



## M2: „Let's remember... playfully“ Erinnerungskultur in digitalen Spielen

Ein Projekt der Bildungsagenda NS-Unrecht

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages



# EINFÜHRUNG

---

## Zielsetzung und wichtige Hinweise vor Beginn für die Workshopleitung:

Das Ziel dieser Einheit ist es, den Teilnehmer\*innen des Vertiefungsmoduls das erinnerungskulturelle Potenzial von digitalen Spielen aufzuzeigen. Hierbei geht es um Potenziale und Grenzen, die insbesondere bei unterhaltungskulturell ausgerichteten Spielen auftreten.

M2 schlägt die Brücke von der Vorstellung von Computerspielen als Kulturgut und ihren allgemeinen Bildungspotenzialen zu der Spezifik historischen Lernens mit Spielen. Hierbei werden sie als kulturelle Artefakte verstanden, die das Geschichtsbild ihrer Rezipient\*innen als Patchwork aus verschiedenen – nicht nur wissenschaftlich fundierten – Quellen prägen. Ihr Potenzial zur Verhandlung bzw. (Um-)Deutung von historischen Ereignissen wird hierbei ebenso aufgegriffen, wie die Möglichkeit, mittels der interaktiven Möglichkeiten des Spiels Perspektiven auf historische Sachverhalte zu gewinnen.

Das Thema *NS-Unrecht* findet sich in diesem Modul in zwei Stellen: Einerseits bei der grundlegenden Bedeutung von Games im Kontext Erinnerungskultur, an der es exemplarisch verdeutlicht, welche Wirkmacht mediale Zeugnisse auf die Entwicklung von historischem Denken nehmen können. Auch wenn die Gedenkstätte, an der Sie diesen Workshop geben, einen anderen Schwerpunkt hat, kann das Thema hier verwendet werden, da es exemplarisch und in der Breite der verhandelten Diskurse einmalig die Tragweite des medialen Beitrags zur Erinnerungskultur darstellt. Andererseits wird das Thema zum Ende des Moduls aufgegriffen, wenn anhand populärer Beispiele die Geschichtsdarstellungen reflektiert werden. Hier kann die Spielauswahl an die Kontexte des Workshops angepasst werden.

**Zeitlicher Umfang:** 1,5h

## Benötigte Materialien:

- Laptop mit Internetverbindung
- Beamer
- AB1 ausgedruckt für jede Teilnehmer\*in (optional)
- AB2 ausgedruckt für jede Teilnehmer\*in
- Wenn Gruppenarbeiten präferiert: Devices für das Abspielen von Videos je Gruppe. Bis zu fünf Gruppen, nach Workshop-Größe sollte dies angepasst werden (3 bis 5 Personen pro Gruppe sinnvoll)

## Zielsetzung und wichtige Hinweise vor Beginn für die Workshopleitung:

Die Folien von Modul 2 können und sollten frei präsentiert werden, es finden sich in den Notizen Formulierungshilfen und inhaltliche Erweiterungen, auf die bei Bedarf zurückgegriffen werden kann.

# ANLEITUNGSSKRIPT

---

## AUFBAU

Wir gehen davon aus, dass die Gruppe sich bereits kennt und somit keine gesonderte Begrüßung notwendig ist. Ansonsten ist hier eine Vorstellungsrunde zum Start sinnvoll.

### 1. Erinnerungskultur in Medienwelt und Games [~20 Minuten]:

*Ziel: Überleitung zu Erinnerungskultur. Einbettung von Games in einen größeren thematischen Medienverbund.*

**Material:** Laptop mit Powerpoint-Präsentation (für alle Phasen durchgängig), optional AB 1

Ausgehend von der Frage, ob sich Games und Erinnerungskultur ausschließen, leitet die Workshopleitung zu einem historischen Spiel-Artefakt über: das Spiel Ghetto. Dies zeigt exemplarisch, dass Erinnerungskultur und Spielen keine sich ausschließenden Bereiche sind, wenngleich die Eignung von Spielen – wie von allen kulturellen Erzeugnissen – kritisch hinterfragt werden darf. Hierzu zeigt das Modul in der Folge anhand der in Historiker\*innenkreisen bekannten Zitaten Adornos und Webbers auf, dass sich die Praxis der Medienproduktion und -rezeption nicht an den Darstellungsverböten orientiert, sondern auf verschiedene Weise historische Themen aufgreift und sie darstellt, umformt oder als Kulisse für eine Neuerzählung nutzt. Diese Differenz zwischen philosophischer Theorie und medialer Praxis hat zur Folge, dass sich Geschichtskultur heute als Patchworking verschiedener Quellen gestaltet, dem auch mit dem Einsatz von Games in der Bildungsarbeit begegnet werden kann.

Insbesondere der Einsatz schriftbasierter und filmischer Medien bietet einen Ansatzpunkt zum Austausch mit computerspielunerfahrenen Gruppen, da hier in der Regel auf eigene Erfahrungen und Gefühle bei der Rezeption eingegangen werden kann (hier darf natürlich über die gezeigten Beispiele hinausgegangen werden). Vor dem Hintergrund der eigenen Rezeptionserfahrungen gelingt dann der Brückenschlag zu Computerspielen als neue Medienform der Erinnerungskultur.

