

»Are you an Idiot? It's a freaking videogame!«

Diskursive (Ent)politisierung des Zweiten Weltkriegs in der ›Gaming-Community‹

Benjamin Kirchengast

Einleitung

Inhalte digitaler Spiele sind politisch. Diese Aussage ist in den Geistes- und Sozialwissenschaften wenig umstritten und beschränkt sich keineswegs ausschließlich auf Spiele, die sich mit plakativen Darstellungen, wie zum Beispiel politischen Institutionen beschäftigen. Selbst in Puzzlespielen sind, durch die auf »gesellschaftlich und kulturell eintrainierte[s] Akkumulationsstreben« basierende Spielmechanik, gesellschaftspolitische Vorstellungen verpackt.¹ Solch tiefgreifende Analysen von Subtexten stoßen abseits sozial- und geisteswissenschaftlicher Diskurse oftmals auf Unverständnis. Dass sich dieses Unverständnis für den Zusammenhang von Politik und digitalen Spielen auch auf Spiele bezieht, deren narrative Settings in offensichtlich relevanten gesellschaftspolitischen Kontexten verortet sind, erscheint paradox. Dies trifft beispielsweise auf die Darstellung von Krieg, Verschwörungstheorien und Geschlechterrollen zu. Nichtsdestotrotz rätigen sowohl Spieler*innen als auch Entwickler*innen und Publisher² regelmäßig Aussagen, die Politik und digitale Spiele als überschneidungslose Sphären konstruieren. Die Motivation hinter diesen Aussagen dürfte allerdings bei Spieler*innen und Produzent*innen in der Regel eine andere sein.

Die Aussagen von Spieler*innen sind dabei insofern politisch motiviert, als dass sie darauf abzielen, bestimmte Themen und Gruppen aus der Teilöffentlichkeit des »Gaming« auszuschließen. Vielzitiertes Beispiel dafür ist #GamerGate, eine lautstarke Social-Media-Kampagne, die unter dem Deckmantel der Kritik an vermeintlich korrupten Spielejournalist*innen und Entwickler*innen misogynie, antifeministische und queer-

1 Eugen Pfister, »Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel: Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte«, 2018, <https://doi.org/10.18445/20180418-082700-0>, 3.

2 In weiterer Folge wird hier von »Produzent*innen« gesprochen, wenn sowohl Entwickler*innen als auch Publisher gemeint sind.

feindliche Angriffe rechtfertigte.³ Dabei wurde auch explizit die kritische wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Inhalten von Spielen und der ›Gaming-Community‹ ins Visier genommen.⁴ Demgegenüber dürfte die Motivation der Produzent*innen häufig auf den wirtschaftlichen Interessen der Produzent*innen basieren, wobei deren Argumentation nicht isoliert von den öffentlichen Debatten betrachtet werden kann. Auch die Trennlinie zwischen Spieler*innen und Produzent*innen ist dabei nicht immer deutlich erkennbar.

Auch so manche Produzent*innen von Spielen, die den Zweiten Weltkrieg als Setting heranziehen, veröffentlichten Statements, dass ihre Spiele keine politische Agenda verfolgen, sondern reiner Unterhaltung dienen würden. Ein Beispiel bietet das Spiel *Partisans 1941*⁵ (P41), dessen Entwickler*innen in den offiziellen Foren verkündeten: »Partisans 1941 is a game – no political statement. We want to guarantee that you can fully enjoy our game to its full extent, which is why we will delete any political discussion on our community platforms without any further comment.«⁶ Demgegenüber gibt es Entwickler*innen, die ihre Spiele sehr wohl in einen breiten gesellschaftspolitischen Kontext eingebettet sehen. Jörg Friedrich, einer der Entwickler von *Through the Darkest of Times*⁷ (Tt-DoT), etwa erklärte, dass die Idee für das Spiel maßgeblich durch die weltweiten Erfolge von rechtspopulistischen Bewegungen geprägt war. Ein Ziel der Entwicklung des Spiels sei es gewesen, historisch zu bilden und damit eine Sensibilität für die Prozesse zu schaffen, die faschistische Systeme ausmachen und befördern.⁸

Auch Spieler*innen veröffentlichen Beiträge, die politische Inhalte von ›Zweiter Weltkriegs-Spielen‹ implizit oder explizit thematisieren. Quantitativ gesehen gibt es deutlich mehr Beiträge von Spieler*innen als von Produzent*innen, sie besitzen allerdings eine signifikant geringere Reichweite. Dennoch tragen sie zum Diskurs bei und machen sichtbar, was sagbar ist und was nicht. Vor diesem Hintergrund scheint es interessant, zu untersuchen, wie historisch-politische Inhalte von Seiten der Spieler*innen reflektiert werden. Wie werden etwa historisch-politische Inhalte im Diskurs um Spiele, die sich mit dem Zweiten Weltkrieg befassen, übertönt und/oder unsichtbar gemacht? Was wird dabei diskutiert, was bleibt in den Diskussionen verborgen?

