

# Game Over?

## Problematische Symbolik und Sozialadäquanz in digitalen Spielen

---

Peter Färberböck und Mathias Herrmann

### Einleitung

Am 09. August 2018 erschien eine Meldung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), die nicht nur für großes Aufsehen innerhalb der Computerspielbranche, sondern auch in der Spieler\*innencommunity sorgte.<sup>1</sup> Es war nun möglich geworden, seitens der Entwicklerstudios politisch problematische Symbolik in digitalen Spielen zu verwenden, so unter anderem Hakenkreuze, SS-Runen oder Abbildungen Adolf Hitlers. Dieser Änderung gingen langjährige Diskussionen über Sinn und Wirkung von Computerspielen voraus, die oft subjektiv und selten konstruktiv geführt wurden. Vor allem der vorurteilsbehaftete und von wissenschaftlicher Seite als unbegründet zurückgewiesene Verdacht einer Gewaltpotenzierung durch digitale Spiele war Grundlage der sogenannten »Killer-spieldebatte« der 2000er-Jahre, die wiederum ein bis heute anhaltendes ambivalentes Bild des Mediums innerhalb von Politik und Gesellschaft prägt.<sup>2</sup>

Es stellt sich in diesem Zusammenhang die Frage, wie stark eine vorher nicht angewandte Sozialadäquanzklausel<sup>3</sup> in die Produkte der Spieleentwickler\*innen eingriff und wenn ja, welche tiefgreifenden Änderungen dieser Wandel zur Folge hatte. Ebenso ist zu ermitteln, wohin sich darauf aufbauend die Auffassung der Communities, der Publisher sowie »des Markts« selbst hin entwickelt hat? Eine Beantwortung dieser Problemstellungen berührt dabei vorrangig geltende Gesetzmäßigkeiten, ist aber auch aus geschichts- und erinnerungskultureller Perspektive zu betrachten.

---

1 o. A., »Verbotene Symbole. Prüfstelle ermöglicht Hakenkreuze in Computerspielen«, *Süddeutsche Zeitung*, 9. August 2018, <https://www.sueddeutsche.de/digital/verbotene-symbole-hakenkreuze-in-computerspielen-sind-jetzt-moeglich-1.4087501>.

2 o. A., »Amoklauf in München. Zurück in die Nullerjahre: De Maizière reanimiert Killerspiel-Debatte«, *Süddeutsche Zeitung*, 23. Juli 2016, <https://www.sueddeutsche.de/digital/amoklauf-in-muenchen-en-zurueck-in-die-nullerjahre-de-maiziere-reanimiert-killerspiel-debatte-1.3092117>.

3 Mit Sozialadäquanzklausel ist hier im Speziellen gemeint, dass verfassungswidrige Symbole u.a. in Kunstprodukten zulässig sind, wenn sie der Aufklärung oder ähnlichem dienen. Im dritten Kapitel wird ausführlich darauf eingegangen.

Dieser Beitrag möchte sich mit dieser Fragestellung konkret auseinandersetzen. Hierfür ist es zunächst notwendig, einen Blick auf die angesprochenen Perspektiven zu werfen, um anschließend den rechtlichen Rahmen – vor allem die Sozialadäquanz aufzugreifen. Ihre Auswirkung vor allem im Hinblick auf die Anwendung von Selbstzensur ergibt auf diese Weise ein eindrückliches Gesamtbild des durchaus umstrittenen Kulturguts Computerspiel. Mithilfe mehrerer Beispiele wird gleichsam eine Phase des »Umbruchs« deutlich, wobei die Neuausrichtung der USK Spieleentwickler\*innen erneut vor große Herausforderungen stellte. Inwiefern sich daraus weiterführende Aspekte und Perspektiven unter anderem auch für einen didaktischen Gebrauch dieses Mediums ergeben, ist Bestandteil des letzten Kapitels.

## Spiele – Symbole – Geschichtskultur

Obwohl es in der Forschung nach wie vor unterschiedliche Ansichten darüber gibt, welche Elemente digitale Spiele besitzen müssen, um als inhaltlich »historisch« bewertet werden zu können, haben sie längst Eingang in geschichtskulturelle Betrachtungen gefunden.<sup>4</sup> Zu tun hat dies unter anderem mit der enormen Themenbreite, die sich quer über alle historischen Epochen erstreckt. So ist es beispielsweise möglich, urzeitliche Siedlungen zu errichten, sich als antiker oder mittelalterlicher Heerführer zu verdingen oder historische Schlüsselereignisse des 20. Jahrhunderts aus unterschiedlichen Perspektiven zu erleben. Dieses unmittelbare Erfahrbarmachen von Vergangenheit, erweitert durch die Möglichkeit der aktiven Partizipation ist eine große Stärke digitaler Spiele und unterscheidet diese grundlegend von anderen (visuellen) Medien.<sup>5</sup>

Gleichzeitig liegt hierin auch ein Kern der Kritik begründet, denn Entwicklerstudios stehen oft vor dem Problem, vermeintliche »Historizität« gegen den Spielspaß ihrer Käufer\*innen abwägen zu müssen. So stellen sich vorrangig Fragen der Inszenierung, wobei diese wiederum automatisch Fragen bezüglich des Umgangs mit Erinnerungen nach sich ziehen.<sup>6</sup> Das sich hier anschließende Problem des Umgangs mit historischen Narrativen rückt dabei, gerade in Bezug auf die immersive Wahrnehmung des Spielgeschehens<sup>7</sup>, stark in den Vordergrund. Es scheint so, als ob [in den Erwartungshaltungen der Spieler\*innen] ein Spiel nur dann eine besonders intensive Erfahrung bieten kann, wenn versucht wird, eine möglichst schrankenlose Darstellung von Ereignissen, Personen und Symbolen zu präsentieren.

4 Vgl. Nico Nolden, *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen* (Oldenbourg: De Gruyter, 2019), 15–17.

5 Vgl. Jörg Friedrich, Carl Heinze und Daniel Milch, »Digitale Spiele«, in *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte*, hg. Felix Hinz und Andreas Körber (Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2020), 269–71.

6 Vgl. Eugen Pfister, »On the potentials of digital games for remembrance cultures II: A Brief History of the Second World War in Digital Games«, *Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und digitale Spiele*, zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022, <https://gespielt.hypotheses.org/4715>.

7 Zu Gefahren der Überbewertung von Immersion bzw. dem immersiven Trugschluss oder *immersive fallacy*. Vgl. Melanie Fritsch, *Performing Bytes. Musikperformances der Computerspielkultur* (Würzburg: Königshausen & Neumann, 2018), 82–91.

Gerade Symbole sind in diesem Zusammenhang von besonderem Interesse. Nach der Theorie Ernst Cassirers (Kultursoziologie) ist der Mensch ein *animal symbolicum*, ein auf Symbole angewiesenes Lebewesen. Symbole sind in diesem Zusammenhang als Leit-system für das menschliche Handeln zu verstehen und ihre Wirkmacht entsteht im Wandel sozialer Praktiken. Dies wiederum bedeutet, dass sie auch die übersubjektiven Handlungsgefüge und –komplexe sowie den eigenen Habitus beeinflussen.<sup>8</sup> Angelehnt an Jonathan Osmond wird ein Symbol im Rahmen des Beitrags »als visuelles Element verstanden, das als komplettes Bild oder als ein in ihm enthaltenes Detail eine über sich selbst hinausweisende Bedeutung trägt.«<sup>9</sup> Diese Bedeutungen können offen oder unterschwellig zutage treten und sind durchaus einem Wandel unterworfen. Auch wenn beispielsweise die kulturellen Ursprünge der Swastika oder des Hakenkreuzes eher in östlichen Religionen zu finden sind, wird es – in politischen oder historischen Kontexten – hauptsächlich mit dem Nationalsozialismus verbunden und steht damit sinnbildlich für die Verbrechen des Regimes, den Krieg und die Shoa.<sup>10</sup> Dennoch wurde es nach 1945 (beispielsweise in der Kunst) genutzt, um zu provozieren oder auch anzuklagen. Gleichzeitig steht das Zeigen von Propagandamitteln verfassungswidriger Organisationen aber auch unter Strafe, wenngleich es gerade im Bereich populärer Medien Ausnahmen gibt.<sup>11</sup>

So war es in Filmen, die die Zeit des Nationalsozialismus thematisieren, jederzeit möglich, entsprechende Symbolik oder auch Charaktere zu zeigen, um eine authentischere und historischere Darstellung zu erreichen – Symbole dienen in diesem Zusammenhang eher als erinnerungskulturelle Ankerpunkte. Es ist beispielsweise kaum vorstellbar, dass in einem als historisch beworbenen Film, der das Schicksal deportierter Juden in einem Konzentrationslager schildert, auf einmal relativierend von »Gefangenenlagern« gesprochen wird und patrouillierende Wachsoldaten Fantasieuniformen tragen – alles Aspekte, die Entwicklerstudios in digitalen Spielen tatsächlich so umsetzen mussten, um eine Indizierung zu vermeiden.<sup>12</sup> Um zu erklären, warum diese Selbstzensur sogar unwirksam bleiben kann und die »Fantasiewachen« seitens der Spieler\*innenschaften trotzdem mit »echten« Wachsoldaten assoziiert werden, kann der Begriff des »politischen Mythos« von Eugen Pfister angeführt werden: »Der politische Mythos im digitalen Spiel bezeichnet eine politische beziehungsweise ideologische Aussage (mit implizierter Handlungsanweisung), welche den Anschein der Natürlichkeit angenommen hat und deswegen (oft) weder von Spieleentwickler\*innen noch von Spieler\*innen als solche

- 
- 8 Vgl. Stefan Moebius, *Kultursoziologie*, (Bielefeld: transcript, 2020), 136; Andreas Reckwitz, »Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken. Eine sozialtheoretische Perspektive«, *Zeitschrift für Soziologie* 32, Nr. 4 (2003): 282-301.
- 9 Vgl. Jonathan Osmond, »Politische Symbolik in der deutschen Kunst«, *APuZ*, 12.05.2006, <https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/29751/politische-symbolik-in-der-deutschen-kunst/>.
- 10 Vgl. ebd.
- 11 Vgl. Bundesamt für Verfassungsschutz, »Rechtsextremismus: Symbole, Zeichen und verbotene Organisationen«, aufgerufen am 13.05.2022, [https://www.verfassungsschutz.de/SharedDocs/publikationen/DE/rechtsextremismus/2022-02-rechtsextremismus-symbole-zeichen-organisationen.pdf?\\_\\_blob=publicationFile&v=2](https://www.verfassungsschutz.de/SharedDocs/publikationen/DE/rechtsextremismus/2022-02-rechtsextremismus-symbole-zeichen-organisationen.pdf?__blob=publicationFile&v=2).
- 12 Vgl. Felix Zimmermann, »Wider die Selbstzensur – Das Dritte Reich, nationalsozialistische Verbrechen und der Holocaust im Digitalen Spiel«, *Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und digitale Spiele*, zuletzt aufgerufen am 13.05.2022, <https://gespielt.hypothesen.org/1449>.

begriffen wird.«<sup>13</sup> Der Mythos des totalitären nationalsozialistischen Regimes ist häufig genutzt und diese Iteration verstärkt oder ermöglicht erst (unbewusste) Wahrnehmung. Er bleibt im Spiel auch mit zensierten Uniformen ohnehin bestehen, weshalb auch einzelne Elemente, die Teil dieses Mythos sind, eine entsprechende Umdeutung erfahren. Um diese Entwicklungen und die damit verbundenen geschichts- und erinnerungskulturellen Verschränkungen noch stärker nachvollziehen zu können, ist es im Folgenden wichtig, den Begriff der Sozialadäquanz ins Zentrum der Betrachtungen zu rücken.

## Sozialadäquanz und gesetzliche Grundlage

Der Bezeichnung »Sozialadäquanz« entstammt dem deutschen Strafrecht und regelt die Problematik der öffentlichen Präsentation verfassungsfeindlicher Symbolik. Im Klartext bedeutet dies, dass kein tatbestandmäßiges Handlungsunrecht vorliegt, wenn bei einer Tat/einem Verhalten zwar alle äußerlichen Merkmale eines gesetzlichen Straftatbestandes vorliegen, diese aber innerhalb spezifischenm akzeptablen sozialen Rahmens liegt.<sup>14</sup> Insgesamt bedeutet das im Bereich der Kunst, dass u. a. NS-Flaggen gezeigt werden dürfen, obwohl sie verboten sind. In Paragraph 86a wird weiterhin festgelegt, dass:

- (1) Mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe wird bestraft wer
1. Im Inland Kennzeichen einer der in § 86 Abs. 1 Nr. 1, 2 und 4 oder Absatz 2 bezeichneten Parteien oder Vereinigungen verbreitet oder öffentlich, in einer Versammlung oder in einem von ihm verbreiteten Inhalt (§ 11 Absatz 3) verwendet oder
  2. einen Inhalt (§ 11 Absatz 3), der ein derartiges Kennzeichen darstellt oder enthält, zur Verbreitung oder Verwendung im Inland oder Ausland in der in Nummer 1 bezeichneten Art und Weise herstellt, vorrätig hält, einführt oder ausführt.
- (2) Kennzeichen im Sinne des Absatzes 1 sind namentlich Fahnen, Abzeichen, Uniformstücke, Parolen und Grußformeln. Den in Satz 1 genannten Kennzeichen stehen solche gleich, die ihnen zum Verwechseln ähnlich sind. [...]»<sup>15</sup>

Hier wird unter anderem Paragraph 86 erwähnt, der angibt, welche Propagandamittel verfassungswidriger Organisationen verboten sind.<sup>16</sup> Das NS-Regime wird dort ebenfalls als verfassungswidrige »Organisation« bezeichnet. Ziel bei der Erstellung des Paragraphen war es, ein Verbot der Symbole und Gesten zu normieren, um damit auch die Opfer des NS-Regimes zu schützen.<sup>17</sup> Dies hätte jedoch zwangsläufig auch zur Folge gehabt, dass eine Erforschung des Nationalsozialismus schwer bis unmöglich geworden wäre. Damit dies trotzdem möglich war, und das Thema unter anderem auch in der

13 Eugen Pfister, »Der politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel«, in *Digitale Spiele im Diskurs*, hg. Thorsten Junge, Claudia Schuhmacher (2018), <http://dx.doi.org/10.18445/20180418-082700-07>.

14 Vgl. Eduard Dreher, Kristian Kühl, Karl Lackner, *Strafgesetzbuch mit Erläuterungen* (München: Beck, 1997), 228.

15 § 86a StGB (2021).

16 Vgl. § 86 StGB (2021).

17 Vgl. Jörg Friedrich, »Sozialadäquanz«, in *Handbuch Gameskultur*, hg. Felix Falk und Olaf Zimmermann (Berlin: Deutscher Kulturrat e.V., 2020), 116.

Kunst kritisch bearbeitet werden konnte, wurde die Sozialadäquanzklausel (§ 86 Absatz 4) eingeführt. Diese lautet:

(4) Die Absätze 1 und 2 gelten nicht, wenn 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.<sup>18</sup>

Die Inhalte der Sozialadäquanz betreffen unter anderem Kunst und somit auch Popkultur – digitale Spiele aber nicht.

Diese Gesetzeslage war in der Folgezeit mehrfach in die Kritik geraten und die Situation wurde mit einem fehlinterpretierten Urteil des Oberlandesgerichts Frankfurt im Jahr 1998 verschärft. Es ging gar nicht darauf ein, ob ein Spiel nicht als Kunstwerk zu betrachten sei.<sup>19</sup> Dadurch verbreitete sich der Irrtum, dass Digitale Spiele nicht als Kunst zu werten sind und deswegen die Sozialadäquanzklausel nicht zur Anwendung kommen könne.<sup>20</sup> Im damals vorliegenden Fall beschlagnahmte man zunächst das zum Teil für die Darstellung problematischer Symbolik und expliziter Gewalt bekannte Spiel *Wolfenstein 3D*<sup>21</sup>. Die Behörden entdeckten es bei einer rechtsextremen Gruppierung und daher bestand der Verdacht einer Nutzbarmachung und Verbreitung als Propagandahilfsmittel. *Wolfenstein 3D* wurde im Nachhinein also nicht verboten, weil dieses digitale Spiel Hakenkreuze beinhaltet, sondern weil die vermeintliche Gefahr einer Instrumentalisierung dieser Symbolik durch Dritte bestand. Eine genauere Sichtung, ob es sich in diesem Fall um eine künstlerische Darstellung handeln würde, wodurch die sogenannte Kulturausnahmeprüfung zu Anwendung hätte kommen können, fand nicht statt. Auf diese Weise lag eine Rechtsunsicherheit aufgrund falscher Annahmen und kein tatsächliches Verbot vor. Die BpJM (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien)<sup>22</sup> und deren Vorgängerstellen zensierte Spiele mit entsprechender Symbolik in der Folgezeit sofort<sup>23</sup> und der Verkauf oder das Bewerben entsprechender Produkte war somit ebenfalls ausgeschlossen.<sup>24</sup>

18 § 86 StGB Absatz 4.

19 Sebastian Schwiddessen, »Hakenkreuze und verfassungswidrige Kennzeichen in Computerspielen: Kunsteigenschaft und Sozialadäquanz von Videospiele – Aktuelle Entwicklungen in Wirtschaft und Rechtsprechung«, *Computer und Recht* 31, Nr. 2 (2015), <https://doi.org/10.9785/cr-2015-0205>, 93.

20 Vgl. GameStar Redaktion, »Symbolzensur in Deutschland – Geolock – muss das sein?« *GameStar*, 06.06.2016, <https://www.gamestar.de/artikel/symbolzensur-in-deutschland-geolock-muss-das-sein,3273534.html>.

21 id Software. *Wolfenstein 3D* (Apogee Software. PC. Windows. 1992).

22 Vgl. o. A., »Was wird indiziert«, *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien*, zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022, <https://www.bundespruefstelle.de/bpjm/indizierung/was-wird-indiziert>.

23 Vgl. Martin Lorber, »Jugendschutz«, in *Handbuch Gameskultur*, hg. Felix Falk und Olaf Zimmermann (Berlin: Deutscher Kulturrat e.V., 2020), 199-202.

24 Vgl. Friedrich, »Sozialadäquanz«, 117.

## Selbstzensur in der Anwendung

Durch die fehlende Sozialadäquanz entstanden besonders im deutschsprachigen Raum einige teils kuriose Herangehensweisen, um diesen Umstand zu kompensieren. So griff man zu deutlich weniger belasteter Ikonografie (z.B. dem Balkenkreuz), Fantasiesymbolen oder der Fiktionalisierung von Plots und Storylines.<sup>25</sup> Besonders das First-Person-Shooter-Genre ist davon betroffen und anhand der *Wolfenstein*-Spielereihe lässt sich die Entwicklung der Selbstzensur beispielhaft aufzeigen. Der erste Ableger, *Castle Wolfenstein*, erschien bereits 1981<sup>26</sup>, aber erst mit *Wolfenstein 3D* (1992) wurde die Reihe zunehmend bekannt und setzte Maßstäbe, unter anderem auch bei der für damalige Verhältnisse expliziten Gewaltdarstellung. Ab 2001 wurde die Reihe erneut aufgegriffen und von den Studios *Gray Matter Interactive* (*Return to Castle Wolfenstein*, 2001<sup>27</sup>) und *Raven Software* (*Wolfenstein*, 2009<sup>28</sup>) fortgeführt. Beide Studios griffen unter anderem innerhalb der Plots Verschwörungsmymen auf und orientierten sich an Trash-Horror-Filmen, wobei Okkultes, NS-Symbolik und unethische Humanexperimente miteinander vermischt wurden. Eine kritische Distanz bezüglich des durchaus exzessiven Gebrauchs von NS-Symbolik vermisste man, denn diese sollte vor allem zur pseudo-historischen Kulisse passen. Die eindeutig zu identifizierenden *Naziploitation*-Elemente<sup>29</sup> der späteren Spiele kamen hier bereits zur Anwendung.

Danach erwarb das schwedische Studio *MachineGames* die Rechte an der Marke und legte ab dem Jahr 2014 in bisher je zwei Haupt- und Nebentiteln<sup>30</sup> (*Wolfenstein: The New Order*<sup>31</sup>, *Wolfenstein: The Old Blood*<sup>32</sup>, *Wolfenstein II: The New Colossus*<sup>33</sup> und *Wolfenstein: Youngblood*<sup>34</sup>) den Fokus auf das Narrativ einer alternativen Weltgeschichte, in der die Nationalsozialisten den Krieg gewonnen hatten und gegen Widerstandszellen in den eroberten Gebieten kämpfen. Hier platzierten die Entwickler\*innen erstmals eine eindeutig antifaschistische Botschaft – so endet *Wolfenstein II: The New Colossus* beispielsweise mit den Worten »Rise« und dem eindrücklichen Appell, sich gegen faschistische Tendenzen zu positionieren.

