse mit eingeschränkten technischen Mitteln sowie die große Notwendigkeit der Abstraktion bei der Repräsentation von Handlungen und Konsequenzen im Alltag in der Zeit des Nationalsozialismus.

Chancen

Die Verwendung historischer Technologie für ein historisches Computerspiel.

Voraussetzungen

Ein C64 oder eine entsprechende Emulationssoftware.



Der schmale Grat



Der schmale Grat

Nach der Arbeit kommst Du nach Hause und siehst Deinen Partner weinend am Tisch sitzen. 'Ich war heute beim Reichsamt. Meinen Arternachweis besorgen.' 'Was ist Dir passiert?' 'Als ich an den Schalter ran kam, grinsten mich die FFrau dahinter breit an. Sie sagte, 'Das wird wohl nix mit heiraten, Jud.' Du zuckst verständnislos mit Deinen Schultern. 'Und was heißt das jetzt?' Er schlauchzt und kann sich kaum beruhigen. 'Wir können nicht heiraten, Schatz. Meine Großmutter war nach diesen Unterlagen Judin.'

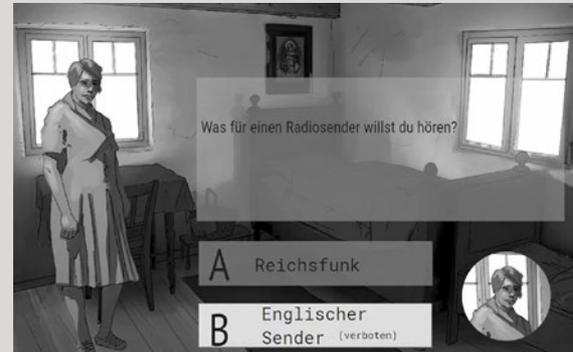
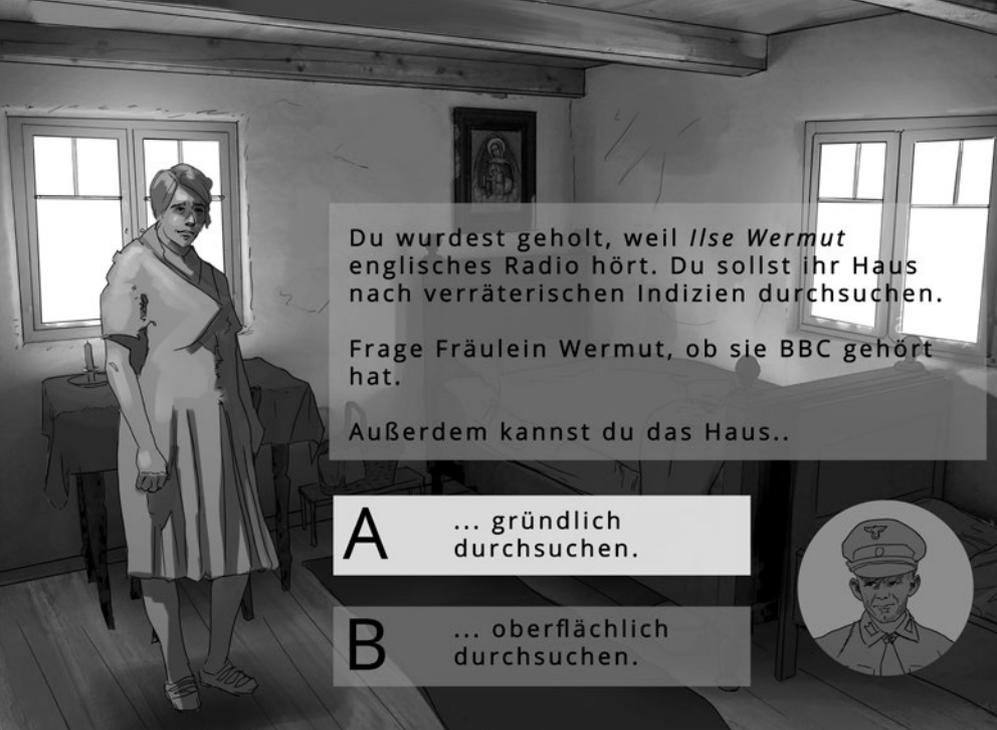


Der schmale Grat

Großmutter war nach diesen Unterlagen Judin.

