

Spuren auf Papier

Spielerisches Erinnern an vergessene Opfer des Nationalsozialismus

Christian Günther und Robert Parzer

2022 ist das Jahr, in dem [deutsche] Gedenkstätten Digitale Spiele¹ »als Bindeglied zwischen etablierten Formaten historisch-politischer Bildungsarbeit und kreativ-technischem Innovationspotenzial«² entdeckten, welches »zur gesellschaftspolitischen Positionierung des stark medial geprägten jungen und internationalen Publikums beitragen« könne.³

Ganz generell sind der Zweite Weltkrieg und damit verbundene Themen als Sujet in der Spieleindustrie sehr beliebt.⁴ Die dort stattfindende Geschichtsinszenierung kann auf durch andere Medien vorgeprägte Imaginationen zurückgreifen und bietet eine klare Identifikationsmöglichkeit von Gut und Böse. Dabei wurden jedoch die Verbrechen oder auch eine korrekte Darstellung der Symbolik des nationalsozialistischen Regimes oft ausgespart, was an anderer Stelle schon ausführlich problematisiert wurde.⁵ Spiele wie *KZ-Manager*, *Sonderkommando Revolt*, oder das nie erschienene *Imagination is the only escape*, stellten hingegen nicht nur wegen ihrer geschmacklosen Darstellung einen Tabubruch in der Erinnerungskultur dar, sondern verfolgten teils auch ideologische Ziele,

1 Dafür gibt es Brettspiele, die sich dem Thema annähern, bspw. das Kurier-Spiel des Museums des Warschauer Aufstandes (vgl. <https://sklep.1944.pl/pl/p/Gra-KURIERZY/274>, abgerufen am 01.10.2022). Alle im Beitrag angegebenen Links sind im Internet-Archive gesichert worden.

2 Museen Nürnberg: »Serious Game ›Behind the Scenes – Nuremberg ›34‹ | Dokumentationszentrum Reichsparteitagsgelände 2022«, <https://museen.nuernberg.de/dokuzentrum/aktuelles/serious-game-behind-the-scenes> vom 08.09.2022.

3 Ebd.

4 Vgl. dazu: Eugen Pfister, »Spiel ohne Juden. Zur Darstellung des Holocaust in Digitalen Spielen.«, in *Nationalsozialismus digital. Die Verantwortung von Bibliotheken, Archiven und Museen sowie Forschungseinrichtungen und Medien im Umgang mit der NS-Zeit im Netz*, hg. Markus Stumpf, Hans Petschar und Oliver Rathkolb (Wien: V & R unipress, 2021), 157–176.

5 Ebd., vgl. außerdem Pfister, Eugen: »Of Monsters and Men« – Shoah in digitalen Spielen«, in *Public History Weekly* 6, 23 (2018), <https://dx.doi.org/10.1515/phw-2018-12271> (abgerufen am 01. Oktober 2022).

indem sie rechtsextreme Narrative zu etablieren versuchten.⁶ Augmented-Reality-Spiele wie *Ingress* oder *Pokemon go*, in denen reale Orte – darunter eben auch (Tat-)Orte nationalsozialistischer Gewalttaten – im Digitalen überformt und im analogen Raum aufgesucht werden müssen, bestätigten zudem bestehende Vorurteile gegenüber dem Medium und riefen seitens der Gedenkstätten auch Befürchtungen hervor, als Spielereen missbraucht zu werden⁷ Wegbereitend für den hier eingangs dargestellten Paradigmenwechsel von Gedenkstätten(leitungen) auf solche Vermittlungswege war höchstwahrscheinlich die überwiegend positive Resonanz auf das Spiel *Through the Darkest of Times*.⁸ Im Spiel übernimmt man die Leitung einer zufällig generierten Widerstandsgruppe in Berlin ab dem 30.01.1933. Alle Spielmechaniken sind darauf ausgerichtet, dem Regime zu schaden, dabei geht um die Balance zwischen dem Schutz der eigenen Gruppe und ihrer oft aus unterschiedlichsten auch sich widersprechenden Milieus stammenden Mitglieder, der Ressourcenbeschaffung für die widerständischen Aktionen und dem Überleben in einem faschistischen System. Im Spielzeitlichen Verlauf werden die Widerstandshandlungen radikaler und Konflikte innerhalb der Gruppe nehmen zu. Das Spiel löste in der Folge eine Debatte über Vermittlungs- und erinnerungskulturelle Nutzungsmöglichkeiten aus. In der Folge kam es 2020, ausgerichtet von der Stiftung Digitale Spielekultur, dann auch zu einem dreitägiger Ideenwettbewerb mit dem Titel »Erinnern mit Games. Digitale Spiele als Chance für die Erinnerungskultur«, gefolgt von einer Konferenz, einem Datenbankprojekt und weiteren Publikationen.⁹ Wie eingangs dargestellt, widmeten sich in der Folge mehrere Gedenkstätten dem sich scheinbar neu eröffnendem Vermittlungsansatz und ließen Spiele unter anderem zum Thema Zwangsarbeit entwickeln.¹⁰ Ein eigenes Phänomen sind Spiele, die Themen berühren, die Ge-

-
- 6 Vgl. Wolfgang Benz, »KZ-Manager im Kinderzimmer. Rechtsextreme Computerspiele« In *Rechtsextremismus in Deutschland. Voraussetzungen, Zusammenhänge, Wirkungen*, hg. ders. (Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch, 1996), 222.
- 7 Vgl. hierzu Steffi de Jong, »Von Hologrammen und sprechenden Füchsen – Holocausterinnerung 3.0«, #erinnern_Kontrovers, <https://f.hypotheses.org/wp-content/blogs.dir/2244/files/2015/07/Von-Hologrammen-und-sprechenden-F%C3%BChsen-%C2%AD-Holocausterinnerung.pdf> (abgerufen am 01.10.2022).
- 8 Paintbucket Games, *Through the Darkest of Times* (HandyGames, PC, Windows, 2020).
- 9 <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/initiative-erinnern-mit-games/>, siehe ferner auch: Felix Zimmermann, »Wider die Selbstzensur – Das Dritte Reich, nationalsozialistische Verbrechen und der Holocaust im Digitalen Spiel«, 2019, <https://gespielt.hypotheses.org/1449> vom 18.06.2020, sowie Wulf Kantsteiner, »Genocide memory, digital cultures, and the aestheticization of violence«, *Memory Studies* 7 (2014): 405.
- 10 Zu nennen wäre *Forced Abroad – Tage eines Zwangsarbeiters*. Vgl. Paintbucket Games, *Forced Abroad – Tage eines Zwangsarbeiters* (Paintbucket Games, Android, 2022). Über den Entwicklungsstand des während des GameJams konzipierten Spiels über Hadamar ist nichts bekannt, ebenso nichts über das Spiel *Exit Exclusion – Serious Escape Game zur jüdischen Geschichte Freiburgs 1933–1945* des Dokumentationszentrum Nationalsozialismus der Städtischen Museen Freiburg oder den sich seit 2019 in Entwicklung befindlichen Titel *Behind the Scenes – Nuremberg 34*. In der Konzeptphase befindet sich zudem auch ein Spiel der KZ-Gedenkstätte Neuengamme über die Kinder vom Bullenhuser Damm.

denkstätten verhandeln, die aber ohne diese entwickelt wurden, wie die tschechischen Spiele *Train to Sachsenhausen*¹¹, *Attentat 1942*¹² und *Svoboda 1945: Liberation*.¹³

*Spuren auf Papier*¹⁴ wurde von der Agentur »Playing History« umgesetzt¹⁵, die bis dahin auch schon andere Spiele und interaktive Anwendungen für Museen entwickelt hatte.¹⁶ Das Spiel ist insofern bemerkenswert, als dass es, wie wir im Beitrag aufzeigen wollen, nicht nur konsequenter als andere Spielmechaniken integriert und diese auch zur inhaltlichen Vermittlung nutzt, sondern auch ein als im vermittlungs- und gesellschaftspolitischen Kontext von Gedenkstätten als »schwierig« gelabeltes Thema verhandelt. Es ist das erste Spiel, das die Themen Zwangssterilisation und nationalsozialistische Patientenmorde verhandelt. Sowohl Agentur, wie auch Gedenkstätte formulieren an mehreren Stellen ihren didaktischen Anspruch an das entwickelte Produkt: So bietet das Spiel laut Hannah Sandstedt, der inhaltlichen Leiterin des Projekts, »einen didaktisch wertvollen Einstieg in die Thematik [der Krankenmorde] und dient der Vor- oder Nachbereitung von Gedenkstättenbesuchen«.¹⁷

