

Freie Universität Berlin

Fachbereich Geschichts- und Kulturwissenschaften
Geschichte – Friedrich-Meinecke-Institut

**Entpolitisierung eines Menschheitsverbrechens?
Der Umgang mit NS-Verbrechen in digitalen Spielen**

Masterarbeit

Zur Erlangung des akademischen Grades

Master of Arts (M.A.)

Vorgelegt am Arbeitsbereich Didaktik der Geschichte der Freien Universität Berlin bei

Prof. Dr. Martin Lücke

Dr. Nina Reusch

Eingereicht von:

Daniel Bosch

7. Semester MA Public History

Eingereicht am:

7. Januar 2020

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	3
2 Drittes Reich und Zweiter Weltkrieg im erinnerungskulturellen Diskurs.....	8
2.1 Deutschland	8
2.1.1 Mythos der „sauberen“ Wehrmacht	8
2.1.2 Darstellbarkeit des Holocaust	14
2.2 Die USA und der „Good War“	18
3 Medienspezifische Untersuchung	22
3.1 Intermediale Einflüsse auf die Konstruktion von Kriegs- und NS-Imaginationen ...	22
3.1.1 Referenzmedium Film	22
3.1.2 Bild- und Symbolsprache	28
3.2 Digitale Spiele im Spannungsfeld zwischen Interaktivität und Narrativität	31
4 Rechtliche Bestimmungen	34
5 Spieleanalyse	40
5.1 Methodisches Vorgehen	40
5.2 Fallbeispiele	42
5.2.1 First-Person-Shooter: Wolfenstein II: The New Colossus	42
5.2.2 Echtzeit-Strategiespiel: Company of Heroes 2	50
5.2.3 Independent Game: Through the Darkest of Times	59
6 Fazit und Ausblick	67
Anhang	73
Filmverzeichnis	115
Spieleverzeichnis	116
Quellenverzeichnis	118
Literaturverzeichnis	122

1 Einleitung

„Die Geschichte ist Ihr Spielplatz.“¹

Diese Worte aus dem Intro des 2015 erschienenen *Assassin's Creed: Syndicate* drücken kurz, aber präzise aus, was das Medium „digitales Spiel“² so beliebt und erfolgreich macht: Geschichte wird zu einer großen Spielwiese, die erkundet, gestaltet und verändert werden kann. Angesiedelt im viktorianischen London des Jahres 1868 bietet auch *Assassin's Creed: Syndicate* die Möglichkeit, die englische Hauptstadt zu erkunden, historische Schauplätze zu entdecken und berühmte Persönlichkeiten zu treffen. Es steht stellvertretend für ein Medium, das Millionen von Menschen in seinen Bann zieht und von enormem Erfolg gekrönt ist. Denn digitale Spiele haben sich in den letzten Jahren zu einem bedeutenden, einflussreichen und umsatzstarken Massenmedium entwickelt. Dafür sprechen auch die Zahlen, die dem aktuellen Jahresreport der deutschen Games-Branche aus dem Jahr 2019 zu entnehmen sind. Demzufolge spielen 42% der Deutschen gelegentlich, 35% sogar regelmäßig Computer- und Videospiele.³ Auch der Altersdurchschnitt ist gestiegen und liegt mittlerweile bei 36,4 Jahren. Zudem wird die Spieler*innenschaft immer weiblicher, sodass der Anteil der spielenden Frauen inzwischen bei 48% liegt.⁴ Der kommerzielle Erfolg ist folglich enorm: Der Umsatz für digitale Spiele auf dem deutschen Markt, dem umsatzstärksten in Europa, lag 2018 bei 4,4 Milliarden Euro.⁵

Neben unzähligen Produktionen aus dem Fantasy- oder Science-Fiction-Bereich weist ein großer Teil der Spiele eine historische Thematik auf. Deren primärer Sinn und Zweck ist Unterhaltung, nicht historisch-politische Bildung. Daher werden digitale Spiele trotz ihres enormen Erfolgs und ihrer großen Reichweite auch skeptisch betrachtet und zum Teil scharf kritisiert. Ihnen haftet der Vorwurf an, die Spieler*innen zu verdummen, Gewalt zu verherrlichen und – im Falle von Spielen mit historischem Inhalt – Geschichtsklitterung zu betreiben. Unabhängig von ihrer inhaltlichen und spielerischen Qualität prägen die in digitalen

¹ *Assassin's Creed: Syndicate* – Intro.

² In dieser Arbeit soll der Begriff „digitales Spiel“ als Sammelbegriff für Computer- und Videospiele verwendet werden. Da sich die Spiele auf dem PC und der Konsole lediglich in der Art der Befehlseingabe, nicht aber inhaltlich voneinander unterscheiden, ist eine Differenzierung nicht notwendig.

³ Vgl. game – Verband der deutschen Games-Branche (Hrsg.): Jahresreport der deutschen Games-Branche, Berlin 2019, S. 7. Zwar werden in der Statistik unter „Computer- und Videospiele“ auch Spiele für mobile Endgeräte gefasst, die in dieser Arbeit ausgespart werden sollen. Mit 16,7 Millionen Konsolen- und 13,4 Millionen Computerspieler*innen haben diese beiden für die folgende Untersuchung relevanten Sparten aber ebenfalls sehr hohe Nutzer*innenzahlen zu verzeichnen, vgl. game (2019: 9 und 11).

⁴ Vgl. ebd., 7 und 9.

⁵ Vgl. ebd., 12.

Spielen präsentierten historischen Lebenswelten, Personen und Ereignisse die Geschichtsbilder der Spieler*innen.

Auch die Wissenschaft beschäftigt sich schon länger mit der Thematik. Vor allem interdisziplinäre Ansätze und die noch vergleichsweise jungen *Game Studies* sind dabei von besonderer Bedeutung.⁶ Nachdem digitale Spiele von der Geschichtswissenschaft lange Zeit unbeachtet blieben, rückten sie in den letzten Jahren zunehmend in das Interessenfeld von Historiker*innen. In Deutschland beschäftigt sich vor allem Angela Schwarz intensiv mit Geschichtsdarstellungen in digitalen Spielen. 2010 veröffentlichte sie einen umfangreichen Sammelband zu dem Thema.⁷ Auch Steffi de Jong plädierte in einem Vortrag im Jahr 2015 für ein neues Verständnis von Geschichte und dem Umgang mit ihr im Kontext neuer Medien, zu denen auch digitale Spiele zählen. Dafür führte sie den Begriff „Erinnerungskultur 3.0“ ein. In diesem Kontext forderte sie ein Abrücken von der reinen Konsument*innenzugunsten einer stärkeren Mitentscheider*innen-Position sowie die Fokussierung von einem opfer- auf einen akteur*innenzentrierten Blick. Die Menschen sollten bei der Erinnerung an den Holocaust im medialen Kontext mehr wagen.⁸ Im Zuge des wachsenden Interesses der Geschichtswissenschaft haben sich digitale Spiele als vergleichsweise neues Medium letztendlich auch für die *Public History* zu einem bedeutsamen Untersuchungsgegenstand entwickelt.

Besonders interessant wird eine geschichtswissenschaftliche Untersuchung digitaler Spiele, wenn diese kontroverse und emotional sowie erinnerungskulturell besonders aufgeladene Themen, wie etwa die NS-Zeit, behandeln. Umso erstaunlicher ist es, dass gerade der Umgang mit NS-Verbrechen in digitalen Spielen in der Forschungsliteratur bisher erst wenig untersucht wurde. Zwar verweisen einige Autor*innen auf das Thema, vertiefen es aber nicht weiter beziehungsweise behandeln es nur am Rande. Stattdessen setzte sich die Wissenschaft bisher eher allgemein mit dem Thema Zweiter Weltkrieg sowie Authentizitätsfiktionen und didaktischen Dimensionen in digitalen Spielen auseinander. Studien, die konkret NS-Verbrechen untersuchen, stellen demgegenüber die Ausnahme dar. Hervorzuheben sind aber die

⁶ Für den deutschsprachigen Raum, vgl. Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln 2015. Anfang 2019 ging die Internationale Computerspielesammlung (ICS) online, die seit 2012 in Planung war und für die systematisch digitale Spiele gesammelt werden. Inzwischen umfasst die Datenbank fast 40.000 Titel, vgl. dazu Internationale Computerspielesammlung, URL: <https://www.internationale-computerspielesammlung.de/de/> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

⁷ Vgl. Schwarz, Angela (Hrsg.): „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster 2010.

⁸ Vgl. Jong, Steffi de: Von Hologrammen und sprechenden Füchsen – Holocausterinnerung 3.0. Vortrag auf der Tagung „#erinnern_kontrovers. Aufbrüche in den Erzählungen zu Holocaust, Nationalsozialismus und Zweitem Weltkrieg“ vom 9. bis 10. Juli 2015 in Berlin, URL: <https://erinnern.hypotheses.org/465> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

Monografie von Steffen Bender⁹, der Sammelbandbeitrag von Adam Chapman und Jonas Linderoth¹⁰ sowie die Aufsätze von Eugen Pfister¹¹. Während die Fachliteratur zum Thema NS-Verbrechen in digitalen Spielen sehr überschaubar ist, existieren im Internet zahlreiche wissenschaftliche Blogs und sonstige journalistische Formate, die sich damit auseinandersetzen.¹² Sie sind ein Indiz dafür, dass sich vor allem junge Wissenschaftler*innen und Journalist*innen intensiv mit dem Thema beschäftigen, und ermöglichen aufgrund ihrer – im Vergleich zur gedruckten Forschungsliteratur – größeren Reichweite eine breiter angelegte, in die Öffentlichkeit ausstrahlende Auseinandersetzung damit.

Die vorliegende Arbeit soll auf dem gestiegenen Interesse an diesem Thema aufbauen und einen Beitrag dazu leisten. Auf Grundlage der Forschungsfrage, welche erinnerungskulturellen, medienspezifischen und rechtlichen Faktoren den Umgang mit NS-Verbrechen in digitalen Spielen beeinflussen, soll anhand dreier Fallbeispiele die These einer „Entpolitisierung“ beziehungsweise eines „Weißwaschens“ des Zweiten Weltkriegs und des Nationalsozialismus in digitalen Spielen geprüft werden.¹³ Der Begriff „NS-Verbrechen“ wird dabei sehr weit gefasst: Nicht nur der Holocaust im Speziellen, sondern auch andere nationalsozialistische Verbrechen fallen darunter. Dazu zählen etwa Kriegsverbrechen und Verbrechen gegen die Zivilbevölkerung in den von der Wehrmacht okkupierten Gebieten sowie der repressive Terror in Deutschland.

Die drei zu untersuchenden Faktoren ermöglichen sowohl eine Einordnung in den historischen und medialen Entstehungs- als auch den entsprechenden Rezeptionskontext. Dieses Vorgehen soll Aufschluss darüber geben, welche Geschichtsbilder in digitalen Spielen vermittelt werden und welche Hintergründe der jeweilige Umgang mit NS-Verbrechen hat. Denn wie Angela Schwarz konstatiert, spiegeln digitale Spiele immer die Vorstellungen der Menschen zur jeweiligen Entstehungszeit über die dargestellte Zeit wider.¹⁴ Im Mittelpunkt

⁹ Bender, Steffen: Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen, Bielefeld 2012.

¹⁰ Chapman, Adam/Linderoth, Jonas: Exploring the Limits of Play. A Case Study of Representations of Nazism in Games, in: Mortensen, Torill Elvira/Linderoth, Jonas/Brown, Ashley M. L. (Hrsg.): The Dark Side of Gameplay. Controversial Issues in Playful Environments, New York/Oxon 2015, S. 137–153.

¹¹ Pfister, Eugen: Das Unspielbare spielen – Imaginationen des Holocaust in Digitalen Spielen, in: Zeitgeschichte 4 (2016), S. 250–263; ders.: „Of Monsters and Men“ – Shoa in Digital Games, in: Public History Weekly 6 (2018), URL: <https://public-history-weekly.degruyter.com/6-2018-23/shoah-in-digital-games/> (letzter Zugriff: 30.12.2019); ders.: Ein ganz gewöhnlicher Krieg, in: WASD 13 (2018), S. 94–103.

¹² Vgl. insbesondere gespielt. Blog des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele, URL: <https://gespielt.hypothesen.org/> (letzter Zugriff: 30.12.2019) und den von Eugen Pfister initiierten Blog Spiel – Kultur – Wissenschaften. Politische Mythen im Digitalen Spiel, URL: <https://spielkult.hypothesen.org/> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

¹³ Die beiden Begriffe stammen von Bender (2012: 152) und Pfister (2016: 259).

¹⁴ Vgl. Schwarz, Angela: Game Studies und Geschichtswissenschaft, in: Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung, Köln 2015, S. 398–447, hier: S. 399.

der Arbeit steht also nicht die Frage nach der historischen „Authentizität“ der Spiele oder deren Potenzial für das historische Lernen – es soll als gegeben angenommen werden, dass digitale Spiele Geschichte vereinfachen und ihre Komplexität auf ein Mindestmaß reduzieren,¹⁵ sodass sie kein Ersatz für eine wissenschaftliche Auseinandersetzung oder den Schulunterricht sein können.¹⁶ Stattdessen sollen im Rahmen einer umfassenden Analyse auf der inhaltlichen sowie der visuellen Ebene konkrete Narrative und Bilder untersucht werden. Der gewählte Ansatz, geschichts- und medienwissenschaftliche Aspekte gleichermaßen zu berücksichtigen und auf das Medium digitales Spiel anzuwenden, hat zur Folge, dass die verwendete Literatur sehr umfangreich ausfällt und aus unterschiedlichen wissenschaftlichen Disziplinen stammt. Zusätzlich werden bei Fragen der öffentlichen Rezeption diverse Zeitungs- und nicht-wissenschaftliche Zeitschriftenartikel herangezogen.

Im ersten Kapitel werden die wichtigsten erinnerungskulturellen Diskurse in Deutschland und den USA beleuchtet. Da zwei der drei am Ende der Arbeit analysierten Spiele nicht von deutschen Entwickler*innen stammen,¹⁷ ist der Blick über Deutschland hinaus notwendig. Für Deutschland sind die Debatten um den Mythos der „sauberen“ Wehrmacht sowie die Darstellbarkeit des Holocaust von zentraler Bedeutung. Beim ersten Aspekt sind zwei Dinge zu betrachten: Zum einen wird auf die gesellschaftlichen Debatten eingegangen, die sich in den 1990er Jahren an der Frage nach der Rolle der Wehrmacht im Zweiten Weltkrieg entfacht haben. Zum anderen muss aber auch ein Blick auf die historischen Ereignisse selbst geworfen werden. Nur so kann im Analyseteil am Ende der Arbeit untersucht werden, inwiefern die Darstellung der Wehrmacht in den Spielen ihrem realen Vorbild gerecht wird. Die Debatten um die Darstellbarkeit des Holocaust sollen exemplarisch am Medium Film vorgestellt werden. Dabei werden Produktionen untersucht, deren Ausstrahlung prägend waren für die in Deutschland geführten Diskurse. Für die USA wird der Mythos des „Good War“ als Untersuchungsgegenstand herangezogen. Dieser ist bis heute fest im US-amerikanischen Selbstbewusstsein verankert und spricht dem Zweiten Weltkrieg eine herausragende

¹⁵ Vgl. Köck, Julian: Geschichtsbilder im Weltkriegsshooter und ihre Rezeption beim Spieler, in: Zeitschrift für digitale Geschichtswissenschaften 1 (2012), URL: <http://universaar.uni-saarland.de/journals/index.php/zdg/article/view/296> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

¹⁶ Als Ergänzung sind sie unter guter didaktischer Betreuung jedoch durchaus denkbar und werden in einzelnen Fällen auch schon zu Bildungszwecken verwendet. Das Paradebeispiel dafür ist der in *Assassin's Creed: Origins* erstmals eingeführte „Entdeckungstour-Modus“ (im Original *Discovery Tour*), der in Zusammenarbeit mit Historiker*innen und Ägyptolog*innen entstand, vgl. dazu Ubisoft – Support: Der Entdeckungstour-Modus von *Assassin's Creed Origins*, URL: <https://support.ubi.com/de-de/Faq/000031846/Der-Entdeckungstour-Modus-von-Assassin-s-Creed-Origins-ACO> (letzter Zugriff: 30.12.2019). Im Nachfolger und neuesten Teil der Spielereihe *Assassin's Creed: Odyssey* wurde er ebenfalls umgesetzt.

¹⁷ Der Grund dafür liegt schlichtweg in der Tatsache, dass die meisten Entwickler*innenstudios im Ausland, vornehmlich den USA, angesiedelt sind und zudem kaum deutsche Spiele existieren, die die Themen Drittes Reich oder Zweiter Weltkrieg thematisieren.

Bedeutung zu. Aus diesem Grund ist vor allem die Frage interessant, welche Argumente dem Zweiten Weltkrieg diese positive Bezeichnung zuschreiben und in welchem Zusammenhang dies mit dem verbrecherischen NS-System und seiner aggressiven Expansionspolitik steht. In der Analyse am Ende der Arbeit lässt sich daran anknüpfend untersuchen, welche Rolle der Mythos des „Good War“ in digitalen Spielen einnimmt, ob er dort auf ähnliche Weise charakterisiert wird und inwiefern auch Bezug auf NS-Verbrechen genommen wird. Im zweiten Kapitel stehen die medienspezifischen Faktoren im Fokus. Dabei sind zwei Aspekte relevant, die einmal die visuelle und einmal die spielmechanische Ebene betreffen: die intermedialen Einflüsse auf die Konstruktion von Kriegs- und NS-Imaginationen sowie die Bedeutung von Interaktivität und Narrativität in digitalen Spielen. Eine vergleichende Betrachtung der Medien Film und digitales Spiel soll Rückschlüsse auf die in Spielen konstruierten Narrative liefern. Außerdem ist es notwendig, die maßgeblich durch die Medien geprägte, auf den Nationalsozialismus rekurrierende Bild- und Symbolsprache zu betrachten. Auf diese Weise kann im Analyseteil untersucht werden, inwiefern die Bildsprache digitaler Spiele durch andere popkulturelle Elemente geprägt ist. Mit der anschließenden Betrachtung der beiden spielmechanischen Begriffe Interaktivität und Narrativität sollen schließlich zwei Aspekte untersucht werden, die weniger den Inhalt als die spezifischen Wirkungsweisen digitaler Spiele betreffen. Vor allem der Interaktivität kommt eine besondere Bedeutung zu, da sie als besonderes Spezifikum digitaler Spiele zu sehen ist und sich maßgeblich auf andere Eigenschaften, wie die Narrativität oder das Regelwerk eines Spiels, auswirkt. Sie bietet den Nutzer*innen völlig neue Möglichkeiten, lenkt ihr Handeln durch bestimmte Vorgaben aber auch in gewisse Bahnen. Somit haben neben Einflüssen auf inhaltlicher und visueller Ebene auch die ganz eigenen Funktionalitäten und Gesetzmäßigkeiten digitaler Spiele Auswirkung auf den Umgang mit NS-Verbrechen, indem sie auf spielmechanischer Ebene die Grenzen des Mach-, Sag- und Sichtbaren festlegen.

Der dritte Themenkomplex der Arbeit setzt sich schließlich mit den rechtlichen Faktoren auseinander. Hier kommt der Unterschied zwischen den nationalen Produktions- und Rezeptionskontexten besonders zum Tragen. Welche rechtliche Rahmensituation in Deutschland besteht, wie sich diese auf den Umgang mit NS-Verbrechen in digitalen Spielen auswirkt und welche Debatten sich daran entfacht haben, ist Thema dieses Kapitels.

Im vierten und letzten Teil der Arbeit erfolgt schließlich die Spieleanalyse. Bevor diese aber durchgeführt werden kann, werden in einem Methodenteil die Kriterien erläutert, nach denen die Fallbeispiele ausgewählt wurden. Zudem werden kurz die spezifischen Besonderheiten der untersuchten Spiele erläutert und das methodische Vorgehen vorgestellt. In der

anschließenden Analyse soll anhand von drei konkreten Beispielen und unter Berücksichtigung der in den vorherigen Kapiteln thematisierten Faktoren der Umgang mit NS-Verbrechen untersucht werden. Ursprünglich war im Anschluss an den Analyse- ein Rezeptionsteil geplant. Ziel war es, neben der eigenen Untersuchung der im Spiel vermittelten Geschichtsbilder auch die Meinung anderer Spieler*innen miteinzubeziehen. Auf diese Weise hätte untersucht werden sollen, wie diese den Umgang mit NS-Verbrechen in den Spielen wahrnehmen, ob der Umgang mit NS-Verbrechen für sie überhaupt eine Rolle spielt und ob er gelobt oder sogar kritisiert wird. Als Quellen wären deutsche Spieleforen herangezogen worden, in denen diese Fragen diskutiert werden. Im Zuge der Recherche stellte sich jedoch heraus, dass dieses Unterfangen aus drei Gründen nicht durchführbar ist: Entweder existieren keine deutschsprachigen Foren zu den untersuchten Spielen, das Thema NS-Verbrechen wird grundsätzlich nicht diskutiert oder entsprechende Diskussionen werden sogar unterbunden.¹⁸ Damit ist die Situation in deutschen Foren gänzlich anders als in englischsprachigen – hier sind entsprechende Debatten keine Seltenheit. Da diese Arbeit aber Deutschland in den Fokus nimmt, kann eine Untersuchung der Spiele hinsichtlich ihrer Rezeption durch die Spieler*innen hier nicht stattfinden.

2 Drittes Reich und Zweiter Weltkrieg im erinnerungskulturellen Diskurs

2.1 Deutschland

2.1.1 Mythos der „sauberen“ Wehrmacht

Die Debatten über die Rolle der Wehrmacht im Zweiten Weltkrieg prägten die erinnerungskulturellen Diskurse in Deutschland wie kaum ein anderes Thema. Die Mitwirkung der Wehrmacht an Verbrechen im Zweiten Weltkrieg war zwar bereits seit den Nürnberger Prozessen bekannt und fand auch in der Wissenschaft Beachtung.¹⁹ Eine breite öffentliche Auseinandersetzung mit dem Thema blieb aber aus. Dies änderte sich mit der Eröffnung der Wanderausstellung „Vernichtungskrieg. Verbrechen der Wehrmacht 1941 bis 1945“ des

¹⁸ Für letzteren Aspekt, vgl. zum Beispiel Company of Heroes Headquarter – Forum (25.09.2013), URL: <http://hq-coh.com/forum/index.php?topic=29697.0> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

¹⁹ Vgl. Klotz, Johannes: Die Ausstellung „Vernichtungskrieg. Verbrechen der Wehrmacht 1941 bis 1944“. Zwischen Geschichtswissenschaft und Geschichtspolitik, in: Bald, Detlef/Klotz, Johannes/Wette, Wolfram (Hrsg.): Mythos Wehrmacht. Nachkriegsdebatten und Traditionspflege, Berlin 2001, S. 116–176, hier: S. 117 f.

Hamburger Instituts für Sozialforschung (HIS) im Jahr 1995.²⁰ Sie zog zahlreiche politische und gesellschaftliche Debatten nach sich und wurde 50 Jahre nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs zu einem Politikum.²¹

Die von 1995 bis 1999 durch Deutschland und Österreich tourende Wanderausstellung erregte großes Aufsehen, da sie durch die Dekonstruktion des Mythos der „sauberen“ Wehrmacht mit einer in der deutschen Erinnerungskultur lange gepflegten Erinnerungstradition brach.²² Die in der Ausstellung gezeigten Fotos, die von der Wehrmacht verübte Gräueltaten an Soldat*innen und Zivilist*innen dokumentierten, erschütterten und empörten gleichermaßen.²³ Die anfangs noch zurückhaltenden Reaktionen auf die Ausstellung wurden mit der Zeit immer größer und vor allem emotionaler. Die Folge waren großangelegte Demonstrationen von Neonazis – darunter auch ehemalige Wehrmachtsangehörige – politische Grabenkämpfe um die erinnerungskulturelle Deutungshoheit und sogar ein Bombenattentat auf die Ausstellung.²⁴ Der Historiker Klaus Große Kracht nennt als ausschlaggebenden Grund für die enorme Resonanz auf die öffentlich zunächst eher wenig beachtete Ausstellung die kurz zuvor losgetretene Goldhagen-Debatte.²⁵ Auslöser dafür war das 1996 erschienene und kontrovers diskutierte Buch „Hitler’s Willing Executioners. Ordinary Germans and the Holocaust“ des US-amerikanischen Politologen Daniel J. Goldhagen, in dem der Autor die Mitwirkung „ganz gewöhnlicher Deutscher“ am Holocaust thematisierte und so für eine allgemeine Kollektivschuldthese eintrat.²⁶ Anknüpfend daran nennt Johannes Klotz als Grund für die besonders intensiv, hoch emotional und polemisch geführten Debatten über den Mythos der „sauberen“ Wehrmacht die Tatsache, dass es sich um eine ungeheure Zahl von Betroffenen handelte und fast jede Familie in Deutschland davon betroffen war. Denn ähnlich wie schon Goldhagens Buch machte auch die Wehrmachtsausstellung darauf aufmerksam, dass nicht nur Einzelpersonen in höheren Stellungen für Verbrechen verantwortlich waren.

²⁰ Zwar wurde das Thema bereits 1991 in einer Ausstellung der „Topographie des Terrors“ thematisiert und auch interessiert aufgenommen. Öffentliche Debatten, wie sie sich im Zuge der Wehrmachtsausstellung von 1995 entfachten, gab es hier aber nicht, vgl. Rürup, Reinhard: Der lange Schatten des Nationalsozialismus. Geschichte, Geschichtspolitik und Erinnerungskultur, Göttingen 2014, S. 193 f.

²¹ Vgl. Klotz (2001: 118).

²² Vgl. Bald, Detlef/Klotz, Johannes/Wette, Wolfram: Mythos Wehrmacht. Einleitung, in: Dies. (Hrsg.): Mythos Wehrmacht. Nachkriegsdebatten und Traditionspflege, Berlin 2001, S. 11–16, hier: S. 12 f.

²³ Vgl. Klotz (2001: 118 f.).

²⁴ Für eine ausführlichere Erläuterung der heftigen Reaktionen auf die Ausstellung, vgl. ebd., 123–134. 2001 zeigte das HIS die Ausstellung in einer neuen, überarbeiteten Fassung, ohne aber ihre ursprüngliche These zu verwerfen. Aufgrund ihrer sachlicheren Darstellung wurde die Widerlegung des Mythos der „sauberen“ Wehrmacht hier kaum noch kritisiert, sie hatte sich zu einem „akzeptierten Wissensbestand“ entwickelt, vgl. Große Kracht, Klaus: Die zankende Zunft. Historische Kontroversen in Deutschland nach 1945, Göttingen 2005, S. 159 f.

²⁵ Vgl. ebd., 156 f.

²⁶ Vgl. Goldhagen, Daniel J.: Hitler’s Willing Executioners. Ordinary Germans and the Holocaust, London 1996.

Stattdessen konnte potenziell jeder Wehrmachtsangehörige in Verbrechen involviert gewesen sein.²⁷ Gleichzeitig aber distanzieren sich die Ausstellungsmacher*innen von einer allgemeinen Kollektivschuldthese in Bezug auf die Wehrmacht, die ihnen häufig unterstellt wurde.²⁸

Mit den öffentlichen Debatten setzte auch in der historischen Forschung eine verstärkte Beschäftigung mit den Verbrechen der Wehrmacht ein. Seit den 1990er Jahren erschienen zahlreiche Publikationen zum Thema. Zwar existieren auch in der Wissenschaft viele und kontroverse Positionen, die Widerlegung des Mythos der „sauberen“ Wehrmacht gilt hier aber mittlerweile als allgemein anerkannt.²⁹ Im Fokus der Untersuchungen liegen insbesondere die Verbrechen der Wehrmacht an der Ostfront, weniger an den Kriegsschauplätzen in Westeuropa, Italien oder Afrika.³⁰ Die Fokussierung der Wissenschaft auf den Krieg gegen die Sowjetunion lässt sich auf zwei Gründe zurückführen: Einerseits lag der thematische Fokus der Wehrmachtsausstellung auf dem Ostfeldzug, andererseits zeichneten den Deutsch-Sowjetischen Krieg spezifische Charakteristika aus, die ihn zu einem einzigartigen Ereignis machten. Zwar war die Wehrmacht schon ab 1939 in Polen sowie ab 1940 und noch intensiver ab 1941 im Westfeldzug an Verbrechen beteiligt.³¹ Das volle Ausmaß kam aber erst mit dem Krieg gegen die Sowjetunion ab Juli 1941 zum Tragen, der von Anfang an als Vernichtungskrieg geplant war und auch als solcher geführt wurde.³² In seinen verbrecherischen Dimensionen übertraf er alles zuvor Dagewesene, denn die Ostfront vereinigte wie kein anderer Kriegsschauplatz militärische und verbrecherische Handlungsfelder der Wehrmacht in sich³³ und erschwert so eine klare Differenzierung zwischen militärischen und politisch-ideologischen Aspekten.³⁴ Denn auch wenn die Erschießungen, insbesondere von Jüdinnen und Juden, nicht direkt von der Wehrmacht durchgeführt wurden, leistete sie im Vorfeld häufig logistische Unterstützung.³⁵ Umso wichtiger ist es, die konkreten Charakteristika

²⁷ Vgl. Hartmann, Christian: Wie verbrecherisch war die Wehrmacht? Zur Beteiligung von Wehrmachtsangehörigen an Kriegs- und NS-Verbrechen, in: Hartmann, Christian/Hürter, Johannes/Jureit, Ulrike (Hrsg.): Verbrechen der Wehrmacht. Bilanz einer Debatte, München 2005, S. 69–79, hier: S. 69.

²⁸ Vgl. Große Kracht (2005: 156).

²⁹ Vgl. Rürup (2014: 101).

³⁰ Zu den Verbrechen der Wehrmacht in Frankreich verfasste der Militärhistoriker Peter Lieb eine umfassende Monografie, vgl. Lieb, Peter: Konventioneller Krieg oder NS-Weltanschauungskrieg? Kriegführung und Partisanenbekämpfung in Frankreich 1943/44, München 2007.

³¹ Vgl. Keil, Lars-Broder/Kellerhoff, Sven Felix: Deutsche Legenden. Vom „Dolchstoß“ und anderen Mythen der Geschichte, Berlin 2002, S. 97 ff.

³² Vgl. Klotz (2001: 117).

³³ Vgl. Hartmann, Christian/Hürter, Johannes/Jureit, Ulrike: Verbrechen der Wehrmacht. Ergebnisse und Kontroversen der Forschung, in: Dies. (Hrsg.): Verbrechen der Wehrmacht. Bilanz einer Debatte, München 2005, S. 21–28, hier: S. 23.

³⁴ Vgl. Rürup (2014: 101).

³⁵ Vgl. ebd., 192.

herauszustellen, die den Feldzug im Osten von anderen Einsatzgebieten unterschieden und dessen Einbettung in einen ideologischen Kontext deutlich machen.

Reinhard Rürup verweist in seiner Monografie auf die Tatsache, dass das NS-Herrschaftssystem auf Krieg hin angelegt und folglich auch die Wehrmacht ein wesentlicher Bestandteil davon war. Daraus leitet er die Ideologisierung des Krieges und folglich auch der daran teilnehmenden „einfachen“ Soldaten ab.³⁶ Auch der Historiker und Experte für Militärgeschichte Christian Hartmann betont, dass das Geschehen an der Ostfront stärker ideologisiert war als andere Feldzüge der Wehrmacht.³⁷ Die Rechtfertigung des Krieges durch die NS-Ideologie spiegelte sich folglich auch in der Kriegsführung wider. Die Maßstäbe für das Vorgehen im Osten wurden im sogenannten „Generalplan Ost“ gesetzt. Schon vor dem Einmarsch in die Sowjetunion 1941 trafen Wehrmacht und SS eine Vereinbarung zur Zusammenarbeit beim Mord an der jüdischen Bevölkerung in den besetzten Gebieten.³⁸ Von spontaner Eskalation des Krieges kann also nicht die Rede sein. Er war nie als regulärer Eroberungs-Feldzug geplant, der ausschließlich gegen die feindlichen Streitkräfte geführt werden soll. Er war von vornherein ein rassistisch motivierter Vernichtungskrieg mit dem Ziel, die politischen und ideologischen Feinde des NS-Regimes auszulöschen.

Dieser Charakter des Krieges erklärt auch seine ungeheure Vernichtungsdynamik. Das Töten begrenzte sich bewusst nicht auf das Schlachtfeld, sondern wurde auf die Bevölkerung ausgeweitet, die durch umfassende Maßnahmen dezimiert werden sollte:³⁹ Aushungern, Ausbeutung, Partisanenbekämpfung und Völkermord.⁴⁰ Besonders Kriegsgefangene hatten keine menschenwürdige Behandlung zu erwarten. Verbrechen an ihnen wurden vornehmlich durch Angehörige der Wehrmacht begangen. Einerseits hatten diese nach der Schlacht den unmittelbarsten Zugriff auf diese,⁴¹ andererseits lagen die Kriegsgefangenenlager im Zuständigkeitsbereich des Oberen Heereskommandos, nicht der SS beziehungsweise des SD.⁴² Doch bereits zweieinhalb Monate nach dem Einmarsch in die Sowjetunion gestattete die Wehrmacht den Sonderkommandos der SS den Zugriff auf die jüdischen Kriegsgefangenen. Lars-Broder Keil und Sven Felix Kellerhoff ordnen auch diese Auslieferung von

³⁶ Vgl. ebd., 98.

³⁷ Vgl. Hartmann (2005: 78).

³⁸ Vgl. Klotz (2001: 117).

³⁹ Vgl. ebd., 120 und 128.

⁴⁰ Vgl. Hartmann (2005: 73).

⁴¹ Die Gefangenen erfuhren nicht nur direkte körperliche Gewalt, die meisten fielen Hunger, Kälte und Seuchen zum Opfer, vgl. Hartmann, Cristian: Verbrecherischer Krieg – verbrecherische Wehrmacht? Überlegungen zur Struktur des deutschen Ostheeres, in: Hartmann, Christian/Hürter, Johannes/Lieb, Peter/Pohl, Dieter (Hrsg.): Der deutsche Krieg im Osten 1941–1944, München 2009, S. 3–72, hier: S. 12 f.

⁴² Vgl. Förster, Jürgen: Wehrmacht, Krieg und Holocaust, in: Müller, Rolf-Dieter/Volkman, Hans-Erich (Hrsg.): Die Wehrmacht. Mythos und Realität, Sonderausgabe, München 2012, S. 948–963, hier: S. 955.

Kriegsgefangenen an die SS beziehungsweise den SD als Verbrechen der Wehrmacht ein, da es sich dabei um einen kriegsvölkerrechtlichen Verstoß gehandelt habe.⁴³

Ohne das ideologisch übereinstimmende Offizierskorps⁴⁴ wäre die Erreichung des angestrebten Ziels wohl kaum möglich gewesen. Einige seiner führenden Vertreter begrenzten die Aufgaben der Soldaten nicht auf ihren Kampfeinsatz, wie am Befehl von Generalfeldmarschall Walter von Reichenau vom 10. Oktober 1941 deutlich wird:

„Hierdurch [gemeint ist die antibolschewistische Zielsetzung der Wehrmacht im Krieg gegen die Sowjetunion, Anm. d. Verf.] entstehen auch für die Truppe Aufgaben, die über das hergebrachte einseitige Soldatentum hinausgehen. Der Soldat ist im Ostraum nicht nur ein Kämpfer nach den Regeln der Kriegskunst, sondern auch Träger einer unerbittlichen völkischen Ideologie und der Rächer für alle Bestialitäten, die deutschem und artverwandtem Volkstum zugefügt wurden. Deshalb muß der Soldat für die Notwendigkeit der harten, aber gerechten Sühne am jüdischen Untermenschentum volles Verständnis haben.“⁴⁵

Von Reichenaus Befehl zeigt eindrücklich, dass die Wehrmacht im Zuge des Holocaust „Täter, Helfer, Mitwisser und Zuschauer“⁴⁶ zugleich war.

Ein letzter Aspekt, der nicht unbeachtet bleiben darf, betrifft die konkrete Umsetzung der NS-Ideologie im Krieg. Seine Entgrenzung wurde maßgeblich durch diverse, speziell für dieses Unterfangen erlassene Befehle ermöglicht. Die zwei bedeutendsten davon waren der Kriegsgerichtsbarkeitserlass „Barbarossa“ sowie der Kommissarbefehl. Der Kriegsgerichtsbarkeitserlass erlaubte es Wehrmachtsangehörigen, tatsächlich begangene oder auch nur vermutete Verbrechen gegen sie sofort und eigenmächtig, das heißt ohne gerichtliches Verfahren und strafrechtliche Konsequenzen, zu ahnden.⁴⁷ Grausamen Racheaktionen gegen Unschuldige, etwa infolge von Partisan*innenaktionen, wurde damit enormer Vorschub geleistet. Der Kommissarbefehl hingegen schrieb vor, gefangengenommene sowjetische

⁴³ Vgl. Keil/Kellerhoff (2002: 103).

⁴⁴ Vgl. Rürup (2014: 188).

⁴⁵ Reichenau-Befehl zum „Verhalten der Truppe im Ostraum“ (10.10.1941), URL: <https://www.bpb.de/ge-schichte/deutsche-geschichte/der-zweite-weltkrieg/201407/reichenau-befehl-zum-verhalten-der-truppe-im-ostraum> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

⁴⁶ Förster (2012: 963).

⁴⁷ Vgl. Erlass über die Ausübung der Kriegsgerichtsbarkeit im Gebiet „Barbarossa“ und über besondere Maßnahmen der Truppe (13.05.1941), URL: https://www.1000dokumente.de/index.html?c=dokument_de&dokument=0093_kgs&object=abstract&st=&l=de (letzter Zugriff: 30.12.2019). Für eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Thema, vgl. Römer, Felix: „Im alten Deutschland wäre solcher Befehl nicht möglich gewesen“. Rezeption, Adaption und Umsetzung des Kriegsgerichtsbarkeitserlasses im Ostheer 1941/42, in: Vierteljahreshefte für Zeitgeschichte 56 (2008b), S. 53–99.

Politoffiziere nach der Gefangennahme unverzüglich, das heißt ohne gerichtliches Verfahren, hinzurichten.⁴⁸ Somit kam diese Aufgabe den Fronttruppen zu. Hartmann betont jedoch auch, dass die primäre Aufgabe der Soldaten an der Front im Kämpfen bestand, sodass die zahlenmäßig geringere, nicht kämpfende Truppe im Hinterland umso mehr in die Verbrechen einbezogen wurde.⁴⁹ Als eines der größten Verbrechen der Wehrmacht gegen die Zivilbevölkerung – betrachtet man ein Einzelereignis und nicht den Holocaust als Ganzes – gilt die Belagerung von Leningrad. Sie gilt als Musterbeispiel für die Vermischung von militärischen und ideologischen Zielen⁵⁰ und hatte den Hungertod von fast einer Millionen Menschen zur Folge.⁵¹ Jörg Ganzenmüller spricht – bezogen auf die brutale Rücksichtslosigkeit bei der Belagerung – sogar von einem „Sonderfall der Weltgeschichte“⁵². Nach heutigem Stand der Forschung ist bekannt, dass den Soldaten bei Verweigerung der Ausführung eines verbrecherischen Befehls keine schwere Strafe drohte.⁵³ Jürgen Förster bezeichnet das Verhalten der Wehrmacht als „befehls-, motivations- und situativ bedingt“⁵⁴, ein gewisses Maß an Freiwilligkeit war demnach bei einigen Soldaten gegeben.

Bereits kurz nach Kriegsende zeichnete sich ein Umgang mit der Geschichte der Wehrmacht ab, der es an verantwortungsvoller Aufarbeitung mangeln ließ: Führende Vertreter der Bundeswehr forderten mit Blick auf den kommunistischen Feind eine umfassende Entschuldung der Wehrmacht.⁵⁵ Viele der Apologet*innen von Hitlers Armee verliehen ihr mithilfe einer retrospektiven Rechtfertigungsstrategie Legitimität. Ganz in der Tradition der nationalkonservativen Stimmen im Historikerstreit der 1980er Jahre relativierten sie das brutale Vorgehen der Wehrmacht im Krieg als Reaktion auf die sowjetische Kriegsführung, deren Verbrechen umso stärker hervorgehoben wurden.⁵⁶

⁴⁸ Vgl. Richtlinien für die Behandlung politischer Kommissare (06.06.1941), URL: https://www.1000dokumente.de/index.html?c=dokument_de&dokument=0088_kbe&l=de (letzter Zugriff: 30.12.2019). Mit dem Kommissarbefehl befasste sich ebenfalls ausführlich Felix Römer, vgl. Römer, Felix: Der Kommissarbefehl. Wehrmacht und NS-Verbrechen an der Ostfront 1941/42, Paderborn 2008a, und ders.: Die Wehrmacht und der Kommissarbefehl. Neue Forschungsergebnisse, in: Militärgeschichtliche Zeitschrift 69 (2010), S. 243–274.

⁴⁹ Vgl. Hartmann (2005: 74 f.).

⁵⁰ Vgl. ders. (2009: 55).

⁵¹ Vgl. Rürup (2014: 193).

⁵² Ganzenmüller, Jörg: Das belagerte Leningrad 1941–1944. Die Stadt in den Strategien von Angreifern und Verteidigern, Paderborn 2005, S. 41.

⁵³ Vgl. Keil/Kellerhoff (2002: 113).

⁵⁴ Förster (2012: 954).

⁵⁵ Bald/Klotz/Wette (2001: 15).

⁵⁶ Vgl. Keil/Kellerhoff (2002: 111 f.).

2.1.2 Darstellbarkeit des Holocaust

Der Holocaust als größtes Menschheitsverbrechen der Geschichte ist ein tragender Bestandteil der deutschen Erinnerungskultur. Doch seine Thematisierung beschränkt sich nicht auf die wissenschaftliche Auseinandersetzung und die historisch-politische Bildungsarbeit. Seit einigen Jahrzehnten ist er auch fester Bestandteil der popkulturellen Massenmedien und hat es dort vor allem auf die Fernseh- und Kinobildschirme geschafft. Dabei ist die Frage, wie mit dem Holocaust umgegangen werden soll und insbesondere wie er dargestellt werden darf, noch längst nicht ausdiskutiert. Zahlreiche Formate thematisieren den millionenfachen Mord an den europäischen Jüdinnen und Juden auf verschiedenste Art und Weise. Bei den unbewegten Bildmedien trug neben der Fotografie als vermeintlich unmittelbarster Blick auf die Vergangenheit⁵⁷ auch der Comic beziehungsweise die *Graphic Novel* maßgeblich zur Visualisierung des Holocaust bei.⁵⁸ Eine Vorreiterrolle nahm insbesondere das auch in Europa stark rezipierte zweibändige Werk *Maus. A Survivor's Tale*⁵⁹ des US-amerikanischen Comic-Zeichners Art Spiegelman ein, in dem der Autor die Erlebnisse seines Vaters verarbeitete, der den Holocaust überlebte. Indem er die Geschichte als Fabel erzählt und jeder Personengruppe, wie Jüdinnen und Juden oder Deutschen, ein bestimmtes Tier zuweist, schafft Spiegelman eine gewisse Distanz zum realen historischen Geschehen. Insgesamt fielen die Kritiken von *Maus. A Survivor's Tale* überaus positiv aus.⁶⁰ Daneben existieren aber auch andere Beispiele, wie die vierteilige polnische Comic-Reihe *Epizody z Auschwitz* (Episoden aus Auschwitz), die in Kooperation mit dem *Państwowe Muzeum Auschwitz-Birkenau* (Staatliches Museum Auschwitz-Birkenau) entstand und in denen diese Distanz weniger stark ausgeprägt ist.⁶¹ Denn hier sind die Zeichnungen sehr realistisch gehalten und die Verbrechen werden in all ihrer Brutalität und Deutlichkeit gezeigt. *Maus. A Survivor's Tale* und *Epizody z Auschwitz* stehen exemplarisch für zwei völlig unterschiedliche Herangehensweisen an das Thema Holocaust. Es existieren noch zahlreiche weitere Beispiele mit je eigenen

⁵⁷ Vgl. für eine Auseinandersetzung mit KZ-Fotografien die schon etwas ältere, aber immer noch aufschlussreiche Monografie von Cornelia Brink, vgl. dazu Brink, Cornelia: *Ikonen der Vernichtung. Öffentlicher Gebrauch von Fotografien aus nationalsozialistischen Konzentrationslagern nach 1945*, Berlin 1998.