- (1) 'Wie bitte? Das kann ja wohl nicht wahr sein. Wir haben es doch schon alles vorbereitet. Wir bekommen kein Geld für die Vorbereitungen zurück.'
 - (2) 'Ach, wir finden schon einen Weg. Es wird schon eine Kirche uns trauen, auch ohne den Wisch vom braunen Mob.'
 - (3) 'Ich kann Dich nicht heiraten, nicht jetzt und unter diesen Bedingungen. Es würde die Aufmerksamkeit auf uns lenken.'
- 'Ja, eine kirchliche Hochzeit würde mich freuen. Sollen die Nazis uns doch gestohlen bleiben.'





Die Akte Birkenthal

Konzept

Die Akte Birkental versetzt Spieler*innengruppen von fünf bis acht Jugendlichen in ein deutsches Dorf der 1930er und 1940er Jahre. Aus der Perspektive fiktiver, an historische Personen angelehnter Charaktere, erhalten sie die Möglichkeit, durch ihre Entscheidungen innerhalb von historischen Settings Einblicke in die verschiedenen Handlungsmöglichkeiten von unterschiedlichen Bevölkerungsgruppen in der Zeit des Nationalsozialismus zu erhalten. Dabei müssen die Spieler*innen,

abhängig von der Rolle ihrer Spielfigur als Täter, Opfer oder Mitläufer, eine individuelle Positionierung in Bezug auf das NS-Regime und die damit verbundenen Ereignisse einnehmen.

Die differenzierte Vermittlung der Täterperspektive ermöglicht es dabei, das stereotype Täterbild in Videospielen, hauptsächlich Soldaten und militärisches Führungspersonal, durch einen Blick auf die ›kleinen Leute‹ zu vervollständigen. Hierdurch wird erinnerungspolitischen

Team

YVONNE BONFERT

Aktion Zivilcourage e.V.

JAN SABRI CETINKAYA

Neanderthal Museum – DISAPALE
Projekt/Universität zu Köln

JAN HEINEMANN

Arbeitskreis Geschichtswissen-
schaft und Digitale Spiele

TOBIAS HERMANN

HTW Berlin

JOHN KEES

HTW Berlin

PAULA MARIA RÖHMER

HTW Berlin

DAVID WITZGALL

HTW Berlin

Verdrängungstendenzen entgegen-
gearbeitet, die die Mehrheit der
deutschen Bevölkerung als Unbetei-
ligte oder im Widerstand gegen das
NS-Regime sehen wollen.

In der zweiten Spielhälfte werden
die Spieler*innen mit ihren Entschei-
dungen und den damit verbundenen
Auswirkungen auf die anderen Spie-
ler*innen konfrontiert, etwa in Form
einer Gerichtsverhandlung, bei der
Mitläufer oder Befürworter des
Regimes als Angeklagte ihre Sicht
auf das Geschehene darlegen müs-

sen, während die anderen Spielen-
den als korrigierende Kraft eingreifen.
Diese Phase wird durch eine Grup-
pendiskussion mit Begleitung durch
eine geschulte Fachkraft geleitet.
Hier reflektieren die Spieler*innen
die Beweggründe ihrer eigenen
Entscheidungen im Spiel und deren
Folgen. Die geplante Spiele-App soll
zudem Zugriff auf historisches Quel-
lenmaterial und didaktisch aufberei-
tete Hintergrundinformationen bie-
ten.

Herausforderungen

Um die kritische Einordnung des
Spielhandelns sicherzustellen, ist
eine pädagogische Begleitung der
Reflexionsrunden unbedingt erfor-
derlich.

Chancen

Das Spiel bietet die Möglichkeit für
Spieler*innen, sich mit Beweggründen
und Handlungsmotiven historischer
Akteur*innen auseinanderzusetzen.
Der Fokus auf Alltagssituationen
ermöglicht dabei die kritisch-reflek-
tierte Diskussion über die vielfältigen
Formen von Täterschaft und den
Konsequenzen des eigenen Handelns
unter den Bedingungen des natio-
nalsozialistischen Regimes.