- 3 Vgl. Sarah Beth Evans und Elyse Janish, »#INeedDiverseGames: How the Queer Backlash to GamerGate Enables Nonbinary Coalition«, *QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking* 2, no. 2 (2015): 125–150, <https://doi.org/10.14321/qed.2.2.0125>; Dustin Kidd und Amanda J. Turner, »The #GamerGate Files. Misogyny in the Media«, in *Defining Identity and the Changing Scope of Culture in the Digital Age*, hg. Alison Novak und Imaani Jamillah El-Burki, A Volume in the Advances in Human and Social Aspects of Technology (AHSAT) Book Series (Hershey, PA: Information Science Reference, An Imprint of IGI Global, 2016), 117–38.
- 4 Shira Chess und Adrienne Shaw, »A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity«, *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 59, no. 1 (January 2, 2015): 208–220, <https://doi.org/10.1080/08838151.2014.999917>.
- 5 Alter Games, *Partisans 1941* (Deadalic Entertainment, PC, 2020).
- 6 Penta, »Hub Guidelines & Readme: Partisans 1941 General Discussions«, aufgerufen am 13. Mai 2022, <https://steamcommunity.com/app/1227530/discussions/0/2968393780777781578/>.
- 7 Paintbucket Games, *Through the Darkest of Times* (Handy Games, PC, 2020).
- 8 Ludwig Ljubisa Jovanovic, »Through the Darkest of Times: In diesem Spiel kämpfen Sie gegen die Nazis«, *RP ONLINE*, September 3, 2018, https://rp-online.de/digitales/games/gamescom/strategie-spiel-um-die-auflehnung-gegen-adolf-hitler_aid-32248973.

Die Beiträge von Spieler*innen zu den beiden oben genannten Spielen, *P41* und *Tt-DoT*, eignen sich aus mehreren Gründen für eine solche Analyse. Erstens behandeln beide Spiele – wenn auch auf unterschiedliche Weise – den Widerstand gegen das national-sozialistische Regime, was eine gewisse Vergleichbarkeit sicherstellt. Zweitens wurden beide Spiele im selben Jahr veröffentlicht und sind dementsprechend in ähnliche welt-politische Diskurse eingebettet. Letztlich unterscheiden sich die Spiele im Umgang der Produzent*innen mit den jeweiligen historisch-politischen Inhalten, wodurch sich wei-ters die Frage stellt, ob sich Unterschiede in den Aussagen der Spieler*innen über die beiden Spiele feststellen lassen.

Politik/Diskurs

Um sich der Beantwortung der Fragen anzunähern, müssen zunächst die Begriffe »Poli-tik« und »Diskurs« definiert werden, um nachvollziehbar zu machen, unter welchen Kri-terien die Aussagen von Spieler*innen untersucht wurden. Unter Politik werden in die-sem Kontext nicht bloß die staatlich institutionalisierten Ordnungssysteme verstanden. Stattdessen wird hier ein weiter bzw. inklusiver Politikbegriff angewandt, der sich auf Machtbeziehungen innerhalb aller gesellschaftlicher Bereiche bezieht.⁹ Diese Machtbe-ziehungen wiederum manifestieren sich beispielweise in Diskursen, die als Redeweisen zu verstehen sind, die gesellschaftlich institutionalisierten Regeln unterliegen, welche sich im Laufe der Zeit – teilweise auch innerhalb kurzer Zeit – wandeln können.¹⁰ Als Re-deweisen sind dabei nicht ausschließlich verbalisierte oder verschriftlichte Aussagen zu verstehen, sondern vielmehr »zu bestimmten Zeiten und in bestimmten Gesellschaften recht klar abgegrenzte Bereiche des Machbaren, Denkbaren und Sagbaren«.¹¹ Diskurse sind demnach keine Manifestationen der Wirklichkeit. Ganz im Gegenteil wird Wirk-lichkeit erst durch die diskursive Praxis konstruiert. Somit sind Diskurse unweigerlich mit Machtverhältnissen verbunden und reproduzieren sich laufend selbst. Dabei »[kön-nen] Diskurse *Macht* auch untergraben und zersetzen«¹², denn: »Wo es Macht gibt, gibt es Widerstand. Und doch oder vielmehr gerade deswegen liegt der Widerstand niemals außerhalb der Macht.«¹³

Diskurse manifestieren sich in jeglicher Form des gesellschaftlichen menschlichen Handelns, so auch in massenmedialen Produkten wie digitalen Spielen. Gerade die Dar-stellungen des Zweiten Weltkriegs, eines der beliebtesten historische Settings in digita-len Spielen,¹⁴ lassen dementsprechend einen Einblick darauf zu, was über dieses histo-

9 Colin Hay, *Political Analysis* (Basingstoke/New York: Palgrave, 2002), 74–75.

10 Margarete Jäger, »Wie kritisch ist die Kritische Diskursanalyse?«, in *Diskursanalyse für die Kommuni-kationswissenschaft*, hg. Thomas Wiedemann und Christine Lohmeier (Wiesbaden: Springer Fach-medien Wiesbaden, 2019), 61–82, https://doi.org/10.1007/978-3-658-25186-4_4, 63.

11 Achim Landwehr, *Historische Diskursanalyse*, 2. Aufl., Historische Einführungen 4 (Frankfurt a.M.: Campus, 2009), 21.

12 Jäger, »Wie kritisch ist die Kritische Diskursanalyse?«, 63–65.

13 Michel Foucault, *Der Wille zum Wissen*, übers. Ulrich Raulff und Walter Seitter, 23. Auflage, Sexua-lität und Wahrheit/Michel Foucault, Erster Band (Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2020), 96.

14 Eugen Pfister, »Von Kriegen Und Spielen«, *WASD. Bookazine Für Gameskultur*, no. 13 (2018): 34–37.

rische Ereignis in diesem sowie über dieses Medium sagbar ist und über weite Strecken gesagt wurde.

Den Zweiten Weltkrieg spielen

Schon in den 1980er Jahren wurden Spiele entwickelt und vermarktet, die den Zweiten Weltkrieg als Setting verwendeten. Die gesellschaftliche Bedeutung solcher Spiele war im Vergleich zu heute allerdings wesentlich geringer. So lässt sich auch erklären, wie-so es zu dieser Zeit möglich war, bekannte nationalsozialistische Persönlichkeiten und nationalsozialistische Symbolik, wie etwa das Hakenkreuz, auf Verpackungen abzubilden. Erst mit steigender Popularität und schwindender Abstrahierung spielbarer Inhalte wurden die Darstellungen von einer breiteren Öffentlichkeit diskutiert und kamen in Deutschland schließlich auf die Agenda der Justiz. So wurde 1998 das Spiel *Wolfenstein 3D*¹⁵, das als einer der ersten *First-Person-Shooter* gilt, aufgrund von exzessiven Gewaltdarstellungen indiziert, wobei im Anhang des Urteils auch die Darstellung rechtsextremer Symbolik thematisiert wurde.¹⁶ Die Rechtslage in Deutschland gestattet die Darstellung verfassungswidriger Symbole nur in Ausnahmefällen, nämlich bei der Verwendung in Kunst, Wissenschaft, Forschung und Lehre. Das Urteil wiederum legte implizit nahe, dass digitale Spiele nicht in diese Kategorien einzuordnen waren. So wurden Produzent*innen digitaler Spiele abgeschreckt, nationalsozialistische Symbolik in den deutschsprachigen Veröffentlichungen zu zeigen. In weiterer Folge etablierte sich die Praxis der ›Selbstzensur‹,¹⁷ die auch über die Neuauslegung digitaler Spiele als Kulturgut im Jahr 2018 hinaus den deutschsprachigen Spielemarkt in seiner Darstellung des Nationalsozialismus prägte.¹⁸ Die ›Selbstzensur‹ reicht vom bloßen Austauschen von Hakenkreuzen mit Fantasiesymbolen oder vermeintlich weniger belasteten Symbolen wie dem Eisernen Kreuz, bis hin zur vielzitierten Umgestaltung von Adolf Hitler zum bartlosen Herrn Heiler.¹⁹ Ein bizarres Beispiel stellt dabei die Weglassung alles Jüdischen in *Wolfenstein: The New Order*²⁰ dar.²¹ Diese ›Selbstzensur‹ der Produzent*innen lässt sich zunächst aus wirtschaftlicher Perspektive erklären. Einerseits war es nicht im finanziellen Interesse der Produzent*innen, ein teures gerichtliches Verfahren zu führen, um die Darstellung nationalsozialistischer Symbolik rechtlich durchzusetzen. Nicht einmal

15 id Software, *Wolfenstein 3D* (Imagineer Co., Macintosh, 1994).

16 Eugen Pfister, »Where the line of decency is drawn«. *Imaginationen des Holocaust in digitalen Spielen*, *Spiel-Kultur-Wissenschaft* (blog), auferugen am 14. Mai 2022, <https://spielkult.hypotheses.org/1962>.

17 Vgl. Peter Färberböck und Matthias Hermanns Beitrag »Gamer over? Problematische Symbolik und Sozialadäquanz in digitalen Spielen« in diesem Band.

18 Vgl. Jörg Friedrich, »Sozialadäquanz«, in *Handbuch Gameskultur*, hg. Olaf Zimmermann und Felix F. Falk, 1. Auflage (Berlin: Deutscher Kulturrat e.V., 2020), 116–119; Felix Zimmermann, »Wider die Selbstzensur – Das Dritte Reich, nationalsozialistische Verbrechen und der Holocaust im Digitalen Spiel«, *gespielt* (blog), auferufen am 14. Mai 2022, <https://gespielt.hypotheses.org/1449>.

19 Peter Färberböck, »Von A wie Adolf Heiler bis Z wie Zensur: Nationalsozialismus in Digitalen Spielen« (Masterarbeit, Universität Salzburg, 2021), 43–47.

20 MachineGames, *Wolfenstein: The New Order*, Bethesda Softworks, PC, 2014.

21 Färberböck, »Von A wie Adolf Heiler bis Z wie Zensur«, 63–67.

der Erfolg eines solchen Verfahrens erschien sicher. Andererseits schien das Potenzial negativer medialer Berichterstattung die Produzent*innen abzuschrecken, ein solches Risiko einzugehen.²²

Die oben genannte Darstellung von jüdischen Personen in der Originalversion von *Wolfenstein: The New Order* stellt selbst im englischsprachigen Raum eine Ausnahme dar. So greift es zu kurz, die ›Selbstzensur‹ ausschließlich in den deutschsprachigen Versionen digitaler Spiele zu untersuchen. Letztlich lässt sich eine Entpolitisierung des Nationalsozialismus als allgemeines Phänomen – mit wenigen, aber immer häufigeren Ausnahmen – begreifen, dass unter anderem die Aussparung der Verbrechen des Nationalsozialismus inklusive ihrer Opfergruppen umfasst. Ein weiterer Grund ist, dass Produzent*innen »fürchtete[n], dass eine Inszenierung des Holocaust im vermeintlichen ›Spaßmedium-digitales Spiel, barbarisch wäre.«²³ Allerdings haben die Aussparungen meist einen negativen Effekt. Sie führen mitunter dazu, das nationalsozialistische Regime unter dem Deckmantel eines vermeintlich apolitischen Mediums zu verharmlosen.