**Anmerkung:** An dieser Stelle wird der fraglos relevante, aber auch umfangreiche Komplex ‚Soziale Medien‘ ausgeblendet – das verwendete Meme liefert nur ein Schlaglicht auf Digitalkulturen –, da er grundlegend anderen Logiken folgt, als festgelegte auditive, visuelle und interaktive Medien und somit eine grundlegend andere Herangehensweise erfordert, was hier den Rahmen sprengen würde.

### 2. Was leisten Games für die Erinnerungskultur [~20 Minuten]

*Ziel: Theoretische Fundierung von Erinnerungskultur mit Games. Erkennen, welche Potenziale Games theoretisch für die erinnerungskulturelle Arbeit haben.*

Nachdem im ersten Block herausgearbeitet wurde, dass Computerspiele für viele Menschen Teil eines erinnerungskulturellen Patchworks sind, betrachtet dieser Block die Potenziale und Limitationen von historisch digitalen Spielen aus theoretischer Perspektive. Zentral stehen hierbei in einem ersten Schritt zahlreiche Spannungsfelder, in denen sich Games als interaktive Medien

bewegen: So bietet das interaktive Element von Spielen ihren Nutzer\*innen vielfältige Möglichkeiten der Einflussnahme, was jedoch einer präzisen Vermittlung historischen Wissens entgegensteht. Auch verfügen einige Spiele über einen gewissen Authentizitätsanspruch, obwohl sie als Nacherzählungen die Perspektive des ‚als ob‘ nicht verlassen können – echte Erfahrungen vermitteln sie nicht, wenngleich sie es vermögen, für historische Perspektiven zu sensibilisieren.

In einem zweiten Schritt werden Potenziale und Risiken des Einsatzes von digitalen Spielen in der historischen Bildung vor dem Hintergrund ihrer medienspezifischen Eigenheiten untersucht. Hierbei finden sich zu den Bereichen Interaktivität, Anschlusskommunikation, Problemlöseorientierung und Involvierung Potenziale und Herausforderungen, gepaart mit einem Beispiel für eine problematische Überformung. Hier sollte die Frage, welche pädagogische Perspektive zu diesen Spielen eingenommen werden sollte, aufgeworfen werden – eine abschließende oder umfassende Antwort kann dieser Workshop nicht liefern, wertvolle Impulse aber schon.

Bevor aber in M3 die Bildungspotenziale – und auch die Arbeit mit dem hier vorgestellten Kompetenzmodell Pandels – ausführlich behandelt werden, wird zuvor ein Blick in die populärkulturell verbreiteten Computerspiele geworfen.

### 3. Gemeinsame Analyse von Fallbeispielen [~50 Minuten]

*Ziel: Kritische Auseinandersetzung mit erinnerungskulturellen Potenzialen von Unterhaltungsspielen*

**Material:** AB 2; im Fall von Gruppenarbeit: Devices für das Abspielen von Videos je Gruppe

Die Analyse der Fallbeispiele zeigt ein Spektrum populärer Spiele mit dem Thema NS-Unrecht auf, wobei verschiedene Genres und unterschiedliche Verarbeitungen des Themas berücksichtigt werden. Die Spiele verstehen sich in erster Linie als Unterhaltungsprodukte und gewinnen hierdurch eine Relevanz in der Lebenswelt vieler Spieler\*innen.

Die gemeinsame Arbeit an diesen Spielen zielt darauf ab, den Teilnehmer\*innen einen Eindruck von aktuellen Unterhaltungsprodukten zu diesem Thema zu verschaffen und sie für die spezifischen Herausforderungen dieser Spiele als Beitrag der historischen Bildung von Spieler\*innen zu sensibilisieren. Die Betrachtung der Beispiele erfolgt unter dem Fokus: ‚Das sind die Spiele, die die meisten Besucher\*innen kennen; vermutlich aber nicht die, die wir in der Bildungsarbeit nutzen werden.‘ – Spiele für die Bildungsarbeit stehen in M3 im Zentrum.

Gemeinsam betrachtet man anhand von Let’s Plays verschiedene Spiele und diskutiert ihre Auffälligkeiten in Hinblick auf erinnerungskulturelle Artefakte. Dies geschieht an dieser Stelle vergleichsweise ungerichtet, kann aber – als Empfehlung – insbesondere die Geschichtsdarstellung betreffen. Wir empfehlen den Einsatz von Computerspielreviews<sup>1</sup>, da hier die populärkulturelle Brille auf das Spiel vertreten wird und ein authentischer Einblick in die Gameskultur eröffnet wird.