Zielgruppen

Schüler*innen ab der 9. Klasse.
Außerdem Lehrkräfte, Mitarbeitende
von erinnerungskulturellen Einrich-
tungen oder im Bereich der historisch
politischen Bildung sowie Besu-
chende von Gedenkstätten.

Voraussetzungen

Es werden digitale Endgeräte
(Smartphone oder Tablet) sowie
eine Internetverbindung benötigt.
Zusätzlich ist ein gemeinsamer
Raum, in dem die Spielenden
zusammenkommen können, sowie
eine Spielleitung für Fragen und
Reflexion notwendig.

Exodus

Team

SILVIA BAUER

freie Kulturwissenschaftlerin und Dramaturgin / Leitung Cinema Iran Festival, München

OLAF BERG

Leibniz-Zentrum für Zeithistorische Forschung Potsdam / Medienpädagogik Zentrum Hamburg e.V.

MARIA CHATZIDIMOU

Universität Hamburg

CASILDA DE ZULUETA

Cologne Game Lab

GEORG HOBMEIER

Causa Creations

VICTOR MORALES

Causa Creations

SOPHIE SCHMIDT

Jüdisches Museum
Frankfurt am Main

BEN WAHL

Causa Creations

Konzept

EXODUS ist ein 3D-Game mit interaktiven Rätselementen im Einzelspieler*innen-Modus, dessen Narration multiperspektivisch angelegt ist und eine nicht-lineare, eher zirkuläre Struktur verfolgt. Der Titel **EXODUS** erinnert an das Schiff mit dem 1947 über 4000 KZ-Überlebende von Frankreich nach Palästina ausgewandert sind. Das Game **EXODUS** lädt ein zur virtuellen Reise über das Mittelmeer und entlang von dessen Küsten, von Izmir nach Casablanca, von Marseilles nach Tel Aviv, und skizziert grob den Zeitraum der letzten hundert Jahre. Der transkulturelle Raum des Mittelmeers wird ähnlich eines Stream-of-Consciousness aus der Perspektive verschiedener Protagonist*innen erkundet und durch Hoffnungen, Ängste und Erinnerungen der Geflüchteten, Vertriebenen und Reisenden strukturiert. Das Meer dient dabei zugleich auch als Metapher für Un- und Unterbewusstes, für Verdrängtes und Ambivalentes. Zahlreiche narrative, dokumentarische und visuelle Fragmente und Objekte, die die Spieler*innen finden und deren Rätsel gelöst werden müssen, fügen sich zu heterogenen doch miteinander verwobenen Topologien und

Erzählsträngen zusammen. Zufallselemente, wie das Auftauchen der Spieler*innen an einem neuen Ort und/oder zu einer anderen historischen Zeit, lassen einen Kontroll- oder Orientierungsverlust spürbar werden, der gleichermaßen für das Ausgeliefertsein durch Flucht, Trauma, Flashbacks oder transgenerationale psychische Erinnerungsprozesse steht.

Erinnerungskulturell folgt das Spiel einem globalhistorischen Ansatz, der Berichte von unterschiedlichen Zeitzeug*innen berücksichtigt. Dabei fokussiert sich das Game vor allem auf solche Aspekte, die im aktuellen Diskurs marginalisiert werden und stellt unter postkolonialen wie postnationalen Vorzeichen die Darstellung des Holocaust als rein europäisches Phänomen in Frage. Beispielsweise wollen wir biographische Erfahrungen der etwa halben Million sephardischer Juden*Jüdinnen Nordafrikas, die unter dem Vichy-Regime Deportationen und Arbeitslager durchlitten, aber auch der jüdischen und arabischen Palästinenser*innen, die im Spanischen Bürgerkrieg gegen den Faschismus kämpften, berücksichtigen. Zudem soll aber auch die sogenannte



›Rattenlinie‹ thematisiert werden, über die vielen NS-Funktionären nach 1945 die Flucht nach Südamerika gelang. Kontrastiert und ergänzt werden diese Geschichten durch Fluchtereignisse des 21. Jahrhunderts.