Ziel dieses Beitrages ist es, *Spuren auf Papier* in dem größeren Umfeld von erinnerungskulturell orientierten Serious Games zu verorten. Dazu bedarf es sowohl eines umfassenden Verständnisses des Spieles selbst als auch des historischen Kontextes seiner Entwicklung. Insofern ist der Beitrag darauf ausgerichtet, die Entwicklungsumgebung, also erinnerungskulturelle Debatten, darzustellen und die im Vergleich zu *Forced Abroad – Tage eines Zwangsarbeiters*, einer anderen Gedenkstättenproduktion, Unterschiede punktuell aufzuzeigen. Der Vergleich zu *Forced Abroad* bietet sich insofern an, als dass sich die Entstehungsbedingungen, also die Förderung im Rahmen des sogenannten »dive in. Programm für digitale Interaktionen« der Kulturstiftung des Bundes¹⁸ und die Verhandlung eines komplexen gelabelten Themas, sowie der Vermittlungsanspruch und die damit einhergehende Charakterisierung als »Serious Game« ähneln bzw. deckungsgleich sind.¹⁹ Zur Analyse von Spielen, gerade auch vor dem Themenhintergrund des Sammelbandes, bietet sich der von Clara Fernandez-Varas vorgeschlagene Dreischritt aus Kon-

11 Charles Games, *Train to Sachsenhausen* (Charles Games, PC, Windows, 2022).

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

13 Charles Games, *Svoboda 1945: Liberation* (Charles Games, PC, Windows, 2021).

14 Playing History, *Spuren auf Papier* (Playing History, PC, Windows, 2022).

15 Siehe dazu auch den Werkstattbericht von Anne Sauer in diesem Band.

16 Dazu zählt ein Chatbot gegen Antisemitismus (Chat mit Esther) oder die »Historische Visual Novel« *Leipzig '89 Revolution Reloaded*. Vgl. <https://playinghistory.de/main-home/projekte/> (Zuletzt abgerufen am 3. Oktober 2022).

17 Online-Session des Arbeitskreises zur Erforschung der nationalsozialistischen »Euthanasie« und Zwangssterilisation am 8. Februar 2022, Aufzeichnung im Besitz der Autoren.

18 Die Förderung war wiederum im Programm »Neustart Kultur« der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien als Unterstützung während der Covid-19-Pandemie verankert. Vgl. Kulturstiftung des Bundes: dive in Programm für digitale Interaktionen https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/projekte/erbe_und_vermittlung/detail/dive_in_programm_fuer_digitale_interaktionen.html (zuletzt abgerufen am 06.02.2023).

19 Natürlich unterscheiden sich die personellen und finanziellen Ressourcen beider Gedenkstätten erheblich voneinander. Zudem sind die genauen Entstehungsprozesse beider Projekte nicht für die Öffentlichkeit dokumentiert worden.

textanalyse, Spielübersicht und Analyse formaler Elemente an.²⁰ Unsere Kontextanalyse unterteilt sich dabei in die Skizzierung der Entstehungsbedingungen innerhalb der deutschen Gedenkstättenlandschaft und der von dieser gestalteter Erinnerungskultur. Aufbauend auf die Spieleübersicht folgt in der Analyse der formalen Elemente ein Abschnitt, der »das Problem der Handlungsmacht« mit den dargestellten Diskursverläufen und Strukturen innerhalb der Gedenkstättenlandschaft veranschaulichen soll.²¹

Kontextanalyse

Von Gedenkstätten (mit-)entwickelte Spiele wie *Forced Abroad* oder *Spuren auf Papier* entstehen innerhalb von bestimmten infrastrukturellen, wie auch erinnerungskulturellen Rahmungen, die von außen nicht leicht nachvollziehbar sind und deswegen kurz skizziert werden sollten.

Gedenkstätten sind in der Regel in sich geschlossene Einheiten, die noch nach dem Prinzip der kooperativen Arbeit aus dem 19. Jahrhunderts funktionieren. Das bedeutet, dass die einzelnen Bereiche der Einrichtung, wie Forschung, Bildung und Bibliothek, in der Regel nur für bestimmte Zwecke miteinander kommunizieren. Projekte werden arbeitsteilig bearbeitet, Aufgaben werden je nach Kompetenz delegiert und fehlendes Wissen wird extern eingekauft. Informationen, Wissen und Fähigkeiten werden in der Regel nur projektbezogen und zeitlich begrenzt weitergegeben. Die eigentlichen Arbeitsprozesse in Projekten sind nicht transparent und für Außenstehende nicht nachvollziehbar. Nur selten arbeiten Gedenkstätten außerhalb ihres unmittelbaren regionalen Wirkungskreises zusammen. Es gibt nur wenige schwach institutionalisierte Formen, in denen sich Gedenkstätten über die Entwicklung und damit verbundene Schwierigkeiten von Digitalprojekten austauschen.²²

Ein Hauptgrund dafür wird in der Finanzierungsgrundlage von Gedenkstätten zu suchen sein, die in der mittlerweile völlig veralteten Gedenkstättenkonzeption des Bundes von 1993 festgeschrieben, 2008 fortgeschrieben²³ und bis dato im Wesentlichen nicht an die Bedingungen einer durch die digitale Transformation veränderte Ausgangslage

20 Clara Fernández-Vara, *Introduction to game analysis* (New York und London: Routledge 2019).

21 Arno Görgen und Eugen Pfister. »Codierte Chroniken? Erste Betrachtungen zur Beziehung zwischen Digitalen Spielen und Geschichte«, in *Digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte: Perspektiven, Potentiale, Problemfelder*, hg. C. Schwarzenegger, E. Koenen, C. Pentzold, T. Birkner, & C. Katzenbach. Berlin: FU Berlin, 2020), <https://doi.org/10.48541/dcr.v10.14>, 375–400.

22 Es existieren zwar unterschiedliche Formate, wie die sog. »Datenbanktagung«, in der auch über angrenzende Problemfelder, wie beispielsweise ethische Fragen diskutiert wird, oder größere Veranstaltungen, wie das sog. Gedenkstättenseminar, doch ist hier bislang wenig Austausch möglich. Ein erster Versuch, ein solches Format zu etablieren war das Barcamp »Erinnerung und Digitales« zwischen dem 15.-16 Juli 2022 in der Mahn- und Gedenkstätte Ravensbrück. Der fehlende Austausch wurde zuletzt bei der Veranstaltung des Forschungslabors Spur.lab zur Ausstellungseröffnung der Ausstellung »Digitale Wege in der Erinnerungskultur« moniert.

23 Staatsministerin für Kultur und Medien, Weiterentwicklung der Gedenkstättenkonzeption, 6.11.2018, <https://www.bundesregierung.de/breg-de/bundesregierung/bundeskanzleramt/staatsministerin-fuer-kultur-und-medien/weiterentwicklung-der-gedenkstaettenkonzeption-461682>.

angepasst wurde.²⁴ Die andauernde strukturelle Unterfinanzierung führte, wie auch in anderen kulturellen Einrichtungen, zu Versuchen der Kompensation durch Projekte, die über diverse Förderprogramme initiiert wurden. Diese Projekte müssen gemanagt werden, was, wie die neuere Unternehmensforschung feststellt, den Druck erhöht, »agil sein zu müssen.«²⁵ Damit verbunden ist die Erwartung, »erste belastbare Ergebnisse oder beispielsweise Releases bei Software-Entwicklungen immer früher präsentieren (...)«²⁶ zu können. Nebeneffekte dieser betriebswirtschaftlichen Erwägungen wie prekäre Arbeitsverhältnisse erscheinen unvermeidbar, ebenso wie der Umstand, dass mit dem Ende eines Projektes zwar Ergebnisse vorhanden, diese aber nicht in die laufende Arbeit der Gedenkstätte integriert werden können, da ja nun der Ausgangszustand -zu wenige Mitarbeiter:innen- wieder hergestellt ist.

Grundsätzlich sollen Gedenkstätten vielfältigen Ansprüchen und Aufgaben gerecht werden, also beispielsweise als institutionelle Rahmung Angebote zum Trauern und Gedenken schaffen, aber auch museale Aufgaben wie Forschen, Sammeln, Bewahren und Vermitteln erfüllen. Als »Lernorte«²⁷ wurden sie erst sehr spät entdeckt und die Entwicklung als solche verlief in beiden deutschen Staaten sehr unterschiedlich. Bis heute stellt der sogenannte Beutelsbacher Konsens von 1976 die Grundlage für die politisch-historische Bildung in Gedenkstätten in Deutschland dar.²⁸ Er basiert auf drei Grundregeln:

24 BT-Drucksache 20/2504, <https://dserver.bundestag.de/btp/20/20046.pdf#P.4807>

25 Wolfgang Völl, »Hybrid-agiles Projekt-Management«, *Controlling & Management Review*, 64, 5 (2020): 43.

26 Ebd.

27 Dies erfolgt in der Regel auch als Zuschreibung von außen und ist in Teilen umstritten. Siehe dazu vor allem den Beitrag von Jan Patrick Bauer, in dem er Mittels Diskursanalyse die unterschiedlichen Zuschreibungen analysiert und deren Folgen auf den Prozess des Lernens skizziert. Jan-Patrick Bauer: »Historischer Lernort KZ-Gedenkstätte? Eine diskursanalytische Perspektive«, in *Orte historischen Lernens. Dokumentation der IV. Nachwuchstagung der Konferenz für Geschichtsdidaktik, die vom 13.07.–15.07.2008 in Witten-Bommerholz stattfand*, hg. Saskia Handro u.a. (Berlin [u.a.]: Lit Verlag, 2008), 179–194. Auf die teils sich widersprechenden Funktionen von Gedenkstätten hat Volkhart Knigge bereits vor längerem hingewiesen, vgl. z.B. hier: Volkhart Knigge, »Museum oder Schädelstätte? Gedenkstätten als multiple Institutionen«, in *Gedenkstätten und Besucherforschung. Wissenschaftliches Symposium am 2. und 3. Dezember 2003 (Museums-Fragen, Geschichte erleben)*, hg. Daniela Siepe (Bonn: Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland, 2004), 27. Die dortige Verwendung des Begriffes »Lernort« erfolgt hier, wahrscheinlich dem Format geschuldet, aber unreflektiert. Thomas Lutz beschreibt, mit Verweis auf Fachdidaktiker, auf die Erwartungshaltung dieser gegenüber Gedenkstätten. Vgl. Thomas Lutz: »Materialisierte Authentifizierung. Die Bedeutung authentischer Gebäude und Objekte in Gedenkstätten und Dokumentationszentren der NS-Verbrechen«, in *Authentizität als Kapital historischer Orte?: Die Sehnsucht nach dem unmittelbaren Erleben von Geschichte*, hg. Axel Drecolli u.a., (Göttingen: Wallstein, 2019), 64. Verena Haug weist jedoch in einer Rezension zurecht auch darauf hin, dass der Begriff des Lernortes bisher keine Definition oder Differenzierung erfahren hat. Vgl., Verena Haug, »Rezension zu: Grillmeyer, Siegfried; Wirtz, Peter (Hg.): Ortstermin. Politisches Lernen an historischen Orten. Schwalbach im Taunus 2006: ISBN 3–87920-088-2«, in *H-Soz-Kult*, 29.04.2006, <https://www.hsozkult.de/publicationreview/id/reb-8774>, (abgerufen 17. Februar 2023)

28 »Beutelsbacher Konsens«, Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg, abgerufen am 03. Oktober 2022, <https://www.lpb-bw.de/beutelsbacher-konsens/>. Wie Helmut Däuble anmerkt, sind diese Punkte inhaltsleer. Die eigentliche Funktion des Beutelsbacher Konsenses bietet eher einen Bezugsrahmen, innerhalb dessen man die Ziele der politisch-historischen Bildung

dem Indoktrinationsverbot, dem Gebot, politisch kontroverse Themen kontrovers darzustellen, und dem Ziel, die Schüler*innen zu einem eigenständigen Urteil über politische Themen zu befähigen. Eine Professionalisierung des Gedenkstättenwesens und damit der Gedenkstättenpädagogik erfolgte erst in 1990er Jahren.²⁹

Gespräche mit Zeitzeug*innen wurden in Seminarkontexte einbettet, die Führungen von Guides übernommen.³⁰ Als, wie Elke Gryglewski es schildert, eher unbeabsichtigter Nebeneffekt, entstand in der Absicht, die Erzählungen von Zeitzeug*innen durch andere Quellen anzureichern oder zu kontextualisieren und Geschichte damit multiperspektivisch und mit multiplen Quellen zu vermitteln, eine methodische Alternative zum Zeitzeug*innengespräch.³¹ Zugleich wurde damit in der Ausstellungspraxis ebenfalls ein Paradigmenwechsel herbeigeführt und die bis dahin überwiegend durch Täterdokumente dominierende Perspektive aufgebrochen. Individualisierung und Personalisierung sollten einen empathischen Zugang³² zu den Opfern ermöglichen.³³

Die Hinwendung zu einigen Opfergruppen erfolgte dabei später als zu anderen. So war beispielsweise 1981 von der UNO zum Jahr der Behinderten erklärt worden. In der Bundesrepublik waren zahlreiche Veranstaltungen dazu geplant, die aber massiv kritisiert wurden, da sie oft ohne Mitwirkung oder auch nur Beachtung von Behinderten stattfanden. »Gesundheitliche Auffälligkeiten, Naturalisierungsdiskurse und Marginalisierungsprozesse [gingen] fast immer zusammen.«³⁴ Das Klima war vergiftet: Seit dem Ende der 1970er hatten immer mehr Behinderte mehr Rechte gefordert und begannen, sich zu organisieren. Dies war ein bedeutender Fortschritt gegenüber den 1950er und 1960er Jahren, als die Organisationen der Kriegsversehrten eher widerwillig auch Nicht-Kriegsinvaliden mitvertraten.³⁵ Als ein Fanal wurde das Urteil des Landgerichtes Frankfurt aus dem Jahr 1980 wahrgenommen, dass die Anwesenheit von Behinderten im Urlaubshotel einen Mangel darstelle.³⁶

diskutieren kann: Vgl. Helmut Däuble, »Der fruchtbare Dissens um den Beutelsbacher Konsens«, *GWP* 4 (2016): 449–458, abgerufen am 15. September 2020, <https://doi.10.3224/gwp.v65i4.05>.

29 Vgl. dazu Cornelia Geißler, *Individuum und Masse. – Zur Vermittlung des Holocaust in deutschen Gedenkstättenausstellungen* (Bielefeld: transcript 2015), 12.

30 Auch die Instrumentalisierung von Zeitzeug*innen oder Gedenkstätten als Präventions-, bzw. Bekämpfungsmittel gegen rechtsextreme Haltungen wurden zunehmend abgewiesen. Vgl. Elke Gryglewski, »Zur künftigen Arbeit mit Zeitzeuginnen und Zeitzeugen in Gedenkstätten zur Erinnerung an die nationalsozialistischen Verbrechen«, *Totalitarianism and Democracy* 15 (2018): 168.

31 Ebd., 170.

32 Geißler: »Individuum«, 12.

33 Ebd.

34 Anne Waldschmidt, »Warum und wozu brauchen die Disability Studies die Disability History. Programmatische Überlegungen«, in *Disability History: Konstruktionen von Behinderung in der Geschichte. Eine Einführung*, hg. Elsbeth Bösl u.a. (Bielefeld: transcript 2010), 14.

35 Zur Geschichte der Krüppelbewegung grundlegend: Markus Brück, »Krüppelbewegung«, abgerufen am 3. Oktober 2022, <https://sonderpaedagoge.quibbling.de/geschichte/wiki/index.php%3Ftitle=Kr%C3%BCppelbewegung.html>.

36 Urteil des Landgerichts Frankfurt a.M. vom 25.02.1980, Aktenzeichen 2/24 S 282/79.

Franz Christoph hatte die erste Krüppelgruppe³⁷ der BRD in Bremen gegründet. Seine Aktion im UNO-Jahr der Behinderten, bei der er am 18. Juni 1981 dem Bundespräsidenten Karl Carstens seine Gehstöcke vor die Beine rammt, verstand er mit dem Worten seiner Mitstreiter so: »Der Hieb zielte auf die verlogenen Gönner, die von Integration und Miteinander redeten, die offene und versteckte Diskriminierung behinderter Personen aber nicht wahrhaben wollten.«³⁸ Für Franz Christoph und viele seiner Mitstreiter war die Bezugnahme auf die nationalsozialistische Vernichtungspolitik gegenüber Behinderten ein Ausgangspunkt für ihr Engagement:

Nachdem der Behindertenmord der Nazis auch von Begriffen wie ›schöner Tod‹ oder ›Gnadentod‹ begleitet wurde, sollte selbst bei gering entwickeltem Geschichtsbewusstsein die ursprüngliche ›positive‹ Bedeutung des Wortes ausgedient haben. Euthanasie bedeutet faktisch Massenmord. Wer die Naziopfer unterschiedlich bewertet, verhöhnt die Euthanasieopfer und macht letztendlich unterschiedliche Wertungen von Menschenleben wieder salonfähig.³⁹

Was in den 1980er Jahren gefordert wurde, ist heute Leitbild der Arbeit vieler Gedenkstätten und Förderinstitutionen. Die Integration sogenannter »vergessener Opfer« ist heute bereits lange geübte Praxis. Zwei Förderprogramme einer bedeutenden Stiftung tragen als Namensbestandteil die »vergessenen Opfer«.⁴⁰ Mithin erscheint es auch als eine fast logische Konsequenz dieser Entwicklung, dass die »Euthanasie«-Morde von 1939 bis 1945 auch Bestandteil eines Spieles wurden.

Spuren aus Papier ist zu einer Zeit angesiedelt, in der in deutschen psychiatrischen Einrichtungen Patient*innen mittels Hunger und der gezielten Gabe von Medikamenten ermordet wurden. In der Forschung wie der Öffentlichkeit hat sich dafür die Bezeichnung »Aktion T4« etabliert. Sie steht zunächst als (nicht zeitgenössisches!) Kürzel für eine Adresse: An der Berliner Tiergartenstraße 4 befand sich eine Villa, in der ab Ende 1939 die Mitarbeiter verschiedener Tarnorganisationen Patient*innen und Anstalten erfassten, über ihre Tötung nach Aktenlage entschieden und die Morde verschleierte und bürokratisch abwickelten. Einige Hundert Meter entfernt hatten zuvor im Sommer 1939 Planungsgruppen der »Kanzlei des Führers«, der Reichskanzlei, denen Beamte und Ärzte angehörten, kurz nacheinander die Kinder- und die Erwachsenen-»Euthanasie« in die Wege geleitet. Bis 1941 wurden etwa 70 000 Patienten in den Gaskammern von sechs

37 Der Begriff war eine emanzipatorisch verstandene Eigenbezeichnung, vgl. Franz Christoph, *Krüppelschläge. Gegen die Gewalt der Menschlichkeit* (Reinbek: Rowohlt, 1983).

38 Udo Sierck, »Die Entwicklung der Krüppelgruppen«, in: *Sie nennen es Fürsorge. Behinderte zwischen Vernichtung und Widerstand*, 1. Auflage, hg. Michael Wunder und ders. (Berlin: Verlagsgesellschaft Gesundheit, 1982), 151–156.

39 Franz Christoph, »Tödlicher ZEIT-Geist. Ich protestiere gegen die Zeit«, in *Behindertenpädagogik*, 28, 1989: 298–300.

40 »Zwangsarbeit und vergessene Opfer« sowie »Hate Crime – Vergessene Opfer«, vgl. Arbeitsstelle Holocaustliteratur, »Neues Förderprogramm der Stiftung EVZ: »Zwangsarbeit und vergessene Opfer«, 11.12.2013, abgerufen am 3. Oktober 2022 und Stiftung Erinnerung, Verantwortung und Zukunft, Kulturbüro Sachsen e.V., In Iustitia d.o, Hate Crimes und Opferberatung in Tschechien. Vergessene Opfer. Zusammenfassung, https://www.stiftungevz.de/assets/4_Service/Infothek/Publikationen/EVZ_Studie_Vergessene_Opfer_Kurzfassung_DE.pdf, abgerufen am 3. Oktober 2022.

über Deutschland verteilten Tötungsanstalten erstickt. Nach vor allem von Würdenträgern der katholischen Kirche geäußerten Protesten wurden die Morde im Sommer 1941 angehalten. Sie wurden allerdings weniger sichtbar in den Anstalten selbst bis kurz nach Kriegsende fortgesetzt. Man hatte nur die Art der Tötung geändert: Betäubungsmittel und Hunger ersetzten die Gaskammern und auch der öffentlich stark wahrnehmbare Aspekt der Krankentransporte über weite Strecken fiel weg. Auch in der Heil- und Pflegeanstalt Wehnen in Niedersachsen war bereits ab 1933 die Belegung mit Patienten stark erhöht und zugleich die Ausgaben für deren Versorgung stark reduziert worden.⁴¹ Mitarbeiter einer Planungsgruppe der Aktion T4 besuchten die Anstalt im April 1942 und stellten fest: »Nur zwei Ärzte bei 820 Patienten (...) Alles in allem macht Wehnen nicht den Eindruck einer Heil- und Pflegeanstalt, sondern einer Bewahrungs- und Verwahranstalt.«⁴² Im Jahr 1945 starben über 30 % aller Patienten.⁴³ Auch in Wehnen waren nach der Befreiung die dort verübten Verbrechen jahrzehntelang verschwiegen worden. Verantwortliche stützten sich auf den Umstand, dass es keine Transporte aus Wehnen in die Tötungsanstalten gab und ließen die Hungertoten unerwähnt.⁴⁴ Die Publikation einer Doktorarbeit von Ingo Harms im Jahr 1996⁴⁵ rückte dieses schiefe Bild zurecht und beeinflusste die öffentliche Wahrnehmung nachhaltig.⁴⁶ In unmittelbarem Zusammenhang damit steht die Gründung eines »Gedenkkreises«, in dem sich Angehörige von in Wehnen ermordeten Patienten zusammenschlossen. Im Jahr 2004 wurde eine Gedenkstätte in der ehemaligen Leichenhalle der Anstalt eingeweiht.⁴⁷ Bis heute betreibt der Gedenkkreis die Gedenkstätte, ein Umstand, der auf der Webseite des Gedenkkreises zurecht als »deutschlandweit einmalig«⁴⁸ bezeichnet wird. Es gibt keine andere Gedenkstätte zur Erinnerung an die Opfer der »Euthanasie«-Morde, die von Angehörigen gegründet wurde und nach wie vor von diesem Personenkreis betrieben wird.

Im Rahmen eines Projektes wurde aus Mitteln des »dive in-Programme für digitale Interaktionen«⁴⁹ das Spiel *Spuren aus Papier* entwickelt.

Spielübersicht und Analyse formaler Elemente

Spuren auf Papier ist für den PC mittels Browser und für das Tablet entwickelt worden und lässt sich über Maus bzw. Touchscreen bedienen. Eine Versionierung oder Jugend-

41 Ingo Harms, »Wat mööt wi hier smachten...« *Hungertod und »Euthanasie« in der Heil- und Pflegeanstalt Wehnen 1936 bis 1945* (Oldenburg: BIS-Verlag 2008) 48ff.

42 Harms, »Hungertod«, 56.

43 Alfred Fleßner, »Zur Aufarbeitung der NS-»Euthanasie« in den Familien der Opfer«, in *NS-»Euthanasie« und Erinnerung. Vergangenheitsaufarbeitung-Gedenkformen-Betroffenenperspektiven*, hg. Stefanie Westermann u.a. (Berlin: LIT-Verlag, 2011), 195.

44 Ebd.

45 Harms, »Hungertod«, 56.

46 Fleßner, »Aufarbeitung«, 196.

47 <https://gedenkkreis.de/gedenkkreis-wehnen-ev>, abgerufen am 29. September 2022.

48 Ebd.

49 https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/projekte/erbe_und_vermittlung/detail/dive_in_programm_fuer_digitale_interaktionen.html, abgerufen am 9.2.2023.

schutzhinweise liegen nicht vor. Es richtet sich zwar generell an Interessierte, durch die angebotenen Arbeitsblätter und ein Handbuch, das »begleitende Texte und Dokumente«⁵⁰ enthält, aber auch direkt an Schulklassen.⁵¹ Dem Spiel vorangestellt sind zwei Einblendungen: Ein »Hinweis« informiert darüber, dass die Spielcharaktere fiktiv und die gezeichneten Dokumente Originalakten nachempfunden sind. Dem folgt eine Triggerwarnung, in der daraufhingewiesen wird, dass das Spiel »negative Gefühle hervorrufen« kann. Beide Einblendungen waren in früheren Versionen des Spiels nicht vorhanden.⁵² Darauf folgt ein schlicht gehaltenes Hauptmenü mit den Optionen »Spiel starten« und »Impressum«. Im Hintergrund ist ein Holzschreibtisch zu sehen, auf dem neben einigen Papieren und Stiftebehältern ein rotes Buch liegt, welches in goldenen Lettern den Titel »Anna Lorenz« trägt. Der Schreibtisch ist von Bücherregalen eingerahmt und auf ein Fenster mit aufgezogenen Vorhängen ausgerichtet. Über dem Schreibtisch schweben kleinere, an Staubkörner erinnernde Partikel.

Abb. 1: Titelschirm von »Spuren auf Papier«.



Das Spiel beginnt mit einfachen Texttafeln, welche von einer Frauenstimme vertont werden. Dabei handelt es sich um die Erinnerungen der Erzählerin, einer Angehörigen einer fiktiven, als »erbkrank« eingestuften Familie. Die Spielenden erfahren, dass der Vater der Familie den Freitod wählte, nachdem er zwangssterilisiert wurde. Auf die Eröffnungssequenz folgt der bereits skizzierte Blick auf den Schreibtisch. Ein Klick auf das Buch öffnet dieses und bietet die Möglichkeit, den Prolog nachzulesen. Mittels Point&Click können dann auch die folgenden Seiten des 10 Kapitel umfassenden Buches durchgeblättert werden. Das spielerische Element besteht in der Interaktion

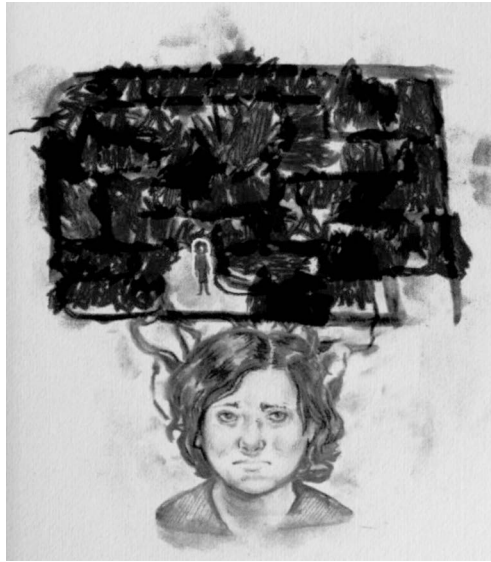
50 <https://gedenkkreis.de/spuren-auf-papier>, abgerufen am 23. September 2022.

51 Ebd.

52 Vgl. dazu die im Internetarchive gesicherte Version vom 07.01.2022: https://web.archive.org/web/2022000000000*/https://gedenkkreis.de/spuren-auf-papier-pc/.

mit den Tuschezeichnungen, die in vielen Kapiteln implementiert sind und den Text ergänzen. So muss im ersten Kapitel zunächst ein Labyrinth-Rätsel gelöst werden, das ausweislich des Handbuches die manisch-depressive Störung Annas darstellen soll. Die Zeichnungen habe Anna selbst in der Heil- und Pfleganstalt Wehnen angefertigt.

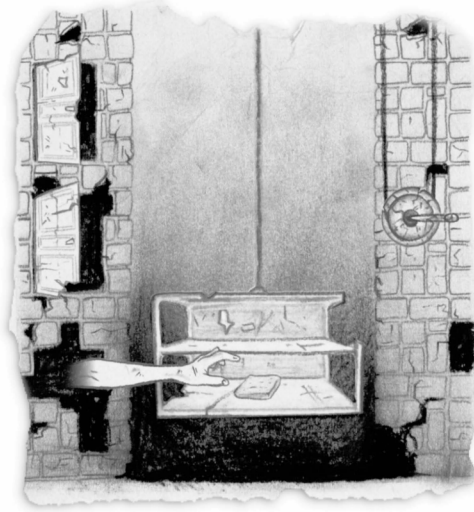
Abb. 2.: Das Labyrinth-Rätsel aus Kapitel 1, welches die manisch-depressive Störung Annas thematisiert.



Während der Weg durch das Labyrinth nach und nach aufgedeckt wird, entfaltet sich parallel zum Fortschritt das erste Kapitel, welches die Einweisung der Schwester der Erzählerin Anna nachzeichnet und die Biografie der »Anna Lorenz« nutzt, um Wissen über Zwangssterilisationen, die Organisation der Krankenmorde und die Lebensbedingungen in psychiatrischen Krankenhäusern darzustellen. Tagebucheinträge und Zeichnungen werden dann, in einer Art Vertiefungsebene, durch Dokumente, wie etwa durch den »Auszug aus dem ärztlichen Einweisungsgutachten« im zweiten Kapitel ergänzt. In einigen Kapiteln müssen diese Vertiefungsebenen angeklickt werden, um in der Erzählung voranzuschreiten. Der Spielfluss ist auch solange unterbrochen, wie die Erzählung im Kapitel noch nicht vollständig angezeigt bzw. vorgelesen wurde. Es kann nicht vorgelesen oder abgekürzt werden, sollte man das Spiel mehrmals spielen oder zwischendurch abbrechen, müssen dieselben Spielhandlungen wieder vollzogen werden. Zurückspringen ist jedoch jederzeit möglich. Das Spiel wird konsequent aus der Sicht von Opfern präsentiert. Nur an einer Stelle geschieht ein Perspektivwechsel. Durch das »Bedienen« eines Aufzuges spielt man eine Handlung nach, die in der geschichtlichen Realität nicht von Patienten, sondern von Angehörigen des Pflegepersonals vollzogen wurde.⁵³

53 Das Spiel wurde im Rahmen des Seminars »Das Unspielbare spielen – Imaginationen des Holocaust in Digitalen Spielen« im Sommersemester 2022 an der Bergischen Universität Wuppertal

Abb. 3: Das Bedienen des Aufzuges aus Kapitel 6



Das Spiel endet mit dem Tod der Protagonistin. Im Epilog werden Überschriften von Zeitungsartikeln eingeblendet, die einen Gegenwartsbezug herstellen sollen. Abschließend wird dazu aufgefordert, »gegen Hass, Ausgrenzung und rechtes Gedankengut vorzugehen.«

Das Problem mit der Handlungsmacht (~der Spielfiguren)

Wie Eugen Pfister und Arno Görgen deutlich machen, stellen sich der Analyse von Spielen zunächst zwei Probleme entgegen: Ein semantisches und ein handwerkliches. Beide argumentieren, ein Spiel böte – zumindest theoretisch, wie sie vorsichtig einschränken, – sich jeweils immer verändernde Spielerfahrungen.⁵⁴

Die Spielerfahrung wird zumindest durch die Umgebung, den Spielenden und dessen Fähigkeiten oder Absichten variiert.⁵⁵ Eine Besonderheit bei Spielen mit historischen Inszenierungen ist jedoch das in der Regel unveränderliche historische

im Seminar von Christian Günther behandelt. Der Dank gilt an dieser Stelle Sophia Schneider, die auf diesen Umstand aufmerksam machte. Das Seminar fand vernetzt mit der Veranstaltung »Geschichte und Digitale Spiele« von Patrick Heike (Artland Gymnasium Quakenbrück) und Dr. Lucas Haasis (Universität Oldenburg) am Institut für Geschichte an der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg statt. Am 27.06.2022 fand dann eine Veranstaltung mit Hannah Sandstede und Martin Thiele-Schweiz statt. Diese wurde, mit Ausnahme des sich anschließenden Diskussionsteils, auch aufgezeichnet: <https://www.youtube.com/watch?v=dqL4OS5VwSQ>.

54 Görgen und Pfister. »Codierte Chroniken?«.

55 Nico Nolden weist darauf hin, dass es bislang an Methoden fehle, diese Spielerfahrungen wissenschaftlich zu beschreiben. Vgl. Nico Nolden: *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen*, (Berlin und Boston: De Gruyter 2019), 83.

Gerüst, welches Entwickler*innen vor praktische und theoretische Probleme stellt.⁵⁶ Die historische Inszenierung entsteht dabei, so beschreibt es Nico Nolden, durch das Zusammenwirken von Spielmechanik, Spielenden, Endgerät und Inhalten.⁵⁷ Eines der Kernelemente eines Spieles ist jedoch die Handlungsmacht des Spielenden, mit der aber, so Nolden weiter, »jedes Spiel von einer exakten historischen Rekonstruktion ab[weicht], will man es nicht so linear und eng führen, dass es seinen Charakter als Spiel verliert.«⁵⁸ Gerade bei Spielen, die von oder mit Gedenkstätten produziert wurden, sind die Wahl- und Gestaltungsmöglichkeiten des Spielenden massiv eingeschränkt, um eben die Deutungshoheit der Gedenkstätte in Hinblick auf die zu vermittelnden Inhalte sicherzustellen. Das es aber durchaus möglich ist, innerhalb des historischen Rahmens Kontingenzerfahrungen zu sammeln, bewies auch das wegbereitende *Through the Darkest of Times*.

Für eine Differenzierung dieser Kritik eignet sich das Strukturmodell des Komparatisten Hans-Joachim Backe.⁵⁹ Er unterscheidet die narrativen Elemente eines Spiels in eine Substruktur, eine Mikrostruktur und eine diese verbindende übergeordnete Makrostruktur. Backe versucht in dem Modell, die unterschiedlichen Ansätze von Erzähltheorie und Ludologie zu vereinen. Als Substruktur bezeichnet er dabei das freie Spielen innerhalb einer durch Regeln definierten Welt ohne Ziel.⁶⁰ In der Mikrostruktur werden dagegen Elemente der Substruktur miteinander verknüpft, um die Spielenden mit einem Problem und Wegen zu dessen Lösung, also einem Ziel, zu konfrontieren. In der Makrostruktur wird schließlich aus der Summe der Mikrostrukturen ein größerer Sinnzusammenhang hergestellt und Motivationen für Handlungen geliefert. Dabei können Makrostrukturen auch narrative, nichtspielerische Elemente umfassen.

In *Through the Darkest of Times* wäre die historische Rahmung also die narrative Makrostruktur. Alle Entscheidungen im Spiel, wie etwa Flugblätter zu verteilen, Überfälle auf Wehrmachtspatrouillen durchzuführen, oder bestimmte Dialogoptionen zu wählen, betreffen Sub- und Mikrostruktur, aber nicht die narrative Makrostruktur. Auf Ebene von Sub- und Mikrostruktur ergeben sich so nahezu unendlich Möglichkeiten. So kann das Verteilen von Flugblättern zwar Konsequenzen haben, etwa eine Verfolgung bzw. Verhaftung durch die Geheime Staatspolizei, oder ein schlecht geführter Dialog zum Ausscheiden von Mitgliedern der Widerstandsgruppe führen und damit in letzter Konsequenz zum Spielende, doch betrifft dies nur die regelbasierte Mikrostruktur. Den Spielenden werden so Kontingenzerfahrungen auf der Ebene einer fiktionalen, aber eng an Quellen orientierten Mikrogeschichte ermöglicht. Die Charaktere geraten durch Spielmechanik und -dynamik – die Mikrostruktur – in erzählende Situationen wie etwa

56 Vgl. dazu auch Nolden, der Begriffe für davon abweichende Praktiken anbietet, einordnet und wertet. Siehe Nolden: *Geschichte*, 90.

57 Nolden: *Geschichte*, 32.

58 Ebd., 90.

59 Hans-Joachim Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung* (Würzburg: Königshausen & Neumann, 2008), 355ff. Vielen Dank an dieser Stelle an Arno Cörgen und Tobias Unterhuber für die konstruktive Kritik und Literaturempfehlung.

60 Ebd.

Verhöre durch die Geheime Staatspolizei, die die Entwickler*innen durch Egodokumente und serielle Quellen der Verfolgungsinstanzen nachzeichnen.⁶¹

Das 2022 erschienene *Forced Abroad – Tage eines Zwangsarbeiters*, ein Projekt des NS-Dokumentationszentrum München und des durch *Through the Darkest of Times* bekannten Studios Paintbucket Games eignet sich als Kontrapunkt, um die oben genannten Einschränkungen der Wahl- und Gestaltungsmöglichkeiten in Gedenkstättenproduktionen deutlicher zu machen und einen Vergleich mit *Spuren auf Papier* zu eröffnen. Die vom NS-Dokumentationszentrum München als »Mobile Game«⁶² bezeichnete App basiert auf dem Tagebuch des 19-jährigen niederländischen Zwangsarbeiters Jan Bazuin. Es schildert seine Deportation, das Lagerleben und die Zwangsarbeit in Bayern in den letzten Monaten des Zweiten Weltkrieges. Das Tagebuch endet kurz nach der geschilderten Flucht aus seiner Flucht aus dem Zwangsarbeiterlager in München-Neuaußing.⁶³ Die App, die von Paintbucket Games als »Visual Novel«⁶⁴ beworben wird, wurden Teile des Tagebuchs fiktionalisiert und mit interaktiven Elementen angereichert.⁶⁵ Nach dem Modell von Backe bildet der historische Rahmen hier ebenfalls die Makrostruktur. Dieser ist allerdings durch das teils fiktionalisierte Tagebuch und dessen Perspektive auf die Ereignisse geprägt und damit noch enger gesetzt. Die interaktiven Elemente – die Sub- und Mikrostruktur – beschränken sich auf die Auswahl von vorgegebenen Dialogoptionen und Handlungen. Anders als bei den in den 1980ern populären Spielbüchern kann man aber dort keinen nennenswerten Einfluss auf die Makrostruktur ausüben. Die nun folgenden Überlegungen zur Handlungsmacht lassen sich mit dem Strukturmodell Backes nicht mehr differenziert darstellen: Innerhalb eines Tagebuchkapitels verändert die jeweilige Entscheidung zwar den Verlauf des jeweiligen Kapitels, doch dies nicht in Hinblick auf die Historizität, sondern lediglich in Hinblick auf die Inszenierung von Reaktionen auf die getroffenen Entscheidungen. Ob der Protagonist also kurz vor seiner Deportation in Rotterdam im Stadion Feyenoord gemeinsam mit einem anderen Jugendlichen, Lucas, die niederländische Nationalhymne anstimmt, oder schweigt, verändert nicht den Spielverlauf oder deren Beziehung: Egal, welche Dialogoptionen gewählt werden, am Ende wird Jan niedergeschlagen und wacht in einem Zug auf und beide freuen sich, als sie sich bei der Ankunft in Deutschland im Bahnhof Dachau wiederbegegnen.

In dem bereits zitierten Beitrag von Paul Moritz Rabe, dem Leiter des Bereichs Forschung & Publikation, sowie des entstehenden Erinnerungsortes Zwangsarbeiter*innenlager Neuaußing, werden klare Design- und Vermittlungsziele für *Forced Abroad* de-

61 Vgl. hierzu Jörg Friedrich. »Through the Darkest of Times – Erinnerung an die Geschichte des zivilen Widerstands gegen den Nationalsozialismus als Computerspiel«, *Lernen aus der Geschichte*, 29.07.2020, <http://lernen-aus-der-geschichte.de/Lernen-und-Lehren/content/14863> (zuletzt abgerufen am 06.02.2023).

62 Vgl. Paul-Moritz Rabe. »Being Jan Bazuin. Eine Geschichte der NS-Zwangsarbeit als Mobile Game«, 22.11.22, <https://www.nsdoku.de/lernen-und-entdecken/being-jan-bazuin> (zuletzt abgerufen am 06. Januar 2023).

63 Ebd.

64 Vgl. Paintbucket Games: »Forced Abroad – Tage eines Zwangsarbeiters«, <https://paintbucket.de/de/game/forcedabroad> (zuletzt abgerufen am 06. Januar 2023).

65 Vgl. Rabe: »Being Jan Bazuin«.

finiert: Statt Interaktivität habe eine Identifikation mit dem Protagonisten im Vordergrund gestanden, man könne, so Rabe, also durchaus eine »Reduktion der Wirkmacht (Agency)«⁶⁶ festhalten. Die interaktiven Elemente, wie etwa das Fällen eines Baumes, um Brennmaterial zu beschaffen, seien dazu gedacht, inhaltliche Aspekte zu vertiefen, aber auch, um zur Identifikation beizutragen. Das Nachempfinden »seiner Situation und seiner Handlungsoptionen«⁶⁷ solle dadurch ermöglicht werden. Dabei seien »das gewählte textlastige Gamegenre und die Struktur des Tagebuchs eine Art natürliche Grenze für eine allzu starke immersive Wirkung«⁶⁸ und stünden so den »vermeintlichen Gefahren«⁶⁹ der Emotionalisierung entgegen. Das oben erwähnte Beispiel mit der Nationalhymne nutzt Rabe, um dies zu veranschaulichen: »Im originalen Tagebuch [sei] das Singen nur erwähnt. In der Game-Version [werde] daraus eine interaktive Szene, die nicht nur die historisch realistischen Handlungsmöglichkeiten, sondern auch ein allgemeines moralische Dilemma [aufzeige], was auf andere Diktaturerfahrungen übertragbar [sei].«⁷⁰ *Forced Abroad* habe »den Anspruch, historisches Wissen zu vermitteln und Aufklärungsarbeit zu leisten. Explizit [werde] dieses Bildungsziel im Rahmen der Informationstexte zu den Erinnerungsstücken umgesetzt, impliziter im Rahmen der Handlung, der Dialoge, der Illustrationen, der Gamelogik und dem Regelwerk.«⁷¹ Wie dargestellt, ist die fehlende Handlungsmacht von Spieler*in und Spielfigur in weiten Teilen durch die Makrostruktur, also den historischen Rahmen und den Verlauf des für das Spiel adaptierten und in Teilen fiktionierten Tagebuchs, begründbar. In den fiktionalen Anteilen des Spiels wurden von den Entwickler*innen dagegen Probleme geschaffen, welche die Wertevorstellungen Spieler*innen der Spieler*innen herausfordern und deren Lösungen unabsehbare Folgen zu haben scheinen.⁷² Das Handlungsmacht dabei lediglich eine Illusion ist und die getroffenen Entscheidungen keinerlei Konsequenzen haben, spielt keine Rolle: Solange die Spieler*innen vom Gegenteil überzeugt sind, könnten einige der fiktionalen Elemente, wie die oben dargestellte Szene im Stadion Feyenoord zur begrenzten Simulation historischer Erfahrungen genutzt werden.⁷³ Erst beim mehrmaligen oder gleichzeitigen Spielen, etwa in Lehrsituationen, offenbart sich, dass die Szene unabhängig von den getroffenen Entscheidungen gleich ausgeht. Die Erkenntnis, dass sich der Verlust dieser spielerischen Handlungsmacht eben deutlich in Beziehung zu den geringen Handlungsspielräumen eines Zwangsarbeiters setzen lassen, mag sich dann erst einstellen.

66 Ebd.

67 Ebd.

68 Ebd.

69 Ebd.

70 Ebd.

71 Ebd.

72 Siehe dazu den von Miguel Sicart eingebrachten Begriff der Wicked Problems Miguel Sicart, »Moral Dilemmas in Computer Games«, in *Design Issues* 28, Nr. 3 (2013):28-37. https://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/DESI_a_00219 (zuletzt abgerufen am 06.02.2023).

73 Vgl. dazu auch Tobias Unterhuber und Marcel Schellong: »Wovon wir sprechen, wenn wir vom Design Turn sprechen«, in »I'll remember this. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel«, hg. dies.u.a. (Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch 2016), 26.

Spuren auf Papier inszeniert die fehlende Handlungsmacht der Protagonistin Anna dagegen völlig anders. Ähnlich wie bei *Forced Abroad* wird die historische Rahmung, auch hier durch ein Tagebuch gesetzt, welches allerdings vollständig fiktiv ist und auf verschiedenen Quellen beruht. Wie bei *Through the Darkest of Times* und *Forced Abroad* ist es nicht möglich, Einfluss auf die Makrostruktur auszuüben. Die interaktiven Elemente in *Spuren auf Papier* lassen sich grob in zwei Kategorien einteilen: Die erste dient der Visualisierung des Innenlebens der Protagonistin. Die zweite veranschaulicht das Leben in der Anstalt. Beiden gemein ist, dass sie abgeschlossen werden müssen, um mit der Erzählung fortzufahren. Darüber hinaus haben beide Kategorien aber keinen Einfluss auf Sub- und Mikrostruktur des Spiels. Deswegen ergibt sich höchstens durch subversives Spielen oder mit Blick auf die Spieldauer ein unterschiedlicher Spielverlauf. Noch viel stärker, als es bei *Forced Abroad* der Fall ist, zielt der Entzug der Handlungsmacht im Spiel darauf, dies mit den gesellschaftlichen und politischen Rahmenbedingungen im NS-Regime zu verknüpfen und damit eine historische Erfahrung zu simulieren: Bereits ihre Geburt legt unter der Herrschaft der Nationalsozialisten ihr Schicksal fest. Scheinbar unabänderlich gerät sie in das nationalsozialistische Vernichtungsprogramm. Die Verfolgungen, Einweisungen in eine Anstalt und Zwangsterilisation erfolgte auf der Grundlage von Gesetzen und Erlassen, auf die sie keinerlei Einfluss hat. Ihr Handlungsspielraum beschränkt sich auf passives widerständiges Handeln, wie etwa die Verweigerung von Nahrungsaufnahme oder auch körperlichen Widerstand gegen Maßnahmen. Den Spieler*innen sind diese Optionen allerdings nicht gegeben: Sie erleben ein vollständiges Ausgeliefertsein gegenüber Machtstrukturen und Personen. Beide Spiele suggerieren damit einen starken historischen Determinismus, der sich zwar durch den Zugang des Tagebuchs rechtfertigen lässt, damit aber im Vergleich zum Vorbild *Through the Darkest of Times* weniger differenzierte und diversere Erfahrungen ermöglicht. Es bleibt – wie häufig in der gedenkstättenpädagogischen Praxis – offen, was diese Erfahrung bei der Zielgruppe eigentlich auslöst: Wird damit eine erhoffte empathische Hinwendung zu den Opfern der nationalsozialistischen Verbrechen ermöglicht, oder verstellen Opferzentrierung und emotionaler Zugang den Blick auf die gesamtgesellschaftliche Dimension und Tatkomplexe?

Fazit

Unter Berücksichtigung der Entstehungsbedingungen, also einem kleinen Budget und kurzer Projektlaufzeit, ist der Gedenkstätte Wehnen und der Agentur Playing History, vor allem im Vergleich zu größeren Produktionen, bemerkenswertes gelungen. Die Annäherung an den Themenkomplex der nationalsozialistischen Krankenmorde geschieht behutsam. Die gewählte Perspektive einer Angehörigen eines Opfers und deren langsame Rekonstruktion der Ereignisse in der Heil- und Pflegeanstalt Wehnen gelingt, auch wenn damit erneut die Chance vertan wird, Perspektiven von Täter*innen und Bystandern und deren Motivationslagen zu beleuchten. Durch die in den Vertiefungsebenen angebotenen, wenn auch teils den Originalen nachempfundenen fiktiven Quellen, gelingt ein Rückbezug auf eine allgemeinere Perspektive.

Auch wenn der Anteil von Spielelementen eher gering ist, wirken diese doch durchdacht und sind nicht instrumentell integriert, sondern veranschaulichen Themen wie die fehlende Handlungsmacht der Insassen oder Nahrungsknappheit.

Die Illustrationen von Lena Dick, das Sound Design von Bartosz Bludau und die spielerischen Elemente tragen zur Vermittlung, aber auch zur Authentifizierung der historisierenden Inszenierung bei. Letztere Aspekte sind – trotz des nun zu Beginn erscheinenden Hinweises auf Fiktionalität von Figuren und eingebundenen Dokumenten – problematisch. Zwar ließen sich sowohl Emotionalisierung wie auch vermeintliche Authentizität in sich anschließenden Nachbesprechungen didaktisch nutzen, doch sind deren Auswirkungen auf Geschichtsbilder empirisch bislang kaum erforscht. Betrachtet man das Spiel im hier gesetzten historischen Bezugsrahmen, so wird vor allem aus den fiktionalisierten Quellen deutlich, dass die Debatte um die Erinnerung an die vergessenen Opfer des Nationalsozialismus noch lange nicht abgeschlossen ist. Welche Gründe für die Fiktionalisierung vorlagen, wird im Spiel nicht transparent gemacht. Dies können natürlich schlicht handwerkliche gewesen sein, dass es also zu wenig Quellen für das Erzählen einer Biografie gab. Genauso können dem Vorhaben aber auch ethische oder datenschutzrechtliche Bedenken entgegengestanden haben. Betrachtet man die Lebensgeschichte der im Spiel erzählten fiktiven Figur genauer, drängt sich die Vermutung auf, dass ein gewissermaßen »idealtypisches« Opfer präsentiert werden sollte. Nahezu alle Aspekte der für Wehnen typischen historischen Gegebenheiten können anhand ihrer Geschichte erzählt werden. Allerdings wird darauf verzichtet, die Nachgeschichte der nationalsozialistischen »Euthanasie«-Verbrechen zu erzählen. Insbesondere Aspekte wie die Erforschung der eigenen Familiengeschichte und damit verbundener Schwierigkeiten hätte sich angeboten, zieht man die Entstehung des Gedenkkreises Wehnen als Initiative von Angehörigen in Betracht.

Spiele, in der als »schwierig« gelabelte Themen wie der nationalsozialistische Krankenmord verhandelt werden, könnten einen Teil ihres exotischen Nimbus' verlieren, wenn Spielende und Rezipierende sich des Umstandes bewusstwerden, dass auch in der »schwierigen« Zeit gespielt wurde. So könnten Gedenkstätten direkte Bezugslinien zwischen der Geschichte ihrer Orte und dem Medium, in dem diese Geschichte dargestellt wird, herstellen. Für Gedenkstätten an Orten von »Euthanasie«-Verbrechen wäre dies ein Novum und bedürfte wohl noch einiger Forschungsarbeit. Dass es diese Bezüge gibt, kann jedoch bereits nach einer ersten, oberflächlichen Archivrecherche erkannt werden. So berichtete der Täter Kurt Bolender: »Ich gehörte zur Handballmannschaft von Sonnenstein, wir haben ein Spiel gegen Bernburg in Bernburg ausgetragen. Dr. Bunke wirkte in der Bernburger Mannschaft mit (...) Der Schiedsrichter stellte mich vom Platz.«⁷⁴ Der Arzt Dr. Wilhelm Kleine berichtete über die Einrichtung der sogenannten Kinderfachabteilung, also einer Einrichtung zur Ermordung von Kindern mit Behinderungen, in Waldniel im Rheinland: »Alle Räume wurden freundlich gestrichen (...) Spielzeug beschafft.«⁷⁵

74 Aussage von Kurt Bolender vom 8. Juli 1965, Hessisches Hauptstaatsarchiv Wiesbaden Abt. 631a/1662, unpaginiert.

75 Aussage Dr. Wilhelm Kleine, undatiert (1946), Hessisches Hauptstaatsarchiv Wiesbaden Abt. 631a Nr. 1689, unpaginiert.

Medienverzeichnis

Quellen

- Deutscher Bundestag, BT-Drucksache 20/2504, <https://dserver.bundestag.de/btp/20/20046.pdf#P.4807>.
- Hessisches Hauptstaatsarchiv Wiesbaden Abt. 631a/1662, unpaginiert.
- Hessisches Hauptstaatsarchiv Wiesbaden Abt. 631a Nr. 1689, unpaginiert.
- Staatsministerin für Kultur und Medien, Weiterentwicklung der Gedenkstättenkonzeption, 6.11.2018, <https://www.bundesregierung.de/breg-de/bundesregierung/bundeskanzleramt/staatsministerin-fuer-kultur-und-medien/weiterentwicklung-der-gedenkstaettenkonzeption-461682>.
- Urteil des Landgerichts Frankfurt a.M. vom 25.02.1980, Aktenzeichen 2/24 S 282/79 Urteil des Landgerichts Frankfurt a.M. vom 25.02.1980, Aktenzeichen 2/24 S 282/79

Literatur

- Backe, Hans-Joachim. *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung*. Würzburg: Königshausen & Neumann 2008.
- Bauer, Jan-Patrick. »Historischer Lernort KZ-Gedenkstätte? Eine diskursanalytische Perspektive«. In *Orte historischen Lernens. Dokumentation der IV. Nachwuchstagung der Konferenz für Geschichtsdidaktik, die vom 13.07. – 15.07.2008 in Witten-Bommerholz stattfand*, hg. v. Saskia Handro u.a., 179–194. Berlin [u.a.]: Lit-Verlag 2008.
- Benz, Wolfgang. »KZ-Manager im Kinderzimmer. Rechtsextreme Computerspiele« In *Rechtsextremismus in Deutschland. Voraussetzungen, Zusammenhänge, Wirkungen*, hg. v. Wolfgang Benz, 219–227. Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch, 1996.
- Brück, Markus. »Krüppelbewegung«. Abgerufen am 3. Oktober 2022. <https://sonderpae-dagoge.quibbling.de/geschichte/wiki/index.php%3Ftitle=Kr%C3%BCppelbewegung.html>.
- Christoph, Franz. *Krüppelschläge. Gegen die Gewalt der Menschlichkeit*. Reinbek: Rowohlt, 1983.
- Christoph, Franz. »Tödlicher ZEIT-Geist. Ich protestiere gegen die Zeit«. *Behindertenpädagogik*, 28, 1989: 298–300.
- Däuble, Helmut. »Der fruchtbare Dissens um den Beutelsbacher Konsens«, *GWP* 4 (2016): 449–458. DOI: 10.3224/gwp.v65i4.05.
- de Jong, Steffi. »Von Hologrammen und sprechenden Füchsen – Holocausterinnerung 3.0«, #erinnern_Kontrovers, <https://f.hypotheses.org/wp-content/blogs.dir/2244/files/2015/07/Von-Hologrammen-und-sprechenden-F%C3%BChsen-%C2%AD-Holocausterinnerung.pdf>.
- Geißler, Cornelia Geißler: *Individuum und Masse. – Zur Vermittlung des Holocaust in deutschen Gedenkstättenausstellungen*, Bielefeld: transcript 2015.
- Gryglewski, Elke. »Zur künftigen Arbeit mit Zeitzeuginnen und Zeitzeugen in Gedenkstätten zur Erinnerung an die nationalsozialistischen Verbrechen«. *Totalitarianism and Democracy* 15 (2018): 165–175.
- Fernández-Vara, Clara. *Introduction to game analysis*, New York, London: Routledge 2019.

- Fleißner, Alfred. »Zur Aufarbeitung der NS-»Euthanasie« in den Familien der Opfer«. In *NS-»Euthanasie« und Erinnerung. Vergangenheitsaufarbeitung-Gedenkformen-Betroffenenperspektiven*, hg. v. Stefanie Westermann u. a., 195–222. Berlin: Lit-Verlag, 2011.
- Friedrich, Jörg. »Through the Darkest of Times – Erinnerung an die Geschichte des zivilen Widerstands gegen den Nationalsozialismus als Computerspiel«. *Lernen aus der Geschichte*, 29.07.2020, <http://lernen-aus-der-geschichte.de/Lernen-und-Lehren/content/14863> (zuletzt abgerufen am 06.02.2023).
- Göbel, Stefan. »Serious Games«. In *Handbuch Gameskultur*, hg. v. Felix Falk und Olaf Zimmermann, 105–110 Berlin: Deutscher Kulturrat.
- Görgen, Arno und Eugen Pfister. »Codierte Chroniken? Erste Betrachtungen zur Beziehung zwischen Digitalen Spielen und Geschichte«. In *Digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte: Perspektiven, Potentiale, Problemfelder*, hg. v. C. Schwarzenegger, E. Koenen, C. Pentzold, T. Birkner, & C. Katzenbach, 375–400. Berlin: FU Berlin. <https://doi.org/10.48541/dcr.v10.14>.
- Haug, Verena. »Rezension zu: Grillmeyer, Siegfried; Wirtz, Peter (Hg.): Ortstermin. Politisches Lernen an historischen Orten. Schwalbach im Taunus 2006: ISBN 3–87920–088–2«, In *H-Soz-Kult*, 29.04.2006, <https://www.hsozkult.de/publicationreview/id/r eb-8774>. (abgerufen 17. Februar 2023).
- Harms, Ingo. »Wat mööt wi hier smachten...« *Hungertod und »Euthanasie« in der Heil- und Pflegeanstalt Wehnen 1936 bis 1945*, Oldenburg: BIS-Verlag, 2008, 48ff.
- Kantsteiner, Wulf. »Genocide memory, digital cultures, and the aestheticization of violence«. *Memory Studies* 7 (2014): 403–408.
- Knigge, Volkhart. »Museum oder Schädelstätte? Gedenkstätten als multiple Institutionen«. In *Gedenkstätten und Besucherforschung. Wissenschaftliches Symposium am 2. und 3. Dezember 2003 (Museums-Fragen, Geschichte erleben)*, hg. v. Daniela Siepe, 17–33. Bonn: Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland, 2004.
- Lutz, Thomas. »Materialisierte Authentifizierung. Die Bedeutung authentischer Gebäude und Objekte in Gedenkstätten und Dokumentationszentren der NS-Verbrechen«. In *Authentizität als Kapital historischer Orte?: die Sehnsucht nach dem unmittelbaren Erleben von Geschichte*, hg. v. Axel Drecolle u. a., 57–76. Göttingen: Wallstein 2019.
- Museen Nürnberg. »Serious Game ›Behind the Scenes – Nuremberg ›34‹ | Dokumentationszentrum Reichsparteitagsgelände 2022, <https://museen.nuernberg.de/dokuzentrum/aktuelles/serious-game-behind-the-scenes>.
- Pfister, Eugen. »Spiel ohne Juden. Zur Darstellung des Holocaust in Digitalen Spielen«. In *Nationalsozialismus digital. Die Verantwortung von Bibliotheken, Archiven und Museen sowie Forschungseinrichtungen und Medien im Umgang mit der NS-Zeit im Netz*, hg. v. Markus Stumpf, Hans Petschar und Oliver Rathkolb, 157–176. Wien: V & R unipress 2021.
- Pfister, Eugen. »Of Monsters and Men« – Shoah in digitalen Spielen«. *Public History Weekly* 6, 23 (2018), <https://dx.doi.org/10.1515/phw-2018-12271>.
- Rabe, Paul-Moritz. »Being Jan Bazuin. Eine Geschichte der NS-Zwangsarbeit als Mobile Game«. <https://www.nsdoku.de/lernen-und-entdecken/being-jan-bazuin>, 22.11.2022, <https://www.nsdoku.de/lernen-und-entdecken/being-jan-bazuin> (zuletzt abgerufen am 06.02.2023).

- Sicart, Miguel: »Moral Dilemmas in Computer Games«. *Design Issues* 28, 3 (2013): 28–37, https://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/DESI_a_00219 (zuletzt abgerufen am 06.02.2023).
- Sierck, Udo. »Die Entwicklung der Krüppelgruppen«. In *Sie nennen es Fürsorge. Behinderte zwischen Vernichtung und Widerstand*, 1. Auflage, hg. v. Michael Wunder und ders., 151–156. Berlin: Verlagsgesellschaft Gesundheit, 1982.
- Unterhuber, Tobias und Marcel Schellong. »Wovon wir sprechen, wenn wir vom Decision Turn sprechen«. In »*I'll remember this*«. *Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel*, hg. v. dies.u.a., 15–31. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch 2016.
- Völl, Wolfgang. »Hybrid-agiles Projekt-Management«. *Controlling & Management Review*, 64, 5 (2020): 42–50.
- Zimmermann, Felix. »Wider die Selbstzensur – Das Dritte Reich, nationalsozialistische Verbrechen und der Holocaust im Digitalen Spiel«. 2019, <https://gespielt.hypothese.org/1449> vom 18.06.2020.

Abbildungsverzeichnis:

Abbildung 1: Titelbildschirm von »Spuren auf Papier«.

Abbildung 2: Das Labyrinth-Rätsel aus Kapitel 1, welches die manisch-depressive Störung Annas thematisiert.

Abbildung 3: Das Bedienen des Aufzuges aus Kapitel 6

Ludografie

- Charles Games. *Attentat 1942*. Charles Games. PC. Windows. 2017.
- Charles Games. *Svoboda 1945: Liberation*. Charles Games. PC. Windows. 2021.
- Charles Games. *Train to Sachsenhausen*. Charles Games. PC. Windows. 2022.
- Paintbucket Games. *Forced Abroad – Tage eines Zwangsarbeiters*. Paintbucket Games. Android. 2022.
- Paintbucket Games. *Through the Darkest of Times*. HandyGames. PC. Windows. 2020.
- Playing History. *Spuren auf Papier*. Playing History. PC. Windows. 2022.