Nichtsdestotrotz werden in der Vermarktung solcher Spiele historische Genauigkeit und Authentizität als eines ihrer hervorstechenden Merkmale postuliert. Um bei den Spieler*innen dieses Gefühl der Authentizität herzustellen, greifen die Produzent*innen auf Narrative zurück, die sich in populärkulturellen Darstellungen des Zweiten Weltkriegs bereits etabliert haben. Eva Kingsepp etwa stellte schon 2006 in diesem Zusammenhang fest, dass digitale Spiele über den Zweiten Weltkrieg nicht unbedingt als Simulationen historischer Ereignisse zu verstehen sind, sondern als Simulationen von Simulationen historischer Ereignisse.²⁴ Ähnliches beschreiben auch Jonathan M. Bullinger und Andrew J. Salvati mit ihrem Konzept *BrandWW2*. *BrandWW2* beschreiben sie als eine konzentrierte Form von Mythen, die im kollektiven Gedächtnis der Konsument*innen verankert sind und herangezogen werden, um eine emotionale Bindung zu erreichen. Dabei werden immer wiederkehrende Motive sowie selektive Authentizitätsmarker verwendet, wie etwa besondere Genauigkeit bei der Darstellung von Kriegsgeräten.²⁵ Zwei klassische Motive, die dabei immer wieder reproduziert werden, sind erstens der männliche Heldenepos, in dem die Hauptcharaktere im Alleingang bewundernswerte Taten vollbringen und zweitens ein Krieg zwischen ebenbürtigen und fairen Gegner*innen, wobei taktische Aspekte in den Vordergrund gerückt werden.²⁶ Beide Narrative werden aus der »perspective of a series of mostly white male militarized operatives and political leaders« dargestellt.²⁷ Diese beiden Motive werden in aktuelleren Spielen zunehmend aufgebrochen, wie sich beispielsweise an *P41* und *TtDoT* beobachten lässt.

22 Ebd., 47–53.

23 Pfister, »Where the line of decency is drawn«.

24 Eva Kingsepp, »Immersive Historicity in World War II Digital Games«, *Human IT: Journal for Information Technology Studies as a Human Science* 8, no. 2 (2006), <https://humanit.hb.se/article/view/121>: 66–69.

25 Andrew J. Salvati und Jonathan B. Bullinger, »Selective Authenticity and the Playable Past«, in *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, hg. Matthew Kapell und Andrew B. R. Elliott (New York: Bloomsbury Academic, 2013), 153–167.

26 Pfister, »Where the line of decency is drawn«.

27 Pieter J. B. J. Van Den Heede, »Experience the Second World War like Never before!« Game Paratextuality between Transnational Branding and Informal Learning«, *Journal for the Study of Edu-*

Von Partisan*innen und diversem Widerstand

In *P41* übernehmen Spieler*innen die Rolle eines in Kriegsgefangenschaft geratenen Kommandanten der Roten Armee, der aus einem Kriegsgefangenenlager ausbricht und zusammen mit anderen Rotarmist*innen und Einheimischen eine Partisan*innen-Gruppe gründet. Im versteckten Lager der Partisan*innen können Spieler*innen die Verteilung von Ressourcen managen und Mitglieder auf computergenerierte Missionen schicken, um Waffen, Lebensmittel und Baumaterial zu ergattern oder Unterstützung in der lokalen Bevölkerung zu generieren. Ein Großteil des Spiels besteht aus Echtzeit-Missionen, in denen Spieler*innen eine selbst zusammengestellte Gruppe aus maximal vier Mitgliedern kontrollieren, um Gefangene zu retten, Dörfer aus der nationalsozialistischen Kontrolle zu befreien oder Kriegsinfrastruktur der Nationalsozialisten zu zerstören. Dabei müssen Spieler*innen bedacht vorgehen. In der direkten bewaffneten Konfrontation unterliegen die Partisan*innen meist der zahlenmäßigen Überlegenheit der Nationalsozialist*innen.

Die Erzählung des Spiels verläuft linear und kann kaum von den Entscheidungen der Spieler*innen beeinflusst werden. Der Unterschied zu den klassischen Motiven liegt in dem Fokus auf die prekäre Situation von russischen Partisan*innen, die nur durch Heimlichkeit eine Chance haben, ihre Ziele zu erreichen. Sie können, die Wehrmacht in ihrem Zug auf Leningrad nicht aufhalten, sondern bestenfalls verlangsamen. Außerdem thematisiert das Spiel auch die Rolle von weiblich gelesenen Personen im Widerstand. Dennoch wird fast ausschließlich bewaffneter Widerstand thematisiert. Ziviler Widerstand wird bloß durch die Kooperation von Dorfbewohner*innen dargestellt. Ebenso wenig berücksichtigt das Spiel einen Blick auf Opfergruppen wie Jüdinnen*Juden, Rom*nja und Sinti*zzes, queere Personen und Menschen mit Behinderung. Ferner werden in *P41* keine Hakenkreuze oder andere NS-Symbole gezeigt.

Auch in *TtDoT* können Spieler*innen die Kontrolle über eine Widerstandsgruppe übernehmen. Die zufällig generierten Mitglieder der Widerstandsgruppe, die im Laufe des Spiels teilweise wechseln, können von Spieler*innen auf einer Karte Berlins aufeinander aufbauende Missionen geschickt werden. Das Spiel ist dabei narrativ in vier Kapitel (zwischen 1933 und 1945) unterteilt und erzählt über textbasierte Events immer wieder kürzere Geschichten aus dem Leben des Hauptcharakters. Außerdem werden die Spieler*innen mit Anliegen der anderen Gruppenmitglieder konfrontiert, die sich oft aus der Heterogenität der Gruppen in Hinblick auf Klasse, ideologischer und religiöser Einstellung, Geschlecht, Sexualität und Race ergeben. Allein diese multidimensionale Perspektive auf die Geschichte des Widerstands gegen den Nationalsozialismus bricht mit klassischen Narrativen. Wie auch in *P41* verläuft die Erzählung von *TtDoT* linear und kann nur sehr bedingt von Spieler*innen beeinflusst werden. Egal was Spieler*innen machen, im Endeffekt endet das Spiel immer mit dem Ende des Zweiten Weltkriegs in Europa 1945.