**Anmerkung I, Methode:** Die Phase ist als Gruppendiskussionsangebot vorgesehen, da auch kontroverse Themen und Darstellungen behandelt werden. Es geht hier inhaltlich um die Tiefe, nicht um die Breite der Auseinandersetzung: Wenn wenige Beispiele intensiv diskutiert werden, ist dies besser, als wenn alle fünf Beispiele eilig durchgegangen werden. Sofern Gründe dagegen sprechen, die Arbeitsphase so zu gestalten (Gruppengröße, Kommunikationsverhalten der Gruppe), kann alternativ in arbeitsteilige Gruppenformate mit anschließender Präsentation gewechselt werden.

**Anmerkung II, Inhalt:** In dieser Phase werden Spiele zum NS-Unrecht genutzt, die bei anderen thematischen Schwerpunkten auch anders ausgewählt werden können. Für die inhaltliche

---

<sup>1</sup> Bspw.: <https://www.youtube.com/watch?v=WPUqg7qz9ic>

Vorbereitung der Referent\*in empfehlen wir die Lektüre der Texte in der Datenbank und die kommentierten Videos auf dem Youtube-Kanal der Stiftung<sup>2</sup>.

Ein gemeinsamer Blick auf positive wie negative Aspekte der vorgestellten Spiele folgt in der Regel zweiphasig:

- Phase 1: Beschreiben: Was habe ich gesehen? Was hat es in mir ausgelöst?
- Phase 2: Reflektieren: Was erscheint mir spannend? Was sind interessante erinnerungskulturelle Artefakte?

**Triggerwarnung:** Sollten die Videobeispiele verstörende Inhalte aufweisen, müssen die Teilnehmer\*innen im Vorfeld darauf hingewiesen werden.

### **Kurze Kommentare zu den gewählten Beispielen:**

Im *Ego-Shooter*-Genre wird die Rolle des Einzelnen meist deutlich hervorgehoben und ihre Relevanz überzeichnet, wenn es beispielsweise einer Einzelperson gelingt, den Zweiten Weltkrieg zu beenden oder Hitler zu töten (bspw. im Klassiker *Wolfenstein 3D*). Zugleich werfen sie ein Schlaglicht auf individuelle Schicksale, wenngleich diese zumeist genretypisch oberflächlich bleiben. Die beiden gewählten Beispiele zeigen ein Spektrum unterschiedlicher Herangehensweisen an das Thema: *Wolfenstein – The New Order* nutzt den Zweiten Weltkrieg als Kulisse für eine Alternativweltgeschichte, während *Call of Duty: WWII* verschiedene Schlachten des Zweiten Weltkriegs aus der Perspektive des Soldaten Red Daniels widerspiegelt. Auch wenn *Call of Duty* durch die Wahl der Szenerien in einem gewissen Rahmen Authentizität beansprucht, muss diese mit Vorsicht betrachtet werden.

*Strategiespiele* (z.B. *Company of Heroes*) stellen das Geschehen – grafisch, aber auch narrativ – in der Regel aus größerer Entfernung dar. Dies bewirkt einerseits eine Distanz zu individuellen Schicksalen, da ‚Einheiten‘ entpersonalisiert werden, andererseits umfassen Strategiespiele in der Regel größere zeitliche Spannen und – meist – größere spielerische Freiheiten, sodass auch hier unterschiedliche Tragweiten der Einflussnahme auf den Verlauf der Geschichte dargestellt werden. Das verwendete Beispiel *Through the Darkest of Times* nutzt Elemente von rundenbasierten Strategiespielen, ist aber kein prototypischer Vertreter seines Genres – im Workshop muss auf die spezifischen Details der Genres aber nicht eingegangen werden, da es nicht zielführend ist.

*Jump'n'Runs* bleiben genretypisch meist oberflächlich, nutzen aber zunehmend (bspw. *Valiant Hearts* zum Ersten Weltkrieg) ihre Möglichkeiten, historisch aufgeladene Geschichten zu erzählen. Hierbei unterscheiden sie sich insbesondere durch die abstraktere Grafik und den geringen Einsatz von Gewalt von den anderen Beispielen.

Ggf. als weiteres Beispiel ergänzen: *Modding und Adaptionen* stellen Möglichkeiten dar, eigene Produkte zu erinnerungskulturellen Zwecken zu erstellen. Zugleich soll das hier vorgestellte Positivbeispiel nicht darüber hinwegtäuschen, dass Modding auch die Möglichkeiten der bewussten Geschichtsumschreibung oder des Moddings aus rechtsextremer Perspektive bietet – was beides praktiziert wird und problematisch ist.

---

<sup>2</sup> My Memory of us: <https://www.youtube.com/watch?v=RAyZYDF1b00>

Call of Duty – WWII: <https://www.youtube.com/watch?v=RBD0aX7p3Cs>

Wolfenstein - The New Order: <https://www.youtube.com/watch?v=30PX-W8dVAU>

*Diese Veröffentlichung stellt keine Meinungsäußerung der Stiftung Erinnerung, Verantwortung und Zukunft (EVZ) und des Bundesministeriums der Finanzen (BMF) dar. Für inhaltliche Aussagen trägt der:die Autor:in die Verantwortung*

Ein Projekt der Bildungsagenda NS-Unrecht

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages

