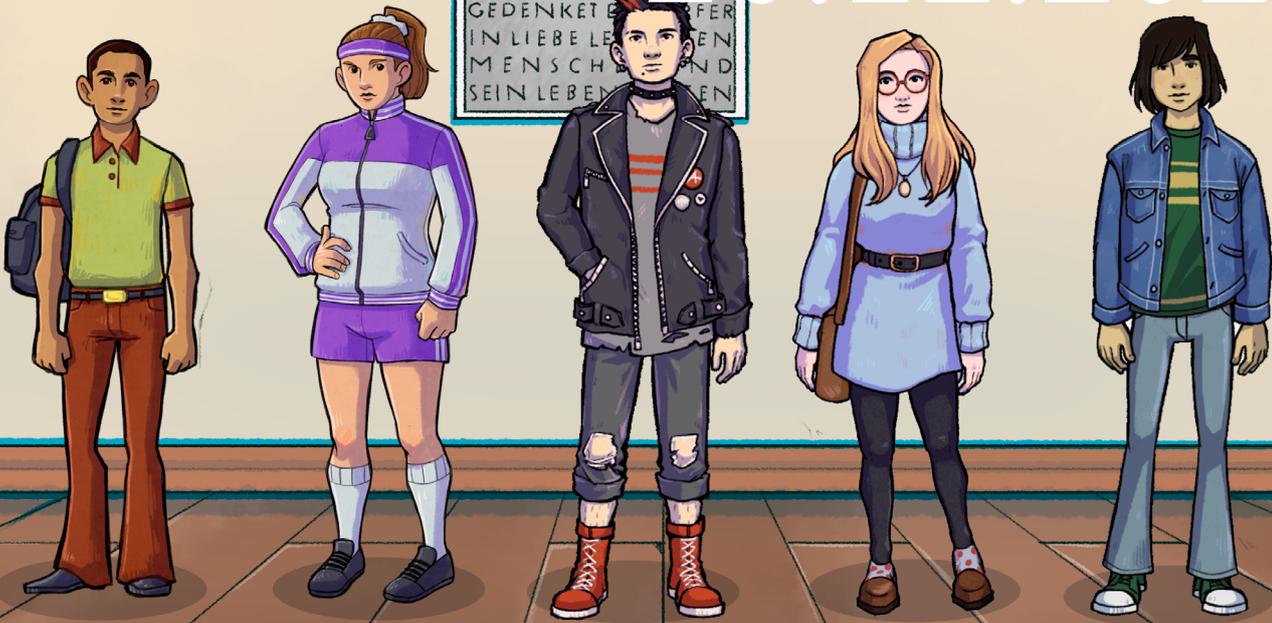


20.12.2023

HIER WURDEN IN DER NACHT
VOM 20. ZUM 21. APRIL 1945
WENIGE TAGE VOR KRIEGS ENDE
VON HANDLANGERNDEN
NATIONALSOZIALISTISCHEN
GEWALTHERRSCHAFT ZWANGS
AVSLÄNDISCHE KINDER UND VIER
ERWACHSENE BEGLIEBEN MORDET
GEDENKET BEI DER
IN LIEBE LEBEN
MENSCHEN
SEIN LEBEN



LaG-Magazin

Lernen aus der Geschichte

**ERINNERN IN
DIGITALEN SPIELEN**





Fokusgruppentest für das Game „Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm“. © SHGL, Casey Sennett, 2023

ZUR DISKUSSION

Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung. Zwischen Unterhaltungsspielen und Serious Games	<u>10</u>
„Why so serious?!“ Digitale Spiele als erinnerungskulturelle Medien auf der Suche nach geeigneter Methodik	<u>20</u>
Werkstattbericht: „Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm“	<u>31</u>
„Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm“. Stimmen aus dem Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele	<u>39</u>
Erinnern spielbar machen. Netzwerktreffen Games und Erinnerung	<u>62</u>

PROJEKT

„Spuren auf Papier“. Einblicke in die Konzeption, Entwicklung und Rezeption eines Serious Games zur NS-„Euthanasie“ 69

Das Entdeckungsspiel von „#Last Seen“ – Ein Werkstattbericht 75

„Playing the Hanse“. Die Erweiterung der Hansegeschichte durch Digitales Spiel 84

VORSTELLUNG LITERATUR

Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung. Eine Sammelrezension aktueller Handreichungen 92

VORSTELLUNG WEB

Über die Datenbank Games und Erinnerungskultur der Stiftung Digitale Spielekultur 100

Liebe Leser*innen,

interaktives Erinnern mit Hilfe von Digitalen Spielen – wie kann das gelingen? Diese Frage ist grundlegend für das Team, welches aktuell das Digital Remembrance Game „Erinnern. Die Kinder vom Bullenhusener Damm“ entwickelt, das als Ergänzung zum Angebot der Gedenkstätte Bullenhusener Damm in Hamburg konzipiert wird. Diese erinnert an 20 jüdische Kinder und mindestens 28 Erwachsene, die am 20. April 1945 im Keller eines leerstehenden Schulgebäudes von der SS ermordet wurden. Vor ihrer Ermordung wurden die Kinder zu pseudomedizinischen Versuchen im KZ Neuengamme missbraucht.

Das Spiel soll in die Perspektive von fünf Schüler*innen der Schule Bullenhusener Damm in den späten 1970er-Jahren versetzen. In deren Rolle begehen Spielende unterschiedliche Pfade des Erinnerns. Durch die Interaktion mit anderen Menschen und die Integration verschiedener Zeitebenen entsteht aus Sicht der spielenden Protagonist*innen ein persönliches Erinnerungsnarrativ.

Das Spiel wird von der Stiftung Hamburger Gedenkstätten und Lernorte zur Erinnerung an die Opfer der NS-Verbrechen gemeinsam mit Paintbucket Games für die Hamburger Gedenkstätte Bullenhusener Damm entwickelt und durch die Alfred Landecker Foundation gefördert. Das vorliegende LaG-Magazin wurde gemeinsam mit dem Projektleiter Markus Bassermann konzipiert und nimmt die Frage zum Ausgangspunkt, wie eine ansprechende und respektvolle Gesichtsvermittlung mit Hilfe von Digitalen Spielen gestaltet werden kann.

Steffen Jost, Programmdirektor der Alfred Landecker Foundation, skizziert in seinem Vorwort, wieso und in welchem Rahmen die Stiftung Digitale Spiele fördert.

Akteure der historisch-politischen Bildung greifen gerne auf Spiele zurück, die unter dem Etikett „Serious Game“ eine angemessene Thematisierung ernster historischer Themen versprechen. Doch ist diese Etikettierung mit ihren Implikationen nicht unumstritten, wie die einleitenden Beiträge diskutieren. *Felix Zimmermann* bietet einen Überblick über die Entstehungsgeschichte von Serious Games und verortet sie in ihrer Funktion im Spannungsfeld zwischen Unterhaltung und Wissensvermittlung. *Nico Nolden* wirft die Frage auf, wie eine sinnvolle Kategorisierung von Digitalen Spielen, die Geschichte thematisieren, aussehen könnte und was unterschiedliche Spiele jeweils zur Erinnerungskultur beitragen können.

Da in der vorliegenden Ausgabe ausgehend vom Spiel „Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm“ grundlegende Aspekte diskutiert werden sollen, geben *Nicole Mattern*, *Iris Groschek* und *Markus Bassermann* in ihrem Werkstattbericht zunächst Einblicke in die Konzeption und Entwicklung dieses Digital Remembrance Games.

An seinem konkreten Beispiel diskutierten am 25. September 2023 *Markus Bassermann*, *Mona Brandt*, *Lucas Haasis*, *Rüdiger Brandis*, *Tabea Widmann*, *Florian Fischer*, *Mathias Herrmann*, *Nadine Cremer*, *Aska Mayer* und *Christian Günther* an einem digitalen Roundtable über die Vermittlungsmöglichkeiten und -grenzen von Digitalen Spielen in der historisch-politischen Bildung. Die wichtigsten Diskussionsstränge werden in ihrem Beitrag dokumentiert. Die Organisation, Koordination und Zusammenstellung der Beiträge haben Lucas Haasis und Peter Färberböck vom Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele übernommen.

Da immer mehr Akteure der historisch-politischen Bildung ausloten, inwiefern Digitale Spiele das Repertoire der eigenen Gedenkstätte erweitern könnten, ist ein Austausch untereinander wichtig: *Iris Groschek* trägt die Ergebnisse eines Vernetzungstreffens zusammen, das im Sommer 2023 in der KZ-Gedenkstätte Neuengamme stattfand.

Sie zeigt auf, welche Problemfelder gemeinsam herausgearbeitet wurden – und skizziert erste Ansätze für einen produktiven Umgang mit diesen.

Dass es bereits erfolgreiche Digitale Spiele gibt, in denen Antworten auf die in diesem LaG-Magazin diskutierten Fragen gefunden wurden, illustrieren drei Beispiele:

Anne Sauer und *Hannah Sandstede* berichten über die Entwicklung des Digitalen Spiels „Spuren auf Papier“ zur NS-„Euthanasie“ als investigative Detektivgeschichte – und über die Herausforderungen für Gedenkstätten und Game-Designer*innen, die diesen Prozess begleitet haben.

Christoph Kreutzmüller präsentiert mit „#Lastseen“ ein Suchspiel, das sich auf historische Fotos als Ausgangspunkt der Spielentwicklung fokussiert.

Timo Hellmers erörtert mit einem Beispiel aus der Bildungspraxis des Europäischen Hansemuseums in Lübeck, wie es gelingen kann, museale Angebote mit Hilfe von Digitalen Spielen zu erweitern.

Abschließend geben wir allen, die auf der Suche nach Tipps für den Einsatz von Digitalen Spielen in der schulischen und außerschulischen Bildung sind, einen Überblick über wichtige Zugänge und Materialien: *Sabrina Pfefferle* rezensiert fünf Handreichungen, die in der Praxis unterstützen können.

Christian Huberts und *Malte Grünkorn* stellen die Datenbank Games und Erinnerungskultur der Stiftung Digitale Spielekultur vor, die Interessierten bei der Auswahl und Erprobung Digitaler Spiele behilflich sein kann.

Wir bedanken uns herzlich bei Markus Bassermann und vom Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele insbesondere bei Lucas Haasis für Ihre Mitgestaltung, sowie bei der Alfred Landecker Foundation für die Förderung dieser Ausgabe!

Das nächste LaG-Magazin erscheint voraussichtlich am 28. Februar 2024 und fokussiert „Gender im Diskurs“.

Wir wünschen allen Leser*innen eine (zum Spielen) anregende Lektüre und einen guten Jahreswechsel!

Ihre LaG-Redaktion

Vorwort

**von Steffen Jost, Programmdirektor der
Alfred Landecker Foundation.**

„Die Lernpotenziale digitaler Spiele sind bei weitem noch nicht ausgereift“, schrieb Angela Tillmann, Professorin für Kultur- und Medienpädagogik an der TH Köln 2020 in einem Beitrag (Tillmann 2020:29). Das gilt auch heute noch, insbesondere im Bereich der historischen Bildung. Gleichzeitig erleben wir bei Spielen, die sich mit der Geschichte des Nationalsozialismus, der DDR oder anderen historischen Ereignissen beschäftigen, sogar einen gewissen Boom. Die Skepsis gegenüber dem Medium verwandelt sich langsam aber sicher in die Feststellung, dass Digitale Spiele zum festen Repertoire digitaler Erinnerungskultur gehören müssen. Das ist auch das Verdienst jener Akteurinnen und Akteure, die an dieser Ausgabe des LaG-Magazins beteiligt sind. Sie beschäftigen sich schon lange mit den Herausforderungen und Chancen Digitaler Spiele, sei es in Gedenkstätten, Universitäten oder anderen Einrichtungen historisch-politischer Bildung.

Trotz dieser Fortschritte gibt es eine Reihe von Baustellen, die in der digitalen Erinnerungskultur grundsätzlich und bei Digitalen Spielen im Speziellen unserer Aufmerksamkeit bedürfen. Wir sehen beispielsweise, dass immer noch zu viele Spiele ohne klare Konzepte zu Marketing und Vertrieb produziert werden. Spannende Projekte erreichen deswegen nicht die Zielgruppen, die sie verdienen. Zudem bewegen sich viele Spiele noch in erprobten Bahnen: Sie reizen die Mechaniken Digitaler Spiele nicht aus, bieten den Spielerinnen und Spielern nur selten die Handlungsspielräume, die andere – nicht-educative – Titel bieten. Erinnerungskulturelle Akteure müssen mehr Mut beweisen und zeigen, dass auch Digital Remembrance Games den sich ständig wandelnden Anforderungen der Spielerinnen

und Spieler genügen können und die anvisierten Zielgruppen auch wirklich erreichen.

Wir freuen uns, dass die Alfred Landecker Foundation mit ihren Förderungen einen Beitrag dazu leistet, dass die Entwicklung Digitaler Spiele mit historisch-erinnernden Inhalten einen weiteren Schritt vorangetrieben wird. So wird das hier im Heft vorgestellte Landecker Digital Remembrance Game „Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm“ mit einem Setting in den 1970er-Jahren und mehreren Spielfiguren die Vielschichtigkeit von Erinnerungen multiperspektivischer offenlegen, als es bisher passiert ist. Das ebenfalls im Heft vorgestellte Spiel zum Projekt „#LastSeen“ ermöglicht einen recherchierenden Zugang zum Medium Fotografie und das im Rahmen des größeren Projektes ToleranzRäume entwickelte Mobile Game „Tolerance City“ (Arbeitstitel) kann Lehrenden helfen, komplexe Debatten zum demokratischen Miteinander in den Unterricht zu bringen. Alle drei Spiele verbinden so historisch-politische Bildung mit unterschiedlichen spielerischen Zugängen und unterstreichen die Bedeutung des Formats.

Die vorliegenden Beiträge zeigen zudem die Relevanz von stetiger Vernetzung, die wir als Stiftung deswegen bewusst unterstützen. Sei es bei einem Treffen in Hamburg im Sommer 2023 oder dem auf Twitch gestreamten Roundtable, der anhand des Spiels zum Bullenhuser Damm zentrale Akteurinnen und Akteure für eine fruchtbare Diskussion zusammenbrachte.

Es bleibt also weiterhin viel zu tun und dieses Heft wird für alle, denen Digital Remembrance Games am Herzen liegen oder die einen ersten Schritt ins Feld wagen möchten, wichtige Impulse geben und helfen, die (Lern-)Potenziale dieses Mediums angemessen zu nutzen.

Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung. Zwischen Unterhaltungsspielen und Serious Games

Felix Zimmermann

1993 rezensierte Peter Wolf in der Fachzeitschrift *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht* das erfolgreiche Digitale Spiel „Der Patrizier“ (1992) aus dem Genre der Handels- und Wirtschaftssimulation (vgl. Schmidt/Lott 2015). In seinem weitsichtigen Beitrag stellt Wolf die These auf, „Der Patrizier“ könnte „gewissermaßen die Vorreiterrolle für eine zukunftsreiche Gattung übernehmen, nämlich der spielerischen Vermittlung historischen Wissens am heimischen Personalcomputer“ (Wolf 1993: 665). Dabei war Geschichtsvermittlung im engeren geschichtsdidaktischen Sinne überhaupt nicht das Ziel der Spielentwickler*innen. Geschichte wird hier vielmehr „als Marke [...] [und als] narrativer und ästhetischer Hintergrund“ (Pfister/Zimmermann 2020: 110) genutzt, in der Hoffnung, damit auf dem Spielemarkt erfolgreich zu sein.

Nichtsdestotrotz behielt Wolf mit seiner Einschätzung recht, dass künftig gerade auch kommerzielle Unterhaltungsspiele eine Rolle als Medien (impliziter) Geschichtsvermittlung spielen würden. Mehr noch: Wenn Wolf (1993: 666) von „der raffinierten Komplexität der Handlungsführung“ und dem „hohe[n] Reiz der Grafiken“, die Spieler*innen fesseln würden, spricht, thematisiert er bereits die Aspekte Digitaler Spiele, die Geschichtswissenschaft und -didaktik bis heute beschäftigen. Das gilt ebenso für die auch heute stets mitschwingende Hoffnung: „Das Spiel kann Interesse an Geschichte wecken, kann dazu veranlassen, sich auch weiter, vielleicht dann mit zuverlässiger Literatur, mit der Geschichte [...] zu beschäftigen. Über den Umweg der Faszination am Spiel würde sich dann historisches Verständnis einstellen“ (Wolf 1993: 670).

»Nichtsdestotrotz behielt er mit seiner Einschätzung recht, dass künftig gerade auch kommerzielle Unterhaltungsspiele eine Rolle als Medien (impliziter) Geschichtsvermittlung spielen würden.«

VERGANGENHEIT UND GEGENWART VON SERIOUS GAMES

Die Hoffnung, mit Digitalen Spielen historisch-politische Bildung betreiben zu können und damit „selbst jene Menschen [zu erreichen], die sich sonst eher als uninteressiert an Geschichte bezeichnen würden“ (Schwarz 2009: 315), lässt sich bis in die Anfänge Digitaler Spiele zurückverfolgen: Spiele wie „Sumerian Game“ (1967), das als das „älteste digitale Spiel mit historischem Inhalt“ gilt (Winnerling 2018), oder „The Oregon Trail“ (1971) wurden entwickelt, um Schüler*innen für das Unterrichtsfach Geschichte zu begeistern. Sie wurden also für eine explizite und intentionale, kurz: didaktisierte Geschichtsvermittlung eingesetzt. Heute würden sie wohl als „Serious Games“ bezeichnet werden und sind von kommerziellen Produktionen wie „Der Patrizier“ zu unterscheiden.

Serious Games lassen sich als Spiele definieren, die „eine charakterisierende Zielsetzung abgesehen von der reinen Unterhaltung“ (Göbel 2020: 105) haben, in der Regel also ein dezidiertes Lern- oder Vermittlungsziel. Sie werden fächerübergreifend eingesetzt; besonders viele Serious Games werden für den Gesundheitssektor entwickelt (sogenannte „Health Games“ oder „Exergames“).

Der Begriff „Serious Game“ gehört in den unübersichtlichen Begriffskosmos des „Digital Game-Based Learning“ (Preisinger 2022: 86), der auch das Buzzword „Gamification“ miteinschließt. Gemeinsam haben die in diesem Bereich verhandelten Begriffe vor allem eines: Die Grenzen zwischen einem produktiven, weil zur Kategorisierung oder Analyse geeigneten Prozess- oder gar Genrebegriff und einem naiven Marketingversprechen sind fließend. Hinzu kommt, dass die intensive Auseinandersetzung mit Serious Games in den Sozialwissenschaften weitgehend separiert von der geisteswissenschaftlichen Theorie und Praxis verläuft, sodass die gegenseitige Rezeption mangelhaft ist (vgl. Freyermuth 2013: 440).

»Serious Games aus dem Bereich der historisch-politischen Bildung befinden sich in doppelter Hinsicht in einer Nische.«

Serious Games aus dem Bereich der historisch-politischen Bildung befinden sich in doppelter Hinsicht in einer Nische: Sie stellen im großen Reigen der Serious Games nur



Szene aus „Assassin's Creed Mirage“.
© 2023 Ubisoft Entertainment

einen Nebenstrang dar und sie werden von Spieler*innen wenig rezipiert. Damit ist das Spannungsfeld angedeutet, in dem sich Digitale Spiele mit historischem Inhalt bewegen: Auf der einen Seite stehen Spiele, die als „Serious Games“ bzw. konkreter als „Serious Games der historisch-politischen Bildung“ bezeichnet werden können

(in der Tradition von „Sumerian Game“ und „The Oregon Trail“), auf der anderen Seite solche, die in Abgrenzung davon als „kommerzielle Spiele“ oder „Unterhaltungsspiele“ umrissen werden (in der Tradition von „Der Patrizier“). Gerade diese kommerziellen Spiele mit historischem Inhalt, bei denen Geschichtsvermittlung in Abgrenzung zu Serious Games implizit, unstrukturiert, oft auch von den Entwickler*innen unentdeckt stattfindet, sind bei den Rezipient*innen allerdings besonders beliebt (wie aktuell etwa „Victoria 3“ [2022] oder „Assassin's Creed Mirage“ [2023]).

SPANNUNGSFELD UNTERHALTUNG UND ERNSTHAFTIGKEIT

Gerade mit Blick auf Unterhaltungsspiele lieferte die Historikerin Angela Schwarz 2009 den Startschuss für eine sich seitdem stetig intensivierende Auseinandersetzung der Geschichtswissenschaft mit dem Medium (einen zugänglichen Forschungsüberblick bieten Pfister/Winnerling 2020). Schwarz (2009: 318) forderte, „dieses Feld nicht der Geschichtsdidaktik allein [zu] überlassen“. Zudem wies sie auf die kommerziellen Interessen der großen Produktionsstudios hin, denen keineswegs an Geschichtsvermittlung gelegen sei, wenn sie Spieler*innen in die Rolle von Soldaten, Burgherren und Baumeistern (lange Zeit tatsächlich nur männliche Rollen) schlüpfen ließen. Vielmehr nutzten die Studios „die Vergangen-

»Zudem wies sie auf die kommerziellen Interessen der großen Produktionsstudios hin, denen keineswegs an Geschichtsvermittlung gelegen sei, wenn sie Spieler*innen in die Rolle von Soldaten, Burgherren und Baumeistern (lange Zeit tatsächlich nur männliche Rollen) schlüpfen ließen.«

heit als Steinbruch für ein großes Spektrum leicht zu erschließender und faszinierender Spielfelder [...]. Denn sie profitieren von dieser Interesse der User ebenso wie vom Umstand, dass sie den thematischen Rahmen eines Spiels nicht neu und damit kostenintensiv entwickeln bzw. erfinden lassen müssen“ (Schwarz 2009: 333).

Insofern begründet sich die Komplexität der Auseinandersetzung mit Digitalen Spielen als Medium der Geschichtsvermittlung darin, dass unterschiedliche Spiele – besonders in Bezug auf die Intention ihrer Herstellung und damit auf das, was sie Spieler*innen bieten sollen – auch unterschiedliche Modi historisch-politischen Lernens ermöglichen bzw. nahelegen. Wir haben es im Grunde mit einer doppelten Zweiteilung zu tun: Eine Trennlinie verläuft zwischen der ungeleiteten, impliziten Geschichtsvermittlung, die kommerzielle Spiele anbieten, und der strukturierten, intentionalen Geschichtsvermittlung, die mit Serious Games erreicht werden soll. Eine weitere Trennlinie verläuft zwischen der außerschulischen Alltags- und Freizeitnutzung von Digitalen Spielen einerseits und ihrem Einsatz in formellen Lernkontexten andererseits. Allerdings ist die strikte Trennung zwischen kommerziellen Spielen und Serious Games in formellen Kontexten nicht aufrechtzuerhalten, denn beide können hier im Sinne einer didaktisierten Geschichtsvermittlung eingesetzt werden. Wie Alexander Preisinger dies jüngst auf den Punkt brachte: „Die Frage, ob digitale Spiele im Unterricht lerneffizient einzusetzen sind, lässt sich [...] in dieser Allgemeinheit kaum beantworten: Weder gibt es ‚das‘ digitale Spiel, noch ‚den‘ Geschichtsunterricht“ (Preisinger 2022: 105).

»Allerdings ist die strikte Trennung zwischen kommerziellen Spielen und Serious Games in formellen Kontexten nicht aufrechtzuerhalten.«

Die Modi einer digitalen Geschichtsdidaktik, ein *Lernen an, mit, über und in digitalen Medien* (vgl. Bernsen/König/Spahn 2012), lassen sich problemlos auf Unterhaltungsspiele anwenden (vgl. Giere 2019: 323–329). Also braucht es – so könnte man argumentieren – nicht zwangsläufig Serious Games, um in Lehr- und Lernkontexten historisch-politische Bildung auf Basis Digitaler Spiele zu betreiben. Auch deshalb wurde vorgeschlagen, sich von einer klaren Abgrenzung zwischen Unterhaltungsspielen und Serious Games zu verabschieden und stattdessen „den Vorgang

des Spielens ins Zentrum zu stellen und [...] von Serious Gaming zu sprechen“ (Preisinger 2022: 88). Dieser Prozess statt eines Genrebegriffs betont, dass es vor allem auf den konkreten Umgang mit diesen Spielen hinsichtlich sehr unterschiedlicher Lernhandlungen, -ziele und -modelle ankommt. Die positiven Attribute, die mit Digitalen Spielen verbunden werden (u.a. „Selbstwirksamkeit erfahren“, „Autonomieerfahrung und Funktionslust“, „ausprobierendes – im schulischen Sinn: forschendes – Handeln“, „intrinsische Motivation“, Preisinger 2022: 17), lassen sich also potenziell mit jedem gelungenen Spiel – egal, ob Unterhaltungsspiel oder Serious Game – für Lehr- und Lernkontexte nutzbar machen. Entscheidend ist, welche Fragen an den jeweiligen Gegenstand gestellt werden. So dürften bei der Arbeit mit kommerziellen Spielen etwa Fragen nach der populärmedialen Darstellung von Geschichte im Vordergrund stehen, während beim Einsatz von Serious Games eher der dargestellte historische Sachverhalt zum Thema wird (vgl. Pfister/Zimmermann 2020).

»Entscheidend ist, welche Fragen an den jeweiligen Gegenstand gestellt werden.«

SERIOUS-GAME-BOOM

Dass wir aktuell trotzdem intensiv über Serious Games im Sinne eines Genrebegriffs im Bereich der Geschichtsvermittlung sprechen, hat mehrere, unter anderem pragmatische Gründe, die sich aus Problemen mit dem Einsatz von kommerziellen Spielen in Lehrkontexten ergeben (z.B.: Zeitaufwand, Kosten, Infrastruktur, vgl. Preisinger 2022: 107–109). Serious Games hingegen werden oft konkret für Lehrkontexte entwickelt, sind in kurzer Zeit durchspielbar, spielerisch wenig voraussetzungsreich und werden mittlerweile sogar oft von begleitenden Lehrmaterialien flankiert (vgl. zur Übersicht über aktuelle Serious Games die Datenbanken Games und Erinnerungskultur und Digitale Spiele mit pädagogischem Potenzial der Stiftung Digitale Spielkultur, Spielbar von der Bundeszentrale für politische Bildung, die Spieledatenbank des Zentrums für didaktische Computerspielforschung an der Pädagogischen Hochschule Freiburg und Spieleratgeber NRW von der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW).

Entscheidend für den aktuell zu beobachtenden „Serious-Game-Boom“ dürfte aber etwas anderes sein: Spiele wie „Attentat 1942“ (2017), „Through the Darkest of Times“ (2020), „Spuren auf Papier“ (2022), „Train to Sachsenhausen“ (2022), „Forced Abroad“ (2022), „The Light in the Darkness“ (2023) sowie die für 2024 angekündigten „The Darkest Files“ und „Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm“, die die Diskussion im Bereich spielbasierter Geschichtsvermittlung bestimmen, thematisieren nationalsozialistische Verbrechen. Einige sind von Gedenkstätten in Auftrag gegeben worden, wie „Spuren auf Papier“ (Gedenkstätte Wehen) oder „Forced Abroad“ (NS-Dokumentationszentrum München).

In kommerziellen Spielen werden mittlerweile nationalsozialistische Verbrechen zwar zumindest andeutungsweise thematisiert – nachdem Jahre der Ausblendung etwa den Mythos einer „sauberen Wehrmacht“ tradierten (vgl. Pfister/Zimmermann 2021). Jedoch bleibt das grundlegende ‚Problem‘ kommerzieller Spiele im Umgang mit Vergangenheit bestehen: Spielspaß schlägt im Zweifelsfall historische Genauigkeit. Das ist für populärkulturelle Medien keineswegs ungewöhnlich (vgl. Alvestad/Houghton 2021) und disqualifiziert solche Spiele auch nicht für einen produktiven Einsatz in Lehrkontexten, in denen ihr atmosphärisches Vergangenheitserleben kritisch reflektiert werden kann (vgl. Zimmermann 2023: 498ff.). Dennoch ist es vor diesem Hintergrund bei einem (nicht nur) für die deutsche Erinnerungskultur so zentralen Thema wie dem Holocaust nachvollziehbar, spielerische Darstellungen nicht (nur) kommerziellen Spielen zu überlassen. Deshalb haben sich Studios wie Paintbucket Games, Playing History und Charles Games auf Spielentwicklungen in diesem Bereich spezialisiert. Sie realisieren eigene kommerzielle Projekte, die gleichwohl ein didaktisches Vermittlungsziel verfolgen, aber auch etliche nicht-kommerzielle Aufträge. Die Akteur*innen dieser Studios betonen zudem die Verantwortung von Spielentwickler*innen, nationalsozialistische Verbrechen klar zu benennen und so antifaschistisch wie demokratiestärkend zu wirken (vgl. Friedrich 2020).