⁵⁸ Für eine Beschäftigung mit der Darstellung des Zweiten Weltkriegs und des Holocaust im Comic, vgl. Ribbens, Kees: *Die Darstellung des Zweiten Weltkriegs in europäischen Comics. Eine Fallstudie populärer Geschichtskultur*, in: Korte, Barbara/Paletschek, Sylvia (Hrsg.): *History Goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres*, Bielefeld 2009, S. 121–145, und Frahm, Ole: *Gespaltene Spuren. Der Holocaust im Comic nach MAUS – A Survivor's Tale*, in: Roebing-Grau, Iris/Rupnow, Dirk (Hrsg.): *'Holocaust'-Fiktion. Kunst jenseits der Authentizität*, Paderborn 2015, S. 199–218.

⁵⁹ Vgl. Spiegelman, Art: *Maus. A Survivor's Tale*, 2 Bde, New York 1986/1991.

⁶⁰ Vgl. Nalbadidacis, Janis: *Bang, Boom, Grhhhh. Geschichtsvermittlung per Comic*, in: Hardtwig, Wolfgang/Schug, Alexander (Hrsg.): *History Sells!* Stuttgart 2009, S. 151–162, hier: S. 154.

⁶¹ Vgl. Gałek, Michał/Nowakowski, Marcin/Klimek, Arkadiusz/Poller, Łukasz/Pyteraf, Michał: *Epizody z Auschwitz*, 4 Bde, 2009–2013.

Herangehensweisen an das Thema. Doch trotz seiner unbestreitbaren Bedeutung für den Diskurs um Holocaust-Darstellungen soll der Comic in dieser Arbeit nicht weiter untersucht werden. Stattdessen wird das Thema exemplarisch an einem Medium untersucht, das zum einen größere Reichweite besitzt und zum anderen vor allem durch seine Audiovisualität eine größere Nähe zum digitalen Spiel aufweist: dem Film.

1979 gilt als Schlüsseljahr für die Debatten über die Darstellbarkeit des Holocaust in Deutschland. Trotz der bereits in den 1950er und 1960er Jahren stattgefundenen kulturellen und medialen Auseinandersetzungen mit dem Thema hob die US-amerikanische Fernsehproduktion *Holocaust* den erinnerungskulturellen Umgang mit den NS-Verbrechen auf eine neue Ebene.⁶² Die auch international überwiegend positiv rezipierte vierteilige Serie erhielt enorme Beachtung und lenkte so das öffentliche Bewusstsein auf ein in der deutschen Gesellschaft zuvor kaum diskutiertes Thema.⁶³ Ähnlich wie beim Mythos der „sauberen“ Wehrmacht in den 1990er Jahren musste auch hier zunächst ein öffentlichkeitswirksames „Produkt“ die öffentliche Aufmerksamkeit für das Thema generieren. Nichtsdestotrotz hatte *Holocaust* eine völlig neue erinnerungskulturelle Qualität: Im Unterschied zu den Fotografien in der Wehrmachtsausstellung handelte es sich dabei einerseits um fiktive und andererseits um bewegte Bilder in einem massenkulturellen Medium, wodurch das bis dato hochgehaltene Bilderverbot mit einem Mal gebrochen wurde.⁶⁴ Aus diesem Grund erfuhr die Serie trotz des vielen Lobes auch scharfe Kritik. Neben ethischen Vorbehalten gegenüber der Visualisierung des Schreckens stand vor allem der Vorwurf im Raum, *Holocaust* kommerzialisiere den Völkermord und instrumentalisire ihn für triviale Massenunterhaltung. Die Diskussionen um seine Darstellbarkeit und ein Bilderverbot führten zu hitzigen Auseinandersetzungen, die auch nach der Ausstrahlung der Serie noch lange anhielten.⁶⁵

Nachdem das Thema Holocaust und nicht zuletzt der Begriff selbst Ende der 1970er Jahre durch die gleichnamige Serie Einzug in die öffentliche Wahrnehmung gefunden und intensive Diskussionen ausgelöst hatten, kamen in den 1980er und 1990er Jahren weitere öffentlichkeitswirksame Produktionen hinzu: die beiden das Thema völlig unterschiedlich angehenden Filme *Shoa* von Claude Lanzmann sowie *Schindler's List* von Steven Spielberg. Vor allem bei *Schindler's List* bezog sich die Kritik weniger auf die öffentliche Thematisierung

⁶² Vgl. Reichel, Peter: *Erfundene Erinnerung. Weltkrieg und Judenmord in Film und Theater*, München/Wien 2004, S. 250. Für eine aktuelle Auseinandersetzung mit dem Thema, vgl. Bösch, Frank: *Zeitenwende 1979. Als die Welt von heute begann*, München 2019, S. 363–395.

⁶³ Vgl. ebd., 253.

⁶⁴ Vgl. Frieden, Kirstin: *Neuverhandlungen des Holocaust. Mediale Transformationen des Gedächtnisparadigmas*, Bielefeld 2014, S. 240.

⁶⁵ Vgl. Reichel (2004: 262 f.).

des Holocaust per se, sondern vielmehr auf die Art des Umgangs mit dem Thema durch das popkulturelle Massenmedium Film: Ähnlich wie bereits bei *Holocaust* erschien es aus moralischen Erwägungen heraus unantastbar, eine Ästhetisierung, Fiktionalisierung, Trivialisierung und auch Kommerzialisierung des Holocaust zu Unterhaltungszwecken als problematisch.⁶⁶ Nichtsdestotrotz muss *Schindler's List* als Meilenstein gesehen werden, da es die Holocaustdarstellung im Spielfilm gewissermaßen „salonfähig“ machte.⁶⁷ Kurz nach dem Erscheinen von *Schindler's List* 1994 setzte sich Siegfried Kohlhammer in einem Aufsatz ausführlich mit der Thematik auseinander und stellte die Frage, inwiefern Holocaust und Unterhaltung miteinander vereinbar seien. Am Beispiel von *Maus. A Survivor's Tale* betont er, dass der Aspekt der Unterhaltung stets mit der Erkenntnis einhergehe, dass es sich nicht um die Wirklichkeit, sondern um ein fiktives Abbild eben jener handle. Zudem existiere kein Widerspruch zwischen Unterhaltung – und damit auch dem Vergnügen am Grausamen – und Gedenken.⁶⁸ Seit der Ausstrahlung von *Holocaust*, *Shoa* und *Schindler's List* sind nun einige Jahre vergangen, der Holocaust scheint im Film kein Tabuthema mehr darzustellen. Gleichzeitig haben sich auch die Sehgewohnheiten und die Hemmschwelle der Konsument*innen verändert. Somit existieren inzwischen zahlreiche Produktionen, die das Thema auf ganz unterschiedliche Art und Weise behandeln.

Im scharfen Gegensatz zu einem eher offenen Umgang mit dem Thema, wie es zum Beispiel Kohlhammer postuliert, sprach sich Lanzmann für ein grundsätzliches Visualisierungsverbot des Holocaust aus.⁶⁹ Sein Film *Shoa* unterstreicht diesen Anspruch: In seinen rund neun Stunden Laufzeit ist kein*e einzige*r Tote*r zu sehen. Doch auch ohne eine explizite Darstellung der Opfer anhand von Fotografien oder Filmaufnahmen schwingen die Bilder der Leichenberge aus den befreiten Konzentrationslagern während den detaillierten Schilderungen der interviewten Überlebenden immer mit. Sie sind mittlerweile zu einem festen Bestandteil des kollektiven Gedächtnisses in Deutschland geworden. Lanzmann versteht die Visualisierung des Holocaust als „Grenzverletzung“, da den Zuschauer*innen ein Ereignis gezeigt werde, das aufgrund seiner Einzigartigkeit und Unvorstellbarkeit nicht visualisierbar sei.⁷⁰ Kohlhammer hingegen reicht das Argument der Besonderheit des Holocaust für ein

⁶⁶ Vgl. Lange, Sigrid: Authentisches Medium. Faschismus und Holocaust in den ästhetischen Darstellungen der Gegenwart, Bielefeld 1999, S. 133 f.

⁶⁷ Vgl. Pfister (2016: 253).

⁶⁸ Vgl. Kohlhammer, Siegfried: Anathema. Der Holocaust und das Bilderverbot, in: Merkur 48 (1994), S. 501–509, hier: S. 501 ff.

⁶⁹ Vgl. Reichel (2004: 309).

⁷⁰ Vgl. Wende, Waltraud „Wara“: Medienbilder und Geschichte. Zur Medialisierung des Holocaust, in: Dies. (Hrsg.): Der Holocaust im Film. Mediale Inszenierung und kulturelles Gedächtnis, Heidelberg 2007, S. 9–28, hier: S. 12.

grundsätzliches Bilder- und Darstellungsverbot nicht aus.⁷¹ Eine ähnliche Meinung vertritt Waltraud Wende, indem sie das Argument der Nichterzählbarkeit des Holocaust durch einen Verweis auf die Erzählbarkeit anderer Verbrechen, wie zum Beispiel denen an der amerikanischen Urbevölkerung, in Frage stellt.⁷² Inwiefern hier kritisch der Aspekt der Singularität und Unvergleichbarkeit des Holocaust angeführt werden kann, der im Zuge des Historikerstreits in der Holocaustforschung breite Beachtung fand, soll an dieser Stelle nicht weiter diskutiert werden.

Als weiteres Argument gegen ein Visualisierungsverbot wird angeführt, dass der unaussprechliche Schrecken über Bilder – seien sie still oder bewegt – überhaupt erst deutlich gemacht werden könne. Emotionen und Moral seien dabei die Triebfedern und der Ausgangspunkt des Erzählens. Rosmarie Beier-de Haan sieht jedoch sowohl einen moralisierenden Umgang mit als auch die Behauptung einer Eindeutigkeit von Bildern kritisch. Bilder seien nie eindeutig und immer unterschiedlich les- und interpretierbar.⁷³ Die zentrale Frage bei der visuellen Darstellung des Holocaust sollte nicht lauten, *ob* diese geschehen solle, sondern *wie*. Peter Reichel hält sogar den missglückten Versuch einer Darstellung für besser als gar keine⁷⁴ und Waltraud Wende verweist auf die ungemeine Reichweite populärer Geschichtsfilme im Vergleich zu „seriöseren“ Darstellungen, wie etwa Dokumentarfilmen.⁷⁵ Doch auch diejenigen, die Holocaust-Darstellungen prinzipiell offen gegenüberstehen, kritisieren einzelne Aspekte der filmischen Umsetzung. Ohnehin ist eine einfache Unterteilung in Befürworter*innen und Ablehner*innen zu kurz gegriffen, sind die Argumentationen doch weitaus komplexer als ein simples „Ja“ oder „Nein“. Ein Hauptkritikpunkt besteht darin, dass der Holocaust häufig aus seinem historischen Zusammenhang herausgelöst und realitätsfern verklärt werde.⁷⁶ Das größte aller Menschheitsverbrechen verwandle sich auf diese Weise von einem historischen Ereignis in ein medienwirksames Spektakel, das zur eigenen Unterhaltung konsumiert, aber auch beliebig schnell wieder beendet werden könne.⁷⁷

⁷¹ Vgl. Kohlhammer (1994: 504).

⁷² Vgl. Wende (2007: 14).

⁷³ Vgl. Beier, Rosmarie: Geschichte, Erinnerung und Neue Medien. Überlegungen am Beispiel des Holocaust, in: Dies. (Hrsg.): Geschichtskultur in der Zweiten Moderne, Frankfurt a. M. 2000, S. 299–323, hier: S. 306 f.

⁷⁴ Vgl. Reichel (2004: 261). Auch Angela Schwarz weist in Bezug auf digitale Spiele darauf hin, dass Lücken in Geschichtsdarstellungen nicht grundsätzlich zu verurteilen seien, da sie zu einer weiteren Beschäftigung mit Geschichte anregen könnten, vgl. Schwarz (2015: 411).

⁷⁵ Vgl. Wende (2007: 21 f.).

⁷⁶ Vgl. Reichel (2004: 129).

⁷⁷ Vgl. Beier (2000: 314).

Doch es existieren auch Stimmen, die sich gegen eine Behandlung des Films als Medium mit negativer Wirkungsmacht aussprechen. Demnach sei es unbestreitbar, dass er nicht die absolute Wahrheit abbilde. Vielmehr gehe es darum, dass er, ebenso wie andere Medienformate, die Menschen an bestimmte Themen herañföhre und unterschiedliche Imaginationen in ihnen hervorrufe. Dies trage maßgeblich zur Belebung erinnerungskultureller Diskurse bei. In diesem Zusammenhang sei auch die Frage zu stellen, inwiefern Filme als Kunst zu behandeln seien und daraus schlussfolgernd eine Beurteilung in erster Linie nach ethisch-moralischen Gesichtspunkten erfolgen müsse. Denn wie Wende es ausdrückt, gehören Kunst und Unterhaltung stets zusammen.⁷⁸

Anders als die in Stein gemeißelten Erinnerungsträger*innen, wie etwa das „Denkmal für die ermordeten Juden Europas“ in Berlin-Mitte, befinden sich audiovisuelle Medien in einem stetigen Wandel: Sie erscheinen, erzeugen Aufmerksamkeit, verlieren diese wieder und werden durch neue, mitunter technisch innovativere wieder abgelöst. Auf diese Weise entsteht die paradoxe Situation, dass das mit Abstand einflussreichste und reichweitenstärkste Medium Film gleichzeitig die flüchtigsten Bilder produziert.⁷⁹

2.2 Die USA und der „Good War“

Die Erinnerung an den Zweiten Weltkrieg in den USA steht in engem Zusammenhang mit den weltpolitischen Ereignissen nach 1945. Denn insbesondere durch die Erfahrungen des Korea- und noch einschneidender des Vietnamkriegs – „America’s worst war ever“ – wurde er im Laufe der Zeit zum „guten“ Gegenstück, dem „best war ever“, hochstilisiert, insbesondere im Film.⁸⁰ Seine positive Charakterisierung erhielt der Zweite Weltkrieg zwar schon kurz nach Kriegsende. Während sich in Großbritannien, Frankreich und der Sowjetunion aber schon sehr bald entsprechende Bezeichnungen etablierten, fand der mittlerweile fest in der US-amerikanischen Erinnerungskultur verankerte Begriff des „Good War“ erst in den frühen 1980er Jahren Verbreitung:⁸¹ 1984 prägte Studs Terkel mit seiner umfangreichen

⁷⁸ Vgl. Wende (2007: 13 f. und 22 f.).

⁷⁹ Vgl. Bartov, Omer: Der Holocaust. Von Geschehen und Erfahrung zu Erinnerung und Darstellung, in: Beier, Rosmarie (Hrsg.): Geschichtskultur in der Zweiten Moderne, Frankfurt a. M. 2000, S. 95–119, hier: S. 110 f.

⁸⁰ Vgl. Etges, Andreas: The Best War Ever? Der Deutungswandel des Zweiten Weltkriegs in US-amerikanischen Filmen am Beispiel von „The Best Years of Our Lives“ und „Saving Private Ryan“, in: Chiari, Bernhard/Rogg, Matthias/Schmidt, Wolfgang (Hrsg.): Krieg und Militär im Film des 20. Jahrhunderts, München 2003, S. 163–178, hier: S. 163 und 173. Sogar während des Golfkrieges 1991 gab es die Bemühungen, den Mythos des „Good War“ wieder aufzuwärmen und auf den Konflikt im Nahen Osten zu übertragen, vgl. Adams, Michael C. C.: The “Good War” Myth and the Cult of Nostalgia, in: The Midwest Quarterly 40 (1998), S. 59–74, hier: S. 65.

⁸¹ Vgl. Rosenfeld, Gavriel D.: Hi Hitler! How the Nazi Past Is Being Normalized in Contemporary Culture, Cambridge 2015, S. 30 f.

Interviewsammlung den Begriff des „Good War“⁸², 1994 folgte Michael C. C. Adams mit der Bezeichnung „Best War Ever“.⁸³ Um zu verstehen, warum der Zweite Weltkrieg mit seinen Millionen Toten bis heute als „gut“ oder sogar „bester Krieg aller Zeiten“ bezeichnet wird, bedarf es zunächst eines kurzen Blicks auf die Rolle und das Selbstverständnis der USA in diesem Konflikt. Anschließend werden im Vergleich dazu Gegenpositionen vorgestellt, die ein kritisches Licht auf den Mythos des „Good War“ werfen und einen Beitrag zu seiner Dekonstruktion leisten.

Im Gegensatz zu den Verlusten der europäischen Mächte im Zweiten Weltkrieg waren die der USA vergleichsweise gering. Zudem hatte das Land weder unter Bombenangriffen noch feindlichen Invasionen zu leiden. Zu diesen Umständen kommen noch ökonomische Dimensionen hinzu: Kein Land profitierte so stark vom Krieg wie die USA.⁸⁴ Der Mythos des „Good War“ eignete sich vor diesem Hintergrund besonders gut für die Erzählung einer Erfolgsgeschichte im Zuge des rasanten wirtschaftlichen, politischen und militärischen Aufstiegs der Vereinigten Staaten nach 1945. Die klare Einteilung in ein Gut-Böse-Schema – die liberalen Demokratien auf der einen und die rassistisch-expansionistischen Diktaturen auf der anderen Seite – legitimierte den Kriegseintritt zusätzlich.⁸⁵ Untermauert wurde dessen Rechtmäßigkeit durch den Umstand, dass es sich aufgrund des japanischen Angriffs auf den pazifischen Marinestützpunkt *Pearl Harbor* im Dezember 1941, der zudem ohne Kriegserklärung erfolgte, um einen Defensivkrieg handelte und keine Expansionsbestrebungen der USA erkennbar waren. Der Kampf, zunächst gegen den japanischen Imperialismus im Pazifik und ab 1944 auch in Europa gegen den deutschen Faschismus, war in erster Linie nicht auf Eigeninteressen zurückzuführen, sondern hatte das Ziel, zwei expansionistische und verbrecherische Systeme zu stoppen. Der von offizieller Seite angegebene Grund für den Kriegseintritt bezog sich dabei auf ein Grundprinzip, das lange Zeit fest im US-amerikanischen Selbstverständnis verankert war: die Rechtmäßigkeit des Kampfes für Frieden und Sicherheit aller Menschen.⁸⁶ Damit fügte sich die US-amerikanische Intervention in den von den Alliierten propagierten „moral crusade“ ein, der nicht nur Europa, sondern die gesamte westliche Zivilisation vor dem Untergang bewahren sollte.⁸⁷ Dass zu Beginn zunächst

⁸² Auch wenn Terkel die Bezeichnung nicht als umfassend positiv verstand, wurde sie von der Mehrheit so gedeutet, vgl. ebd., 31.

⁸³ Vgl. Haak, Sebastian: *The Making of The Good War*. Hollywood, das Pentagon und die amerikanische Deutung des Zweiten Weltkriegs 1945–1962, Paderborn 2013, S. 295.

⁸⁴ Vgl. Adams (1998: 59).

⁸⁵ Vgl. Etges (2003: 173).

⁸⁶ Vgl. Polenberg, Richard: *The Good War? A Reappraisal of How World War II Affected American Society*, in: *The Virginia Magazine of History and Biography* 100 (1992), S. 295–322, hier: S. 295 f.

⁸⁷ Vgl. Rosenfeld (2015: 30).

aber vor allem der unmittelbare Aggressor Japan im Pazifikraum im Fokus stand und viele US-Amerikaner*innen einen Krieg in Europa sogar kritisch sahen, wird in der „Good War“-Erzählung ebenso verschwiegen wie die Tatsache, dass lange Zeit keine Unterstützung für die von der Vernichtung bedrohten europäischen Jüdinnen und Juden geleistet wurde.⁸⁸

Es existiert noch ein weiteres Argument für die Bekräftigung des „Good War“-Mythos, das dem Krieg auf innenpolitischer und gesellschaftlicher Ebene eine besondere Bedeutung zuschrieb: Die Überwindung sozialer, ethnischer und religiöser Grenzen.⁸⁹ In einem seiner berühmten *Fireside Chats* – insgesamt 30 Reden an die Nation zwischen 1933 und 1944 – beteuerte US-Präsident Franklin D. Roosevelt am 12. Oktober 1942 diesen Anspruch, indem er die Amerikaner*innen zur Einigkeit und Überwindung der eigenen Vorurteile aufrief. Das amerikanische Volk solle an der Heimatfront zusammenstehen und im Kampf gegen den gemeinsamen Feind alle Diskrepanzen ablegen.⁹⁰

Doch die Glorifizierung des Krieges in der US-amerikanischen Erinnerungskultur aufgrund seiner ökonomischen Dimensionen, seiner Bedeutung als „Kampf des Guten gegen das Böse“ oder des durch ihn vermeintlich bewirkten Abbaus gesellschaftlicher Grenzen ist viel zu kurz gegriffen und blendet einige kritische Aspekte vollkommen aus. Der US-amerikanische Historiker Richard Polenberg geht in seinem Aufsatz von 1992 ausführlich auf den Widerspruch des nach außen propagierten und des tatsächlichen Bildes eines „Good War“ in der amerikanischen Gesellschaft ein. Bereits in den 1960er und 1970er Jahren sprachen sich einige Wissenschaftler*innen für ein kritischeres, nicht uneingeschränkt positives Bild des Krieges aus. Doch erst zehn bis zwanzig Jahre später setzte ein verstärktes Umdenken in der Forschung ein.⁹¹ Die gesellschaftliche Situation der Nachkriegszeit zeigt, dass das Ende des „Good War“ für viele ethnische und soziale Gruppen nach 1945 auch das Ende ihrer – im Vergleich zur Vorkriegszeit – besser gestellten Situation einläutete. Beispielhaft dafür stehen die Afroamerikaner*innen, die für ein Land in den Fabriken arbeiteten und in den Krieg zogen, das ihnen nach ihrer Rückkehr nicht die gleichen Rechte gewährte wie den

⁸⁸ Vgl. Adams (1998: 68).

⁸⁹ Vgl. Polenberg (1992: 296). In den 1990er Jahren beschäftigte sich zum Beispiel Neil A. Wynn in einem Aufsatz ausführlicher mit diesem Thema, vgl. dazu Wynn, Neil A.: The ‘Good War’. The Second World War and Postwar American Society, in: *Journal of Contemporary History* 31 (1996), S. 463–482.

⁹⁰ Vgl. Roosevelt, Franklin D.: Fireside Chat 23. On the Home Front (12.10.1942), URL: <https://miller-center.org/the-presidency/presidential-speeches/october-12-1942-fireside-chat-23-home-front> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

⁹¹ Vgl. Polenberg (1992: 297).

Weißer, sowie die Frauen, die aus den Berufen wieder in die Rolle der Hausfrau und Mutter gedrängt wurden.⁹²

Einen umfassenden Überblick über die Kritiker*innen des Mythos des „Good War“ liefert Gavriel D. Rosenfeld. In seiner Monografie unterscheidet er zwischen „soft revisionists“ und „hard revisionists“. Wie die Bezeichnungen bereits verraten, vertreten diese zum Teil mehr, zum Teil weniger radikale Ansichten. Interessant ist dabei vor allem die Tatsache, dass sowohl bei den „soft revisionists“ als auch den „hard revisionists“ Vertreter*innen aus dem politisch linken und dem politisch rechten Lager zu finden sind. Die angeführten Argumente zur Dekonstruktion des Mythos des „Good War“ bewegen sich auf dieser sehr breiten politischen Skala. Sie reichen vom Vorwurf, die USA seien dem Krieg aufgrund von profitorientiertem Eigeninteresse beigetreten,⁹³ bis hin zu der These, Großbritannien hätte mit seiner Unterstützung Polens anstelle einer Annäherung an Deutschland einen unnötigen und vermeidbaren Krieg herbeigeführt und trage auf diese Weise eine gewisse Mitschuld am Holocaust.⁹⁴ Diese Argumentation kann jedoch leicht entkräftet werden: Hitler ließ sich auch durch die alliierte *Appeasement*-Politik nicht von seinen expansionistischen Zielen abbringen, deren Umsetzung das volle Ausmaß des Holocaust überhaupt erst ermöglichte.

Lagerübergreifend fällt auf, dass das Dritte Reich kleingeredet wird. Entweder wird der Nationalsozialismus im Vergleich zum sowjetischen Kommunismus als „kleineres Übel“ bezeichnet⁹⁵ oder die NS-Ideologie sowie -Verbrechen werden in Relation zum Rassismus in der amerikanischen Gesellschaft sowie dem Verhalten der Alliierten im Krieg, wie den großflächigen Bombardierungen deutscher Städte, gesetzt.⁹⁶ Abschließend weist Rosenfeld jedoch auch darauf hin, dass die Mehrheit der US-Amerikaner*innen und Brit*innen die vorgestellten revisionistischen Positionen kaum vertreten dürfte.⁹⁷ Demzufolge scheint das Bild vom „Good War“ in der US-amerikanischen Gesellschaft weniger differenziert und stärker durch die anfangs genannten positiven Aspekte geprägt zu sein.

⁹² Vgl. Wynn (1996: 475). Selbstverständlich waren Rassismus, Homophobie, Sexismus sowie Antisemitismus in der US-amerikanischen Gesellschaft auch während des Krieges nicht einfach verschwunden, sondern sowohl an der Heimatfront als auch in der Armee vorhanden. Frauen etwa erfuhren durch ihre Werkstätigkeit keine Emanzipation, ganz im Gegenteil: Sie sollten ihr Pflichtgefühl im Sinne eines traditionellen Rollenbildes auf ihre Aufgaben nach dem Krieg übertragen, vgl. Polenberg (1992: 316).

⁹³ Vertreter dieses linken Ansatzes sind etwa der „hard revisionist“ Nicholson Baker und der „soft revisionist“ Jacques Pauwels, vgl. hierzu Rosenfeld (2015: 49 und 57).

⁹⁴ Vertreter dieses rechten Ansatzes, der die Forderung nach einer isolationistischen Politik der USA untermauern soll, ist etwa der „hard revisionist“ Patrick Buchanan, vgl. ebd., 53 ff.

⁹⁵ So zum Beispiel die Ansichten von Buchanan, vgl. ebd., 56.

⁹⁶ So zum Beispiel die Ansichten von Pauwels, vgl. ebd., 57 f.

⁹⁷ Vgl. ebd., 76.

Letztendlich ist eine gewisse Doppelmoral festzustellen: Obwohl die USA den Kampf gegen das Dritte Reich mit dem Verweis auf dessen rassistisches Unrechtsregime führten, war auch in der US-amerikanischen Gesellschaft antikommunistische, homophobe und rassistische Diskriminierung, vor allem gegen Afroamerikaner*innen und Japaner*innen, weit verbreitet.⁹⁸ Selbstverständlich mündete diese nicht in millionenfachen Massenmord und ist daher keineswegs mit der Situation im vom NS-Regime kontrollierten Europa gleichzusetzen. Nichtsdestotrotz steht die Situation in den USA beispielhaft für den Dissens zwischen nostalgisch-glorifizierender Erinnerung und realem Geschehen. Der Mythos des „Good War“ gerät vor diesem Hintergrund enorm ins Schwanken, oder wie Neil A. Wynn es ausdrückt: „If the second world war *was* the ‘Good War’ for America in some senses, it was not without its costs in either the long or short term.“⁹⁹

3 Medienspezifische Untersuchung

3.1 Intermediale Einflüsse auf die Konstruktion von Kriegs- und NS-Imaginationen

3.1.1 Referenzmedium Film

Digitale Spiele befinden sich am aktuellen Scheitelpunkt einer langen Entwicklung: Am Anfang stand die literarische Erzählung. Diese wurde vom Fernsehen um Bild und Ton ergänzt, bis die Spiele schließlich eine neue Form der Interaktion hinzufügten.¹⁰⁰ Film und Fernsehen haben sich lange vor digitalen Spielen als Massenmedien etabliert, erreichen international ein Millionenpublikum und zählen zu den wirkungsmächtigsten Medien, gerade was die Konstruktion und Verbreitung von Geschichtsbildern betrifft. Der Anspruch, Geschichte „authentisch“ zu vermitteln, steht dabei an erster Stelle.¹⁰¹ Die Filmexperten Thomas Fischer

⁹⁸ Vgl. Polenberg (1992: 317–321) und Adams (1998: 70 f.).

⁹⁹ Wynn (1996: 478).

¹⁰⁰ Vgl. Kansteiner, Wulf: Alternative Welten und erfundene Gemeinschaften. Geschichtsbewusstsein im Zeitalter interaktiver Medien, in: Meyer, Erik (Hrsg.): Erinnerungskultur 2.0. Kommemorativ Kommunikation in digitalen Medien, Frankfurt a. M. 2009, S. 29–54, hier: S. 37.

¹⁰¹ Vgl. Korte, Barbara/Paletschek, Sylvia: Geschichte in populären Medien und Genres. Vom historischen Roman zum Computerspiel, in: Dies. (Hrsg.): History Goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres, Bielefeld 2009, S. 9–60, hier: S. 32 f. Der Begriff „Authentizität“ wird in der Forschungsliteratur kontrovers diskutiert, soll in dieser Arbeit aber nicht weiter thematisiert werden. Für eine Auseinandersetzung mit Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen, vgl. Pirker, Eva Ulrike/Rüdiger, Mark/Klein, Christa/Leidecker, Thorsten/Oesterle, Carolyn/Sénécheau, Miriam/Uike-Bormann, Michiko (Hrsg.): Echte Geschichte. Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen, Bielefeld 2010, für eine allgemeine Besprechung des Begriffs, vgl. Saupe, Achim: Authentizität, Version: 3.0, in: Docupedia-Zeitgeschichte (25.08.2015), URL: http://docupedia.de/zg/Saupe_authentizitaet_v3_de_2015 (letzter Zugriff: 30.12.2019).

und Thomas Schuhbauer bezeichnen das Fernsehen in seinem Zusammenspiel mit anderen Medien sogar als „Erinnerungsmotor der Public History“ und sprechen ihm damit eine besondere Funktion als Instrument gegen das Vergessen zu.¹⁰² Schon ein kurzer Blick auf die lange Liste von Filmen mit historischen Inhalten zeigt, dass die Themen Drittes Reich und Zweiter Weltkrieg überproportional häufig vertreten sind. Ausgehend von der These Gunnar Sandkühlers, dass sich „alte“ und „neue“ Medien sowohl auf der Inhalts-, als auch auf der Darstellungsebene gegenseitig beeinflussen würden,¹⁰³ sollen im Folgenden Parallelen zwischen dem „alten“ Medium Film und dem „neuen“ Medium digitales Spiel untersucht werden. Betrachtet werden dabei vor allem Produktionen aus den USA. Dies liegt darin begründet, dass besonders diese auch in Deutschland einen starken Einfluss auf die Erinnerungskultur um den Zweiten Weltkrieg und die Rezipient*innen ausüben.¹⁰⁴

Wie Jelena Jazo in ihrer Monografie über faschistoide Ästhetik in der Popkultur anmerkt, stellen die in digitalen Spielen entworfenen Bilder keinesfalls Abbilder der Wirklichkeit dar, sondern vielmehr Bilder, die von anderen Medien, allen voran dem Film, vorgeformt seien.¹⁰⁵ Wie Sandkühler unterscheidet dabei auch Steffen Bender zwei Arten intermedialer Prägung: Während einige Spiele auf bestimmte technische und konzeptuelle Elemente des Films zurückgreifen, übernehmen andere bestimmte Bilder, zum Teil sogar ganze Szenen aus Filmen. Kurz gesagt: In den einen Fällen geschieht die Adaption auf der Darstellungs-, in anderen Fällen auf der inhaltlichen Ebene.¹⁰⁶ Doch wie sieht diese Adaption nun im konkreten Fall aus? Diese Frage soll im Folgenden anhand einiger Beispiele untersucht werden. Im Fokus stehen dabei Kriegsfilme, da historische Schlachten, wie die Schlacht um Stalingrad beziehungsweise Berlin oder der *D-Day*, besonders stark in der kollektiven Erinnerung verankert sind¹⁰⁷ und der Zweite Weltkrieg in digitalen Spielen häufig ein zentrales Thema darstellt.

Die darstellungsbezogene Adaption zeigt sich eindrücklich am Beispiel des 2017 erschienenen *First-Person-Shooters Call of Duty: WWII*. Das Spiel erzählt die Geschichte einer US-amerikanischen Infanterie-Einheit, die den Krieg in Europa von der Landung in der

¹⁰² Vgl. Fischer, Thomas/Schuhbauer, Thomas: Geschichte in Film und Fernsehen. Theorie – Praxis – Berufsfelder, Tübingen 2016, S. 89.

¹⁰³ Vgl. Sandkühler, Gunnar: Der Zweite Weltkrieg im Computerspiel. Ego-Shooter als Geschichtsdarstellung zwischen Remediation und Immersion, in: Meyer, Erik (Hrsg.): Erinnerungskultur 2.0. Kommemorativ Kommunikation in digitalen Medien, Frankfurt a. M. 2009, S. 55–65, hier: S. 56.

¹⁰⁴ Vgl. Bartov (2000: 111) und Haak (2013: 299).

¹⁰⁵ Vgl. Jazo, Jelena: Postnazismus und Populärkultur. Das Nachleben faschistoider Ästhetik in Bildern der Gegenwart, Bielefeld 2017, S. 61.

¹⁰⁶ Vgl. Bender (2012: 75 f.).

¹⁰⁷ Vgl. ebd., 152.

Normandie bis nach Deutschland miterlebt. Die Ereignisse des Spiels finden vor abwechslungsreichen und eindrucksvollen Kulissen statt, wie den schneebedeckten Wäldern in den Ardennen oder dem zerstörten Aachen, durch die sich die Spieler*innen bewegen und kämpfen müssen. Doch nicht nur das eigentliche Spielgeschehen beeindruckt durch grafische Leistung und „authentisch“ wirkende Soundeffekte. Vor allem die kurzen *Cutscenes*, nicht spielbare Zwischensequenzen, denen weitaus mehr Gewicht eingeräumt wird als in den Vorgänger-Teilen der Serie, sind nahezu filmreif.¹⁰⁸ Dazu tragen vor allem die aus der Filmbranche stammenden und in der Spieleindustrie mittlerweile fest etablierten Verfahren des *Motion Capturing*¹⁰⁹ und *Performance Capturing*¹¹⁰ bei, die die Darstellungen sehr realistisch wirken lassen. Dass für einige Spiele sogar namhafte Hollywood-Schauspieler*innen engagiert werden,¹¹¹ lässt die starke Orientierung am Film noch deutlicher werden.

In diesem Zusammenhang ist auch ein weiterer Aspekt zu sehen. Die Identifikation mit den Protagonist*innen¹¹² ist ein wesentliches Merkmal des Films, das auch in digitalen Spielen von zentraler Bedeutung ist. Dramaturgische Mittel, wie Musik, erhöhen den emotionalisierenden Charakter noch.¹¹³ *Call of Duty* kann hier wieder als Musterbeispiel herangezogen werden. Nicht nur schafft es mit dem spielbaren Protagonisten Red Daniels eine klare Heldenfigur, sondern – neben der anonymen Masse an zu bekämpfenden Wehrmachtssoldaten – auch einen Antagonisten, der sämtliche Eigenschaften eines „Oberschurken“ in sich vereint: den deutschen Lager-Kommandanten Metz, der als sadistischer, Befehle brüllender Prototyp eines Nazi-Bösewichts charakterisiert und durch eine markante Narbe im Gesicht auch äußerlich als solcher erkennbar gemacht wird. In Verbindung mit den – wenn auch sehr

¹⁰⁸ Hinzu kommen die aufwendig inszenierten Trailer, die schon im Vorfeld der Spielveröffentlichung auf *Youtube* Millionen von Klickzahlen generierten, vgl. hierfür zum Beispiel mit über 24 Millionen Aufrufen *Call of Duty: Official Call of Duty®: WWII Reveal Trailer*, in: *Youtube* (26.04.2017), URL: https://www.youtube.com/watch?v=D4Q_XYVesc&t=5s (letzter Zugriff: 30.12.2019)

¹⁰⁹ Beim *Motion Capturing* werden mittels einer bestimmten Technik die Bewegungsabläufe einer realen Person auf eine digitale Figur übertragen, vgl. dazu Florschütz, Gottlieb: *Motion Capturing*, in: *Lexikon der Film-begriffe* (12.10.2012), URL: <https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=4598> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

¹¹⁰ Das *Performance Capturing* ist als Weiterentwicklung des *Motion Capturing* zu verstehen und überträgt zusätzlich zu Bewegungsabläufen auch die Mimik einer Person in das digitale Medium, vgl. dazu Hüning, James zu: *Performance Capturing*, in: *Lexikon der Film-begriffe* (22.06.2012), URL: <https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=7795> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

¹¹¹ Zwei Beispiele hierfür sind etwa Kevin Spacey in *Call of Duty: Advanced Warfare* und Willem Dafoe in *Beyond: Two Souls*.

¹¹² Heldinnen sind in digitalen Spielen noch immer stark unterrepräsentiert. Die Mehrheit der Produktionen greift auf männliche Protagonisten zurück, die Eigenschaften wie Virilität, Stärke und gutes Aussehen in sich vereinen. Die weiblichen Figuren hingegen erfüllen häufig nur den Zweck des „hübschen Beiwerks“, der hilflosen „Frau in Nöten“ oder sind stark sexualisiert.

¹¹³ Vgl. Korte/Paletschek (2009: 33). Für einige interessante Gedanken zum Einsatz von Musik in Filmen und digitalen Spielen, insbesondere über den Vietnamkrieg, vgl. Bender (2012: 79–82).

spärlichen – Verweisen auf den Holocaust erzählt *Call of Duty: WWII* die Geschichte des „Good War“ als Kampf zwischen Gut und Böse.

All die erwähnten Elemente, wie die Orientierung am Film oder die Schaffung von Held*innen, sind keine Entwicklungen der letzten Jahre, sondern digitalen Spielen von Beginn an inhärente Eigenschaften. Deren technische Entwicklung – parallel zur technischen Entwicklung des Films – von unscharfen Pixelhaufen zu realistisch anmutender Gestik und Mimik der Figuren dürfte aber zu einer erhöhten Wirkung auf die Spieler*innen geführt haben. Nun hat die Adaption filmischer Darstellungsformen per se zunächst einmal wenig Einfluss auf die Konstruktion von Krieg- und NS-Imaginationen und findet sich auch in Spielen zu anderen Themen wieder. In Verbindung mit den inhaltlichen Aspekten sind diese aber durchaus von Bedeutung und dürfen nicht unberücksichtigt bleiben. Denn ästhetische Elemente wirken sich erheblich auf die Attraktivität eines Spiels und seiner Inhalte aus. Wulf Kansteiner sieht darin – in Verbindung mit der Interaktivität – sogar einen wesentlichen Vorteil von digitalen Spielen gegenüber dem Film.¹¹⁴

Doch nicht nur auf der Darstellungsebene orientieren sich digitale Spiele stark am Film. Zahlreiche Beispiele zeigen, dass bestimmte Bilder und zum Teil sogar ganze Szenen fast unverändert aus Filmen übernommen werden. Eine besondere „Vorbildfunktion“ erfüllt dabei der überaus erfolgreiche Kriegsfilm *Saving Private Ryan* von Steven Spielberg aus dem Jahr 1998. Er setzte Maßstäbe für die Spieleindustrie und prägte das Bild vom Zweiten Weltkrieg, wie es auch in vielen digitalen Spielen vermittelt wird.¹¹⁵ Vor allem die berühmte Anfangsszene des Films – die Landung der alliierten Soldaten in der Normandie – wird in zahlreichen Spielen, sowohl in *First-Person-Shootern* als auch in Strategiespielen, aufgegriffen. Auch wenn sie nicht eins zu eins kopiert werden, sind zentrale Motive wiederholt anzutreffen: Das Massensterben der aus den Landungsbooten springenden Soldaten, deren verstümmelte Körper am Strand, die Versuche, sich hinter Panzersperren zu verschanzen und das verzweifelte Vorrücken unter anhaltendem Dauerfeuer durch deutsche Maschinengewehre.¹¹⁶ Hinzu kommt der Einsatz einer „subjektiven Kamera“, die starke Parallelen zum *First-Person-Shooter* erkennen lässt: In einigen Szenen suggeriert sie den Zuschauer*innen, selbst auf dem Schlachtfeld zu stehen. Durch bestimmte Effekte, wie verschwommene Bilder oder schrilles Pfeifen bei Granateneinschlägen, soll dieser Eindruck noch verstärkt werden. So ist es auch kein Zufall, dass nach den um die Jahrtausendwende entstandenen

¹¹⁴ Vgl. Kansteiner (2009: 37 f.).

¹¹⁵ Vgl. Bender (2012: 78).

¹¹⁶ Vgl. hierfür zum Beispiel die ersten Missionen von *Call of Duty: WWII* und *Company of Heroes*.

Produktionen über den Zweiten Weltkrieg, zu denen neben *Saving Private Ryan* etwa auch die zehnteilige Miniserie *Band of Brothers* und der Film *Enemy at the Gates* aus dem Jahr 2001 zählen, verstärkt digitale Spiele zu diesem Thema entwickelt wurden.¹¹⁷

Neben *Saving Private Ryan* zeigt vor allem *Enemy at the Gates*, wie stark konkrete Filmszenen zum Teil von Spielen kopiert werden. So weist es in einer Schlüsselszene große Ähnlichkeiten mit dem *First-Person-Shooter Call of Duty: World at War* auf: Zu Beginn der Handlung liegt der sowjetische Protagonist in einem Brunnen zwischen gefallenen Soldaten der Roten Armee und schaltet mit einem Scharfschützengewehr in der Nähe befindliche deutsche Soldaten aus, während Artillerieeinschläge im Film beziehungsweise Bomberstaffeln im Spiel die Schüsse übertönen. Abgesehen von den Protagonisten sowie kleineren Details sind die beiden Szenen nahezu identisch. Wer *Enemy at the Gates* gesehen hat, dürfte beim Spielen von *Call of Duty: World at War* zwangsläufig ein Déjà-vu-Erlebnis haben. Der entscheidende Punkt ist aber nicht die Tatsache allein, dass Spiele Inhalte von Filmen adaptieren und sich auf diese Weise ihr Status als eine weitere Entwicklungsstufe audiovisueller Medien untermauern lässt. Viel bedeutender ist, dass sie bestimmte Geschichtsbilder bei den Spieler*innen hinterlassen, die bereits vorgeprägt sind und gegebenenfalls ergänzt werden.¹¹⁸ Auf diese Weise findet eine gegenseitige Legitimation der Inhalte statt: Indem die Spieler*innen von *Call of Duty* zuvor als Zuschauer*innen von *Enemy at the Gates* im Spiel wiedererkennen, was ihnen das andere Medium bereits erzählt hat, erscheint ihnen der „Wahrheitsgehalt“ der dargestellten Geschichte als bestätigt, das Spiel folglich als „authentisch“. Daher verwundert es auch nicht, dass Weltkriegsshooter nur selten mit den aus Weltkriegsfilmen bekannten Bildern brechen und damit eine rein amerikanische Sicht auf den Krieg widerspiegeln.¹¹⁹ Auch wenn es sich bei den entsprechenden Szenen häufig nur um Versatzstücke handelt und ansonsten keine narrativen Parallelen zwischen Film und Spiel zu erkennen sind,¹²⁰ stehen sie sich nicht als einander ausschließende, sondern einander bestätigende Medien gegenüber.