Beide Spiele wurden 2020 veröffentlicht: *TtDoT* am 30. Jänner, *P41* am 14. Oktober. Die Spiele unterscheiden sich, neben den ungleichen Spiel-Mechaniken und den Darstellun-

gen von Widerstand, durch den Sitz der Entwickler*innenstudios. *Alter Games* sitzen in Russland, während *Paintbucket Games* in Deutschland verortet sind. Die Publisher beider Spiele, *Handy Games* und *Daedalic Entertainment*, sitzen beide in Deutschland.

Der unterschiedliche Entstehungsort der Spiele lässt sich auch aus den Beiträgen der Spieler*innen herauslesen. Für die vorliegende Fragestellung wurden deutsch- und englischsprachige Rezensionen sowie Forenbeiträge auf *Steam* und User*innen-Kommentare auf der Webseite jeweils einer etablierten deutsch- und englischsprachigen Gaming-Zeitschrift analysiert. Bis zum 12. Juni 2021, dem Stichtag der Erhebung der vorliegenden Daten, wurden zu *P41* auf *Steam* 790 englischsprachige und 123 deutschsprachige Rezensionen veröffentlicht, zusätzlich gab es 64 Kommentare unter Artikeln auf der Homepage der deutschen *GameStar*, die *P41* in der Überschrift explizit erwähnten. Unter denselben Kriterien wurden 38 User-Kommentare in im englischsprachigen *PC Gamer* veröffentlicht. Die Beiträge zu *TtDoT* sind ungleich öfter deutschsprachig. Von 428 *Steam*-Rezensionen waren 159 deutschsprachig. In den Kommentarzeilen von *GameStar* gab es insgesamt 435 Beiträge, auf *PC Gamer* bloß 20.

Die Beiträge von Spieler*innen und User*innen wurden nach Aussagen durchsucht, die gesellschafts- bzw. historisch-politische Aspekte hervorheben und sich nicht bloß auf die jeweilige Spiel-Mechanik beziehen. Nach den Prinzipien der Diskursanalyse wurde ein Fokus auf Aussagen gelegt, die im Diskurs fehlten. Bei der Analyse des Datenmaterials muss dabei bedacht werden, dass die Veröffentlichung von Kommentaren auf den Plattformen bestimmten Regeln unterliegen.²⁸ Das betrifft beispielsweise explizit diskriminierende Aussagen und auf *Steam* auch explizit Aussagen, die »[r]eligious, political, and other ›prone to huge arguments‹«²⁹ sind. Das bedeutet allerdings mitnichten, dass alle Kommentare mit politischem Inhalt entfernt wurden, das zeigen die Ergebnisse deutlich. Vielmehr bedeutet es, dass bestimmte Perspektiven nach Ermessen der Moderator*innen entfernt werden können und somit nicht mehr öffentlich zugänglich sind. Es ist anzunehmen, dass diese Löschungen weder einheitlich sind, noch dass sie durch eine solche Analyse sichtbar gemacht werden können.

WWII: Politisch oder nicht?

Eine wiederkehrende Aussage zu den narrativen Settings der Spiele ist ein positiver Bezug zum Kampf gegen Nazis: »Wonderful game. You get to slit some nazi [sic!] throats with the lads.«³⁰ Das Bekämpfen und vor allem das gewaltsame Töten von Nazis, das in *P41* möglich ist, wird in den Reviews und Kommentaren wiederholt als positives Merkmal hervorgestrichen. Gegenteilig erscheint dies in den Beiträgen zu *TtDoT*, wo die feh-

28 Vgl. *PC Gamer*, »Commenting Rules and Guidelines«, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://www.pcgamer.com/commenting-rules-and-guidelines/>; *GameStar*, »Kommentar- & Forenregeln | GameStar-Pinboard«, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://www.gamestar.de/xenforo/help/rules/>.

29 *Steam*, »Steam-Support: Regeln und Richtlinien für Steam: Diskussionen, Rezensionen und Nutzerinhalte«, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://help.steampowered.com/de/faqs/view/6862-8119-C23E-EA7B>.

30 Russianletters, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://steamcommunity.com/app/1227530/positiverreviews/?p=1&browsefilter=mostrecent>.

lende Agency der Spieler*innen gegenüber Nazis stark kritisiert wird. Begründet wird dies durch den fehlenden Einfluss auf die historische Makro-Ebene.³¹ Bemerkenswert an dieser unterschiedlichen Bewertung ist, dass sowohl *P41* als auch *TtDoT* narrativ linear verlaufen und somit den Spieler*innen kaum Möglichkeit geben, den Verlauf der Erzählungen zu beeinflussen. Der Unterschied besteht lediglich in der expliziten Darstellung von Gewalt gegen Nazis, die in *P41* gegeben ist, während sie in *TtDoT* allenfalls schriftlich verarbeitet wird. Hinzu kommt die Möglichkeit in *TtDoT*, ausschließlich gewaltlosen Widerstand zu leisten und somit auf Formen des Widerstands zurückzugreifen, die im breiten Diskurs um widerständisches Handeln häufig unsichtbar blieben oder als wenig effektiv dargestellt wurden.³² Dieser Umstand wird kaum thematisiert.

Der Bruch mit klassischen Narrativen des Zweiten Weltkriegs wird vor allem in Bezug auf den männlichen Heldenepos thematisiert: »Ach wirklich wo spielst denn hier einen alliierten/amerikanischen Soldaten, der Horden von deutschen/Nazi Soldaten abballert.«³³ Dabei liegt der Fokus weniger auf dem vergeschlechtlichten Narrativ, das vermutlich implizit vorausgesetzt wird, sondern vielmehr auf der »unamerikanischen« Perspektive. Ähnliches wird auch in Hinblick auf *P41* angemerkt: »He's not wrong. Why in games do we always have to play as America etc? Never forget that the ›victors‹ ›decide‹ history.«³⁴ Kritisiert wird in der Aussage nicht nur, dass digitale Spiele den Zweiten Weltkrieg vor allem aus einer US-amerikanischen Perspektive stilisieren, sondern auch, dass diese Perspektiven hinsichtlich des als »nur böse« dargestellten nationalsozialistischen Deutschlands einseitig seien. Die Aussage »Geschichte werde von Siegern geschrieben«, wird als scheinbar schlagkräftiges Argument herangezogen. Deutlich wird hier ein Verdruss mit klassischen populärkulturellen Darstellungen des Zweiten Weltkriegs, der sich in einer generellen Ablehnung der Thematik bis hin zu offener Sympathie mit nationalsozialistischem Gedankengut widerspiegelt.

Eine weitere Aussage, die in diesem Zusammenhang getätigt wird, kritisiert die beiden Spiele dafür, sich nicht anderer Themen anzunehmen. Demnach stünden sich Kommunismus und Nationalsozialismus in ihrer Grausamkeit um nichts nach und der Kommunismus werde in digitalen Spielen zu wenig als Feindbild thematisiert. Allein die Tatsache, dass die Entwickler*innen von *P41* aus Russland stammen, scheint viele Aussagen über deren politische Einstellung und Agenda zu provozieren. Der Vorwurf eines »kommunistischen Bias« ist dabei vor allem in den englischsprachigen Kommentaren zu beobachten. Dementsprechend liegt die Vermutung nahe, dass ein Zusammenhang zwischen diesen Kommentaren und dem anti-kommunistischen Diskurs in der US-amerikanischen Medienlandschaft gegeben ist und durch das Aufkommen der Alt-Right Bewe-

31 Vgl. Benjamin Kirchengast, »That's Not How It Was!«: Through the Darkest of Times in the Context of a Culture War«, in *A Ludic Society*, hg. Natalie Denk u. a. (Krems an der Donau: Edition Donau-Universität Krems, 2021), 159–160.

32 Corinna von List, *Frauen in der Résistance 1940–1944: der Kampf gegen die »Boches« hat begonnen!*, Krieg in der Geschichte, Bd. 59 (Paderborn: F. Schöningh, 2010), 45–53.

33 Magnus Raabe, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://www.gamestar.de/artikel/through-the-dark-est-of-times-im-duesteren-strategiespiel-leisten-wir-widerstand-gegen-den-nationalsozialismus.3329125.html>.

34 Let's Go Brendan, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://steamcommunity.com/app/1227530/discussions/0/3195867416985406829/>.

gung und der Verschwörungstheorie des *cultural marxism* zusätzlich angefacht wurde.³⁵ Auch bei *TtDoT* lässt sich der Einfluss des US-Wahlkampfs beobachten, wobei sich dies vor allem in negativen Kommentaren über die politische Agenda der Entwickler*innen manifestiert. Da sich die Veröffentlichung beider Spiele mit dem US-amerikanischen Wahlkampf zwischen Donald Trump und Joe Biden 2020 bzw. den jeweiligen Vorwahlen überschneidet und ein Großteil der Diskussionsbeiträge rund um die Veröffentlichungstermine der beiden Spiele entstanden, scheint sich der Diskurs diesbezüglich intensiviert zu haben. Hauptsächlich von republikanischer Seite wurde im Wahlkampf demokratischen Kandidat*innen wiederholt sozialistisches bzw. kommunistisches Gedankengut unterstellt.³⁶ In den Diskussionsbeiträgen zu *TtDoT* wird in diesem Zusammenhang explizit Bernie Sanders herausgestrichen.

The Nazi part [sic!] is appropriately labeled the »The National Socialist German Workers' Party.« However for some reason both »socialists« and »unionists« are supposed to be the revolutionaries against the National socialist. [...] These realities are both avoided an [sic!] skewed to give people an incorrect understanding of Nazism which is very bad, because it only encourages a repeat of the same atrocities which we aren't far from with politicians like Bernie Sanders and other socialist [sic!] becoming prominent political figures.³⁷

Vor allem solche Kommentare zeigen ein hohes Maß an Interaktion, durch sowohl negative als auch positive Bewertungen anderer User*innen. Dementsprechend wird deutlich, wie stark digitale Spiele in aktuelle politische Diskurse eingebettet sind.

Nichtsdestotrotz stehen solchen Aussagen eine Vielzahl an Aussagen gegenüber, die digitale Spiele aus ihrem politischen Kontext herausgelöst betrachten wollen. So etwa: »Gaming world, political word Apples v Oranges arguments. There are no and hever [sic!] have been working ›perfect‹ political systems and a game forum is really not the place for political discussions.«³⁸ Interessant erscheinen diese Aussagen auch deshalb, weil sie ausschließlich als Antwort auf politisierende Kommentare, Rezensionen oder Artikel getätigt werden. Als Gegenposition können sie so nie außerhalb des politisierten Kontexts gefasst werden. Sie sind als Verteidigungen des Status Quo, der etablierten Narrative des Mediums zu verstehen.

Dabei wird die Wirksamkeit der Heldenerzählung deutlich. Soldat*innen wird unterstellt, sie hätten keine politische Meinung, sie seien kein Teil des Machtgefüges, son-

35 Vgl. Tanner Mirrlees, »The Alt-Right's Discourse on ›Cultural Marxism‹: A Political Instrument of Intersectional Hate«, *Atlantis: Critical Studies in Gender, Culture & Social Justice* 39, no. 1 (2018): 51–53.

36 Chris Cillizza, »Analysis: The Most Dangerous Word for Democrats in 2022«, *CNN*, 7. Juni 2021, <https://www.cnn.com/2021/06/07/politics/democrats-socialist-trump/index.html>; Richard Seymour, »Why Is the Nationalist Right Hallucinating a ›Communist Enemy‹?«, *The Guardian*, 26. September 2020, sec. Opinion, <https://www.theguardian.com/commentisfree/2020/sep/26/communist-enemy-nationalist-right-trump-us-bolsonaro-brazil>.

37 Wayne, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198000076113/recommended/1003090/>.

38 Starshina Patapov, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://steamcommunity.com/app/1227530/discussions/0/3037103480437035279/>.

dern einzig daran interessiert, ihre Befehle zu befolgen. Cis-Männer sind dabei diejenigen, die in den Krieg ziehen, um heldenhaft ihre Frauen und Kinder zu verteidigen. So wird beispielsweise ausgeblendet, dass auch weiblich gelesene Personen in der Roten Armee gedient haben, obwohl dies selbst in *P41* dargestellt wird. Ferner wird dadurch das Narrativ der unschuldigen Wehrmacht gestützt, da deren Taten als pures Pflichtbewusstsein geframt werden.

Demgegenüber stehen Kommentare, die *P41* zuschreiben, die Rolle der Wehrmacht so darzustellen, wie sie ›wirklich‹ war: »The Germans are shown as they were. Their war crimes as they were. No bu\\\$#it [sic!] like ›innocent Wehrmacht – bad SS‹ stuff.«³⁹ Gleichzeitig wird diese gefühlte Authentizität durch das Fehlen nationalsozialistischer Symbolik in Frage gestellt: »You don't fight Nazis. You fight Balkan Cross Germans. Everything else is here, but the Nazis aren't in this game.«⁴⁰ Die ›Selbstzensur‹ wird in zahlreichen Threads und Kommentaren thematisiert. So wird die vage Frage, ob das Spiel zensiert sei, mit einem simplen »Yes it's censored.«⁴¹ beantwortet. In der darauf folgenden Diskussion wird die ›Selbstzensur‹ problematisiert:

Its [sic!] extremely important to teach people why and who were the »enemy« or »bad« side in a conflict is/was. With the veterans slowly passing, its [sic!] extremely important to keep history alive when they aren't. Shame on this game studio, utterly disgusting to live in a fantasy.⁴²

Dennoch wird ›Selbstzensur‹ ausschließlich auf Basis der Auslassung nationalsozialistischer Symbolik, allem voran dem Hakenkreuz, diskutiert. Auslassungen von Opfergruppen wie Jüdinnen*Juden, Rom*nja und Sinti*zzes, queeren Personen, Menschen mit Behinderung etc. werden nicht erwähnt. Das passt sehr gut zu dem Bild des Zweiten Weltkriegs, das digitale Spiele in den letzten Jahrzehnten stark geprägt haben. Die Verharmlosung des Nationalsozialismus in digitalen Spielen, hat scheinbar Spuren hinterlassen, wenn Spieler*innen fast ausschließlich nach akkurater Repräsentation von Symbolen rufen, nicht aber die Darstellung politisch-verfolgter Gruppen fordern.

Ungleich positiver fällt die Bewertung von *TtDoT* bezüglich ›Selbstzensur‹ aus. Das mag daran liegen, dass *TtDoT* als eines der ersten Spiele in der deutschsprachigen Version Hakenkreuze zeigt und maßgeblich zur Entscheidung beitrug, dies unter bestimmten Kriterien für alle zukünftig veröffentlichten Spiele zu ermöglichen. So sind regelrechte Lobeshymnen auf die Entwickler*innen zu beobachten. Auffällig ist, dass Diskussionen zu politischen Inhalten vor allem dort geführt werden, wo Kritik an *P41* geäußert wird, während die Diskussionsbeiträge zu *TtDoT* in dieser Hinsicht ein diverseres Bild abgeben. Zwar wird auch an *TtDoT*'s politischen Inhalten negative Kritik geäußert. Diese

39 Kommissar Gebet, aufgerufen am 15. Mai 2022, https://steamcommunity.com/id/A_Ct/recommended/1227530/.

40 Synystr, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://steamcommunity.com/id/synystr7/recommended/1227530/>.

41 Meto83, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://steamcommunity.com/app/1227530/discussions/0/4835136555187230172/>.

42 netnerd85, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://steamcommunity.com/app/1227530/discussions/0/4835136555187230172/>.

Kritik beläuft sich dabei oft auf die politische Agenda der Entwickler*innen. Allerdings lässt sich vor allem eine positive Bewertung des bildungs- und gesellschaftspolitischen Potenzials beobachten, die in manchen Fällen gegen subjektiv wahrgenommene spielmechanische Makel des Spiels aufgewogen werden.

Politisch!

Abschließend bleibt festzuhalten, dass höchst politische Motive wie der Zweite Weltkrieg im Diskurs entsprechender digitaler Spiele – heftig – politisch diskutiert werden, ob es die Produzent*innen oder Plattformbetreiber*innen wollen oder nicht. Sowohl die Aussagen zu *P41* als auch zu *TtDoT* zeigen dies durch eine Vielzahl von Themen, die sich in kontemporäre weltpolitische Diskurse einbetten. Dennoch sind die diskutierten Motive höchst selektiv. So werden Themen wie die Repräsentation von Geschlecht, Race und Queerness kaum thematisiert. Auch die Darstellung von Opfergruppen, die für eine Auseinandersetzung mit dem Nationalsozialismus essenziell ist und auf zeitgenössische Entwicklungen unweigerlichen Einfluss hat, werden nicht diskutiert, obwohl sie in *TtDoT* beispielsweise essenzieller Teil der Spielmechanik sind. Plakative Themen, wie die bloße – fehlende – Darstellung nationalsozialistischer Symbolik, um ein Spiel authentischer erscheinen zu lassen, werden stattdessen problematisiert.