»Spielspaß schlägt im Zweifelsfall historische Genauigkeit.«

AUSBLICK: DIE ZÄHMUNG DES SPIELS

Doch auch ein kritischer Blick auf den „Serious-Game-Boom“ ist nötig. Wie Tobias Unterhuber jüngst dargelegt hat, „begann mit dem Entstehen der Pädagogik als wissenschaftlicher Disziplin der Versuch der Zähmung des Spiels“ (2023: 69). Und als nichts anderes lassen sich auch Serious Games begreifen, denn die Selbstzweckhaftigkeit des Spielens wird bei Serious Games durch Nützlich- und Zweckhaftigkeit abgelöst (Unterhuber 2023: 74). Das bietet fraglos Chancen für die historisch-politische Bildung – zwei Aspekte gilt es dabei jedoch im Blick zu behalten: Erstens sollten wir uns fragen, inwieweit wir in Serious Games das experimentelle, explorierende Moment des Spielens, das viele kommerzielle Spiele gekonnt einsetzen, in Richtung eines geleiteten, auf klare Lernziele ausgerichteten Nachspielens auflösen können, ohne Aspekte wie Selbstwirksamkeit und Autonomieerfahrung zu opfern, die Digitale Spiele überhaupt erst reizvoll für eine didaktisierte Geschichtsvermittlung machen. Wie schaffen wir es, nicht nur Spiele zu ernstesten Themen zu entwickeln, sondern *gute* Spiele zu ernstesten Themen, die zwar nicht mit millionenschweren Blockbuster-Produktionen konkurrieren können, aber trotzdem für sich stehende, gelungene Spielerfahrungen bieten? Zweitens und daran anschließend sollten wir uns darüber im Klaren sein, dass es die Blockbuster-Produktionen bleiben werden, die in der Breite der Gesellschaft implizite Geschichtsvermittlung betreiben, ohne dass wir auf die vermittelten Inhalte Einfluss nehmen könnten (und sollten). Deswegen brauchen wir auch weiterhin ebenso eine Auseinandersetzung mit kommerziellen Großproduktionen in Lehrkontexten wie eine Reflexion über den Facettenreichtum historisch-politischer Bildung zwischen Sinnbildung, Medienkompetenz und Geschichtskultur.

»Wie schaffen wir es, nicht nur Spiele zu ernstesten Themen zu entwickeln, sondern gute Spiele zu ernstesten Themen?«

LITERATUR

-  Alvestad, Karl/Houghton, Robert (Hrsg.): The Middle Ages in Modern Culture. History and Authenticity in Contemporary Medievalism, London 2021.
-  Bernsen, Daniel/König, Alexander/Spahn, Thomas: Medien und historisches Lernen. Eine Verhältnisbestimmung und ein Plädoyer für eine digitale Geschichtsdidaktik, in: Zeitschrift für digitale Geschichtswissenschaft, Jg. 1 (2012), H. 1, S. 1–27.
-  Freyermuth, Gundolf S.: Nachwort: Serious Game(s) Studies. Schismen und Desiderate, in: Freyermuth, Gundolf S./Gotto, Lisa/Wallenfels, Fabian (Hrsg.): Serious Games, Exergames, Exerlearning. Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers, Bielefeld 2013, S. 421–464.
-  Friedrich, Jörg: You Do Have Responsibility! How Games trivialize Fascism, why this should concern us and how we could change it, in: Lorber, Martin/Zimmermann, Felix (Hrsg.): History in Games: Contingencies of an Authentic Past, Bielefeld 2020, S. 259–275.
-  Giere, Daniel: Computerspiel, Medienbildung, historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen, Frankfurt/Main 2019.
-  Göbel, Stefan: Serious Games, in: Zimmermann, Olaf/Falk, Felix (Hrsg.): Handbuch Gameskultur: Über die Kulturwelten von Games, Berlin 2020, S. 105–109.
-  Pfister, Eugen/Winnerling, Tobias: Digitale Spiele und Geschichte. Ein kurzer Leitfaden für Student*innen, Forscher*innen und Geschichtsinteressierte, Glückstadt 2020.
-  Pfister, Eugen/Zimmermann, Felix: Erinnerungskultur, in: Zimmermann, Olaf/Falk, Felix (Hrsg.): Handbuch Gameskultur: Über die Kulturwelten von Games, Berlin 2020, S. 110–115.

 Pfister, Eugen/Zimmermann, Felix: 'No One is Ever Ready for Something Like This.' – On the Dialectic of the Holocaust in First-Person Shooters as Exemplified by Wolfenstein: The New Order, in: International Public History, Jg. 4 (2021), H. 1, S. 35–46.

 Preisinger, Alexander: Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung, Frankfurt/Main 2022.

 Schmidt, Christian/Lott, Gunnar: Folge 42: Der Patrizier, in: Stay Forever, 24.03.2015, URL: <https://www.stayforever.de/2015/03/folge-42-der-patrizier/> [20.9.2023].

 Schwarz, Angela: „Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren?“. Geschichte in Computerspielen, in: Korte, Barbara/Paletschek, Sylvia (Hrsg.): History Goes Pop: Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres, Bielefeld 2009, S. 313–340.

 Unterhuber, Tobias: Wie dem Spielen das Töten beigebracht wurde. Instrumentalisierung von der Sattelzeit bis zur Killerspielzeit, in: Görge, Arno/Unterhuber, Tobias (Hrsg.): Politiken des (digitalen) Spiels. Transdisziplinäre Perspektiven, Bielefeld 2023, S. 69–83.

 Winnerling, Tobias: Projekt Sumerian Game: Digitale Rekonstruktion eines Spiels als Simulation eines Modells, in: gespielt | Blog des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele, 9.1.2018, URL: <https://gespielt.hypotheses.org/1796> [20.9.2023].

 Wolf, Peter: Freibeuter der Chronologie: Geschichtsbilder des Historismus im Computerspiel „Der Patrizier“, in: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht, Jg. 44 (1993), H. 12, S. 665–670.

 Zimmermann, Felix: Virtuelle Wirklichkeiten. Atmosphärisches Vergangenheitserleben im Digitalen Spiel, Marburg 2023.

DIGITALE SPIELE

- Assassin's Creed Mirage, Ubisoft Bordeaux 2023.
- Attentat 1942, Charles Games 2017.
- Der Patrizier, Ascon 1992.
- Erinnern. Die Kinder vom Bullenuser Damm, Paintbucket Games 2024.
- Forced Abroad, Paintbucket Games 2022.
- Spuren auf Papier, Playing History 2022.
- Sumerian Game, Mabel Addis & William McKay 1967.
- The Darkest Files, Paintbucket Games 2024.
- The Light in the Darkness, Voices of the Forgotten 2023.
- The Oregon Trail, Don Rawitsch, Bill Heinemann & Paul Dillenberger 1971.
- Through the Darkest of Times, Paintbucket Games 2020.
- Train to Sachsenhausen, Charles Games 2022.
- Victoria 3, Paradox Development Studio 2023.

Autor:in



Dr. Felix Zimmermann arbeitet als Referent für Games-Kultur, politische Bildung und Extremismus bei der Bundeszentrale für politische Bildung. Er studierte Kommunikationswissenschaft, Geschichtswissenschaft sowie Public History in Münster und Köln. Promoviert wurde er mit einer Studie zum atmosphärischen Vergangenheitserleben in Digitalen Spielen. Seine aktuellen Arbeitsschwerpunkte sind: Gaming und historisch-politische Bildung, Gaming und Rechtsextremismus, Game-Developer als Zielgruppe der politischen Bildung.

„Why so serious?!“ Digitale Spiele als erinnerungskulturelle Medien auf der Suche nach geeigneter Methodik

Nico Nolden

EIN SKANDAL, DER KEINER MEHR IST – DIGITALE SPIELE ALS „SERIOUS GAMES“

„Fortnite“ (2017) bekommt ein Holocaust-Museum. Verbreitet hat sich das cartoonig-bunte Phänomen „Fortnite“ zunächst als weltweites Multiplayer-Spiel, mit dem sich Millionen von Spielenden täglich unterhalten. Allein oder in Teams, aus einem fliegenden Bus über einer Fantasy-Insel abgesprungen, schießen sich bei diesem „Battle-Royale“-Shooter Spielende so lange ab, bis nur der oder die letzte Überlebende noch steht. Insofern ist es bemerkenswert, dass moralische Entrüstung darüber weitgehend verstummt ist, wenn selbst ein solches Digitales Spiel schwierige historische Themen wie den Holocaust aufgreift (Pfister 2021). Historiker Felix Zimmermann begrüßt das Experiment mit „Fortnite“ grundsätzlich (Kompressor 2023): Schließlich sei „Fortnite“ längst mehr nur ein Spiel, sondern wachse zu einer Begegnungsplattform heran, auch für Events wie Konzerte. Ironischerweise bezeugt die Inszenierung des Holocaust-Museums in der „Fortnite“-Welt aber eine überholte Vorstellung von Museen (VotF 2023): Texttafeln, Bilder und Videos entlang eines Rundgangs, stark konzentriert auf Biografien, wirken gerade für eine Spielumgebung wenig interaktiv und im Kontrast als Museum methodisch umso rückschrittlicher. Obendrein gelangen nur Spielende in dieses digitale Museum, die es sich gezielt als Modifikation herunterladen. Beschränkt wurden zudem soziale Interaktionen unter Spielenden wie Emotes und Gesten, aus Furcht, Spielende könnten sie unpassend, störend und provokativ missbrauchen.

»'Fortnite' (2017) bekommt ein Holocaust-Museum.«

Nicht im Hauptspiel „Fortnite“ enthalten, interaktiv beschränkt und methodisch für Spiel und Museum rückschrittlich, reduziert sich die Reichweite für das historische Thema unter den Spielenden deutlich. Zudem entzieht die statische Gestaltung des Museums dem bewusst gewählten Medium des Spiels wesentliche seiner Grundeigenschaften. Vor diesem Hintergrund überblickt dieser Beitrag zunächst die medialen Muster, nach denen kommerzielle Digitale Spiele den NS-Kontext aufgreifen, und kontrastiert diese Muster dann mit dem Umgang von „Serious Games“ zu diesem Thema. Auf diese Weise zeigt er Wege auf, wie sich Eigenschaften Digitaler Spiele nutzen lassen, um ihre methodische Kraft als Beiträge zu einer historischen Erinnerungskultur gezielter einsetzen zu können. Anhand von Beispielen werden im Folgenden drei zentrale Aspekte beschrieben: dynamische Systeme, das eigenständige Handeln der Spielenden darin und Formen der Interaktivität.

NICHT BLOß UNTERHALTEND – WAS KOMMERZIELLE SPIELE ZUR ERINNERUNGSKULTUR BEITRAGEN

Ver mehrt trauen sich kommerzielle Spiele an schwierige historische Stoffe wie etwa den Holocaust (Widmann 2021). In einem Epilog führt der Weltkriegs-Shooter „Call of Duty WWII“ (2021) aus Sicht von US-Soldaten durch ein NS-Kriegsgefangenenlager. Zwar ist die Situation bedrohlich und offenbart Gräueltaten, aber das Spiel entzieht den Spielenden in auffälliger Weise jede Handlungsmacht: In der Rolle der Befreier können Spielende schlendern und sich umsehen, obwohl ansonsten hektische Gefechte die Spielmechanik dominieren. Spiele aber sind ihrem Grundwesen nach Möglichkeitenräume für spielerisches Handeln. In „Wolfenstein: The New Order“ (2014) geraten Spielende in einer alternativhistorischen Welt der sechziger Jahre zunächst nur als passive Zeugen in die NS-Mordmaschinerie: Als Gefangene transportiert sie ein Güterzug in ein Vernichtungslager, sie gewinnen im Zuge eines Aufstandes aber Möglichkeiten des Handelns zurück. Methodisch weckt wiederum die brachiale Spielmechanik dieses Shooters den fälschlichen Eindruck, dass Menschen in realen, historischen KZs irgendeine Handlungsmacht besessen hätten, um etwas an ihrer Lage zu ändern.

»Ver mehrt trauen sich kommerzielle Spiele an schwierige historische Stoffe wie etwa den Holocaust.«

Für die entstehenden Geschichtsbilder in der Mikroepoche der beiden Weltkriege (Nolden 2020: 131–51, 182–189) ist also nicht allein entscheidend, was die Spiele in welcher Weise zeigen, sondern auch, welche Lücken sie lassen. In der Spielform der Weltkriegsstrategie konzentriert sich etwa „Steel Division 2“ (2019) auf die Schlachtfelder der Ostfront. So akribisch es Taktiken und Gerät darstellt, bleiben jedoch viele Kontexte unsichtbar: die Rolle der Volksturm-Einheiten, die Folgen der Doktrin „Verbrannte Erde“ oder Deportationen ganzer Bevölkerungsgruppen (Nolden 2022a). Sowohl das Gezeigte als auch die Auslassungen tragen zum Geschichtsbild der Spielenden und damit zur Erinnerungskultur bei.

Mittlerweile begreifen sich einige Spielentwickler:innen dementsprechend auch als erinnerungskulturelle Akteure. Sie formulieren explizit den Anspruch, ihre Spiele sollen erinnerungskulturelle Haltungen vermitteln: Die Lebenssimulation eines Kindes in „My Child Lebensborn“ (2018) etwa fordert Spielende durch die allein-erziehende Rolle kurz nach Kriegsende und erfordert zugleich eine aktive Stellungnahme zum Nationalsozialismus. Das betreute Kind leidet unter gesellschaftlicher Ablehnung aufgrund seiner Herkunft. Es ahnt nichts davon, dass es aus dem NS-Programm „Lebensborn“ stammt, ein Programm, in dem gemäß der nationalsozialistischen Ideologie die Geburtenrate „reiner Arier“ erhöht werden sollte. Die Spielenden müssen als Adoptiveltern behutsam seine Fragen beantworten, um es nicht zu überfordern.

»Mittlerweile begreifen sich einige Spielentwickler:innen dementsprechend auch als erinnerungskulturelle Akteure.«

In eine Nachkriegsperspektive versetzen auch die Entwickler:innen von „Attentat 1942“ (2017): Als heutige Nachfahren der Kriegsgeneration versuchen Spielende deren Schweigen zu durchbrechen, und zu erfahren, was ihnen im Widerstand nach dem Attentat auf „Reichsprotektor“ Reinhard Heydrich in Prag widerfuhr. Die Spielenden befragen gefilmte Zeitzeug:innen in interaktiven Gesprächen. Methodisch damit verknüpft sind Minispiele, etwa um Beweise in einer Wohnung zu verstecken. Dabei prägen die jeweiligen Erinnerungsdiskurse der Herkunftsländer, welche Themen und welche Perspektiven darauf ihre Entwickler:innen wählen: Die Taktik-Strategie in „Warsaw“ (2019) trägt die Haltung eines polnisch-nationalen Gedenkens

an den Aufstand 1944. Der rundenbasierte Kampf betont die heroische Auflehnung der Polen gegen übermächtige deutsche Unterdrücker. Als nationale Erfahrung gerahmt, geraten aber jüdische oder homosexuelle Verfolgte unter den Kämpfern in den Hintergrund – oder Opfer, die nicht kämpfen konnten. In einer anderen Tonalität überschattet der deutsche Überfall auf Polen im Action-Abenteuer „My Memory of Us“ (2018) eine kindliche Freundschaft. Die polnischen Entwickler stellen durch viele Kniffe die Besatzungsgräuere durch die Wehrmacht auf einer eher abstrakten Ebene dar, und machen so das Leid durch Willkür, Deportation und Holocaust erstmals für Kinder als Spielende verdaulich. Ungewöhnlich deutlich verschweigt das Spiel nicht den Antisemitismus auch aus der polnischen Bevölkerung.

»Dabei prägen die jeweiligen Erinnerungsdiskurse der Herkunftsländer, welche Themen und welche Perspektiven darauf ihre Entwickler:innen wählen.«

ES IST DOCH ALLES SCHON SO ERNST – WAS „SERIOUS GAMES“ ZUR ERINNERUNGSKULTUR BEITRAGEN

Obige Beispiele zeigen, wie kommerzielle Spiele bereits zur Erinnerungskultur beitragen, insbesondere wenn sich ihre Entwickler:innen bewusst mit einer eigenen Haltung einbringen. Gedenkstätten, Museen und andere Institutionen haben erkannt, wie Digitale Spiele das eigene Aufgabenspektrum unterstützen können (Zimmermann 2023): Beispielsweise können auf der Webseite der Stiftung Reichspräsident-Friedrich-Ebert-Gedenkstätte die Spielenden Friedrich Ebert auf dem Weg durch die erste deutsche Demokratie begleiten (Ebert 2023). In den Kontext der Ausstellung „Roads not Taken“ des Deutschen Historischen Museums eingebettet, verweben Besucher:innen in „Herbst 89 – Auf den Straßen von Leipzig“ die Erfahrungen von Personen bei den Massenprotesten des Herbst 1989 (DHM 2023).

»Gedenkstätten, Museen und andere Institutionen haben erkannt, wie Digitale Spiele das eigene Aufgabenspektrum unterstützen können.«

Besonders viele „Serious Games“ entstehen zu Facetten der NS-Terrorherrschaft: Die Gedenkstätte Wehnen schuf das Spiel „Spuren auf Papier“ zum Thema der Krankensterben, basierend auf Schicksalen von Opfern entlang von

Patientenakten (Wehnen 2021). Das NS-Dokumentationszentrum München macht durch „Forced Abroad“ auf Erlebnisse eines holländischen Zwangsarbeiters aufmerksam (NSDZ 2022). „Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm“ entsteht in einer breiten Kollaboration der Hamburger Gedenkstätte Bullenhuser Damm. Schüler:innen stoßen hier auf Spuren der von den Nazis ermordeten Kinder in ihrem Schulgebäude. Ihre Entdeckungen verändern die Spielumgebung in ihrer Gegenwart der siebziger Jahre (Landecker 2023). So erweist sich insbesondere die spätere Wirkung in der Zeitgeschichte als zentrales Spielelement.

Alle diese Spiele unterscheiden sich in ein paar gemeinsamen Aspekte von kommerziellen Spielen: „Serious Games“ begrenzen spielerisches Handeln im Interesse einer zentralen Aussage. Dabei verlassen sie sich auf narrative Formen. Dadurch nutzen sie dynamische spielmechanische Systeme wie das mögliche Spektrum an Spielmechaniken oder interaktiv reagierenden Rechenmodellen noch kaum als Transportmittel für historische Informationen. Ihre Form erleichtert die Zugänglichkeit für nicht Game-affine Entscheider:innen in Museen, Stiftungen und Gedenkstätten. Allerdings setzen sie als Marketing-Etikette dadurch Standards. Sie verfestigen auf diese Weise Traditionen von Geschichtswissenschaft, Didaktik und musealen Institutionen aus dem 20. Jahrhundert, und nutzen weniger die genuinen Eigenschaften Digitaler Spiele. Während kommerzielle Spiele häufig mit komplexen Mechaniken und Spiellänge überfordern, transportieren „Serious Games“ konzentrierte Aussagen in kurzer Zeit. So bieten sie sich für begrenzte schulische Lerneinheiten an. Als Teilangebote einer Ausstellung, zu einem Webauftritt oder als Smartphone-App, um Besuche von Gedenkstätten oder Museen anzuregen, schaffen sie durch intuitives Erlernen eingängiger Mechaniken interaktive Zugänge zu historischen Themen – und zwar nicht nur für Kinder und Jugendliche.

»'Serious Games' begrenzen spielerisches Handeln im Interesse einer zentralen Aussage. Dabei verlassen sie sich auf narrative Formen.«

SCHATTENSEITEN – „SERIOUS GAMES“ UND IHR NIMBUS

Leider lassen sich Schwächen an der Zuschreibung „Serious Game“ nicht verhehlen. Beispielsweise kündigte das Projekt „Vergangene Zukunft“ eine umfangreiche Vision an: Es sollte ursprünglich Wendepunkte deutscher Geschichte als Spiel umsetzen, und zwar methodisch bewusst im gesamten Spektrum aus Spielmechanik, Narration und Entscheidungsfreiheit (Museum4punkt0 2021). Das genannte Ergebnis „Herbst 1989“ bleibt aber hinter diesen Ambitionen zurück. Denn die unterschiedlichen Pfade der Personen im Spiel überschneiden sich nur mäßig interaktiv. Ihre Perspektiven unterscheiden sich nicht grundlegend in der Bewertung der Straßenproteste. Systemtreue Stimmen treten in den Hintergrund, dominant ist die Sicht der Protestierenden aus der Masse von unten. Die Proteste sollen zudem friedlich bleiben, was den Aktionsmöglichkeiten im Spiel enge Leitplanken setzt. Dabei hätten gerade die Konsequenzen, die aus diametralen Handlungen resultieren, den Spielenden spannende Denkräume eröffnet.

Einige „Serious Games“ befinden sich zudem in einer Grauzone; in diesem Bereich ist es keineswegs trivial, diese klar von kommerziellen Digitalen Spielen abzugrenzen. In seiner Form und seinem Anspruch nach könnte „Torn Away“ (2023) als „Serious Game“ gelten, auch wenn hinter dem Spiel keine Institution für fachlich aufbereitete Inhalte bürgt. Anhand der Tagebücher von Kindern zeigt es die Flucht eines verschleppten Mädchens aus der Zwangsarbeit zurück nach Osteuropa. Finanziert von der Stiftung EVZ und dem Auswärtigen Amt, entstand andererseits „Train to Sachsenhausen“ bei dem erfahrenen Studio Charles Games in Prag (Charles Games 2022). Es thematisiert die tschechischen Studentenproteste 1939 gegen die deutschen Besatzer. Befremdlich für ein „Serious Game“ distanzieren sich beide Institutionen auf der zugehörigen Webseite von den dargestellten Inhalten. Nicht nur wegen dieser Grauzonen liegt eine Gefahr darin, naiv auf ein vermeintliches Gütesiegel zu vertrauen, nur weil Akteure ihre Spiele als „Serious Games“ bezeichnen. Ein selbst ernanntes „Serious Game“ zu deutschen Vertriebenen namens „Gezeichnet – Unsere Flucht 1945“ wurde in Sachsen sogar

»Die Intentionen der Akteure sind also stets zu hinterfragen, denn ihre institutionellen und individuellen Haltungen prägen Blickwinkel mit.«

prämiert, stieß überregional aber auf heftigen Widerstand. Ihm fehlte so viel Kontext zur NS-Herrschaft und zum Zweiten Weltkrieg, dass es letztlich revisionistisch wirkt (Dietrich 2023). Die Intentionen der Akteure sind also stets zu hinterfragen, denn ihre institutionellen und individuellen Haltungen prägen Blickwinkel mit. Unterschiedliche Blickwinkel sind häufig für sich allein verkürzend, sie können sich aber auch komplementär ergänzen, wie zwei Projekte über die schwierigen Ermittlungen gegen NS-Verbrechen in der Nachkriegszeit zeigen. Das Berliner Studio Paintbucket konzentriert sich bei „The Darkest Files“ (2023) auf die Ermittlungen des Teams von Fritz Bauer, dem Generalstaatsanwalt in Hessen in den 1950er und 1960er Jahren. Das Spiel fokussiert neben Fällen und Tätern auch auf den Anstoß zum Aufarbeiten der Verbrechen. Das polnische Pilecki-Institut dagegen siedelt sein „Serious Game“ „Die Schattenjäger“ zwar in einem vergleichbaren Szenario an (Pilecki 2021), es stellt allerdings weniger Ermittlungen und Aufarbeitung in den Fokus. Vielmehr mahnt es am Falle eines nie bestraften Täters an, wie die westdeutsche Gesellschaft NS-Verbrechen deckte.

LEITPLANKEN FÜR MEHR SPIELERISCHE KOMPONENTEN IN DER ERINNERUNGSKULTUR

Dieser Beitrag zeigte das Spektrum, in dem kommerzielle Spiele im Kontext des Nationalsozialismus erinnerungskulturell wirken und welche Eigenschaften sie dabei prägen. Dem stellte er die Muster gegenüber, nach denen „Serious Games“ mit Geschichte umgehen. So zeigte sich, wie entstandene Standards ihre Nutzung als Medium stark einschränken. Dass Schwierigkeiten mit dem vermeintlichen Gütesiegel eines „Serious Games“ einhergehen, zeigen die oft nicht eindeutigen Intentionen, das Zusammenspiel verschiedener Blickwinkel und das Fehlen eindeutiger Unterscheidungskriterien. Sollen „Serious Games“ also ihre spezifischen Eigenschaften spielerisch attraktiv für die Erinnerungskultur entfalten, müssen Auftraggeber:innen die spielmechanische Vielfalt methodisch besser nutzen.

Ein Beitrag des WDR zum eingangs erwähnten Holocaust-Museum in „Fortnite“ lobte, dass es nicht geprägt sei von „interaktiven Spielereien, sondern Informationen – wie in einem Museum üblich“ (Schieb 2023). Es ist jedoch ein

Scheingegensatz, der die Ernsthaftigkeit eines erinnerungskulturellen Engagements gegen die Qualitäten des spielerischen Handelns ausspielt. Digitale Spiele sind finanziell und konzeptionell aufwändig. Umso wichtiger ist es für die historisch-politische Bildung deshalb, ihre oben geschilderten medialen Grundeigenschaften gezielt für solche erinnerungskulturellen Inhalte und Botschaften einzusetzen, für die sich ein Spiel besser eignet als etwa eine Webseite, ein Podcast oder eine Broschüre. Die obigen Beispiele verdeutlichen, dass Digitale Spiele vor allem interaktives selbstwirksames Handeln in einer entdeckbaren Spielwelt fördern. Ideal sind sie daher, um dynamische historische Prozesse spielmechanisch umzusetzen, in denen Spielende Alternativen erfahren, die aus Konsequenzen ihrer Entscheidungen resultieren.

Geschichtswissenschaftliche Forschungen zu Digitalen Spielen nähern sich diesem Verständnis der medialen Eigenschaften und dem Nutzen für erinnerungskulturelle Zwecke an. Die Funktion Digitaler Spiele speziell als „erinnerungskulturelle Prothetik“ beschrieb jüngst Tabea Widmann (Widmann 2023): Demnach sind sie Stützen für die Erinnerungskultur, etwa um Zeitzugenschaft zum Holocaust in einer interaktiven Form wie in Gesprächen zu bewahren. „Vergangenheitsatmosphären“, so lässt sich mit Felix Zimmermann ergänzen, schaffen ästhetische Zugänge zu räumlichen, interaktiven Inszenierungen historischer Erfahrungen (Zimmermann 2023). Sein Konzept lässt sich an Vorarbeiten zur Wahrnehmung anderer räumlicher Atmosphären von Geschichte wie in Museen oder IMAX-Kinos anschließen (Griffiths 2013). Meine eigene Dissertation analysierte die Komponenten des historischen Angebots in Spielen, die ein dynamisches „Wissenssystem“ für die Spielenden hervorrufen (Nolden 2020). Auf dieser Basis gelang der Nachweis, dass sich differenzierte erinnerungskulturelle Diskurse in Communities um Digitale Spiele entfalten und über lange Zeiträume halten. Würden diese gesammelten Erkenntnisse zugrunde gelegt, ließen sich Digitale Spiele deutlich gezielter für die Erinnerungskultur nutzen – ob man sie nun „Serious Games“ nennt oder nicht.

»Demnach sind Digitale Spiele Stützen für die Erinnerungskultur, etwa um Zeitzugenschaft zum Holocaust in einer interaktiven Form wie in Gesprächen zu bewahren.«

LITERATUR

-  Dietrich, Martin: Streit um prämiertes Videospiel über Vertreibung im 2. Weltkrieg, in: MDR Sachsen 4.6.2023, URL: <https://www.mdr.de/nachrichten/sachsen/serious-game-gezeichnet-flucht-vertreibung-heimat-eklat-foerderung-weltkrieg-100.html> [4.10.2023].
-  Griffiths, Alison: Shivers Down Your Spine. Cinema, Museums and the Immersive View, New York 2013.
-  Kompressor Podcast: Fortnite bekommt ein Holocaust Museum. Interview mit Felix Zimmermann, in: Deutschlandfunk Kultur 10.8.2023, URL: <https://www.deutschlandfunkkultur.de/fortnite-bekommt-ein-holocaust-museum-dlf-kultur-129c52ea-100.html> [4.10.2023].
-  Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme, Berlin 2020.
-  Nolden, Nico: Quickshot | Steel Division 2 002 | Divisionen, Modellbaulook und der Eindruck vom sauberen Krieg, in: Kanal Nolden via Youtube 12.3.2022, URL: <https://youtu.be/ZFrIQT25GbE> [4.10.2023].
-  Museum4punkt0: „Vergangene Zukunft“ digital. Pilotprojekt zum Potenzial digitaler Spiele, 6.4.2021, URL: <https://www.museum4punkt0.de/vergangene-zukunft-digital-pilotprojekt-zum-potenzial-digitaler-spiele/> [4.10.2023].
-  Pfister, Eugen: Spiel ohne Juden. Zur Darstellung des Holocaust in Digitalen Spielen, in: Stumpf, Markus/Petschar, Hans/Rathkolb, Oliver (Hrsg.): Nationalsozialismus digital. Die Verantwortung von Bibliotheken, Archiven und Museen sowie Forschungseinrichtungen und Medien im Umgang mit der NS-Zeit im Netz, Wien 2021, S. 157–176.

-  Schieb, Jörg: Entwickler baut „Holocaust Museum“ in Fortnite, in: WDR Nachrichten 3.8.2023, URL: <https://www1.wdr.de/nachrichten/fortnite-holocaust-museum-100.html> [4.10.2023].
-  Widmann, Tabea: Spielerisches Erinnern an den Holocaust?, in: Stiftung Digitale Spielekultur 4.5.2021, URL: <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/spielerisches-erinnern-an-den-holocaust-tabea-widmann/> [4.10.2023].
-  Widmann, Tabea: The Game is the Memory. Prosthetic Witnessing in digitalen Spielen als Erinnerungsmedium um den Holocaust (Formen der Erinnerung, Bd. 76), Göttingen 2023.
-  Zimmermann, Felix: Vergangenheitsatmosphären als Herausforderung für KZ-Gedenkstätten und digitale Spiele, in: Groschek, Iris/Knoch, Habbo (Hrsg.): Digital Memory. Neue Perspektiven für die Erinnerungsarbeit (=Beiträge zur Geschichte der nationalsozialistischen Verfolgung 4/2023), Göttingen 2023, S. 61–78.

DIGITALE SPIELE

- Charles Games (2022). Train to Sachsenhausen. Ein Spiel über Studentenproteste gegen die deutsche Besatzung 1939, <https://traintosachsenhausen.com/de/>
- DHM (2023). Herbst 89 – Auf den Straßen von Leipzig. Gamestation. In: Deutsches Historisches Museum. Ausstellung „Roads not Taken. Oder: Es hätte auch anders kommen können“, <https://www.dhm.de/ausstellungen/roads-not-taken-oder-es-haette-auch-anders-kommen-koennen/herbst-89-auf-den-strassen-von-leipzig/>
- Ebert (2023). Friedrich Ebert – Der Weg zur Demokratie, Stiftung Reichspräsident-Friedrich-Ebert-Gedenkstätte Heidelberg, <https://ebert-gedenkstaette.de/das-spiel/>

- Landecker (2023). *Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm*, Alfred Landecker Stiftung und Gedenkstätte Bullenhuser Damm der KZ-Gedenkstätte Neuengamme, <https://www.alfredlandecker.org/de/article/%C3%BCber-erinnern-die-kinder-vom-bullenhuser-damm>
- NSDZ (2022). *Forced Abroad. Tage eines Zwangsarbeiters*, NS Dokumentationszentrum München, <https://departure-neuaubing.nsdoku.de/projekte/forced-abroad>
- Pilecki (2021). *Die Schattenjäger*, Pilecki Institut Berlin, <https://berlin.institutpileckiego.pl/de/program/educational-projects/gra-lowca-cieni>
- VotF (2023). *Voices of the Forgotten Museum. Fortnite Holocaust Museum*, Epic Games/Luc Bernard, www.fortnite.com/@v-o-t-f/1511-8598-6202
- Wehnen (2021). *Spuren auf Papier / Paper Traces*, <https://gedenkstaette-wehnen.de/spuren-auf-papier/>

Autor:in



Dr. Nico Nolden arbeitet als Historiker für Public History zu Geschichte und Erinnerungskultur bei interaktiven digitalen Medienformen. Ein besonderer Schwerpunkt liegt für ihn auf Digitalen Spielen. Seine Dissertation von 2020 untersuchte „Geschichte und Erinnerung in digitalen Spielen“ als „Erinnerungskulturelle Wissenssysteme“. Selbstständig ist er als Berater, mit Workshops und Vorträgen für Museen und Gedenkstätten, in der schulischen sowie historisch-politischen Erwachsenenbildung und für Games Studios tätig (www.niconolden.de). Noch bis Ende 2024 leitet er am Sozialpädagogischen Fortbildungszentrum in Hamburg ein Projekt, das Fortbildungen für Fach- und Führungskräfte in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit zu Digitalisierung und Medienkompetenzen entwickelt.

Werkstattbericht: „Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm“

Nicole Mattern, Iris Groschek, Markus Bassermann

Seit September 2022 entwickelt die Stiftung Hamburger Gedenkstätten und Lernorte zur Erinnerung an die Opfer der NS-Verbrechen gemeinsam mit der Vereinigung Kinder vom Bullenhuser Damm e.V. und gefördert durch die Alfred Landecker Foundation ein Digitales Spiel der Erinnerungskultur. In diesem Beitrag wird der Weg von der Idee zur Umsetzung des Spiels aus drei Perspektiven nachgezeichnet.

NICOLE MATTERN, VORSITZENDE DER VEREINIGUNG KINDER VOM BULLENHUSER DAMM E.V.

In den Jahren vor Corona begrüßte die Gamescom mehr als 350.000 Besucher:innen in den Kölner Messehallen, ein großer Teil davon junge Menschen. Gemessen an Ausstellungsfläche und Besucher:innenzahl gilt die Gamescom als weltweit größte Messe für Computer- und Videospiele. Viele der dort vorgestellten Spiele sind in historische Settings eingebettet – als Rahmen für das Spielgeschehen oder um eine historische Spielhandlung zu nutzen. Besonders der Zweite Weltkrieg wird häufig als Setting für Digitale Spiele gewählt. In diesen Spielen geht es aber in der Regel nicht um die Vermittlung von Geschichte oder um exakte historische Recherche – obwohl sie alle Möglichkeiten dafür bieten.

So wie Bücher, Filme oder Podcasts erzählen auch Digitale Spiele Geschichten. Sie lassen die Spieler:innen in eine Geschichte eintauchen. Viele Spieler:innen wollen beim Spielen etwas erfahren und lernen. Geschichte wird hier greifbar: Digitale Spiele bieten so die Chance, geschichtlich Desinteressierte für geschichtliche Themen zu begeistern. Bei einem Besuch der Gamescom hörte ich, wie sich zwei 15- oder 16-Jährige über ein Spiel unterhielten und Parallelen von der fiktiven Handlung zu den realen

»Geschichte wird hier greifbar: Digitale Spiele bieten so die Chance, geschichtlich Desinteressierte für geschichtliche Themen zu begeistern.«

historischen Ereignissen zogen. Die Geschichte des Spiels hatte sie also dazu gebracht, die historischen Begebenheiten zu recherchieren. Liegt hierin also eine Möglichkeit für Schulen, um die Anziehungskraft Digitaler Spiele mehr als bisher für die Vermittlung historischer Themen zu nutzen?

Da ich zu diesem Zeitpunkt schon viele Jahre Vorsitzende der Vereinigung Kinder vom Bullenhusser Damm war, kam ich auf die Idee eines Serious Games zur Gedenkstätte Bullenhusser Damm. Ein Digitales Spiel, das nicht in der Vergangenheit verharret, sondern einen Bezug zur Gegenwart herstellt. Die Geschichte der Kinder vom Bullenhusser Damm wird oft als eines der grausamsten Verbrechen der Nazizeit bezeichnet: Zwanzig jüdische Kinder zwischen fünf und zwölf Jahren wurden von der SS erhängt, nachdem an ihnen medizinische Versuche durchgeführt worden waren. Es ist aber auch eine Geschichte des jahrelangen Engagements von Einzelnen, ihres Kampfes um Gerechtigkeit und von Menschen, die wieder deutschen Boden betreten haben, obwohl sie dies nach der Ermordung ihrer Angehörigen nie wieder tun wollten.

»Ein Digitales Spiel, das nicht in der Vergangenheit verharret, sondern einen Bezug zur Gegenwart herstellt.«

Ich gebe regelmäßig Workshops in Schulen. Wenn ich Schüler*innen die Frage stelle, was die NS-Zeit und der Holocaust mit uns heute zu tun haben, kommt fast immer die Antwort: Nichts. Erst im gemeinsamen Gespräch wird klar, dass die Geschichte noch immer in und um uns ist: in der deutschen Politik und Gesellschaft, aber auch in der Weitergabe (oder auch oft Nicht-Weitergabe) der familiären Erinnerung. Es gab in Deutschland einen Bruch beim Erzählen der eigenen Familiengeschichte, den wir bis heute nicht aufgearbeitet haben. Dabei ist Deutschland nur mit dem Wissen um den Holocaust zu verstehen, auch (oder vielleicht sogar besonders), wenn Eltern, Großeltern oder Urgroßeltern während des Zweiten Weltkrieges noch nicht in Deutschland gelebt haben. Ein Serious Game könnte ein innovativer Ansatz sein, das Thema in die Klassenräume zu bringen und die Frage zu stellen, wie wir mit der deutschen Geschichte umgehen und was wir daraus lernen wollen. Deshalb nahm ich Kontakt zu Iris Groschek von der Stif-

»Ein Serious Game könnte ein innovativer Ansatz sein, das Thema in die Klassenräume zu bringen und die Frage zu stellen, wie wir mit der deutschen Geschichte umgehen und was wir daraus lernen wollen.«

tung Hamburger Gedenkstätten auf, um mit ihr über diese Idee zu sprechen.

IRIS GROSCHEK, STIFTUNG HAMBURGER GEDENKSTÄTTEN UND LERNORTE ZUR ERINNERUNG AN DIE OPFER DER NS-VERBRECHEN UND KURATORIN DER AUSSTELLUNG IN DER GEDENKSTÄTTE BULLENHUSER DAMM

Die Anregung von Seiten der Vereinigung Kinder vom Bullenhuser Damm, dass junge Menschen einen anderen, offeneren und weniger konservativen oder erinnerungskulturell traditionellen Zugang zu Geschichte benötigen, auch wenn es um so einen berührenden Ort wie die Gedenkstätte Bullenhuser Damm geht, habe ich, auch vor dem Hintergrund der Studie der Arolsen Archives „Wie steht die GenZ zur NS-Zeit?“, gerne aufgenommen und überlegt, wie dieser Zugang im Digitalen aussehen kann.

Dabei war es von Anfang an klar, dass wir kein Spiel anbieten wollten, welches die Inhalte der Ausstellung nur dupliziert. Wir wollten die Spielenden auch nicht spielerisch in die NS-Zeit eintauchen lassen und ihnen suggerieren, dass bei den Geschehnissen am Bullenhuser Damm ein anderes Ende möglich gewesen wäre. Auf der anderen Seite war uns klar, dass wir das Medium „Spiel“ ernst nehmen möchten und, auch wenn es ein didaktisches Spiel werden sollte, eine Form von „Spielspaß“ anbieten wollen, um die Beschäftigung mit Themen, die mit der Gedenkstätte Bullenhuser Damm, den historischen Geschehnissen und dem Thema Erinnerungskultur verbunden sind, zu fördern und Interesse an Geschichte und Erinnerung zu generieren. Angesprochen werden sollten Kinder und Jugendliche in ihrer heutigen Lebenswirklichkeit. Ihnen soll die Möglichkeit gegeben werden, sich Geschichte aktiv anzueignen, um daraus Anregungen für die Beschäftigung mit aktuellen Fragen mitzunehmen. Ein Fokus einer in Form eines Digitalen Spiels weitergedachten Gedenkstättenarbeit liegt auf historischen Aspekten gegenwärtig relevanter Diskurse sowie auf dem Aufzeigen von familiengeschichtlichen Verknüpfungen bis in die Gegenwart.

»Wir wollten die Spielenden auch nicht spielerisch in die NS-Zeit eintauchen lassen und ihnen suggerieren, dass bei den Geschehnissen am Bullenhuser Damm ein anderes Ende möglich gewesen wäre.«

Da wir uns in der Stiftung Hamburger Gedenkstätten und Lernorte mit dem Thema Digitale Spiele bisher noch nicht vertiefend beschäftigt hatten, haben wir uns zunächst gemeinsam mit der Vereinigung Kinder vom Bullenhuser Damm Expertise aus dem Entwickler:innenbereich geholt und mit mehreren Entwicklungsbüros über Möglichkeiten der Umsetzung gesprochen.



Entwicklung des Games unter Einbeziehung historischer Bildquellen. 2023 Game Bullenhuser Damm IMG_4929. © SHGL, Iris Groschek, 2023

Um erste Ideen und damit die Grundlagen für die Inhalte einer „digitalen Multimedia-Anwendung“ zu sammeln, veranstalteten wir Ende November 2021 einen zweitägigen Online-Workshop. Beteiligt waren außer der Stiftung die Vereinigung Kinder vom Bullenhuser Damm e.V. mehrere Bereiche der Universität Hamburg – das studentische Projekt Geschichte im Virtu-

ellen Raum (GiVR), der Arbeitsbereich Geschichtsdidaktik der Fakultät für Erziehungswissenschaft, der Fachbereich Geschichte | Public History – und Studierende und Young Professionals in der AG Angewandte Geschichte / Public History im VHD. In dieser Zusammenarbeit entwickelten die Beteiligten erste programmatische und konzeptuelle Überlegungen sowie Zielsetzungen für die Ausgestaltung eines solchen Produkts digitaler Gedenkstättenarbeit und erarbeiteten konkretisierte Vorschläge.

Dabei wurden konzeptuelle und didaktische Kriterien, Kriterien für die Medienanwendung, für Partizipation und Interaktion und anschließend sogar erste Gestaltungsideen entwickelt. Zum Beispiel wurde hier die Idee einer weiteren Zeitebene zwischen Tatzeit und Gegenwart als Aktions-ebene konkretisiert. Hintergrund war, dass die Form einer spielerischen Aneignung von Geschichte aufgrund der dem Medium inhärenten immersiven Effekte das Risiko, Opfer- und Täterperspektiven zu wiederholen und damit die Spielenden zu überwältigen, zu groß sei. So konnten wir dem grundlegenden Problem der Retrospektivität und seiner ethischen Grenzen, das durch ein „Zurückversetzen“ in die

Tatzeit und zum Ort des Verbrechens entsteht, mit der Verlegung des Storytellings in die Nachkriegszeit begegnen.

Während viele Personen aus den Bereichen Forschung und Vermittlung positiv auf den Plan der Entwicklung eines Digitalen Spiels reagierten, erhielten wir auch zurückhaltende Resonanz, sowohl aus dem schulischen Bereich als auch bei der Suche nach Partnern, die das Projekt finanziell unterstützen könnten. Es dauerte mehrere Jahre, bis wir mit der Alfred Landecker Foundation einen Förderer fanden, der unseren offenen Ansatz für förderungswürdig hielt. Mit Markus Bassermann konnten wir einen Projektleiter gewinnen, der sowohl über Kompetenz als Historiker, als auch über Erfahrung im Bereich der Geschichtsdarstellung in Digitalen Spielen verfügt.

»Während viele Personen aus den Bereichen Forschung und Vermittlung positiv auf den Plan der Entwicklung eines Digitalen Spiels reagierten, erhielten wir auch zurückhaltende Resonanz, sowohl aus dem schulischen Bereich als auch bei der Suche nach Partnern, die das Projekt finanziell unterstützen könnten.«

**MARKUS BASSERMANN, PROJEKTLEITER DES
DIGITAL REMEMBRANCE GAME-PROJEKTS
„ERINNERN. DIE KINDER VOM BULLENHUSER DAMM“**

Von dem Anspruch, ein digitales, erinnerungskulturelles Spiel nicht als klassisches Lernspiel zu entwickeln, sondern die ureigene Sprache des Mediums zu nutzen, war ich unmittelbar überzeugt. Dies entsprach meiner eigenen wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Digitalen Spielen, bei der mich insbesondere die Frage beschäftigte, wie Geschichte und Geschichtsbilder durch Spiele und deren Mechaniken, sprich: deren Interaktivität, vermittelt werden. Auffällig war dabei für mich die Schiefelage, dass sich Spiele mit aller Selbstverständlichkeit geschichtlicher Themen bedienen, umgekehrt aber geschichtsvermittelnde Instanzen wie Gedenkstätten auf dieses Medium bislang kaum zurückgriffen.

Ins Zentrum unseres Projekts stellten wir vor diesem Hintergrund die Aufgabe, die von Nicole Mattern aufgeworfene Frage – pointiert: „Was hat das noch mit mir zu tun?“ – mit den Möglichkeiten eines Digitalen Spiels zu beantworten. Dazu wollten wir nicht einfach die bestehenden Methoden der Gedenkstätte Bullenhuser Damm digital reproduzieren,

sondern mussten uns überlegen, wie sich durch Narration, neue Bilder und vor allem die Interaktivität eines Spiels ein eigenständiger Beitrag zum erinnerungskulturellen Diskurs formulieren lässt.

Diese Herausforderung konnte nur in einem gemeinsamen kreativen Prozess angegangen werden. Deswegen legten wir bei der Suche nach einem Entwickler:innenteam besonderen Wert darauf, dass alle Leidenschaft für das Thema mitbringen und mit uns auf Augenhöhe, im gegenseitigen Austausch, arbeiten würden. Es war motivierend zu bemerken, dass unser Anspruch bei vielen Entwickler:innen auf Interesse stieß und hier eine große Offenheit und Bereitschaft gegeben sind, sich auf diese Weise als Kulturschaffende an Erinnerungskultur zu beteiligen.

»Wir wollen die Frage 'Was hat das noch mit mir zu tun?' mit den Möglichkeiten eines Digitalen Spiels beantworten.«

Gemeinsam mit dem Entwicklungsstudio Paintbucket Games forcierten wir zunächst die bis dato noch vage Spielidee. Rasch entfernten wir uns von einer starken Kopplung an die eigentliche Tat, da wir bemerkten, dass wir allgemeiner über das Thema Erinnern und Erinnerung sprechen wollten, um nicht nur die aktuelle Bedeutung von Erinnerungskultur herauszustellen, sondern auch, um zu verdeutlichen, dass diese Resultat eines interaktiven, sich im steten Wandel befindlichen Prozesses ist, an dem insbesondere junge Menschen immer teilhaben werden. Dies wollten wir im Spiel vermitteln: „Wie können wir ‚erinnern‘ interaktiv darstellen?“, ergänzte in diesem Sinne unsere anfängliche Leitfrage.

»'Wie können wir erinnern interaktiv darstellen?'; ergänzte in diesem Sinne unsere anfängliche Leitfrage.«

Mit der ursprünglichen, von Iris Groschek beschriebenen Projektidee war dazu ein solides Fundament gelegt worden. Insbesondere die zeitliche Einbettung des Settings in die 1970er Jahre sollte sich dabei bewähren: Sie gab uns die Freiheit, unseren Protagonist:innen, fünf Schüler:innen der damaligen Schule Bullenhuser Damm, spezifische Erinnerungserfahrungen zuzuschreiben, die den Nationalsozialismus tangieren, ohne unmittelbar zeitlich dort lokalisiert zu werden. Dadurch vermieden wir das Problem einer Darstellung der NS-Zeit sowie der Taten. Denn aufgrund der für ein Spiel notwendigen Handlungsfreiheit be-

steht immer ein Spannungsfeld zwischen der dargestellten (möglicherweise kontrafaktischen) Geschichte und der realhistorischen Faktenlage. Durch die zeitliche Verlagerung konnten wir dort, wo es entscheidend war, auf Letztere bestehen und in anderen Aspekten Ersterer Raum geben.



Entwicklung des Games in partizipativen Workshops.
2023.02.10 Workshop Paintbucket_IG_IMG_3818.
© SHGL, Iris Groschek, 2023

Ein zentraler Mechanismus, für den wir uns entschieden, war die Darstellung der Veränderbarkeit von Erinnerung: Unsere Protagonist:innen begegnen Personen, die sich erinnern, und deren Erinnerungsbilder wir grafisch als begeh- und interagierbare Szenen darstellen. Statt diese nur statisch abzubilden, sind sie durch Fragen der

Protagonist:innen, also durch Interaktion der Spielenden, veränderbar. Dadurch bilden wir verschiedene, ineinander verfließende oder auch sich widersprechende Erinnerungsebenen ab, um die Veränderbarkeit von Erinnerung plastisch wirken zu lassen. Im und durch das Spiel treten damit drei Perspektiven auf Erinnerung hervor: die der dargestellten Jugendlichen, ihrer Gesprächspartner:innen und im vermittelten Sinne sowie im Unterricht, durch Lehrende angeleitet, auch die Perspektive der Spielenden.

Für eine kritische Begleitung des Projekts wurde zudem ein Beirat gebildet, der Expert:innen u.a. aus den Bereichen Geschichtsdidaktik, Gedenkstättenarbeit, Public History, Digitale Spiele sowie Angehörige umfasst. Darüber hinaus haben wir – um zu prüfen, ob unser Unterfangen gelingt, – im Herbst 2023 begonnen, das Spiel parallel zu seiner Entwicklung mit Fokusgruppen von Schüler:innen zu testen. Damit verfolgen wir drei Ziele: Zunächst wollen wir wissen, ob unsere Vermittlungsziele erreicht werden können. Zudem ist wichtig, herauszufinden, ob „Erinnern“ auch als Spiel funktioniert, das heißt unterhält und motiviert. Und letztlich ist entscheidend, dass diese beiden Aspekte nicht kollidieren, sondern sich ergänzen und wechselseitig befördern. Das erste Feedback hat uns bereits überzeugt, dass wir auf einem guten Weg sind, kein um die nüchterne

Vermittlung historischer Fakten bemühtes Lernspiel zu entwickeln, sondern ein Digital Remembrance Game, ein Spiel der digitalen Erinnerungskultur.

Autor:innen



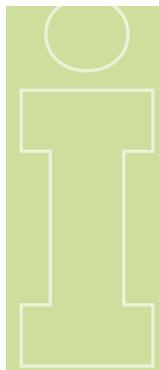
Nicole Mattern ist Vorsitzende der Vereinigung Kinder vom Bullenhusser Damm e.V.

Iris Groschek arbeitet für die Stiftung Hamburger Gedenkstätten und Lernorte zur Erinnerung an die Opfer der NS-Verbrechen und ist Kuratorin der Ausstellung in der Gedenkstätte Bullenhusser Damm.

Markus Bassermann ist Projektleiter des Digital Remembrance Game-Projekts „Erinnern. Die Kinder vom Bullenhusser Damm“.

„Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm“. Stimmen aus dem Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele

**Markus Bassermann, Mona Brandt, Lucas Haasis,
Rüdiger Brandis, Tabea Widmann, Florian Fischer,
Mathias Herrmann, Nadine Cremer, Aska Mayer und
Christian Günther**



Die Beiträge stammen von Expert*innen aus den Bereichen der historisch-politischen Bildung, der Didaktik, der Geschichtsvermittlung und Erinnerungskultur in Gedenkstätten sowie der Games-Entwicklung. Die Organisation, Koordination und Zusammenstellung der Beiträge haben Lucas Haasis und Peter Färberböck vom Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele übernommen.

EINLEITUNG. CHANCEN UND GRENZEN VON GESCHICHTSANEIGNUNG DURCH SERIOUS GAMES (MARKUS BASSERMANN, MONA BRANDT, LUCAS HAASIS)

Wie können wir uns an Ereignisse erinnern, die wir nicht erlebt haben? Kann Erinnerung spielbar sein? Wie kann Erinnerung interaktiv erfahrbar gemacht werden? Was tragen Spiele zur Erinnerungskultur an die NS-Terrorherrschaft bei? Diesen und weiteren Fragen widmete sich im September 2023 ein interdisziplinär besetzter Roundtable des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele am Beispiel des neuen Digitalen Remembrance Games „Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm“, in dessen erstes Kapitel erste Einblicke gewährt wurden.

**»Wie können wir uns an
Ereignisse erinnern, die
wir nicht erlebt haben?«**

Die Gedenkstätte Bullenhusener Damm in Hamburg erinnert an 20 jüdische Kinder und an die mindestens 28 Erwachsenen, die am 20. April 1945 im Keller eines leerstehenden Schulgebäudes von der SS ermordet wurden. Vor ihrer Ermordung wurden die Kinder zu pseudomedizinischen Versuchen im KZ Neuengamme missbraucht. Das Spiel versetzt in die Perspektive von fünf Schüler*innen der Schule Bullenhusener Damm in den späten 1970er Jahren. In deren Rollen begehen Spielende unterschiedliche Pfade des Erinnerns, die aber alle mit der NS-Zeit und auch mit dem Ort des Verbrechens verknüpft sind. Durch die Interaktion mit anderen Menschen im Spiel und die Integration verschiedener Zeitebenen entsteht aus Sicht der spielenden Protagonist*innen ein persönliches Erinnerungsnarrativ.

Mit diesem Setting wird ein neuer Weg der Thematisierung der Verbrechen, aber auch ihrer Aufarbeitung, d.h. der Verortung und Verbildlichung der Erinnerung an die Gräueltaten des Nationalsozialismus, gewählt. Indem im Spiel eine zweite Zeitebene eingezogen wird – das Spiel weder zur Zeit des Nationalsozialismus noch heute spielt, sondern in den 1970er Jahren – wird unser mediales Gedächtnis, d.h. auch geläufige Geschichtsbilder zum Holocaust, zunächst irritiert. Das ermöglicht sowohl die Auseinandersetzung mit den NS-Verbrechen als auch mit deren Aufarbeitung und schafft neue Formen der Darstellbarkeit (zum medialen Gedächtnis vgl. Widmann 2023). Die gewählte Farbskala für das Setting entspricht der Lebenswelt der 1970er Jahre und steht im starken Kontrast zu Farbschemata, die üblicherweise in Spielen zur NS-Terrorherrschaft vorherrschen, und oft in Grau- und Schwarztönen gehalten werden. Inhaltlich bedeutet dieser Schritt, dass das Spiel in eine Zeit versetzt, in der die NS-Aufarbeitung auch in Hamburg gerade erst einsetzte, während die Erinnerungen der Älteren an die NS-Zeit zugleich noch sehr präsent waren. Das steht im krassen Kontrast zur Erfahrung heute, in der die Stimmen der Zeitzeug*innen immer mehr verstummen und dadurch neue Wege der Auseinandersetzung – wie durch ein Spiel – gefunden werden müssen.

»Inhaltlich bedeutet dieser Schritt, dass das Spiel in eine Zeit versetzt, in der die NS-Aufarbeitung auch in Hamburg gerade erst einsetzte, während die Erinnerungen der Älteren an die NS-Zeit zugleich noch sehr präsent waren.«

Damals wuchs eine junge kritische Generation auf, die Fragen stellte und die fehlende Aufarbeitung der NS-Vergangenheit thematisierte. Genau in dieses Setting und in diese Spieler*innenperspektive versetzt uns das Spiel. Es entwickelt gerade über diesen unüblichen Alteritätseffekt einen Sog. Die Perspektive schafft zudem Anlässe, als Spieler*in den Prozess der Aufarbeitung und die eigene Rolle darin zu reflektieren. Entscheidend ist, dass die Erfahrung des Spielenden eine Parallele zur Erfahrung der Schüler*innen im Game darstellt und die jungen Menschen dadurch ermutigt, sich im Spiel über die zeitliche Distanz hinweg zu erkennen. Aufgrund dieser Zielsetzung wird das Spiel als *Digital Remembrance Game* bezeichnet.



Veranstaltungsplakat des Roundtables. © Painbucket Games; Design: Alina Menten

Vielleicht wird gerade durch solche Entscheidungen im Game-Design ein Weg beschritten, der es erlaubt, in der Diskussion um die Rolle von Serious Games in Forschung und Bildung den Mehrwert aufzuzeigen, nach dem Felix Zimmermann in seinem Beitrag in dieser LaG-Ausgabe fragt, nämlich wie Spiele wie dieses zwar

„nicht mit millionenschweren Blockbuster-Produktionen konkurrieren [...], aber trotzdem für sich stehende, gelungene Spielerfahrungen bieten“ können. Mittels der

»Das Spiel soll den Besuch der Gedenkstätte nicht ersetzen, sondern ergänzen.«

Entwicklung eines Spiels zur Gedenkstätte des Bullenhuser Damms sollen neue Impulse der Vermittlungsarbeit in der Gedenkstätte

und der digitalen Geschichtskultur geschaffen werden. Das Spiel soll den Besuch der Gedenkstätte nicht ersetzen, sondern ergänzen, neue Fragen anregen und die Auseinandersetzung mit der Gedenkstätte an die Lebenswirklichkeit der Besucher*innen anpassen, für die Digitale Spiele längst einen Teil ihres Alltags darstellen.