Trotzdem drohte dem Titel die Indizierung. Innerhalb der deutschen Version änderte der Publisher deshalb Symbole und Terminologien – aus Hitlers Reich wurde das Regime des »Kanzlers Heiler«, aus Konzentrations- und Vernichtungslagern wurden simp-

25 Vgl. ebd.

26 Muse Software, *Castle Wolfenstein* (Muse Software, Apple II, Apple DOS, 1981).

27 Gray Matter Interactive u.a., *Return to Castle Wolfenstein* (Activision u.a., PC, Windows, 2001).

28 Raven Software, *Wolfenstein* (Activision, PC, Windows, 2009).

29 Vgl. Michael Fiddler und Stacy Banwell, »Forget about all your taboos«: transgressive memory and Naziploitation«, *Studies in European Cinema* 16, Nr. 2 (2019): 141–154, <https://doi.org/10.1080/17411548.2018.1456188>.

30 Die VR-Titel sowie die verschiedenen Spielebündel werden hier nicht weiterbearbeitet. Letztere sind die gleichen Spiele und ersterer bettet sich nur lose in die Zeit der 1980er-Jahre, in der auch *Wolfenstein: Youngblood* angesetzt ist, ein.

31 MachineGames, *Wolfenstein: The New Order* (Bethesda Softworks, PC, Windows, 2014).

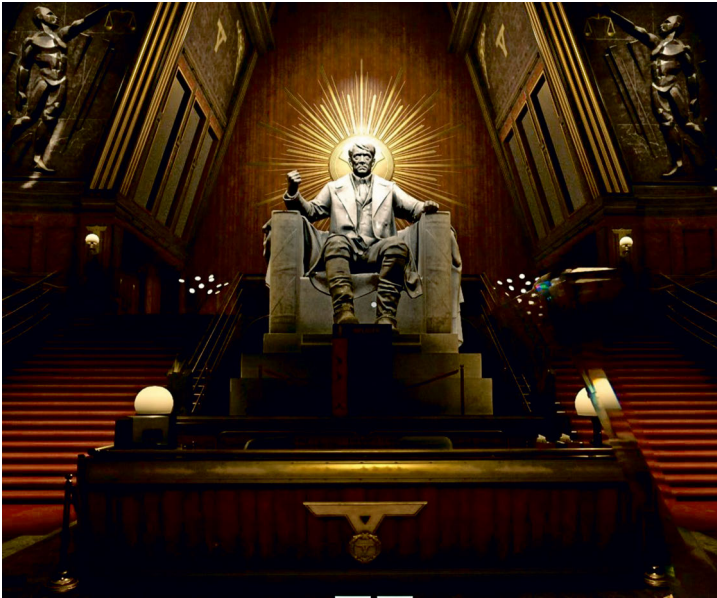
32 MachineGames, *Wolfenstein: The Old Blood* (Bethesda Softworks, PC, Windows, 2015).

33 MachineGames, *Wolfenstein II: The New Colossus* (Bethesda Softworks, PC, Windows, 2017).

34 MachineGames, *Wolfenstein: Youngblood* (Bethesda Softworks, PC, Windows, 2019).

le »(Arbeits-)Lager«. Das fiktive Vernichtungslager Belica, das wahrscheinlich auf dem realen Arbeitslager *Gara Belica* (Bulgarien)<sup>35</sup> basierte, erfuhr eine Umbenennung in »Lager Selo«.<sup>36</sup> Die Inszenierung war trotzdem wiedererkennbar (Abb. 1).

*Abb. 1: Auch ohne Symbolik und mit Umbenennung zum »Staatsoberhaupt Heiler« ist alles noch erkennbar. Eigener Screenshot aus MachineGames/Arkane Studios/Panic Button Games, Wolfenstein Youngblood, 2019.*



Eine generelle Ausklammerung jüdischer Bevölkerung fand, trotz der Relevanz für die spielinterne Geschichte, ebenfalls statt. Bei einzelnen Personen wie dem Protagonisten William J. Blazkowitz oder dem Wissenschaftler Set Roth wurden entsprechende familiäre Bezüge gestrichen bzw. abgeändert.<sup>37</sup> Die Selbstzensur greift in diesem Zusammenhang auch tief in die sozialen Beziehungen der dargestellten Charaktere ein: So wandelte sich der von Roth genutzte Ausspruch »Jingele« (basierend auf dem jiddischen

35 Anfragen an das *US Holocaust Memorial Museum* sowie *Yad Vashem* blieben ergebnislos. Auch weil die wenigen existierenden Materialien in bulgarischer Sprache vorhanden sind und einige Referenzen sich im Kreis bewegten, ist nur mehr schwierig nachzuvollziehen, ob es ein »Belica« gab. Vgl. Peter Färberböck, »Von A wie Adolf Heiler bis Z wie Zensur. Nationalsozialismus in digitalen Spielen«, (Masterarbeit, Universität Salzburg, 2021), 65-67, <https://resolver.obvsg.at/urn:nbn:at:a-t-ubs:1-15716>.

36 Friedrich, »Sozialadäquanz«, 118.

37 An mehreren Stellen wird im Spiel darauf hingewiesen, z.B. vgl. Peter Färberböck, »Wolfenstein – The New Order. 1. Video des Playthroughs«, *UniTV.org*, 2020 gefilmt, <https://unitv.org/beitrag.asp?ID=922&APV=1, TC 00:08:00-00:08:12>.

»Jingel«) in ein etwas fehlplatziert wirkendes »Riese«. <sup>38</sup> Gerade das kritisch zu bewertende Ausblenden jüdischer Kultur – obwohl hebräische Schrift in den Spielen verblieb – ist bezeichnend für die Entwicklung der Selbstzensur im Laufe der Reihe.

Ihre Anwendung erstreckt sich aber auch auf den Bereich der Strategiespiele, in der sie auf ganz ähnliche Weise wahrnehmbar ist. Viele solcher Titel erscheinen nur auf Online-Verkaufs-Plattformen wie *Steam*, die aber nicht dem System der *International Age Rating Coalition (IARC)* beigetreten sind. Dadurch kommt es nicht zu einer USK-Prüfung und somit auch kaum zu einer Prüfung auf Sozialadäquanz. Selbstzensur bleibt hier das Mittel, um auf der deutschen Version des Portals *Steam* eine Sperrung zu vermeiden, denn es gilt: Titel, die keine entsprechende Beurteilung erhalten haben, werden entfernt.

Das äußerst erfolgreiche, 2016 erschienene Globalstrategiespiel *Hearts of Iron IV* des Publishers Paradox stellte in diesem Zusammenhang keine Ausnahme dar. <sup>39</sup> Die Spieler\*innen übernehmen hier die Rolle eines Staatsoberhauptes Mitte der 1930er Jahre und führen die gewählte Nation durch die Epoche des Zweiten Weltkrieges und der Nachkriegszeit – sie rüsten auf, entwickeln verschiedene Forschungen in den Bereichen Zivil, Heer, Luftfahrt etc. und treffen Entscheidungen, die die Politik und den internationalen Status des gespielten Landes beeinflussen. Hierbei kann unter anderem ein »historischer« Modus aktiviert werden, bei dem der Computer versucht, die Chronologie historischer Ereignisse und Entwicklungen zu berücksichtigen. Der beigefügte »Sandkastenmodus« ermöglicht aber auch ein völlig freies Spiel, was zu teilweise geschichtlich völlig absurden, aber spielmechanisch interessanten Partien führen kann.

Das Spiel bietet in diesem Zusammenhang die Option, neben den demokratischen Staaten und Monarchien mit ihren angegliederten Kolonien auch aus den diktatorisch regierten Staaten des 20. Jahrhunderts zu wählen. Entschied sich der/die Spieler\*in für das Deutsche Reich, so waren im Spiel gezeichnete Portraits Adolf Hitlers und anderer ranghoher Nationalsozialisten (nicht alle!) sowie Uniformen und Flaggen mit entsprechenden Symbolen ausgegraut oder verfremdet (Abb. 2). <sup>40</sup> Dieser Zensurvorgang wirkt in Teilen unverständlich – ganz besonders dann, wenn man bedenkt, dass es im Rahmen eines Spiels mit der Sowjetunion (gänzlich zensurfrei) ohne weiteres möglich ist, die stalinistischen Säuberungen durchzuführen und in diesem Zusammenhang sogar zu entscheiden, welche Charaktere sterben. <sup>41</sup> Auch ein Spiel mit den italienischen Faschisten ist unzensuriert möglich. Die Sonderstellung des Deutschen Reichs bleibt im aktiven Spiel äußerst diffus, denn Kriegsverbrechen und Verbrechen gegen die Menschlichkeit werden kaum thematisiert und erst recht nicht auf dem Bildschirm gezeigt.

38 Vgl. Peter Färberböck, »Wolfenstein – The New Order. 5. Video des Playthroughs«, *UniTV.org*, 2020 gefilmt, <https://unitv.org/beitrag.asp?ID=922&APV=5>, TC: 00:31:39-00:33:46.

39 Vgl. Paradox Development Studio. *Hearts of Iron IV* (Paradox Interactive, PC, Windows, 2016).

40 Vergleicht man in diesem Zusammenhang den vierten mit dem dritten Teil der Spielreihe fällt auf, dass im Vorgänger aus dem Jahr 2009 Fotografien von NS-Politikern wie Adolf Hitler zu sehen waren; vgl. Paradox Development Studio. *Hearts of Iron III* (Paradox Interactive, PC, Windows, 2009).

41 Als Grundlage für dieses spielbare Ereignis dient das Verschwörungsnarrativ eines trotzlistischen Putsches – führt der/die Spieler\*in das Ereignis nicht aus, kommt es also zum Bürgerkrieg.

Abb. 2: Eine Gegenüberstellung der zensurierten und unzensurierten Version von *Hearts of Iron IV*. Man beachte neben dem Portrait Hitlers auch die Portraits von Goebbels, Hess und Himmler. Eigene Screenshots aus Paradox Development Studio, *Hearts of Iron IV*, 2016.



Es besteht also ein deutliches Ungleichgewicht im Rahmen des spielinternen Umgangs mit autoritären Diktaturen. Zudem wirkte sich vor allem die Zensur der Portraits störend auf das Spielgeschehen aus – in Konsequenz entfernte eine erste seitens der Community programmierte Mod diese sogenannte »Deutschzensur«, wodurch im Spiel ab diesem Zeitpunkt theoretisch verbotene Symbolik zugänglich gemacht wurde. Der Publisher Paradox und die Plattform Steam, die den Titel veröffentlichte, schritten nicht ein, um dies zu unterbinden. Bis zum jetzigen Zeitpunkt gibt es, trotz der Neuregelung der USK, seitens des Entwicklerstudios keine Änderung an der Zensurpraxis innerhalb des Spiels.

Sogar Spiele, deren Ansatz und Anspruch eindeutig den Bereich der politischen Bildung berühren, sind betroffen. Stellvertretend hierfür seien zwei Beispiele genannt: *Attentat 1942*<sup>42</sup>, das tatsächlich in der ursprünglichen Form nicht im deutschsprachigen Raum erscheinen durfte und *Through the Darkest of Times*<sup>43</sup>, das vor Veröffentlichung der veränderten Spruchpraxis auch nicht hätte erscheinen dürfen.<sup>44</sup> Ersteres kam im Jahr 2017 auf den Markt und man verwehrte dem Spiel trotz Prämierung und der herausragenden Arbeit mit Zeitzeug\*innen die Altersfreigabe. Auch hier war es vor allem die

42 Charles Games, *Attentat 1942* (Charles Games, PC, Windows, 2017).

43 Paintbucket Games, *Through the Darkest of Times* (HandyGames, PC, Windows, 2020).

44 Dieser Umstand erscheint sogar widersprüchlich, da selbst die Bundeszentrale für politische Bildung in einem Artikel auf das pädagogische Potenzial der Titel hinwies, ebenso wie die Initiative »Erinnern mit Games« der Stiftung Digitale Spielekultur, die beide Spiele in eigenen Rezensionen aufarbeitete. Vgl. Matthias Engel, »Through the Darkest of Times«, *Spielbar.de (Bundeszentrale für politische Bildung)*, 26.10.2020, <https://www.spielbar.de/node/150150> sowie Eugen Pfister, »Through the Darkest of Times«, Datenbank Games und Erinnerungskultur, *Stiftung Digitale Spielekultur*, zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022, <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/spiele-erinnerungskultur/through-the-darkest-of-times-2/>.

Symbolik, die trotz eines kritischen Umgangs mit dem NS-Regime fast automatisch zur Indizierung führte. Nach der Neubewertung mit der Sozialadäquanzklausel erging eine Alterseinstufung ab 12 Jahren.<sup>45</sup> Selbst zu diesem Zeitpunkt blieben Jurist\*innen aber skeptisch, ob Entwicklungsstudios tatsächlich das Risiko eingehen sollten, verfassungswidrige Symbole zu zeigen oder sich alternativ weiterhin der Selbstzensur bedienen.<sup>46</sup>

Als erstes deutsches Spiel, das auch als sozialadäquat bewertet wurde, gilt der von *Paintbucket Games* produzierte Genre-Mix aus *Visual Novel* und Rudentaktik-Rollenspiel *Through the Darkest of Times*. Dort spielt man den\*die Anführer\*in einer Widerstandszelle im Berlin der 1930er/1940er-Jahre. Die antifaschistische Ausrichtung des Spiels ist recht offensichtlich und Entwickler Jörg Friedrich merkte genau diesen Umstand auch offen in Tagungen oder Vorträgen an<sup>47</sup>. Die politische und rassische Verfolgung durch die Nationalsozialisten sollte aus Perspektive »einfacher« Zivillist\*innen gezeigt werden. Gefahren für eine Zensur ergaben sich unter anderem aus einer Szene, die die Bücherverbrennung am Opernplatz in Berlin zeigte oder der Darstellung von »Hitlergrüßen« und anderer NS-Symbolik. Da *Through the Darkest of Times* erst am 30. Januar 2020 erschien, wies Jörg Friedrich darauf hin, dass sie »Glück hatten«<sup>48</sup> und das Spiel unzensuriert veröffentlichen konnten. In diesem Zusammenhang sei abschließend darauf hingewiesen, dass das Spiel, wie vorher ausgeführt, einen beträchtlichen Anteil daran hatte, die USK zur Anwendung Sozialadäquanzklausel zu bewegen.

## Ausblick: Reaktionen, Perspektiven und Aufgaben

Trotz der seitens der USK nun eingeräumten Möglichkeit einer Nutzung politisch problematischer Symbolik bleibt das Prozedere der Selbstzensur weiterhin bestehen – ein Beispiel hierfür wäre das am 20. November 2018 veröffentlichte *Battlefield V*<sup>49</sup>, das ohne Symbolik und teilweise mit etwas abgeschwächten Begriffen international auf den Markt kam.<sup>50</sup> Die Gründe hierfür liegen unter anderem paradoxerweise in eben genau der Neuausrichtung begründet, die im August 2018 vollzogen wurde. Die aktuelle Spruchpraxis steht hierbei im Mittelpunkt, denn in den Leitkriterien der USK findet sich nun folgende Passage:

45 Vgl. Friedrich, »Sozialadäquanz«, 118.

46 Vgl. Petra Fröhlich, »Attentat 1942: USK erteilt Altersfreigabe ab 12 Jahren (Update)«, *Games Wirtschaft*, zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022, <https://www.gameswirtschaft.de/politik/attentat-1942-usk-hakenkreuze-games/>.

47 In verschiedenen Interviews und Vorträgen ist dies zu hören. So auch auf der Fachkonferenz »Erinnern mit Games« der Stiftung Digitale Spielekultur, auf der er gemeinsam mit Felix Klein, dem Beauftragten der Bundesregierung für jüdisches Leben in Deutschland und den Kampf gegen Antisemitismus, das Spiel kommentierte und darüber diskutierte; vgl. Christian Huberts, »Fachkonferenz: Erinnern mit Games«, *Stiftung Digitale Spielekultur*, 24. Juni 2021, <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/fachkonferenz-erinnern-mit-games/>.

48 Jörg Friedrich, »Sozialadäquanz«, 118.

49 EA DICE. *Battlefield V* (Electronic Arts. PC. Windows: Tides of War Kapitel 1: Ouvertüre. 2018).

50 Vgl. Sandro Odak, »Battlefield 5 – Alles, was wir über den Weltkriegs-Shooter wissen«, *GameStar*, zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022, <https://www.gamestar.de/artikel/battlefield-5-alles-was-wir-ueber-den-weltkriegs-shooter-wissen,3330009.html>.

Um eine Identifikation mit Träger\*innen von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen zu vermeiden, ist die Rolle und der klar erkennbare Spielauftrag der zu steuernden Spielfigur gegen deren Ideologie zu bewerten (Gut-Böse-Schema).<sup>51</sup>

Spielentwickler\*innen haben demnach eindeutige Vorgaben bezüglich Handlung, Plot und Charakterdarstellung zu erfüllen, um Probleme bezüglich einer Indizierung zu vermeiden. Innerhalb eines Spiels also die Rolle eines Wehrmachts- oder Waffen-SS-Soldaten zu übernehmen – mit entsprechender Bezeichnung und Symbolik – ist also theoretisch unmöglich, denn die abgebildete Organisation müsste entsprechend als eindeutig »böse« gekennzeichnet werden, während die eigene Spielfigur ebenfalls in deutlich wahrnehmbarer Opposition zu dieser Organisation stehen muss. Natürlich wären solche Perspektivübernahmen im Rahmen einer erzählerischen Kampagne ohnehin hochgradig problematisch, dennoch bieten Spiele des Shooter-Genres mit dem Thema des Zweiten Weltkriegs gerade im Mehrspielerbereich immer die Möglichkeit, auch mit deutschen Soldaten ins virtuelle Gefecht zu ziehen. Hier nun ein »Gut-Böse-Schema« zu implementieren, würde nicht nur die Konzeptionen entsprechender Spielmodi sprengen, sondern auch unlogisch erscheinen.

In allererster Linie zielt diese Regelung nach wie vor darauf ab, Jugendliche vor dem Einfluss politisch und ideologisch aufgeladener Propaganda zu schützen. Es ist auf der anderen Seite aber auch unumgänglich, gerade jüngere Menschen damit auf kommentierende Art und Weise zu konfrontieren, um pädagogische Prozesse der Identifikation und Dekonstruktion erfahrbar zu machen. Um beispielsweise die Zielvorstellungen verschiedener Lehrpläne des Fachs Geschichte im Hinblick auf die Entwicklung von Geschichtsbewusstsein zu realisieren, ist es notwendig, neben den entsprechenden Inhalten auch die Arbeit mit multimedialen Hilfsmitteln zu erlernen.<sup>52</sup> Dazu gehört einerseits die Arbeit mit Quellen, aber andererseits auch eine Beschäftigung mit Elementen der Public History wie Filmen, Serien aber auch analogen und digitalen Spielen.<sup>53</sup> Da die Schüler\*innen innerhalb ihrer Freizeit beispielsweise mit den oben angesprochenen Produkten bzw. mit der Problematik der Darstellung politischer schwieriger Symbolik in Kontakt kommen, ist es umso notwendiger, dies auch im Unterricht zu thematisieren. Hier bedarf es also diverser Sensibilisierungsprozesse, die sowohl von Seiten der Lehrer\*innen als auch der Schüler\*innen initiiert werden müssen. Gerade »Gut-Böse«-Schemata sind in diesem Zusammenhang eigentlich immer kritisch zu hinterfragen, auch wenn insbesondere Lehrkräfte die Weitsicht besitzen müssen, hierbei nicht in geschichtsrevisionistische oder -relativierende Muster zu geraten.<sup>54</sup>

51 USK, »Leitkriterien der USK für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computer- und Videospiele«, zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022, [https://usk.de/?smd\\_process\\_download=1&download\\_id=1018522](https://usk.de/?smd_process_download=1&download_id=1018522), 24.

52 Vgl. hierzu beispielsweise o. A., »Lehrplan Gymnasium Geschichte«, *Sächsisches Staatsministerium für Kultus*, zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022, [http://lpdb.schule-sachsen.de/lpdb/web/downloads/1422\\_lp\\_gy\\_geschichte\\_2019.pdf?v2](http://lpdb.schule-sachsen.de/lpdb/web/downloads/1422_lp_gy_geschichte_2019.pdf?v2), 1.

53 Vgl. Felix Hinz und Andreas Körber, »Warum ein neues Handbuch zu Geschichtskultur?«, in dies., *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte*, hg. dies. (Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2020), 14–16.

54 Vgl. Hans-Jürgen Pandel, *Geschichtsdidaktik* (Schwalbach/Ts.: WOHENSCHAU Verlag, 2018), 148.

Darüber hinaus sollte auch außerhalb von Bildungseinrichtungen diskutiert werden, warum immer wieder zur Selbstzensur gegriffen wird. Es geht darum, eine »Gleichmachung« und damit auch inhaltliche Relativierung verschiedener Akteure zu verhindern – beim angesprochenen Beispiel *Battlefield V* wären deutsche und alliierte Spieler\*innen zwar spielmechanisch Gegner\*innen auf gleicher Augenhöhe, aber damit auf eine gewisse Art und Weise auch moralisch gleichgesetzt. Das ist aus erinnerungskultureller Sicht weitaus problematischer als die Nutzung von Fantasieuniformen oder geänderter Namen. Auch in Strategiespielen besteht dieses Problem, hier sogar umso mehr, da eine direkte Identifikation mit dem Land, das man spielt, gegeben sein könnte. Gleichzeitig ist es aber auch schwer vorstellbar, Spieler\*innen zumuten zu wollen, auch die dunkelsten Etappen der Geschichte spielerisch erfahrbar zu machen – im Klartext: niemand mit einem reflektierten und demokratischen Werteverständnis möchte wirklich die Rolle des Konstrukteurs eines Konzentrationslagers spielen<sup>55</sup>.

Interessant werden diese Aspekte vor dem Hintergrund der Frage, ob eine vollumfängliche Darstellung von Symbolik zu einer deutlich tiefgreifenderen Immersion beiträgt, oder ob gerade auch Abstraktion hier die Schaffung von Freiräumen der Reflektion ermöglicht. Diese Frage kann hier nicht abschließend beantwortet werden, obliegt es doch dem/der jeweiligen Spieler\*in an dieser Stelle, eigene Erfahrungen zu machen. Es ist aber vorstellbar, auch im Hinblick auf die Verkaufszahlen zensurierter Produkte, dass der Prozess der Selbstzensur nicht immer als hinderlich empfunden wird und so manche Entwicklerstudios bieten hier auch eine Auswahl innerhalb der Spieleinstellungen an: *Through the Darkest of Times* greift beispielsweise auf deaktivierbare Symbole zurück – diejenigen, die nicht mit entsprechenden Darstellungen konfrontiert werden wollen, können sie also ausschalten. Eine andere Möglichkeit wären Content-Warnungen oder genaue Hinweise an relevanten Stellen – eine ganz klassische Kontextualisierung.

Eine kontextfreie Flut von Symbolik könnte in diesem Zusammenhang genauso kontraproduktiv wirken wie eine teilweise willkürlich wirkende Zensur. Ob sich aufbauend auf der Neuausrichtung der USK eventuell Sensibilisierungstendenzen bei Publishern, aber auch innerhalb der Communities zeigen, wie diese konkret aussehen und ob sie vielleicht zu einem anderen Umgang mit dem Thema des Nationalsozialismus führen, muss Gegenstand zukünftiger Forschung sein. Die Selbstzensur jedenfalls scheint gekommen, um zu bleiben – aus nachvollziehbaren Gründen.

---

55 Trotzdem gibt es auch Versuche, mit solchen Tabus zu brechen, wie im Beispiel des ukrainischen Entwicklerstudios Alien Games im Jahr 2018. Im Trailer ihres Projekts »Costs of Freedom« konnte man sehen, dass es im Rahmen des Spiels möglich war, Gefangene eines Konzentrationslagers zu selektieren, sie zu bestrafen und in Gaskammern zu schicken. Kern war es, einen erfolgreichen Lageraufstand auf Seiten der Gefangenen zu erreichen oder diesen auf Seiten der SS-Wachmannschaften niederzuschlagen. Nach Erscheinen des Trailers sah sich das Studio massiver Kritik ausgesetzt und polnische Behörden ermittelten. Die Entwicklung von »Costs of Freedom« wurde eingestellt, das Studio möchte aber dennoch eine überarbeitete Version veröffentlichen. Vgl. Mark Bridge: »Fury over death camp video game Cost of Freedom that offers players Nazi guard role«, aufgerufen am 25.08.2022, URL:<https://www.thetimes.co.uk/article/fury-over-death-camp-video-game-cost-of-freedom-that-offers-players-nazi-guard-role-56g633d0j>.

## Medienverzeichnis

§86, StGB (2021).

§86a, StGB (2021).

Bundesamt für Verfassungsschutz. »Rechtsextremismus: Symbole, Zeichen und verbotene Organisationen.« Zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022. [https://www.verfassungsschutz.de/SharedDocs/publikationen/DE/rechtsextremismus/2022-02-rechtsextremismus-symbole-zeichen-organisationen.pdf?\\_\\_blob=publicationFile&v=2](https://www.verfassungsschutz.de/SharedDocs/publikationen/DE/rechtsextremismus/2022-02-rechtsextremismus-symbole-zeichen-organisationen.pdf?__blob=publicationFile&v=2).

Bridge, Mark. »Fury over death camp video game Cost of Freedom that offers players Nazi guard role«. Aufgerufen am 25.08.2022, <https://www.thetimes.co.uk/article/fury-over-death-camp-video-game-cost-of-freedom-that-offers-players-nazi-guard-role-56g633doj>.

Charles Games. *Attentat 1942*. Charles Games. PC. Windows. 2017.

Dreher, Eduard, Kristian Kühl und Karl Lackner. *Strafgesetzbuch mit Erläuterungen*. München: Beck, 1997.

EA DICE. *Battlefield V*. Electronic Arts. PC. Windows. Tides of War Kapitel 1: Ouvertüre. 2018.

Engel, Matthias. »Through the Darkest of Times.« *Spielbar.de (Bundeszentrale für politische Bildung)*. 26. Oktober 2020. <https://www.spielbar.de/node/150150>.

Färberböck, Peter. »Von A wie Adolf Heiler bis Z wie Zensur. Nationalsozialismus in digitalen Spielen.« Masterarbeit, Universität Salzburg, 2021. <https://resolver.obvsg.at/urn:nbn:at:at-ubs:1-15716>.

Färberböck, Peter. »Wolfenstein – The New Order. 1. Video des Playthroughs.« *UniTV.org*. 2020 gefilmt. <https://unitv.org/beitrag.asp?ID=922&APV=1>.

Färberböck, Peter. »Wolfenstein – The New Order. 5. Video des Playthroughs.« *UniTV.org*. 2020 gefilmt. <https://unitv.org/beitrag.asp?ID=922&APV=5>.