Die Gefahr, dass historisch fragwürdige oder sogar schlichtweg falsche Informationen von Medium zu Medium und Spieler*in zu Spieler*in weitergegeben werden, ist groß. Dabei sind die intermedialen Einflüsse zwischen Filmen und digitalen Spielen vor allem bei *First-*

¹¹⁷ Vgl. Sandkühler (2009: 59 f.) und Köck (2012).

¹¹⁸ Vgl. Bender, Steffen: Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden. Weltkriegsshooter als Simulation historischer Kriegserfahrung? In: Schwarz, Angela (Hrsg.): „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster 2010, S. 123–147, hier: S. 138.

¹¹⁹ Vgl. Köck (2012).

¹²⁰ Vgl. Bender (2012: 87).

Person-Shootern zu erkennen. Der Grund dafür liegt schlichtweg in der Eigenart des Genres. Anstatt wie im Strategiespiel das Geschehen aus der Vogelperspektive zu beobachten, sind die Spieler*innen dort unmittelbar in das Geschehen involviert. Somit ist auch die Identifizierung mit den Protagonist*innen größer, da es sich nicht um anonyme Spielfiguren auf einem großen Schlachtfeld handelt, sondern das Spielgeschehen aus der subjektiven Sicht stattfindet und die Spieler*innen sich auf einer Ebene mit den anderen Figuren befinden.¹²¹ Ein großer Kritikpunkt an Spielen über den Zweiten Weltkrieg besteht darin, dass das Geschehen häufig nicht kontextualisiert wird. Steffen Bender begründet diese Praxis damit, dass die Prägung der Spieler*innen durch andere Erinnerungsmedien so groß sei, dass sie das Geschehen einordnen könnten.¹²² In gewisser Weise mag diese Aussage sicherlich zutreffen, zumal auch die umfangreiche Rezeption und multimedialen Diskussionen, die mit der Ausstrahlung von Filmen zu einem historischen Thema einhergehen, ihren Teil dazu beitragen.¹²³ Problematisch ist dabei jedoch die Tatsache, dass auch Filme häufig reine Ereignisdarstellungen sind, die weder auf den Grund für den Krieg noch die konkrete Motivation der verfeindeten Parteien eingehen. Gerade bei US-amerikanischen Produktionen dominiert die Meistererzählung des „Good War“.¹²⁴ Dieser wird zwar als notwendiger Konflikt gegen die Deutschen dargestellt, deren Ziele aber entweder gar nicht oder nur sehr knapp thematisiert.¹²⁵ Und auch wenn die Spieler*innen die Feinde als Nazis wahrnehmen,¹²⁶ bedeutet das nicht zwangsläufig, dass sie auch über die politischen Umstände oder die von ihnen begangenen Verbrechen Bescheid wissen.

Hier zeigt sich der enorme Einfluss US-amerikanischer Filme. In deutschen Filmen hingegen spielt die Opferperspektive eine weitaus größere Rolle. Die ideologisch und politisch vom NS-Regime Verfolgten, gelegentlich aber auch die Deutschen als vermeintlich verführtes Volk, stehen hier im Mittelpunkt der Handlung. Die Täter*innenperspektive spielt meist keine oder nur eine untergeordnete Rolle.¹²⁷ Zwar nimmt das „Opfer“ auch in US-amerikanischen Filmen eine besondere Bedeutung ein. Doch hier zeigt sich ein bedeutender Unterschied bei der Verwendung des Begriffs in der englischen und der deutschen Sprache: In

¹²¹ Vgl. ders.: Erinnerung im virtuellen Weltkrieg. Computerspielgenres und die Konstruktion von Geschichtsbildern, in: Heinemann, Monika (Hrsg.): Medien zwischen Fiction-Making und Realitätsanspruch. Konstruktionen historischer Erinnerungen, München 2011, S. 93–115, hier: S. 98.

¹²² Vgl. ders. (2012: 130).

¹²³ Vgl. Fischer/Schuhbauer (2016: 95).

¹²⁴ Vgl. Haak (2013: 295).

¹²⁵ Vgl. Köck (2012).

¹²⁶ Köck bezieht sich hier auf die US-amerikanischen Spieler*innen, vgl. ebd. Auf die deutschen dürfte dies aber ebenso zutreffen.

¹²⁷ Vgl. Jazo (2017: 40).

vielen Produktionen wird nicht das passive, leidende „victim“, sondern das aktive, heroische „sacrifice“ hervorgehoben.¹²⁸ So lassen sich auf der langen Liste US-amerikanischer Produktionen viele Filme finden, die – meist im militärischen Kontext – von Aufopferung erzählen. Durch die Fokussierung auf die kämpfenden Soldaten, die ihr eigenes Leben für das anderer opfern, schweift der Blick ab von den grausamen, an Unschuldigen begangenen hin zu heroischen, die Schuldigen bestrafenden Taten. Auch hier wird der Mythos des „Good War“ wieder einmal durch den Film legitimiert.

Die signifikanten Parallelen zwischen den Medien Film und digitalem Spiel bestätigen die zu Beginn des Kapitels angeführte These Sandkühlers, dass sich „alte“ und „neue“ Medien gegenseitig beeinflussen. Viel mehr noch: Sie machen deutlich, dass sich digitale Spiele durch die immer professioneller werdende Adaption filmischer Stilmittel, aber auch konkreter Szenen, und trotz ihrer vornehmlichen Verwendung zu Unterhaltungszwecken Strategien eines Mediums aneignen, das die Erinnerungskultur in Deutschland maßgeblich prägte.

3.1.2 Bild- und Symbolsprache

Die bedingungslose Kapitulation der Wehrmacht im Zweiten Weltkrieg bedeutete zwar das Ende des NS-Regimes, nicht aber seiner Bild- und Symbolsprache. Denn die NS-Ikonografie fand in verschiedenen Formen auch über das Jahr 1945 hinaus Verwendung. Saul Friedländer konstatierte schon in den 1980er Jahren mit Blick auf die Medienlandschaft, dass die Menschen fasziniert seien vom „Gegensatz zwischen Kitsch-Harmonie und permanenter Beschwörung der Themen Tod und Zerstörung“¹²⁹, und setzte den Nazismus und den Widerschein des Nazismus sogar gleich.¹³⁰ Tatsächlich spielen die Erinnerungsmedien eine wesentliche Rolle bei der Reproduktion nationalsozialistischer Bild- und Symbolsprache,¹³¹ wobei diese von künstlerischer über bildungspolitische bis hin zu NS- und kriegsverherrlichender Absicht reicht. Welche NS-Bilder in den Medien in welchen Formen auftauchen, wie sie dort verwendet sowie reproduziert werden und welchen Stellenwert sie jeweils einnehmen, soll im Folgenden thematisiert werden.

¹²⁸ Für die Differenzierung der beiden Begriffe, vgl. Sabrow, Martin: Held und Opfer. Zum Subjektwandel deutscher Vergangenheitsverständnis im 20. Jahrhundert, in: Frölich, Margrit/Jureit, Ulrike/Schneider, Christian (Hrsg.): Das Unbehagen an der Erinnerung. Wandlungsprozesse im Gedenken an den Holocaust, Frankfurt a. M. 2012, S. 37–54, hier: S. 52.

¹²⁹ Friedländer, Saul: Kitsch und Tod. Der Widerschein des Nazismus, a. d. Franz. v. Michael Grendacher, München/Wien 1984, S. 16.

¹³⁰ Vgl. ebd., 70.

¹³¹ Vgl. Bender (2012: 165).

Jelena Jazo setzt sich in ihrer Monografie mit genau diesem Thema auseinander, indem sie die Verwendung von NS-Symbolik in den modernen Medien untersucht. Besonderes Augenmerk legt sie auf die Uniform, die – vor allem in Verbindung mit inszenierten Massenaufmärschen – einen wesentlichen Bestandteil faschistoider Ästhetik darstelle.¹³² Die Uniform – insbesondere die SS-Uniform mit ihrer charakteristischen schwarzen Färbung und der doppelten Siegrune beziehungsweise dem Totenkopf auf Kragen, Mütze oder Helm – hat eine besondere Wirkung und hohe Symbolkraft, die für die enorme Rezeption in der Popkultur sorgt.¹³³ Jazo spricht im Zusammenhang mit dem euphemistischen und ästhetisierenden Umgang mit faschistoiden Elementen von „negativem Glamour“.¹³⁴ Paula Diehl schreibt, die SS-Uniform „homogenisiert, ästhetisiert und stilisiert die einzelnen SS-Männkörper und fügt sie in das idealisierte und abstrakte Bild des SS-Mannes ein“¹³⁵. Auf diese Weise wird das im Nazismus und damit auch der SS-Uniform manifestierte „Böse“ mit – in Teilen der Gesellschaft durchaus positiv konnotierten – soldatischen Eigenschaften, wie Männlichkeit, Ordnung und Disziplin, kombiniert. Susan Sontag attestiert der Uniform als Sinnbild des Faschistischen sogar einen sexuellen Reiz, da sie die machtvolle Stellung ihrer Träger*innen zum Ausdruck bringe und eine Symbiose von Eleganz und Bedrohlichkeit herstelle.¹³⁶ Auch Friedländer spricht dieser vom Nazismus ausgehenden Macht eine „erotische Sprengkraft“ zu.¹³⁷

Auch wenn die Uniform kein dezidiert nationalsozialistisches Symbol ist, sondern ebenso in anderen totalitären Systemen zur Herrschaftsikonografie gehört,¹³⁸ hat sie sich als Symbol für den Nationalsozialismus in das kollektive Gedächtnis eingebrannt.¹³⁹ Sie ist und bleibt ein politisches Symbol mit besonders hohem Wiedererkennungswert. Dabei liegen die Wurzeln für diese Bedeutung nicht erst im modernen popkulturellen Umgang mit dem Thema. Ab 1933 und vor allem ab 1934, als die SS sich im Zuge des „Röhm-Putsches“ von der SA losgelöst und stark an Einfluss gewonnen hatte, wurde sie zu einem wesentlichen Bestandteil

¹³² Vgl. Jazo (2017: 195).

¹³³ Die SS trug auch andere Uniformen, die schwarze ist aber die bekannteste und am stärksten rezipierte, vgl. dazu Diehl, Paula: Die SS-Uniform als emblematisches Zeichen, in: Münkler, Herfried/Hacke, Jens (Hrsg.): Strategien der Visualisierung. Verbildlichung als Mittel politischer Kommunikation, Frankfurt a. M. 2009, S. 127–150, hier: S. 128.

¹³⁴ Vgl. Jazo (2017: 48).

¹³⁵ Diehl (2009: 133).

¹³⁶ Vgl. Sontag, Susan: Im Zeichen des Saturn. Essays, a. d. Amerik. v. Werner Fuld, Karin Kersten, Kurt Neff, Mark W. Rien, Jörg Trobitius, Angela Wittmann-Hausner, München/Wien 1981, S. 118 f.

¹³⁷ Vgl. Friedländer (1984: 70).

¹³⁸ Auch in demokratischen Systemen findet die Uniform als Zeichen von Macht und Autorität Verwendung, etwa bei der Polizei oder dem Militär. Dies geschieht jedoch nicht für propagandistische oder herrschaftskonstituierende Zwecke, wie es in totalitären Systemen der Fall ist.

¹³⁹ Vgl. Jazo (2017: 195 f.).

nationalsozialistischer Machtinszenierung.¹⁴⁰ Vor allem Leni Riefenstahls Propagandafilm *Triumph des Willens* prägte maßgeblich das Bild der uniformierten Massen. Indem die Medien, insbesondere der Film, dieses Bild bis heute stetig wiederholen, tragen sie dazu bei, dass der propagandistische Anspruch des NS-Regimes – zumindest auf der visuellen Ebene – bis in die heutige Zeit getragen wird.¹⁴¹

Bei der Ästhetisierung des Faschistischen spielt das Kriterium historischer Genauigkeit häufig nur eine untergeordnete Rolle.¹⁴² Der Fantasie der Produzent*innen popkultureller Produkte sind keine Grenzen gesetzt, sodass Filme über Nazis auf dem Mond¹⁴³, rachsüchtige Zombies in Wehrmachtsuniformen¹⁴⁴ oder sadistische KZ-Aufseherinnen in weit ausgeschnittenen SS-Uniformen¹⁴⁵ zum Teil große Erfolge feiern. Dieser „Nazi-Chic“, wie Marcus Stiglegger es ausdrückt, beschränkt sich also keineswegs auf eine kleine subkulturelle Szene: Filmproduktionen mit teils großem kommerziellem Erfolg existieren zuhauf, wobei die Faszination für faschistische Ästhetik kein deutsches Spezifikum darstellt, sondern überall auf der Welt festzustellen ist.¹⁴⁶

Ähnlich wie mit der Uniform verhält es sich mit Symbolen wie dem Hakenkreuz oder der Siegrune, die zwar keine Erfindungen der Nationalsozialist*innen sind, durch diese aber eine solche Bekanntheit erlangten, dass sie heute kaum noch losgelöst vom Dritten Reich betrachtet werden können.¹⁴⁷ Sie sind viel mehr als nur Erkennungszeichen: Sie sind politische Symbole, die historisch bedingt mit einer bestimmten ideologischen Bedeutung aufgeladen sind und die Weltanschauung ihrer Träger*innen offenbaren.¹⁴⁸ Steffen Bender weist darauf hin, dass politische Symbole, auch wenn sie eindeutig nationalsozialistisch konnotiert seien, im Allgemeinen immer in ihrem Verwendungskontext betrachtet werden müssten. Denn erst in diesem würden sie mit Bedeutung aufgeladen. Vor allem in der Kombination mit anderen „emblematischen Zeichen“ ließen sich die Symbole identifizieren und zuordnen. Im entsprechenden Kontext würden auch abgeänderte Formen des Hakenkreuzes oder das – rechtlich

¹⁴⁰ Vgl. Diehl (2009: 127 f.).

¹⁴¹ Vgl. Jazo (2017: 201 f.) und Diehl (2009: 128 und 145).

¹⁴² Vgl. Stiglegger, Marcus: *Nazi-Chic und Nazi-Trash. Faschistische Ästhetik in der populären Kultur*, Berlin 2011, S. 13.

¹⁴³ Vgl. den *Science-Fiction*-Film *Iron Sky*.

¹⁴⁴ Vgl. die Horror-Komödie *Dead Snow*.

¹⁴⁵ Vgl. die zahlreichen Produktionen des Genres *Sadiconazista* beziehungsweise *Nazi Exploitation*, in denen die Darstellung von Sexualität und Gewalt mit einer dezidierten NS-Ikonografie kombiniert wird, vgl. Stiglegger (2011: 13 ff.). Hier tritt die von Sontag und Friedländer konstatierte sexuelle Anziehungskraft von NS-Ästhetik besonders deutlich zutage.

¹⁴⁶ Vgl. ebd., 10.

¹⁴⁷ Für eine ausführliche Beschäftigung mit der Symbolgeschichte des Hakenkreuzes, vgl. zum Beispiel Weeber, Elisabeth: *Das Hakenkreuz. Geschichte und Bedeutungswandel eines Symbols*, Frankfurt a. M. 2007.

¹⁴⁸ Vgl. Bender (2012: 164 f.).

gesehen – unproblematische Eiserne Kreuz ihre politisch-ideologische Bedeutung nicht verlieren und seien als NS-Symbole erkennbar.¹⁴⁹

Die Massenmedien nutzen die „emblematischen Zeichen“, um ein breites Publikum erreichen zu können.¹⁵⁰ Besonders deutlich tritt dies bei den „ikonischen Superzeichen des Holocaust“¹⁵¹ zutage, bei denen es sich nicht um Symbole im engeren Sinne handelt: Als Folge einer „boomenden Holocaust-Bebilderung“ erscheinen Bilder von gewöhnlichen Objekten und Orten, wie Holzbaracken und rauchenden Schornsteinen, im entsprechenden Kontext in einem ganz anderen Licht. Dieser erinnerungskulturell geprägte und durch die Medien aufgeladene Umgang mit den „Symbolen des Schreckens“ prägt bis heute die Geschichtsbilder von Jung und Alt.¹⁵²

3.2 Digitale Spiele im Spannungsfeld zwischen Interaktivität und Narrativität

In einem Punkt unterscheiden sich digitale Spiele grundlegend von älteren Medien: der Interaktionsmöglichkeit. Anstatt in der Rolle der Zuschauer*innen zu verbleiben, können die Spieler*innen das Geschehen als Akteur*innen in einer oder mehreren bestimmten Rollen bis zu einem gewissen Grad beeinflussen.¹⁵³ Je nach Genre geschieht dies entweder aus der Perspektive der zu steuernden und im Spielgeschehen agierenden Protagonist*innen¹⁵⁴ oder einer über dem Geschehen stehenden und es kontrollierenden Instanz.¹⁵⁵ Der Interaktivitätsgrad eines Spiels bestimmt letztendlich, wie stark die Spieler*innen selbst Einfluss auf den Verlauf der Handlung nehmen können. Es handelt sich dabei trotz bestimmter Einschränkungen also in erster Linie um die Möglichkeit subjektiver Entscheidungs- und Handlungsfreiheit. Dieser Aspekt ist insbesondere für die Thematisierung von Spielen mit historischen Inhalten von Bedeutung: Die Spieler*innen können den Verlauf der Geschichte mitbestimmen, wobei die Einflussmöglichkeiten stark vom Genre abhängig und die Handlungsoptionen dementsprechend mehr oder weniger stark vorgegeben sind.¹⁵⁶ Im Gegensatz zu den vorangegangenen Kapiteln, die sich vor allem mit Fragen der inhaltlichen Darstellung

¹⁴⁹ Vgl. ebd., 161 ff.

¹⁵⁰ Vgl. Diehl (2009: 145).

¹⁵¹ Köppen, Manuel: Von Effekten des Authentischen – *Schindlers Liste*: Film und Holocaust, in: Köppen, Manuel/Scherpe, Klaus R. (Hrsg.): *Bilder des Holocaust. Literatur – Film – Bildende Kunst*, Köln 1997, S. 145–170, hier: S. 155.

¹⁵² Vgl. Wende (2007: 18).

¹⁵³ Vgl. Jong (2015).

¹⁵⁴ Dies ist etwa im *First-Person-Shooter* oder in einigen Rollenspielen der Fall.

¹⁵⁵ Diese Art des Spielerlebnisses ist charakteristisch für das Strategiespiel.

¹⁵⁶ Thon, Jan-Noël: *Game Studies und Narratologie*, in: Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln 2015, S. 104–164, hier: S. 118 f.

auseinandersetzen, werden im Folgenden die Einflussmöglichkeiten und Handlungseinschränkungen der Spieler*innen auf spielmechanischer Ebene untersucht.

Der Interaktivitätsbegriff ist trotz seiner Bedeutung als Kernmerkmal digitaler Spiele äußerst umstritten.¹⁵⁷ Da diese Arbeit sich aber nicht mit den umfassenden Begriffsdefinitionen und -diskursen auseinandersetzen kann, soll für diese Untersuchung die Definition Johannes Breuers herangezogen werden. Er bezeichnet Interaktivität als „die Möglichkeit eines direkten Austauschs zwischen Medium und Nutzer im Sinne fortlaufender Schleifen von Eingabe und Ausgabe.“¹⁵⁸ Demzufolge handelt es sich um eine wechselseitige Beziehung zwischen Spiel und Spieler*in, die von Aktion und Reaktion bestimmt ist. Interaktivität soll in dieser Arbeit einerseits als Möglichkeit – und somit Freiheit – andererseits als Notwendigkeit – also Zwang – verstanden werden, aktiv bestimmte Handlungen durchzuführen und auf dieser Weise den Inhalt eines Spiels maßgeblich mitzubestimmen.¹⁵⁹ Aus diesem Grund fallen etwa das Lesen von Texten oder Betrachten bestimmter bewegter beziehungsweise unbewegter Bilder im Spiel in dieser Arbeit nicht unter den Interaktivitätsbegriff.

Für die weitere Beschäftigung mit den Themen Interaktivität und Narrativität in digitalen Spielen muss zunächst auf den Diskurs zwischen Narratolog*innen und Ludolog*innen innerhalb der *Game Studies* eingegangen werden. Narratolog*innen¹⁶⁰ verstehen digitale Spiele als eine Form von Medien, die zwar neue Ansätze bedienen, in ihrer narrativen Struktur aber älteren Medien ähneln. Demzufolge geben sie eine festgelegte Handlung vor, in der sich die Spieler*innen mehr oder weniger frei bewegen und interagieren können, teilweise aber auch in eine passive Rolle gedrängt werden.¹⁶¹ In diesem Zusammenhang wird etwa der Film als Bezugsmedium für digitale Spiele herangezogen.¹⁶² Ludolog*innen¹⁶³ hingegen betonen den besonderen Charakter digitaler Spiele, die es ermöglichen, aus dem Spielgeschehen heraus eine durch das Handeln der Spieler*innen entstandene und somit nicht-

¹⁵⁷ Vgl. ebd., 113 FN 8, und Pasternak, Jan: „Just Do It“. Konzepte historischen Handelns in Computerspielen, in: Padberg, Martina/Schmidt, Martin (Hrsg.): Die Magie der Geschichte. Geschichtskultur und Museum, Bielefeld 2010, S. 101–120, hier: S. 105. Für eine ausführlichere, transdisziplinäre Auseinandersetzung mit dem Interaktivitätsbegriff, vgl. Bieber, Christoph/Leggewie, Claus (Hrsg.): Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff, Frankfurt a. M. 2004.

¹⁵⁸ Breuer, Johannes: Mittendrin – statt nur dabei. Die Interaktivität des Dispositivs Computerspiel und ihre Auswirkungen auf die Spieler, in: Mosel, Michael (Hrsg.): Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen, 2. korr. Aufl., Glückstadt 2016, S. 181–212, hier: S. 182.

¹⁵⁹ Vgl. ebd., 183 f.

¹⁶⁰ Eine führende Vertreterin des narratologischen Ansatzes ist zum Beispiel Janet Murray.

¹⁶¹ Vgl. Sallge, Martin: Interaktive Narration im Computerspiel, in: Thimm, Caja (Hrsg.): Das Spiel. Muster und Metapher der Mediengesellschaft, Wiesbaden 2010, S. 79–104, hier: S. 82.

¹⁶² Vgl. Sandkühler (2009: 60).

¹⁶³ Zwei führende Vertreter des ludologischen Ansatzes sind zum Beispiel Jesper Juul und Gonzalo Frasca.

lineare Narration zu schaffen.¹⁶⁴ Im Fokus steht hier also keine geschlossene, vom Spiel streng vorgegebene Erzählung, sondern ein offener und durch Interaktion beeinflussbarer Spielprozess, der mit den herkömmlichen narrativen Erzählstrukturen bricht.¹⁶⁵

Während sich Interaktion vor allem in älteren Spielen meist nicht bedeutend auf die Handlung auswirkt, werden die Spieler*innen in neueren Produktionen mit Situationen konfrontiert, die mit – zum Teil moralischen – Entscheidungen verknüpft sind und weitreichende Folgen haben können.¹⁶⁶ Wie groß der Einfluss auf das Spielgeschehen ist, hängt vom Spiel beziehungsweise Genre ab. Er kann von unmittelbaren, punktuellen Auswirkungen bis hin zur Veränderung ganzer Handlungsstränge reichen.¹⁶⁷ Bei letztgenannten Spielen hat Interaktion einen maßgeblichen Einfluss auf den Verlauf der Handlung. Im Umkehrschluss beeinflusst aber auch der Handlungsverlauf die Aktionen der Spieler*innen: Haben sie etwa durch bestimmte Verhaltensweisen bereits viele Rückschläge und Niederlagen einstecken müssen, wird entsprechend darauf reagiert und das weitere Vorgehen dahingehend angepasst.

Es zeigt sich, dass eine strikte Trennung zwischen narrativen und ludischen Elementen in digitalen Spielen in der Praxis mittlerweile kaum mehr möglich ist.¹⁶⁸ Die narrative Handlung eines Spiels steht nie für sich, sondern dient stets als Rahmen für das ludische *Gameplay*: Die Aktionen der Spieler*innen werden angetrieben durch ein bestimmtes Ziel, die Motivation des eigenen Tuns ergibt sich aus diesem.¹⁶⁹ Der Grund für die zunehmend schwierige Trennung zwischen narrativen und ludischen Elementen in Spielen liegt darin, dass sie im Laufe der Zeit enorme Entwicklungen durchlaufen haben und zu komplexen Gebilden geworden sind, sodass unterschiedliche Spiel- und Erzählmodi miteinander kombiniert werden können. So wurden reine Zwischensequenzen, die als narratives Mittel dienen, die Geschichte erzählerisch voranbringen und die Spieler*innen in eine passive Rolle drängen, nach und nach durch andere, spielerischere Erzählweisen abgelöst.¹⁷⁰ Eine Form davon sind die sogenannten *scripted sequences*, die ludische und narrative Elemente

¹⁶⁴ Vgl. Rauscher, Andreas: Story, in: Beil, Benjamin/Hensel, Thomas/Rauscher, Andreas (Hrsg.): *Game Studies*, Wiesbaden 2018, S. 63–85, hier: S. 68.

¹⁶⁵ Vgl. Sallge (2010: 80 f.).

¹⁶⁶ Vgl. ebd., 101.

¹⁶⁷ Spiele, in denen die Spieler*innen regelmäßig vor bestimmte Entscheidungen gestellt werden, die wiederum andere Ereignisse auslösen, so die Handlung beeinflussen und sogar zu alternativen Enden führen, sind zum Beispiel *Heavy Rain*, *Beyond: Two Souls* und *Detroit: Become Human* des französischen Entwickler*innenstudios *Quantic Dream*.

¹⁶⁸ Vgl. Rauscher (2018: 70).

¹⁶⁹ Vgl. Sallge (2010: 98).

¹⁷⁰ Beispielhaft stehen dafür die zuvor bereits genannten Spiele von *Quantic Dream*, die wie spielbare Filme funktionieren.

miteinander kombinieren: Durch das Ausschalten bestimmter, aber nicht aller motorischen Funktionen der Spielfigur¹⁷¹ können die Spieler*innen zwar noch mit dem Spiel interagieren, die Erzählung bleibt aber gleichzeitig in ihren Bahnen – etwa weil ein bestimmter Weg nicht gegangen oder eine für die Handlung wichtige Person nicht getötet werden kann.¹⁷² Denn wie jedes analoge Spiel unterliegen auch digitale Spiele festen Regeln, die nicht gebrochen werden können, da das Spiel ansonsten entweder sofort endet oder nicht fortgesetzt werden kann. Umgekehrt ergeben sich aus den vom Spiel vorgegeben Regeln wiederum bestimmte Möglichkeiten für das spielerische Handeln, die Interaktion.¹⁷³ Auf diese Weise verhindern die Entwickler*innen eine zu große Komplexität des Spiels¹⁷⁴ und unterbinden gleichzeitig bestimmte Handlungsmöglichkeiten, etwa aus moralischen oder ethischen Gründen. So werden den Spieler*innen klare Grenzen gesetzt – das *Gameplay* bestimmt den Charakter des Geschehens.

Narrative Erzählmuster und das ludische Element der Interaktion dürfen nicht als sich einander ausschließende, sondern müssen als aufeinander einwirkende, sich gegenseitig ergänzende und voneinander abhängige Merkmale neuerer digitaler Spiele verstanden werden. Da den Spieler*innen die Rolle von Akteur*innen, Zuschauer*innen und Zuhörer*innen zugewiesen wird, bezeichnet Martin Sallge diese Symbiose treffend als ein „paradoxe(s) Fabelwesen des interaktiven Erzählbetroffenen“¹⁷⁵. Auch Thon führt an, dass nicht die Narrativität von digitalen Spielen an sich hinterfragt werden dürfe, sondern die Frage gestellt werden müsse, auf welche Weise sich diese in den Spielen ausdrücke – auch im Vergleich zu anderen narrativen Medien.¹⁷⁶ Schließlich wurden digitale Spiele seit Beginn des narratologisch-ludologischen Konflikts zunehmend komplexer, sodass ihre Untersuchung neuer Sichtweisen und Analysemuster bedarf.

4 Rechtliche Bestimmungen

Kaum ein Thema im Kontext digitaler Spiele bestimmte die in Deutschland geführten Debatten der letzten Jahre so stark wie der Umgang mit verfassungsfeindlichen Symbolen. Dabei standen vor allem zwei Spiele im Mittelpunkt der Debatten, die im Analyseteil noch zu

¹⁷¹ Sie kann etwa umherlaufen, aber nicht mit Objekten interagieren, oder sich umschaun und mit Objekten interagieren, aber nicht umherlaufen.

¹⁷² Vgl. Sallge (2010: 95).

¹⁷³ Vgl. Schwarz (2015: 410).

¹⁷⁴ Vgl. Sallge (2010: 83).

¹⁷⁵ Ebd., 79.

¹⁷⁶ Vgl. Thon (2015: 111 f.).

diskutieren sein werden: der US-amerikanische AAA¹⁷⁷-Titel *Wolfenstein II: The New Colossus* und das deutsche *Independent Game*¹⁷⁸ *Through the Darkest of Times*. Zentral für die geltende Rechtslage bezüglich der Verwendung verfassungsfeindlicher Symbole in digitalen Spielen war lange Zeit das sogenannte „Wolfenstein-Urteil“ von 1998. Namensgeber dieses Urteils ist das Spiel *Wolfenstein 3D*, ein zeitlich im Dritten Reich angesiedelter *First-Person-Shooter*. Das Oberste Landesgericht Frankfurt am Main stuft die vereinzelt im Spiel anzutreffenden Hakenkreuze und Hitlerportraits als rechtlich problematisch ein.¹⁷⁹ Grundlage dafür war § 86a StGB, der die Verwendung von Kennzeichen verfassungsfeindlicher Organisationen unter Strafe stellt.¹⁸⁰ Als Begründung für dieses Urteil wurde angeführt, die Kennzeichen würden die jungen Spieler*innen empfänglicher für die NS-Ideologie machen und könnten in ihnen Sympathien für das Dritte Reich hervorrufen. Die Tatsache, dass die Symbole im Spiel eindeutig den zu bekämpfenden Feinden zugeordnet sind, hatte keine Auswirkungen auf das Urteil.¹⁸¹ Dabei nimmt gerade dieser Umstand eine wichtige Rolle bei der Bewertung von Unterhaltungsmedien und somit auch Spielen ein. Doch dazu später mehr.

Der im Gesetzestext verwendete Begriff „Kennzeichen“ ist sehr weit gefasst und bezieht sich nicht nur auf Hakenkreuze sowie SS-Runen, sondern „namentlich Fahnen, Abzeichen, Uniformstücke, Parolen und Grußformen“¹⁸². Ferner ist im Strafgesetzbuch zu lesen, ihnen „stehen solche gleich, die ihnen zum Verwechseln ähnlich sind.“¹⁸³ Wie eng „zum Verwechseln ähnlich“ in der Praxis ausgelegt wird, ist im Strafgesetzbuch nicht festgelegt und liegt im Ermessensspielraum der Gerichte. Beim Umgang mit verfassungsfeindlichen Symbolen gab es lange nur zwei Möglichkeiten: Entweder sie werden komplett entfernt oder durch „unverfängliche Ersatzsymbole“ ausgetauscht.¹⁸⁴ Doch auch „Ersatzsymbole“ sind in der Praxis nicht zwangsläufig „unverfänglich“. Viele Spieleentwickler*innen ersetzen das Hakenkreuz für den deutschen Markt durch das Eiserne Kreuz, ein Symbol, das als Hoheitszeichen der Wehrmacht zwar auch nationalsozialistisch konnotiert ist, aber eben nicht

¹⁷⁷ Bei AAA- beziehungsweise *Triple-A*-Titeln handelt es sich um Spiele mit einem besonders hohen finanziellen und personellen Produktionsaufwand.

¹⁷⁸ *Independent Games* stellen das Gegenstück zu AAA-Spielen dar und werden von kleinen Entwickler*innenteams mit geringem finanziellen Budget entwickelt.

¹⁷⁹ Vgl. Dankert, Benjamin/Sümmermann, Philipp: Hakenkreuze in Filmen und Computerspielen. Entwicklungen und aktuelle Debatten zum Umgang mit verfassungsfeindlichen Kennzeichen, in: BPJM-Aktuell 2 (2018), S. 4–7, hier: S. 5 f.

¹⁸⁰ Vgl. § 86a StGB.

¹⁸¹ Vgl. Dankert/Sümmermann (2018: 6).

¹⁸² § 86a Absatz 2 StGB.

¹⁸³ Ebd.

¹⁸⁴ Vgl. Dankert/Sümmermann (2018: 5).

ausschließlich.¹⁸⁵ Sein Ursprung geht zurück auf das 19. Jahrhundert, als es im Rahmen der Freiheitskriege gegen Napoleon als preußische Kriegsauszeichnung eingeführt wurde. Bis heute hat es sich in Deutschland als militärisches Symbol gehalten und ziert auch im 21. Jahrhundert noch Kleidung und Fahrzeuge der Bundeswehr. Doch auch wenn das Eiserne Kreuz nicht in einem NS-Kontext entstand, besteht die Gefahr, dass die Spieler*innen es aufgrund seiner exzessiven Nutzung als Ersatzsymbol in digitalen Spielen als genuin nationalsozialistisch wahrnehmen.

Doch wie gestaltet sich die Situation beim Umgang mit historischen Personen? Diese werden nicht unter „Kennzeichen“ gefasst, können also grundsätzlich erwähnt und gezeigt werden.¹⁸⁶ Theorie und Praxis liegen hier aber weit auseinander, wie beispielhaft an der Person Hitlers festgemacht werden kann: Zwar taucht dieser in einigen deutschen Spieleversionen in unveränderter Gestalt auf,¹⁸⁷ in anderen aber werden sein äußeres Erscheinungsbild und sein Name geändert.¹⁸⁸ Dieses Vorgehen hat vor allem ökonomische Gründe: Die Entwickler*innen beziehungsweise *Publisher* wollen keine Ablehnung ihres Spiels für den deutschen Markt riskieren. Denn mit dessen Wegfall hätten sie große Umsatzeinbuße zu verzeichnen – immerhin war er 2018 der fünftgrößte der Welt.¹⁸⁹

Im Gegensatz zu digitalen Spielen ist die rechtliche Situation bei Filmen weitaus weniger reglementierend. Die in § 86a Absatz 2 StGB erwähnten materiellen und verbalen Kennzeichen können dort beinahe ohne Einschränkungen gezeigt und geäußert werden. Ob die Produktionen einen Bildungszweck verfolgen, wie vor allem das dokumentarische Fernsehen, ausschließlich der Unterhaltung dienen oder sogar humorvoll sind, spielt dabei keine Rolle.¹⁹⁰ Sei es das Doku-Drama *Speer und Er*, der Action-Film *Inglourious Basterds* oder die satirische Science-Fiction-Produktion *Iron Sky* – sie alle stehen beispielhaft für diese Praxis. Gerade die beiden letzten Beispiele – ein Film über die Nachkommen der nach dem Zweiten Weltkrieg auf den Mond geflüchteten Nazis beziehungsweise über ein erfolgreich geplantes und durchgeführtes Attentat auf die NS-Führung – zeigen, dass auch der Wahrheitsgehalt bei der Bewertung von Filmen mit historischen Bezügen kein Kriterium darstellt. Außerdem zeigen die vielen öffentlichen Meinungsbeiträge, die entweder die

¹⁸⁵ Vgl. Bender (2012: 162).

¹⁸⁶ Vgl. ebd., 156.

¹⁸⁷ Vgl. zum Beispiel *Sniper Elite 4*.

¹⁸⁸ Als besonders prägnantes und viel diskutiertes Beispiel ist *Wolfenstein II: The New Colossus* zu nennen, auf das im Analyseteil noch genauer eingegangen wird.

¹⁸⁹ Vgl. game (2019: 12).

¹⁹⁰ Vgl. Dankert/Sümmermann (2018: 5).

Ungleichbehandlung der beiden Medien kritisieren,¹⁹¹ oder aber diese mit Verweis auf die besonderen Charakteristika digitaler Spieler rechtfertigen,¹⁹² dass dieses Thema keineswegs nur Jurist*innen beschäftigt. Gerade die Tatsache, dass sich digitale Spiele zunehmend an ihre filmischen Vorbilder anpassen, wird die Diskussionen in Zukunft wohl maßgeblich beeinflussen.¹⁹³

Doch abgesehen vom vergleichsweise ohnehin laxen Umgang mit verfassungsfeindlichen Kennzeichen im Film gibt es in der Rechtsprechung auch Ausnahmen, die die in §86a festgelegten Verbote einschränken. So ist das Zeigen verfassungsfeindlicher Symbole rechters, wenn sie zum Zwecke einer eindeutigen Positionierung gegen die NS-Ideologie verwendet werden.¹⁹⁴ Unter diese als „teleologische Tatbestandsreduktion“ bezeichnete Sonderregelung fallen auch Spiele, in denen die Kennzeichen nur bei den zu bekämpfenden Gegner*innen anzutreffen und somit eindeutig negativ konnotiert sind.¹⁹⁵ Hinzu kommt die „Sozialadäquanzklausel“,¹⁹⁶ die im Strafgesetzbuch mit folgenden Worten verschriftlicht ist:

„Absatz 1 [der im Wesentlichen die Verbreitung und öffentliche Verwendung verfassungsfeindlicher Kennzeichen unter Strafe stellt, Anm. d. Verf.] gilt nicht, wenn das Propagandamittel oder die Handlung der staatsbürgerlichen Aufklärung, der Abwehr verfassungswidriger Bestrebungen, der Kunst oder der Wissenschaft, der Forschung oder der Lehre, der Berichterstattung über Vorgänge des Zeitgeschehens oder der Geschichte oder ähnlichen Zwecken dient.“¹⁹⁷

Vor allem das dokumentarische Fernsehen profitiert von dieser Klausel, da es der „Berichterstattung über Vorgänge des Zeitgeschehens oder der Geschichte“ dient. Bei reinen Unterhaltungsmedien verhält es sich etwas anders. Zwar dienen Spielfilme und auch digitale Spiele vornehmlich Unterhaltungszwecken, sodass keiner der in der Sozialadäquanzklausel aufgeführten Punkte greift. Hier gilt aber der „Kunstvorbehalt“, wobei die Qualität der

¹⁹¹ So zum Beispiel Felix Falk, der Geschäftsführer des Verbandes der deutschen Games-Branche, vgl. O. V.: Debatte um Wolfenstein 2: „Verstoß gegen Grundrechte“, in: Games Wirtschaft (10.11.2017), URL: <https://www.gameswirtschaft.de/politik/wolfenstein-2-interview-felix-falk-biu/> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

¹⁹² So zum Beispiel Uwe Engelhard, Ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden bei der USK, vgl. Martin, David: Hakenkreuze in Games: „Spiele sind keine Filme“. Interview mit der Obersten Landesjugendbehörde, in: PC Games (06.03.2014), URL: <https://www.pcgames.de/Panorama-Thema-233992/Specials/Spiele-sind-keine-Filme-Interview-mit-der-Obersten-Landesjugendbehoerde-1112254/> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

¹⁹³ Vgl. Liesching, Marc: Hakenkreuze in Film, Fernsehen und Computerspielen. Verwendung verfassungsfeindlicher Kennzeichen in Unterhaltungsmedien, in: BPJM-Aktuell 3 (2010), S. 11–17, hier: S. 12 und 15.

¹⁹⁴ Vgl. Dankert/Sümmermann (2018: 4).

¹⁹⁵ Vgl. ebd., 7.

¹⁹⁶ Vgl. ebd., 5.

¹⁹⁷ § 86a Absatz 3 i. V. m. § 86 Absatz 3 StGB.

Produktion bei der Bewertung keine Rolle spielt: Das Kunstkriterium kann nicht durch den Vorwurf ausgehebelt werden, es handle sich um triviale Unterhaltung.¹⁹⁸ Doch gerade beim anfangs angeführten Präzedenzfall *Wolfenstein 3D* war dies noch der Fall – die Sozialadäquanzklausel und damit das Kunstkriterium spielten bei der Bewertung keine Rolle.¹⁹⁹ Diesen Sonderstatus behielten digitale Spiele bis in die jüngste Zeit.

Die in Deutschland für die Prüfung von digitalen Spielen verantwortliche Instanz ist die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), die eng mit der Obersten Landesjugendbehörde (OLJB) zusammenarbeitet. Die USK beurteilt die zu veröffentlichenden Spiele nach bestimmten Leitkriterien,²⁰⁰ nach denen die OLJB anschließend die entsprechende Altersfreigabe 0, 6, 12, 16 oder 18 vergibt.²⁰¹ Der Umgang mit verfassungsfeindlichen Kennzeichen stellte lange Zeit ein heikles Thema für die Entwickler*innen und *Publisher* dar. Denn der Verzicht auf das Zeigen entsprechender Symbole war Voraussetzung für eine Alterskennzeichnung durch die USK. Diese war wiederum Voraussetzung für eine sich lohnende Vermarktung des Spiels.²⁰² Eine Überarbeitung der Inhalte durch die Entwickler*innen²⁰³ für den deutschen Markt war also vor allem aus ökonomischen Gründen in jedem Fall notwendig. In ihren Leitkriterien, die seit 2011 in mehreren überarbeiteten Fassungen erschienen, räumt die USK digitalen Spielen aber einen höheren Stellenwert ein, indem sie schreibt:

*„Computerspiele sind ein selbstverständlicher Teil unserer Alltagskultur und finden auch unter künstlerischem Aspekt Beachtung. Technisch Machbares und ästhetischer Ausdruck können sich in einer Art und Weise verbinden, dass Spiele Merkmale einer Kunstform in der zeitgenössischen Unterhaltung erhalten. Durch die Chance der Interaktivität können sich Entwickler wie Spieler durch das Medium ausdrücken, sich kritisch mit Gesellschaft und ihren Prozessen auseinandersetzen und dabei Wirklichkeit, Entwicklung und Veränderung reflektieren.“*²⁰⁴

¹⁹⁸ Vgl. Liesching (2010: 11 f.).

¹⁹⁹ Vgl. Hilgendorf, Eric/Valerius, Brian: Computer- und Internetstrafrecht. Ein Grundriss, 2. Auflage, Berlin/Heidelberg 2012, S. 125.

²⁰⁰ Vgl. Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK): Leitkriterien der USK für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computer- und Videospiele, Berlin 2019.

²⁰¹ Vgl. Bender (2012: 155).

²⁰² Vgl. Dankert/Sümmermann (2018: 6).

²⁰³ Die Zensur wird durch die Entwickler*innen vorgenommen, die USK bewertet lediglich das Endprodukt.

²⁰⁴ USK (2019: 3). Gerade die Interaktivität, die in den Leitkriterien der USK als besonders positiv hervorgehoben wird, führen Kritiker*innen gerne als Gegenargument an. Demzufolge fördere diese die Aggressivität der Spieler*innen und mache sie anfälliger für bestimmte Weltanschauungen, vgl. dazu etwa einen Beitrag von Lothar Hay, dem Vorsitzenden des Medienrates der Medienanstalt Hamburg/Schleswig-Holstein: Hay, Lothar:

Die Grundlage für diese auch offiziell anerkannte höhere Wertschätzung bildete der Entschluss des Deutschen Kulturrates im Jahr 2008, digitale Spiele als Kunstform und Kulturgut anzuerkennen und finanziell zu fördern.²⁰⁵ Dennoch lagen Theorie und Praxis auch hier lange Zeit weit auseinander: Denn obwohl die Argumentation der USK der Ungleichbehandlung von digitalen Spielen und Filmen entgegensteht, förderte sie diese durch ihre unflexible Bewertungspraxis. Folglich wog das über 20 Jahre zurückliegende *Wolfenstein*-Urteil bis zuletzt schwerer als der mittlerweile anerkannte Status von Spielen als Kulturgut. Im Sommer 2018 aber ist Bewegung in die Situation gekommen: In einer Pressemitteilung vom 9. August wies die USK darauf hin, dass sie bei der Prüfung von digitalen Spielen in Zukunft auch die Sozialadäquanzklausel berücksichtigen werde.²⁰⁶ Finaler Auslöser für diese neue Bewertungspraxis war das Spiel *Bundesfighter II Turbo*, das im Zuge der Bundestagswahl 2017 von der Satiriker*innen-Gruppe *Bohemian Browser Ballett* entwickelt wurde. Trotz Anzeige aufgrund einer Hakenkreuzdarstellung entschied sich die Staatsanwaltschaft gegen eine Ermittlung. Diese Entscheidung wirkte sich maßgeblich auf den neuen Umgang der USK mit verfassungsfeindlichen Symbolen aus. Erste Folgen sind bereits zu beobachten: Das tschechische *Serious Game*²⁰⁷ *Attentat 1942*, das das Attentat auf Reinhard Heydrich in Prag thematisiert, ist seit September 2018 in Deutschland in der Originalversion erhältlich. Im Juli 2019 erschien *Wolfenstein: Youngblood*, der neueste Teil der Reihe, in Deutschland in einer komplett unzensurierten Version und im November 2019 zogen die beiden Vorgängerteile nach. Auch *Through the Darkest of Times* soll 2020 ungeschnitten erscheinen. Diese Entwicklung ist für den Umgang mit verfassungsfeindlichen Kennzeichen in digitalen Spielen von enormer Bedeutung und könnte sich als Präzedenzfall für zukünftige Fälle erweisen. Letztendlich wird bei der Abwägung einer Verwendung verfassungsfeindlicher Kennzeichen in digitalen Spielen auch in Zukunft kein Weg an Einzelfallprüfungen vorbeiführen. Dabei sollte stets berücksichtigt werden, in welchem Maße – sowohl quantitativ als auch qualitativ – und von welchen Akteur*innen die verfassungswidrigen Kennzeichen innerhalb der Spielhandlung verwendet werden.²⁰⁸ Denn auch wenn ein Umdenken im Umgang mit ihnen aufgrund der zunehmenden Qualität und Seriosität digitaler Spiele durchaus

Hakenkreuze gehören nicht in PC-Spiele, in: M – Menschen Machen Medien (13.09.2018), URL: <https://mmm.verdi.de/medienpolitik/hakenkreuze-gehoren-nicht-in-pc-spiele-53287> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

²⁰⁵ Vgl. Bender (2011: 93).

²⁰⁶ Vgl. Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK): USK berücksichtigt bei Altersfreigabe von Spielen künftig Sozialadäquanz – Pressemitteilung (09.08.2018), URL: <https://usk.de/usk-beruecksichtigt-bei-altersfreigabe-von-spielen-kuenftig-sozialadaequanz/> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

²⁰⁷ Bei *Serious Games* handelt es sich um Spiele, die primär Bildungszwecken dienen.

²⁰⁸ Vgl. Liesching (2010: 12 f. und 15 f.).

zu begrüßen ist, darf einer vorschnellen und unüberlegten Verwendung entsprechender Symbole durch die neue Bewertungspraxis keinesfalls Vorschub geleistet werden.

5 Spieleanalyse

5.1 Methodisches Vorgehen

Die folgende Analyse soll die zuvor thematisierten Aspekte anhand verschiedener Beispiele konkretisieren. Sie erfolgt empirisch-qualitativ, da das Ziel nicht in der Sammlung quantitativer Daten für die Existenz von NS-Verbrechen in digitalen Spielen besteht. Stattdessen soll untersucht werden, wie die Spiele mit den einzelnen Aspekten umgehen und auf welche Darstellungsformen sie zurückgreifen. Hinzu kommt, dass eine umfassende quantitative Analyse aufgrund der enormen Anzahl digitaler Spiele ohnehin den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde. Die Entscheidung für eine Analyse nach qualitativen Kriterien hat gleichzeitig zur Folge, dass eine bestimmte Auswahl an Spielen getroffen werden musste. Die drei untersuchten Spiele können daher zwar nicht repräsentativ für den umfassenden Korpus an digitalen Spielen im zeitlichen Kontext des Dritten Reichs stehen, die sowohl hinsichtlich ihrer visuellen Darstellung als auch ihrer Spielmechanik und narrativen Qualität ohnehin von großer Diversität geprägt sind. Um aber trotzdem eine gewisse Spanne abdecken zu können, wurden drei Spiele ausgewählt, die sich sowohl hinsichtlich ihrer inhaltlichen Schwerpunktsetzung als auch der durch das Genre bedingten Spielmechanik grundlegend voneinander unterscheiden.

So fiel die Wahl auf den *First-Person-Shooter Wolfenstein II: The New Colossus*, der die Spieler*innen gegen das in einer alternativen Zeitlinie siegreich aus dem Zweiten Weltkrieg hervorgegangene NS-Regime kämpfen lässt, das Echtzeit-Strategiespiel *Company of Heroes 2*, das zwischen 1941 und 1945 an der Ostfront angesiedelt ist, sowie das *Independent Game Through the Darkest of Times*, das keine militärischen Schwerpunkte setzt, sondern den zivilen Widerstand gegen das NS-Regime in Berlin zwischen 1933 und 1945 thematisiert. Diese drei Beispiele ermöglichen es, den Umgang von digitalen Spielen mit NS-Verbrechen in einem alternativgeschichtlichen, einem militärischen und einem gesellschaftlichen Kontext zu untersuchen. Außerdem wurden bewusst Spiele ausgewählt, die in den 2010er Jahren erschienen. Diese Entscheidung liegt zum einen schlichtweg im Aktualitätsanspruch der Arbeit begründet, zum anderen aber auch in der methodischen Überlegung, dass neben der Bedeutung narrativer Strukturen auch die der visuellen Darstellung in die Analyse miteinbezogen werden soll, die bei neueren Spielen besonders ausgeprägt ist. Alle drei Beispiele

wurden für die Analyse selbst gespielt. Für *Wolfenstein II* wurden aufgrund eklatanter Unterschiede zwischen den Versionen sowohl die deutsche als auch die Originalversion untersucht. Die beiden anderen Spiele weisen bezüglich ihrer Versionen keine Unterschiede auf, weshalb jeweils nur eine davon untersucht wurde. Bei *Company of Heroes 2* ist dies die deutsche Version. Die Analyse von *Through the Darkest of Times*, das erst Anfang 2020 erscheinen wird, basiert auf der Testversion, die bisher zwar nur in englischer Sprache vorliegt, inhaltlich aber keine Unterschiede zur späteren deutschen Version aufweist.

Um den Einfluss erinnerungskultureller, medienspezifischer und rechtlicher Faktoren auf den Umgang mit NS-Verbrechen in den drei Spielen untersuchen zu können, muss in den einzelnen Analyseteilen zunächst jeweils eine allgemeine Einordnung stattfinden. Neben relevanten Informationen zum Entstehungskontext werden auch folgende inhaltliche Fragen an die Spiele gestellt, um eine historisch-politische Kontextualisierung zu ermöglichen: Wie wird das Geschehen historisch eingeordnet? Wer sind die handelnden Figuren? Handelt es sich bei dem Geschehen um historisch verbürgte Ereignisse? Handelt es sich bei den Figuren um historische Personen beziehungsweise sind sie als solche erkennbar?

Die Beantwortung dieser Fragen ermöglicht eine erste Beurteilung dahingehend, ob die Spiele eine komplexere Geschichte erzählen, das Dritte Reich und den Zweiten Weltkrieg nur als historische Kulisse nutzen oder die politischen Dimensionen sogar komplett außen vor lassen. Zudem soll jeweils eine kurze Erläuterung des Spielprinzips geschehen, um die zu analysierenden Inhalte auch in dieser Hinsicht einordnen und nachvollziehen zu können. Aufbauend auf diesen ersten Rahmeninformationen kann im Anschluss die Analyse der Spiele hinsichtlich der drei Faktoren geschehen. Je nach Spiel werden diese unterschiedlich gewichtet, was den verschiedenen Entstehungskontexten, inhaltlichen Schwerpunkten und spielmechanischen Eigenheiten geschuldet ist. Um eine möglichst umfassende Analyse zu ermöglichen, werden sowohl das Spielgeschehen selbst als auch die Textelemente sowie Zwischensequenzen untersucht. Der Fokus liegt vor allem auf den narrativen Elementen der Spiele, ohne aber die ludischen zu vernachlässigen. Diese sollen vor allem hinsichtlich ihres Einflusses auf die Narration untersucht werden.

5.2 Fallbeispiele

5.2.1 First-Person-Shooter: Wolfenstein II: The New Colossus

„*Make America Nazi-Free Again.*“²⁰⁹

Mit *Wolfenstein II: The New Colossus* erschien 2017 der neunte Teil einer Spielereihe, die 1981 mit *Castle Wolfenstein* ins Leben gerufen wurde und seitdem für viele Schlagzeilen sorgte. Das Spiel stammt vom Entwickler*innenstudio *Machine Games* aus dem schwedischen Uppsala. In Auftrag gegeben wurde es vom US-amerikanischen Publisher *Bethesda*. Bereits 2014 schuf *Machine Games* mit der Entwicklung von *Wolfenstein: The New Order* eine Neuauflage der Spielereihe. Damit setzte es einen Klassiker fort, der bis zu diesem Zeitpunkt in den Händen US-amerikanischer Studios lag. Bis heute arbeiten die schwedischen Entwickler*innen eng mit ihnen zusammen.²¹⁰ Die Einflüsse sind auch im zweiten Teil der Neuauflage, *Wolfenstein II: The New Colossus*, deutlich zu erkennen. Die im Folgenden analysierten Szenen und Aspekte des Spiels beziehen sich in weiten Teilen auf die englische Originalversion, gelegentlich wird aber auch auf Unterschiede zur deutschen Version hingewiesen. Am Ende des Kapitels wird ein umfassenderer, vergleichender Blick auf beide Versionen geworfen.

Wolfenstein II erzählt eine Alternativgeschichte, in der das NS-Regime den Zweiten Weltkrieg 1948 mithilfe fortgeschrittener Waffentechnologien gewonnen hat. Mit dieser Erzählung greift das Spiel eine Thematik auf, die in der amerikanischen Populärkultur fest verankert ist, bereits in zahlreichen Werken verarbeitet wurde und sich auch in Deutschland großer Beliebtheit erfreut. Zu den bekanntesten zählen etwa die Romane „*The Man in the High Castle*“ von Philip K. Dick²¹¹, der unter demselben Titel auch als Serie verfilmt wurde, und „*Fatherland*“ von Robert Harris²¹². *Wolfenstein II* erzählt die Geschichte einer Widerstandsgruppe um William J. Blazkowicz, den Protagonisten der Reihe. Nach den Geschehnissen im Vorgängerteil, *Wolfenstein: The New Order*, in dem die Spieler*innen ihren Kampf gegen die Nationalsozialist*innen in Europa sowie auf dem kolonisierten Mond führen und den Antagonisten, SS-General Wilhelm „Totenkopf“ Strasse, zur Strecke bringen müssen,

²⁰⁹ Marketing-Kampagne von *Bethesda* auf Twitter, URL: <https://twitter.com/wolfenstein/status/916075551382585344/video/1> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

²¹⁰ Hurabasic, Nedzad: Die Wolfenstein-Macher im Porträt – Machine Games: Qualitätsarbeit aus Schweden, in: GameStar (19.09.2017), URL: <https://www.gamestar.de/artikel/die-wolfenstein-macher-im-portraet-machine-games-qualitaetsarbeit-aus-schweden,3319893.html> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

²¹¹ Dick, Philip K.: *The Man in the High Castle*, New York 1962.

²¹² Harris, Robert: *Fatherland*, London 1992.

konzentriert sich das Geschehen in *Wolfenstein II* auf die Befreiung der USA von der Nazi-Herrschaft. Denn die Vereinigten Staaten sind nach dem Abwurf einer deutschen Atombombe auf New York und der darauffolgenden Kapitulation besetzt und zunehmend germanisiert worden. Die Handlung knüpft direkt an den Vorgänger an und startet im Jahr 1961. Bevor ausführlicher auf den Umgang von *Wolfenstein II* mit NS-Verbrechen eingegangen werden kann, muss eine Einordnung in seinen zeitlichen Entstehungskontextes vorgenommen werden. Als besonders einschneidendes weltpolitisches Ereignis fiel der US-amerikanische Präsidentschaftswahlkampf in die Entwicklungsphase von *Wolfenstein II*. Hinzu kam das Erstarken rechter Bewegungen, wie der *Alt-Right* in den USA oder diverser Parteien und Bündnisse in Europa. Besonders deutlich spiegelt sich dies in der Marketing-Kampagne zu *Wolfenstein II* im Rahmen seiner Veröffentlichung im Oktober 2017 wider. Der zu Beginn dieses Kapitels bereits zitierte Spruch „Make America Nazi-Free Again“ ist eine abgeänderte Variante von Donald Trumps Wahlkampfspruch „Make America Great Again“. Zwar begann die Entwicklung des Spiels lange bevor Trump als Präsident überhaupt denkbar war und auch der Marketing-Chef von *Bethesda* Pete Hines betonte in einem Interview, dass die politischen Entwicklungen für das Team von *Machine Games* zum damaligen Zeitpunkt nicht absehbar gewesen seien.²¹³ Auf die spätere Entwicklungsphase des Spiels dürfte diese Aussage aber nicht mehr zugetroffen haben. Denn die Parallelen zwischen den realen politischen Ereignissen und dem Spiel sind enorm und an einigen Stellen wohl kaum zufällig. So ist in einem der vielen über die Spielwelt verteilten und sammelbaren Briefe und Zeitungsausschnitte von einer Bereinigung der medialen „lying propaganda“ durch das NS-Besatzungsregime und einer „clique of corrupt elites“ die Rede (siehe Anhang 1). Beim Lesen schwingen Begriffe wie „Fake News“ und „Lügenpresse“ mit. Und auch die „korrupten Eliten“ können als Schlagwort des rechten Populismus identifiziert werden. In der vierten Mission „Roswell“ kommt die Dystopie einer alternativen Geschichte noch stärker zum Tragen: Hier erfahren die Spieler*innen, dass der Ku-Klux-Klan intensive Gespräche mit Adolf Hitler führte und sogar mit der deutschen Besatzungsmacht paktiert (siehe Anhang 2). Doch die dezenteste und gleichzeitig originellste Anspielung des Spiels auf die realen politischen Umstände ist ein Flipperautomat im Hauptquartier der Widerstandsgruppe: Dieser ist in großen Lettern mit „Yes we can“ beschriftet. Darunter hängt ein Schild, auf dem „Out of order“ zu lesen ist (siehe Anhang 3). Damit nimmt *Wolfenstein II* direkten Bezug auf den

²¹³ Batchelor, James: “It’s Disturbing That Wolfenstein Can Be Considered a Controversial Political Statement”. Bethesda Marketing Boss Pete Hines Discusses Publisher’s Marketing for Upcoming Anti-Nazi Shooter, in: GamesIndustry.biz (06.10.2017), URL: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-10-06-bethesda-were-not-afraid-of-being-openly-anti-nazi> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

Wahlkampfspruch von Trumps Vorgänger Barack Obama aus dem Jahr 2008 und verweist mit pessimistischem Beiklang auf den Führungswechsel in den USA. Mithilfe der in das Spiel eingebauten Hinweise setzt *Machine Games* in deutlicher, wenn auch überspitzter Weise Bezüge zwischen dem faschistischen Dritten Reich und den heutigen ultrarechten Bewegungen in den USA.

Die Spieler*innen müssen den Protagonisten von *Wolfenstein II* durch diese dystopische Alternativwelt der 1960er Jahre steuern. Bei Blazkowicz handelt es sich um einen ehemaligen US-Soldaten polnisch-amerikanischer Abstammung. An dieser Stelle muss bereits auf einen wichtigen Unterschied zwischen der deutschen und der englischen Version hingewiesen werden. In der Originalversion ist Blazkowicz Jude, in der stark zensierten deutschen Version jedoch fehlt dieser Hinweis komplett. Im Vorgänger *Wolfenstein: The New Order* schließt sich der Protagonist dem *Kreisau Circle*²¹⁴, einer Gruppe von Widerstandskämpfer*innen, an, die das NS-Regime – in der deutschen Version nur „das Regime“, in der englischen „Nazis“ genannt – stürzen wollen. Im Laufe der Handlung stoßen immer mehr Personen zu der Gruppe, die sich zu einer äußerst heterogenen Gemeinschaft entwickelt: Sie besteht aus Vertreter*innen unterschiedlichster Opfergruppen der Nationalsozialist*innen: Neben den beiden Juden William J. Blazkowicz und Seth Roth gehören die Polin Anya Oliwa, die Afroamerikanerin Grace Walker, der Namibianer Bombate, der geistig behinderte Max Hass und der Kommunist Horton Boone zu den Hauptcharakter*innen. Der Begriff „Opfer“ ist zwar in dem Sinne richtig, dass es sich um Angehörige vom NS-Regime verfolgter Gruppen handelt. Passive, leidende Opfer im Sinne des *victim*-Begriffs stellen sie aber keineswegs dar, ganz im Gegenteil: Da es sich bei *Wolfenstein II* um einen *First-Person-Shooter* handelt, ist das *Gameplay* auf ein gewaltsames Vorgehen ausgelegt. Die Spieler*innen schießen, stechen und sprengen sich mit Waffengewalt ihren Weg durch die feindlichen Reihen, um an ihr Ziel zu gelangen. Blazkowicz gibt dabei das Idealbild eines Superhelden ab: Groß, muskulös und immer einen kernigen Spruch auf den Lippen, halten ihn weder Kugeln noch futuristische Kampfmaschinen auf. Umso bedeutsamer erscheint eine Szene in der Handlung, in der Blazkowicz der NS-Willkür wehrlos ausgeliefert ist und aus seiner Rolle des Unbezwingbaren in die Rolle des Opfers versetzt wird.

Nach seiner Gefangennahme am Ende der fünften Mission „Texas“ wird Blazkowicz der Prozess gemacht. In einer *scripted sequence* steht er im Gerichtssaal, muss sich allerlei

²¹⁴ Die Namensverwandtschaft zum historischen „Kreisauer Kreis“ ist sicherlich kein Zufall, sondern eine direkte Referenz auf die historische Widerstandsbewegung. Der Begriff „historisch“ soll hier und im Folgenden zur Bezeichnung der realen Ereignisse in Abgrenzung zur alternativgeschichtlichen Erzählung von *Wolfenstein II* genutzt werden.

Anschuldigungen anhören und wird schließlich zum Tode verurteilt. Der Gerichtssaal erinnert stark an den Volksgerichtshof in Berlin, der Richter mit seinen polternd vorgetragenen Anschuldigungen an dessen berüchtigten Präsidenten Roland Freisler (siehe Anhang 4). Der Volksgerichtshof und vor allem Freisler stehen sinnbildlich für die Justizverbrechen des NS-Regimes: Nach seiner Ernennung 1942 erhöhte sich die Zahl der Todesurteile rasant. Die von ihm geleiteten Prozesse waren Schauprozesse, in denen die Angeklagten keinerlei Möglichkeit zu einer fairen Verteidigung hatten und die Urteile von vornherein feststanden. Mit der Gerichtsszene greift *Wolfenstein II* auf ein Motiv zurück, das als Sinnbild für den NS-Terror durch „Justiz“ steht und – zumindest im deutschsprachigen Raum – auch medial vorgeprägt ist.²¹⁵ Durch die direkte Einbindung des Protagonisten und damit der Spieler*innen, die das Geschehen aus der Ich-Perspektive erleben, vermittelt *Wolfenstein II* ein Gefühl des Ausgeliefertseins gegenüber einer Institution, deren Verstrickung in den verbrecherischen NS-Apparat bekannt ist.

Die *Wolfenstein*-Reihe gilt als eine der umstrittensten Spielereihen überhaupt. Das gilt nicht nur für das im Rahmen der Hakenkreuz-Debatte kontrovers diskutierte *Wolfenstein 3D*, sondern auch für die beiden Teile der Neuauflage: *Wolfenstein: The New Order* und *Wolfenstein II: The New Colossus*. Die Art und Weise, wie das Spiel mit dem Thema Holocaust umgeht, trägt einen großen Teil dazu bei. Die dystopische Rahmenhandlung, in der das Dritte Reich seine rassistische Politik aufgrund seines Sieges im Zweiten Weltkrieg auf der ganzen Welt umsetzen kann, verleiht dem Thema eine besondere Brisanz. Im Vorgänger von *Wolfenstein II* wird dies noch auf sehr direkte und drastische Weise visualisiert: In der achten Mission „Camp Belica“ schleusen sich die Spieler*innen in ein „labor camp“ – in der deutschen Version nur als „Lager“ bezeichnet – ein, das eindeutig als Konzentrationslager zu identifizieren ist. Für die Darstellung des Lagers griffen die Entwickler*innen auf zahlreiche „ikonische Superzeichen des Holocaust“ zurück: Die Ankunft erfolgt in Viehwaggons, der erste Blick fällt auf das eiserne Eingangstor, das in seiner Gestaltung an das Tor in Auschwitz erinnert, im Hintergrund rauchen unentwegt Schornsteine, es folgt die Selektion der Häftlinge und schließlich wird Blazkowicz seine Häftlingsnummer auf den Arm tätowiert. In einer späteren Szene geht das Spiel – zumindest in der Originalversion – sogar noch weiter: Die Spieler*innen müssen sich aus einem Verbrennungsofen befreien und dafür per Tastenbefehl zwei ausgemergelte Leichen beiseiteschieben. Die Spieler*innen sind in dieser Szene nicht nur Zeug*innen des NS-Schreckens, sondern werden unmittelbar damit konfrontiert.

²¹⁵ Vgl. zum Beispiel den Spielfilm *Sophie Scholl – die letzten Tage* von 2005.

Ähnliches gilt für die Darstellung anderer Verbrechen. In der zweiten Mission „Nervenkl-
nik“ etwa ereignen sich vor den Augen der Spieler*innen Euthanasie-
morde in einer polni-
schen Nervenheilanstalt. In *Wolfenstein II* findet solch eine explizite Darstellung nicht mehr
statt. Anstatt die Gräu-
el der NS-Vernichtungspolitik auf ähnlich plakative und zum Teil
durchaus fragwürdige Art darzustellen, wird der Holocaust in die persönliche Geschichte
des Protagonisten eingebettet. So erfahren die Spieler*innen im Laufe der Handlung, dass
Blazkowicz's jüdische Mutter Zofia nach der Eroberung der USA durch die Nazis von ihrem
eigenen Mann verraten, in ein Vernichtungslager gebracht und dort ermordet wurde. Indem
Zofia in Rückblenden in Blazkowicz's Vergangenheit als liebende Mutter dargestellt wird,
die ihn stets vor dem moralisch verkommenen, antisemitischen, rassistischen und homopho-
ben Vater zu schützen versuchte, setzt das Spiel auf einen emotionalisierenden Effekt, ohne
die Gräu-
el direkt zu zeigen.

Ein weiterer Verweis auf die verbrecherischen Taten des NS-Regimes in *Wolfenstein II* of-
fenbart sich den Spieler*innen in der siebten Mission „New Orleans“. Dort steuern sie Bla-
zkowicz durch das zerstörte und zu einem gewaltigen Ghetto umfunktionierte New Orleans,
durch das SS-Todesschwadronen ziehen und den dort aktiven Widerstand zu brechen versu-
chen. Im Spiel selbst finden sich zwar an keiner Stelle direkte Hinweise auf ideologische
Hintergründe für die Ghettoisierung der Bevölkerung von New Orleans oder eine ethnische
„Säuberung“. Die Wahl dieser Stadt im Süden der USA ist – gerade mit Blick auf die poli-
tischen Attitüden des Spiels – aber sicherlich kein Zufall: Mit ihrem überdurchschnittlich
hohen Anteil schwarzer Bevölkerung und ihrem Ruf als Geburtsort des von den Nationalso-
zialist*innen als „Negermusik“ diffamierten Jazz eignet sich New Orleans als idealer Schau-
platz für NS-Verbrechen auf amerikanischem Boden. Auf diese Weise wird das Thema Ho-
locaust in *Wolfenstein II* vor dem Hintergrund der Alternativgeschichte noch um die Ver-
brechen an der schwarzen Bevölkerung ergänzt. Die Themen werden in gewisser Weise so-
gar miteinander verbunden: Beim Thema Ghetto schwingen immer auch die Bilder vom his-
torischen Warschauer Ghetto mit, in dem unzählige Jüdinnen und Juden den Tod fanden.

Bei der Darstellung der im Spiel handelnden Figuren setzt *Wolfenstein II* auf ein klares Gut-
Böse-Schema. Die extreme Überzeichnung der Charakter*innen spiegelt sich vor allem in
der Darstellung der Antagonist*innen wider, denen aufgrund fehlender Möglichkeiten zur
friedlichen Konfliktlösung sowie der durch das Leveldesign und die Regeln klar vorgegebenen
Wege nur mit Waffengewalt begegnet werden kann. Das Genre und das *Gameplay* von
Wolfenstein II liefern somit den spielmechanischen Rahmen für den hohen Gewaltgrad. Die-
ser lässt sich aber nicht allein mit den beiden genannten Aspekten begründen. Er hängt auch

eng mit dem besonderen Charakter von *Wolfenstein II* zusammen, der prägend für die Reihe ist: Das Spiel überspitzt bewusst, sowohl in der Sprache als auch der Darstellung. Die Gegenspieler*innen werden zum Teil als grausame Sadist*innen charakterisiert und deren brutales Vorgehen gegen Andersdenkende liefert den Spieler*innen den Legitimationsgrund für das brachiale Vorgehen gegen diese. Durch die Erzählung der leidvollen Vergangenheit des Protagonisten kommt noch ein emotionalisierender Effekt hinzu. Diese Art der Darstellung ist keine Erfindung von *Wolfenstein II*, sondern fußt auf einer im kulturellen Diskurs der westlichen Welt fest verankerten Charakterisierung von Nazis als klassische Gegenspieler*innen und das ultimative Böse.²¹⁶ Moralische Bedenken der eigenen Taten lässt das Spiel somit an keiner Stelle aufkommen. Dazu trägt auch die visuelle Gestaltung der Gegenspieler*innen bei, die von einer Omnipräsenz der schwarzen Uniform geprägt ist. Diese Darstellung verleiht den Gegenspieler*innen zum einen ein bedrohliches Äußeres und setzt sie zum anderen zweifelsfrei in einen NS-Bezug – auch in der zensierten deutschen Version.

Die schwarze Uniform wird nicht nur von den Hauptantagonist*innen und Offizieren getragen, sondern auch von den Soldaten, gegen die die Spieler*innen in großer Zahl kämpfen müssen. Deren Zugehörigkeit zur SS wird aber nicht nur durch die Uniform signalisiert, sondern auch durch die SS-Runen auf Kragenspiegeln und Helmen (siehe Anhang 4 und 5). Diese sind zwar nur in der Originalversion vorhanden, das entsprechende Ersatzsymbol für die deutsche Version in Form von zwei durchgezogenen Balken ist im Gesamtkontext aber leicht zu identifizieren. Andere Uniformen, wie die braune der SA oder die graue der Wehrmacht beziehungsweise der Waffen-SS, sind im Spiel an keiner Stelle vertreten. Auf diese Weise greift das Spiel auf einen der bekanntesten und meistrezipierten kulturellen Codes zurück und reproduziert das mediale Bild einer omnipräsenten SS als Sinnbild des Nationalsozialismus. Aus Historiker*innenperspektive gesehen ist diese NS-Darstellung höchst problematisch und zeichnet ein verzerrtes Bild der Realität. Da *Wolfenstein II* aber eine Alternativgeschichte erzählt und durch seine bewusst überspitzte Kontrafaktizität keine realistische Darstellung anstrebt, ist dieser Umstand weniger kritisch zu sehen als bei Spielen mit Anspruch auf eine vermeintliche historische „Authentizität“. Hier lassen sich Parallelen zum Film erkennen. Quentin Tarantino etwa geht in *Inglourious Basterds* in ähnlicher Weise vor und lässt am Ende sogar die gesamte Führungsriege des NS-Regimes im Kugelhagel untergehen.

²¹⁶ Vgl. Chapman/Linderoth (2015: 139).

Wie zu Beginn des Kapitels bereits angesprochen, wird für die Untersuchung der rechtlichen Faktoren abschließend ein ausführlicherer Vergleich zwischen der deutschen und der englischen Originalversion angestellt. Dabei werden sowohl bereits erwähnte Aspekte aufgegriffen als auch neue thematisiert. Kaum ein Spiel wurde in den Medien derart kontrovers diskutiert wie *Wolfenstein II*. Dies lag zum Teil nicht einmal an den Inhalten selbst, sondern an deren Anpassung an den deutschen Markt. Denn die überarbeitete Version des Spiels war von enormen Zensuren betroffen, die sowohl die visuelle als auch die sprachliche Ebene betreffen. Dies liegt sowohl an der – zumindest bis 2018 angewendeten – strengen Bewertungspolitik der USK als auch am Spiel selbst, das, wie bereits ausführlich erläutert, bei der expliziten Darstellung faschistischer Ästhetik kaum Grenzen kennt. Die Zensur berührt zahlreiche Aspekte, von der massiven Verwendung verfassungsfeindlicher Symbole über die Darstellung Hitlers bis hin zu ganzen Dialogen. Im Folgenden wird anhand einiger Beispiele untersucht, welche Bedeutung die Zensur für den Umgang von *Wolfenstein II* mit NS-Verbrechen hat.

Besonders die Zensur verfassungsfeindlicher Symbole, zu denen in *Wolfenstein II* neben dem Hakenkreuz auch die SS-Rune sowie der SS-Totenkopf gehören, prägte die Debatten. Gemäß der Definition von „verfassungsfeindlichen Kennzeichen“ im Strafgesetzbuch gehört auch das vereinzelt geäußerte „Heil Hitler“ dazu. In der deutschen Version werden all diese Symbole durch „unverfängliche“ Symbole ersetzt und aus „Heil Hitler“ wird „Mein Kanzler“. Zwar stellen das Hakenkreuz und die SS-Rune einen klaren Bezug zum Nationalsozialismus her, notwendig sind sie dafür aber nicht zwangsläufig: Wie weiter oben bereits erläutert, greifen die Entwickler*innen bei der Darstellung der Antagonist*innen auf bestimmte visuelle Codes zurück, die sie auch ohne explizite Symbole eindeutig als Nazis erkennen lassen.²¹⁷ Dies gilt nicht zuletzt für die Person Hitlers, der in der deutschen Version zwar ohne Bart gezeigt wird, aufgrund seines Auftretens, seiner Bezeichnung als „Kanzler“ beziehungsweise „Herr Heiler“ und seiner ikonografischen Darstellung, die sich an zeitgenössischen Porträts orientiert, aber unverkennbar ist (siehe Anhang 6 und 7). Vor diesem Hintergrund erscheint die Zensur verfassungsfeindlicher Kennzeichen als überflüssig. Auch der Vorwurf, die Symbole weckten Sympathien für das Dritte Reich, kann durch den Verweis

²¹⁷ Bei den zahlreich im Spiel vorhandenen Hakenkreuzflaggen und -armbinden wurde lediglich das schwarze Hakenkreuz ersetzt. Der weiße Kreis auf rotem Hintergrund bleibt auch in der deutschen Version erhalten. Zwar lassen der Gesamteindruck und die Übereinstimmung in wesentlichen Merkmalen entsprechende Assoziationen mit dem Nationalsozialismus zu. Da es sich bei den Ersatzsymbolen aber um erlaubte Fantasiekennzeichen handelt, ist die Verwendung aus rechtlicher Sicht unbedenklich, vgl. hierzu Hilgendorf/Valerius (2012: 124). Der im § 86a Absatz 2 StGB erwähnte Zusatz „(d)en in Satz 1 genannten Kennzeichen stehen solche gleich, die ihnen zum Verwechseln ähnlich sind“ findet hier keine Anwendung.

auf die weiter oben bereits beschriebene negative Charakterisierung der Antagonist*innen entkräftet werden.

Weitaus problematischer wirken sich die Zensurmaßnahmen auf der sprachlichen Ebene aus. Zu Beginn dieses Kapitels wurde bereits auf die in der deutschen Version verschwiegene jüdische Abstammung des Protagonisten hingewiesen. Damit entfällt auch der Hinweis auf den Tod von Blazkowiczs Mutter in einem Vernichtungslager in „Neu-Mexiko“. Doch damit nicht genug: Der Verweis auf alles Jüdische fehlt in der deutschen Version von *Wolfenstein II* komplett. Diese Zensur geht so weit, dass nicht einmal das von Seth Roth gesprochene Jiddisch in der angepassten Version erhalten bleibt. Der Höhepunkt ist schließlich in der achten Mission „Venus“ erreicht, als der sichtlich gealterte und paranoide Hitler über die gelungene Vernichtung der Juden schwadroniert: In der deutschen Version wird der Begriff „Jude“ durch „Verräter“ ersetzt. Diese Veränderung ist aus zweierlei Hinsicht problematisch: Zum einen nimmt sie dem Kampf von Blazkowicz und seinen Mitstreiter*innen einen großen Teil seiner Motivation und Legitimation: Das Narrativ des jüdischen Widerstandes wird obsolet, das des „wehrhaften Opfers“ bezieht das jüdische nicht mit ein. Zum anderen bedient sich das Spiel in der Zensurversion einer Sprache, die auch von den Nationalsozialist*innen verwendet wurde, beispielsweise im Rahmen der sogenannten „Dolchstoßlegende“ nach dem Ersten Weltkrieg.

Nun soll den Entwickler*innen nicht unterstellt werden, sie unterstützten bewusst Geschichtsklitterung und die Verwendung von NS-Vokabular. Undurchdacht sind die Zensurmaßnahmen dennoch. Letztendlich müssen die in *Wolfenstein II* vorgenommenen Änderungen unterschiedlich bewertet werden: Die Anpassung verfassungsfeindlicher Symbole berührt lediglich die ästhetische beziehungsweise visuelle Ebene und dürfte die Spieler*innen-Wahrnehmung der Symbole als NS-Symbole kaum beeinflussen. Die Veränderungen einzelner Begriffe bis hin zu ganzen Dialogen aber wirken sich inhaltlich in einer Weise auf die Handlung des Spiels aus, die dessen klare Positionierung gegen das NS-Unrecht und dessen Anspruch als politische Ansage an die modernen rechten Bewegungen bedeutungslos werden lässt. *Wolfenstein II* verliert in der deutschen Version so seinen Wert als ernsthaftes und aufrichtiges Statement und verkommt zu einer trivialen Gewaltorgie ohne tieferen Sinn.

5.2.2 Echtzeit-Strategiespiel: *Company of Heroes 2*

„You are a commander of the Soviet Red Army, entrenched in brutal frontline warfare to free Mother Russia from the Nazi invaders. It is 1941 and the beginning of what will become the bloodiest conflict of World War II resulting in more than 14 million casualties.“²¹⁸

Im Juni 2013 erschien mit *Company of Heroes 2* der Nachfolger des sieben Jahre zuvor veröffentlichten Echtzeit-Strategiespiels²¹⁹ *Company of Heroes*. Beim verantwortlichen Entwickler*innenstudio handelt es sich um *Relic Entertainment* aus dem kanadischen Vancouver. Zwei Aspekte sind an dieser Stelle zu berücksichtigen: Wie bei allen AAA-Titeln waren die USA auch für *Company of Heroes 2* ein zentraler Absatzmarkt. Außerdem stand der US-amerikanische *Publisher THQ* bis zu seiner Insolvenz und Zerschlagung Anfang 2013 hinter der Entwicklung des Spiels. Das japanische *SEGA* übernahm diese Aufgabe ein halbes Jahr vor der Veröffentlichung, sodass sich das Spiel bereits in der Endphase seiner Entwicklung befunden und *SEGA* auf inhaltlicher Ebene kaum noch wesentliche Änderungen veranlassen dürfte. Ähnlich wie bei *Wolfenstein II* kann folglich auch bei *Company of Heroes 2* von einem Spiel gesprochen werden, das in einem US-amerikanischen Kontext entstand.

Company of Heroes 2 thematisiert den Deutsch-Sowjetischen Krieg von 1941 bis 1945 und verlagert das Geschehen von der Westfront im ersten Teil an die Ostfront des Zweiten Weltkrieges. Neben einem *Singleplayer*- steht den Spieler*innen auch ein *Multiplayer*-Modus zur Verfügung. Zwar wird dieser in die folgende Analyse miteinbezogen, der Schwerpunkt liegt aber auf der *Singleplayer*-Kampagne. Dieser Fokus lässt sich damit begründen, dass die Inhalte des Spiels stets in ihrem narrativen Kontext untersucht werden sollen. Die Tatsache, dass, wie Angela Schwarz konstatiert, gerade Kampagnennarrationen in der geschichtswissenschaftlichen Auseinandersetzung bisher erst wenig Aufmerksamkeit geschenkt wurde,²²⁰ verschafft diesem Vorhaben zusätzliches Gewicht.

Die Kampagne von *Company of Heroes 2* besteht aus insgesamt 14 Missionen, in denen die Spieler*innen das Kommando über die Truppen der Roten Armee übernehmen und sie gegen die Wehrmacht antreten lassen müssen. Da es sich um ein Strategiespiel handelt, nehmen die Spieler*innen im Gegensatz zu anderen Genres eine über dem Geschehen stehende

²¹⁸ Homepage von *Company of Heroes 2*, URL: www.companyofheroes.com/games/company-of-heroes-2 (letzter Zugriff: 30.12.2019).

²¹⁹ Echtzeit-Strategiespiele sind eine Unterform des Strategiespiels und weitaus dynamischer als etwa das rundenbasierte Strategiespiel.

²²⁰ Vgl. Schwarz (2015: 410).

Position ein. Aus der Vogelperspektive heraus steuern sie ihre Einheiten mittels Maus- und Tastenbefehlen. Zu den Aufgaben des Spiels gehört etwa die Einnahme wichtiger Positionen, das Ausschalten bestimmter Ziele oder die Verteidigung einer Stellung für eine gewisse Zeit. Der Fokus liegt also zentral auf militärischen Aspekten. Dies lässt sich auch daran erkennen, dass das Ressourcenmanagement in *Company of Heroes 2* im Gegensatz zu Strategiespielen, die der Aufbau- oder Wirtschaftssimulation zuzurechnen sind, auf das Rekrutieren von Soldat*innen²²¹, das Bauen von Fahrzeugen und das Entwickeln neuer Waffenverbesserungen ausgerichtet ist. Anstatt Holz oder Nahrung zu sammeln, müssen die Spieler*innen Arbeitskraft-, Munition- und Treibstoff-Punkte erobern und halten.

Doch wie lassen sich die militärische Ausrichtung des Spiels und der Umgang mit NS-Verbrechen in *Company of Heroes 2* miteinander in Bezug setzen? Die Relevanz dieser Frage lässt sich mit den in Kapitel 2.1.1 bereits zitierten Worten Reinhard Rürups begründen, die NS-Herrschaft sei auf Krieg hin angelegt gewesen, sodass im Umkehrschluss auch die NS-Ideologie – und folglich die Verbrechen – auf den Krieg übertragen worden seien. Vor dem Hintergrund dieser Aussage scheint es beinahe unmöglich, NS-Verbrechen bei der Thematisierung eines insbesondere in Osteuropa als Weltanschauungs- und Vernichtungskrieg geführten Feldzugs auszusparen, der nicht von den begangenen Gräueln losgelöst betrachtet werden kann. Die Tatsache, dass die in diesem Krieg begangenen Verbrechen ohne die aktive Mitwirkung der Wehrmacht nicht in ihrem historischen Ausmaß hätten begangen werden können, verstärkt die Erwartungen an das Spiel noch.

Die Handlung der *Singleplayer*-Kampagne von *Company of Heroes 2* findet zwischen September 1941, kurz nach dem Einmarsch der Wehrmacht in die Sowjetunion, und April 1945, vor den Toren des Reichstags in Berlin, statt. Innerhalb dieses Zeitraums müssen die Spieler*innen in Russland, Weißrussland, Polen und Deutschland zahlreiche Schlachten schlagen. Diese Geschehnisse werden in eine übergeordnete Erzählung eingebettet, die sich 1952 im sibirischen Zwangsarbeiterlager von Norilsk abspielt: In *Cutscenes* erzählt der inhaftierte Rotarmist Lew Abramowitsch Isakowitsch – der Protagonist des Spiels – seinem ehemals vorgesetzten NKWD-Oberst Tschurkin von seinen Erlebnissen im Krieg. Somit wechselt das Spiel immer zwischen der narrativen Gegenwartsebene und der ludischen Vergangenheitsebene. Damit ist ein historischer Rahmen gesetzt, der den Zweiten Weltkrieg und die ersten Nachkriegsjahre umfasst. Doch dabei bleibt es auch: Das eigentliche Spielgeschehen beginnt mit der Schlacht um Stalingrad im September 1942. Die Spieler*innen werden

²²¹ Die Rote Armee kann als einzige Fraktion im Spiel Soldatinnen einsetzen, die aber nur als eine Einheiten-Gattung vertreten sind: als Scharfschützinnen.

mitten in das Kampfgetümmel in der völlig zerstörten Stadt an der Wolga geworfen, ohne die Gründe für den Krieg und das gleich in der ersten Mission eindrücklich gezeigte Massensterben zu thematisieren. Nun handelt es sich bei „Stalingrad“ um einen – auch über die Grenzen Deutschlands und der Staaten der ehemaligen Sowjetunion hinaus – im kollektiven Gedächtnis fest verankerten Begriff. Er wurde zum Sinnbild für die Zerstörungskraft des Krieges und das sinnlose „Verheizen“ von Menschenleben. Die Entwickler*innen können diesbezüglich also auf ein gewisses Vorwissen der Spieler*innen setzen. Dass dieses aber in jedem Fall auch die historischen Hintergründe des Krieges und dessen politischen sowie ideologischen Dimensionen miteinschließt, ist zu bezweifeln. Ein entsprechender Einführungstext oder eine *Cutscene* hätten durchaus ihren Zweck erfüllt. Zwar erhalten die Spieler*innen vor jeder Kampagnenmission in kurzen Einführungstexten Informationen, diese thematisieren aber in erster Linie militärische Aspekte. Anhand konkreter Spielelemente und -szenen soll nun der Umgang mit NS-Verbrechen in *Company of Heroes 2* untersucht werden.

Zunächst einmal soll ein Blick auf die rein narrativen Elemente, das heißt die Einführungstexte vor den 14 Kampagnenmissionen und die *Cutscenes*²²² zwischen den Missionen, geworfen werden. Diese verweisen vereinzelt auf die rücksichtslose Kriegsführung der Wehrmacht. So erfahren die Spieler*innen in der siebten Mission „Die Landbrücke nach Leningrad“, in der das Ziel im Wiederaufbau der Versorgungslinien zum belagerten Leningrad besteht, vom Leid der Stadtbevölkerung, die unter der inzwischen einjährigen Blockade durch die Deutschen zu leiden habe (siehe Anhang 8). Doch die Hungerblockade von Leningrad, die im Einführungstext als „Versorgungsblockade“ bezeichnet wird, wirkt dort wie ein gewöhnliches Manöver der Wehrmacht, das ausschließlich militärischen Zwecken diene. Dass die Wehrmacht die Stadt durch ihre Blockade aber nicht zur Kapitulation zwingen und besetzen, sondern die Bevölkerung durch Aushungern gezielt vernichten wollte, um später nicht für deren Ernährung sorgen zu müssen,²²³ wird verschwiegen. Die realen Intentionen hinter der Belagerung Leningrads folgten einem kalkulierten Hungerplan und waren in erster Linie nicht militärisch, sondern ideologisch motiviert.²²⁴ In der zehnten Mission „Lublin“ kommt sogar der Holocaust ins Spiel. Im Einführungstext fällt der Name des – nicht als solches bezeichneten – Konzentrations- und Vernichtungslagers Majdanek, in dem „die größten Schrecken des Zweiten Weltkriegs“ begangen worden seien (siehe Anhang 9). Bei

²²² Die *Cutscenes* in *Company of Heroes 2* sind allesamt nicht gescrriptet und somit rein narrativ.

²²³ Vgl. Ganzenmüller (2005: 37 ff.).

²²⁴ Vgl. ebd., 40 f.

diesen kurzen Verweisen bleibt es dann aber auch. Wer für die Verbrechen verantwortlich war und wer darunter zu leiden hatte, kommt nicht zur Sprache. Der Satz „(t)ausende polnische Zivilisten lebten und starben nach Launen deutscher Kommandanten“ macht zwar Andeutungen, ist aber aus zweierlei Hinsicht problematisch: Zum einen bleibt er bei der Benennung der Opfer sehr allgemein, zum anderen schreibt er die Verantwortung ausschließlich den Befehlshabenden zu.

Weder in den Einführungstexten noch in den *Cutscenes* werden die politisch-ideologischen Hintergründe für die Ereignisse und tatsächlichen Dimensionen der Verbrechen thematisiert. Wie ist die Situation aber im Spielgeschehen selbst, also auf der ludischen Ebene? An dieser Stelle soll noch einmal auf die zehnte Mission „Lublin“ eingegangen werden. Ziel ist dort die Befreiung sowjetischer Kriegsgefangener aus dem Schloss Lublin. Durch den Einführungstext und die *Cutscenes* wird der Eindruck erweckt, es handle sich dabei um Majdanek, was bei den Spieler*innen zu falschen Annahmen führen könnte: Das Schloss diente den Deutschen während der Besetzung Polens zwar tatsächlich als Gefängnis und am 22. Juli 1944 kam es dort auch zu einem Massaker an den Gefangenen.²²⁵ Es war aber kein Konzentrations- und Vernichtungslager wie Majdanek. Über dieses beziehungsweise die dort begangenen Taten erhalten die Spieler*innen nicht einmal über narrative Umwege, wie etwa die Berichte befreiter Soldaten, detailliertere Informationen. Es bleibt bei der vagen Andeutung, dass dort schreckliche Dinge passiert seien.

Ähnlich unklar bleibt die Existenz von Konzentrations- und Vernichtungslagern in der elften Mission „Hinter feindlichen Linien“. Im Einführungstext heißt es: „Die Deutschen haben Polen die Autonomie genommen, sein Volk als niederwertig eingestuft und Tausende zum Sterben in die Lager geschickt“ (siehe Anhang 10). In der Mission selbst übernehmen die Spieler*innen die Kontrolle über eine Gruppe Partisan*innen der Polnischen Heimatarmee unter Führung der Scharfschützin Ania Zielinskaja, um heimlich deutsche Einrichtungen zu sabotieren und bestimmte Zielpersonen ausschalten. Am Ende der Mission müssen schließlich Gefangene aus einem Lager befreit werden. Die Informationen aus dem Einführungstext sowie die Verortung der Mission im ländlichen Bereich Polens legen die Vermutung nahe, dass es sich hierbei um Majdanek oder zumindest ein anderes Konzentrations- beziehungsweise Vernichtungslager handelt. Doch auch in diesem Lager ähnelt die Situation derjenigen in der Mission zuvor: Es ist komplett seines Schreckens beraubt und weder die Darstellung

²²⁵ Vgl. Heinemann, Monika: Krieg und Kriegserinnerung im Museum. Der Zweite Weltkrieg in polnischen historischen Ausstellungen seit den 1980er-Jahren, Göttingen 2017, S. 108. Die Ermordung der Gefangenen wird in *Company of Heroes 2* am Ende der Mission „Lublin“ zwar kurz erwähnt, weitere Informationen erhalten die Spieler*innen aber nicht.

des Lagers selbst noch die dortigen Zustände deuten auf einen NS-Bezug oder entsprechende Verbrechen hin (siehe Anhang 11 und 12). Zwar werden die Deutschen als Täter genannt und ideologische Motive durch den Begriff „niederwertig“ zumindest angedeutet, explizite Verweise auf die Verfolgung und Ermordung von Jüdinnen und Juden fehlen in *Company of Heroes 2* jedoch komplett – der Holocaust findet dort praktisch nicht statt. Es lässt sich ein Umgang mit dem größten aller NS-Verbrechen erkennen, den der Kulturwissenschaftler Matthias N. Lorenz – bezogen auf den Spielfilm – treffend als „sinnentleerte(s) Zitieren des Holocaust“²²⁶ bezeichnet.

Statt einer angemessenen Thematisierung des Holocaust treten in der Mission „Hinter feindlichen Linien“ vor allem die Verbrechen gegenüber der polnischen Bevölkerung im Allgemeinen in den Vordergrund. Im Laufe der Mission verschiebt sich die im Einführungstext noch den Deutschen zugeschriebene Täterrolle: Nach erfolgreichem Beenden aller Aufgaben folgt eine *Cutscene*, in der ein sowjetischer Offizier die Liquidierung der Partisan*innen befiehlt. Da es sich bei den Opfern um Personen handelt, die durch die gesamte Mission geführt und am Leben gehalten werden mussten,²²⁷ nur um am Ende von den eigenen Soldaten verraten und getötet zu werden, ist diese Szene besonders prägend. Hinzu kommen die vom Offizier geäußerten antipolnischen Ressentiments, die es an einer Differenzierung zwischen von Deutschen und von Sowjets begangenen Unrecht mangeln lassen.

Die Wehrmacht hingegen tritt im gesamten Spiel ausschließlich als militärische Kontrahentin auf dem Schlachtfeld auf, die im Vergleich zur Roten Armee kaum Verbrechen gegenüber Kriegsgefangenen und der Zivilbevölkerung zu begehen schien. Abgesehen von der Partisan*innenszene wird die Grausamkeit sowjetischer Soldaten und insbesondere ihrer Kommandeure auch an zahlreichen anderen Stellen im Spiel nicht nur erwähnt, sondern auch explizit dargestellt. Dazu gehört vor allem die Erschießung kapitulierender oder fliehender Wehrmachtssoldaten. Während derartige Szenen in *Cutscenes* eingebunden sind, auf die die Spieler*innen keinen Einfluss haben, wird deren Mitwirkung in der vorletzten Kampagnenmission sogar gefordert. Denn dort müssen sie ihre Truppen auf Zivilist*innen feuern lassen, die aus einer eingekesselten Stadt fliehen und unter denen sich potenzielle feindliche Partisan*innen verstecken. Schaffen es zu viele Flüchtlinge, die Stadt zu verlassen, scheitert die Mission. Die Spieler*innen werden auf diese Weise aktiv in die Verbrechen involviert. Auch Stalins berüchtigter Befehl 227, der den Soldat*innen der Roten Armee befahl, im Falle

²²⁶ Lorenz, Matthias N.: Der Holocaust als Zitat. Tendenzen im Holocaust-Spielfilm nach *Schindler's List*, in: Kramer, Sven (Hrsg.): Die Shoah im Bild, München 2003, S. 267–296, hier: S. 271.

²²⁷ Im Fall von Anias Tod ist die Mission gescheitert und muss neu gestartet werden.

eines Rückzugs auf die eigenen Kamerad*innen zu schießen, wurde als ludisches Element in das Spiel integriert: Lassen die Spieler*innen ihre Einheiten durch Klicken eines Rückzug-Buttons zum Hauptquartier fliehen, wartet dort ein Politkommissar, der die Soldaten nacheinander erschießt, bis die übrigen wieder auf das Schlachtfeld geschickt werden. Für diese Darstellung greift *Company of Heroes 2* auf das Medium Film zurück. Ähnlich wie die Erstürmung der Strände am *D-Day* durch die West-Alliierten als positives Ereignis erinnert wird, reihte sich Befehl 227 als negatives Ereignis in den Erinnerungskanon ein. Einen wesentlichen Beitrag dazu leisteten Filme wie *Enemy at the Gates*, die das Bild des rücksichtslosen Umgangs sowjetischer Generäle mit den eigenen Truppen aufgriffen und so maßgeblich zu dessen Mythisierung beitrugen.

Die Tatsache, dass die deutschen Verbrechen in *Company of Heroes 2* nur den Texten zu entnehmen sind, wohingegen die sowjetischen Taten visuell explizit dargestellt werden, erhöht den Schockeffekt und lässt die Rote Armee in einem besonders negativen Licht erscheinen. Auch die Erschießungen sich ergebender Wehrmachtssoldaten erscheinen bei der ausbleibenden historischen Kontextualisierung als willkürlicher Akt, da keine Verbindung zu den Verbrechen gezogen werden kann, die zuvor der sowjetischen Bevölkerung widerfahren sind. Die Darstellung der Roten Armee führte nach der Veröffentlichung von *Company of Heroes 2* in Russland sogar zu Protesten der Spieler*innen, was eine Petition und einen Verkaufsstopp zur Folge hatte.²²⁸ Nun sind sowjetische Kriegsverbrechen keine Erfindung von *Relic Entertainment*, sondern historisch verbürgt. Die Einseitigkeit der Darstellung sticht aber deutlich hervor: Vom Kriegsgerichtsbarkeitserlass „Barbarossa“ oder dem Kommissarbefehl ist im Spiel an keiner Stelle die Rede. Dabei wären gerade diese beiden Aspekte von großer Relevanz für ein Spiel, das einen militärischen Konflikt thematisiert, der auf einer menschenverachtenden Ideologie fußte und mit außerordentlicher Härte gegen die Zivilbevölkerung geführt wurde. Dabei müssten die deutschen Verbrechen nicht einmal explizit gezeigt werden. Über ausführlichere Informationstexte oder die Erzählungen des „digitalen Zeitzeugen“ und Erzählers Isakowitsch wäre eine stärkere Kontextualisierung ohne voyeuristische Gewaltdarstellungen denkbar.

In seiner Kampagne schreibt *Company of Heroes 2* ein Narrativ fort, das nicht nur in Deutschland von Wehrmacht-Apologet*innen, sondern auch in den USA bedient wird. Geprägt durch den Kalten Krieg und die popkulturellen Angebote dieser Zeit wird die

²²⁸ Vgl. Friesen, Viktor: *Company of Heroes 2: Russischer Händler stoppt Verkauf aufgrund Community-Beschwerden*, in: PC Games (06.08.2013), URL: <https://www.pcgames.de/Company-of-Heroes-2-Spiel-20320/News/Company-of-Heroes-2-Russischer-Haendler-stoppt-Verkauf-aufgrund-Community-Beschwerden-1081880/> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

Bedeutung der Wehrmacht als Bollwerk gegen den Kommunismus hervorgehoben. Auf diese Weise findet eine Romantisierung der deutschen Armee statt, die deren Stärke und Tapferkeit hervorhebt und sämtliche Bezüge zum Dritten Reich und seinen Verbrechen verschweigt.²²⁹ Vor allem aber zeigt *Company of Heroes 2*, dass die Debatten um die Rolle der deutschen Armee im Zuge der Wehrmachtausstellung nicht ihren Weg über den Atlantik gefunden haben.²³⁰ Diese These lässt sich zusätzlich mit einer Aussage Michael Condreys, des Chefentwicklers von *Sledgehammer Games* und Mitschöpfers von *Call of Duty: World War II*, untermauern. In einem Interview über den *Multiplayer*-Modus des Spiels, in dem unter anderem ein Wehrmachtssoldat gespielt werden kann, behauptete er: „You’ll never play as a Nazi, you will play as a German or other members of the Allied or Axis forces [...] they weren’t Nazis, they weren’t SS, and so that is the route we went.“²³¹ Wehrmacht und Nationalsozialismus beziehungsweise SS stehen für Condrey in keinerlei Zusammenhang, er nimmt eine klare Trennung zwischen der militärischen und der politischen Dimension vor.

Ein vergleichender Blick auf die Darstellung der US-Armee in *Company of Heroes 2* zeigt, dass dort eine deutliche „Abstufung“ der Guten²³² vorgenommen wird. Im Einführungstext der dreizehnten Mission „Halbe“ ist vom „gnadenvollen Feind USA“ die Rede, der mit einer gnadenlosen, massakrierenden Roten Armee kontrastiert wird (siehe Anhang 13). Besonders deutlich aber wird die Gut-Böse-Charakterisierung der Alliierten im 2014 erschienenen *DLC*²³³ *Ardennes Assault*, der das Spiel um eine neue Kampagne ergänzt. In dieser kann die Ardennenoffensive im Winter 1944/1945 aus amerikanischer Sicht nachgespielt werden, eine deutsche Kampagne gibt es weiterhin nicht. Im Gegensatz zum Hauptspiel wird die zu spielende Seite in *Ardennes Assault* sehr positiv dargestellt. Die Kampagne erzählt von einer US-Armee, die an keiner Stelle mit Kriegsverbrechen konfrontiert wird, weder auf amerikanischer noch auf deutscher Seite. Der Mythos des „Good War“ wird hier in dem Sinne bestätigt, dass der Krieg von einer „heldenhaften“ Armee „sauber“ geführt wurde. Das Argument, dass die US-amerikanische Intervention auf europäischem Boden aber auch aus

²²⁹ Vgl. Smelser, Ronald/Davies II, Edward J.: *The Myth of the Eastern Front. The Nazi-Soviet War in American Popular Culture*, Cambridge/New York 2008, S. 220 f.

²³⁰ Vgl. Pfister (2018).

²³¹ Game Informer: *Sledgehammer Answers Call of Duty: WWII’s Lingering Questions*, in: Youtube (01.09.2017), URL: <https://www.youtube.com/watch?v=QzvhOZZvGD0> (letzter Zugriff: 30.12.2019), Minuten 09:46–10:58.

²³² Julian Köck bezieht diesen Begriff zwar auf Weltkriegsshoooter, er ist aber durchaus auch auf andere Genres übertragbar, vgl. Köck (2012).

²³³ Ein *DLC* (*Downloadable Content*) ist eine Erweiterung, durch die dem Spiel neue Fraktionen, Gegenstände, Missionen oder Karten hinzugefügt werden.

moralischen Erwägungen heraus geschah – als Kampf gegen ein menschenverachtendes Regime, das für zahlreiche Verbrechen verantwortlich war – spart *Ardennes Assault* komplett aus. Ebenso wenig spielen andere Narrative des „Good War“-Mythos eine Rolle, wie etwa die Rolle schwarzer Soldaten oder von Frauen. Der Zweite Weltkrieg an der europäischen Westfront dient in *Company of Heroes 2* nur einem Zweck: der Erzählung eines Heldenepos und Propagierung des unanfechtbaren Bildes der USA als Kämpferin für die „gute Sache“. Das ohnehin schon problematische Narrativ einer vermeintlich „sauberen“ Wehrmacht hingegen wird noch bedenklicher, wenn sie spielbar wird. Im *Multiplayer*-Modus von *Company of Heroes 2* ist dies möglich, wenn auch ohne narrative Elemente. Eine emotionale Bindung an bestimmte Spielfiguren, die über die Erzählung von deren Erlebnissen aufgebaut wird, kann also nicht geschehen. Nichtsdestotrotz muss Kritik an der Darstellung der Wehrmacht geübt werden, wie im Folgenden an einem besonders eindrücklichen Beispiel gezeigt werden soll. Neben *Ardennes Assault* erschien 2014 auch der *DLC The Western Front Armies*, der zwei neue Fraktionen in das Spiel integrierte: die *US Forces* auf alliierter und das Oberkommando West auf deutscher Seite. Letzteres verfügt neben den regulären Wehrmachts-einheiten auch über Soldaten, die als Mitglieder der Waffen-SS zu identifizieren sind. Zwar taucht diese Bezeichnung an keiner Stelle im Spiel auf und auch die SS-Rune ist weder in der deutschen noch in der englischen Originalversion zu sehen. Die Bezeichnung der Einheiten als „Obersoldaten“ – als Verweis auf ihren besonderen Status und in Anlehnung an die historischen SS-Oberschützen – weist in Kombination mit der Uniform sowie ihrer Funktion im Spiel als Elite-Soldaten aber stark auf eine Zugehörigkeit zur Waffen-SS hin (siehe Anhang 14 und 15). Nun waren die Divisionen der Waffen-SS den Armeeoberkommandos der Wehrmacht unterstellt,²³⁴ sodass deren Integration in die Wehrmacht in *Company of Heroes 2* aus historischer Perspektive nicht falsch ist. Abgesehen von der fehlenden Symbolik und begrifflichen Differenzierung wird aber auch ihr besonderer Status als hochideologisierte Truppe innerhalb der Wehrmacht nicht kenntlich gemacht. Auf diese Weise wird die Waffen-SS im Spiel zum Bestandteil einer „sauberen“ Armee, was im Umkehrschluss auch das Bild einer „sauberen“ Waffen-SS suggeriert. Ist dieses Narrativ schon bei der Wehrmacht überaus problematisch, hat es bei der Waffen-SS aufgrund ihres höheren Ideologisierungsgrades und ihrer stärkeren Einbindung in die NS-Vernichtungspolitik²³⁵ noch einmal

²³⁴ Vgl. Keil/Kellerhoff (2002: 109 f.).

²³⁵ Angehörige der Waffen-SS nahmen im Vergleich zur Wehrmacht an mehr Kriegsverbrechen teil, galten in ihrem Vorgehen als wesentlich brutaler und wurden zum Teil sogar in den Konzentrationslagern eingesetzt, vgl. Lehnhardt, Jochen: Die Waffen-SS: Geburt einer Legende. Himmlers Krieger in der NS-Propaganda, Paderborn 2017, S. 66 f., und Hördler, Stefan: KZ-System und Waffen-SS. Genese, Interdependenzen und

ganz anderes Gewicht. Anstatt die Rolle der Wehrmacht und der Waffen-SS im Zweiten Weltkrieg kritisch zu hinterfragen, wird sie „reingewaschen“, um sie als spielbare Fraktion beziehungsweise Einheit in das Spiel integrieren zu können.²³⁶

In der Analyse ist bereits ein Aspekt angeklungen, der abschließend etwas ausführlicher untersucht werden soll: Der Umgang mit verfassungsfeindlichen Kennzeichen. Anders als im Fall von *Wolfenstein II* war die deutsche Version von *Company of Heroes 2* nicht von Zensuren betroffen. Dies lag aber nicht an einer liberalen Bewertungspraxis der USK, sondern daran, dass die Entwickler*innen auch bei der Originalversion komplett auf verfassungsfeindliche Kennzeichen verzichteten. So sind nirgends Hakenkreuze, SS-Runen oder Hitlergrüße zu finden. Stattdessen wird das Eiserne Kreuz als Ersatzsymbol verwendet, das in seiner Gestaltung – schwarzes Kreuz in weißem Kreis auf rotem Grund – jedoch stark an die Hakenkreuzflagge erinnert (siehe Anhang 16). Während die Originalversion des ersten Teils noch Begriffe wie „Nazi“ oder „SS“ beinhaltete, fallen diese im zweiten Teil komplett weg. Auf die Problematik der fehlenden Holocaust-Darstellung wurde bereits eingegangen. Doch auch wenn Steffen Bender als maßgeblichen Grund für deren Ausblendung insbesondere in *First-Person-Shootern* und Strategiespielen „moralische Fragen“ anführt,²³⁷ liegen sicherlich auch andere, pragmatischere Gründe dafür vor: Durch den Verzicht auf das Thema verhinderte das Team von *Relic Entertainment* von vornherein Kontroversen und entsprechende finanzielle Konsequenzen – zulasten einer vermeintlich „authentischen“ Darstellung. Aufgrund der fragwürdigen Darstellung der Wehrmacht erscheint diese Entscheidung zunächst sinnvoll. Doch anstatt sich mit dieser Lösung zufriedenzugeben, hätten die Entwickler*innen eine kritischere Erzählung des Zweiten Weltkriegs und insbesondere der Wehrmacht anstreben sollen. Denn zum einen lässt sich das Eiserne Kreuz im Spiel leicht als Hakenkreuz decodieren, zum anderen dürften die meisten Spieler*innen die Wehrmacht in einen NS-Kontext einordnen können. Durch die fehlende kritische Darstellung der deutschen Armee besteht somit die Gefahr, dass das Spiel bei einigen Spieler*innen positive Assoziationen mit dem Nationalsozialismus hervorruft – gerade im Vergleich zur vermeintlich brutaleren Roten Armee. Auf Grundlage der erfolgten Analyse muss eine Bewertung hinsichtlich der Sozialadäquanzklausel sowie der teleologischen Tatbestandsreduktion also zu folgendem Ergebnis kommen: Zwar handelt es sich bei der Wehrmacht – zumindest in der *Singleplayer-Kampagne* – um die zu bekämpfenden Gegner. Eine negative Konnotation geht aufgrund

Verbrechen, in: Schulte, Jan Erik/Lieb, Peter/Wegner, Bernd (Hrsg.): Die Waffen-SS. Neue Forschungen, Paderborn 2014, S. 80–98.

²³⁶ Vgl. Chapman/Linderoth (2015: 148).

²³⁷ Vgl. Bender (2012: 147).

der fehlenden Kontextualisierung und der Fokussierung auf sowjetische Verbrechen aber unter. Staatsbürgerliche Aufklärung, geschweige denn der Zweck der Lehre, sind bei *Company of Heroes 2* in keiner Weise gegeben. Die Vermeidung finanzieller Einbußen scheint hier schwerer gewogen zu haben als eine angemessene und ausgewogene Darstellung der historischen Ereignisse.

5.2.3 Independent Game: Through the Darkest of Times

„Werde ein Widerstandskämpfer im Berlin der Nazizeit: Kämpfe für die Freiheit, schwäche das System und führe deine Gruppe durch die dunkelste Zeit –
Through the Darkest of Times!“²³⁸

Through the Darkest of Times ist ein *Independent Game* der beiden Entwickler Jörg Friedrich und Sebastian Schulz vom Berliner Studio *Paintbucket Games*. Bei *Independent Games* handelt es sich nicht um ein „klassisches“ Genre, wie *Shooter* oder Strategiespiel, sondern eine Bezeichnung für digitale Spiele, die von einem kleinen Team mit nur vergleichsweise geringen finanziellen Mitteln entwickelt werden, häufig durch neue, innovative Ideen hervorstechen und zuweilen auch kritische Töne anschlagen. Da diese Merkmale mit Blick auf die Leitfrage und im Vergleich zu den beiden zuvor untersuchten, weitaus aufwendiger produzierten AAA-Titeln besonders interessant sind, soll der Begriff *Independent Game* in dieser Arbeit unter die Genre-Klassifikation fallen.²³⁹ Da das Spiel erst Anfang 2020 erscheinen wird,²⁴⁰ stützt sich die folgende Analyse auf die vorläufige Testversion, die eines von insgesamt vier Kapiteln umfasst und für diese Arbeit im Studio von *Paintbucket Games* gespielt werden durfte. Um darüber hinaus einen umfassenderen Blick auf das Spiel gewährleisten zu können, werden zusätzlich von den Entwicklern bereitgestelltes, unveröffentlichtes Material sowie die Ergebnisse eines Interviews miteinbezogen, das im Juni 2019 mit Jörg Friedrich geführt wurde (siehe Anhang 27).

Through the Darkest of Times ist im Berlin der 1930er und 1940er Jahre angesiedelt. Die Handlung beginnt am 30. Januar 1933 mit der Ernennung Adolf Hitlers zum Reichskanzler. Das Spiel ist in vier Kapitel unterteilt und chronologisch aufgebaut: Machtergreifung (1933),

²³⁸ Homepage von *Through the Darkest of Times*, URL: <https://paintbucket.de/de/ttdot> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

²³⁹ Jörg Friedrich bezeichnet *Through the Darkest of Times* als *Historical Resistance Strategy Game*, vgl. Interview mit Jörg Friedrich (25.06.2019), Anhang 27, S. 90–114, hier: S. 112. Da es sich aber um eine gänzlich andere Art von Strategiespiel handelt als etwa *Company of Heroes 2*, soll diese Kategorisierung hier nicht stattfinden.

²⁴⁰ Vgl. Friedrich, Anhang 27, S. 114.

Gipfel (1936), Krieg (1940/1941) und Zusammenbruch (1944/1945).²⁴¹ Die Einbettung des Geschehens in einen historischen Kontext geschieht kontinuierlich über den Spielverlauf hinweg. So können sich die Spieler*innen in jeder neuen Spielrunde, die jeweils für eine Woche steht, in kleinen Zeitungsausschnitten über aktuelle politische Ereignisse informieren (siehe Anhang 17).²⁴² Hinzu kommen in regelmäßigen Abständen kurze, interaktive Zwischensequenzen. Diese *Historical Events*²⁴³ thematisieren verschiedene historische Ereignisse, wie den Reichstagsbrand im Februar oder die sogenannte „Köpenicker Blutwoche“ im Juni 1933, und tragen dadurch zur weiteren Kontextualisierung des Geschehens bei.

Zu Beginn der eigentlichen Handlung muss die Spielfigur erstellt werden. Neben äußeren Merkmalen, wie Aussehen und Kleidung, die selbst gewählt werden können, besitzt sie einen Namen, ein Alter, einen Beruf und eine politische Zugehörigkeit, die vom Spiel zufallsgeneriert werden (siehe Anhang 18). So ergibt sich eine bestimmte Auswahl an spielbaren Protagonist*innen, von der kommunistischen Textilarbeiterin bis hin zum christlich-konservativen Lehrer. Doch die Erstellung der Spielfigur hat auch ihre Grenzen. So kann sie beispielsweise nicht als jüdisch, homosexuell, Sinti oder Roma charakterisiert werden. Die Spieler*innen haben somit – abgesehen von der politischen Einstellung – nicht die Möglichkeit, gezielt die Zugehörigkeit zu einer zentralen Opfergruppe der Nationalsozialist*innen zu wählen.

Das eigentliche Spielgeschehen startet im Unterschlupf des Widerstands in Berlin. Auf einer Karte der Stadt können Ziele für Handlungen gegen das NS-Regime ausgewählt werden (siehe Anhang 19). Zu Beginn beschränken sich diese auf kleinere Aktionen, wie das Verteilen von Flugblättern oder das Bemalen von Wänden mit politischen Botschaften. Die dafür nötigen Gegenstände, wie Papier oder Farbe, müssen wiederum in anderen Missionen beschafft werden. Im Laufe der Zeit werden die Aufträge komplexer und gefährlicher, was sich sowohl in der aufwendigeren Vorbereitung als auch dem erhöhten Risiko widerspiegelt, entdeckt zu werden. Da es sich bei *Through the Darkest of Times* um ein rundenbasiertes Spiel handelt, bleibt stets genügend Zeit, die Aktionen sorgfältig zu planen und das weitere Vorgehen zu überdenken. Schnelle Reaktionen, wie sie in *First-Person-Shootern* oder Echtzeit-Strategiespielen vorausgesetzt werden, sind hier nicht gefordert. Dies gilt auch für die *Historical Events*, in denen die Spieler*innen regelmäßig vor bestimmte Entscheidungen gestellt werden. Statt auf brachiale Gewalt und mörderische Alleingänge setzt das Spiel auf

²⁴¹ Vgl. die Homepage von *Through the Darkest of Times*.

²⁴² Dabei handelt es sich zwar nicht um originale Zeitungsausschnitte, aber reale historische Ereignisse.

²⁴³ Diesen Begriff verwendet Friedrich im Interview, vgl. Friedrich, Anhang 27, S. 95.

ein vorsichtiges und gut überlegtes Vorgehen, um sich und die eigenen Gruppenmitglieder nicht in Gefahr zu bringen. Die Widerstandsgruppe muss im Laufe des Spiels nach und nach aufgebaut werden und kann aus bis zu fünf Mitgliedern bestehen. Sowohl die Gruppe als auch ihre Mitglieder sind allesamt fiktiv, aber an historische Vorbilder, wie die ebenfalls sehr heterogene Schulze-Boysen-Harnack-Gruppe, angelehnt.²⁴⁴

Im Interview erklärt Friedrich, dass das Spiel bewusst mit dem Ziel entwickelt wurde, die Geschichte des Dritten Reichs auf eine neue Weise zu erzählen, da bis dato kein Spiel den zivilen Widerstand thematisiere und gleichzeitig auf Waffengewalt als einzigen Lösungsweg verzichte.²⁴⁵ Zwar ist auch in *Through the Darkest of Times* ein gewaltsames Vorgehen möglich, etwa in Form von Bombenanschlägen oder bewaffneten Überfällen. Diese Option stellt aber nur eines der drei großen Aktionsfelder *Educate*, *Fight* und *Help* dar. Zudem ist der Heterogenität der Gruppe geschuldet, dass jedes Mitglied eine bestimmte Einstellung zur Art des Vorgehens hat.²⁴⁶ Doch wie in allen Spielen – seien sie analog oder digital – bestimmen auch in *Through the Darkest of Times* Regeln die Möglichkeiten des Handelns und damit die Grenzen des Machbaren. So ist es beispielsweise nicht möglich, die Seiten zu wechseln und als Spitzel der Gestapo die eigenen Gruppenmitglieder zu verraten.

Wenn nun der Einfluss erinnerungskultureller Faktoren auf den Umgang des Spiels mit NS-Verbrechen untersucht werden soll, ist vor allem der Aspekt der Holocaust-Darstellung von Bedeutung. Schon in den ersten Spielminuten wird deutlich, dass die Entwickler von *Through the Darkest of Times* die Thematisierung antisemitischer Diskriminierung und Verfolgung nicht scheuen: In den *Historical Events* werden die Spieler*innen immer wieder mit Situationen konfrontiert, die die fortschreitende Gewalt gegenüber Jüdinnen und Juden in der deutschen Gesellschaft thematisieren. Neben „Alltagssituationen“ finden in diesen Sequenzen auch konkrete historische Ereignisse statt, wie etwa der Boykott jüdischer Geschäfte im Frühling 1933 oder die Reichspogromnacht 1938. Die Gefahrenlage für die Berliner Jüdinnen und Juden wird im weiteren Spielverlauf immer spürbarer und das Schicksal der bereits Deportierten immer deutlicher. In einem *Historical Event* etwa erzählt eine Auschwitzüberlebende von ihren Erlebnissen im Lager. Dabei ist den beiden Entwicklern ein Aspekt besonders wichtig: Die Darstellung von Verbrechen und Gewalt geschieht an keiner Stelle explizit, sondern vor allem über Erzählungen in Form von Text. Hier werden die Verbrechen direkt angesprochen, wie etwa die Vergasung und Verbrennung von

²⁴⁴ Vgl. ebd., 93.

²⁴⁵ Vgl. ebd.

²⁴⁶ Vgl. ebd., 103.

Gefangenen und die Selektion von Zwillingen für Menschenexperimente durch den KZ-Arzt Josef Mengele. Außerdem beschränken sich die Möglichkeiten der Interaktion darauf, der Augenzeugin Fragen zu stellen. Handlungen innerhalb von Auschwitz sind an keiner Stelle des Spiels möglich. Im Gegensatz zur narrativen Schilderung der Verbrechen im Lager ist deren Visualisierung aber sehr zurückhaltend: Anstatt Tote oder die Gewalt direkt zu zeigen, sind diverse „ikonische Superzeichen des Holocaust“ zu sehen (siehe Anhang 20). Gerade in Bezug auf Auschwitz gibt Friedrich als Begründung an, dass die Gefahr, ins Geschmacklose abzudriften zu groß sei und das Medium Text ohnehin genug leiste, um die Fantasie der Spieler*innen anzuregen.²⁴⁷ Eine ähnliche Meinung vertritt auch Eugen Pfister, der große Chancen in einer nicht interaktiven Thematisierung des Holocaust sieht.²⁴⁸

Das Prinzip der Zurückhaltung findet auch bei anderen Gewaltdarstellungen Anwendung. So kann es im Laufe des Spiels etwa passieren, dass die Spielfigur aufgrund mangelnder Vorsicht bei den Aktionen von der Gestapo entdeckt und verhaftet, in ein Gefängnis gebracht, verhört und gefoltert wird. Der Akt der Misshandlung selbst wird nicht gezeigt, die düstere Kulisse und Musik sowie die Schilderung des Geschehens in den Texttafeln weisen aber darauf hin. Auch die Folgen der Folter sind der Spielfigur deutlich anzusehen (siehe Anhang 21). Im Falle eines Berlin-spezifischen Ereignisses, der „Köpenicker Blutwoche“, verzichten die Entwickler ebenfalls auf eine explizite Darstellung: Die im Juni 1933 im Südosten Berlins durchgeführte Aktion der SA, die sich vornehmlich gegen die linke Arbeiter*innenbewegung, aber auch Jüdinnen und Juden richtete,²⁴⁹ wird in all ihrer Brutalität geschildert. Zwar sind keine expliziten Bilder zu sehen, durch das Zeigen von im Wald aufgehängten Säcken, in denen die Leichen der Opfer entsorgt wurden, wird aber genügend Stoff für die Imagination der Spieler*innen geliefert. Die Darstellung der „Köpenicker Blutwoche“ ist ein eindrückliches Beispiel dafür, dass auch gewaltfreie Bilder den Schrecken des Nazi-Terrors transportieren können. Diese Art der Thematisierung gewährleistet einen behutsamen und respektvollen Umgang mit NS-Verbrechen, anstatt auf Effekthascherei, explizite Schockmomente und Voyeurismus zu setzen.

Unterstützt wird dieser Anspruch durch das grafische Design des Spiels. Sein Stil ist dem des Comics beziehungsweise der *Graphic Novel* nachempfunden und orientiert sich am deutschen Expressionismus der 1920er Jahre. Sowohl die Figuren im Spiel – zweidimensionale

²⁴⁷ Vgl. ebd., 95.

²⁴⁸ Vgl. Pfister (2018).

²⁴⁹ Vgl. Artmann, Amelie/Müller, Yves: Opfer der „Köpenicker Blutwoche“ im Juni 1933, in: Hördler, Stefan (Hrsg.): SA-Terror als Herrschaftssicherung. „Köpenicker Blutwoche“ und öffentliche Gewalt im Nationalsozialismus, Berlin 2013, S. 164–183, hier: S. 164.

Scherenschnittfiguren – als auch die zurückhaltende Soundkulisse haben ihr Vorbild im frühen Stumm- und Trickfilm.²⁵⁰ Anders als viele AAA-Titel, die sich an großen *Hollywood-Blockbustern* orientieren, um das Spielgeschehen möglichst realitätsnah darstellen zu können, schafft *Through the Darkest of Times* mit seiner bildlichen Darstellung – ähnlich wie schon die *Graphic Novel Maus* im Falle der unbewegten Bilder – eine visuelle Distanz zum realen Geschehen. Dies gilt aber keineswegs für die inhaltliche Ebene: Die Entwickler griffen bei der Darstellung bestimmter Ereignisse auf Motive zurück, die sich an historischen Vorbildern orientieren. Ein besonders eindrückliches Beispiel dafür ist die Szene des Boykotts jüdischer Geschäfte 1933 im ersten Kapitel des Spiels. Hier sind SA-Männer zu sehen, die vor Schaufenstern mit antisemitischen Schmierereien stehen und Plakate mit Hetze gegen Jüdinnen und Juden hochhalten, darunter auch der heute wohl bekannteste und vielfach rezipierte Spruch „Deutsche! Wehrt euch! Kauft nicht bei Juden!“ (siehe Anhang 22–25). Historische Fotografien, die diese Szenen festhalten, gehören zum standardmäßigen Bildkanon deutscher Schulbücher und werden auch in Ausstellungen immer wieder aufgegriffen. Die Entwickler bedienen sich hier also einer Darstellung, die vielen Spieler*innen nicht unbekannt sein und ihnen die antisemitische Motivation des Boykotts auch ohne tiefergehende Erläuterung ins Bewusstsein rufen dürfte.

Friedrich und Schulz möchten in ihrem Spiel vor allem die politischen Entwicklungen und gesellschaftlichen Prozesse darstellen, die das nationalsozialistische Deutschland zwischen 1933 und 1945 durchlief. Ähnlich wie bei *Wolfenstein II* muss die Entwicklung des Spiels vor dem Hintergrund ihres zeitlichen Entstehungskontextes betrachtet werden. *Through the Darkest of Times* solle, so Friedrich, Position beziehen und eine neue, nicht militärische Perspektive auf das Dritte Reich schaffen, in einer Zeit, in der rechte Strömungen überall auf der Welt an Stärke gewinnen, ein fremdenfeindlicher Populist US-Präsident und der *Brexit* Wirklichkeit wurde.²⁵¹ Ziel sei demnach ein Spiel, das die Wichtigkeit gesellschaftlichen Zusammenhalts hervorhebe, Parallelen zwischen Vergangenheit und Gegenwart aufzeige²⁵² und den Spieler*innen die Möglichkeit gebe, sich in die damalige Situation hineinzusetzen.²⁵³ Schließlich sei auch der NS-Staat nicht von Anfang an omnipräsent und omnipotent gewesen, sondern habe seine Macht erst im Laufe der Zeit konsolidiert.²⁵⁴ Auch im Spiel wird diese Entwicklung durch den Einfluss des historischen Geschehens auf die Personen

²⁵⁰ Vgl. Friedrich, Anhang 27, S. 113.

²⁵¹ Vgl. ebd., 91.

²⁵² Vgl. ebd., 93 f.

²⁵³ Vgl. ebd., 112.

²⁵⁴ Vgl. ebd., 94.

im Umfeld der Widerstandskämpfer*innen dargestellt: Während die einen aus Sicherheitsgründen relativ neutral bleiben, werden andere zu glühenden NS-Anhänger*innen.²⁵⁵ Auch die zunehmende Bedrohung durch das NS-Regime und dessen wachsende Präsenz im Alltag werden im Spiel eindrücklich visualisiert. Nach dem Reichstagsbrand etwa sind überall auf der Berlin-Karte SA-Männer postiert, die die Spieler*innen zu einem vorsichtigeren Vorgehen zwingen (siehe Anhang 19).

Das Spiel zeichnet sich aber nicht nur durch seinen seriösen Umgang mit NS-Verbrechen auf der Erzählebene aus, die inhaltliche und Darstellungsaspekte miteinander verbindet. Im Interview betont Friedrich die Vorzüge von Spielen, die narrative und spielmechanische Elemente kombinieren.²⁵⁶ Anhand eines kurzen Beispiels soll im Folgenden dargelegt werden, inwiefern *Through the Darkest of Times* diesem Anspruch gerecht wird, den Friedrich als „Mischung aus Narrativ [...] und Strategie“²⁵⁷ bezeichnet.

Im ersten *Historical Event* des Spiels stoßen die Spieler*innen am Alexanderplatz auf eine Gruppe von SA-Leuten, die einen alten jüdischen Mann drangsalieren. In dieser Situation stehen ihnen zwei Handlungsoptionen offen: Entweder sie verwickeln die SA-Männer in ein Gespräch oder sie ignorieren das Geschehen und überlassen den alten Mann seinem Schicksal (siehe Anhang 26). Abhängig davon, wie die Spieler*innen sich entscheiden, hat ihr Handeln maßgeblichen Einfluss auf den weiteren Spielverlauf: Fällt die Wahl auf die erste Option, kann der alte Mann zwar fliehen, doch es folgt eine Konfrontation mit den SA-Männern. Dabei müssen sich die Spieler*innen mithilfe der richtigen Gesprächsoptionen aus der gefährlichen Situation befreien. Dies hat gleichzeitig Einfluss auf die Wahrscheinlichkeit, im weiteren Verlauf des Spiels von der Gestapo entdeckt und verhaftet zu werden. Die zweite Option hingegen, den alten Mann seinem Schicksal zu überlassen, ist der bequemere Weg und wendet die Gefahr für das eigene Leben ab. Abgesehen von der moralischen Fragwürdigkeit leidet aber die Anerkennung vonseiten der Gruppenmitglieder unter dieser Entscheidung. Dies schadet dem Zusammenhalt, kann mit dazu beitragen, dass Mitglieder die Gruppe verlassen, und erhöht so das Risiko, von der Gestapo entdeckt zu werden. Gerade vor dem Hintergrund, dass das Spiel keine Speicher-Funktion bereithält,²⁵⁸ die Entscheidungen also final sind und der eigene Tod – und damit das Ende des Spiels – oder der der Gruppenmitglieder nicht ungeschehen gemacht werden kann, müssen Entscheidungen wie diese

²⁵⁵ Vgl. ebd., 96.

²⁵⁶ Vgl. ebd., 92.

²⁵⁷ Ebd.

²⁵⁸ Dies ist sehr ungewöhnlich für neuere digitale Spiele, in denen das Spiel nach einer Niederlage in der Regel beliebig oft neu geladen werden kann.

besonders gut durchdacht werden. Sie bringen die Spieler*innen in ein Dilemma und zwingen sie dazu, Position zu beziehen – sich den Weg freischießen funktioniert hier nicht. Aufgrund von Szenen wie der eben geschilderten erfüllt *Through the Darkest of Times* in besonderem Maße die Ansprüche der Leitkriterien der USK: Es gibt den Spieler*innen die Möglichkeit, sich unter Einbeziehung interaktiver Elemente kritisch mit dem Thema NS-Verbrechen auseinanderzusetzen und die Geschehnisse auf Grundlage moralischer Entscheidungsfragen zu reflektieren. Das Beispiel zeigt, dass die narrativen Sequenzen in *Through the Darkest of Times* keine rein erzählerischen Elemente darstellen, sondern durch die Notwendigkeit der Interaktion zugleich ludischen Charakter haben. Auf diese Weise steht den Spieler*innen nicht nur ein einziger von den Entwicklern vorgegebener Weg offen, sondern mehrere. Diese sind zwar in einen gewissen Rahmen – die historische Zeitlinie – gegossen, haben aber trotzdem Auswirkungen auf das weitere Spielgeschehen. An diesem Punkt denken Friedrich und Schulz sogar noch weiter: Sie planen einen *Alternate-History*-Modus und möchten den Spieler*innen auf diese Weise die Möglichkeit geben, die Geschichte zu verändern. Zwar soll dabei nicht die gesamte historische Zeitlinie durcheinandergeworfen und komplett neue Handlungsstränge erschaffen werden. Durch erfolgreiches Absolvieren von Aufträgen soll aber an bestimmten Stellen die Möglichkeit geboten werden, das NS-Regime zu stürzen. Im Gegensatz zum normalen Spielmodus könnte der *Alternate-History*-Modus den Spieler*innen ermöglichen, ein erfolgreiches Attentat auf Hitler zu verüben oder das NS-Regime auf andere Weise zu Fall zu bringen. Friedrich begründet die Entscheidung für einen solchen Modus damit, den Spieler*innen aufzeigen zu wollen, dass Geschichte nicht sei wie eine „Perlenschnur [...], die gar nicht anders hätte verlaufen können“.²⁵⁹ Vor diesem Hintergrund wäre auch das Spielen einer Alternativgeschichte des Holocaust denkbar: Die Spieler*innen könnten durch entsprechende Aktionen etwa die Deportationszüge aus Berlin stoppen oder die Wannseekonferenz sabotieren. Ohne die realen historischen Ereignisse komplett auszublenden, könnte der *Alternate-History*-Modus auf diese Weise mit den gängigen Narrativen brechen und einen völlig neuen Blick auf die Geschichte ermöglichen. Wie in Kapitel 4 bereits angedeutet, entbrannte im Zuge der Bekanntmachung von *Paintbucket Games*, in *Through the Darkest of Times* Hakenkreuze zu zeigen, eine hitzige Debatte über die Verwendung verfassungsfeindlicher Symbole in digitalen Spielen. Diese wurde auch vonseiten der Politik mitgeführt. So übten etwa die Bundesfamilienministerin Franziska Giffey (SPD) und die rechtspolitische Sprecherin der CDU-Bundestagsfraktion

²⁵⁹ Vgl. Friedrich, Anhang 27, S. 101 f.

Elisabeth Winkelmeier-Becker scharfe Kritik an der Verwendung von Hakenkreuzen in *Through the Darkest of Times*.²⁶⁰ Sogar der israelische Botschafter Jeremy Issacharoff mischte sich in die Debatten ein und kritisierte die Entscheidung der USK, das Spiel in Deutschland freizugeben.²⁶¹ Doch anders als etwa *Machine Games* oder *Bethesda* im Falle von *Wolfenstein II*, sprach sich *Paintbucket Games* gegen eine umfassende Anpassung ihres Spiels an den deutschen Markt aus. Denn es erkenne auch bei Ersatzsymbolen jeder, dass es sich um Nazis handle, so Friedrich.²⁶² Dieser Aussage kann sowohl vor dem Hintergrund der visuellen Darstellung als auch der steten historischen Einordnung der Spielinhalte zugestimmt werden. Daher verzichteten die Entwickler bei der Version, die zum Beispiel für Präsentationen auf Spielemessen genutzt wurde, auf Ersatzsymbole und entfernten die Hakenkreuze auf Fahnen und Armbinden stattdessen komplett. Aufgrund der neuen Bewertungspraxis der USK wurde dieser Schritt aber wieder rückgängig gemacht, sodass verfassungsfeindliche Kennzeichen²⁶³ in der Anfang 2020 erscheinenden Version vorhanden sein werden. Doch Friedrich betont auch, dass er das Setzen eines deutlichen Bezugs zu NS-Verbrechen für ausgesprochen wichtig und eine pauschale USK-Zulassung von Spielen mit Hakenkreuzen für falsch hält.²⁶⁴ Mit Blick auf *Company of Heroes 2* ist dieser Aussage nur zuzustimmen.

Tatsächlich erfüllt kaum ein anderes Spiel die Vorschriften der Sozialadäquanzklausel so sehr wie *Through the Darkest of Times*: Die „staatsbürgerliche Aufklärung“ und der Zweck zur „Berichterstattung über Vorgänge des Zeitgeschehens oder der Geschichte“ stehen aufgrund der seriösen Auseinandersetzung mit dem Thema und der sorgfältig recherchierten Inhalte außer Frage. Auch die Tatsache, dass das Spiel „der Wissenschaft, der Forschung oder der Lehre [...] dient“, kann damit begründet werden, dass die Entwickler bei ihren Recherchen mit Historiker*innen und Institutionen, wie etwa Gedenkstätten, zusammenarbeiten und die Inhalte dadurch wissenschaftlich abgesichert sind. Sogar Geschichtslehrer*innen, die das Spiel im Unterricht einsetzen möchten, erkundigten sich bereits bei *Paintbucket Games*.²⁶⁵ Auch die „teleologische Tatbestandsreduktion“ lässt sich auf das Spiel anwenden:

²⁶⁰ Vgl. O. V.: „Mit Hakenkreuzen spielt man nicht“, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung (23.08.2018), URL: <https://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/diginomics/franziska-giffey-kritisiert-hakenkreuze-in-computerspielen-15751700.html> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

²⁶¹ Vgl. Oerding, Henrik: Mit Hakenkreuzen spielt man doch, in: Zeit Online (03.11.2018), URL: <https://www.zeit.de/digital/games/2018-10/videospiel-through-darkest-times-nazizeit-hitlergruss-hakenkreuz/komplettansicht> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

²⁶² Vgl. Friedrich, Anhang 27, S. 106 f.

²⁶³ Dazu zählt in *Through the Darkest of Times* neben den Symbolen zum Beispiel auch der Hitlergruß.

²⁶⁴ Vgl. Friedrich, Anhang 27, S. 108.

²⁶⁵ Vgl. ebd., 97 f.

Hakenkreuze werden nur aufseiten der Nationalsozialist*innen gezeigt, zu denen die eigene Spielfigur nicht überlaufen kann und deren Bekämpfung das Hauptziel ist.

6 Fazit und Ausblick

Ein von Nazis besetztes Amerika, eine unpolitische Wehrmacht und der verzweifelte Kampf einer zivilen Widerstandsgruppe in Berlin – die in digitalen Spielen (re-)produzierten Geschichtsbilder und Narrative zu den Themen Drittes Reich und Zweiter Weltkrieg sind vielfältig. Entsprechend stark unterscheiden sich die Produktionen in der Art und Weise, wie sie damit umgehen. Dies gilt insbesondere für das Thema NS-Verbrechen. Die vorliegende Arbeit hat aufgezeigt, in welcher Weise erinnerungskulturelle, medienspezifische und rechtliche Faktoren den Umgang mit NS-Verbrechen in digitalen Spielen beeinflussen und inwiefern daraus schlussfolgernd von einer Entpolitisierung des Nationalsozialismus und des Zweiten Weltkriegs gesprochen werden kann.

Die Einflüsse der drei Faktoren auf den Umgang mit NS-Verbrechen sind bei allen drei Spielen deutlich zu erkennen. Doch zum einen sind sie unterschiedlich stark ausgeprägt, zum anderen wirken sie sich auf unterschiedliche Ebenen der Spiele aus: die inhaltliche, die visuelle und die spielerische. Bei den erinnerungskulturellen Faktoren etwa ist vor allem die Frage nach der Holocaustdarstellung relevant, da diese bei allen drei Beispielen auf die eine oder andere Weise eine Rolle spielt. *Through the Darkest of Times* scheut die Thematisierung des Holocaust in keiner Weise und versucht dabei vor allem, die Entwicklungen innerhalb der Politik und Gesellschaft im Deutschen Reich zwischen 1933 und 1945 darzustellen – angefangen bei der Thematisierung der Diskriminierung und Verfolgung von Jüdinnen und Juden bis hin zur Erzählung der Verbrechen in Auschwitz. Dabei werden ludische und narrative Elemente miteinander kombiniert.

In *Company of Heroes 2* hingegen wird das Thema komplett ausgespart. Dies ist umso erstaunlicher, da es aufgrund seiner Thematik zumindest eine Erwähnung des ideologisch motivierten Massenmordes hätte vermuten lassen. Doch von den zentralen Opfergruppen, die besonders unter der deutschen Expansion im Osten zu leiden hatten, ist an keiner Stelle die Rede. Auch die Darstellung von Lagern, von denen eines sogar als Majdanek bezeichnet wird, lässt weder einen ideologischen Kontext noch verbrecherische Handlungen erkennen. Durch seine vom Genre vorgegebene Distanz zum Geschehen sowie die narrativen Sequenzen in Form der retrospektiven Augenzeugenberichte des Protagonisten hätte *Company of Heroes 2* das Potenzial, NS-Kriegsverbrechen und den Holocaust zu thematisieren, ohne in voyeuristische Gewaltdarstellungen abzudriften. Indem es diese Themen aber konsequent

ausblendet, lässt es den Russlandfeldzug der Wehrmacht als einen Konflikt zweier Mächte erscheinen, deren Handeln keinerlei politisch-ideologische Motivation erkennen lässt. Wie zu Beginn der Arbeit bereits erwähnt, ist die Reduzierung von Geschichte auf ein Mindestmaß zwar ein Wesensmerkmal digitaler Spiele. Doch gerade bei Produktionen, deren thematischen Inhalte aus historischer Perspektive nicht von NS-Verbrechen zu trennen sind, sollte diese Reduzierung nicht stattfinden.

Wolfenstein II hingegen stellt einen Sonderfall dar, da die zensierte deutsche und die englische Originalversion eklatante Unterschiede aufweisen. Der Holocaust wird zwar auch in der ungeschnittenen Fassung nur am Rande erwähnt. Ein Aspekt verleiht dem Thema aber besonderes Gewicht: Das Spiel beleuchtet die Vergangenheit des Protagonisten. Indem es den Tod seiner jüdischen Mutter in einem nationalsozialistischen Vernichtungslager thematisiert, wird die Holocaust-Erzählung in Blazkowicz's Biografie eingebettet. Dieser persönliche Bezug zieht einen weitaus größeren Emotionalisierungseffekt nach sich, als wenn es sich um unbekannte Figuren handeln würde. Im Gegensatz zum Vorgänger wird die Gewalt in den Lagern aber nicht visualisiert. Andere NS-Verbrechen kommen in *Wolfenstein II* zwar nicht explizit zur Sprache, die Bezüge sind aber eindeutig erkennbar. Sie finden sich vor allem in der Zusammensetzung der Widerstandsgruppe und in Missionen wie „New Orleans“, die immer wieder Parallelen zu realen historischen Ereignissen erkennen lassen. Dieser Umgang mit NS-Verbrechen liefert den Spieler*innen einen Legitimationsgrund für die brachiale Gewalt als notwendiges, gerechtfertigtes und einziges Mittel gegen das NS-Unrecht. *Wolfenstein II* erzählt keine Geschichte von wehrlosen, sondern von wehrhaften Opfern. In der deutschen Fassung des Spiels fällt dieses fundamentale Element hingegen komplett weg. Durch die umfassenden Zensuren auf der visuellen und sprachlichen Ebene verliert der antifaschistische Kampf der Widerstandsgruppe gegen das menschenverachtende NS-Regime seine politische Bedeutung.

Während sich die Darstellung des Holocaust spieleübergreifend analysieren lässt, spielt der Mythos der „sauberen“ Wehrmacht und des „Good War“ nur bei *Company of Heroes 2* eine Rolle. Dies liegt zum einen im Charakter des Spiels als militärisches Strategiespiel, zum anderen aber auch in seinem Entstehungskontext begründet. Denn während die Rolle der Wehrmacht in Deutschland im Zuge der kontroversen Wehrmachtsausstellung in den 1990er Jahren intensiv geführt wurde, herrscht in den USA nach wie vor ein sehr unkritisches Bild von der deutschen Armee vor. Die Wehrmacht erscheint in *Company of Heroes 2* als eine vom Nationalsozialismus losgelöste, unpolitische Armee. Dass dies auch auf andere Spiele zutrifft, die in einem US-amerikanischen Kontext entstanden sind, zeigt die Aussage

Michael Condreys. Das Wehrmacht-Bild in *Company of Heroes 2* steht in starkem Kontrast zur negativen Darstellung der Roten Armee. Der Kriegseinsatz der US-Armee hingegen wird als reine Heldengeschichte erzählt. Auf diese Weise trägt das Spiel wesentlich zur Aufrechterhaltung eines vom Kalten Krieg geprägten Narrativs bei und lässt den Mythos des „Good War“ im digitalen Unterhaltungsmedium als positives Gegenbeispiel zu allen später geführten Kriegen der USA fortleben. Ein wichtiger Aspekt aber, der für die Fragestellung dieser Arbeit von zentraler Bedeutung ist, spielt überhaupt keine Rolle: Die Bedeutung des Krieges als Kampf gegen ein menschenverachtendes System zur Befreiung der NS-Opfer. Dieses Motiv ist aufgrund der fehlenden politischen Dimension im Spiel sowie der Charakterisierung der Wehrmacht als „Armee wie jede andere“ nicht vorhanden. Dabei hätten die ideologischen Aspekte des Krieges nicht nur am östlichen, sondern auch am westlichen Kriegsschauplatz zumindest über narrative Elemente integriert werden können.

Neben den signifikanten Einflüssen bedeutender erinnerungskultureller Diskurse auf den Umgang mit NS-Verbrechen in digitalen Spielen wirken sich auch medienspezifische Faktoren maßgeblich darauf aus. Die Untersuchung zeigte auf, dass die Einflüsse sowohl auf inhaltlicher als auch visueller Ebene zu finden sind. Jedes der drei analysierten Spiele bedient sich bestimmter medial – vor allem filmisch – vorgeprägter Bilder und steht damit exemplarisch für die Entwicklung audiovisueller Medien. Bezogen auf die drei Fallbeispiele kam die Untersuchung zu folgendem Ergebnis: *Wolfenstein II* greift insbesondere das Motiv des grausamen, sadistischen „Nazi-Schurken“ auf, wobei die Ästhetisierung der Uniform, insbesondere der SS-Uniform, ein zentrales Element darstellt. Aufgrund ihrer kulturell geprägten Bedeutung als „emblematisches Zeichen“ sind die Antagonist*innen in *Wolfenstein II* auch trotz der umfassenden Zensurmaßnahmen in der deutschen Version als Nazis erkennbar. Hinzu kommt die visuelle Gestaltung bestimmter Spielszenen, wie etwa der Gerichtsszene, die sich intermedialer Referenzen bedient. Durch die Schaffung eines klar voneinander abgrenzbaren Gut-Böse-Schemas lassen sich die thematisierten Verbrechen in *Wolfenstein II* sowohl in der deutschen als auch der englischen Versionen eindeutig mit dem Dritten Reich in Verbindung bringen. Gleichzeitig aber schaffen die kontrafaktische Erzählung sowie die überspitzte Darstellung der Ereignisse und Charakter*innen eine gewisse Distanz zum historischen Geschehen.

Auch *Through the Darkest of Times* bedient sich intermedialer Referenzen. Die visuelle Gestaltung des Spiels, die im Gegensatz zu den beiden anderen aber weniger auf eine realistische Darstellung setzt, hat ihr Vorbild im Comic. Zudem lehnen sich einige Szenen in ihrer Gestaltung an historische Fotografien an. Da es sich dabei um bekannte Bilder handelt, wie

sie in vielen Schulbüchern und Ausstellungen zu sehen sind, können die Ereignisse auch ohne explizites Vorwissen mit nationalsozialistischen Verbrechen in Verbindung gebracht werden.

Nicht nur die inhaltlichen und visuellen Aspekte, die sich aus den erinnerungskulturellen Faktoren und intermedialen Einflüssen ergeben, wirken sich auf den Umgang der Spiele mit NS-Verbrechen aus. Auch die spielmechanischen Besonderheiten tragen ihren Teil dazu bei, insbesondere das Zusammenspiel von Interaktivität und Narrativität. Keines der drei analysierten Spiele zeigt NS-Verbrechen in expliziter Weise. Wenn diese thematisiert werden, verweisen vor allem narrative Sequenzen in Form von *Cutscenes* oder Textelementen darauf. Und obwohl *Through the Darkest of Times* die Verbrechen am eindringlichsten behandelt, zeichnet es sich durch den behutsamsten Umgang damit aus. Durch diverse interaktive Szenen versetzt es die Spieler*innen in entsprechende Situationen und verlangt ihnen moralische Entscheidungen ab. Durch die grafische Gestaltung und fehlende Gewaltdarstellung wahrt es gleichzeitig aber eine stärkere Distanz zum historischen Geschehen. *Through the Darkest of Times* wird dem Anspruch einer seriösen und zugleich unterhaltsamen Auseinandersetzung mit NS-Verbrechen gerecht, indem es die in einen historischen Kontext eingebettete Narration mithilfe entsprechender Zwischensequenzen vorantreibt und den Spieler*innen gleichzeitig ausreichend ludische Elemente bietet.

Wolfenstein II hingegen weist aufgrund seines Genres einen höheren Interaktionsgrad auf, sodass die ludischen Elemente überwiegen. Trotz der für einen *First-Person-Shooter* ungewöhnlich langen narrativen *Cutscenes* wird der ideologische Hintergrund der vom NS-Regime begangenen Verbrechen nur selten direkt angesprochen. Stattdessen wird er über die bereits erwähnten Verweise angedeutet.

Basierend auf der Untersuchung der erinnerungskulturellen, medienspezifischen und rechtlichen Faktoren auf den Umgang der analysierten Spiele mit NS-Verbrechen kann der These einer Entpolitisierung von Nationalsozialismus und Zweitem Weltkrieg weder umfassend zugestimmt noch komplett widersprochen werden. Die Untersuchung hat aufgezeigt, dass das Medium digitales Spiel außerordentlich heterogen ist. Entpolitisiert sind die Inhalte am ehesten im rein militärischen Spiel *Company of Heroes 2*, da sie den Zweiten Weltkrieg zwar als brutalen Konflikt beschreiben, seine politischen und ideologischen Hintergründe aber komplett ausblenden beziehungsweise nur halbherzig andeuten. Die Entpolitisierung geschah in diesem Fall bei allen Versionen des Spiels, um von vornherein keine finanziellen Einbußen, vor allem auf dem deutschen Markt, fürchten zu müssen.

Doch eine Entpolitisierung der Spielinhalte kann auch nachträglich geschehen, wie das Beispiel *Wolfenstein II* zeigt. Durch umfassende Zensuren aus Sorge vor einer Ablehnung durch die USK wurde das Spiel für den deutschen Markt so sehr beschnitten, dass seine ursprüngliche, zwar sehr martialisch umgesetzte, aber klar erkennbare antifaschistische Botschaft komplett verloren ging. Da dies nicht nur bei der visuellen Darstellung der Nazi-Gegner*innen geschah, die durch die popkulturelle Prägung der Spieler*innen auch zensiert erkennbar sind, sondern auch die sprachliche Ebene betraf, machte die Zensur das hochpolitische Original zu einem höchst unpolitischen Verschnitt. Dies wiegt umso schwerer, da *Wolfenstein II* seine politischen Inhalte auch in Bezug zur heutigen Zeit setzt und entsprechende Parallelen zieht. Das klare Statement gegen den Nationalsozialismus als Kritik an modernen rechten Bewegungen verliert so seine Wirkung.

Auf *Through the Darkest of Times* wirkte sich die Zensur weniger stark aus. Zwar mussten die Entwickler anfangs auch hier auf die Verwendung von NS-Symbolik verzichten. Zum einen aber erscheint das Spiel erst Anfang 2020 und kann aufgrund der seit 2018 geltenden neuen Bewertungspraxis der USK komplett unzensiert erscheinen. Zum anderen ist der Ansatz des Spiels ein gänzlich anderer als der von *Company of Heroes 2* oder *Wolfenstein II*. Die Thematisierung des Nationalsozialismus und seiner Verbrechen ist zentraler Bestandteil des Spiels, anstatt nur nebenbei erwähnt oder ganz ausgeblendet zu werden. Die Spielmechanik unterstützt diesen Ansatz, da sich die Spieler*innen durch die interaktiven Sequenzen intensiv mit NS-Verbrechen auseinandersetzen müssen. Von einer Entpolitisierung kann bei *Through the Darkest of Times* in keiner Weise gesprochen werden, es erfüllt die Kriterien der Sozialadäquanzklausel und der teleologischen Tatbestandsreduktion in besonderer Weise.

Abschließend kann festgestellt werden, dass außer *Through the Darkest of Times* auch die beiden anderen Spiele trotz ihrer zum Teil stark entpolitisierten Inhalte politisch sind. Diese Feststellung erscheint zunächst paradox, lässt sich aber mit einem Blick auf die inhaltliche Ebene, den Entstehungskontext und die Rezeption der Spiele erklären: Während sich *Wolfenstein II* mit seinen kritischen Anspielungen auf die modernen rechten Bewegungen und US-Präsident Trump politisch positioniert, tradiert *Company of Heroes 2* ein überkommenes Geschichtsbild, das von antikommunistischen Ressentiments und der Zelebrierung amerikanischen Heldenmuts geprägt ist. Vor allem aber folgten bei allen drei Spielen auf die Veröffentlichung kontrovers geführte gesellschaftliche und politische Debatten. Denn weder werden digitale Spiele in einem hermetisch abgeriegelten Raum produziert noch rezipiert. Hinter ihnen stehen Entwickler*innen in einem bestimmten zeitlichen und nationalen Kontext.

Diese Einflüsse prägen den Charakter eines Spiels. Ob actiongeladenes „Nazi-*Shootout*“ in Tarantino-Manier, eine vom Kalten Krieg geprägte Darstellung der Armeen des Zweiten Weltkriegs oder ein zurückhaltender Umgang mit Holocaustdarstellungen – alle drei Spiele weisen entsprechende Einflüsse auf und schaffen jeweils eine eigene Erzählung des historischen Geschehens. Gerade deshalb ist abgesehen vom Entstehungskontext auch eine Analyse der Rezipient*innen digitaler Spiele notwendig. Interessant wären hier zum Beispiel die Fragen, wie stark sich erinnerungskulturelle Aspekte tatsächlich auf die Wahrnehmung der Spieler*innen auswirken und wie die Entpolitisierung von Spielinhalten in diesem Zusammenhang gesehen wird. Doch wie im Einleitungskapitel bereits erörtert, müssen diese Fragen hier offen bleiben. Eine ausführliche empirische Untersuchung auf Basis von Interviews und Umfragen wird eine wichtige Aufgabe der Zukunft sein. Denn genauso, wie Geschichte mehr als nur ein Spielplatz ist, sind Spiele mehr als nur Unterhaltung.

Anhang

Anhang 1: Zeitungsartikel über eine vermeintliche Lügenpresse in den USA	74
Anhang 2: Zeitungsartikel über die Kollaboration des Ku-Klux-Klans mit den Nazis.....	75
Anhang 3: Flipperautomat im Hauptquartier des Widerstands	76
Anhang 4: Gerichtsszene in Anlehnung an den Volksgerichtshof in Berlin.....	76
Anhang 5: SS-Kommandant mit charakteristischen Erkennungszeichen	77
Anhang 6: Sichtlich gealterter Adolf Hitler	77
Anhang 7: Porträt Adolf Hitlers	78
Anhang 8: Einführungstext zur siebten Mission „Die Landbrücke nach Leningrad“	79
Anhang 9: Einführungstext zur zehnten Mission „Lublin“	80
Anhang 10: Einführungstext zur elften Mission „Hinter feindlichen Linien“	81
Anhang 11: Lager im Schloss Lublin.....	82
Anhang 12: Lager im ländlichen Bereich Polens	82
Anhang 13: Einführungstext zur dreizehnten Mission „Halbe“	83
Anhang 14: Obersoldaten des Oberkommandos West	84
Anhang 15: Zwei Soldaten der Waffen-SS	84
Anhang 16: Eiserne Kreuze auf Fahnen und einem Militärlastwagen	84
Anhang 17: Zeitungsartikel über aktuelle politische Ereignisse	85
Anhang 18: Menü zur Erstellung der Spielfigur	85
Anhang 19: Karte von Berlin mit Zielen für mögliche Aktionen.....	86
Anhang 20: Auschwitz-Szene	86
Anhang 21: Verhörszene	87
Anhang 22: Szene des Boykotts jüdischer Geschäfte im Frühling 1933	87
Anhang 23: NS-Boykott gegen jüdische Geschäfte in Deutschland	88
Anhang 24: Szene des Boykotts jüdischer Geschäfte im Frühling 1933	88
Anhang 25: NS-Boykott gegen jüdische Geschäfte in Deutschland.....	89
Anhang 26: Historical Event	89
Anhang 27: Interview mit Jörg Friedrich	90

Anhang 1: Zeitungsartikel über eine vermeintliche Lügenpresse in den USA



The screenshot shows a satirical newspaper front page. The title is "THE STAR-SPANGLED DAILY" in large, bold, black letters. Below the title is the tagline "YOUR NUMBER ONE SOURCE FOR ALL AMERICAN NEWS". On the left side, there is a graphic of the American flag with a large, white swastika superimposed over it. To the right of the flag, there is a small box containing the text "EXTRA RHMP-601 520". The main body of the page contains a headline in bold: **"Reich Media Most Honest In History!"**. Below the headline is a paragraph of text: "28 Jun. 1961, Roswell - A new government report reveals that the proportion of lying propaganda that used to plague American newspapers has dropped to 0%. The clean-up of the American media that started only a week after the former shameful regime surrendered completely continues to protect the American people from dishonest and deceitful news articles. Every member of the lying press realized the times of lies and slander were over when the San Francisco Journal's editor-in-chief was brought to televised trial for his untruthful editorial spreading harmful lies about the aftermath of the atom bombing of New York that brought peace to the American Territories. Joseph Torres, the editor-in-chief of this newspaper, was reassured by the report. "It was the dawn of a new era of journalism. The new government effectively removed the cancer that was spreading

At the bottom left of the screenshot, there are two interactive buttons: "CLOSE" and "SCROLL TEXT".

Anhang 2: Zeitungsartikel über die Kollaboration des Ku-Klux-Klans mit den Nazis



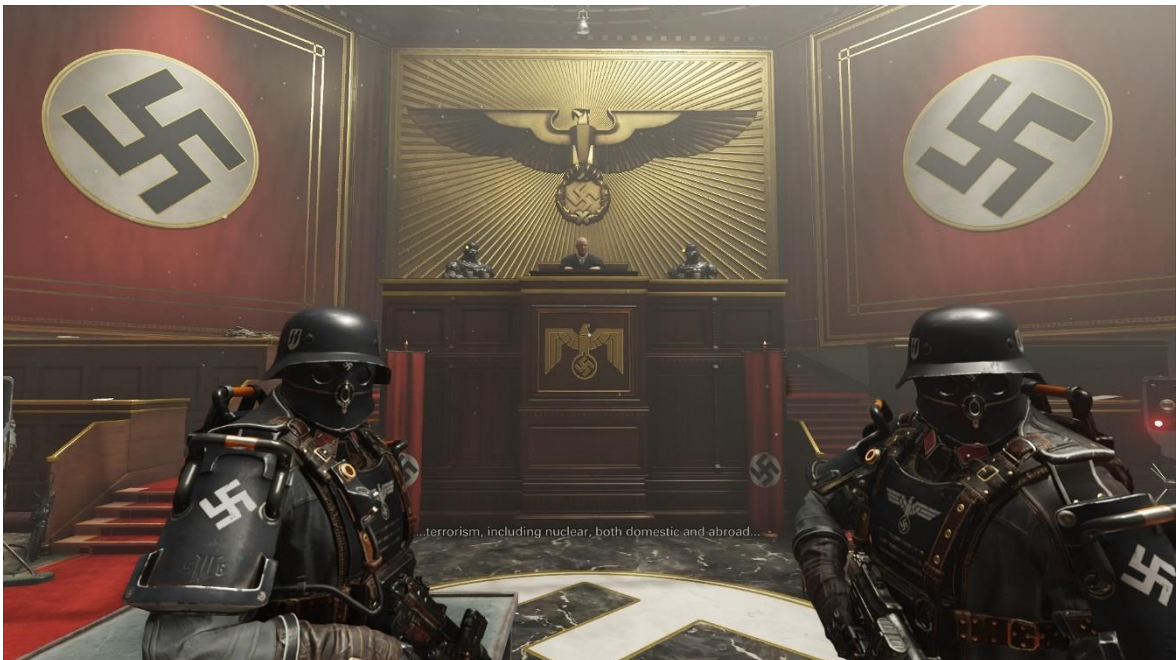
Anhang 3: Flipperautomat im Hauptquartier des Widerstands



Flipperautomat im Hauptquartier des Widerstands mit deutlicher Anspielung auf den Führungswechsel in den USA im Jahr 2017.

Quelle: Wolfenstein II: The New Colossus, Screenshot: Daniel Bosch.

Anhang 4: Gerichtsszene in Anlehnung an den Volksgerichtshof in Berlin



Gerichtsszene in Anlehnung an den Volksgerichtshof in Berlin. Die schwarzen Uniformen und die Siegrunen auf den Helmen weisen die Soldaten als Angehörige der SS aus.

Quelle: Wolfenstein II: The New Colossus, Screenshot: Daniel Bosch.

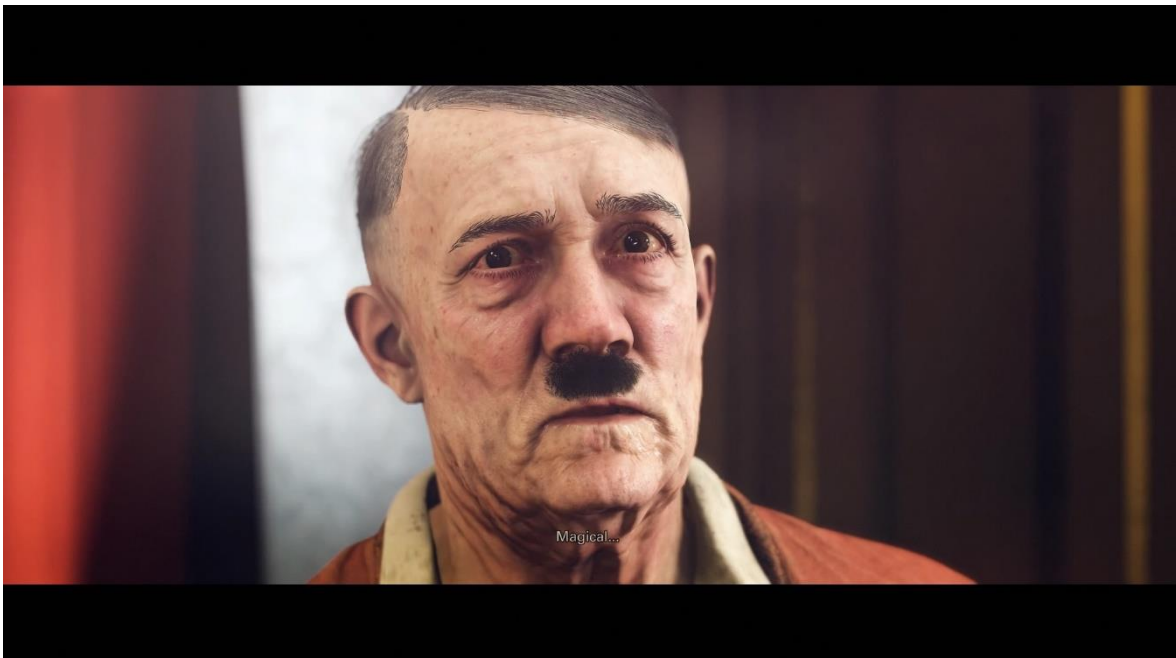
Anhang 5: SS-Kommandant mit charakteristischen Erkennungszeichen



SS-Kommandant mit charakteristischen Erkennungszeichen: Schwarze Uniform, Totenkopf auf der Schirmmütze, doppelte Siegrune am Kragenspiegel und Hakenkreuzarmbinde.

Quelle: Wolfenstein II: The New Colossus, Screenshot: Daniel Bosch.

Anhang 6: Sichtlich gealterter Adolf Hitler



Sichtlich gealterter Adolf Hitler, hier in der Originalversion mit Bart.

Quelle: Wolfenstein II: The New Colossus, Screenshot: Daniel Bosch.

Anhang 7: Porträt Adolf Hitlers



*Porträt Adolf Hitlers, das sich an zeitgenössischen Darstellungen orientiert.
Quelle: Wolfenstein II: The New Colossus, Screenshot: Daniel Bosch.*

Anhang 8: Einführungstext zur siebten Mission „Die Landbrücke nach Leningrad“



Einführungstext zur siebten Mission „Die Landbrücke nach Leningrad“, in dem das Leid der Leningrader Bevölkerung infolge der deutschen Belagerung erwähnt wird.
Quelle: Company of Heroes 2, Screenshot: Daniel Bosch.

Anhang 9: Einführungstext zur zehnten Mission „Lublin“



Anhang 10: Einführungstext zur elften Mission „Hinter feindlichen Linien“



Einführungstext zur elften Mission „Hinter feindlichen Linien“, in dem die Unterdrückung der Polinnen und Polen durch die Deutschen thematisiert wird.
Quelle: Company of Heroes 2, Screenshot: Daniel Bosch.

Anhang 11: Lager im Schloss Lublin



Lager im Schloss Lublin, das aufgrund der narrativen Sequenzen leicht mit Majdanek verwechselt werden kann.
Quelle: Company of Heroes 2, Screenshot: Daniel Bosch.

Anhang 12: Lager im ländlichen Bereich Polens



Lager im ländlichen Bereich Polens, in dem keine Hinweise auf NS-Verbrechen zu finden sind.
Quelle: Company of Heroes 2, Screenshot: Daniel Bosch.

Anhang 13: Einführungstext zur dreizehnten Mission „Halbe“



Einführungstext zur dreizehnten Mission „Halbe“, in dem die „gnadenvollen“ USA mit einer massakrierenden Roten Armee kontrastiert werden.
Quelle: Company of Heroes 2, Screenshot: Daniel Bosch.

Anhang 14: Obersoldaten des Oberkommandos West



Obersoldaten des Oberkommandos West mit charakteristischen Camouflage-Uniformen der Waffen-SS.

Quelle: Company of Heroes 2, Screenshot: Daniel Bosch.

Anhang 15: Zwei Soldaten der Waffen-SS



Zwei Soldaten der Waffen-SS bei der Ausbildung mit Maschinenpistolen, Klappspaten und leicht getarnten Stahlhelmen.

Quelle: Bundesarchiv Bild 101III-Weyer-036-28A.

Anhang 16: Eiserne Kreuze auf Fahnen und einem Militärlastwagen



Eiserne Kreuze auf Fahnen und einem Militärlastwagen. Die Flaggen erinnern in ihrer Gestaltung stark an Hakenkreuzfahnen.

Quelle: Company of Heroes 2, Screenshot: Daniel Bosch.

Anhang 17: Zeitungsartikel über aktuelle politische Ereignisse



Zeitungsartikel über aktuelle politische Ereignisse.

Quelle: Paintbucket Games – Pressematerial, URL: <https://press.paintbucket.de/> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

Anhang 18: Menü zur Erstellung der Spielfigur



Menü zur Erstellung der Spielfigur.

Quelle: Paintbucket Games – Gameplay-Video, Screenshot: Daniel Bosch.

Anhang 19: Karte von Berlin mit Zielen für mögliche Aktionen



Karte von Berlin mit Zielen für mögliche Aktionen. Über die Karte verteilt sind SA-Männer, am unteren Rand die Mitglieder der Widerstandsgruppe zu sehen.

Quelle: Paintbucket Games – Gameplay-Video, Screenshot: Daniel Bosch.

Anhang 20: Auschwitz-Szene



Auschwitz-Szene, in der auf „ikonische Superzeichen des Holocaust“ zurückgegriffen wird. Es findet keine visuelle, aber eine deutliche narrative Darstellung von Verbrechen statt.

Quelle: Paintbucket Games – Gameplay-Video, Screenshot: Daniel Bosch.

Anhang 21: Verhörszene



Verhörszene, die die Folgen der Misshandlung durch den Vernehmer zeigt.
Quelle: Paintbucket Games.

Anhang 22: Szene des Boykotts jüdischer Geschäfte im Frühling 1933



Szene des Boykotts jüdischer Geschäfte im Frühling 1933, die sich an einer bekannten historischen Fotografie orientiert. Das fehlende Hakenkreuz auf der Armbinde des SA-Manns zeigt, dass es sich um die zensierte Version handelt.
Quelle: Paintbucket Games – Pressematerial, URL: <https://press.paintbucket.de/> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

Anhang 23: NS-Boycott gegen jüdische Geschäfte in Deutschland



NS-Boycott gegen jüdische Geschäfte in Deutschland. SA-Mann und SS-Mann beim Kleben eines Schilds mit der Aufschrift „Deutsche! Wehrt euch! Kauft nicht bei Juden!“ an das Schaufenster eines jüdischen Geschäfts, Berlin oder Oldenburg, 1. April 1933.

Quelle: Bundesarchiv Bild 102-14468, Fotograf: Georg Pahl.

Anhang 24: Szene des Boykotts jüdischer Geschäfte im Frühling 1933



Szene des Boykotts jüdischer Geschäfte im Frühling 1933, die sich an einer bekannten historischen Fotografie orientiert. Die Hakenkreuze auf den Armbinden der SA-Männer zeigen, dass es sich um die unzensurierte Version handelt.

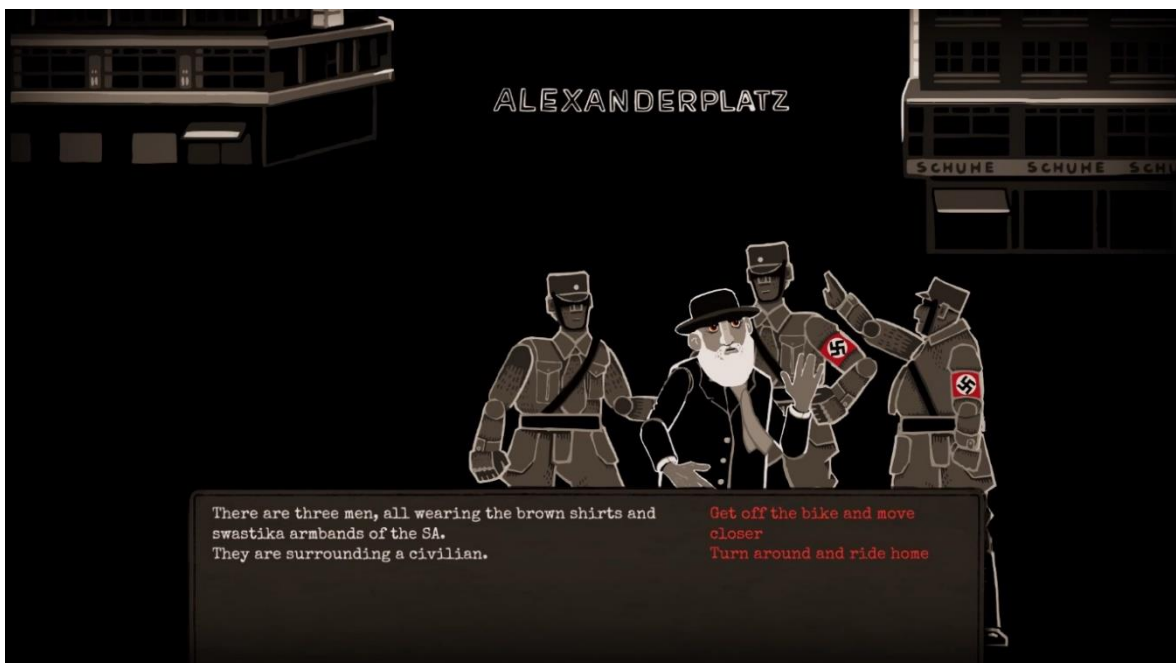
Quelle: Paintbucket Games – Pressematerial, URL: <https://press.paintbucket.de/> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

Anhang 25: NS-Boycott gegen jüdische Geschäfte in Deutschland



NS-Boycott gegen jüdische Geschäfte in Deutschland. SA-Mitglieder beim Tragen eines Schilds mit der Aufschrift „Deutsche! Wehrt euch! Kauft nicht bei Juden!“, im Hintergrund Plakat mit der Aufschrift „Deutsche, verteidigt euch gegen die jüdische Greuelpropaganda, kauft nur bei Deutschen!“ auf Deutsch und Englisch, Berlin, 1. April 1933.
Quelle: Bundesarchiv Bild 146-1976-135-20.

Anhang 26: Historical Event



Historical Event, in dem die Spieler*innen eine folgenreiche Entscheidung treffen müssen.
Quelle: Paintbucket Games – Gameplay-Video, Screenshot: Daniel Bosch.

Anhang 27: Interview mit Jörg Friedrich

Interviewpartner: Jörg Friedrich (Spieleentwickler)

Datum: 25. Juni 2019

Ort: Studio von *Paintbucket Games*

I: Welches Spiel hat dich eigentlich grundsätzlich geprägt? Wenn du zurückdenkst – als Kind oder Jugendlicher – was hast du gespielt und wie ist die Liebe für das Spielen gekommen?

B: Ich weiß nicht, ob man das an einem Spiel aufhängen kann, aber ein Spiel, das ich sehr früh gespielt habe, das mir einen großen Spaß gemacht hat, war *Kaiser* auf dem C64. Also das war eine Art Strategiespiel mit Zahlen, die rauf- und runtergehen. Dazu muss man sagen, dass ich keinen C64 hatte als Kind – oder ich hatte gar keinen Computer – und habe das immer dann beim Nachbarn gespielt. Und habe dann schon angefangen, das selbst nachzubauen mit Papier und Bleistift und sozusagen Spielleiter und Würfeln, weil ich das cool fand. Und das hat mich sicher sehr geprägt.

I: Wenn man ein bisschen die Verbindung zum Spiel schlägt: Wo kommt dann das Interesse für Geschichte her, dass ihr euch bewusst entschieden habt, ihr wollt jetzt gerne ein Spiel machen, das historisch ist oder ein historisches Thema behandelt? Oder speziell vielleicht auch die Geschichte des Dritten Reichs?

B: Ich war schon immer geschichtsinteressiert. Ich komme aus einer Familie, die geschichtsinteressiert ist. Das ganze Haus ist voller historischer Bücher, mein Vater ist ein Geschichtsnerd, ist kein Historiker, aber ein Geschichtsnerd. Das hat mich immer umgeben, hat mich auch immer interessiert. Von daher lag das nahe, mal ein historisches Spiel zu machen. Aber speziell dieses Thema: War schon ganz klar, dass wir vor ein paar Jahren auch gedacht haben, dass es vielleicht mal notwendig sein könnte, dass es mal ein Spiel gibt zu dem Thema Nationalsozialismus, das eine neue Perspektive auf speziell dieses Thema wirft, weil es Spiele meiner Meinung nach zu wenig tun oder nicht besonders gut tun. Das war so eine Vermischung aus grundsätzlichem Interesse und Tagesgeschehen.

I: Was meinst du mit Tagesgeschehen?

B: 2016 war ein ziemlich schockierendes Jahr, fand ich, weil da war der *Brexit* und da war Trump, das waren zwei dicke Klopfer. Und die Stimmung war so: *Front National* könnte in Frankreich den Präsidenten stellen. Ungarn, Polen – also ein Erstarren von autoritären/rechtsautoritären Strömungen, das hat uns schon ziemlich schockiert. Eben jemand, der nicht davor zurückscheut, doch offen rassistisch zu sein zum Teil, wird zum Präsidenten der USA. Das hat uns schon umgehauen und hat uns auch ein bisschen einen Knacks gegeben im Sinne von, dass wir lange dachten, Geschichte ist etwas, das immer besser wird. Das ist natürlich naiv, schon klar, aber irgendwo in unserer Historie ist das so.

Sebastian und ich sind so in den 1980er Jahren aufgewachsen. Er kommt aus Ost-Berlin – oder aus dem Osten – ich komme aus dem Westen. Und wir haben die Wiedervereinigung sehr bewusst erlebt auch als etwas, dass jetzt irgendwie alles besser wird: Jetzt gibt es keine zwei Blöcke mehr, jetzt ist alles offen, Europa wächst zusammen, alles wird irgendwie immer cooler (lacht). Klar gibt es noch Probleme, aber es geht doch irgendwie aufwärts. Und ich glaube, das hat dann – also sicherlich nicht erst da, aber dann doch da so richtig – so einen Riss bekommen, dass wir dachten: Shit, vielleicht ist es gar nicht so, also vielleicht gibt es gar keine Garantie, dass alles besser wird, kann auch alles viel viel schlimmer werden. Und das war eine Motivation, dann auch zu sagen: Was können wir überhaupt machen?

Wir kennen uns auch schon ziemlich lange, wir arbeiten schon über zehn/zwölf Jahre zusammen bei verschiedenen Firmen und haben dann da auch zusammengearbeitet und haben dann immer auch nach der Arbeit Bier getrunken und politisiert und uns darüber ausgetauscht und man hatte die ganze Zeit das Gefühl: Man muss doch mal irgendwie was machen. Uns ist aber nichts eingefallen, weil wir sind keine Aktivisten und Partei und sowas ist nicht so Unseres und alles was wir können, ist Spiele machen. Und wir machen gerne Spiele und haben immer gerne Spiele gemacht, nicht nur gegen Bezahlung, sondern weil wir Bock drauf haben. Also wir haben *Game Jams* gemacht und Spiele, auf die wir Lust hatten. Und von daher lag es nahe, jetzt eben unsere Einstellung und Sicht auf die Welt, unsere Perspektive und unser Handwerk zusammenzuführen und zu sagen: Wir machen jetzt mal ein *Game*, das da eine Position bezieht.

I: *Ihr habt ja – du hast es ja gerade schon angesprochen – schon Erfahrung mit anderen Spielen. Korrigiere mich, wenn ich jetzt etwas Falsches sage, aber an Spec Ops wart ihr auch beteiligt?*

B: Ja genau.

I: Also habt ihr euch bewusst für diese Art des Spiels entschieden, oder anders gefragt: Hätte man auch einen Shooter machen können oder ein klassisches Strategiespiel oder Ähnliches, das dieses Thema angemessen behandelt?

B: Vielleicht schon, aber wir hätten es nicht machen können. Ich glaube, unser größter Bonus als Entwickler, den wir aus unserer Erfahrung ziehen, ist gar nicht, dass wir so unglaublich tolle Entwickler sind, sondern tatsächlich der, dass wir ein ganz gutes Gefühl dafür haben, was machbar ist in einer bestimmten Zeit (lacht). Und von daher war es völlig klar, dass wir kein 3D *Open World Game* machen würden, sondern etwas Kleines. Kleine *Games* brauchen kleine *Loops*, also kleine Spielkreisläufe, die man durchleben kann. Das ist das eine und das andere war: Ich habe ein anderes Spiel gespielt, schon lange vorher, das gewisse Ähnlichkeit hat mit *Through the Darkest of Times*. Das heißt *King of the Dragon Pass*. Das ist ein altes Spiel, von Ende der 1990er Jahre/Anfang der Nullerjahre. Es hat ein *Remake* bekommen für *Mobile* und jetzt nochmal einen zweiten Teil – 20 Jahre später. Das ist ein Fantasy-Spiel, in dem man einen Stamm managt. Der Stamm ist relativ gesichtslos, aber man hat so ein paar Berater, wie eben deine Gruppenmitglieder, die auch immer eine Meinung haben zu aktuellen Situationen.

Man hat so diese Mischung aus Narrativ – also so ähnlich wie bei uns *Choose-Your-Own-Adventure*-Sequenzen – und Strategie. Und ich fand das ein total gutes Konzept, um was zu erzählen und trotzdem im Spiel zu bleiben, weil der Strategieteil dir alles erlaubt, was Spiele gut können: Ich kann taktisch überlegen und Entscheidungen bekommen Gewicht außerhalb dessen, was der Designer dem vielleicht zuschreibt. Ich sage mal das Beispiel, wenn ich eine narrative Sequenz habe und mich fragt jemand nach Geld: Wenn ich ein rein narratives Spiel habe und Geld hat ansonsten keine Bedeutung, außer dass ich eben an dieser Stelle entscheiden kann, ob ich jemandem Geld gebe oder nicht, dann hat die Entscheidung keinen Wert. Wenn Geld aber spielmechanisch eingebunden ist und ich mir von Geld etwas kaufen kann, dann bin ich ja wirklich großzügig, weil ich könnte das Geld ja auch woanders ausgeben. Und das ist der Unterschied. Und deswegen ist es für mich wichtig, ein systemisches Spiel zu haben, das auf Werten basiert und Regeln, weil das eben auch ganz viele Freiheiten erlaubt in der Entscheidung. Aber das, gemischt mit diesen narrativen Sequenzen, das finde ich sehr stark.

I: Hattet ihr bei der Idee, das Spiel zu machen, auch ein bisschen den Anspruch, etwas Besseres zu machen als Spiele, die es schon gibt zum Thema Drittes Reich/Zweiter Weltkrieg? Also seid ihr ganz klar hingegangen und habt gesagt: Wir machen jetzt besser, was vielleicht schon falsch gemacht wurde oder was schon gemacht wurde?

B: Genau, und das ist eigentlich relativ einfach, weil man eigentlich nur sagen musste: Ich erzähle jetzt, was bis jetzt nicht erzählt worden ist. Und das ist eigentlich alles, was wir gemacht haben. Wir haben gesagt, wir erzählen eben die Geschichte von zivilen Widerstandskämpfern, die nun gerade keine Waffen haben und nicht einfach alle wegballern können. Weil das nun mal die Geschichte ist, wie sie sich zugertragen hat. Und – das war die zweite Überlegung dabei – ich das eine total faszinierende Geschichte fand. Als ich angefangen habe, mich damit zu beschäftigen, wie viele von diesen Gruppen es gab und wie krass die waren, wie krass vernetzt die waren zum Teil und wie sehr man da dahinter stehen musste, wenn du dir vorstellst: Ich bin ein ganz normaler Mensch, ich bin Zivilist, habe meine Familie, habe meinen Job und jetzt werde ich quasi plötzlich kriminell und muss damit rechnen, mindestens verfolgt und eingesperrt zu werden – oder Schlimmeres. Und das zu tun, einfach weil man denkt, das ist das Richtige, das ist schon krass. Und das wollte ich unbedingt erzählen. Und aus dieser Prämisse heraus ergibt sich dann ganz viel anderes, dass man ganz viele Sachen anders machen muss, weil man zum Beispiel nicht schießen kann. Ok, was mache ich stattdessen, worum geht es dann, worauf kommt es an? Es kommt darauf an, die richtigen Entscheidungen zu fällen und es kommt darauf an, dass die Gruppe irgendwie zusammenbleibt, obwohl sie sehr heterogen ist. Das ergibt sich dann sozusagen, was dazu passt.

I: Du hast vorhin erwähnt, ihr wollt auch größere Werte vermitteln in diesem Spiel. Was wäre das?

B: Wenn das Spiel eine *Message* hat, dann ist es glaube ich die, dass es Dinge gibt, bei denen man über die Konflikte, die einen trennen, hinwegsehen muss und zusammenarbeiten muss, weil der Feind sozusagen – oder der Gegner – so viel schlimmer ist und man sich hinterher wieder streiten kann, wenn man das überwunden hat. Das war die *Message*, die ich aus der Beschäftigung mit diesen Gruppen genommen habe. Eine Gruppe, an der wir uns sehr orientieren, ist eben hier in Berlin die Schulze-Boysen-Gruppe oder die Rote Kapelle auch, wie sie von der Gestapo genannt wurde, weil die eben so heterogen war und weil da von 18 bis

80 Leute dabei waren. Fast die Hälfte war Frauen und es waren Kommunisten dabei, aber auch Nationalkonservative, und die haben sich ganz früh schon dafür entschieden dediziert: Wir müssen was machen und wir bauen diese Gruppe auf. Und das fand ich so faszinierend, dass ich dachte: Das kann man mal weitertragen, weil das kann man ja auch auf andere Dinge übertragen.

Das ist das eine und das andere ist: Jeder weiß, dass die Nazis irgendwie schlimm waren, das ist selbst in rechtsextremen Kreisen eine relativ weit verbreitete Ansicht, auch wenn es da noch relativiert wird. Aber gerade, wenn du aus Deutschland rausgehst, international dann mal guckst, und gerade, wenn du dir abguckst, was in diesen Computerspielforen rund um Weltkriegsspiele zum Beispiel so gepostet wird und was da so für Ideen vorherrschen – da ist die Relativierung doch relativ groß, dass man so sagt: Naja, waren jetzt auch nicht schlimmer als die anderen. Und umgekehrt ist dann, wenn Leute sagen: „Hey, was hier gerade passiert, das ist irgendwie ganz ähnlich, das geht in Richtung Faschismus.“ Und Leute sagen dann: „Das sind doch keine KZs.“

Grade gibt es doch diese Diskussion, ob diese Lager an der US-amerikanischen Grenze als KZs bezeichnet werden dürfen oder nicht – hat die Cortez gesagt. Und da gibt es dann einen ganz starken *Backlash*. Aber es gibt eben auch Historiker, die sagen: „Naja doch, eigentlich ist es genau das: Konzentrationslager, wo Leute ohne Prozess eingesperrt werden, um sie zu konzentrieren.“ Ich fand, das kann man halt durch das Spiel dann auch gut erzählen, dass man einfach nochmal zeigt: „Hey, guck mal, da gibt es ganz viele Parallelen.“ Das war auch nicht sofort, da waren nicht sofort KZs und da war nicht sofort Krieg und da waren nicht sofort alle in Uniformen und Hitler war nicht sofort Alleinherrscher, sondern der wurde gewählt, da gab es Wahlen, da gab es noch einmal eine Wahl, da gab es ja erst einmal eine Koalition ganz lange. Das war ein Prozess, das hat eine Weile gedauert. Und das ist mir tatsächlich aufgefallen, wenn wir Leute haben außerhalb Deutschlands oder eben Leute, die das nicht in der Schule hatten in der Form, dass die oft ganz schockiert sind, weil sie das so nicht wussten.

I: Weil du es gerade kurz angesprochen hast: Spielen auch Konzentrationslager im Spiel eine Rolle?

B: Ja. Es gibt einmal den Fall, dass man selbst ins Konzentrationslager kommt, das ist aber das Spielende, wir erzählen das dann nicht weiter. Es gibt aber auch eine Auschwitz-Szene. Wir wollten es unbedingt drin haben, weil ich finde, das gehört einfach erzählt. Eigentlich

sollte es kein Spiel geben, in dem das nicht erwähnt wird zumindest. Und wir benutzen dann den Augenzeugen-Kniff. Also sozusagen: Du bist nicht selbst dort, sondern du triffst jemanden, der dort war und dir davon erzählt. Dann hast du halt eine Stufe dazwischen.

I: Das heißt, es wird nicht visualisiert, während der Zeitzeuge erzählt?

B: Es wird schon visualisiert, aber halt nicht superexplizit. Also wir halten uns sehr zurück. Generell halten wir uns, was die explizite Darstellung von Gewalt angeht, sehr zurück. Also du siehst nie deutlich Leichen oder sowas. Das ist einfach unnötig, weil wenn jemand darüber spricht, was willst du dann? Und du gleitest eben halt auch schnell ins Geschmacklose ab, die Gefahr ist groß, dass du in einen Gewalt-*Porn* abrutschst und das dann geschmacklos wird.

I: Falsche Zielgruppe meinst du?

B: Ja, weiß ich gar nicht, aber ich glaube, dass das stärker ist. Du musst gar nicht ins Detail gehen, jeder hat eine Fantasie. Du kannst dir die Sachen selbst vorstellen, deswegen mag ich auch tatsächlich das Medium Text. Ich finde es gar nicht schlimm, dass da viel Text drin ist, weil ich glaube, das ist für das, was wir erzählen wollen, gut, dass Leute sich Dinge selbst vorstellen müssen. Ich würde mir nicht zutrauen, jetzt zum Beispiel Auschwitz voll detailliert in 3D nachzubauen und zu sagen: So, und hier machen wir jetzt das Spiel drum rum. Das ist auf jeden Fall megaschwer, das zu machen.

I: Und von den Hauptverbrechen der Nationalsozialisten hat der Holocaust sozusagen eine zentrale Stellung auch im Spiel? Oder kommen die Euthanasiemorde auch vor?

B: Kommen auch vor.

I: Und die gegenüber Homosexuellen sind quasi gleichwertig von der Verfolgung? Oder richtet sich das genau danach, welche Personen man in seinem Widerstand hat.

B: Ne, in dem Fall nicht. Also wir haben diese *Historical Events*, das sind diese großen, also die längeren Sequenzen. Die variieren in dem, was darin vorkommt zum Teil, aber im Großen und Ganzen hat da jeder die gleichen und über die erzählen wir die. Und die sind relativ

fix, die richten sich nach einer historischen Zeitlinie und wir versuchen, so viel wie möglich abzubilden: Wir versuchen abzubilden die Verfolgung von politischen Gegnern, wir versuchen abzubilden die Verfolgung auch von Sinti und Roma zum Beispiel hier in Berlin, da gibt es eine solche Szene. Wir versuchen abzubilden die Verfolgung von Kriegsgefangenen, insbesondere russischen Kriegsgefangenen. Also da gab es ja hier auch – gerade in Berlin – schreckliche Verbrechen. Und eine dieser Szenen ist eben Auschwitz. Also die Verfolgung von Juden spielt natürlich eine durchgehende Rolle, weil das eben immer schlimmer wird und sehr offensichtlich ist. Das ist jetzt nicht die einzige Szene. Die eine habt ihr gesehen, glaube ich, mit dem Shopboykott, also mit dem Ladenboykott. Oder mit dem Verprügeln von dem Mann. Und solche Sachen gibt es halt immer weiter bis hin zur Deportation. Und dann sozusagen der Abschluss davon ist jemand, der zurückkehrt am Kriegsende und nochmal davon erzählt.

I: Wir haben uns auch gefragt, ob das Gut-Böse-Schema klar ist, das im Spiel auftaucht, oder ob man zum Beispiel eben auch auf ehemalige oder auf Nazis trifft, die sich umdrehen, sich gegen das Regime kehren. Oder Wehrmachtsoffiziere, die dann eben zum Widerstand dazustoßen. Oder auch – vielleicht noch kurz als Ergänzung – andersrum, also dass eigene Mitglieder sagen, sie laufen jetzt über und verraten die.

B: Ja, also Letzteres gibt es, dass einige Mitglieder sozusagen gehen. Es wird nicht so explizit dargestellt, dass die jetzt direkt überlaufen, aber es ist halt immer schlecht für deine Gruppe, wenn die gehen, weil dann auch das Risiko steigt, dass du erwischt wirst. Was wir aber erzählen, sind Leute, die zu Nazis werden im Laufe der Handlung. Also jetzt nicht Leute aus deiner Gruppe, sondern auch wieder über diese *Historical Events*. Wir haben – so weit seid ihr nicht gekommen – sozusagen das Spielerhaus, wo du wohnst. Da gibt es eben Leute, die du immer wieder triffst. Da gibt es eine Familie mit zwei Kindern, die relativ neutral sind und sich versuchen rauszuhalten, so gut es geht. Und dann gibt es eine alleinerziehende Frau, die plötzlich Chancen bekommt, die sie vorher nicht hatte und dann total begeistert ist vom Regime und ganz fanatisch wird. Und die durchlaufen durchaus eine Veränderung im Laufe der Handlung. Das versuchen wir schon auch zu erzählen. Das ist halt innerhalb der Gruppe relativ schwierig, weil wenn jemand zum Nazi würde, dann wäre es ja vorbei wirklich.

I: Da haben wir ein paar Fragen eben grade noch zum Historischen selbst. Du meinst, du hast sehr viel Wissen von zuhause mitgebracht. Aber uns würde auch interessieren, wie eure

Zusammenarbeit mit Historikerinnen/Historikern abgelaufen ist: Seid ihr selbst in Archive gegangen? Habt ihr recherchieren lassen? Welche Quellen habt ihr genutzt?

B: Also wir haben weitestgehend selbst recherchiert. Das ist relativ einfach in Berlin, man kommt halt überall hin, man kommt an die Quellen relativ leicht ran. Also wir haben keine Historiker im Team. Ich habe eine Historikerin, die ich kenne, also die sowohl Pädagogin ist als auch Historikerin und an der ich das Konzept gerade am Anfang immer wieder habe abprallen lassen und mich immer wieder rückversichert habe: „Kann ich das machen? Ist das ok? Geht das so? Was würdest du anders machen?“ Gerade zu Beginn haben wir das viel gemacht und haben dann auch so ein paar pädagogische Konzepte gelernt: Beutelsbacher Konsens und so, das waren so Sachen, die ich vorher nicht kannte, die wir aber gut fanden. Nicht mal, weil wir jetzt sagen, wir machen jetzt ein pädagogisches Spiel. Wir hatten schon Schiss, dass wir Leuten auf die Füße treten und dass Leute *offended* sind und es schlimm finden, weil es ist ja neu und Computerspiel und kann man das überhaupt machen und so. Und deswegen waren wir sehr sehr vorsichtig.

Das war das eine. Dann haben wir uns aber auch immer wieder rückversichert bei Opfer- und Gedenkstättenvereinen, Leuten, die da arbeiten, Opfervereinen. Zum Beispiel habe ich mich getroffen mit dem Pfarrer von der Gedenkstätte Plötzensee: Sehr umtriebiger, netter Mensch. Oder ich war in Mauthausen in der KZ-Gedenkstätte, das war total super. Da waren eben ganz viele von ganz vielen Gedenkstätten und so (lacht). Und da konnte man sich einfach austauschen, das war total hilfreich.

I: Und wie war das Feedback?

B: Das *Feedback* war sehr gut.

I: Auch von allen Gedenkstätten?

B: Von allen, durch die Bank sehr sehr gut. Das hat dann eben auch Mut gemacht. Es gab ja letztes Jahr so bisschen den großen Trubel rund um die Tatsache, dass wir Hakenkreuze benutzen dürfen im Spiel in der deutschen Version. Und da kam dann ja eben zum Teil auch ein negatives *Feedback*. Und von daher hat es eben gutgetan, sich mit der Vorsitzenden der Shoa-Stiftung zu unterhalten, die sagt: „Das ist ja total super, was ihr da macht.“ Ok, die

richtigen Leute scheinen es schon zu verstehen oder in dem Moment, wo man es erklärt, verstehen sie es auch.

I: Aber wie, würdest du sagen, seht ihr das Verhältnis zwischen dem Anspruch, historisch-politische Bildung zu betreiben, aber auch Spielspaß? Oder auch anders: Wollt ihr vielleicht auch mit Schulen zusammenarbeiten, dass das Spiel im Unterricht eingesetzt werden kann, oder anderen Bildungseinrichtungen? Habt ihr da irgendetwas im Sinne?

B: Ja, die Reihenfolge ist für uns: Erst ein gutes Spiel machen und dann gucken. Wenn man das dann auch in Schulen einsetzen kann, sehr gerne, das ist aber sozusagen nicht unser Ziel. Aber wir können uns das sehr gut vorstellen und ich habe das Spiel auch schon in Schulen gezeigt, habe schon Schülerinnen und Schüler spielen lassen, war mal eingeladen jetzt im April: „Schule gegen Rassismus“ nennt sich das, das ist so eine Initiative, der sich Schulen anschließen können. Bei so einem Projekttag war ich in einer Schule in Bremen, da haben dann irgendwie 60 Schülerinnen und Schüler das Spiel gespielt. Das war für mich natürlich auch super, weil ich *Feedback* bekomme und für die war das auch cool, glaube ich. Von daher: Ich kann mir das sehr gut vorstellen, aber die Reihenfolge wäre: Wir würden das Spiel erst einmal fertigmachen oder machen das Spiel erst einmal fertig und dann würden wir wahrscheinlich gucken, dass wir mit Pädagogen arbeiten, die uns helfen irgendwie. Denn man braucht da ja – ich habe da bisschen was dann aufgeschnappt inzwischen schon – irgendwie Begleitmaterial und all sowas. Das dann zu erstellen, das wäre sozusagen der zweite Schritt.

I: Und es kam noch keiner auf euch zu und hat schon angefragt?

B: Doch doch doch, also es kamen einige auf uns zu, also sowohl Leute, die eben mit uns Begleitmaterial erarbeiten wollen als auch vor allem Geschichtslehrer. Die kommen immer wieder, schreiben mich immer wieder an und sagen: „Hey, ist ja voll cool und würde ich gerne bei mir im Unterricht einsetzen. Wie lange dauert es denn noch?“ Das gab es auf alle Fälle. Was es noch nicht gab, ist eine offizielle Stelle oder so.

I: Bundeszentrale oder sowas, die waren jetzt noch nicht da?

B: Genau, die war nicht da.

I: Ganz kurz nochmal zum Historischen zurück: Du meinst, ihr wart selbst in Archiven und so weiter. Was für Material hat euch da genau interessiert? Welches Material findet man vielleicht eben dann auch in anderer Form im Spiel wieder?

B: Also mich haben am allermeisten Augenzeugenberichte interessiert: Interviews mit Widerstandskämpferinnen und Widerstandskämpfern oder generell mit Leuten, aber das natürlich in allererster Form. Das hat auch am längsten gedauert. Da leben leider nur noch so wenige, das ist das Problem. Also habe ich dann eher mit Angehörigen oder so gesprochen, aber glücklicherweise gibt es in Berlin relativ viel zu finden.

I: Zum Beispiel? Sag einfach mal ein paar Stellen.

B: Aus irgendeinem Grund gibt es bei mir in der Stadtbibliothek in Friedrichshain so in wahrscheinlich zweistelliger Auflage in den 1990er Jahren geführte Interviews mit Widerstandskämpfern hier aus Berlin, die genau aus solchen kleinen Gruppen kamen. Weil es gab einfach sehr viele davon – das weiß man so gar nicht – aber es gab einfach relativ viele von diesen Freundesnetzwerken, so nenne ich das mal, Freunde und Bekannte. Das waren jetzt gar nicht die, die strikt in der KPD organisiert waren oder irgendwie bei den Sozialdemokraten oder so, sondern das waren wirklich mehr so Netzwerke, die sich vertraut haben und die irgendwie da gearbeitet haben. Mich hat halt interessiert: Was haben die denn wirklich gemacht alles? Wie sah der Alltag aus? Wie haben die sich getroffen zum Beispiel? Woher haben die Geld bekommen? Woher haben die Material bekommen? Wie kam man denn überhaupt an Informationen aus dem Ausland? Solche Sachen halt. Und das ist schon erstaunlich, das ist relativ gut dokumentiert und das findet sich auf jeden Fall auch wieder in diesen Aktionen, die man machen kann. Die sind natürlich alle angelehnt an die Sachen, die da möglich waren.

I: Aber nur angelehnt? Also ihr habt keine echten Personen oder auch historische, die man vielleicht kennt, im Spiel untergebracht? Das sind alles fiktive?

B: Ne, das sind alles fiktive. Manche Sachen sind sehr nah dran.

I: Aber mit anderen Namen?

B: Aber mit anderen Namen, genau. Also es gibt zum Beispiel die letzte große Szene im ersten Kapitel. Da geht es um die Köpenicker Blutwoche, ich weiß nicht, ob euch das was sagt. Genau, da geht es halt um die und man erlebt die im Prinzip mit. Und da trifft man sich mit jemandem. Da gibt es ja einfach Aufzeichnungen, da gab es Überlebende. Da gibt es eine relativ bekannte, die da ein Kind war, neun Jahre alt war, die relativ viele Interviews gegeben hat vor ein paar Jahren an Zeitungen und deren Vater da umkam. Und das verpackst du dann, also ganz klar, so ein Erlebnis, und das übrigens auch wieder über den Augenzwischenweg. Du triffst genau so ein Mädchen und die erzählt dir: „Die haben meinen Papa abgeholt und die haben den geprügelt.“ Das kannst du dir gar nicht ausdenken, das kannst du einfach so nacherzählen. Solche Sachen auf jeden Fall, ja.

I: Seid ihr auf noch lebende Zeitzeugen gestoßen, mit denen ihr reden konntet?

B: Ja, aber leider keine Widerstandskämpfer. Aber ja, Zeitzeugen schon, ja.

I: Und die waren dann sozusagen für die Hintergründe wichtig? Wie das Leben einfach war?

B: Genau, über das Leben einfach. Wie sehr hat einen das geprägt? Wie wichtig war das? Was wusste man auch zum Beispiel über Widerstand und was nicht?

I: Wie war deren Feedback zum Spiel oder haben die verstanden, was ihr machen wolltet?

B: Ja, das war auch ganz gut, war eigentlich positiv.

I: Ich weiß nicht mehr, woher ich es habe, aber ich habe es mal irgendwo in einem Video gesehen, dass ihr auch für die Sprecherin am Anfang die Nachfahrin genommen habt von einem Überlebenden. Kannst du da kurz was erzählen?

B: Von einem Widerstandskämpfer, genau. Das ist die Nora Hespers. Das ist eine Journalistin, die ist beim Deutschlandfunk und so kamen wir zusammen. Die betreibt einen Blog und einen Podcast über die Tagebücher ihres Großvaters. Ihr Großvater, Theo Hespers, das war ein Widerstandskämpfer, in Köln allerdings. Das war so diese christlich-bündische

Ecke. Und das ist auch superspannend. Da habe ich auch direkt Sachen übernommen, weil die einfach so gut waren. Das ist so eine Geschichte, die mir gezeigt hat, wie nah oft der Übergang zur Spionage war. Also so, dass sich schon – gerade wo es dann Richtung Krieg ging, gerade dann 1938/1939 und so – ausländische Geheimdienste durchaus interessiert haben für die Widerstandskämpfer – gerade auch für Leute, die dann ins Exil gegangen sind. Die haben das ja mitbekommen und da wurde dann schnell kooperiert. Das war ganz interessant. Mit Nora habe ich mich getroffen. Leider war das genau zu spät, also ihr Vater ist zwei Monate oder so, bevor wir uns kennengelernt haben, gestorben. Das war sehr schade.

I: Und trotzdem war es euch aber wichtig, sie für diese Stimme zu holen? Warum?

B: Ne, sie hat sich gemeldet. Das war so: Wir haben uns über Twitter kennengelernt und sie fand das voll gut und ich habe ihr gesagt, ich finde voll gut, was sie macht. Und dann hat sie gesagt: Wenn ihr irgendwann mal – sie ist halt Radiosprecherin – einen Trailer macht oder irgendetwas, sagt Bescheid, ich spreche euch den.

I: Ich glaube, was uns noch interessiert hat, war eben: Ihr habt ja angekündigt, dass es auch einen Alternate-History-Modus geben wird. Wie sieht das aus?

B: Ja genau, also das ist noch sehr vage. Den gibt es noch nicht. Es gibt so ein grobes Konzept und die Idee ist: Man kann jetzt nicht komplett die Geschichte neu schreiben und dann sozusagen in dieser neugeschriebenen Geschichte weiterspielen, weil das kriegen wir einfach nicht hin, das würde den Rahmen an Komplexität sprengen. Aber was wir anbieten wollen ist, dass man sozusagen, wenn man sehr gut spielt, wenn man diese Missionsketten immer weiterspielt, auf Missionen stößt irgendwann, die zu dem jeweiligen Zeitpunkt dazu hätte führen können, dass das Regime stürzt.

I: Zum Beispiel? Ein Hitler-Attentat oder sowas?

B: Ja klar, der Klassiker ist natürlich: Alle denken immer an Hitler-Attentat, ja. Also zum Beispiel im ersten Kapitel könnte das sein. Und das waren tatsächlich so Sachen, da habe ich mit Historikern mal gesprochen und so gesagt: „Hey, hallo meine Historiker auf Twitter (lacht), was hätte es denn da gegeben?“ Und habe mich mit ein paar Leuten ausgetauscht. Also zum Beispiel ist es so: Im ersten Jahr, also 1933, hätte Hitler jederzeit abgesetzt werden

können. Hindenburg war noch Präsident, von Papen war ja in der Koalition und Hitler hätte theoretisch, wenn die wirklich gewollt hätten – also ist natürlich die Frage, wie weit da ein Bürgerkrieg draus entstanden wäre oder so – aber prinzipiell hätte er abgesetzt werden können.

Und dann ist halt die Frage: Was hätte dazu führen können, dass er abgesetzt wird? Wenn man die richtigen Informationen an die richtigen Leute spielt. Und es gab ja durchaus Bestrebungen, zwar Jahre später, aber die gab es ja aus den konservativen Kreisen, nochmal zu versuchen, Hitler abzusetzen. Das hätte ja auch klappen können. Darum geht es mir in diesem *Alternate-History-Mode*. Also zu zeigen, dass wir Geschichte, wenn wir heute zurückgucken, immer als Perlenschnur sehen, die gar nicht anders hätte verlaufen können, wie eine gerade Straße, aber es ja eigentlich gar nicht so ist. Wenn man sich die Ereignisse anguckt, dann ist es ja oft ein blöder Zufall oder mehrere blöde Zufälle, die zu dem geführt haben, was passiert ist. Und es hätte ja ganz anders kommen können. Also das wäre jetzt ein Beispiel. Oder auch in der Zeit war es zum Beispiel so, dass Polen, das ja mit England verbündet war, Pläne in der Schublade hatte, in Deutschland einzumarschieren, wenn Deutschland sich wiederbewaffnen sollte.

I: Die Polen hatten die Pläne?

B: Ja, also die hätten sie natürlich nicht alleine machen müssen, sondern zusammen mit den Briten, weil sie einfach so Schiss hatten. Wenn die richtigen Leute rechtzeitig die Pläne gekannt hätten für die Wiederbewaffnung – wer weiß. Und das ist jetzt so die Idee, dass man in einem Kapitel, wenn man es besonders gut spielt und vielleicht noch Glück hat – weiß ich noch nicht – wie in so einem *Rogue-like* das Super-Ende freischaltet und dann ist es vorbei. Aber auch mit einem klaren *Disclaimer* „So war es nicht. Aber die und die Fakten haben wir zum Beispiel jetzt verarbeitet, die vielleicht zu so etwas hätten führen können.“

I: Das macht ihr dann transparent am Ende?

B: Ja. Das ist sowieso ein alternativer Modus. Also die Idee ist, dass es so eine Art *New Game Plus* ist: Wenn ich es einmal durchgespielt habe, dass ich es dann nochmal spielen kann mit diesen Sachen *unlocked*. Ihr seht, da ist noch viel im Flux, weil das hat ja auch Vor- und Nachteile: Leute wollen vielleicht unbedingt diesen Modus spielen. Das ist die Idee dafür und die Idee ist, dass es sowas in jedem Kapitel gibt, also solche Ausstiegspunkte. Und

ein Hitlerattentat könnte vielleicht auch irgendwann dazu führen, aber ich wollte mit Absicht nicht, dass das die erste Wahl ist.

I: Wir haben uns auch gefragt: Inwieweit ist Gewalt überhaupt ein Thema als Widerstand?

B: Es ist ein Thema. Du kannst nachher auch Anschläge machen, auch schon im ersten *Chapter*. Und am Ende ist es relativ häufig. Im vierten *Chapter* kannst du die Leute bewaffnen und du kannst Truppenteile angreifen oder bewaffnet bestehlen, solche Sachen. War ja auch so, dass der Staat gegen Ende nicht mehr besonders gut bewacht war, die Soldaten waren ja alle weg. Und das gab es dann eben auch in der Form. Es gab tatsächlich Überfälle auf Hitlerjungen ganz massiv.

I: Aber man hat immer die Wahl? Den gewaltlosen Widerstand kann man auch durchziehen?

B: Genau, man hat immer die Wahl. Es gibt drei Grundrichtungen, nach denen sich die größeren Aktionen ausrichten. Das ist immer *Educate*, *Fight* oder *Help*. Und deine Mitglieder neigen immer zu einer dieser Richtungen.

I: Educate heißt Aufklären?

B: Aufklären, genau. Also es gibt sozusagen die drei Grundansichten. Die eine ist: „Wenn wir alle aufklären, dann wird das Regime fallen.“ Die zweite ist: „Wir müssen die bekämpfen, wo es nur geht. Die sind so böse, dass das auch legitimiert ist.“ Und die dritte Richtung *Help* ist eben: „Wir müssen den Leuten helfen, selbst wenn das bedeutet, dass wir manchmal vielleicht sogar mit dem Regime kollaborieren müssen, solange damit jemandem geholfen ist.“

I: Habt ihr bestimmte Zielgruppen im Blick? Und welche Chancen seht ihr bei einer internationalen Vermarktung? Gerade wenn man sich den amerikanischen Markt anguckt oder die amerikanische Spielerschaft: Was meint ihr, auf welche Probleme ihr zum Beispiel stoßen könntet bei diesem Umgang mit dem Thema?

B: Meine Urzielgruppe war ich selbst (lacht). Dass ich gesagt habe: Das ist halt immer am einfachsten. Da kann man immer sagen, ob es einem gefällt oder nicht. Sprich: Leute, die

grundsätzlich schon gerne spielen, aber die ein bisschen müde sind von den immer gleichen Erfahrungen und irgendwie auch mal was anderes suchen und gerne durchaus auch mal was mit einem ernstem Thema spielen und sich für Geschichte interessieren. Das war der Urzielgruppen-*Pitch*. Den fanden immer alle doof, aber einen besseren hatte ich nicht. Das war ein Experiment, ob es auch noch irgendjemand anderem gefällt. Das scheint ganz gut zu funktionieren.

Wir haben ein relativ junges Publikum auf den Messen, in Polen vor allem. Auf der *Gamescom* waren viele, die sehr gezielt kamen, weil sie das über diese Hakenkreuz-Presse mitbekommen haben. Und dann kamen eben viele an den Stand und waren neugierig. Aber in Polen zum Beispiel, wo wir das Spiel zuerst gezeigt haben – da gibt es eine polnische *Gamescom*, die ist nicht weit von hier, in Posen – da wussten wir gar nicht, wie die Reaktion sein wird. Weil es ist ein englisches Spiel, zu so einem Thema, in Polen, keiner kennt uns, keiner kennt das Thema so richtig. Das lief aber wahnsinnig gut und da hatten wir ganz viele Jugendliche, also wirklich so 16 bis 20, die das Spiel gespielt haben und auch mehrmals gespielt haben und ihre Freunde geholt haben – „Ihr müsst das ausprobieren“ – also mit Schlange, das war echt cool. Das hat uns auch sehr ermutigt, weiterzumachen.

I: Was hat die genau interessiert an dem Spiel?

B: Ich kann es nur vermuten. Ich habe die natürlich gefragt. Was denen glaube ich gut gefallen hat, ist diese Stimmung grundsätzlich und ich glaube, dass sie was mit dieser Fantasie anfangen können: Du lebst in einem System, vor dem du dich fürchten musst, bei dem du aufpassen musst, und du hast nur wenige Leute, denen du vertrauen kannst. Das ist glaube ich sowas, was im kollektiven Gedächtnis ist in Europa.

I: Gerade auch in Polen.

B: Gerade auch in Polen, genau. Vor allem in Osteuropa, definitiv, aber durchaus auch im Westen oder so. Und das funktioniert ziemlich gut. Ich vergleiche es immer ein bisschen mit einem Horror-Spiel: Es ist jetzt keine *Power*-Fantasie, es ist keine Macht-Fantasie, sondern es ist eher so: Scheiße, es ist alles ein bisschen unangenehm und Hauptsache überleben und durchkommen. Und das funktioniert aber. Zumindest hier in Europa können viele Leute was damit anfangen. USA ist schwieriger. Meine Erklärung ist, dass sie diese Erfahrung nie gemacht haben. Aber meine Erfahrung ist, dass jetzt durch die aktuelle Entwicklung in den

USA da eine sehr große Sensibilität dafür da ist. Also die spielen das aus einer ganz anderen Perspektive. Die polnischen Jugendlichen, die haben ja auch nicht mehr den Sozialismus miterlebt.

I: Aber trotzdem: Die deutsche Besatzungszeit ist da ja sehr sehr stark in der Erinnerung.

B: Aber es ist halt eine Erinnerung. Also genau wie bei uns ist es eine Erinnerung. Es ist eine geteilte Erinnerung von Eltern und Großeltern und so, aber es ist auf jeden Fall da, es ist aufrufbar, während ich das Gefühl habe, dass Amerikaner es wirklich spielen als: „Oh shit, das ist ja irgendwie genau wie bei uns“ (lacht). So schreiben die auch drüber, das sagen sie auch hinterher: „Bestimmte Sachen sind ja echt, also nicht genau wie bei uns, aber man braucht ja irgendwie nur weiterdenken und so.“ Und das funktioniert ganz gut. Es gibt natürlich zum Teil auch starke Ablehnung. Die krudesten Kommentare kommen eigentlich immer aus den USA. Also wenn wir so richtig krude antisemitische oder so bescheuerte Kommentare in Sachen Nationalsozialismus bekommen, ist meistens irgendwie so Mittlerer Westen.

I: Im Netz oder auf Messen?

B: Im Netz. Auf Messen haben wir ja nicht so viele Amerikaner. Dort jetzt auf der E3 war ich ja nicht da, aber jetzt auf PAX und so kam nichts Negatives. Aber im Netz kommen dann immer wieder Sachen. Wir hatten gestern zum Beispiel einen *Post* zu Rathenau – einfach so, wir machen ja ab und zu historische *Posts* – und so dämlichen Kram, wie „Nationalsozialismus ist doch links.“ Das ist eigentlich immer USA (lacht). Aber die erreichen wir auch nicht, das ist dann klar, das ist nicht unsere Zielgruppe, die kriegen wir nicht. Aber ich glaube, für die anderen könnte es schon interessant sein.

I: Das Spiel wird ab zwölf freigegeben sein, oder?

B: Die Demo war ab zwölf. Das ist unser angestrebtes Ziel auf jeden Fall. Wir hätten es gerne, dass es ab zwölf ist. Von mir aus könnte es auch ab zehn sein, aber gibt es ja nicht, also es gibt ja nur sechs und zwölf.

I: Seid ihr zuversichtlich, dass ihr die Freigabe schafft?

B: Ja, ich denke schon.

I: Das hatten wir auch mal als Thema, gerade diese Freigabe. Ich glaube, das war das erste Mal, wo ihr groß in die Medien gekommen seid, wo ihr bekannt geworden seid. War das euer Durchbruch irgendwie auch in der Öffentlichkeit?

B: Sicherlich, das war sicher der *Peak*, weil das war ja in den *Mainstream*-Medien in einem Ausmaß, das wir wahrscheinlich auch nie mehr erreichen werden. Das war schon eine Ausnahmesituation, mit Tagesschau und so, das ist ja schon krass, oder Tagesthemen.

I: War das von vornherein so angelegt oder habt ihr gesagt: „Wir versuchen das einfach mal“? Das war ein Eilantrag, den ihr damals gestellt habt?

B: Ne, wir wussten davon. Wir wussten, dass das im Gespräch ist und wir hatten ja eh unsere internationale Version, aber wir wussten nicht, ob das vor der *Gamescom* oder ob das überhaupt klappt. Das ging die ganze Zeit auf und ab: 2017 gab es schon mal Bestrebungen, dass es gelockert werden könnte. Dann war aber die Bundestagswahl und nach der Bundestagswahl war das komplett zu. Da hieß es: „Ne auf keinen Fall, es wird nichts passieren.“

I: Mit dem AfD-Bezug?

B: Ich vermute, dass es mit der AfD zu tun hat, dass die gesagt haben: „Ne alles böse, muss alles weg.“ Noch Ende 2017 hat man uns gesagt: „Könnt ihr voll vergessen, das wird sich nicht ändern.“ Das war ja noch auf der *AMAZE*, also im April 2018 konnte ja noch *Attentat 1942* nicht gezeigt werden. Also es sah nicht wirklich gut aus. Wir haben irgendwann im Sommer – also nicht lange vor der *Gamescom* – erfahren, dass es jetzt doch gerade Gespräche gibt und dass es doch sein könnte, dass es vor der *Gamescom* noch zu einer Änderung kommen könnte. Und dann waren wir einfach zur richtigen Zeit am richtigen Ort. Und ich glaube, wir waren auch so ein Beispiel, das den Medien gut gefallen hat, weil es irgendwie so eine klare Sache war. Es war vollkommen logisch, warum sollten wir das nicht zeigen dürfen? Und wir hatten ein paar plakative Bilder: Dieses Bild von dem Shopboykott, wo der SA-Mann mit dem Schild davorsteht und der hatte eine leere Armbinde und alle wussten: „Ok“. Das wurde ganz viel verwendet, weil alle wussten: „Alles klar“.

I: Wie stehst du persönlich zu der Praxis, dass man Hakenkreuze oder andere Sachen – SS-Runen oder sowas – nicht löscht, sondern zum Beispiel durch Eiserne Kreuze ersetzt? Das gibt es ja auch häufig, dass die Siegrune dann gerade ist oder irgendwas. Also warum habt ihr gesagt: „Das wollen wir auf keinen Fall, wir wollen wenn dann das Hakenkreuz“?

B: Also für uns war das ausgeschlossen, weil wir gesagt haben, wir machen ein historisches Spiel über die historischen Nazis. Die heißen nicht irgendwie anders, sondern es geht um diese Gruppe, um diese Zeit, und wir erfinden da jetzt kein Symbol, das irgendwie nah genug dran ist, damit die Leute wissen, wer gemeint ist, das aber nicht verboten ist – *Corporate Design* für Nazis. Das machen wir nicht und deswegen auch die leere Armbinde. Wir haben gesagt, dann lassen wir es lieber weg, dann zeigen wir es lieber gar nicht. Die Leute wissen ja, was da eigentlich drin ist und können es sich dann vorstellen. Dass andere Spiele das machen, kann ich verstehen, gerade klassische Strategiespiele, wo man zwei Seiten zeigen will und die deutschen Panzer abbilden will, die dann aber nicht das „Ok“ bekämen, mit den richtigen Symbolen zu arbeiten, dass die dann sagen: „Ok, dann machen wir ein Eisernes Kreuz drauf.“ Kann ich nachvollziehen.

I: Hast du das Gefühl, dass da jetzt ein Umbruch ist? Diese Akzeptanz von Videospiele als Kulturgut, auch mit der entsprechenden Symbolik?

B: Es ist genau das eingetreten, was ich vorher schon gedacht habe. Eigentlich spielt es überhaupt keine Rolle. Ja, ich glaube, *Wolfenstein II* kommt jetzt mit den Symbolen oder halt nicht indiziert.

I: Wird das genehmigt und kommt dann auf den deutschen Markt?

B: Es kommt halt auf den deutschen Markt, genau. Ich weiß nicht, ob sie es auch mit deutscher Sprache dann nochmal machen, weil da müssen sie es ja auch nochmal einsprechen und so.

I: Herr Heiler und so.

B: Genau, das weiß ich nicht. Kann sein, dass es nur auf Englisch kommt, aber es wird auf jeden Fall hier verkauft werden. So: Und was ist jetzt anders (lacht)? Ich finde, durch den Umgang vorher hat man es eher künstlich aufgeladen. Ich finde es im Übrigen ok, dass nicht alles eine Freigabe bekommt, ich finde es in Ordnung, dass es geprüft wird, ich finde es auch in Ordnung, dass Spiele ohne Kontext keine Freigabe bekommen, finde ich ok. Es gab ja auch schon einen Fall, wo ein reiner *Multiplayer-Shooter* gerne die Symbolik gehabt hätte und die USK gesagt hat: „Nö“. Das finde ich auch in Ordnung, finde ich ok. Deutschland ist speziell, darf es auch weiter bleiben.