Digitale und analoge Spiele haben eigene Qualitäten der Vermittlung, gerade bezogen auf den Aspekt der Erinnerungskultur. Diese Qualitäten diskutierten die Teilnehmer*innen des Roundtables. Die Bedeutung, aber auch die Grenzen von Serious Games in der Vermittlung und die Charakteristika der Spielerfahrung waren ebenso Gegenstand der Diskussion wie die Wichtigkeit neuer Impulse

in der Gedenkstättenpädagogik. Der Roundtable kann auf [YouTube](#) abgerufen werden. Die aus Perspektive der teilnehmenden Expert*innen wesentlichen Punkte sind im Folgenden verschriftlicht.

SPUREN DER VERGANGENHEIT: GESCHICHTSSCHREIBUNG ALS KREATIVER AKT (RÜDIGER BRANDIS)

Die Repräsentation historischer Ereignisse, insbesondere politisch so sensibler wie die Geschichte des Nationalsozialismus, stellt Spieleentwickler*innen vor eine große Herausforderung: Wie kann Geschichte interaktiv erfahrbar gemacht werden, ohne die Deutungshoheit durch Interaktionsmöglichkeiten so weit zu öffnen, dass Darstellungen in ihr Gegenteil verkehrt und missbraucht werden können (vgl. Pfister 2018)? Die Antwort auf diese Frage ist weder einfach noch eindeutig, berührt sie doch zwei der zentralen medialen Eigenschaften Digitaler Spiele, Prozeduralität und Partizipation (vgl. Murray 1997: 71). Gerade darin liegt aber auch das Potenzial Digitaler Spiele: den Akt der Konstruktion von Geschichte, also die Geschichtsschreibung und Erinnerungskultur selbst, zu thematisieren. „Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm“ stellt genau diese Konstruktion und die Erinnerung über Generationsgrenzen hinweg in den Mittelpunkt seiner narrativen und visuellen Erkundung von Geschichte.

»Gerade darin liegt aber auch das Potenzial Digitaler Spiele: den Akt der Konstruktion von Geschichte, also die Geschichtsschreibung und Erinnerungskultur selbst, zu thematisieren.«

Dafür bedient sich das Spiel eines interessanten erzählerischen Kniffs: Anstatt die Handlung direkt in der thematisierten Vergangenheit von 1945 oder in einer nicht näher spezifizierten Gegenwart anzusiedeln, spielt es in den späten 1970er Jahren, wo die Spieler*innen die Kontrolle über eine Reihe fiktiver Figuren übernehmen. Auf diese Weise wird zum einen erzählerische Freiheit gewonnen, da man nicht an reale Biografien gebunden ist. Zum anderen kann durch die Ansiedlung der Handlung in den 1970er Jahren der Einfluss des zeitgeschichtlichen Kontextes auf das Verständnis und den Umgang mit Geschichte thematisiert werden. So wird vermieden, dass durch eine Verortung der Handlung im Jahr 1945 der Eindruck einer Darstellung von Geschichte „wie es eigentlich gewesen [ist]“ (von Ranke 1885: VII) entsteht. Stattdessen wird das Entdecken der Vergangenheit als Prozess dargestellt, der

schließlich in einem spezifischen, aber nicht singulären Geschichtsverständnis mündet. Dadurch, dass die Hauptfiguren in den 1970er Jahren leben, wird implizit auch kommuniziert, dass der Prozess des Erinnerns und der Geschichtsschreibung nicht final abgeschlossen werden kann, sondern der aktiven Beteiligung bedarf, was gerade für die Erinnerungskultur des Holocaust und der Verbrechen des NS-Regimes von zentraler Bedeutung ist.

»Stattdessen wird das Entdecken der Vergangenheit als Prozess dargestellt, der schließlich in einem spezifischen, aber nicht singulären Geschichtsverständnis mündet.«

„Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm“ zeigt den Akt des Erinnerns als Suche nach Spuren der Vergangenheit, denen man ähnlich wie Detektiv*innen folgt. Dieser Vergleich wird gerne genutzt, um die Aufgaben von Historiker*innen anschaulich zu machen. Er hinkt allerdings insofern, als man als Historiker*in weniger nach der ultimativen Wahrheit sucht, sondern vielmehr gemeinsam mit einem großen Netzwerk von Geschichtsschreiber*innen das Verständnis und die Wirklichkeit von Geschichte immer wieder neu formiert. Entsprechend wird unser Verständnis der Vergangenheit geformt: nicht nur als Entdeckung der Vergangenheit, sondern als Verantwortung, die sich aus der Vergangenheit in der Gegenwart für die Zukunft konstituiert. Ich verstehe Spuren der Vergangenheit hier also nicht als eindeutige Zeugnisse einer konkreten Vergangenheit, sondern als Verweis auf etwas, das sich verschiebt, sich auflöst und dessen Erlöschen zu seiner Struktur gehört (vgl. Derrida 1990: 107). Spuren müssen stets neu gefunden, kontextualisiert und interpretiert werden, sonst wird das, worauf sie verweisen, zusammen mit den Spuren selbst aus unserer Erinnerung verschwinden.

In diesem Sinne leistet „Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm“ erzählerisch einen wesentlichen Beitrag, wie man die politisch hochsensible Vergangenheit der NS-Diktatur mit Spielen thematisieren kann. Voll ausgeschöpft wird die prozedurale und partizipative Natur von Spielen zwar nicht – das Spiel bleibt ein lineares Point & Click-Erzählspiel mit wenig Raum für individuelle spielerische Entfaltung –, doch ist dies gerade in Anbetracht des Themas verständlich.

DIGITALE SPIELWELTEN: BEGEGNUNGSRÄUME VON GEGENWART UND GESCHICHTE (TABEA WIDMANN)

Dass Digitale Spiele in der Praxis zunehmend als Erinnerungsmedien eingesetzt werden, ist in meinen Augen eine positive und notwendige Entwicklung: Erinnerungskulturen haben den Anspruch, dass sie lebendige Kulturen sind – kulturelles Erinnern sollte daher mit den gegenwärtigen Lebensrealitäten der nachgeborenen Generationen verknüpft werden: mit den Realitäten der heutigen Pädagog*innen und Lehrer*innen, die den Appell zur verantwortungsvollen Weitergabe weitervermitteln, wie auch mit der Realität der heutigen jungen bzw. jugendlichen Generation, die zukünftig die Erinnerungskulturen mitgestalten werden. Dass sich entsprechende Spielkonzepte weiterentwickeln, ist ebenso eine positive Entwicklung. Denn zwar mögen gerade historisch-immersive Atmosphären in Games das Gefühl eines eigenen Geschichtsverständnisses erzeugen, doch beschränkt sich dieses letztlich auf eine ‚gefühlte‘ Nähe im Spielakt. Deshalb kann eine Reflexion der Spielenden über die spielerisch erlebte Vergangenheit in der Regel erst über einen entsprechenden Begleitkontext erfolgen, nicht über das Spiel selbst. Ein solcher Begleitkontext kann sich ganz unterschiedlich gestalten, z.B. als pädagogisch angeleiteter Workshop, in dessen Rahmen das Spiel eingesetzt wird. Niederschwelliger kann es sich jedoch ebenso z.B. um den Einsatz von bereits entwickelten Begleittexten, wie z.B. das Handbuch „Erinnern mit Games“ der Stiftung Digitale Spielkultur, handeln.

»Erinnerungskulturen haben den Anspruch, dass sie lebendige Kulturen sind – kulturelles Erinnern sollte daher mit den gegenwärtigen Lebensrealitäten der nachgeborenen Generationen verknüpft werden.«

Umso fruchtbarer erscheint mir eine Entwicklung, die sich mit „Attentat 1942“ als prominentem Beispiel seit 2017 im Erinnerungsdiskurs verankert, und die sich nun auch im Spiel „Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm“ zeigt: die Vermengung eines eher gegenwärtigen, aber letztlich „erinnernden“ Spielsettings und einer erinnerten Vergangenheit in der Spielwelt. In beiden Spielen steht die Begegnung von Gegenwart und Vergangenheit im Vordergrund, indem Biografien aus dem Familiengedächtnis nachgespürt wird. Die Spieler*innen-Handlungen lassen die Verflechtungen von Geschichte und Gegenwart zutage treten;

die Vergangenheit selbst tritt nur fragmentiert als Spur von Erzählungen in Erscheinung. Besonders gelungen erscheint dabei, dass sich der Spielraum durch die erzählten Zeugnisse verändert, die Geschichte visuell in den Raum der vermittelten Gegenwart eintritt.

»Die Spieler*innen-Handlungen lassen die Verflechtungen von Geschichte und Gegenwart zutage treten.«

Darin zeigt sich, wie unmittelbar Vergangenheit und Gegenwart ineinandergreifen und sich gegenseitig beeinflussen. Im Spielraum tritt die Geschichte als wörtliches Fundament der erzeugten Welt in Erscheinung. Zugleich geschieht dies nur in solchen Augenblicken, in denen die Erzählungen in der Spielgegenwart den Raum geben, darauf zu sprechen kommen. „Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm“ illustriert damit höchst anschaulich das Wechselverhältnis von Gegenwart und Vergangenheit: Die Geschichte ist nicht abgeschlossen, sondern ragt überzeitlich in unsere heutigen Lebensrealitäten. Zugleich beeinflussen unsere heutigen Handlungen, Entscheidungen und Perspektiven, welche Ausschnitte aus der Vergangenheit sichtbar gemacht werden und somit Raum erhalten. Das für mich zentrale Potenzial von Digitalen Spielen als Erinnerungsmedien liegt eben darin, diese Verschränkung von Gegenwart und Vergangenheit mit den Spieler*innen-Handlungen zu verknüpfen. Dabei gestalten sich diese Handlungen in Tradition von bereits in den Erinnerungskulturen verankerten Tätigkeiten, die sich im weitesten Sinne als „bezeugende“ Tätigkeiten begreifen lassen: die Gespräche mit der Familie, die historische Recherche wie auch die Auseinandersetzung mit Erinnerungsorten. Dies alles sind bereits erinnerungskulturell kodierte Handlungen, derer es bedarf, um Erinnerungskulturen weiterzuführen. „Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm“ klärt somit über das Schicksal der historischen Opfer auf und skizziert verschiedene Erinnerungsorte wie auch Formen (die Bibliothek, die Plakette in der Schule etc.). Wichtiger erscheint mir jedoch der Aspekt, dass die Spielenden in ihrer Rolle als transgenerationell involvierte Akteur*innen die Erfahrung erinnerungskultureller Teilhabe machen; sie agieren aus der Position von distanzierteren Zeug*innen, indem ihre Spielehandlungen erinnerungskulturell bezeugende Handlungen nachahmen. So erfahren sich die Spielenden selbst

»'Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm' illustriert damit höchst anschaulich das Wechselverhältnis von Gegenwart und Vergangenheit.«

als sinnstiftend und letztlich verantwortungsvoll involviert in die Aufarbeitung der traumatischen Vergangenheit (vgl. Widmann 2023).

Freilich bleibt die tatsächliche Handlungsmacht über die relativ lineare Handlungsführung eingeschränkt – dies ist aber im Rahmen des Formats nachvollziehbar. Eine spannende Frage ist zum jetzigen Zeitpunkt, inwiefern aus den verschiedenen, mitunter transnationalen Spiel-Perspektiven womöglich Widersprüche in der erspielten Geschichte erwachsen und wie mit diesen umgegangen wird. Bleiben sie als Grauzonen oder Leerstellen erhalten oder werden sie in einem eindeutigen, erfolgreichen Spielabschluss aufgelöst? Dies ist einer der Aspekte, wo an der Schnittstelle vom Medium Digitales Spiel und den Erinnerungskulturen noch kreative Lösungen gefunden werden müssen: Denn Spiele sind in der Regel aufs Gewinnen ausgelegt. Zugleich bringt kulturelles Erinnern selten eindeutige, abgeschlossene Narrative hervor. Vielmehr sperrt es sich gegen einen umfassenden und erfolgreichen Abschluss der Aufarbeitung der Vergangenheit, in der Metapher des Spiels also ein umfangreiches „Gewinnen“. Diesem Widerspruch fruchtbar zu begegnen, ist eine der wichtigsten Herausforderungen, der sich Digitale Spiele als kulturelles Erinnerungsmedium insgesamt noch bewusster werden stellen müssen.

»Denn Spiele sind in der Regel aufs Gewinnen ausgelegt. Zugleich bringt kulturelles Erinnern selten eindeutige, abgeschlossene Narrative hervor.«

GAMES MIT NS-BEZUG: VERANTWORTUNG UND HEIßE EISEN (FLORIAN FISCHER)

Der Zweite Weltkrieg ist seit Jahrzehnten ein fester Bestandteil der Gameskultur (Pfister 2018). Trotzdem ist es ein relativ junges Phänomen, dass innerhalb dieses Mediums offen über die von den Nationalsozialisten verübten Verbrechen gesprochen wird. Dieses heiße Eisen wollte man – ähnlich wie die Verbrechen im Zuge des Kolonialismus und des europäischen Imperialismus oder der Sklaverei – lange nicht anfassen. Dass sich das nun ändert, ist begrüßenswert. Ebenso begrüßenswert ist, dass immer mehr Akteure der Erinnerungskultur das Medium Digitales Spiel als eine Möglichkeit sehen, wie Wissen an ein digital affines Publikum weitergegeben werden kann. Mit „Erinnern. Die

Kinder vom Bullenhuser Damm“ reiht sich die Gedenkstätte Bullenhuser Damm der KZ-Gedenkstätte Neuengamme in eine Entwicklung ein, die im deutschsprachigen Raum von der Gedenkstätte Wehnen e.V. mit dem Remembrance Game „Spuren auf Papier“ und durch das Dokumentationszentrum Reichsparteitagsgelände mit dem Titel „Behind the Scenes: Nuremberg `34“ angestoßen wurde.

Diese Entwicklung hilft dem Medium Digitales Spiel, mehr politische Relevanz zu erlangen und zu zeigen, dass Games in der Lage sind, ernsthafte Inhalte zu vermitteln und mit ihnen umzugehen. Institutionen der Erinnerungskultur und Spiele-Entwickler*innen arbeiten hierbei zusammen. Da dies jedoch eine sehr junge Entwicklung ist und sich die Anzahl an gelungenem Referenzmaterial zur Orientierung in Grenzen hält, liegt eine große Verantwortung auf den Schultern der an der Entwicklung beteiligten Akteur*innen. Die sensible Thematik der NS-Verbrechen stellt sie vor verschiedene spielkonzeptionelle Herausforderungen: Welche Perspektive nehmen die Spielenden ein? Welche anderen Perspektiven sollen gezeigt werden? Ist der Avatar des Spiels Zeitzeug*in oder nicht? Wie konkret oder abstrahiert erfolgt die Konfrontation mit NS-Verbrechen und ihre Darstellung? Wie stark ist der Interaktionsrahmen eingeschränkt? Was erfährt man über die Täter*innen und deren Ideologie(n)? Fragen, die, da sie einen Genozid behandeln, eine gründlichere Recherche und sorgfältigere Überlegungen erfordern als ohnehin schon. Hier bringen die Akteur*innen der Gedenkstätte Neuengamme und das Entwickler*innenstudio Paintbucket Games freilich ausreichend Erfahrung und Expertise mit, so dass das Projekt in guten Händen liegt.

»Die sensible Thematik der NS-Verbrechen stellt sie vor verschiedene spielkonzeptionelle Herausforderungen.«

Gerade der letztgenannte Aspekt – die Darstellung der Täter*innen und die Behandlung ihrer Ideologie – ist ein heikler Punkt. Es ist nachvollziehbar, dass die Leidensgeschichten der Opfergruppen erzählt werden sollen, was im Fokus vieler Projekte stand und steht. Um die Öffentlichkeit mit diesem sensiblen Thema innerhalb Digitaler Spiele vertraut zu machen, ist dies auch ein kluger Schritt. Doch dabei darf es nicht bleiben. Die Täter*innenseite, ihre Ideologie und Biografien, zu beleuchten, ist für ein Verständnis ihrer Verbrechen unumgänglich. Der Blick auf die Verbrechen aus dem Blickwinkel der Opfer tendiert

dazu, Täter*innen als Monster darzustellen. Nachvollziehbar, denn das, was passiert ist, war monströs. Aber die Täter*innen waren keine Monster, sondern Menschen mit eigenen Motiven und Ideologien. Eine Entmenschlichung der Täter*innen verharrt in einem moralischen Urteil und lädt dazu ein, die Frage nach den Ursachen und Dynamiken von Faschismus und Genozid auszuklammern und zu externalisieren. Das führt zu einer Entlastung der damaligen und der gegenwärtigen Gesellschaft nach dem Motto: „Das waren nicht wir, das waren Monster und keine Menschen. Uns kann das nicht passieren.“

*»Es ist notwendig, sich zu überlegen, wie im Medium Digitales Spiel Täter*innen in Zukunft dargestellt werden könnten.«*

Dies ist mitnichten ein Plädoyer zur Entwicklung eines Spiels, in dem man aus der Perspektive der Täter*innen die begangenen Verbrechen ‚nachspielen‘ kann. Dies sollte auch in Zukunft nicht möglich sein. Es ist eher ein Aufruf zur Diskussion an die Games-Branche, die Öffentlichkeit und die Wissenschaft: Es ist notwendig, sich zu überlegen, wie im Medium Digitales Spiel Täter*innen in Zukunft dargestellt werden könnten, um Täter*innen-Karikaturen wie in „Wolfenstein II – The New Colossus“ (2017, Bethesda) oder grobe Schnitzer wie in „Company of Heroes 3“ (2023, Relic Entertainment) in Zukunft zu vermeiden (vgl. Fischer 2023).

EIN BALANCEAKT: NS-VERBRECHEN IM DIGITALEN SPIEL (MATHIAS HERRMANN)

Digitale Spiele nicht nur als Freizeitbeschäftigung, sondern auch als Medien der historisch-politischen Bildung zu begreifen, ist ein Ansatz, der enorme Chancen und ebenso große Herausforderungen birgt. Zunächst ist es unwichtig, ob es sich um ein Serious Game mit starken Vermittlungsaspekten handelt oder um ein Produkt, das mit einem großen Budget für einen stetig wachsenden Markt konzipiert wurde und eben nicht in allererster Linie in Bildungskontexten verwendbar ist. Finden sich darin historische Themen, Personen und/oder Ereignisse, sind sie erst einmal interessant, geben die den Spielen eingeschriebenen Narrative uns doch Aufschluss über den Umgang mit Geschichte innerhalb der Gesellschaft.

Digitale Spiele werden zunehmend auch von Gedenkstätten entdeckt, wobei sie hier vor allem neue und immersive Wege oder Perspektiven eröffnen sollen, die ansonsten nicht so einfach umzusetzen sind – oder, um es mit den Worten der Alfred Landecker Foundation zu sagen, „Wie können wir uns an Ereignisse erinnern, die wir nicht erlebt haben?“

„Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm“ thematisiert ein Kriegsendphasenverbrechen der SS in der Nacht zum 21. April 1945, begangen an 20 jüdischen Kindern, zwei niederländischen Pflegern, zwei französischen Ärzten und 24 sowjetischen Kriegsgefangenen. Die Abscheulichkeit dieser Tat offenbart gleichzeitig das Problem ihrer (digitalen) Aufarbeitung: Wie will man dieses Thema einer breiten jungen (und älteren) Öffentlichkeit über das Medium Spiel zugänglich machen? Wie die Balance wahren zwischen der Darstellung der Ereignisse, der würdevollen Erinnerung an die Opfer dieses Verbrechens, der Initiierung von Lernprozessen und der damit verbundenen Wahrung des Beutelsbacher Konsens (vgl. Schiele/Schneider 1977)?

»Die Abscheulichkeit dieser Tat offenbart gleichzeitig das Problem ihrer (digitalen) Aufarbeitung: Wie will man dieses Thema einer breiten jungen (und älteren) Öffentlichkeit über das Medium Spiel zugänglich machen?«

Diesen Fragen muss sich gestellt werden – vor allem, weil nach wie vor viele Menschen den Einsatz Digitaler Spiele im Zusammenhang mit Gedenk-, Erinnerungs- und Geschichtskultur kritisch sehen. Bei der Beantwortung muss ein Augenmerk auf dem spielinternen Mechanismus liegen, der einen zeitlichen Perspektivwechsel vorsieht. Ob über die Verbindung verschiedener Erzähl- und Zeitlinien auch tatsächlich ein ‚Einfühlen‘ und ‚Hineinversetzen‘ in Erinnerungen und Emotionen möglich wird, wird die Praxis zeigen. Es ist eine Frage, die nicht nur eine Herausforderung für Medien jeglicher Art, sondern auch für Institutionen wie Gedenkstätten etc. im Allgemeinen darstellt (für die Problematik des Umgangs mit Gedenkstätten in diesem Kontext vgl. Pampel 2007). Es bleiben bezüglich des Spielkonzepts also noch Fragen offen und die Alfred Landecker Foundation muss zusammen mit ihren Kooperationspartner*innen zeigen, dass sie den eigenen hochgesteckten Ansprüchen gewachsen ist – ein bezüglich des Themas Nationalsozialismus äußerst erfahrenes Entwickler*innenstudio konnten sie ja bereits gewinnen.

INTERAKTION ALS BRÜCKE ZWISCHEN VERGANGENHEIT UND GEGENWART (NADINE CREMER)

Das Medium Digitales Spiel erfährt in den letzten Jahren immer mehr Zuwendung. Vor allem im Bereich der schulischen und außerschulischen Bildung beweist es großes Potenzial: Junge Menschen greifen in hohem Maße auf dieses Medium zurück. Dabei wünschen sie sich oft einen Bezug zur Gegenwart, um nicht nur Fakten zu lernen, sondern um reflektieren und somit Geschichte begreifen zu können. Um dies zu ermöglichen, arbeiten Digitale Spiele mit verschiedenen Spielmechaniken. Ein grundlegendes Element ist Interaktion: mit der Spielwelt, den Charakteren, Objekten und anderen Spieler*innen. Das Digital Remembrance Game „Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm“ setzt diese Spielmechanik ein, um der Leitfrage des Projekts – „wie kann Erinnerung interaktiv erfahrbar gemacht werden?“ – gerecht zu werden. Das Spiel soll Jugendlichen und jungen Erwachsenen ermöglichen, Bezüge zwischen der Vergangenheit und ihre eigenen Erfahrungen herzustellen.

Daneben steht das Konzept des Erinnerns im Mittelpunkt: Das eigene Erleben der Gegenwart bezieht sich hier nicht nur auf den Ort, sondern auch auf intergenerationelles Erinnern. Man könnte also weiterführend die Frage einbringen: Wie erinnern sich unsere Eltern und Großeltern? Durch das Interagieren mit anderen Generationen im Spiel wird eine Verbindung zur Vergangenheit hergestellt, die auditiv, visuell und kommunikativ erfolgt. Durch diese Kommunikationsebenen ergibt sich ein Bild unterschiedlicher intergenerationaler Erzählungen: Das Erinnern der Großeltern etwa zeigt ein womöglich eher generalisiertes Bild, das mit eigenem Sinn versehen und somit verändert werden kann (vgl. Moller 2010). Erinnerungen sind darüber hinaus immer subjektiv, da jeder Mensch „andere, subjektiv bedeutsame Ausschnitte der Wirklichkeit“ wahrnimmt (ebd.).

»Durch das Interagieren mit anderen Generationen im Spiel wird eine Verbindung zur Vergangenheit hergestellt, die auditiv, visuell und kommunikativ erfolgt.«

Durch Erzählungen anderer Charaktere wiederum erfahren die Spielenden ein eher faktenbasiertes Erinnern. Gleichzeitig haben sie die Chance, Vergangenheit und Gegenwart gleichzeitig zu erleben: Dadurch, dass das Setting in

den 1970er-Jahren angesiedelt ist, wird möglich, die Vergangenheit der Eltern in der gespielten Welt als Gegenwart kennenzulernen und diese auf die eigene Gegenwart außerhalb des Spiels zu beziehen. Durch das Erinnern der verschiedenen Generationen in Form von Interaktion verknüpft das Spiel verschiedene Wahrnehmungen von Vergangenheit und Gegenwart und erweist sich somit auf mehreren Ebenen als Verbindung zwischen Vergangenheit(en) und Gegenwart(en).

Innerhalb des Spiels ist es den Spielenden aufgrund der Interaktionsmechanismen möglich, zu entscheiden, was sie tun und was sie hören wollen. Dadurch lernen sie nicht nur historische Fakten, sondern sie treffen eigene Entscheidungen und gestalten Erinnerungskultur mit. Durch das Hören, Sehen und den Austausch werden zudem verschiedene Lerntypen angesprochen. Dies führt auch zur Mitgestaltung und zum Erleben von Geschichte. Ein wichtiger Aspekt eines interaktiven Mediums ist demnach, dass nicht nur (passiv) Sachwissen vermittelt, sondern ein Transfer geschaffen wird, der die unmittelbare Anwendung des neuen Wissens fordert.

„UNSERIOUS GAMES“: SPRACHLICHE REPRÄSENTATION UND ERWARTUNGSHALTUNGEN ALS DILEMMATA DIGITALER SPIELE IN DER WISSENSVERMITTLUNG (ASKA MAYER)

Bevor mit dem Inhalt eines Digitalen Spiels interagiert wird, rezipieren Spielende immer erst eine mediale Präsentation des Spiels. Diese muss ein intrinsisches Interesse bei den Betrachtenden wecken, sie müssen motiviert und überzeugt werden, Zeit in das spezifische Spiel zu investieren. Während für die meisten Digitalen Spiele Atmosphäre, Spektakel und Thema maßgebende Kriterien sind, müssen Spiele mit dem explizit formulierten Ziel der Wissensvermittlung auf andere oder zusätzliche Faktoren zurückgreifen, um Relevanz über ihr Thema hinaus zu erzeugen. Typisch hierfür ist die Kennzeichnung mit dem Begriff Serious Game, der einerseits das explizite Ziel der Wissensvermittlung verdeckt, andererseits

»Während für die meisten Digitalen Spiele Atmosphäre, Spektakel und Thema maßgebende Kriterien sind, müssen Spiele mit dem explizit formulierten Ziel der Wissensvermittlung auf andere oder zusätzliche Faktoren zurückgreifen, um Relevanz über ihr Thema hinaus zu erzeugen.«

durch die Betonung einer vermeintlichen Ernsthaftigkeit eine kulturelle Aufwertung enthält. Letzteres ist sowohl für die externe Finanzierung digitaler Spielprojekte als auch für die potenzielle Einbindung in Schule und institutionelle Bildungsangebote von Bedeutung. Und so finden sich im deutschsprachigen Kontext diverse Digitale Spiele zur NS-Zeit oder zur deutsch-deutschen Geschichte, welche auf diese Weise Ernsthaftigkeit für sich beanspruchen.

Im Hinblick auf „Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm“ fällt daher die Abwesenheit des Begriffs Serious Game auf. Stattdessen begegnen wir der Bezeichnung des Digital Remembrance Games. Ungleich deutlicher als das vage bleibende Serious Game formuliert dieser Begriff, was Spielende erwartet: eine digitale Praxis der Erinnerungskultur.

Dennoch muss die sprachliche Repräsentation des Spiels kritisch hinterfragt werden, wird hier doch weiterhin ein spielerisches Potenzial für Wissensvermittlung evokiert. Dafür soll hier, basierend auf Bart Simons Ansatz zur *Unseriousness* (Simon 2017) Digitaler Spiele, eine zusätzliche Perspektive geliefert werden, welche sich nicht auf den Prozess des Spielens selbst bezieht, sondern auf konstruierte Erwartungshaltungen und die damit verbundene Repräsentation des Spiels.

In Bezug auf die Perspektive von Forschenden und Lehrenden stellt Simon die Kernfrage: „Why do we take games more seriously than most of the folks who play with them?“ (Simon 2017: 610). Der professionelle Diskurs zum Digitalen Spiel und seinem Potenzial ist bestimmt von dem Versuch, dessen positive und produktive Einflüsse auszumachen, was sich in der Sprache über sogenannte Educational Games, zu welchen ich folgend „Erinnern“ zähle, niederschlägt. Es werden wiederholt die neuen Möglichkeiten der Reflektion und Wissensaneignung für Spielende betont, welche durch das Medium geschaffen werden. Gleichzeitig ignoriert diese These die inhärente Natur des Spiels: den bewussten temporären Ausbruch aus der Produktivität (Simon 2017: 614). Sind Digitale Spiele also für die Wissensvermittlung ungeeignet? Während sich diese Frage theoretisch einfach verneinen lässt, sollte sie aber dennoch kritisch reflektiert und beantwortet werden. Folgend betrachten wir hierfür konkrete Beispiele.