Herausforderungen

Das Projekt stellt die Aufgabe, Biografien und historische Ereignisse tiefgreifend zu recherchieren und zu validieren. Ebenso müssen zeit-historische Dokumente, Objekte usw. recherchiert, ausgewählt sowie soweit konkretisiert werden, um für Storytelling, Spielmechanik und Spielelemente nutzbar gemacht werden zu können.

Chancen

EXODUS macht transkulturelle Verflechtungen erfahrbar, die deutsche und europäische Kolonialgeschichte, Rassismus, Verfolgung und Vernichtung während der Zeit des Nationalsozialismus sowie zeitgenössische Migrations- und Fluchtbewegungen miteinander in Beziehung setzen, Neugier wecken und Fragen nach eigenen Verortungen stellen.

Zielgruppen

Menschen ab 14 Jahren mit Interesse an Games mit historischen Bezügen sowie ein Publikum mit Interesse an dokumentarischen und immersiven Virtual-Reality-Formaten. Junge Menschen mit auch nicht-deutschen Groß- oder Urgroßeltern. Neben der privaten Nutzung eignet sich **EXODUS** ebenfalls für die Distribution an Film-/XR-Festivals, Museen sowie Bildungseinrichtungen.

Voraussetzungen

Digitales Endgerät (PC) für die Spieler*in. Optionale Virtual-Reality-Hardware.

History Detectives

Team

MICHAEL GEIDEL

Actrio Studio

TOBIAS HASENBERG

Social Lab der Zukunftsstrategie
Lehrer*innenbildung der
Universität zu Köln

NICO NOLDEN

Uni Hannover/Arbeitskreis
Geschichtswissenschaft und
Digitale Spiele

Konzept

History Detectives ist ein Spiel für mehrere Mitspieler*innen, in dem Detektiv-Tandems eigenständig und kooperativ unterschiedliche Aspekte je eines spannenden Falls aus der Vergangenheit recherchieren, Indizien zusammentragen und diskutieren, um ihn zu lösen. Bei der Analyse der historischen Artefakte kommt High-Tech-Equipment zum Einsatz: Mit Hilfe von Augmented Reality (AR) können z.B. verborgene Inhalte auf Karten oder in Fotos sichtbar gemacht werden. Und in der Virtual Reality (VR) können Räume in 360

Grad nach Indizien durchsucht werden. Kritische Reflexion, das Abwägen verschiedener, sich teils widersprechender oder lückenhafter Indizien sowie multiperspektivische Betrachtungen sind nötig bevor im Zentralcomputer der Detektei die Ermittlungen der Tandem-Teams zusammengeführt werden. Richtig kombiniert und zum schlüssigen Ergebnisprotokolls zusammengestellt, haben alle Detektive entscheidend zur Lösung des Falls beigetragen.



Dem Lehrpersonal kommt während des Spiels eine beobachtende Rolle zu. Bei Fragen und Sackgassen hilft der Zentralcomputer des Spiels weiter. Die Fälle beinhalten authentische, historische Dokumente sowie erkennbare Nachdrucke mit kontextualisierten, historischen Symbolen. Durch die modulare, einfache Erweiterbarkeit um weitere Fälle, die auch durch Schüler*innen oder Studierende selbst recherchiert werden können und nach fachlicher Prüfung für alle Spieler*innen zur Verfügung stehen, werden u.a. auch regionale Fälle umsetzbar.

Im Zentrum stehen die gemeinsame Rekonstruktion, kritische Diskussion und Auswertung. Dabei wird Interpretationskompetenz, Erschließungs- und Recherchekompetenz gefördert, sowie grundsätzliches geschichtswissenschaftliches Arbeiten durch die Ebene der Detektivarbeit vermittelt.

Herausforderungen

Die für ein vertieftes Erlebnis benötigte VR- und AR-Technik ist in Schulen selten vorhanden und muss vielfach noch ausgeliehen werden. Daher ist angedacht, das Spiel per Smartphone und Google Cardboard spielbar zu machen.

Chancen

Die zentrale Recherche- und Konstruktionsarbeit anhand realer Fakten und mit großer Nähe zur geschichtswissenschaftlichen Arbeit in einer motivierenden Spielumgebung vermittelt handlungsorientiertes Forschen und Lernen. Das Nutzen von immersiven modernen Medien bringt mehr Spannung, Unterhaltung und Medienkompetenzvermittlung.

Zielgruppen

Schüler*innen ab den Sekundarstufen I und II sowie Lehrpersonal und Studierende, die an der Entwicklung neuer (regionale) Fälle interessiert sind.

Voraussetzungen

Ein Laptop als Zentralcomputer, ein Smartphone oder Tablet für AR, ein Smartphone mit Google Cardboard oder eine ähnliche VR-Lösung sowie ein geeigneter Raum.



Was wir nicht wussten



Konzept

Was wir nicht wussten ist ein Single-Player-Story-Exploration-Game im Graphic-Novel-Stil. Ausgangspunkt der Geschichte bildet die Spurensuche der 14-jährigen Emma, die im Tagebuch ihrer Ur-Oma Hinweise auf Personen findet, die Opfer des Nationalsozialismus wurden. Mithilfe von interaktiven Objekten und Dialogoptionen werden die Schicksale einer jüdischen Nachbarsfamilie, eines homosexuellen Schauspielers, eines obdachlosen Bettlers sowie des kognitiv beeinträchtigten Bruders der Ur-Oma nacherzählt. Durch die persönlichen Geschichten soll den Protagonisten jene Menschlichkeit zurückgegeben werden, die ihnen der Nationalsozialismus genommen hat.

Die Entmenschlichung spiegelt sich auch in der von der Ur-Oma benutzten Sprache wider. Die Spieler*innen erkennen die sprachlichen Kontinuitäten (z.B. ›asozial‹) und können die Diskrepanz zwischen gängigen Überlieferungen (z.B. in der Familie) und dem, durch andere Quellen und Darstellungen erweiterten Wissen entdecken und so zu einem kritischen Umgang mit den Erzählungen der Tätergeneration angeregt werden.

Erinnerungskulturelles Ziel des Spiels ist es ebenso, durch forschendes Lernen die Diversität der Opfer nationalsozialistischer Verfolgung zu erkennen. Nicht zuletzt wird deutlich, dass nicht alle Opfer die Chance hatten, ihre Geschichten selbst zu erzählen.

Herausforderungen

Die lineare Erzählung muss noch sinnvoll und involvierend in einen nicht-linearen Spielverlauf eingebunden werden.

Chancen

Durch die verschiedenen Perspektivwechsel erlangen die Spielenden ein umfassenderes Wissen als die einzelnen Protagonist*innen. Das verdeutlicht Lücken in der Geschichtsschreibung, lässt erahnen, wie selektiv die Tätergeneration ihre Geschichten weitergibt, und deutet an, dass es viele Menschen gibt, deren Schicksale nie erzählt wurden.

Zielgruppen

Kinder und Jugendliche ab 14 Jahren.

Voraussetzungen

Digitales Endgerät (PC, Konsole oder Smartphone).

Team

MARLENE BEILHARZ

Studentin der Film- und Medienkulturforschung

JULIA BÖHM

Uni Regensburg

SOPHIA FIRGAU

FH Dortmund

JOHANNES HAMBSCH

Macromedia Hochschule Leipzig

DOMINIK JAKUBIK

Universität Erfurt

HEIKO NIEBUR

Jüdisches Museum Berlin

SABINE MOLLER

Humboldt-Universität zu Berlin

SIMON SMACZNY

cornergames.eu

NICOLE STENG

KZ-Gedenkstätte Dachau

TANJA UNGER

Storz Media Holding

Autor*innenverzeichnis

BRANDT, MONA;

ist Projektleiterin des *Pitch Jam: Erinnerungskultur mit Games* bei der Stiftung Digitale Spielekultur. Sie studierte Digitale Medienkultur mit Fokus Game Studies an der Filmhochschule Potsdam-Babelsberg und schließt derzeit ihren Master in Game Development am Cologne Game Lab ab.

BREMER, PROF. THOMAS;

ist Professor für Game Design mit dem Schwerpunkt Spielkonzeption und Spielentwicklung, Co-Gründer des DE:HIVE GameHub der HTW Berlin. Er hat freie Kunst an der HfBK Hamburg studiert. Er forscht seit 2006 intensiv in den Bereichen Game Design, Game Technologie und Game Studies.

CHERNIVSKY, MARINA;

ist Gründerin und Leiterin des Kompetenzzentrums für Prävention und Empowerment der ZWST sowie Mitbegründerin und Geschäftsführerin von OFEK e.V. Sie studierte Psychologie, Verhaltenswissenschaft und Verhaltenstherapie in Israel und Berlin und arbeitet seit vielen Jahren im Bereich der Antidiskriminierung und Antisemitismusprävention, ist Lehrbeauftragte und Bildungstrainerin.

HENSCH, DR. CHRISTIAN-HENNER;

verantwortet beim game – Verband der deutschen Games-Branche die rechtlichen Themen des Verbandes. Nach seinem Doppelstudium von Jura und Geschichte in Freiburg und Bonn betreute er für den stellvertretenden Vorsitzenden der CDU/CSU-Bundestagsfraktion das Urheberrecht und weitere wirtschaftsrechtliche Themen. Er ist als Professor an der Kölner Forschungsstelle für Medienrecht tätig.

HOLLSTEIN, SEBASTIAN;

ist Mitbegründer des Studios Fizbin, wo er seit der Gründung 2011 als Game Director arbeitet und verantwortlich ist für Game Design, Story und Konzept. 2014 ging er nach Berlin, um ein zweites Büro als Teil des Gamekollektivs Saftladen aufzubauen. Er lehrt außerdem Cross-media und Interactive Storytelling an verschiedenen Universitäten.

HUBERTS, CHRISTIAN;

studierte Kulturwissenschaften und ästhetische Praxis an der Universität Hildesheim (Diplom). Ab 2009 arbeitet er freiberuflich als kultur- und medienwissenschaftlicher Publizist. Seit März 2020 unterstützt Christian Huberts als Projektmanager das Projekt *Pitch Jam: Erinnerungskultur mit Games* der Stiftung Digitale Spielekultur.

KNOCH, PROF. DR. HABBO;

ist seit 2014 Professor für Neuere und Neueste Geschichte an der Universität zu Köln und zuvor Geschäftsführer der Stiftung niedersächsische Gedenkstätten. Forschungsschwerpunkt ist das 20. Jahrhundert, v.a. Holocaust, Genocide, Violence, Memory, Public, Visual und Digital History.

MENDEL, DR. MERON;

ist Direktor der Bildungsstätte Anne Frank. Er lehrt an der Universität Frankfurt, ist Autor, taz-Kolumnist und Mitherausgeber der Sammelbände **100 Jahre Leugnung (2017)** über den Völkermord an den Armeniern, **Fragiler Konsens (2017)** über Antisemitismus und **Trigger Warnung (2019)** zur Identitätspolitik.

PFISTER, DR. EUGEN;

ist Historiker und leitet das SNF-Ambizione Forschungsprojekt *Horror-Game-Politics* an der Hochschule der Künste Bern (HKB). Seine Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich der Politikgeschichte und Ideengeschichte des digitalen Spiels. Er ist Gründungsmitglied des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele (AKGWDS).

RAABE, MAREN;

leitet seit Oktober 2017 die Politische Kommunikation des game – Verband der deutschen Games-Branche. Zuvor war sie beim TV- und Radioverband Vaunet in der Kommunikation tätig, wohin sie nach Stationen bei einer Wirtschaftskanzlei, einem Immobilienverband und der Radiogruppe Regiocast kam. Neben Jura-Diplom und PR-Volontariat sammelte sie politische Erfahrungen auf Bundes- und Landesebene.

SCHWARZ, PROF. DR. ANGELA;

ist Professorin für Neuere und Neueste Geschichte an der Universität Siegen. Seit 2000 befasst sie sich mit dem Thema Geschichte in Computer- und Videospiele. Sie hat seitdem zu vielfältigen Aspekten des Themenfeldes geforscht und publiziert, u.a. den Sammelband **Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen? Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (2. Auflage, 2012)** veröffentlicht.

TILLMANN, PROF. DR. ANGELA;

ist Professorin für Kultur- und Medienpädagogik am Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der TH Köln, Leiterin des Forschungsschwerpunkt *Medienwelten* und Instituts Spielraum – Medienpädagogik in der Digitalen Spielekultur. Ihr Forschungsschwerpunkt ist u.a. die Kinder- und Jugendmedienforschung.

ZIMMERMANN, FELIX;

ist Promotionsstipendiat der a.r.t.e.s. Graduate School for the Humanities Cologne und Mitglied des Leitungsgremiums des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele (AKGWDS). Er forscht zu Digitalen Spielen als Teil erlebnisorientierter Geschichtskulturen.

ZIMMERMANN, OLAF;

ist seit März 1997 Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, des Spitzenverbandes der Bundeskulturverbände in Berlin. Zudem ist er Herausgeber und Chefredakteur von *Politik & Kultur*, der Zeitung des Deutschen Kulturrates. 2018, 2019 und 2020 war er Vorsitzender der Hauptjury des Deutschen Computerspielpreises. Er ist Vorsitzender des Beirates der Stiftung Digitale Spielkultur.

Weiterführende Informationen

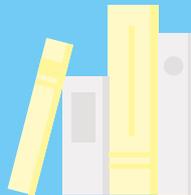
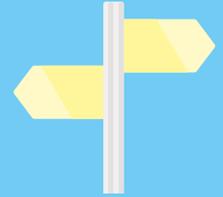
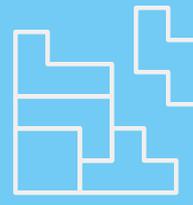
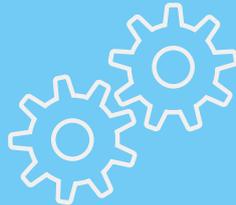
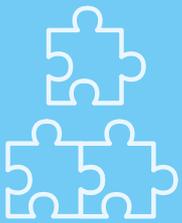
Das Projekt *Pitch Jam: Erinnerungskultur mit Games* sowie das vorliegende Handbuch stellen den Auftakt der Initiative *Erinnern mit Games* der Stiftung Digitale Spielekultur dar. Im Zuge dessen wird im September 2020 der begleitende Podcast *Erinnern mit Games* veröffentlicht, in dem Expert*innen der Games- und Erinnerungskultur gemeinsam Fragen zum spielerischen Erinnern erörtern.

Den Link zum Podcast, regelmäßige Gastbeiträge und weiterführende Informationen zur Initiative finden Sie unter:

<https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/erinnern-mit-games>.

Das Projekt *Pitch Jam: Erinnerungskultur mit Games* wurde durch die Stiftung Digitale Spielekultur verantwortet und durchgeführt. Die Förderung erfolgte durch die Stiftung Erinnerung, Verantwortung und Zukunft (EVZ) im Rahmen des Förderprogrammes *digital//memory*.





Welchen Beitrag können Games für die Erinnerungskultur im digitalen Zeitalter leisten? Wie können sie der großen Verantwortung, die aus der Auseinandersetzung mit der Zeit des Nationalsozialismus erwächst, besser gerecht werden? Mit zehn Leitfragen und Fachbeiträgen von Expert*innen, bietet die Stiftung Digitale Spielekultur grundlegende Orientierung für einer respektvolle, fundierte und involvierende Vermittlung der Vergangenheit mit digitalen Spielen.

Dieses Handbuch versammelt neben leitenden Fragestellungen und Fachexpertise auch sieben innovative Spielkonzepte, die im interdisziplinären Austausch von Spielentwickler*innen, Geschichtswissenschaftler*innen und Gedenkarbeiter*innen entstanden sind.

www.stiftung-digitale-spielekultur.de