I: Speziell im Fall Wolfenstein findest du es überflüssig? Du findest ok, dass es mit Hakenkreuzen gezeigt wird?

B: Ja, bei *Wolfenstein* finde ich es ok. Ich finde, *Wolfenstein* hat einen eindeutigen Kontext. Also man kann drüber streiten, ob das jetzt super geschmackvoll ist, aber das kann man dann bei *Inglourious Basterds* auch. Das sollte nicht die Frage sein. Zwei Fragen, die sich stellen sind: Erstens: Ist es Kunst? Die ist einfach beantwortet: Ja, ist eh Kunst (lacht). Und die zweite ist: Kann man es in irgendeiner Form dazu verwenden, den Nationalsozialismus zu verherrlichen? Und das ist die Schwierigkeit, die aus meiner laienhaften Sicht solche *Multiplayer*-Spiele haben. Dass da sehr wohl Leute versuchen könnten, aufzumarschieren, und versuchen, das nachzuspielen als Rollenspiel. Und da finde ich ok, dass man sagt: „Das wollen wir nicht, das lassen wir nicht zu, das kriegt keine Altersfreigabe.“ Was ja übrigens nicht heißt, dass das Ding verboten ist. Du kannst es ja nach wie vor probieren und hoffen, dass dich keiner anzeigt. Und wenn du angezeigt wirst, hoffen, dass es zu nichts kommt.

Der eigentliche Auslöser war ja dieses *Bundesfighter*-Spiel. Das war ja, was es eigentlich *getriggert* hat. Dieser Stuttgarter Staatsanwalt, den ich übrigens getroffen habe. Sehr netter, sehr guter Mann. Der hat sich ja geweigert, gegen *Browser Ballett* – die haben das Spiel gemacht – zu ermitteln. Das hat es wirklich ins Rollen gebracht, das war eigentlich der Auslöser. Die Jugendzentralen beziehungsweise die USK hatten vorher nur ein Urteil: das Urteil aus den 1990er Jahren gegen diese Neonazis (lacht). Und dann hatten sie plötzlich ein anderes Urteil, oder gut genug – *close enough* – wie ein Urteil. Ich finde das ok und finde auch ok, dass es keine großen Wellen schlägt.

I: Das könnte der Durchbruch sein: Wenn Wolfenstein es schafft, dass es akzeptiert wird, werden auch andere Spiele ermuntert, mehr Kontext reinzubringen.

B: Mehr Kontext, ja, das wäre cool. Das fände ich ja super, ich fände es ja gut, wenn das nächste *Zweite-Weltkrieg-Call-of-Duty* eben wirklich mal – die haben ja manchmal Szenen, in denen man wenig machen kann – mit deren Grafikpower eine Szene macht, in der man zuhause sitzt und mit der Familie abgeholt wird. Das fände ich super. Warum sollte das nicht erzählt werden?

I: Oder der Migrant, der wieder zurückkehrt als Soldat, dieser Aspekt. Ist der deutsche Markt dafür so wichtig, dass die Spielemacher sich auf so etwas einstellen und so etwas aufnehmen?

B: Keine Ahnung. Ich hoffe ja, dass es sich dadurch international ändert. Gar nicht nur die Symbolik, aber generell, dass Spiele sich mehr Mühe geben und auch mehr Kontext haben für diese Zeit. Also ich habe das Gefühl, dass die Sensibilität im Moment enorm zugenommen hat.

I: Den Trend siehst du?

B: Den Trend sehe ich, ja. Es gab jetzt einen großen Artikel in der *Vice*, glaube ich. Es gab diesen *EA*-Fall kürzlich mit *Battlefield*. In *Battlefield V* kann man im *DLC* für den *Multiplayer* irgendwelche *Character* freischalten/kaufen. Und die hatten einen deutschen Offizier/General, ich weiß es nicht. Und es gab so eine Verkettung: Der trug dummerweise den Namen eines Widerstandskämpfers. Das war sicher keine Absicht. Das war ein sehr deutscher Name und ich bin mir sicher, den haben sie ausgewürfelt und nicht gut gegoogelt. Und das hat erstmal kleine Wellen geschlagen, dass es dann hieß: „Ja, die benutzen den Namen eines Widerstandskämpfers für einen Nazi-General“, woraufhin die PR-Abteilung von *DICE* gesagt hat, der Name wird geändert, es tut ihnen leid. Erstens. Zweitens: „Ist aber auch kein Nazi-General, ist nur ein deutscher General.“

I: Ein Wehrmachtsgeneral.

B: Genau (lacht). Und das ist halt ganz cool, das sind so Sachen, über die reden wir seit zwei Jahren oder drei Jahren auch auf Spielekongressen immer und sagen: „Das ist ein Problem in Spielen, dass genau diese Unterscheidung gemacht wird.“ Weil das ist eigentlich eine,

von der wir schon länger wissen, dass sie nicht korrekt ist. Und Spiele erzählen jetzt genau diese Erzählung wieder: „Da gab es die guten Deutschen und die gute Wehrmacht“. Und das ist schwierig.

I: Soll man jetzt unterscheiden oder soll man nicht unterscheiden?

B: Ich finde, man sollte nicht unterscheiden.

I: Also wenn du für das Deutsche Reich gekämpft hast, warst du ein Nazi?

B: Also ob du explizit ein Nazi warst, weiß man nicht. Nicht jeder Soldat, aber die Wehrmacht als Institution und die Leute, die in der Wehrmacht waren, waren Teil dieser ideologischen Kriegsführung. Also der Feldzug im Osten lässt sich nicht trennen von der Ideologie.

I: Und auch von den Wehrmachtsverbrechen.

B: Und von den Wehrmachtsverbrechen auch. Das ist einfach so durchwoben, das ist schwierig. Wenn man es zuspitzt, kann man sagen: Ohne die Wehrmacht gab es keinen Holocaust.

I: Das ist ja auch eine Frage, die bei Strategiespielen grundsätzlich kritisiert wird. Ich denke jetzt an Company of Heroes zum Beispiel, wo die Wehrmacht als militärischer Feind auftaucht, aber in keinerlei Kontext die Kriegsverbrechen erwähnt werden. Und da geht es ja um Barbarossa, da geht es ja um die Ostfront. Das wird ja häufig kritisiert. Und dazu kommt ja noch, dass die Russen als die Kriegsverbrecher dargestellt werden in dem Spiel speziell. Da denke ich auch, dass vor allem Strategiespiele vielleicht auch Potenzial haben, da etwas zu machen, weil die ja ganz anders funktionieren als zum Beispiel ein Shooter, wo man als eine Person in der Ich-Perspektive durch die Gegend rennt. Weil du bist ja sozusagen der Kommandant, der die Zügel in der Hand hat.

B: Ich denke das auch. Ich kann ja nachvollziehen, dass man die Leute nicht Konzentrationslager bauen lassen will, das ist vielleicht auch besser so – nur mal so: RTS oder so – aber dass man zumindest darüber spricht, und sei es nur in einem *fucking* Textbildschirm. Das wäre schon notwendig. Und ich denke immer: Wenn Spieleentwickler das Gefühl haben,

dass das nicht angebracht ist für ihr Spiel, dann ist vielleicht das Szenario nicht angebracht für ihr Spiel. Dann sollten sie sich vielleicht etwas suchen, das auf jeden Fall nicht passiert ist. Aber jetzt sind wir ein bisschen abgedriftet (lacht).

I: Das ist ja nicht nur für uns spannend, sondern auch gerade für die Geschichtswelt. Warum sollten zum Beispiel Historiker so ein Spiel spielen? Oder was könnten Historiker auch generell von historischen Spielen mitnehmen?

B: Keine Ahnung, weiß ich nicht (lacht).

I: Hast du vielleicht irgendwas beobachtet? Dass Historiker vielleicht manchmal auch so einen Tunnelblick haben und rausgerissen werden müssen? Sowas, kann ja sein.

B: Weiß ich gar nicht.

I: Es ist jedenfalls in unserem Bereich so, dass es eher als neues Medium gerade erst auftaucht, dass es erst entdeckt wird als Quelle, die man auch bearbeiten kann, und dass bei vielen Historikern, die sich mit dem Medium nicht auskennen, noch sehr großer Widerstand herrscht, dass man das Spiel ernst nimmt als Kulturgut.

B: Diese Idee für den *Alternate-History-Mode*, die kam von Historikern. Die kam von einem, mit dem ich lange hin- und hergeschrieben habe, von einem Geschichtslehrer. Sorry, war kein Historiker, war ein Geschichtslehrer, aber hat auch Geschichte studiert (lacht). Als er gefragt hat: „Wie ist das? Kann man die Geschichte ändern?“ Und ich: „Ne, hatten wir eigentlich nicht vor, wir wollten das eigentlich strikt machen.“ – „Das ist aber schade, weil gerade daran könnte man gut erklären, warum Sachen gekommen sind, wie sie gekommen sind und nicht so wie jetzt im Spiel zum Beispiel. So als pädagogisches Mittel sozusagen.“

I: Er sagt, dass man da besser die Schüler abholen kann?

B: Ne, weil man da tatsächlich erklären kann, warum Dinge so gekommen sind, wie sie gekommen sind, weil in einem Spiel ja Sachen vielleicht einfach anders gelaufen sind, weil du vielleicht Sachen gemacht hast, die in Wirklichkeit nicht passiert sind. Dann kann man das gegenüberstellen.

I: *Wegen der beiden Spielmodi: Man weiß, es ist lineare Geschichte, es endet 1945 mit dem Kriegsende und so weiter, und die andere Spielversion ist quasi offen. Ich würde ja mit verschiedenen Spielarten rangehen: Wenn ich weiß, ich muss bis 1945 durchhalten, habe ich es ja schon im Kopf. Die Personen im Spiel aber wussten das ja nicht, für die war die Geschichte offen. Wollt ihr die Leute an die Hand nehmen und sagt: „Bitte versucht, euch auf die Person im Spiel zu konzentrieren und aus deren Sicht zu denken“ oder geht es eher darum zu denken: „Was hätte ich in deren Situation gemacht“?*

B: Eher Letzteres. Es ist schon der Versuch, den Leuten die Möglichkeit zu geben, sich mal ein bisschen da reinzusetzen – abgesehen davon, dass man ja bequem im Stuhl sitzt an seinem PC und nicht wirklich Angst hat.

I: *Mir war ein bisschen mulmig. Bei manchen Szenen hat man wirklich mitgefiebert: Überlebt er/sie, überlebt er/sie nicht?*

B: Ja ja klar, aber es ist immer noch ein großer Unterschied. Aber grundsätzlich schon, grundsätzlich wollen wir, dass Leute das mal durchdenken zumindest, sich vorstellen: Was wäre wenn? Was hätte ich gemacht? Mal abgesehen, dass wir bestimmte Sachen voraussetzen: Du bist ja im Widerstand. Es gibt ja keine Wahl. Also wenn du nicht mehr im Widerstand bist, ist das Spiel vorbei. Die Möglichkeit gibt es, aber es ist halt so. Der *Alternate-History-Mode*, das war tatsächlich genau das, was du gerade beschrieben hast, das war der Grund, warum ich es dann auch wirklich gemacht habe. Weil ich gesagt habe: Das ist eigentlich cool, ich möchte gerne Leuten die Möglichkeit geben, nicht zu wissen, wie es ausgeht und auch die Idee zu haben, dass ich es vielleicht ändern kann. Weil das war ja sicher dabei, sonst hätte man es nicht gemacht. Ich glaube, den meisten Leuten war schon ihre Ausweglosigkeit bewusst oder, wie wenig Chancen sie hatten, aber nichtsdestotrotz hatten sie natürlich die Hoffnung, dass sie vielleicht doch zumindest darauf hinwirken, dass sich etwas ändert. Und diese Vorstellung den Leuten zu geben, die es dann wieder spielen, ist halt cool.

I: *Welchem Genre ordnet ihr das Spiel zu?*

B: Gute Frage, es ist ein Genre-Mix. Wir schreiben ja immer drauf, es ist ein *Historical Resistance Strategy Game* (lacht). Habe ich mir ausgedacht, ist ein bisschen sperrig, aber es hat Wiedererkennungswert. Es nimmt halt ganz viele Elemente: Es hat ein Strategieelement, es hat ein *Rogue-like*-Element – dadurch dass bestimmte Sachen prozedural generiert sind und immer jedes Mal anders verlaufen – und es hat so ein narratives Grafik-*Adventure*-Element. Also es ist wirklich so ein Mix aus diesen Bereichen. Ist schwierig.

I: *Diesen Comic-Stil habt ihr ja auch bewusst gewählt, weil er sich an Grafikstilen der 1920er Jahre orientiert, oder?*

B: Ja genau, das ist der Versuch, den deutschen Expressionismus der 1920er Jahre in ein modernes Gewand zu packen. Ist natürlich auch Pragmatismus, ist natürlich auch: Ok, was können wir denn machen? Grafiker: Eins (lacht). Ist aber beides, ist schon bewusst gewählt.

I: *Habt ihr euch auch grundsätzlich an anderen Medien orientiert? Also sei es inhaltlich, was spielbar ist oder auch konzeptionell, dass ihr euch da an bestimmten Filmen, stilistischen Mitteln oder irgendetwas orientiert habt?*

B: Ja, also es ist einmal natürlich die *Graphic Novel*, das ist dieser Comic-Stil. Sowohl für den Sound als auch die Grafik hatten wir immer das Bild von der Stummfilm-/frühen Trickfilm-Ära, wo du Bühnenbilder baust – so beschreibt es Sebastian immer. Es ist relativ klar, dass alles zweidimensional ist, es ist wie ausgeschnitten, du hast diese Scherenschnittfiguren, die auch Gelenke haben und daraus baust du diese Szenen zusammen. Bei der Musik ist es genauso: Das ist ein präpariertes Klavier, das wurde für Stummfilm-Effekte benutzt. Das ist ein bisschen dynamisch, es ändert sich ja jedes Mal, je nachdem, was du für eine Entscheidung triffst, so wird es dann eben dramatisch oder weniger dramatisch, das ist so eingebaut. Und auch bei den Sound-Effekten haben wir gesagt: Wir werden jetzt nicht super naturalistisch, versuchen jetzt nicht, realistisch die Stadtkulisse abzubilden, sondern greifen uns Akzente raus und den Rest überlässt man der Vorstellung.

I: *Mit Akzenten meinst du die Barszene beispielsweise?*

B: Also zum Beispiel wenn die Figur läuft, kommen keine Schrittgeräusche zusätzlich, sondern du hast diese Szene wie ein Bühnenbild. Und fährt jetzt eine S-Bahn vorbei, dann kommt halt das S-Bahn-Geräusch einmal und dann weißt du: Ok, ich bin jetzt am S-Bahnhof.

I: Also keine Dauergeräuschkulisse, sondern sowas, das meinst du mit „Akzente“?

B: Genau.

I: Wie sind eure nächsten Schritte jetzt? Gibt es schon ein Release Date?

B: Wir entwickeln bis Ende des Jahres und dann sind wir fertig (lacht). Ich nehme an, dass es sehr früh nächstes Jahr – Januar/Februar – rauskommt, *early 2020*.

I: Wie teuer? Wisst ihr da auch schon etwas?

B: Nicht so viel (lacht). Weiß ich nicht, das ist ja *Publisher*-Sache letztendlich. Ich denke, dass es im unteren Indie-Segment ist, also im unteren Preisbereich dessen, was so *Indie Games* kosten.

I: Über Steam wird es auch angeboten? Oder wahrscheinlich vor allem über Steam?

B: Ja, vor allem. Es wird auf mehreren Plattformen sein, aber *Steam* ist ja die mit Abstand relevanteste.

I: Wir sind durch. Vielen vielen Dank, dass du dir Zeit genommen hast.

B: Ja gerne, hat Spaß gemacht.

Filmverzeichnis

BAND OF BROTHERS, Regie: Phil Alden Robinson u. a., USA/Großbritannien 2001.

DEAD SNOW, Regie: Tommy Wirkola, Norwegen 2009.

ENEMY AT THE GATES, Regie: Jean-Jacques Annaud, USA u. a. 2001.

HOLOCAUST, Regie: Marvin J. Chomsky, USA 1978.

INGLOURIOUS BASTERDS, Regie: Quentin Tarantino, USA/Deutschland 2009.

IRON SKY, Regie, Timo Vuorensola, Finnland/Deutschland/Australien 2012.

SAVING PRIVATE RYAN, Regie: Steven Spielberg, USA 1998.

SCHINDLER'S LIST, Regie: Steven Spielberg, USA 1993.

SHOA, Regie: Claude Lanzmann, Frankreich 1985.

SOPHIE SCHOLL – DIE LETZTEN TAGE, Regie: Marc Rothemund, Deutschland 2005.

SPEER UND ER, Regie: Heinrich Breloer, Deutschland 2005.

THE MAN IN THE HIGH CASTLE, Regie: David Semel u. a., USA 2015–2019.

TRIUMPH DES WILLENS, Regie: Leni Riefenstahl, Deutschland 1935.

Spieleverzeichnis

ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY, Ubisoft Quebec, PlayStation 4, Ubisoft 2018.

ASSASSIN'S CREED: ORIGINS, Ubisoft Montreal, PlayStation 4, Ubisoft 2017.

ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE, Ubisoft Quebec, PlayStation 4, Ubisoft 2015.

ATTENTAT 1942, Charles Games, PC, Karls-Universität, Akademie der Wissenschaften der Tschechischen Republik 2017.

BEYOND: TWO SOULS, Quantic Dream, PlayStation 4, Sony Computer Entertainment 2015.

BUNDESFIGHTER II TURBO, Bohemian Browser Ballett, PC, Bohemian Browser Ballett 2017.

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE, Sledgehammer Games, PlayStation 4, Activision 2014.

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR, Treyarch, PC, Activision 2008.

CALL OF DUTY: WWII, Sledgehammer Games, PlayStation 4, Activision 2017.

CASTLE WOLFENSTEIN, Muse Software, PC, Muse Software 1981.

COMPANY OF HEROES, Relic Entertainment, PC, THQ 2006.

COMPANY OF HEROES 2, Relic Entertainment, PC, SEGA 2013.

COMPANY OF HEROES 2: ARDENNES ASSAULT, Relic Entertainment, PC, SEGA 2014.

COMPANY OF HEROES 2: THE WESTERN FRONT ARMIES, Relic Entertainment, PC, SEGA 2014.

DETROIT: BECOME HUMAN, Quantic Dream, PlayStation 4, Sony Interactive Entertainment 2018.

HEAVY RAIN, Quantic Dream, PlayStation 3, Sony Computer Entertainment 2010.

SNIPER ELITE 4, Rebellion Developments, PC, Rebellion Developments 2017.

THROUGH THE DARKEST OF TIMES, Paintbucket Games, PC, HandyGames 2020.

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER, Machine Games, PlayStation 3, Bethesda Softworks 2014.

WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD, Machine Games, PlayStation 4, Bethesda Softworks 2019.

WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS, Machine Games, PlayStation 4, Bethesda Softworks 2017.

WOLFENSTEIN 3D, id Software, PC, Apogee 1992.

Quellenverzeichnis

BATCHELOR, JAMES: "It's Disturbing That Wolfenstein Can Be Considered a Controversial Political Statement". Bethesda Marketing Boss Pete Hines Discusses Publisher's Marketing for Upcoming Anti-Nazi Shooter, in: GamesIndustry.biz (06.10.2017), URL: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-10-06-bethesda-were-not-afraid-of-being-openly-anti-nazi> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

CALL OF DUTY: Official Call of Duty®: WWII Reveal Trailer, in: Youtube (26.04.2017), URL: https://www.youtube.com/watch?v=D4Q_XYVescc&t=5s (letzter Zugriff: 30.12.2019).

Company of Heroes Headquarter – Forum (25.09.2013), URL: <http://hq-coh.com/forum/index.php?topic=29697.0> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

DICK, PHILIP K.: The Man in the High Castle, New York 1962.

Erlass über die Ausübung der Kriegsgerichtsbarkeit im Gebiet „Barbarossa“ und über besondere Maßnahmen der Truppe (13.05.1941), URL: https://www.1000dokumente.de/index.html?c=dokument_de&dokument=0093_kgs&object=abstract&st=&l=de (letzter Zugriff: 30.12.2019).

FLORSCHÜTZ, GOTTLIEB: Motion Capturing, in: Lexikon der Filmbegriffe (12.10.2012), URL: <https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=4598> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

FRIESEN, VIKTOR: Company of Heroes 2: Russischer Händler stoppt Verkauf aufgrund Community-Beschwerden, in: PC Games (06.08.2013), URL: <https://www.pcgames.de/Company-of-Heroes-2-Spiel-20320/News/Company-of-Heroes-2-Russischer-Haendler-stoppt-Verkauf-aufgrund-Community-Beschwerden-1081880/> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

GALEK, MICHAŁ/NOWAKOWSKI, MARCIN/KLIMEK, ARKADIUSZ/POLLER, ŁUKASZ/PYTERAF, MICHAŁ: Epizody z Auschwitz, 4 Bde, 2009–2013.

GAME – VERBAND DER DEUTSCHEN GAMES-BRANCHE (HRSG.): Jahresreport der deutschen Games-Branche, Berlin 2019.

GAME INFORMER: Sledgehammer Answers Call of Duty: WWII's Lingerig Questions, in: Youtube (01.09.2017), URL: <https://www.youtube.com/watch?v=QzvhOZZvGD0> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

gespielt. Blog des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele, URL: <https://gespielt.hypotheses.org/> (letzter Zugriff: 30.12.2019)

HARRIS, ROBERT: *Fatherland*, London 1992.

HAY, LOTHAR: Hakenkreuze gehören nicht in PC-Spiele, in: M – Menschen Machen Medien (13.09.2018), URL: <https://mmm.verdi.de/medienpolitik/hakenkreuze-gehoeren-nicht-in-pc-spiele-53287> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

Homepage von *Company of Heroes 2*, URL: www.companyofheroes.com/games/company-of-heroes-2 (letzter Zugriff: 30.12.2019).

Homepage von *Through the Darkest of Times*, URL: <https://paintbucket.de/de/ttdot> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

HÜNINGEN, JAMES ZU: Performance Capturing, in: Lexikon der Filmbegriffe (22.06.2012), URL: <https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=7795> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

HURABASIC, NEDZAD: Die Wolfenstein-Macher im Porträt – Machine Games: Qualitätsarbeit aus Schweden, in: GameStar (19.09.2017), URL: <https://www.gamestar.de/artikel/die-wolfenstein-macher-im-portraet-machine-games-qualitaetsarbeit-aus-schweden.3319893.html> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

Internationale Computerspielesammlung, URL: <https://www.internationale-computerspiele-sammlung.de/de/> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

- Marketing-Kampagne von *Bethesda* auf Twitter, URL: <https://twitter.com/wolfenstein/status/916075551382585344/video/1> (letzter Zugriff: 30.12.2019).
- MARTIN, DAVID: Hakenkreuze in Games: „Spiele sind keine Filme“. Interview mit der Obersten Landesjugendbehörde, in: PC Games (06.03.2014), URL: <https://www.pcgames.de/Panorama-Thema-233992/Specials/Spiele-sind-keine-Filme-Interview-mit-der-Obersten-Landesjugendbehoerde-1112254/> (letzter Zugriff: 30.12.2019).
- OERDING, HENRIK: Mit Hakenkreuzen spielt man doch, in: Zeit Online (03.11.2018), URL: <https://www.zeit.de/digital/games/2018-10/videospiel-through-darkest-times-nazi-zeit-hitlergruss-hakenkreuz/komplettansicht> (letzter Zugriff: 30.12.2019).
- O. V.: Debatte um Wolfenstein 2: „Verstoß gegen Grundrechte“, in: Games Wirtschaft (10.11.2017), URL: <https://www.gameswirtschaft.de/politik/wolfenstein-2-interview-felix-falk-biu/> (letzter Zugriff: 30.12.2019).
- O. V.: „Mit Hakenkreuzen spielt man nicht“, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung (23.08.2018), URL: <https://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/diginomics/franziska-giffey-kritisiert-hakenkreuze-in-computerspielen-15751700.html> (letzter Zugriff: 30.12.2019).
- PFISTER, EUGEN (HRSG.): Spiel – Kultur – Wissenschaften. Politische Mythen im Digitalen Spiel, URL: <https://spielkult.hypothesen.org/> (letzter Zugriff: 30.12.2019).
- Reichenau-Befehl zum „Verhalten der Truppe im Ostraum“ (10.10.1941), URL: <https://www.bpb.de/geschichte/deutsche-geschichte/der-zweite-weltkrieg/201407/reichenau-befehl-zum-verhalten-der-truppe-im-ostraum> (letzter Zugriff: 30.12.2019).
- Richtlinien für die Behandlung politischer Kommissare (06.06.1941), URL: https://www.1000dokumente.de/index.html?c=dokument_de&dokument=0088_kbe&l=de (letzter Zugriff: 30.12.2019).

ROOSEVELT, FRANKLIN D.: Fireside Chat 23. On the Home Front (12.10.1942), URL: <https://millercenter.org/the-presidency/presidential-speeches/october-12-1942-fireside-chat-23-home-front> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

SPIEGELMAN, ART: Maus. A Survivor's Tale, 2 Bde, New York 1986/1991.

STRAFGESETZBUCH (STGB): § 86 Verbreiten von Propagandamitteln verfassungswidriger Organisationen, URL: https://www.gesetze-im-internet.de/stgb/_86.html (letzter Zugriff: 30.12.2019).

STRAFGESETZBUCH (STGB): § 86a Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen, URL: https://www.gesetze-im-internet.de/stgb/_86a.html (letzter Zugriff: 30.12.2019).

UBISOFT – SUPPORT: Der Entdeckungstour-Modus von Assassin's Creed Origins, URL: <https://support.ubi.com/de-de/Faqs/000031846/Der-Entdeckungstour-Modus-von-Assassin-s-Creed-Origins-ACO> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

UNTERHALTUNGSSOFTWARE SELBSTKONTROLLE (USK): Leitkriterien der USK für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computer- und Videospielen, Berlin 2019.

UNTERHALTUNGSSOFTWARE SELBSTKONTROLLE (USK): USK berücksichtigt bei Altersfreigabe von Spielen künftig Sozialadäquanz – Pressemitteilung (09.08.2018), URL: <https://usk.de/usk-beruecksichtigt-bei-altersfreigabe-von-spielen-kuenftig-sozial-adaequanz/> (letzter Zugriff: 30.12.2019).

Literaturverzeichnis

- ADAMS, MICHAEL C. C.: The “Good War” Myth and the Cult of Nostalgia, in: *The Midwest Quarterly* 40 (1998), S. 59–74.
- ARTMANN, AMELIE/MÜLLER, YVES: Opfer der „Köpenicker Blutwoche“ im Juni 1933, in: Hördler, Stefan (Hrsg.): *SA-Terror als Herrschaftssicherung. „Köpenicker Blutwoche“ und öffentliche Gewalt im Nationalsozialismus*, Berlin 2013, S. 164–183.
- BALD, DETLEF/KLOTZ, JOHANNES/WETTE, WOLFRAM: Mythos Wehrmacht. Einleitung, in: Dies. (Hrsg.): *Mythos Wehrmacht. Nachkriegsdebatten und Traditionspflege*, Berlin 2001, S. 11–16.
- BARTOV, OMER: Der Holocaust. Von Geschehen und Erfahrung zu Erinnerung und Darstellung, in: Beier, Rosmarie (Hrsg.): *Geschichtskultur in der Zweiten Moderne*, Frankfurt a. M. 2000, S. 95–119.
- BEIER, ROSMARIE: Geschichte, Erinnerung und Neue Medien. Überlegungen am Beispiel des Holocaust, in: Dies. (Hrsg.): *Geschichtskultur in der Zweiten Moderne*, Frankfurt a. M. 2000, S. 299–323.
- BENDER, STEFFEN: Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden. Weltkriegssooter als Simulation historischer Kriegserfahrung? In: Schwarz, Angela (Hrsg.): „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster 2010, S. 123–147.
- BENDER, STEFFEN: Erinnerung im virtuellen Weltkrieg. Computerspielgenres und die Konstruktion von Geschichtsbildern, in: Heinemann, Monika (Hrsg.): *Medien zwischen Fiction-Making und Realitätsanspruch. Konstruktionen historischer Erinnerungen*, München 2011, S. 93–115.
- BENDER, STEFFEN: *Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen*, Bielefeld 2012.

- BIEBER, CHRISTOPH/LEGGEWIE, CLAUS (HRSG.): Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff, Frankfurt a. M. 2004.
- BÖSCH, FRANK: Zeitenwende 1979. Als die Welt von heute begann, München 2019.
- BREUER, JOHANNES: Mittendrin – statt nur dabei. Die Interaktivität des Dispositivs Computerspiel und ihre Auswirkungen auf die Spieler, in: Mosel, Michael (Hrsg.): Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen, 2. korr. Aufl., Glückstadt 2016, S. 181–212.
- BRINK, CORNELIA: Ikonen der Vernichtung. Öffentlicher Gebrauch von Fotografien aus nationalsozialistischen Konzentrationslagern nach 1945, Berlin 1998.
- CHAPMAN, ADAM/LINDEROTH, JONAS: Exploring the Limits of Play. A Case Study of Representations of Nazism in Games, in: Mortensen, Torill Elvira/Linderoth, Jonas/Brown, Ashley M. L. (Hrsg.): The Dark Side of Gameplay. Controversial Issues in Playful Environments, New York/Oxon 2015, S. 137–153.
- DANKERT, BENJAMIN/SÜMMERMANN, PHILIPP: Hakenkreuze in Filmen und Computerspielen. Entwicklungen und aktuelle Debatten zum Umgang mit verfassungsfeindlichen Kennzeichen, in: BPJM-Aktuell 2 (2018), S. 4–7.
- DIEHL, PAULA: Die SS-Uniform als emblematisches Zeichen, in: Münkler, Herfried/Hacke, Jens (Hrsg.): Strategien der Visualisierung. Verbildlichung als Mittel politischer Kommunikation, Frankfurt a. M. 2009, S. 127–150.
- ETGES, ANDREAS: The Best War Ever? Der Deutungswandel des Zweiten Weltkriegs in US-amerikanischen Filmen am Beispiel von „The Best Years of Our Lives“ und „Saving Private Ryan“, in: Chiari, Bernhard/Rogg, Matthias/Schmidt, Wolfgang (Hrsg.): Krieg und Militär im Film des 20. Jahrhunderts, München 2003, S. 163–178.
- FISCHER, THOMAS/SCHUHBAUER, THOMAS: Geschichte in Film und Fernsehen. Theorie – Praxis – Berufsfelder, Tübingen 2016.

- FÖRSTER, JÜRGEN: Wehrmacht, Krieg und Holocaust, in: Müller, Rolf-Dieter/Volkmann, Hans-Erich (Hrsg.): Die Wehrmacht. Mythos und Realität, Sonderausgabe, München 2012, S. 948–963.
- FRAHM, OLE: Gespaltene Spuren. Der Holocaust im Comic nach *MAUS – A Survivor's Tale*, in: Roebling-Grau, Iris/Rupnow, Dirk (Hrsg.): ‚Holocaust‘-Fiktion. Kunst jenseits der Authentizität, Paderborn 2015, S. 199–218.
- FRIEDEN, KIRSTIN: Neuverhandlungen des Holocaust. Mediale Transformationen des Gedächtnisparadigmas, Bielefeld 2014.
- FRIEDLÄNDER, SAUL: Kitsch und Tod. Der Widerschein des Nazismus, a. d. Franz. v. Michael Grendacher, München/Wien 1984.
- GANZENMÜLLER, JÖRG: Das belagerte Leningrad 1941–1944. Die Stadt in den Strategien von Angreifern und Verteidigern, Paderborn 2005.
- GOLDHAGEN, DANIEL J.: Hitler's Willing Executioners. Ordinary Germans and the Holocaust, London 1996.
- GROBE KRACHT, KLAUS: Die zankende Zunft. Historische Kontroversen in Deutschland nach 1945, Göttingen 2005.
- HAAK, SEBASTIAN: The Making of *The Good War*. Hollywood, das Pentagon und die amerikanische Deutung des Zweiten Weltkriegs 1945–1962, Paderborn 2013.
- HARTMANN, CHRISTIAN: Wie verbrecherisch war die Wehrmacht? Zur Beteiligung von Wehrmichtsangehörigen an Kriegs- und NS-Verbrechen, in: Hartmann, Christian/Hürter, Johannes/Jureit, Ulrike (Hrsg.): Verbrechen der Wehrmacht. Bilanz einer Debatte, München 2005, S. 69–79.

- HARTMANN, CRISTIAN: Verbrecherischer Krieg – verbrecherische Wehrmacht? Überlegungen zur Struktur des deutschen Ostheeres, in: Hartmann, Christian/Hürter, Johannes/Lieb, Peter/Pohl, Dieter (Hrsg.): Der deutsche Krieg im Osten 1941–1944, München 2009, S. 3–72.
- HARTMANN, CHRISTIAN/HÜRTER, JOHANNES/JUREIT, ULRIKE: Verbrechen der Wehrmacht. Ergebnisse und Kontroversen der Forschung, in: Dies. (Hrsg.): Verbrechen der Wehrmacht. Bilanz einer Debatte, München 2005, S. 21–28.
- HEINEMANN, MONIKA: Krieg und Kriegserinnerung im Museum. Der Zweite Weltkrieg in polnischen historischen Ausstellungen seit den 1980er-Jahren, Göttingen 2017.
- HILGENDORF, ERIC/VALERIUS, BRIAN: Computer- und Internetstrafrecht. Ein Grundriss, 2. Auflage, Berlin/Heidelberg 2012.
- HÖRDLER, STEFAN: KZ-System und Waffen-SS. Genese, Interdependenzen und Verbrechen, in: Schulte, Jan Erik/Lieb, Peter/Wegner, Bernd (Hrsg.): Die Waffen-SS. Neue Forschungen, Paderborn 2014, S. 80–98.
- JAZO, JELENA: Postnazismus und Populärkultur. Das Nachleben faschistoider Ästhetik in Bildern der Gegenwart, Bielefeld 2017.
- JONG, STEFFI DE: Von Hologrammen und sprechenden Füchsen – Holocausterinnerung 3.0. Vortrag auf der Tagung „#erinnern_kontrovers. Aufbrüche in den Erzählungen zu Holocaust, Nationalsozialismus und Zweitem Weltkrieg“ vom 9. bis 10. Juli 2015 in Berlin, URL: <https://erinnern.hypotheses.org/465> (letzter Zugriff: 30.12.2019).
- KANSTEINER, WULF: Alternative Welten und erfundene Gemeinschaften. Geschichtsbewusstsein im Zeitalter interaktiver Medien, in: Meyer, Erik (Hrsg.): Erinnerungskultur 2.0. Kommemorativ Kommunikation in digitalen Medien, Frankfurt a. M. 2009, S. 29–54.
- KEIL, LARS-BRODER/KELLERHOFF, SVEN FELIX: Deutsche Legenden. Vom „Dolchstoß“ und anderen Mythen der Geschichte, Berlin 2002.

- KLOTZ, JOHANNES: Die Ausstellung „Vernichtungskrieg. Verbrechen der Wehrmacht 1941 bis 1944“. Zwischen Geschichtswissenschaft und Geschichtspolitik, in: Bald, Detlef/Klotz, Johannes/Wette, Wolfram (Hrsg.): Mythos Wehrmacht. Nachkriegsdebatten und Traditionspflege, Berlin 2001, S. 116–176.
- KÖCK, JULIAN: Geschichtsbilder im Weltkriegsshoooter und ihre Rezeption beim Spieler, in: Zeitschrift für digitale Geschichtswissenschaften 1 (2012), URL: <http://universaar.uni-saarland.de/journals/index.php/zdg/article/view/296> (letzter Zugriff: 30.12.2019).
- KOHLHAMMER, SIEGFRIED: Anathema. Der Holocaust und das Bilderverbot, in: Merkur 48 (1994), S. 501–509.
- KÖPPEN, MANUEL: Von Effekten des Authentischen – *Schindlers Liste*: Film und Holocaust, in: Köppen, Manuel/Scherpe, Klaus R. (Hrsg.): Bilder des Holocaust. Literatur – Film – Bildende Kunst, Köln 1997, S. 145–170.
- KORTE, BARBARA/PALETSCHEK, SYLVIA: Geschichte in populären Medien und Genres. Vom historischen Roman zum Computerspiel, in: Dies. (Hrsg.): History Goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres, Bielefeld 2009, S. 9–60.
- LANGE, SIGRID: Authentisches Medium. Faschismus und Holocaust in den ästhetischen Darstellungen der Gegenwart, Bielefeld 1999.
- LEHNHARDT, JOCHEN: Die Waffen-SS: Geburt einer Legende. Himmlers Krieger in der NS-Propaganda, Paderborn 2017.
- LIEB, PETER: Konventioneller Krieg oder NS-Weltanschauungskrieg? Kriegführung und Partisanenbekämpfung in Frankreich 1943/44, München 2007.
- LIESCHING, MARC: Hakenkreuze in Film, Fernsehen und Computerspielen. Verwendung verfassungsfeindlicher Kennzeichen in Unterhaltungsmedien, in: BPJM-Aktuell 3 (2010), S. 11–17.

- LORENZ, MATTHIAS N.: Der Holocaust als Zitat. Tendenzen im Holocaust-Spielfilm nach *Schindler's List*, in: Kramer, Sven (Hrsg.): Die Shoah im Bild, München 2003, S. 267–296.
- NALBADIDACIS, JANIS: Bang, Boom, Grhhhh. Geschichtsvermittlung per Comic, in: Hardtwig, Wolfgang/Schug, Alexander (Hrsg.): History Sells! Stuttgart 2009, S. 151–162.
- PASTERNAK, JAN: „Just Do It“. Konzepte historischen Handelns in Computerspielen, in: Padberg, Martina/Schmidt, Martin (Hrsg.): Die Magie der Geschichte. Geschichtskultur und Museum, Bielefeld 2010, S. 101–120.
- PFISTER, EUGEN: Das Unspielbare spielen – Imaginationen des Holocaust in Digitalen Spielen, in: Zeitgeschichte 4 (2016), S. 250–263.
- PFISTER, EUGEN: Ein ganz gewöhnlicher Krieg, in: WASD 13 (2018), S. 94–103.
- PFISTER, EUGEN: „Of Monsters and Men“ – Shoa in Digital Games, in: Public History Weekly 6 (2018), URL: <https://public-history-weekly.degruyter.com/6-2018-23/shoah-in-digital-games/> (letzter Zugriff: 07.12.2019).
- PIRKER, EVA ULRIKE/RÜDIGER, MARK/KLEIN, CHRISTA/LEIENDEKER, THORSTEN/OESTERLE, CAROLYN/SÉNÉCHEAU, MIRIAM/UIKE-BORMANN, MICHIKO (HRSG.): Echte Geschichte. Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen, Bielefeld 2010.
- POLENBERG, RICHARD: The Good War? A Reappraisal of How World War II Affected American Society, in: The Virginia Magazine of History and Biography 100 (1992), S. 295–322.
- RAUSCHER, ANDREAS: Story, in: Beil, Benjamin/Hensel, Thomas/Rauscher, Andreas (Hrsg.): Game Studies, Wiesbaden 2018, S. 63–85.
- REICHEL, PETER: Erfundene Erinnerung. Weltkrieg und Judenmord in Film und Theater, München/Wien 2004.

- RIBBENS, KEES: Die Darstellung des Zweiten Weltkriegs in europäischen Comics. Eine Fallstudie populärer Geschichtskultur, in: Korte, Barbara/Paletschek, Sylvia (Hrsg.): *History Goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres*, Bielefeld 2009, S. 121–145.
- RÖMER, FELIX: *Der Kommissarbefehl. Wehrmacht und NS-Verbrechen an der Ostfront 1941/42*, Paderborn 2008a.
- RÖMER, FELIX: „Im alten Deutschland wäre solcher Befehl nicht möglich gewesen“. Rezeption, Adaption und Umsetzung des Kriegsgerichtsbarkeitserlasses im Ostheer 1941/42, in: *Vierteljahreshefte für Zeitgeschichte* 56 (2008b), S. 53–99.
- RÖMER, FELIX: Die Wehrmacht und der Kommissarbefehl. Neue Forschungsergebnisse, in: *Militärgeschichtliche Zeitschrift* 69 (2010), S. 243–274.
- ROSENFELD, GAVRIEL D.: *Hi Hitler! How the Nazi Past Is Being Normalized in Contemporary Culture*, Cambridge 2015.
- RÜRUP, REINHARD: *Der lange Schatten des Nationalsozialismus. Geschichte, Geschichtspolitik und Erinnerungskultur*, Göttingen 2014.
- SABROW, MARTIN: Held und Opfer. Zum Subjektwandel deutscher Vergangenheitsverständigung im 20. Jahrhundert, in: Frölich, Margrit/Jureit, Ulrike/Schneider, Christian (Hrsg.): *Das Unbehagen an der Erinnerung. Wandlungsprozesse im Gedenken an den Holocaust*, Frankfurt a. M. 2012, S. 37–54.
- SACHS-HOMBACH, KLAUS/THON, JAN-NOËL (HRSG.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln 2015.
- SALLGE, MARTIN: Interaktive Narration im Computerspiel, in: Thimm, Caja (Hrsg.): *Das Spiel. Muster und Metapher der Mediengesellschaft*, Wiesbaden 2010, S. 79–104.

- SANDKÜHLER, GUNNAR: Der Zweite Weltkrieg im Computerspiel. Ego-Shooter als Geschichtsdarstellung zwischen Remediation und Immersion, in: Meyer, Erik (Hrsg.): Erinnerungskultur 2.0. Kommemorativ Kommunikation in digitalen Medien, Frankfurt a. M. 2009, S. 55–65.
- SAUPE, ACHIM: Authentizität, Version: 3.0, in: Docupedia-Zeitgeschichte (25.08.2015), URL: http://docupedia.de/zg/Saupe_authentizitaet_v3_de_2015 (letzter Zugriff: 30.12.2019).
- SCHWARZ, ANGELA (HRSG.): „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster 2010.
- SCHWARZ, ANGELA: Game Studies und Geschichtswissenschaft, in: Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung, Köln 2015, S. 398–447.
- SMELSER, RONALD/DAVIES II, EDWARD J.: The Myth of the Eastern Front. The Nazi-Soviet War in American Popular Culture, Cambridge/New York 2008.
- SONTAG, SUSAN: Im Zeichen des Saturn. Essays, a. d. Amerik. v. Werner Fuld, Karin Kersten, Kurt Neff, Mark W. Rien, Jörg Trobitius, Angela Wittmann-Hausner, München/Wien 1981.
- STIGLEGGER, MARCUS: Nazi-Chic und Nazi-Trash. Faschistische Ästhetik in der populären Kultur, Berlin 2011.
- THON, JAN-NOËL: Game Studies und Narratologie, in: Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung, Köln 2015, S. 104–164.
- WEEBER, ELISABETH: Das Hakenkreuz. Geschichte und Bedeutungswandel eines Symbols, Frankfurt a. M. 2007.

WENDE, WALTRAUD „WARA“: Medienbilder und Geschichte. Zur Medialisierung des Holocaust, in: Dies. (Hrsg.): Der Holocaust im Film. Mediale Inszenierung und kulturelles Gedächtnis, Heidelberg 2007, S. 9–28.

WYNN, NEIL A.: The ‘Good War’. The Second World War and Postwar American Society, in: *Journal of Contemporary History* 31 (1996), S. 463–482.