Fiddler, Michael und Stacy Banwell. »Forget about all your taboos: transgressive memory and Nazisploitation.« *Studies in European Cinema* 16, Nr. 2 (2019): 141–154. <https://doi.org/10.1080/17411548.2018.1456188>.

Friedrich, Jörg, Carl Heinze und Daniel Milch. »Digitale Spiele.« In *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte*, hg. v. Felix Hinz und Andreas Körber. 269–271. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2020.

Friedrich, Jörg. »Sozialadäquanz.« In *Handbuch Gameskultur*, hg. v. Felix Falk und Olaf Zimmermann. 116–119. Berlin: Deutscher Kulturrat e.V., 2020.

Fritsch, Melanie. *Performing Bytes. Musikperformances der Computerspielkultur*. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2018.

Frohlich, Petra. »Attentat 1942: USK erteilt Altersfreigabe ab 12 Jahren (Update)«. *Games Wirtschaft*. Zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022. <https://www.gameswirtschaft.de/politik/attentat-1942-usk-hakenkreuze-games/>.

GameStar Redaktion. »Symbolzensur in Deutschland – Geolock – muss das sein?« *GameStar*, 06.06.2016. <https://www.gamestar.de/artikel/symbolzensur-in-deutschland-geolock-muss-das-sein,3273534.html>.

Gray Matter Interactive u.a. *Return to Castle Wolfenstein*. Activision u.a. PC. Windows. 2001.

- Huberts, Christian. »Fachkonferenz: Erinnern mit Games.« *Stiftung Digitale Spielekultur*. 24. Juni 2021. <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/fachkonferenz-erinnern-mit-games/>.
- Hinz, Felix und Andreas Körber. »Warum ein neues Handbuch zu Geschichtskultur?« In *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte*, hg. v. dens. 14–16. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2020.
- id Software. *Wolfenstein 3D*. Apogee Software. PC. Windows. 1992.
- Lorber, Martin. »Jugendschutz.« In *Handbuch Gameskultur*, hg. v. Felix Falk und Olaf Zimmermann. 199–202. Berlin: Deutscher Kulturrat e.V., 2020.
- MachineGames. *Wolfenstein: The New Order*. Bethesda Softworks. PC. Windows. 2014.
- MachineGames. *Wolfenstein: The Old Blood*. Bethesda Softworks. PC. Windows. 2015.
- MachineGames. *Wolfenstein II: The New Colossus*. Bethesda Softworks. PC. Windows. 2015.
- MachineGames. *Wolfenstein: Youngblood*. Bethesda Softworks. PC. Windows. 2019.
- Moebius, Stefan. *Kultursoziologie*. Bielefeld: transcript, 2020.
- Muse Software. *Castle Wolfenstein*. Muse Software. Apple II. Apple DOS. 1981.
- Nolden, Nico. *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen*. Oldenbourg: De Gruyter, 2019.
- O. A., »Amoklauf in München. Zurück in die Nullerjahre: De Maizière reanimiert Killerspiel-Debatte.« *Süddeutsche Zeitung*. 23. Juli 2016. <https://www.sueddeutsche.de/digital/amoklauf-in-muenchen-zurueck-in-die-nullerjahre-de-maiziere-reanimiert-killerspiel-debatte-1.3092117>.
- O. A., »Lehrplan Gymnasium Geschichte.« *Sächsisches Staatsministerium für Kultus*. Zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022. [http://lpdb.schule-sachsen.de/lpdb/web/downloads/1422\\_lp\\_gy\\_geschichte\\_2019.pdf?v2](http://lpdb.schule-sachsen.de/lpdb/web/downloads/1422_lp_gy_geschichte_2019.pdf?v2).
- O. A., »Verbotene Symbole. Prüfstelle ermöglicht Hakenkreuze in Computerspielen.« *Süddeutsche Zeitung*. 9. August 2018. <https://www.sueddeutsche.de/digital/verboten-e-symbole-hakenkreuze-in-computerspielen-sind-jetzt-moeglich-1.4087501>.
- O. A. »Was wird indiziert.« *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien*. Zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022. <https://www.bundespruefstelle.de/bpjm/indizierung/was-wird-indiziert>.
- Odak, Sandro. »Battlefield 5 – Alles, was wir über den Weltkriegs-Shooter wissen.« *GameStar*. Zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022. <https://www.gamestar.de/artikel/battlefield-5-alles-was-wir-ueber-den-weltkriegs-shooter-wissen,3330009.html>.
- Osmond, Jonathan. »Politische Symbolik in der deutschen Kunst.« *APuZ*. 12. Mai 2006. <https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/29751/politische-symbolik-in-der-deutschen-kunst/>.
- Paintbucket Games. *Through the Darkest of Times*. HandyGames. PC. Windows. 2020.
- Paradox Development Studio. *Hearts of Iron III*. Paradox Interactive. PC. Windows. 2009.
- Paradox Development Studio. *Hearts of Iron IV*. Paradox Interactive. PC. Windows. 2016.
- Pandel, Hans-Jürgen. *Geschichtsdidaktik*. Schwabach/Ts.: WOCHENSCHAU Verlag, 2018.
- Pfister, Eugen. »Der politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel.« In *Digitale Spiele im Diskurs*, hg. v. Thorsten Junge und Claudia Schumacher. 2018, <http://dx.doi.org/10.18445/20180418-082700-0>.
- Pfister, Eugen. »On the potentials of digital games for remembrance cultures II: A Brief History of the Second World War in Digital Games.« *Arbeitskreis Geschichtswissenschaft*

und *Digitale Spiele*. Zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022. <https://gespielt.hypotheses.org/4715>.

Pfister, Eugen. »Through the Darkest of Times.« Datenbank Games in der Erinnerungskultur. *Stiftung Digitale Spielekultur*. Zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022. <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/spiele-erinnerungskultur/through-the-darkest-of-times-2/>.

Raven Software. *Wolfenstein*. Activision. PC. Windows. 2009.

Reckwitz, Andreas. »Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken. Eine sozialtheoretische Perspektive.« *Zeitschrift für Soziologie* 32, Nr. 4 (2003): 282–301.

Schwidessen, Sebastian. »Hakenkreuze und verfassungswidrige Kennzeichen in Computerspielen: Kunsteigenschaft und Sozialadäquanz von Videospielen – Aktuelle Entwicklungen in Wirtschaft und Rechtsprechung«. *Computer und Recht* 31, Nr. 2 (2015): 92–126, <https://doi.org/10.9785/cr-2015-0205>.

USK. »Leitkriterien der USK für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computer- und Videospielen.« Zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022. [https://usk.de/?smd\\_process\\_download=1&download\\_id=1018522](https://usk.de/?smd_process_download=1&download_id=1018522).

Zimmermann, Felix. »Wider die Selbstzensur – Das Dritte Reich, nationalsozialistische Verbrechen und der Holocaust im Digitalen Spiel.« *Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele*. Zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022. <https://gespielt.hypotheses.org/1449>.