Die in „Erinnern“ gewählte Ansprache richtet sich meist nicht an individuelle Spielende, sondern an Lehrende und Anleitende in der Bildungsarbeit, was bereits auf ein angeleitetes Spiel hindeutet. Dem Gedanken der *Unseriousness* des Digitalen Spiels folgend, sollte jedoch versucht werden, die Spielenden selbst anzusprechen und eine intrinsische Motivation zu erzeugen. Besonders, da „Erinnern“ theoretisch dieses Potenzial zur Motivierung enthält, aufgrund seines Schwerpunkts auf die Mechanik des Erkundens, auf die nahezu detektivische Interaktion mit der Vergangenheit. Eine subjektive und nicht fremdmotivierte Auseinandersetzung wird so möglich, zumindest wenn im Vorfeld versucht wird, individuelle Spielende anzusprechen, was allerdings eine vollkommen andere Rhetorik erfordert als die Ansprache von Lehrenden. Hierzu, also im Kontext der sprachlichen Analyse, muss ein Kernaspekt kritisiert werden. So formuliert die Alfred Landecker Foundation mit konkretem Bezug auf „Erinnern“, aber auch zum Potenzial Digitaler Spiele allgemein: „Wie kein anderes Medium rücken sie die Möglichkeit der Interaktion, der Veränderbarkeit und des Handlungsspielraumes der Benutzerinnen und Benutzer in den Vordergrund.“ Hier begegnen wir einem üblichen Fehler in der Repräsentation von Educational Games: die reine Präsenz interaktiver Elemente im virtuellen Raum und Spielen als Prozess werden undifferenziert gleichgesetzt. Denn in der spielerischen Realität folgt „Erinnern“ der typischen Mechanik von Educational Games mit stark beschränkter Handlungsmacht und linearer Erzählung (siehe hierzu weiter oben auch Tabea Widmann) und widerspricht so fast vollständig dem formulierten Versprechen. Die erzeugte Erwartung kann nicht befriedigt werden, was in der nachträglichen Reflektion potenziell zu einer Abwertung der Sinnhaftigkeit des Mediums für die Wissensvermittlung führen kann.

»Hier begegnen wir einem üblichen Fehler in der Repräsentation von Educational Games: die reine Präsenz interaktiver Elemente im virtuellen Raum und Spielen als Prozess werden undifferenziert gleichgesetzt.«

Dieser kurze Blick auf die Rolle von begrifflichen Etiketten bei der (Re-)Präsentation von Digitalen Spielen soll verdeutlichen, dass eine kritische Reflektion auch der Begleittexte unabdingbar ist, um keine falsche Erwartungshaltung aufzubauen. Keinesfalls soll diese kontextgebundene Kritik den Wert von „Erinnern“ herabwürdigen, sondern vielmehr als Anregung dienen, die Rezeption von Begrifflichkeiten

und durch sie erzeugte Erwartungshaltungen zu antizipieren und auf eine mediengerechte und reflektierte Sprache zur Vermittlung hinzuarbeiten.

ERFAHRUNGSUSTAUSCH: VON DER WICHTIGKEIT DER ZUSAMMENARBEIT MIT GEDENKSTÄTTEN (CHRISTIAN GÜNTHER)

Von Gedenkstätten (mit-)entwickelte Spiele, wie etwa „Forced Abroad“ oder „Spuren auf Papier“, entstehen bisher – soweit man dies von außen nachvollziehen kann – innerhalb von kurzen Projektlaufzeiten und mit kleinem Budget. Dadurch war weder eine systematische wissenschaftliche Begleitung der Projekte möglich, noch kann nach Veröffentlichung der Spiele auf etwaige Protokolle oder andere Dokumentationen der Entwicklung zurückgegriffen werden. Solche Projekte zehren im hohen Maße vom Engagement der daran arbeitenden Personen, die über ihren Stellenumfang hinaus tätig werden (müssen). Ein Hauptgrund dafür ist in der Finanzierungsgrundlage von Gedenkstätten zu suchen, die in der mittlerweile völlig veralteten Gedenkstättenkonzeption des Bundes von 1993 fest- und 2008 fortgeschrieben, und bis dato nicht an die Bedingungen einer durch die digitale Transformation veränderten Ausgangslage angepasst wurde. Damit einher gehen – soweit von außen feststellbar – nur schwach institutionalisierte Formate, in denen sich Gedenkstätten über die Entwicklung von Digitalprojekten austauschen können. Es gibt zwar größere Veranstaltungen, wie das sogenannte Gedenkstättenseminar, doch ist hier bislang wenig Austausch möglich. Ein erster Versuch, ein weiteres Format zu etablieren, war das Barcamp „Erinnerung und Digitales“, welches 2022 in der Mahn- und Gedenkstätte Ravensbrück, 2023 in der Gedenkstätte Dachau stattfand. Der fehlende Austausch wurde zuletzt auch bei der Veranstaltung des Forschungslabor Spur.lab zur Ausstellungseröffnung der Ausstellung „Digitale Wege in der Erinnerungskultur“ moniert.

»Solche Projekte zehren im hohen Maße vom Engagement der daran arbeitenden Personen, die über ihren Stellenumfang hinaus tätig werden (müssen).«

Dass die Förderung der Alfred Landecker Foundation im Fall von „Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm“ eine Laufzeit von zwei Jahren hat, ist also bemerkenswert.

Wünschenswert wäre allerdings eine höhere Transparenz hinsichtlich der Entscheidungsfindung im Auswahlverfahren und des Förderantrags. Erfreulich ist aber, dass Markus Bassermann, Projektleiter und Koordinator des Spiels, das Netzwerk Erinnerungskultur und Digitale Spiele (dem ich angehöre) ins Leben gerufen hat, bei dessen erstem Arbeitstreffen die Erfahrungen der Teilnehmenden, die selbst innerhalb ihrer Institutionen für die Entwicklung von Spielen verantwortlich sind, aktiv eingeholt wurden. Bei der Entwicklung des Spiels ebenfalls positiv zu bewerten ist die Miteinbeziehung des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele (wobei ich als Mitglied des Arbeitskreises natürlich voreingenommen bin) sowie die frühe Einbeziehung von Lehrkräften, die das Spiel auf seine Praxistauglichkeit hin bewerten sollen und sich mit Verbesserungsvorschlägen einbringen können. Auch wenn sich aus dem bisher vorliegenden Material nicht abschließend beurteilen lässt, inwieweit Spielenden mehr Handlungsmacht als in bisher produzierten Spielen zugestanden wird, ob sie Erinnerungen unvollständig oder „falsch“ rekonstruieren können, oder wie differenziert die Darstellung von Täter*innen ausfallen wird, ist bereits klar, dass mit diesen Aspekten wiederkehrende Probleme für Entwickler*innen solcher Spiele beschrieben sind und dass der hier eingeschlagene Weg zwar originell ist, aber vermutlich auch nicht das volle Potenzial des Mediums auszuschöpfen vermag. Mit Blick auf die Gedenkstättenlandschaft und die beschriebenen Rahmenbedingungen für solche Projekte, die sich auf absehbare Zeit nicht gravierend ändern werden, wäre es deswegen wünschenswert, wenn die hier gewonnenen Erfahrungen weiterhin geteilt werden würden und sich das erwähnte Netzwerk fest etablieren würde.

SERIOUS GAMES IN DER SCHULE (LUCAS HAASIS)

Serious Games erfüllen eine wichtige Funktion im Bildungssystem (einen guten Überblick bieten Behnke 2022 und Göbel 2020). Bei aller berechtigten Kritik am Begriff und Konzept des *ernsten Spiels*, geht es doch zuvorderst darum, das Medium Spiel als Lernmedium in Bildungsinstitutionen zunächst einmal zu verankern, wovon wir noch weit entfernt sind (neue empfehlenswerte Publikationen zum Thema Games in der Schule: Stiftung Digitale Spielekultur 2022; Lenz/Nolden 2022; Bernsen/Behnke 2022; mit

empirischer Basis: RÜth/Birke/Kaspar 2022; siehe auch den Beitrag von Sabrina Pfefferle in dieser Ausgabe). Im deutschen Schul- und Hochschulsystem – auch wenn es der Serious Game-Boom anders erwarten lässt – sind Spiele immer noch nicht im Kanon der Lernmedien angekommen. Die Herausforderung, dies zu ändern, kann aber nur in der Praxis gemeistert werden – und dabei helfen Serious Games. Erst wenn Spiele in der Schule selbstverständlich werden, sind wir an dem Punkt angelangt, an dem wir uns über zu viele Serious Games beschweren können. Zuvor sollten wir begleiten, beraten, testen, durchaus kritisieren, aber vor allem spielen, spielen, spielen. Im Rahmen des Projekts in der Villa Geistreich und der Lehramtsausbildung in Oldenburg versuchen wir deshalb, Lehrkräfte und Lehramtsstudierende so früh wie möglich mit dem Einsatz von Games im Geschichtsunterricht vertraut zu machen (weitere praxisbasierte Ansätze bei Katharina Sambeth und Björn Hennig oder Christoph Kehl in Jena; vgl. auch Pauli 2023. Seit Jahren ein Vorreiter auf dem Gebiet ist das GameLab Wien, geleitet von Alexander Preisinger).

»Im deutschen Schul- und Hochschulsystem – auch wenn es der Serious Game-Boom anders erwarten lässt – sind Spiele immer noch nicht im Kanon der Lernmedien angekommen.«

Indes: Dass das Thema Spiele im Unterricht überhaupt in der Gesellschaft präsent und auf gewisse Weise auch bei Geldgebern salonfähig geworden ist, ist das Verdienst von Serious Games – gerade auch, weil der Begriff als Etikett funktioniert. Wenn derzeit also ein Serious-Games-Boom besteht, ist das zuallererst eine positive Entwicklung – auch wenn sich natürlich das jeweilige Spiel, wie jedes andere Lernmedium auch, für den Unterrichtskontext anbieten und sich darin auch bewähren muss (so auch Preisinger 2021).

Aus den Schulprojekten, die ich in den letzten Jahren begleiten durfte, kann ich jedoch berichten, dass der Einwand, Serious Games wären ernüchternd, böten keine richtige Spielerfahrung oder würden von Schüler*innen nicht angenommen, nicht zutrifft. Schüler*innen, die mit Spielen im Unterricht arbeiten (dürfen), sind vielmehr glücklich darüber, über dieses Thema, das sie im Alltag viel beschäftigt, im kompetenten Rahmen Schule überhaupt sprechen zu dürfen – und ihre Eltern sind froh, dass es dort und nicht nur zuhause thematisiert wird. Der Fakt, dass

die Schüler*innen oft im Spielen geübter sind als die Lehrkraft, sollte nicht als Hindernis aufgefasst werden (häufig wird dieses Argument als Begründung für den Nicht-Einsatz verwendet), sondern als Chance: Denn als Expert*innen adressiert zu werden, ist für die Schüler*innen ein großer Anreiz zur Auseinandersetzung mit Spielen, dem eigenen Spielverhalten und Wissen (vgl. auch Simonović 2020). Jegliche „Bildungsarbeit kann [...] von ihrem Einsatz [also] nur profitieren, da dieser bedeutet, die Lebenswirklichkeit von jungen Menschen zu bejahen [...]“, beschreibt es Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur, treffend (Uzunoğlu 2019: 5).

»Der Fakt, dass die Schüler*innen oft im Spielen geübter sind als die Lehrkraft, sollte nicht als Hindernis aufgefasst werden, sondern als Chance.«

Deshalb ist es Studios wie Paintbucket Games hoch anzurechnen – gerade, weil sie meist mit verhältnismäßig wenig Budget für die Spiele ausgestattet sind –, dass sie sich der Aufgabe stellen, entsprechende Spiele zu entwickeln. Es ist der Kreativität der Entwickler*innen geschuldet, dass diese dann auch noch Spaß machen, ein Aspekt, der nicht außer Acht gelassen werden sollte. Solche Spiele zu entwickeln, geht mit Verantwortung einher, nicht nur bezogen auf die historischen Inhalte, die recherchiert werden müssen und an denen sich das Spiel neben den Mechaniken messen lassen muss, sondern auch mit einer Verantwortung für die Zukunft dieser Art von Spielen.

Das Spiel „Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm“ zeigt auf eindrückliche Weise, dass man dieser Herausforderung gewachsen ist und wie Scharfsinn in der Recherche, Kooperation mit der Gedenkstätte und geistreiche Entwicklung zu einem zukunftsfähigen Model zusammenwachsen können. Als Digital Remembrance Game zielt das Spiel auf einen Bereich in den Kerncurricula, der in Anbetracht des Erstarkens von Rechtspopulismus und der gleichzeitigen zeitlichen Distanz zum Nationalsozialismus sowie dem Verschwinden der Zeitzeug*innen zentraler nicht sein könnte: den der Erinnerungs- und digitalen Geschichtskultur (als Beispiel Bayern, Gymnasium: Klasse 9, Realschule: Klasse 9, Klasse 10). Diese können im Unterricht über Spiele thematisiert werden, einhergehend mit der Schulung einer der wichtigsten Kompetenzen, die im Geschichtsunterricht gelehrt werden sollten: Medienkritik. Spiele funktionieren allerdings nur in Kombination mit weiteren Lernmedien.

Im Falle von „Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm“ sind das Originalquellen und – sofern möglich – auch der Besuch des Ortes des Verbrechens selbst sowie der Gedenkstätte. Letzteres entfaltet eine starke pädagogische Wirkung auf die Lernenden, die den Ort bereits aus dem Spiel kennen und dann mit Vorwissen neu entdecken. Das Spiel agiert sehr geschickt, indem es die Lernerfahrung von Schüler*innen im Spiel in das Setting der 1970er-Jahre legt und zum eigenen Spielelement macht.

Entgegen der Kritik von Felix Zimmermann in diesem Heft, dass für den Einsatz im Unterricht konzipierte Spiele meist nicht gespielt würden, mache ich eine gegenteilige Erfahrung: Schüler*innen spielen gerne im Unterricht, gerade auf ihren Tablets, aber in der Tat sollten die Spiele noch mehr gespielt werden. Ich möchte daher eine Lanze für Serious Games brechen – nicht nur als Lernspiel, sondern als Experimentierfeld, das thematisch und spielmechanisch dazu einlädt, Spiele im Unterricht einzusetzen. Daher der Appell an alle Lehrkräfte: Traut euch!

**»Daher der Appell
an alle Lehrkräfte:
Traut euch!«**

LITERATUR



Alfred Landecker Foundation: Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm. Ein Landecker Digital Remembrance Game, URL: <https://www.alfredlandecker.org/de/article/über-erinnern-die-kinder-vom-bullenhuser-damm> [14.11.2023].



Behnke, Daniel: Lernen mit digitalen Spielen im Unterricht (Digitale Spiele), in: BPB 2022, URL: <https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele/504550/lernen-mit-digitalen-spielen-im-unterricht> [14.11.2023].



Bernsen, Daniel/Behnke, Daniel: Geschichte in Spielen – Was steckt dahinter. 20 Unterrichtsideen zum historischen Lernen anhand bekannter Brett- und Computerspiele, o.O. 2022.

-  Derrida, Jacques: Die différance, in: Engelmann, Peter (Hrsg.): Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart, Stuttgart 1990, S. 76–114.
-  Fischer, Florian: Darstellung von NS-Verbrechen in „Company of Heroes 3“ – Ein Fortschritt?, in: Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele (Blog) 2023, URL: <https://gespielt.hypothesen.org/5646> [25.10.2023].
-  Göbel, Stefan: „Serious Games“, in: Zimmermann, Olaf/Falk, Felix (Hrsg.): Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games. Berlin: Deutscher Kulturrat e.V. 2020, S. 105–109.
-  Lenz, Patrick/Nolden, Nico: „Geschichte spielen?“ Didaktische Einsatzmöglichkeiten digitaler Spiele mit historischen Themen im Unterricht. Handreichung für Lehrer*innen und Multiplikator*innen, herausgegeben von der Bayerischen Landeszentrale für politische Bildungsarbeit, München 2022.
-  Moller, Sabine: Erinnerung und Gedächtnis, in: Docupedia 2010, URL: [https://docupedia.de/zg/Erinnerung_und_Gedächtnis#Ein Beispiel: Das Familiengedächtnis](https://docupedia.de/zg/Erinnerung_und_Gedächtnis#Ein_Beispiel:_Das_Familiengedächtnis), [10.11.2023].
-  Murray, Janet H.: Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace, New York 1997.
-  Nolden, Nico: Digitale Spiele, Geschichte und Erinnerungskultur, in: Bundeszentrale für politische Bildung 2022, URL: <https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele/504552/digitale-spiele-geschichte-und-erinnerungskultur> [10.11.2023].
-  Pampel, Bert: „Mit eigenen Augen sehen, wozu der Mensch fähig ist“: zur Wirkung von Gedenkstätten auf ihre Besucher, Frankfurt/Main und New York 2007.

 Pauli, Ralf: Mathe mit „Mario Kart“? Geschichte mit „Assassin’s Creed“? Manche Lehrkräfte sehen Games im Unterricht als große Chance, in: Fluter Magazin, Nr. 87 (2023), S. 38–39.

 Pfister, Eugen: „Where the line of decency is drawn“ – Imaginationen des Holocaust in Digitalen Spielen, in: Spiel-Kultur-Wissenschaft 2018, URL: <https://spielkult.hypothesen.org/1962> [31.10.2023].

 Preisinger, Alexander: Digitale Spiele für die historisch-politische Sinnbildung. Schwalbach/Taunus 2021.

 Ranke, Leopold von: Geschichten der romanischen und germanischen Völker von 1494 bis 1514. Zur Kritik neuerer Geschichtschreiber, Leipzig 1885.

 Rüth, Marco/Birke, Adrian/Kaspar, Kai: Teaching with digital games: How intentions to adopt game-based learning are related to personal characteristics of pre-service teachers. British Journal of Educational Technology 2022, Jg. 53, H. 5, URL: <https://doi.org/10.1111/bjet.13201>.

 Schiele, Siegfried/Schneider, Herbert (Hrsg.): Das Konsensproblem in der politischen Bildung, Stuttgart 1977.

 Simon, Bart: Unserious, in: Games and Culture Jg. 12, H. 6 (September 2017), S. 605–618, URL: <https://doi.org/10.1177/1555412016666366>.

 Simonović, Dejan, Leiter der Computerspielschule Stuttgart, im Interview: „Assassins' Creed“ statt „Effi Briest“: Warum Games auch in die Schule gehören, URL: <https://www.watson.de/digital/interview/579167604-assassins-creed-statt-effi-briest-warum-games-in-die-schule-gehoren> [8.11.2023].

 Stiftung Digitale Spielekultur: Handbuch: Spielen. Lernen. Wissen. Einsatzmöglichkeiten von Games in der Bildung, Berlin 2022.



Uzunoğlu, Çiğdem: Vorwort, in: Stiftung Digitale Spielekultur (Hrsg.): Bildung neu gestalten mit Games, Berlin 2019.



Widmann, Tabea: The Game is the Memory. Prosthetic Witnessing in digitalen Spielen als Erinnerungsmedien um den Holocaust, Göttingen 2023.

Erinnern spielbar machen. Netzwerktreffen Games und Erinnerung

Iris Groschek

Die von Digitalen Spielen abgedeckte Bandbreite von Themen ist ebenso groß wie ihre Möglichkeiten. Das Besondere bei der Nutzung von Digitalen Spielen ist die Interaktivität des Mediums, die sich in der Auseinandersetzung mit Spielmechaniken durch die Spieler*innen ausdrückt (Bassermann 2023). Dies führt dazu, dass Nutzer*innen sich intensiv mit Themen beschäftigen. Dieses Potenzial haben auch erinnerungskulturelle Institutionen erkannt und entsprechend begonnen, die Entwicklung von Digitalen Spielen in ihr methodisches Repertoire der Geschichtsvermittlung aufzunehmen. Aktuell loten sie Formen eines angemessenen, nicht bagatellisierenden Einsatzes aus, in dem durch digitale Interaktion nicht nur *Geschichte*, sondern auch *Erinnerung* vermittelt werden kann.

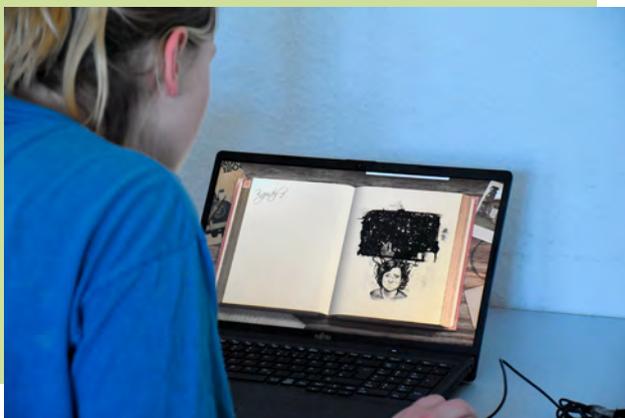
»Aktuell loten sie Formen eines angemessenen, nicht bagatellisierenden Einsatzes aus, in dem durch digitale Interaktion nicht nur *Geschichte*, sondern auch *Erinnerung* vermittelt werden kann.«

Um sich über die Möglichkeiten spielerischer Ansätze auszutauschen, fanden sich am 5. Juni 2023 auf Einladung der Stiftung Hamburger Gedenkstätten und Lernorte zur Erinnerung an die Opfer der NS-Verbrechen und gefördert durch die Alfred Landecker Foundation rund ein Dutzend Menschen in der KZ-Gedenkstätte Neuengamme zusammen, die aktuell an Gedenkstätten und Erinnerungsorten Digitale Spiele entwickeln. Auf diesem ersten Vernetzungstreffen wurden Ideen diskutiert, wie sich Erinnern interaktiv darstellen, erfahren und fortführen lässt. Während des Austauschs wurden zudem Gemeinsamkeiten im Hinblick auf Herausforderungen und Problemfelder, die vor, während und nach der Entwicklung auftraten, erkannt.

Zum Treffen gehörte das individuelle Erproben von Spielsequenzen und Prototypen der folgenden Spiele: „Last Seen“, „Spuren auf Papier“, „Erinnern. Die Kinder vom Bul-

lenhuser Damm“, „Mission 1929“, „Friedrich Ebert: Der Weg zur Demokratie“ und „Hidden Codes“. An Rechnerstationen konnten Teilnehmende Spiele selber ausprobieren und erste Fragen und Gedanken mit anwesenden Personen, die diese Spiele entwickelten, im direkten Austausch besprechen. Außerdem wurde aufgrund der Diskussionen um geschichtsrevisionistische Deutungen im Spiel „Gezeichnet – Unsere Flucht 1945“ dieses als „Let’s Play“, d.h. als Aufzeichnung eines Spielenden beim Spielen, gezeigt. Weitere Spiele wurden in der frühen Entwicklungsphase vorgestellt.

HANDLUNGSMACHT UND HELDENGESCHICHTEN IN DIGITALEN SPIELEN VON ERINNERUNGORTEN



Das bereits erschienene Spiel „Spuren auf Papier“ konnte ausprobiert werden. © SHGL, Foto: Iris Groschek

Christian Günther (Bergische Universität Wuppertal und Arbeitskreis Digitale Spiele und Geschichtswissenschaft) richtete in seinem die Diskussion eröffnenden Impulsvortrag den Blick auf das Problem der Handlungsmacht, das er in Digitalen Spielen von Erinnerungsorten und Gedenkstätten ausmacht. Die Faktoren Teilhabe,

Potenzial und Handlungsmacht seien für das Spielerleben und die Spielmotivation entscheidend. Bei „Gedenkstätten-Spielen“, so seine Analyse, seien diese Faktoren eingeschränkt, was Frustration bei den Nutzer*innen zur Folge habe.

»Die Faktoren Teilhabe, Potenzial und Handlungsmacht seien für das Spielerleben und die Spielmotivation entscheidend.«

Anhand des Spiels „Through the Darkest of Times“ zeigte er beispielhaft, wie Handlungsmacht bei Spielen zum Thema NS-Verbrechen genutzt – oder aber vermieden – werden kann. Der Entzug von Handlungsmacht könne auch als „Schutzschild“ gegen eine zu starke Immersion durch Nutzer*innen interpretiert werden. Günther schlug vor, die Kategorisierung von Spielen in Makrostruktur (Kontext und Metatext) / Mikrostruktur (Narration) / Substruktur (Spielelemente) um den Faktor Handlungs-

macht zu erweitern. Eine Neuverhandlung von Handlungsmacht bei Digitalen Spielen entsteht ihm zufolge durch das Erschließen von zusätzlichen Handlungs- und Zeitebenen. Dies könnte auch ein Ansatz sein, um die Kreation von möglichst immersiven Vergangenheitsatmosphären, die im Games-Bereich angestrebt wird, im Gedenkstättenbereich zu umgehen – mit Felix Zimmermann gesprochen: „atmosphärische Störungen“ (Zimmermann 2023) einzubauen.

PROBLEMFELDER UND PERSPEKTIVEN BEI DER ENTWICKLUNG VON DIGITALEN SPIELEN VON GEDENKSTÄTTEN

In der anschließenden Diskussion wurde deutlich, dass in allen aktuellen Projekten Thema ist, wie der Verlust der spieletypischen „Heldengeschichten“ bei Spielen im Gedenkstättenkontext kompensiert werden kann. Im Gespräch sind dabei andere Erweiterungen der Handlungsmacht, indem etwa:

- aus mehreren Perspektiven erzählt wird (wobei es jedoch problematisch werden könnte, die Aufmerksamkeit aufrechtzuerhalten),
- Möglichkeiten kontrafaktischen Erzählens ausgelotet werden,
- spielbare Aktionsebenen in andere Zeitebenen verlegt und damit aus der (NS-)Zeit herausgenommen werden,
- die Gestaltung eines Ergebnisses/Produkts im Spiel durch die Spieler*innen erfolgt (wobei zu bedenken sei, dass u.U. redaktionelles Eingreifen nötig sein müsste),
- Spielelemente (im Sinne einer „Substruktur“) eingebaut werden, die „Spaß“ machten.

Als weitere gemeinsame Problemstellung entpuppte sich die Lenkung der Spielenden im Sinne eines „korrekten Wahrnehmens“. Zudem fiel auf, dass Hinweise wie „Triggerwarnungen“ häufig beim Spielen übersehen würden. Eine weitere Herausforderung ist die gleichzeitige Adressierung von verschiedenen Altersklassen.

Eine Empfehlung von Teilnehmenden, die allgemeine Zustimmung fand, war, bei der Entwicklung von Digitalen Spielen die Ratschläge erfahrener Spieler*innen stärker einzubeziehen – und zwar zusätzlich zum unbedingt zu empfehlenden Einsatz von Fokusgruppen bei der Spieltestung im Entwicklungsstadium.

DOKUMENTATION DER HINTERGRÜNDE EINES DIGITALEN SPIELS

Ein wichtiger weiterer Beitrag zur Diskussion war die Frage, auf welche Weise Entscheidungen, die im Laufe der Spielentwicklung getroffen wurden, als Hintergrund-Dokumentation zum Spiel kommuniziert werden können. Als eine Möglichkeit wurde vorgeschlagen, Designentscheidungen in einem „director’s cut“ zu dokumentieren. Dies sei relevant wegen der Transparenz, die eine solche Dokumentation schaffe. Diese Transparenz bilde eine wichtige Grundlage für weitere Forschung, für die Evaluation von Games im Bereich Erinnerungskultur und unterstütze zudem die Unterrichts-anwendung.

»Diese Transparenz bilde eine wichtige Grundlage für weitere Forschung, für die Evaluation von Games im Bereich Erinnerungskultur und unterstütze zudem die Unterrichts-anwendung.«

WERKSTATTBERICHTE ZU HERAUSFORDERUNGEN UND CHANCEN

In Form von kurzen Werkstattberichten beantworteten die Teilnehmenden folgende Fragen:

1. Wieso und für wen wollten wir ein Digitales Spiel entwickeln?
2. Was war die größte Herausforderung für uns?
3. Was war die größte Überraschung im Entwicklungsprozess?
4. Welcher Aspekt hat beim Einsatz mit der Fokus- bzw. Zielgruppe gut funktioniert?
5. Welcher Aspekt hat nicht funktioniert?
6. Was würden wir heute anders, was genau so wieder machen?
7. Welchen Ratschlag haben wir?



Antworten zu den in den Werkstattberichten beantworteten Fragen wurden notiert. © SHGL, Foto: Iris Groschek

Die Antworten auf diese Fragen wurden in Stichpunkten notiert und geclustert. So konnten anschließend Ziele und Herausforderungen der einzelnen Projekte benannt und verglichen werden. Deutlich wurde, dass die Gründe, die zur Entwicklung eines Digitalen Games im Kontext von Erinnerungsorten führten, vielfältig waren: So wurde der Wunsch

nach einer digitalen Erweiterung des Gedenkortes genannt, entweder, weil der reale Ort zu klein sei, und/oder weil eine Ergänzung oder Vertiefung eines inhaltlichen Aspekts damit intendiert war. Als weitere Gründe wurden mehrfach eine breite Ausstrahlung und das Erreichen der Zielgruppe Schüler*innen genannt. Die Präsentationsfolien bzw. Niederschriften der Werkstattberichte sind für Interessierte aus der Gedenkstättenarbeit auf der Arbeitsplattform [Digital Collective Memory](#) abrufbar.

HERAUSFORDERUNGEN AUF ARBEITSSTRUKTURELLER EBENE

Die teilnehmenden Institutionen nannten als Herausforderungen bei der Umsetzung der Projekte beschränkte personelle, finanzielle und zeitliche Ressourcen: Der Ressourcenaufwand sei erheblich, besonders bei der frühen Einbindung von Fokusgruppen und bei der pädagogischen Implementierung. Auch die administrative Verzahnung wurde als Herausforderung formuliert, was zum Teil mit den begrenzten Möglichkeiten flexibler Finanzplanung in den Institutionen begründet wurde. Gleichzeitig bestehen Erwartungen vonseiten der Dienstleister*innen. Alle Projekte verfolgten im Arbeitsprozess mit den Entwickler*innen ein interaktives Vorgehen, was kreative Möglichkeiten erweitere, aber zum Teil auch die Probleme im Ressourcenmanage-

»Die teilnehmenden Institutionen nannten als Herausforderungen bei der Umsetzung der Projekte beschränkte personelle, finanzielle und zeitliche Ressourcen.«

ment verstärke. Deshalb seien klare Zielvorgaben und zeitliche Rahmensetzungen in allen Projektphasen notwendig.

HERAUSFORDERUNGEN AUF INHALTLICHER EBENE

Die partizipativen Prozesse und den Austausch auf „Augenhöhe“ mit jugendlichen Zielgruppen erlebten die Teilnehmenden trotz des hohen Arbeits- und Zeitaufwands durchgängig als sehr gewinnbringend. Die Teilnehmenden beschrieben den Aufbau von Spielerfahrung und daraus folgend gute Kenntnisse von Spielelementen als zentral für den Entwicklungsprozess. Alle unterstrichen zudem die Freude an der kreativen Entwicklung und der interdisziplinären Zusammenarbeit.

Die Teilnehmenden waren sich einig, dass Planung und Entwicklung von pädagogischem Begleitmaterial und konkrete Vorschläge für Einsatzmöglichkeiten rechtzeitig erfolgen müssen. Auch sei es wichtig, sich frühzeitig für eine Plattform für das Digitale Spiel zu entscheiden. Als problematisch wurde empfunden, wenn sich der (pädagogische) Einsatz auf den schulischen Bereich beschränke. Alle Projekte kämpften mit der Herausforderung, Text und damit beschreibende Inhalte zu reduzieren, ohne dass dabei zentrale Inhalte verloren gehen.

»Alle Projekte kämpfen mit der Herausforderung, Text und damit beschreibende Inhalte zu reduzieren, ohne dass dabei zentrale Inhalte verloren gehen.«

... WAS ICH GERNE VORHER GEWUSST HÄTTE

Abschließend besprachen die Teilnehmenden Themen für ein „Good to know“ – in der Hoffnung, mit einer solchen Praxishandreicherung künftigen Projekten im Bereich Digitaler Spiele von Erinnerungsorten schon in der ersten Planungsphase zu helfen. Welche Empfehlungen würden sie den Mitarbeitenden anderer Gedenk- und Erinnerungsorte geben, die ein Digitales Spiel entwickeln möchten?

LITERATUR



Bassermann, Markus: Games und Erinnerungskultur. Interaktion als Schnittstelle, 29.6.2023, URL: <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/digitale-spiele-games-erinnerungskultur-interaktion-schnittstelle-markus-bassermann/> [1.9.2023].



Zimmermann, Felix: Vergangenheitsatmosphären als Herausforderung für KZ-Gedenkstätten und digitale Spiele. Erlebnis, Kognition und das Potenzial atmosphärischer Störungen, in: Digital Memory (Beiträge zur Geschichte der nationalsozialistischen Verfolgung, Heft 4), Göttingen 2023, S. 61-78.

Autor:in



Iris Groschek leitet die Abteilung Öffentlichkeitsarbeit und digitale Kommunikation der Stiftung Hamburger Gedenkstätten und Lernorte zur Erinnerung an die Opfer der NS-Verbrechen. Sie ist zudem Kuratorin der Dauerausstellung in der Gedenkstätte Bullenhuser Damm und Mitinitiatorin zur Entwicklung eines Digital Remembrance Games für die Gedenkstätte Bullenhuser Damm.

„Spuren auf Papier“. Einblicke in die Konzeption, Entwicklung und Rezeption eines Serious Games zur NS-„Euthanasie“

Anne Sauer und Hannah Sandstede

Anfang Mai endete der Zweite Weltkrieg in Europa und mit ihm die zwölf Jahre des Nazi-Regimes. Wir wissen heute, dass über 200.000 Menschen mit körperlichen, geistigen oder seelischen Behinderungen in dieser Zeit Opfer der nationalsozialistischen Krankenmorde wurden. Die Anstalt Wehnen in der Nähe von Oldenburg galt lange Zeit als „die einzige psychiatrische Klinik in Deutschland, die der nationalsozialistischen ‚Euthanasie‘ entgehen konnte“ (Fleißner/Harms 2007: 18). Erst 1996 begannen Angehörige der Personen, die während der NS-Zeit in der Heil- und Pflegeanstalt Wehnen untergebracht waren, mit einer historischen Aufarbeitung. Sie fanden heraus, dass in Wehnen mehr als 1.500 Menschen durch systematischen Nahrungsentzug und die daraus resultierende Unterernährung und Entkräftung ermordet wurden. Und das bis ins Jahr 1947 – zwei Jahre nach Ende des Zweiten Weltkriegs.

Die Idee, ein Serious Game über die NS-Krankenmorde zu entwickeln, entstand im Jahr 2021, als die Gedenkstätte Wehnen das Entwicklerstudio Playing History um Unterstützung bat. Es gab ein klares Bildungsziel: Schüler*innen der 9. bis 13. Klasse und anderen Bildungsgruppen eine grobe Vorstellung von „Euthanasie“ und den Krankenmorden in der NS-Zeit zu vermitteln. Dabei sollten auch die konkreten Vorgänge in der Heil- und Pflegeanstalt Wehnen thematisiert werden, so dass Spieler*innen diesen Ort in den Kontext der Krankenmorde einordnen können.

Innerhalb eines dreiviertel Jahres entstand „Spuren auf Papier“ – ein Spiel, das nicht nur die Geschichte der „Euthanasie“ in der ehemaligen Heil- und Pflegeanstalt erzählt,

»Es gab ein klares Bildungsziel: Schüler*innen der 9. bis 13. Klasse und anderen Bildungsgruppen eine grobe Vorstellung von 'Euthanasie' und den Krankenmorden in der NS-Zeit zu vermitteln.«

sondern auch auf einer Metaebene deren Aufarbeitung durch Angehörige in den 1990er Jahren abbildet. Das Projekt wurde im Rahmen von „dive in. Programm für digitale Interaktion“ der Kulturstiftung des Bundes entwickelt und durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien gefördert.

AUFARBEITUNG DER NS-VERBRECHEN ALS INVESTIGATIVE DETEKTIVGESCHICHTE



Ausschnitt aus dem Digitalen Spiel „Spuren auf Papier“.
© Playing History

„Spuren auf Papier“ ist eine investigative Detektivgeschichte, die die Spielenden aus der Perspektive von Josephine erleben. Ziel des Spiels ist es, herauszufinden, was mit Josephines Schwester Anna passiert ist, die Patientin in der Heil- und Pflegeanstalt Wehen war. Dazu dient ein Buch, das Josephine im hohen Alter schreibt. In diesem

verbindet sie Zeichnungen von Anna aus der Zeit in der Anstalt mit Dokumenten, Briefen und Fotos, die sie Jahre später findet. Die Spielenden interagieren mit dem Buch, schalten so neue Bildfragmente und Informationen frei und treiben die Geschichte voran.

»'Spuren auf Papier' ist eine investigative Detektivgeschichte, die die Spielenden aus der Perspektive von Josephine erleben.«

Die zehn Kapitel legen jeweils den Fokus auf ein Thema, angefangen bei Annas Depression, ihrer Einweisung und Zwangssterilisation, über die Arbeiten in der Heil- und Pflegeanstalt, Einsparungen und Hunger, Briefzensur bis hin zu Annas Tod. Dabei werden verschiedene Perspektiven eröffnet: auf der einen Seite die individuelle, mitunter intime, aber gleichzeitig auch eingeschränkte Perspektive von Anna in Form symbolischer, teils schwer lesbarer Zeichnungen. Und auf der anderen Seite die außenstehende Perspektive von Josephine, die mit ihrem heutigen Blick auf die Dinge und mit den jetzt verfügbaren Hintergrundinformationen die Geschehnisse in Wehen einzuordnen vermag. Die Fi-

guren im Spiel sind alle fiktiv, basieren aber auf realen Biografien und Dokumenten und sind inspiriert von den Einzelgeschichten der sogenannten „roten Bücher“ der Gedenkstätte Wehnen.

»Die Figuren im Spiel sind alle fiktiv, basieren aber auf realen Biografien und Dokumenten und sind inspiriert von Einzelgeschichten aus der Gedenkstätte Wehnen.«

Die Interaktionsmöglichkeiten sind einfach gedacht und gewährleisten hohe Zugänglichkeit und geringe Einarbeitungszeiten, was vor allem mit Blick auf das Einsatzszenario im Bildungskontext und der dort begrenzt zur Verfügung stehenden Zeit sinnvoll ist. Darüber hinaus sind die Interaktionen eng mit den Inhalten verknüpft. In einem Kapitel, das sich dediziert den Aufgaben der arbeitsfähigen Patient*innen widmet, führen Spieler*innen beispielsweise diverse Liefertätigkeiten aus, um diese Arbeit nachvollziehen zu können. In einem anderen Kapitel, welches sich um bettlägerige Patient*innen dreht, gibt es dagegen keine Handlungsmöglichkeiten. Dies spiegelt auf einer Metaebene die Situation der Patient*innen wider, die als Arbeitsunfähige nicht mehr ausreichend ernährt, zunehmend schwächer und damit handlungsunfähig wurden. Es wird bewusst darauf verzichtet, Spieler*innen in die Täter*innenrolle schlüpfen zu lassen. Das heißt, es werden keine direkten Entscheidungen oder Interaktionsmöglichkeiten ermöglicht, die die Gesundheit der Patient*innen gefährden. Im konkreten Fall sind es nicht die Spieler*innen, die Anna ans Bett binden.

VON DER ERSTEN IDEE ZUM FINALEN SPIEL: DER ENTWICKLUNGSPROZESS

Bei der Entwicklung eines Spiels wie „Spuren auf Papier“ folgten wir (Gedenkstätte und Entwicklerstudio) einem bewährten Schema, beginnend mit einer gründlichen Analyse, in der wir uns drei zentrale Fragen stellten: Welche Zielgruppe möchten wir mit dem Spiel ansprechen? Welche Bildungsziele verfolgen wir? Und in welchem Nutzungsszenario soll das Spiel konkret zum Einsatz kommen?

Auf Grundlage dieser Überlegungen entwickelten wir gemeinsam eine erste Spielidee. Sobald diese stand, begann die Ausarbeitung der Spielinhalte. Hier arbeiteten verschiedene Abteilungen zusammen, darunter Storytelling, Game

Design, Illustration, UI-Design (Gestaltung aller Elemente, mit denen User*innen im Spiel interagieren), Sound-Design, Entwicklung und Qualitätssicherung. Wir ließen Textdokumente schnell hinter uns, da sie unterschiedliche Assoziationen und Interpretationen hervorrufen können. Ein erster Prototyp hingegen machte Ideen frühzeitig sichtbar und greifbar. Prototypen können zwar nicht das finale Spielerlebnis in seiner gesamten Tiefe wiedergeben. Sie enthalten oft Konzeptskizzen und beschränkte Interaktionsmöglichkeiten. Doch zeigt die Erfahrung, dass eine visuelle Darstellung der Idee zu einem frühen Zeitpunkt alle Projektbeteiligten abzuholen vermag und damit eine gemeinsame Gesprächsgrundlage schafft.

Der gesamte Entwicklungsprozess wurde von regelmäßigen internen und externen Tests begleitet. In internen Tests prüften wir die Funktionalität und stimmten Interaktion, Feedback etc. aufeinander ab. Externe Tests erfolgten mit den Zielgruppen, mit Schüler*innen und Lehrkräften. Die Ergebnisse daraus flossen kontinuierlich in die Weiterentwicklung des Projekts ein.

VERMITTLUNG KOMPLEXER UND ERNSTHAFTER THEMEN DURCH SPIELE: HERAUSFORDERUNGEN UND LEARNINGS FÜR GAME-DESIGNER*INNEN UND GEDENKSTÄTTEN

Bei der Entwicklung von „Spuren auf Papier“ haben sich alle Projektbeteiligten thematisch auf einem spielerisch weitgehend unerschlossenen Terrain bewegt. Uns war bis zum Projektstart kein Spiel bekannt, das sich der „Euthanasie“ widmet. Das hat alle Projektbeteiligten gefordert, aber auch weitergebracht. Zudem hat sich in der Arbeit erneut gezeigt, wie wichtig Kommunikation und gegenseitiges Vertrauen in einem solchen Projekt sind. Nur wenn alle Projektbeteiligten Ideen und Wünsche, aber auch Bedenken und Sorgen offen kommunizieren, können gemeinsame Lösungen gefunden und Herausforderungen bewältigt werden.

»Uns war bis zum Projektstart kein Spiel bekannt, dass sich der 'Euthanasie' widmet.«

Für uns als Historiker*innen der Gedenkstätte war der gedankliche Transfer der Inhalte weg von gedenkstättenpädagogischer und klassisch wissenschaftlicher Arbeit hin

zu einem immersiven und spielerischen Ansatz anfänglich nicht leicht. Während der Zusammenarbeit mit Playing History entwickelte sich jedoch zunehmend eine immer klarer werdende Vision eines Serious Games, welches der Sensibilität der Thematik Rechnung trägt und dennoch seinen Spielcharakter nicht verliert. Die Schwächen unserer ursprünglichen Idee eines Spiels mit Wimmelbildcharakter wurden schnell deutlich: fehlende Tiefe, eindimensionale Spielmechaniken, wenig Storytelling. Bestehen blieb der Wunsch, detektivisches Arbeiten zu ermöglichen, angelehnt an echte Archivarbeit, verbunden mit einer persönlichen Geschichte. Dies stellte uns vor viele Fragen, etwa die nach der Authentizität der Opferbiografie. Wir entschieden uns letztlich für eine fiktive Figur, um möglichst exemplarisch arbeiten zu können. Auch die künstlerische Umsetzung entwickelte sich stetig weiter: weg von realistischen Darstellungen hin zu surrealen Bildern, die Emotionen und Botschaften subtiler vermitteln.

»Bestehen blieb der Wunsch, detektivisches Arbeiten zu ermöglichen, angelehnt an echte Archivarbeit, verbunden mit einer persönlichen Geschichte.«

Den gesamten Entwicklungsprozess begleitete die große Herausforderung, die historischen Hintergründe für die Spielform drastisch zu reduzieren, ohne sie dadurch zu verfälschen oder unverständlich werden zu lassen. Einen guten Mittelweg fanden wir hier mit dem Handbuch in PDF-Form, welches zusätzliche Informationen bietet und die Dokumente einordnet.

Das äußerst positive Feedback zu „Spuren auf Papier“ zeigt uns, dass sich ein spielerischer, kreativer Ansatz und wissenschaftliche Forschung nicht ausschließen, sondern im Gegenteil neue Möglichkeiten für die Geschichtswissenschaft bieten. Komplementär zur klassischen Gedenkstättenpädagogik am authentischen historischen Ort können durch Formate wie Serious Games in Zukunft besonders jüngere Zielgruppen verstärkt erreicht werden. Denn Serious Games sind ein vielseitiges Werkzeug, um auch komplexe und ernsthafte Themen auf eine zugängliche wie ansprechende Weise zu vermitteln. Obwohl ihnen noch immer vereinzelt mit Skepsis begegnet wird, können Spiele – wie auch andere Kulturgüter – sensibel und pietätvoll

»Obwohl ihnen noch immer vereinzelt mit Skepsis begegnet wird, können Spiele – wie auch andere Kulturgüter – sensibel und pietätvoll ernste und mitunter melancholische Geschichten erzählen.«

ernste und mitunter melancholische Geschichten erzählen. Ein Spiel wie „Spuren auf Papier“ kann und soll die Arbeit der Gedenkstätten nicht ersetzen. Es schafft jedoch neue Zugänge und erreicht so möglicherweise neue Zielgruppen. Angesichts schwindender Zeitzeug*innen kann es darüber hinaus einen wertvollen Beitrag zur Erinnerungskultur leisten, damit die Verbrechen der NS-Zeit und das Thema „Euthanasie“ auch langfristig nicht in Vergessenheit geraten. Es ist spannend zu sehen, dass sich nach der Veröffentlichung von „Spuren auf Papier“ immer mehr Gedenkstätten für die Darstellung ihrer Themen in Form von Spielen zu öffnen scheinen.

LITERATUR



Fleißner, Alfred/Harms, Ingo: Die oldenburgische NS-„Euthanasie“ und ihre Opfer, in: Einblicke H. 46/2007, S. 18–20.

Autor:innen



Anne Sauer ist Medienpädagogin und Game Designerin bei Playing History. Sie beschäftigt sich seit über 13 Jahren mit Spielen und deren pädagogischem Einsatz. Seit 2009 entwickelt sie Spiele für Bildungseinrichtungen und Unternehmen. Der Schwerpunkt ihrer Tätigkeit liegt dabei im Game-Design sowie in der Projektorganisation, -planung und -kommunikation bis zur Umsetzung der Spiele.

Hannah Sandstede ist Historikerin und neben ihrer Tätigkeit als wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Universität Vechta im Gedenkkreis Wehnen e.V. als stellvertretende Vorsitzende engagiert.

Das Entdeckungsspiel von „#Last Seen“ – Ein Werkstattbericht

Christoph Kreutzmüller

#LastSeen. Bilder der NS-Deportationen

Zweihunderttausend Jüdinnen und Juden, Sinti:zze und Rom:nja wurden zwischen 1938 und 1945 von den Nationalsozialist:innen und ihren Helfern:innen aus dem Deutschen Reich (in den Grenzen von 1937) verschleppt und im Anschluss oftmals ermordet. Die Deportationen begannen auf Marktplätzen, in Gaststätten und auf Bahnhöfen – vor den Augen der Nachbar:innen. An vielen Orten wurde das Geschehen fotografiert. #LastSeen hat sich zum Ziel gesetzt, Bilder der Deportationen aus dem Deutschen Reich in einem Bildatlas zu sammeln und zu erschließen.

Die gerade abgelaufene zweite Projektphase wird von der Alfred Landecker Foundation gefördert. In dieser Phase werden wir auch Fotos der Krankenmorde, sowie Bilder aus dem sogenannten Sudetengebiet und aus Österreich in den Bildatlas aufnehmen. „Last Seen“ war von Oktober 2021 bis März 2023 ein Projekt der Bildungsagenda NS-Unrecht der Stiftung Erinnern, Verantwortung und Zukunft (EVZ).

Partner der Entwicklung des Bildungsangebots waren die Arolsen Archives, die Gedenk- und Bildungsstätte Haus der Wannsee-Konferenz, das Kulturreferat der Landeshauptstadt München (Abteilung Public History) sowie die Digitalagentur &why in München.

EINLEITUNG

Der in der Forschung viel beschworene „pictorial turn“ hat längst Klassen- und Seminarräume erreicht. Im Gegensatz zu schriftlichen Quellen sprechen uns fotografische auf den ersten Blick an. Sie überspringen Sprachbarrieren und lösen eine unmittelbare emotionale Reaktion aus. Auch wenn historische Aufnahmen immer

»Im Gegensatz zu schriftlichen Quellen sprechen uns fotografische auf den ersten Blick an.«

nur einen begrenzten Ausschnitt des Geschehens zeigen, kommt ihnen in der historisch-politischen Bildung eine zentrale Rolle zu. Ihre Bedeutung wird in Zukunft noch steigen – weil die letzten Zeitzeug:innen verstummen und weil sich unsere Seh- und Lesegewohnheiten ändern. In diesem Sinne ist die Analyse – das bedachte Lesen – von Fotos ein Beitrag zur Entwicklung der Medienkompetenz von Lernenden und Lehrenden. In unserer bildüberfluteten Welt sind Fotos ein zentrales Informationsmedium; wir müssen lernen, besser mit der Flut und den Bildern umzugehen.

Dass Fotos als Quellen kontextualisiert werden müssen, versteht sich von selbst. Dabei setzt sich immer mehr die Erkenntnis durch, dass Fotoserien und -alben einen guten Ansatz bieten, da sie bereits Aspekte des Kontexts in sich tragen. In der Serie erschließt sich etwa die

Intention des Fotografierenden oft klarer als in einem Einzelbild. Auch bei „#Last-Seen“ haben wir mit Fotoserien gearbeitet. Diese Bilder der Deportationen eignen sich sowohl zum Einstieg als auch für ein vertieftes Modul zur Geschichte der NS-Verbrechen – im Schulunterricht wie auch in außerschulischer Bildung. Die verwendeten Aufnahmen bilden meist zentrale Aspekte eines arbeitsteilig organisierten Prozesses mit verschiedenen Täter:innen ab, der vor aller Augen an wiedererkennbaren Orten stattfand, zuweilen sogar für die Öffentlichkeit inszeniert wurde. Die von der Deportation Betroffenen waren keineswegs willenslose „Opfer“. Auch das ist auf vielen Fotos zu erkennen. Wenngleich die Fotos wenig physische Gewalt abbilden, offenbaren sie ein erhebliches Maß an struktureller Gewalt. Hierzu gehört, dass sie in der Regel gegen den Willen der Abgebildeten aufgenommen wurden, was eigentlich gegen ihren Einsatz in der historisch-politischen Bildung spricht. Dafür spricht das klar definierte Erkenntnisinteresse, sowie der Umstand, dass durch die Analyse der Fotos vielen Betroffenen eine Identität zurückgegeben werden kann.«

»Wenngleich die Fotos wenig physische Gewalt abbilden, offenbaren sie ein erhebliches Maß an struktureller Gewalt. Hierzu gehört, dass sie in der Regel gegen den Willen der Abgebildeten aufgenommen wurden, was eigentlich gegen ihren Einsatz in der historisch-politischen Bildung spricht. Dafür spricht das klar definierte Erkenntnisinteresse, sowie der Umstand, dass durch die Analyse der Fotos vielen Betroffenen eine Identität zurückgegeben werden kann.«

Intention des Fotografierenden oft klarer als in einem Einzelbild. Auch bei „#Last-Seen“ haben wir mit Fotoserien gearbeitet. Diese Bilder der Deportationen eignen sich sowohl zum Einstieg als auch für ein vertieftes Modul zur Geschichte der NS-Verbrechen – im Schulunterricht wie auch in außerschulischer Bildung. Die verwendeten Aufnahmen bilden meist zentrale Aspekte eines arbeitsteilig organisierten Prozesses mit verschiedenen Täter:innen ab, der vor aller Augen an wiedererkennbaren Orten stattfand, zuweilen sogar für die Öffentlichkeit inszeniert wurde. Die von der Deportation Betroffenen waren keineswegs willenslose „Opfer“. Auch das ist auf vielen Fotos zu erkennen. Wenngleich die Fotos wenig physische Gewalt abbilden, offenbaren sie ein erhebliches Maß an struktureller Gewalt. Hierzu gehört, dass sie in der Regel gegen den Willen der Abgebildeten aufgenommen wurden, was eigentlich gegen ihren Einsatz in der historisch-politischen Bildung spricht. Dafür spricht das klar definierte Erkenntnisinteresse, sowie der Umstand, dass durch die Analyse der Fotos vielen Betroffenen eine Identität zurückgegeben werden kann. Wir schauen uns die Fotos nicht aus voyeuristischen Motiven an, sondern um von ihnen zu lernen. Unsere Recherchen im Rahmen des Projekts lassen zudem immer deutlicher

Dafür spricht das klar definierte Erkenntnisinteresse, sowie der Umstand, dass durch die Analyse der Fotos vielen Betroffenen eine Identität zurückgegeben werden kann. Wir schauen uns die Fotos nicht aus voyeuristischen Motiven an, sondern um von ihnen zu lernen. Unsere Recherchen im Rahmen des Projekts lassen zudem immer deutlicher

zu Tage treten, dass viele Fotoserien in der direkten Nachkriegszeit von den Überlebenden oder ihren Familien gesichert worden sind, weil sie ihren Wert früh erkannt hatten. Oft übergaben die Familien dann die Fotos in den 1970/80er Jahren an städtische Archive, damit sie gezeigt und ausgewertet werden konnten.

Trotz aller berechtigten und zu thematisierenden Zweifel, ob und wie diese Bilder gezeigt werden sollten, scheinen uns die Fotos dennoch für den Einsatz im Unterricht geeignet. Dabei ist die Frage, ob Fotos, die gegen den Willen der Abgebildeten aufgenommen wurden, gezeigt werden dürfen – angesichts gegenwärtiger Omnipräsenz der Handyfotografie – sicher ein Punkt, der im Unterricht angesprochen werden kann.

SPIELANORDNUNG

Vor dem Hintergrund dieser Überlegungen haben wir zusammen mit Schüler:innen ein niedrigschwelliges immersives Bildungsangebot, ein Entdeckungsspiel, entwickelt: ein den Nutzer*innen zugewandtes Anschauungsobjekt und intuitiv zu nutzender Werkzeugkasten zur Analyse der Fotos von Deportationen.

Zurzeit werden viele Spiele zur Auseinandersetzung mit den nationalsozialistischen Verbrechen herausgebracht. Nun muss das, was en vogue ist, nicht immer gut und richtig sein. Doch zeichnet sich ab, dass die jetzige Entwicklung Chancen bietet, neue, kreative Wege zu finden, sich mit historischen Sachverhalten auseinanderzusetzen. Grundsätzlich stellt sich dabei die Frage, welche Sachverhalte den Spielenden (und den Spielentwickler:innen) zuzumuten sind. Dürfen wir also beispielsweise die Nutzer:innen dazu bringen, in die Rolle eines Fotografen/einer Fotografin zu schlüpfen, der/die festlegen soll, wie er/sie eine Deportation ins Bild setzen will? Oder gar einer Familie, die entscheiden muss, was sie angesichts eines „Gestellungsbefehls“ tun kann? Dies schien uns – auch im Hinblick auf den Beutelsbacher Konsens – unangemessen. Deshalb haben wir beschlossen, von der Jetzt-Zeit auszugehen: Die Spielenden nehmen die Rolle einer Person ein, die in einem Blog über die Deportationen schreibt und dafür recherchiert.



Screenshot aus dem Entdeckungsspiel: Der Dachboden, auf dem die Bilder und Dokumente verborgen sind.
© &why/lastseen

Spielort ist ein Dachboden – ein Ort, den es in vielen Häusern gibt, den jede:r kennt. Verbunden damit ist auch die Hoffnung, dass zukünftige Dachbodenfunde bislang unbekannte Bilder von Deportationen zu Tage befördern. Im virtuellen Raum des staubigen Bodens, der als Abstellkammer dient und in dem ein ausrangierter PC auf das Heute verweist, werden

Fotos und zusätzliche Quellen gesucht und eigenständig die Geschichte um die Bildserie recherchiert: Bildbetrachtung und Kontextrecherche sind in der Spielhandlung so eng miteinander verzahnt.

DEPORTATION AUS EISENACH

In Abstimmung mit Schüler:innen haben wir für die Pilotfassung eine Serie von Fotografien aus Eisenach ausgewählt. Die 21 Fotos wurden am Samstag, den 9. Mai 1942, im Auftrag der Stadt höchstwahrscheinlich von Theodor Harder aufgenommen, der eng mit der Stadtverwaltung zusammenarbeitete. Die Fotos entstammen einer 1935 begonnenen städtischen Bildchronik, die im Archiv der Wartburgstadt überliefert ist. Routiniert aufgenommen zeigen sie, wie sich die 58 Jüdinnen und Juden aus der Stadt vor der Sammelstelle in der Goethestraße aufstellen müssen. Nur ein Name auf den Gepäckstücken ist deutlich zu lesen. Es ist die Tasche der „Krankenschwester Magda Katz“, die ihr Mann Salomon trägt. Die Menschen ziehen, das schwere Gepäck geschultert oder auf Bollerwagen geladen, in drei Kolonnen durch die Schillerstraße zum Hauptbahnhof. Ganz vorn in der Mitte geht die Familie Spangenthal. Die dreizehnjährige Marianne Spangenthal ist an ihren dicken Zöpfen auf vielen Fotos gut zu erkennen, neben ihr gehen ihre Eltern Berthold und Erna. Ihrem Bruder Heinz war vorher die Emigration in die Schweiz gelungen. Er wird später auf einem der Fotos seine Mutter erkennen.

Je näher die Menschen auf dem Zwangsmarsch dem Bahnhof kommen, desto dichter stehen die Nachbar:innen. Am Bahnplatz bilden sie ein Spalier. Viele Menschen beobachten das Geschehen – offen oder halb verborgen – am Fenster, am Bahnhof konnte ein zuschauender Zahnarzt relativ sicher identifiziert werden. Die nächsten Fotos zeigen, wie sich die verfolgten Eisenacher:innen die Treppen zum Bahnsteig 3 hochmühen und dann in die letzten Wagen des fahrplanmäßigen Zugs nach Weimar einsteigen. Auf dem Bahnsteig stehen nicht nur unbetroffene Fahrgäste. Hier kommen auch Bahnbeamte und der Kriminalpolizist Theodor Meyer in den Blick, der die Deportation organisierte.

»Je näher die Menschen auf dem Zwangsmarsch dem Bahnhof kommen, desto dichter stehen die Nachbar:innen. Am Bahnplatz bilden sie ein Spalier. Viele Menschen beobachten das Geschehen – offen oder halb verborgen – am Fenster.«

Mit dem Einstieg in die Nicht-Raucher-Wagen der dritten Klasse bricht die Fotoserie ab. Auftragsgemäß wollte Harder die „Exmittierung der Juden“, wie es der Titel der Fotoserie nennt, zeigen. Die Ankunft der Verschleppten in Weimar, ihre brutale Durchsuchung in der ehemaligen Viehhalle und der quälende Weitertransport nach Izbica interessierten ihn ebenso wenig wie das, was dort geschah. Die Spur der Eisenacher:innen verliert sich in und um dieses Getto in der Nähe von Lublin. Wir wissen nur, dass niemand von ihnen überlebte, jedoch nicht, wo die Menschen ermordet wurden.

SPIELENTSCHEIDUNGEN

Der Test des Spiels ergab, dass die 21 Fotos der Serie, die sämtlich in die Pilotfassung eingegangen waren, die Spielmechanik unnötig kompliziert gemacht hätten. Wir trafen eine kuratorische Auswahl und wählten zwölf der Aufnahmen aus. Die Auswahl wurde durch den Umstand erleichtert, dass Harder die Angewohnheit hatte, jedes Motiv jeweils zweimal abzulichten, so dass es möglich war, die Bildanzahl zu reduzieren, ohne einzelne Aspekte auszuklammern.

Besonderes Augenmerk legten wir auf ein Foto der Serie, das zeigt, wie sich die Deportierten am Haupteingang des Bahnhofs mit „normalen“ Passant:innen mischen. Es ist



Screenshot aus dem Entdeckungsspiel: Die Nutzer*innen markieren im Rahmen eines Spiels im Spiel, wer NICHT deportiert wurde. © &why/lastseen

ein Foto, dessen Inhalt sich nicht auf den ersten Blick erschließt. Es verlangt, den Blick zu fokussieren, mit der Lupe in das Bildgeschehen hineinzuzoomen und über die Situation, die Beziehungen der verschiedenen fotografierten Personen zueinander und über den Akt des Fotografierens nachzudenken. Wie jedoch können die Nutzer:innen in einem Spiel

in das „Wimmelbild“ hineingezogen werden? Wir haben in Workshops die Idee entwickelt, die Aufgabe zu stellen, diejenigen zu erkennen, die nicht deportiert wurden, – und sie zu markieren. Dies haben wir zunächst auf DIN A3-Ausdrucken des leicht bearbeiteten, weichgezeichneten Fotos probiert und später als „Minispiel“ in das Spiel integriert, wie einen virtuellen Perspektivwechsel, der auf den Fotografen in den Blick nimmt.

»Wie jedoch können die Nutzer:innen in einem Spiel in das 'Wimmelbild' hineingezogen werden?«

Die ins Spiel integrierten Tiefenrecherchen basieren teils auf den Vorarbeiten sowie der Unterstützung der Eisenacher Stolperstein-Initiative. Das Stadtarchiv in Eisenach unterstützte uns ebenfalls in großartiger Weise. So konnten wir einige der Deportierten sicher identifizieren und ihr Leben rekonstruieren – und Fotos sowie andere Lebenszeugnisse als Lösungshinweise in das Spiel integrieren. Einfache Hilfsmittel, wie Adressbücher, halfen uns beispielsweise den o.g. Zahnarzt zu identifizieren. Zeitungen und die Chronik der Stadt ergänzten das Bild um den Aspekt der öffentlichen Wahrnehmung. Wichtig war uns zudem, auf den Fotografen und die Täter:innen einzugehen. Die Berichte der Kriminalpolizei an die Gestapo waren hier eine zentrale Quelle. Da die Quellen ungekürzt wiedergegeben werden sollen, hat die Bildagentur &why für das Spiel eine Anwendung entwickelt, in der die zentralen Passagen auf Anforderung hervorgehoben werden. Ebenso können handschriftliche Notizen auch in Druckschrift angezeigt werden.

SPIELVERLAUF

Die Aufgabe der Nutzer:innen ist es, die Fotos und zusätzliche Quellen auf dem Dachboden zu entdecken. Sie tragen ihre Entdeckungen in Stichworten in ein virtuelles Notizbuch ein. Decken sich die Stichwörter mit einem hinterlegten umfangreichen Schlagwortregister, wird hieraus ein personalisierter Blogbeitrag generiert, der als PDF ausgedruckt werden kann. So können die Nutzer:innen ihre Ergebnisse miteinander vergleichen.

»Die Aufgabe der Nutzer:innen ist es, die Fotos und zusätzliche Quellen auf dem Dachboden zu entdecken.«



Screenshot aus dem Entdeckungsspiel: Das Lesen der Dokumente wird durch Highlights und Umschriften vereinfacht. © &why/lastseen

Die Resonanz auf das im März 2023 in der Beta-Version gelaunchte Spiel ist durchweg sehr positiv. Eine Berliner Schülerin schrieb uns: „Ein ergreifendes Spiel. Durch viele unterschiedliche Funktionen erhält man Informationen über Menschen, die deportiert wurden. Der Blog ist eine super Möglichkeit, sein Wissen zu vertiefen und Bilder zu analysieren. Und dies auf

eine Art, die mega viel Spaß bereitet. Man kann lange daran rätseln, aber jederzeit auch abbrechen.“

Das Spiel wird noch weiterentwickelt und Erfahrungen aus weiteren Tests sowie Verbesserungsvorschläge eingearbeitet. Nicht richtig zufrieden sind wir mit dem Umstand, dass im Blog nur ganze Abschnitte freigeschaltet werden können und wir den Blog quasi vorgeschrieben haben. Wie wir hier Freitextoptionen einbauen können – oder doch wenigstens für die Überschrift des Blogartikels eine Auswahl bereitstellen – überlegen wir noch. Zur inhaltlichen Vorbereitung von Unterrichtenden haben wir umfangreiche Hilfsangebote bereitgestellt. Diese werden noch um eine Handreichung der Dokumente ergänzt.

Sehr bald kommt ein weiteres Fallbeispiel mit einer neuen Aufgabenstellung hinzu, das die Kolleg:innen von Public

History im Kulturreferat in München gerade mit Schüler:innen entwickelt haben. Hier werden die Ergebnisse der Recherche in einem Videoblog präsentiert. In der gerade begonnenen zweiten Projektphase werden wir das Spiel auch inhaltlich erweitern.

Wir hoffen, mit dem Suchspiel Anreize oder Ansatzpunkte für eigene Recherchen, Fotoarbeiten oder andere Formen der künstlerischen Auseinandersetzung zu schaffen. In diesem Sinne stellt der Bildatlas eine ideale Ergänzung dar. Unterrichtende finden hier „sichere“ Fotos, deren Provenienz geklärt ist, die kontextualisiert wie tiefenerschlossen und deshalb im Unterricht gut einzusetzen sind. Zusätzlich zum Spiel haben wir einen analogen Workshop entwickelt, in dem der Entstehungskontext zusammen mit den Schüler:innen erarbeitet und dann bestimmte Fotos en détail analysiert werden. Diese Workshops werden von unseren Kooperationspartnern, insbesondere den Arolsen Archives sowie der Gedenk- und Bildungsstätte Haus der Wannsee-Konferenz, angeboten. Weitere Hinweise finden sich auf deren Websites.

LITERATUR



Bildungswerkg Stainslaw Hantz (Hrsg.): Fotos aus Sobibor. Die Niemann-Sammlung zu Holocaust und Nationalsozialismus, Berlin 2020.



Brunner, Reinhold: Die Verfolgung, Vertreibung und Ermordung der jüdischen Menschen Eisenachs 1938 bis 1942, Eisenach 2002.



Bruttmann, Tal/Hördler, Stefan/Kreutzmüller, Christoph: Die Fotografische Inszenierung des Verbrechens. Ein Album aus Auschwitz, Darmstadt 2019.



Liesenberg, Carsten/Stein, Harry (Hrsg.): Deportation und Vernichtung der Thüringer Juden 1942, Erfurt 2012.

Autor:in



Christoph Kreutzmüller ist Co-Leiter von „#LastSeen“. Er veröffentlichte u.a. (mit Julia Werner) „Fixiert. Fotografische Quellen zur Verfolgung und Ermordung der Juden Europas. Eine pädagogische Handreichung“ (Berlin 2012; Berlin und Bonn 2016). Für die neue Dauerausstellung der Gedenk- und Bildungsstätte Haus der Wannsee-Konferenz hat er zudem eine „Partizipationsstation“ zur Analyse historischer Fotos entwickelt.

Zum Bildungsteam von #LastSeen in der ersten Projektphase gehörten weiterhin Malte Grünkorn, Ina Glaremin, Birthe Pater, Maximilian Strnad, Franziska Thole und Aya Zarfati.

„Playing the Hanse“. Die Erweiterung der Hansegeschichte durch Digitales Spiel

Timo Hellmers

Seit dem Eröffnungsjahr 2015 prägt das Europäische Hansemuseum Lübeck (EHM) die Wahrnehmung der Geschichte der Hanse im öffentlichen Diskurs. Im Sommer 2023 wurde ein Rekordwert der Besucher*innen erreicht, sicherlich auch anlässlich der Weiterentwicklung der Dauerausstellung und aufgrund der Erweiterung des Programms um Digitale Spiele.

WEITERENTWICKLUNG DER DAUERAUSSTELLUNG

Einen wichtigen Anstoß zur Weiterentwicklung der Dauerausstellung bereits kurz nach Gründung des Museums gab eine Befragung von 599 Besuchenden im Jahr 2019. Sie attestierte eine unzureichende Kinder- und Familienfreundlichkeit. Ein Grund dafür war, dass trotz atmosphärischer Inszenierung verschiedener Lebenswelten, die zuvor aufwendig recherchiert worden waren, und trotz des umfassenden Einsatzes von Monitoren und Audiostationen die visuelle Vermittlung vordergründig blieb. Diese verlangt von Besucher*innen sowohl eine hohe Kompetenz im Textverständnis als auch eine gute Visualisierungsfähigkeit. Die didaktische Aufbereitung richtet sich vornehmlich an Erwachsene – an die „klassischen Museumsgänger*innen“ über fünfzig Jahre mit Vorkenntnissen und akademischer Bildung.

»Eine aktivierende, handlungsorientierte Didaktik und ein leicht nachvollziehbarer narrativer roter Faden wurden hingegen – so die Befragungsergebnisse – vermisst. Hier setzte die Entwicklung der Digitalen Spiele durch das Team Bildung und Vermittlung an.«

Eine aktivierende, handlungsorientierte Didaktik und ein leicht nachvollziehbarer narrativer roter Faden wurden hingegen – so die Befragungsergebnisse – vermisst. Hier setzte die Entwicklung der Digitalen Spiele durch das Team Bildung und Vermittlung an, welches neue mediale Zugänge

zur Ausstellung erarbeiten und die komplexe achthundert-jährige Hansegeschichte einem heterogenerem Publikum eröffnen soll.

DIGITALES SPIEL IN DER AUSSTELLUNG

Dafür stand im Jahr 2020 eine Gesamtsumme von 272.900 € zur Verfügung, wovon rund 60.000 € auf die Posten Hardware, Marketing, Honorarkräfte sowie die Planung und Veranstaltung eines Game Jam entfielen (Nolden 2021). Die Mittel wurden von „dive in. Programm für digitale Interaktion“ der Kulturstiftung des Bundes zur Verfügung gestellt und der zeitliche Rahmen der Umsetzung auf das Jahr 2021 festgelegt. Mit der Auftragsvergabe an das Game Design-Studio Wegesrand begann schließlich die Entwicklungsphase des Spiels „Abenteuer Hanse“.

Das Narrativ der Dauerausstellung gibt den Rahmen für die App vor, um die Besucher*innen chronologisch und mit einer neuen Story durch die Hansegeschichte zu führen. Gemeinsam mit der fiktiven Wissenschaftlerin Dr. von Knoggeburg bereisen die Spieler*innen die Schauplätze der Vergangenheit und treffen auf verschiedene Figuren. In Interaktion mit ihnen werden Kernaussagen der Ausstellung realitätsnah auf den Punkt gebracht, ohne die Inhalte ihrer Komplexität zu berauben. Das Ergebnis ist ein digitaler Rundgang mit audiovisueller Ansprache, der auf Deutsch und Englisch verfügbar ist und haptisches wie kommunikatives Lernen ermöglicht. Gespielt wird auf einem mobilen Endgerät, entweder auf einem Leihgerät des EHM oder auf jenem der Spieler*innen. Die App steht zum freien Download für Android und iOS zur Verfügung.

*»Das Narrativ der Dauerausstellung gibt den Rahmen für die App vor, um die Besucher*innen chronologisch und mit einer neuen Story durch die Hansegeschichte zu führen.«*

Die Spielerfahrung basiert auf drei Bausteinen: Narrativ, Exploration und verschiedene spielerische Herausforderungen. Während das Narrativ rund um eine Zeitreise-Erzählung die Rahmenhandlung bildet und Orientierung im Ausstellungsraum bietet, unterstützen spielerische Interaktionen die Auseinandersetzung mit den Inszenierungen. Zwei Beispiele: Im Raum „An der Newa um 1193“, in welchem zwei rekonstruierte

»Die Spielerfahrung basiert auf drei Bausteinen: Narrativ, Exploration und verschiedene spielerische Herausforderungen.«



Mühlespiel an einer rekonstruierten Kogge.
© Europäisches Hansemuseum Lübeck

Koggen, Transportschiffe der Hansekaufleute, samt Ladung aus dem 12. Jahrhundert dargestellt sind, kann – um sich den Themen Navigation und Alltag an Bord anzunähern – in einer 3D-Umgebung eine Kogge gesteuert oder eine Partie Mühle beendet werden.

In der inszenierten Baustelle „Lübeck um 1226“ wird mit sechseckigen Feldern im Stil von „Die Siedler von Catan“ die Stadtentwicklung Lübecks nacherlebt. Weitere, klassische Spielmechaniken kommen z.B. in Form von Quizfragen und Bilderrätseln zum Einsatz.



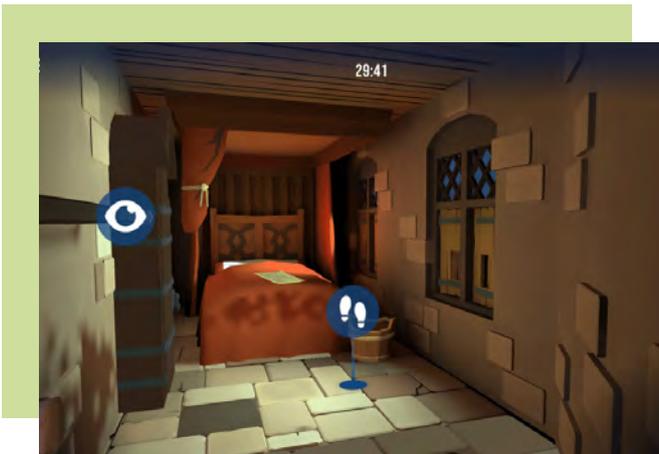
Ausbau der Stadt in der Inszenierung Lübeck um 1226.
© Europäisches Hansemuseum Lübeck

Das explorative Spielerlebnis besteht im Auffinden und Scannen von in der Ausstellung angebrachten Markern, die optisch an kaufmännische Hausmarken angelehnt sind. Ist der Scan erfolgreich, werden 3D-Modelle von Objekten als Augmented-Reality-Erfahrung angezeigt, die in dem jeweiligen Raum eine Rolle spielen. Jedes

dieser Objekte ist mit einer kleinen Hintergrundgeschichte verknüpft, die Einblicke in den Alltag der Kaufleute gewährt. Die damit verbundenen Quizfragen lassen sich durch aufmerksames Beobachten oder das Erfassen von Texten lösen. Das explorative Moment dient so der Verbindung zwischen Digitalem Spiel und analogem Museumsraum (Nolden/Knoth 2022: 100).

DIGITALE ANWENDUNGEN ALS CHANCE

Da „Abenteuer Hanse“ ein Spielerlebnis ausschließlich im Museum ermöglicht, wuchs der Wunsch, die Geschichte der Hanse auch Nicht-Besucher*innen zugänglich zu machen. Dank einer zweiten Förderzusage der Kulturstiftung des Bundes über 182.000 € konnte das EHM im Jahr 2022 das Digitale Spiel „Abenteuer Dielenhaus“ realisieren. In erneuter Zusammenarbeit mit der Agentur Wegesrand entstand das 3D-Modell eines Lübecker Dielenhauses aus der Mitte des 15. Jahrhunderts.



Abenteuer Dielenhaus. © Europäisches Hansemuseum Lübeck

Während das Haus nicht fotorealistisch gezeichnet ist, sondern im Comicstil, sollten die Objekte im Spiel der Zeit entsprechen und die Gestaltung von Kleidung und Architektur der historischen Realität möglichst nahekommen. Die Erkundung des virtuellen Hauses ist zentraler Bestandteil des Spieles. Der Spielmechanik von Escape Rooms

folgend erledigen die Spielenden anhand von drei Queststrängen alltägliche Aufgaben der Hansekaufleute. Es geht um Warenlogistik, Prestige und Kleidung, um das Handelsnetzwerk und die Briefkultur.

Während „Abenteuer Hanse“ die Besuchsmotivationstypen *Explorers*, *Experience Seekers* und *Facilitators* (nach John H. Falk, vgl. Otte 2020) und somit Individualbesuchende und Kleingruppen erreichen möchte, ist der digitale Escape Room vor allem für den Einsatz im Unterricht der Klassenstufe 7 konzipiert. Für die Einbindung in den Lehrplan wurde eine pädagogische Handreichung erstellt. Ziel der App ist, Lehrkräften Material zur Vor- oder Nachbereitung des Museumsbesuchs als auch zur Auseinandersetzung mit der Geschichte der Hanse und der mittelalterlichen Stadt zu bieten, ohne nach Lübeck zu reisen.

»Der Spielmechanik von Escape Rooms folgend erledigen die Spielenden anhand von drei Queststrängen alltägliche Aufgaben der Hansekaufleute.«

IMPACT

Seit Herbst 2022 können Besuchende das „Abenteuer Hanse“ nutzen. Voraus ging eine umfassende Testphase von drei Monaten. Währenddessen wurde zunächst mit ausgewählten Fokusgruppenteilnehmenden im Alter von 12 bis 60 Jahren das Spielerlebnis erhoben. Dem schlossen sich Befragungen durch Interviews und einen Fragebogen an. Derselbe Fragebogen wurde auch an Individualbesuchende ausgegeben. Anhand von insgesamt über hundert ausgefüllten Bögen und nach internen Tests konnten zahlreiche Fehler behoben sowie das User-Interface verbessert werden. Insbesondere dem Wunsch nach einer Vollvertonung wird ein Update in Kürze nachkommen. Bereits drei Monate zuvor wurde, ebenfalls nach einem Fokusgruppentest mit Schüler*innen von 7. Klassen, der Release des Spiels „Abenteuer Dielenhaus“ für Android und iOS umgesetzt.

Seitdem wurde „Abenteuer Hanse“ fast 2.000-mal auf eigenen Geräten und EHM-Leihgeräten installiert bzw. abgeschlossen. „Abenteuer Dielenhaus“ wurde 1776-mal gespielt. Eine umfassende Evaluation der Angebote ist noch in Planung. Doch bereits jetzt lassen sich aus 76 Evaluationsfragebögen, aus Gesprächen und Besuchsbeobachtungen erste Schlüsse zum Hanse-Game ziehen. Insbesondere das explorative Spielerlebnis scheint gut zu funktionieren: Die Suche nach den Markern und den Augmented-Reality-Objekten führt zu einer intensiven Erkundung der Räume. Ebenso unterstützt die App das Verständnis des chronologischen Aufbaus der Ausstellung. Da „Abenteuer Hanse“ selten allein gespielt wird, ist ein Austausch zwischen den Spielenden zu beobachten. Ob die Vermittlung der Kernaussagen zur Geschichte der Hanse funktioniert, ist im Weiteren zu untersuchen.

Die wichtigsten Ziele, nämlich neue Zugänge zur Hansegeschichte zu ermöglichen und einen erlebnisorientierten wie spaßigen Besuch zu gestalten, bescheinigen die meisten Spieler*innen: Sie vergeben hier 7,3 von 10 möglichen Punkten, weshalb das EHM die Projekte als erfolgreich wertet. Dieser Erfolg ist auch im Marketing-Bereich messbar: Anlässlich beider Games wurde

»Die wichtigsten Ziele, nämlich neue Zugänge zur Hansegeschichte zu ermöglichen und einen erlebnisorientierten wie spaßigen Besuch zu gestalten, bescheinigen die meisten Spieler*innen.«

Crossmediales Storytelling umgesetzt, also ein Narrativ über mehrere digitale Kanäle erzählt. Die Resonanz auf den Plattformen Instagram, YouTube und insbesondere Facebook war groß. Ebenso wie die Website zu „Abenteuer Hanse“ wird auch die Website zum „Abenteuer Dielenhaus“ – insbesondere von Lehrkräften – regelmäßig aufgerufen. Eine erfolgreiche Pressearbeit mit insgesamt 401 Artikeln und Meldungen in Print, Online und Radio, sowie die Nominierung von „Abenteuer Hanse“ beim Deutschen Computerspielpreis und die Auszeichnung mit dem International Serious Play Award hatten wesentlichen Anteil an der nachhaltigen Verbreitung beider Digitalen Spiele.

DIGITALE SPIELE – WAS BLEIBT?

Für außerschulische Lernorte sind Digitale Spiele nicht nur ein interessantes Medium, um neue Zielgruppen zu erreichen. Darüber hinaus ermöglichen sie eine spielerische Annäherung an Inhalte und das Erkunden neuer Perspektiven. Gerade wenn es um das Erinnern komplexer Ereignisse und um immaterielles Kulturerbe geht, bieten sich didaktische und pädagogische Aufbereitungen an, die mutig neue Wege beschreiten. Dies gilt insbesondere für die Geschichte der Hanse, welche reich an Dokumenten, jedoch arm an Objekten ist. Zudem wurde das Phänomen Hanse vielfach mystifiziert und propagandistisch aufgeladen. Das beschworene Bild der mächtigen und kriegerischen Hanseflotte, welche es tatsächlich nie gegeben hat, wurde für Herrschaftsansprüche während der Zeit des Deutschen Kaiserreichs und der NS-Diktatur missbraucht. Heute wird die Hanse touristisch vermarktet und von zahlreichen Firmen im Namen getragen. Das führt zu neuen Hansebildern. Für diese Aspekte sensibilisierte Game-Designer*innen und außerschulische Lernorte haben mit Hilfe von Games nicht nur die Möglichkeit, diese Mythen zu widerlegen. Sie können durch pluralistische Sichtweisen auch neue Blickwinkel eröffnen, wie es in anderen Themenfeldern etwa die Digitalen Spiele „Herbst `89“ vom Deutschen Historischen Museum oder „Through the Darkest of Times“ erfolgreich tun. Dabei ist es vor allem

»Gerade wenn es um das Erinnern komplexer Ereignisse und um immaterielles Kulturerbe geht, bieten sich didaktische und pädagogische Aufbereitungen an, die mutig neue Wege beschreiten. Dies gilt insbesondere für die Geschichte der Hanse, welche reich an Dokumenten, jedoch arm an Objekten ist.«

die narrative und spielerische Herangehensweise, die Spielende zu schätzen wissen.

Die Ereignisse und Handlungen im Spiel motivieren die Spielenden, über die Inhalte ins Gespräch zu kommen und dadurch das Erlebte besser zu erinnern. Obwohl von Kritiker*innen häufig argumentiert wird, dass Spiele oder grundsätzlich digitale Inhalte den Blick auf das Display binden, kann ein passendes Konzept in Verbindung mit interaktiven Spielmechaniken die Kommunikation zwischen den Spielenden fördern und das Verständnis komplexer Themen erleichtern.

Der Weg dorthin ist ein sehr intensives Projektmanagement sowie eine solide Finanzierung. Die Organisation, das Entwickeln eines Konzepts sowie die Programmierung und das Testen benötigen ausreichend Zeit und binden Personal. Im EHM waren zwei Personen an der Entwicklung beteiligt plus – je nach Projektphase – weitere Fachleute aus den Teams Kommunikation, Wissenschaft und Technik. Nicht zuletzt war die Unterstützung von verschiedenen externen Dienstleistern, allen voran den Game-Designer*innen der Firma Wegesrand, notwendig, um Digitale Spiele ins Museum bringen zu können.

Eine Herausforderung ist insbesondere die Ansprache der Zielgruppen: Sie bedarf weiterer Arbeit, denn die Angebote außerschulischer Lernorte stehen in starker Konkurrenz zu kommerziellen Games. Hier setzt das EHM auf crossmediales Storytelling, um eine möglichst vernetzte und diverse Ansprache auf mehreren Kanälen zu erreichen. Weitere Maßnahmen sollen sich insbesondere an Lehrkräfte richten und die Apps als Angebot für Schulen adressieren. Darin, dass das Medium Videospiele nach Auswertungen des Verbands „game“ im Jahr 2023 von 62 % der Deutschen als das Medium unserer Zeit betrachtet wird, liegt gerade auch für kleinere Institutionen mit geringen Budgets eine große Chance. Kommerzielle Spiele wie „Minecraft“, Spielplattformen wie „Roblox“ oder Open-Source-Software wie „Twine“ bieten zahlreiche Ansatzpunkte, museale Inhalte spielerisch zu vermitteln. Wichtige Impulsgeber, wie etwa Creative Gaming oder das Projekt Erinnern mit Games, gibt es bereits.

LITERATUR

-  Nolden, Nico/Knoth, Timo: „Das gehört aber in ein Museum!“ Mehrwerte digitaler Spiele und Augmented Reality für historische Museen, in: Spielzeit – Spielraum, Zeitschrift für Museum und Bildung, H. 92–93 (2022), S. 100–120.
-  Nolden, Nico: Begegnungsort GameJam – Interaktive Sphären zur Kommunikation im Europäischen Hansemuseum, 10.11.2021, URL: <https://gespielt.hypothesen.org/4385> [25.9.2023].
-  Otte, Josefine: Personas der Gemäldegalerie, Methodik von Persona-Verfahren und Visitor Journey Mapping, URL: <https://www.museum4punkt0.de/ergebnis/personas-der-gemaeldegalerie-methodik-von-persona-verfahren-und-visitor-journey-mapping/> [25.9.2023].
-  Zimmermann, Felix: Digitale Spiele als historische Erlebnisräume. Ein Zugang zu Vergangenheitsatmosphären im Explorative Game, Glückstadt 2019.

Autor:in



Timo Hellmers ist Historiker und Philosoph. Als Referent für Bildung und Vermittlung am Europäischen Hansemuseum in Lübeck verantwortet er als Creative Producer die Entwicklung der beiden Apps.

Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung. Eine Sammelrezension aktueller Handreichungen

Sabrina Pfefferle

DIGITALE SPIELE IN DER UNTERRICHTSPRAXIS: DIE HANDREICHUNG „GESCHICHTE SPIELEN?“

Die Handreichung „Geschichte spielen? Didaktische Einsatzmöglichkeiten digitaler Spiele mit historischen Themen im Unterricht“ der Bayerischen Landeszentrale für politische Bildungsarbeit ist eine praxisorientierte Ressource zur Integration Digitaler Spiele in den Schulunterricht.

Die klare Strukturierung der Handreichung erleichtert eine gezielte Navigation durch das Dokument: Nach einem (1) einführenden Editorial diskutiert das Handbuch (2) zentrale „Organisatorische Aspekte“, die als Hürden beim Einsatz von Digitalen Spielen verstanden werden können. Daran anknüpfend werden (3) „Geschichtswissenschaftliche Perspektiven auf digitale Spiele“, (4) „Geschichtsdidaktische Zugänge zu digitalen Spielen“ sowie ein (5) „Leitfaden für Planung und Vorbereitung“ vorgestellt. Diese Aufbereitung wird durch die (6) Vorstellung der Charakteristika und Einsatzmöglichkeiten von zwei ausgewählten Spielen sowie (7) sieben weitere Anwendungsbeispiele ergänzt.

»Besonders hervorzuheben ist die Auseinandersetzung mit den organisatorischen Hürden beim Einsatz Digitaler Spiele im Unterricht.«

Besonders hervorzuheben ist die Auseinandersetzung mit den organisatorischen Hürden beim Einsatz Digitaler Spiele im Unterricht.

Die identifizierten Problemlagen, von Mängeln hinsichtlich der benötigten Infrastruktur, Ausstattung und Lizenzen bis hin zu Unsicherheiten bezüglich der Spieleauswahl, werden nicht nur benannt, sondern es werden auch praxisnahe Lösungsansätze präsentiert. Im Anschluss werden geschichtswissenschaftliche Perspektiven auf Digitale Spiele umfassend behandelt. Die Berücksichtigung aktueller Diskursfragen über die Inszenierung von Geschichte und



© Bayerische Landeszentrale für politische Bildungsarbeit

den Charakter von Geschichte in Digitalen Spielen bietet den Lesenden so eine theoretische Basis für die folgenden geschichtsdidaktischen Zugänge.

Die geschichtsdidaktische Ausrichtung steht besonders im Fokus: Die Handreichung stellt mit dem **FUER**-Modell (Akronym für die **F**örderung und **E**ntwicklung eines reflektierten und (selbst-) reflexiven Geschichtsbewusstseins) ein konkretes Verfahren vor, das bei der Analyse Digitaler Spiele mit historischer Kulisse hilfreich sein kann, um mediale Erzählungen zu dekonstruieren. Das Verfahren wird in Form einer in Leifragen gegliederten Übersicht vorgestellt, in der auch konkrete Anbindungsmöglichkeiten an den bayrischen Lehrplan PLUS geboten werden – dieses Angebot ist zwar nur für eine begrenzte Zielgruppe nutzbar, kann aber auch in anderen Bundesländern der Einbettung dienen.

Als weitere Praxishilfe dient der bereitgestellte Leitfaden für die Planung und Vorbereitung des Einsatzes von Digitalen Spielen im Unterricht. Dieser ist in verschiedene Vorbereitungsphasen untergliedert – von der kritischen Auseinandersetzung mit dem Spiel-Marketing, der Durchführung einer Eigentestung sowie dem Einsatz im Unterricht – und bietet so eine klare Handlungsanleitung für Lehrende.

Die Vorstellung zweier ausgewählter Spiele – „Civilization VI“ und „Curious Expedition 2“ – erfolgt sehr detailliert. Es wird nicht nur die Spielmechanik betrachtet, sondern auch die historisch-politischen Dimensionen des jeweiligen Spiels sowie Empfehlungen zur Didaktisierung anschaulich präsentiert. Die Erweiterung des Anwendungsspektrums durch weitere Beispiele wie „Anno 1800“, „Assassin’s Creed Odyssey“ und „Papers Please“ bereichert die Handreichung, da diese Vielfalt eine Auswahlgrundlage für verschiedene Unterrichtsszenarien bietet. Die Vorstellung der jeweiligen Spiele ist um Bilder von Spielausschnitten, Angaben zur Altersfreigabe sowie weiterführenden Literaturempfehlungen ergänzt.

Die Vorstellung zweier ausgewählter Spiele – „Civilization VI“ und „Curious Expedition 2“ – erfolgt sehr detailliert. Es wird nicht nur die Spielmechanik betrachtet, sondern auch die historisch-politischen Dimensionen des jeweiligen Spiels sowie Empfehlungen zur Didaktisierung anschaulich präsentiert. Die Erweiterung des Anwendungsspektrums durch weitere Beispiele wie „Anno 1800“, „Assassin’s Creed Odyssey“ und „Papers Please“ bereichert die Handreichung, da diese Vielfalt eine Auswahlgrundlage für verschiedene Unterrichtsszenarien bietet. Die Vorstellung der jeweiligen Spiele ist um Bilder von Spielausschnitten, Angaben zur Altersfreigabe sowie weiterführenden Literaturempfehlungen ergänzt.

Insgesamt zeichnet sich die Handreichung durch ihre klare Struktur, die praxisorientierte Auseinandersetzung mit organisatorischen Hürden, eine umfassende Darlegung didaktischer Zugänge und die detaillierte Vorstellung konkreter Spiele aus. Sie stellt eine nützliche und umfassende Ressource dar, die Lehrende und Multiplikator*innen bei der Einbindung Digitaler Spiele in die Unterrichtsgestaltung unterstützen kann.

ZEHN LEITFRAGEN UND KONKRETE SPIELVORSCHLÄGE: DAS HANDBUCH „ERINNERN MIT GAMES“

Das Handbuch „Erinnern mit Games. Digitale Spiele als Chance für die Erinnerungskultur“ der Stiftung Digitale Spielekultur beschäftigt sich mit der Verwendung Digitaler Spiele im Kontext der Erinnerungskultur. Es zielt darauf ab, Orientierung für eine respektvolle und involvierende Vermittlung der Vergangenheit durch Digitale Spiele zu bieten.

»Es zielt darauf ab, Orientierung für eine respektvolle und involvierende Vermittlung der Vergangenheit durch Digitale Spiele zu bieten.«



© Stiftung Digitale Spielekultur

Das Handbuch ist anhand von zehn Leitfragen strukturiert: Beginnend mit grundlegenden Fragen zur erinnerungskulturellen Zielsetzung und Zielgruppenansprache, führen die Leitfragen durch verschiedene Aspekte bei der Arbeit mit Digitalen Spielen in der historisch-politischen Bildung wie die Einbeziehung historischer Quellen, positive Synergieeffekte zwischen inhaltlichen und spielerischen Aspekten, den Umgang mit historischen Leerstellen bis hin zu ethischen Fragestellungen und gesetzlichen Rahmenbedingungen.

Die inhaltliche Tiefe des Handbuchs wird durch die Expertise renommierter Autor*innen wie z.B. Dr. Meron Mendel, gewährleistet. Die Expert*innenbeiträge bieten eine umfassende theoretische Grundlage für die praktische Anwendung. Auf letztere wird vorrangig im Kapitel „Spielideen für die Erinnerungskultur – Ergebnisse des Pitch Jam“ eingegangen, in dem sieben Spiele – darunter „Peloton“, „This Memory of Mine“ und „Der schmale Grat“ – vorgestellt werden. Die umfassenden Beschreibungen zeichnen sich

durch ein ansprechendes Design aus, werden mit Bildern angereichert und bieten eine übersichtliche Darstellung strukturiert nach den Kriterien Konzept, Herausforderungen, Chancen, Zielgruppe und Voraussetzungen. Diese konkreten Spielvorschläge illustrieren, wie Digitale Spiele als Werkzeuge in der Erinnerungskultur eingesetzt werden können.

Hervorzuheben ist die Vielfalt der behandelten Themen und die Diversität der Autor*innen, was dem Handbuch eine umfassende Perspektive verleiht. Auch die Betonung ethischer Fragestellungen im Umgang mit Digitalen Spielen macht das Handbuch zu einer hilfreichen Ressource bei der verantwortungsbewussten Nutzung in der Praxis.

Das Handbuch könnte dabei noch konkretere Empfehlungen für die praktische Einbettung in schulische oder außerschulische Kontexte bieten. Hier hätten detailliertere Modulbeispiele für Lehrende und andere Anwender*innen einen zusätzlichen Wert geboten.

»Auch die Betonung ethischer Fragestellungen im Umgang mit Digitalen Spielen macht das Handbuch zu einer hilfreichen Ressource bei der verantwortungsbewussten Nutzung in der Praxis.«

Die Vielfalt der Expertise sowie die praxisnahen Spielvorschläge machen das Handbuch zu einer wertvollen Sammlung für Akteur*innen in der Erinnerungskultur, Pädagog*innen und Spieleentwickler*innen gleichermaßen. Es überzeugt durch seine klare Struktur, konkrete Spiel-Beispiele und eine umfassende Perspektive auf die Herausforderungen und Potenziale Digitaler Spiele im Dialog mit der Vergangenheit.

SERIOUS GAMES IN DER BILDUNGSARBEIT: DIE HANDBÜCHER „GAMES KULTUR“ UND „SPIELEN. LERNEN. WISSEN.“ BETTEN DIGITALE SPIELE IN EINEN BREITEN KONTEXT EIN

Das Handbuch „Spielen. Lernen. Wissen. Einsatzmöglichkeiten von Games in der Bildung“, herausgegeben von der Stiftung Digitale Spielekultur, gliedert sich in sechs Kapitel. Die Kapitel befassen sich jeweils mit einem spezifischen Einsatzbereich von Digitalen Spielen: (1) Im Schulunterricht, (2) in der sozialen Kinder- und Jugendarbeit, (3) in der gesellschafts-politischen Bildung, (4) der Talentförderung und (5) der Aus- und Weiterbildung – sowie mit (6)

Jugendschutz und dem rechtlichen Rahmen des Einsatzes Digitaler Spiele.



© Stiftung Digitale Spielekultur

Das Kapitel „Games in der gesellschafts-politischen Bildung“ fokussiert auf die Funktion von Digitalen Spielen in der Vermittlung von Geschichte. Unter anderem werden Art der Zielgruppe und Zielgruppenansprache definiert und auf die Wirkmechanismen von Digitalen Spielen eingegangen. Der Beitrag wird um die Vorstellung der Initiative „Erinnern mit Games“ der Stiftung Digitale Spielekultur ergänzt. Diese möchte in Form von Publikationen, Podcasts und Fachveranstaltungen Orientierung im Feld der Digitalen Spiele bieten und aufzeigen, wie Games einen sinnvollen und sensiblen Anteil an der Erinnerungskultur leisten können – unter Berücksichtigung existierender Begrenzungen.

Abschließend werden zwei konkrete Spiele – „Through the Darkest Times“ und „Attentat 1942“ – diskutiert.

Durch die Breite der behandelten Einsatzbereiche von Digitalen Spielen liegt der Schwerpunkt des Handbuchs nicht ausschließlich auf ihrer Funktion in der historisch-politische Bildung. Für Interessierte, die speziell nach diesem Fokus suchen, wäre eine zusätzliche Vertiefung wünschenswert. Insgesamt ist das Handbuch ein umfassendes Werk für diejenigen, die Digitale Spiele in verschiedenen Bildungskontexten einsetzen möchten. Es bietet theoretische Überlegungen, praxisnahe Beispiele und einen rechtlichen Rahmen, was es zu einer hilfreichen Informationsquelle macht.

»Insgesamt ist das Handbuch ein umfassendes Werk für diejenigen, die Digitale Spiele in verschiedenen Bildungskontexten einsetzen möchten.«

Auch das Handbuch „Games Kultur. Über die Kulturwelten von Games“, herausgegeben von Olaf Zimmermann und Felix Falk, bietet einen breiteren Analyserahmen der Funktion von Digitalen Spielen. Die Struktur des Handbuchs gliedert sich, neben einem überblickstiftenden Intro, in sechs thematisch klar abgegrenzte Kapitel. Diese befassen sich jeweils mit unterschiedlichen Dimensionen der Bedeutung von Games in der Kultur: Es werden (1) Grundlagen vorgestellt, auf das Verhältnis von Games zu

(2) Kunst und Kultur eingegangen sowie auf die verschiedenen Möglichkeiten der (3) (Wissens-)Vermittlung mithilfe von Games. Zudem gibt es separate Kapitel zur Bedeutung von (4) Gemeinschaft in der Games-Kultur, zu (5) aktuellen Debatten und dem (6) wirtschaftlichen Aspekt dieses „Kulturbetriebes“. Das Handbuch ist um einen umfangreichen Anhang mit hilfreicher Literatur, einem Glossar und einem Game-Index ergänzt.

»Das Handbuch ist um einen umfangreichen Anhang mit hilfreicher Literatur, einem Glossar und einem Game-Index ergänzt.«

Das erste Kapitel dient dem vertiefenden Verständnis des Themas, indem relevante Begriffe, die Geschichte von Computerspielen und ihre Verbindungen zu anderen Disziplinen beleuchtet werden. Das dritte Kapitel zur „Vermittlung“ legt einen Schwerpunkt auf Serious Games und ihre Rolle in der historisch-politischen Bildung. Es behandelt nicht nur die Abgrenzung von Serious Games und Gamification, sondern geht auch auf die Qualitätsmerkmale solcher Spiele ein. Praktische Fragen wie „Was zeichnet ein gutes Serious Game aus?“ und „Was darf es kosten?“ werden erörtert. Diese Praxisorientierung ist besonders relevant für Entscheidungsträger in Bildungseinrichtungen, Unternehmen oder anderen Organisationen, die Serious Games einsetzen möchten. Der Status quo und ein Ausblick auf zukünftige Entwicklungen runden die Betrachtung ab.

»Diese Praxisorientierung ist besonders relevant für Entscheidungsträger in Bildungseinrichtungen, Unternehmen oder anderen Organisationen, die Serious Games einsetzen möchten.«

Die Stärke dieses Handbuchs liegt in seiner Fähigkeit, verschiedene Funktionen von Computerspielen in der (Erinnerungs-)Kultur umfassend zu behandeln. Es bietet zudem Antworten auf technische Fragen, und vermittelt ein ganzheitliches Verständnis für die kulturelle, künstlerische und gesellschaftliche Bedeutung von Computerspielen. Die klare Struktur macht das Handbuch zu einer hilfreichen Ressource für alle, die sich in einem breiteren Rahmen mit der „Kultur von Games“ auseinandersetzen möchten.

DIGITALE SPIELE IM DISKURS: DIE GESCHICHTE IN WISSENSCHAFT UND UNTERRICHT-AUSGABE „GESCHICHTE IN DIGITALEN SPIELEN“ ANALYSIERT AKTUELLE DEBATTEN



© Friedrich Verlag

Die März/April-Ausgabe 2023 des Magazins Geschichte in Wissenschaft und Unterricht, herausgegeben von Peter Burschel, Christoph Cornelißen und Michael Sauer, widmet sich mit dem Schwerpunkt „Geschichte in digitalen Spielen“ aktuellen Diskursen über die Grenzen und Möglichkeiten von Digitalen Spielen in der Erinnerungspädagogik. Das Magazin ist übersichtlich strukturiert: Nach einem Überblick über die Beiträge anhand von kurzen Abstracts und dem Editorial folgen sechs Beiträge zum Thema – drei davon befassen sich im Spezifischen mit aktuellen Debatten rund um das Thema Geschichtsvermittlung in Digitalen

Spielen, drei weitere Beiträge blicken auf den breiteren Raum digitaler Geschichtsvermittlung u.a. auf den Plattformen YouTube und Instagram. Das Magazin schließt mit zwei Projektberichten und einer Literaturübersicht ab.

Die Auseinandersetzung mit dem Thema „Digitale Spiele und Erinnerung“ wird in drei Diskursfragen aufgefächert: Eugen Pfister und Martin Tschiggerl diskutieren die Hypothese, dass in Digitalen Spielen ein positivistisches Geschichtsverständnis dominiere. Die Autoren argumentieren entgegen dieser Annahme, dass aktuelle Spiele vielmehr einen multiperspektivischen Ansatz verfolgen und betonen, dass der fortwährende Konstruktionscharakter von Geschichte gerade durch die interaktive Form Digitaler Spiele hervorgehoben wird.

»Die Auseinandersetzung mit dem Thema 'Digitale Spiele und Erinnerung' wird in drei Diskursfragen aufgefächert.«

In Tobias Winnerlings Beitrag wird eine Debatte um die Computerspielreihe „Anno“ aufgegriffen. „Anno“ nutzt historische Kontexte vom Spätmittelalter bis zur Industrialisierung als Spielszenarien. Diese Kontexte wurden lange Zeit vorrangig als Wirtschaftssimulationen verstanden – ihre koloniale Dimension hingegen erst spät debattiert. Diese verzögerte Auseinandersetzung wird im Beitrag dis-

kutiert. Zudem werden die Differenzen zwischen akademischer Geschichtswissenschaft und Spieler*innen herausgearbeitet und die Gründe sowie Auswirkungen dieser Diskrepanzen kritisch beleuchtet.

Kathrin Trattners Beitrag „#NotMyBattlefield“ untersucht die u.a. auf Twitter geführte Diskussion zu „Battlefield V“, das 2018 erschien. In der Debatte wird vor allem die prominente Rolle von Frauen in „Battlefield V“ im Kontext des Zweiten Weltkriegs als „historisch unauthentisch“ kritisiert. Im Beitrag wird diese Debatte durch die Auswertung von Tweets mit dem Hashtag #NotMyBattlefield analysiert. Er wirft einen Blick auf die Diskurse um „historische Authentizität“ in Digitalen Spielen und zeigt, wie diese Begriffe konstruiert und funktionalisiert werden.

Die Ausgabe gibt so anhand von drei Beispielen einen gelungenen Einblick in aktuelle Diskurse zum Thema Digitale Spielen und deren Einfluss auf die Geschichtsvermittlung. Die Diskussionen um historische Authentizität und die Rolle von sozialen Medien in der Geschichtskultur werden anschaulich vermittelt. Die Beiträge konzentrieren sich dabei überwiegend auf deutschsprachige Spiele und Diskussionen. Eine Erweiterung auf internationale Beispiele und Debatten könnte die Reichweite erhöhen.

Die Zielgruppe umfasst Geschichtsinteressierte, Forscher*innen sowie Lehrkräfte. Insgesamt eignet sich die Magazinausgabe jedoch für alle, die an der Schnittstelle von Geschichte und Digitalen Spielen interessiert sind. Durch die Einblicke in die Diskurse rund um Digitale Spiele in der Geschichtsvermittlung werden Impulse für einen kritischen Einsatz solcher Spiele in der Schule und in der historisch-politischen Bildung im Allgemeinen geboten.

»Durch die Einblicke in die Diskurse rund um Digitale Spiele in der Geschichtsvermittlung werden Impulse für einen kritischen Einsatz solcher Spiele in der Schule und in der historisch-politischen Bildung im Allgemeinen geboten.«

Autor:in

Sabrina Pfefferle ist studentisches Redaktionsmitglied des LaG-Magazins.



Über die Datenbank Games und Erinnerungskultur der Stiftung Digitale Spielekultur

Christian Huberts und Malte Grünkorn

oGames greifen auf vielfältige Weise die Vergangenheit auf, sei es als narratives Setting oder durch an historische Prozesse angelehnte Spielsysteme. Manche von ihnen möchten gezielt an geschichtliche Ereignisse erinnern oder zum Diskutieren anregen. Andere nutzen originelle Strategien, um Informationen über die Vergangenheit zu vermitteln – oder sie lassen bewusst wie unbewusst erinnerungskulturelle Lücken. Um Orientierung in der Vielfalt der Angebote und Zugänge zu schaffen, bietet die Datenbank Games und Erinnerungskultur fundierte Einordnungen zu relevanten Spielen. Es handelt sich hierbei um eine von Geschichtswissenschaftler*innen kuratierte Liste von Games, die von erinnerungskultureller Relevanz sind. Zu jedem Spieleintrag nehmen die Autor*innen eine Einordnung vor. Dieses Informationsangebot wurde von der Stiftung Digitale Spielekultur in Zusammenarbeit mit dem Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele (AKGWDS) entwickelt.

»Bei der Datenbank Games und Erinnerungskultur handelt es sich um eine von Geschichtswissenschaftler*innen kuratierte Liste von Games, die von erinnerungskultureller Relevanz sind.«

WAS IST EIN ERINNERUNGSKULTURELL RELEVANTES SPIEL?

Da Games ein Massenmedium sind, prägen sie die Art und Weise, wie Gesellschaften ihre Geschichte aushandeln, wie Menschen sich an die Vergangenheit erinnern und diese medial und kulturell vergegenwärtigen. Ein Spiel ist also dann erinnerungskulturell relevant, wenn es *historische Themen* inszeniert. Bei den in unserer Datenbank gesammelten Spielen sind dies vorrangig Themen der deutschen Zeitgeschichte.

Erinnern hat zudem eine normative Ebene, insbesondere wenn an Holocaust, historisches Unrecht und Verbrechen erinnern werden soll. Ein Ziel historisch-politischer Bildung ist es, Bedingungen zu schaffen, erneutes Unrecht zukünftig zu verhindern. Daher sind auch Digitale Spiele, die gegenwärtige gesellschaftlich und politisch relevante Themen wie Antisemitismus, Rassismus oder politische Radikalisierung aufgreifen, erinnerungskulturell relevant. Die Anzahl an Spielen, die sich als Serious Games dezidiert dem Anliegen politisch-historischer Bildungsarbeit verschreiben, steigt stetig. Unsere Datenbank ist deshalb auch als Monitoring über diesen Teilbereich digitaler Spielekultur zu verstehen.

»Unsere Datenbank ist deshalb auch als Monitoring über diesen Teilbereich digitaler Spielekultur zu verstehen.«

Darüber hinaus sind Spiele aufgeführt, die aus *medienhistorischen und spielkulturellen Gründen* relevant sind. Dies können Titel sein, die gesellschaftliche Debatten über den kulturellen Status Digitaler Spiele ausgelöst haben, oder solche, die auf spielmechanischer Ebene eine Vorreiterrolle eingenommen haben; oder schlicht aufgrund ihrer hohen Spieler*innenzahlen eine hervorgehobene spielkulturelle Bedeutung besitzen.

BEWERTUNGSSCHEMA DER DATENBANK

Die Spiele werden durch das Redaktionsteam der Stiftung Digitale Spielekultur und die jeweiligen Autor*innen bewertet. Alle Spiele werden anhand der Kriterien Vermittlungspotenzial, Komplexität und Zeitaufwand eingeschätzt.

»Alle Spiele werden anhand der Kriterien Vermittlungspotenzial, Komplexität und Zeitaufwand eingeschätzt.«

Die Kategorie *Vermittlungspotenzial* bewertet, inwiefern ein Spiel unserer Ansicht nach geeignet ist, dass Spielende sich mit ihm historisches Wissen oder Wissen über erinnerungskulturell relevante Themen aneignen können. Da das grundsätzlich auf alle aufgeführten Spiele zutrifft, ist weiterhin wichtig, inwiefern Spiel und Spielerfahrung jeweils für sich stehen können. Ein Spiel, dem unserer Sicht nach hohes Vermittlungspotenzial zukommt, braucht wenig pädagogische Rahmung. Hier können sich Spielende aus der Reflexion der eigenen Spielerfahrung historische

Ereignisse und Zusammenhänge selbst erschließen. Ein Spiel mit einem geringeren Vermittlungspotenzial braucht hingegen eine intensive Einbindung in eine von Pädagog*innen gestaltete Lernsituation. Daher kann auch ein Spiel mit geringerem Vermittlungspotenzial flankiert durch produktive Fragestellungen und geeignete Methoden in der historisch-politischen Bildung eingesetzt werden.

Die *Komplexität eines Spiels* bemisst sich ebenso wie das Vermittlungspotenzial an unterschiedlichen Dimensionen. Von uns berücksichtigt werden Steuerung, Einarbeitung, Hardwareanforderung und Inhalt: Wenn ein Spiel eine schwer zu erlernende Steuerung hat, ist es komplex. Wenn es sehr schwierige Rätsel enthält oder eine umfassende Einarbeitung in die Thematik erfordert, um relevante spiel-taktische Entscheidungen treffen zu können, ebenfalls. Auch wenn ein Spiel spezielle Hardwareanforderungen hat, erhöht dies die Komplexitätsbewertung. Außerdem wird der Inhalt berücksichtigt. Ein Spiel, dessen erinnerungskulturelles Potenzial sich erst nach einer intensiven Spielerfahrung, nach Recherche und Dekonstruktion der inszenierten Geschichtsbilder entfalten kann, halten wir ebenfalls für komplex.

Der *Zeitaufwand* ist schlicht die ungefähre Spielzeit für einen Spieldurchlauf. Wenn dieser weniger als zwei Stunden dauert, ist er gering. Wenn Spielzeiten von über zwanzig Stunden erforderlich sind, ist dies ein hoher Zeitaufwand. Es lassen sich allerdings auch Spiele in Lernsituationen nutzen, ohne dass diese selbst (komplett) gespielt werden müssen. Etwa, indem Einzelaspekte herausgegriffen oder Spielsequenzen in Form beispielsweise von Let's Plays genutzt werden.

WIE FINDE ICH EIN SPIEL?

Die Datenbank kann mit einer Volltextsuche durchsucht werden, so dass direkt nach Spielen und Begriffen gesucht werden kann. Darüber hinaus gibt es die Möglichkeit, die Suchergebnisse hinsichtlich der vorgestellten Kategorien Vermittlungspotenzial, Komplexität und Zeitaufwand zu filtern, ebenso nach Genres und der Altersfreigabe. Es ist außerdem möglich, die Treffer an-

»Die Datenbank kann mit einer Volltextsuche durchsucht werden, so dass direkt nach Spielen und Begriffen gesucht werden kann.«

hand von Themen wie etwa *Flucht* einzugrenzen. Die Kategorie Zugänglichkeit gibt Auskunft darüber, ob das Spiel beispielsweise in deutscher Sprache verfügbar ist oder ob begleitende Lehrmaterialien vorhanden sind.

Die Datenbank wird laufend erweitert. Wir freuen uns, dass wir im Rahmen des aktuellen Projekts der Stiftung Digitale Spielekultur „Let’s Remember. Erinnerungskultur mit Games vor Ort“ die Datenbank um neue Einträge erweitern sowie die Benutzeroberfläche gestalterisch überarbeiten können. Wenn Sie Feedback oder Fragen zur Datenbank Games und Erinnerungskultur haben, freuen wir uns über Mails an erinnerungskultur@stiftung-digitale-spielekultur.de.



Der Aufbau der Datenbank wurde finanziert durch Fördermittel der Stiftung Erinnerung, Verantwortung und Zukunft (EVZ). Die Erweiterung der Datenbank im Dezember 2021 wurde gefördert aus Mitteln des Beauftragten der Bundesregierung für jüdisches Leben in Deutschland und den Kampf gegen Antisemitismus. Die Erweiterung der Datenbank um das Thema „Flucht und Migration“ im Juni 2022 im Rahmen des Projektes Migration Lab Germany wurde aus Mitteln der EVZ, der Beauftragten der Bundesregierung für Migration, Flüchtlinge und Integration, des Beauftragten der Bundesregierung für Antirassismus und von der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) gefördert.

Autor:innen



Christian Huberts studierte Kulturwissenschaften und ästhetische Praxis an der Universität Hildesheim. Seit März 2020 arbeitet er als Projektmanager bei der Stiftung Digitale Spielekultur und leitet dort seit Ende 2021 die Initiative „Erinnern mit Games“.

Malte Grünkorn studierte Wirtschafts- und Sozialgeschichte und VWL an der Universität Göttingen sowie Public History an der Freien Universität Berlin. Seit April 2023 arbeitet er als Projektmanager für das Projekt „Let’s Remember! Digitale Erinnerungskultur vor Ort“ bei der Stiftung Digitale Spielekultur.

Impressum

Herausgeberin:



**AGENTUR FÜR
BILDUNG
GESCHICHTE
POLITIK**

Agentur für Bildung, Geschichte und Politik e.V.
Dieffenbachstraße 76, 10967 Berlin, Tel.: 030 – 25 79 42 60

E-Mailadresse: kontakt@agentur-bildung.de

Webseite: <http://agentur-bildung.de>

Vorstand:

Adina Stern, E-Mail: stern@agentur-bildung.de
Dr. Birgit Wenzel, E-Mail: wenzel@agentur-bildung.de
Prof. Dr. Dorothee Wierling, E-Mail: wierling@agentur-bildung.de

Vereinsregister beim Amtsgericht:

Amtsgericht Charlottenburg
Vereinsregisternummer: VR 27817 B

Förderer:

Gefördert mit Mitteln der Alfred Landecker Foundation.



Die Verantwortung für die inhaltlichen Aussagen
liegt jeweils bei den Autor*innen.

Redaktion: Dr. Katharina Trittel (V.i.S.d.P.), Sabrina Pfefferle und
Markus Bassermann

Gestaltung: Infotext Berlin, Johanna Hoffmann

Satz: dia° Netzwerk für Kommunikation

Lektorat: Barbara Driesen (Wissenschaftsdienst)

Titelbild: Startscreen „Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm“
© 2023 Paintbucket Games.

Innenbild : (Inhaltsverzeichnis): 2023.10.09_Gametesting Brecht_
Casey (17)a und 2023.10.09_Gametesting Brecht_Casey (13)a:
Fokusgruppentest für das Game „Erinnern. Die Kinder vom
Bullenhuser Damm“. © SHGL, Casey Sennett, 2023

ISSN: 2941-6094

Soweit nicht abweichend gekennzeichnet, zur Nachnutzung
freigegeben unter der [Creative Commons Lizenz CC BY NC ND 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