Während es eine Vielzahl an positiven Äußerungen dazu gibt, dass beide Spiele mit den klassischen, US-amerikanisch dominierten Narrativen brechen, zeigt sich gleichzeitig eine diskursive Gegenposition, die aufgrund der räumlichen oder politischen Verortung der Produzent*innen, eine politische Agenda vermutet. Im Fall von *P41* wird dabei kommunistisches Gedankengut vermutet, da die Entwickler*innen aus Russland kommen. *TtDoT* geriet vor allem wegen dem explizit politischen Inhalt, der offensichtlich auch historisch politisch bilden sollte in Kritik. Der Kritik an der politischen Agenda steht allerdings massenhaft Lob für die Darstellungen im Spiel gegenüber, die wiederholt als wichtig und richtig hervorgehoben werden.

Nichtsdestotrotz gibt es auch unter den Spieler*innen viele Aussagen, die digitale Spiele als apolitische Artefakte darstellen und scheinbar danach trachten, politische Diskussionen in deren Kontext zu unterbinden. Selbst diese Aussagen werden allerdings ausschließlich im Kontext von Diskussion über politische Inhalte getätigt und sind somit nicht isoliert vom politisierten Diskurs zu betrachten. Sie stehen für eine Erhaltung eines Status Quo und für die Reproduktion bereits etablierter Narrative. So bleibt festzuhalten, dass politische Diskussionen nicht aus dem Diskurs um Spiele über den Zweiten Weltkrieg wegzudenken sind. Die Rufe nach einem apolitischen Raum digitaler Spiele mögen laut sein, sie sind allerdings eingebettet in einen politischen Diskurs, der weit aus breiter ist, als auf den ersten Blick vermutet werden mag.

Medienverzeichnis

Spiele

- Alter Games, *Partisans 1941*, Deadalic Entertainment, PC, 2020.
 id Software, *Wolfenstein 3D*, Imagineer Co., Macintosh, 1994.
 Paintbucket Games, *Through the Darkest of Times*, Handy Games, PC, 2020.

Literatur/Quellen

- Chess, Shira, und Adrienne Shaw. »A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity.« *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 59, no. 1 (January 2, 2015): 208–20. <https://doi.org/10.1080/08838151.2014.999917>.
- Cillizza, Chris. »Analysis: The Most Dangerous Word for Democrats in 2022.« *CNN*, aufgerufen am 12. Mai 2022. <https://www.cnn.com/2021/06/07/politics/democrats-socialist-trump/index.html>.
- Evans, Sarah Beth, und Elyse Janish. »#INeedDiverseGames: How the Queer Backlash to GamerGate Enables Nonbinary Coalition.« *QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking* 2, no. 2 (2015): 125–150. <https://doi.org/10.14321/qed.2.2.0125>.
- Färberbock, Peter. »Von A wie Adolf Heiler bis Z wie Zensur: Nationalsozialismus in Digitalen Spielen.« Masterarbeit, Universität Salzburg, 2021.
- Foucault, Michel. *Der Wille zum Wissen*. Übersetzt v. Ulrich Raulff und Walter Seitter. 23. Auflage. Sexualität und Wahrheit/Michel Foucault, Erster Band. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2020.
- Friedrich, Jörg. »Sozialadäquanz.« In *Handbuch Gameskultur*, hg. v. Olaf Zimmermann und Felix F. Falk, 1. Auflage., 116–119. Berlin: Deutscher Kulturrat e.V., 2020.
- GameStar. »Kommentar- & Forenregeln | GameStar-Pinboard.« aufgerufen am 15. Mai 2022. <https://www.gamestar.de/xenforo/help/rules/>.
- Hay, Colin. *Political Analysis*. Basingstoke/New York: Palgrave, 2002.
- Jäger, Margarete. »Wie kritisch ist die Kritische Diskursanalyse?« In *Diskursanalyse für die Kommunikationswissenschaft*, hg. v. Thomas Wiedemann und Christine Lohmeier, 61–82. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2019. https://doi.org/10.1007/978-3-658-25186-4_4.
- Jovanovic, Ludwig Ljubisa. »»Through the Darkest of Times«: In diesem Spiel kämpfen Sie gegen die Nazis.« *RP ONLINE*, 3. September 2018. https://rp-online.de/digitales/games/gamescom/strategiespiel-um-die-auflehnung-gegen-adolf-hitler_aid-32248973.
- Kidd, Dustin, und Amanda J. Turner. »The #GamerGate Files. Misogyny in the Media.« In *Defining Identity and the Changing Scope of Culture in the Digital Age*, hg. v. Alison Novak und Imaani Jamillah El-Burki, 117–138. A Volume in the Advances in Human and Social Aspects of Technology (AHSAT) Book Series. Hershey, PA: Information Science Reference, An Imprint of IGI Global, 2016.

- Kingsepp, Eva. »Immersive Historicity in World War II Digital Games.« *Human IT: Journal for Information Technology Studies as a Human Science* 8, no. 2 (2006). <https://humanit.hb.se/article/view/121>.
- Kirchengast, Benjamin. »That's Not How It Was!<: Through the Darkest of Times in the Context of a Culture War.« In *A Ludic Society*, hg. v. Natalie Denk, Alesha Serada, Alexander Pfeiffer, und Thomas Wernbacher, 149–170. Krems an der Donau: Edition Donau-Universität Krems, 2021.
- Kommissar Gebet, aufgerufen am 15. Mai 2022, https://steamcommunity.com/id/A_Gt/recommended/1227530/.
- Landwehr, Achim. *Historische Diskursanalyse*. 2. Aufl. Historische Einführungen 4. Frankfurt a.M.: Campus, 2009.
- Let's Go Brendan, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://steamcommunity.com/app/1227530/discussions/0/3195867416985406829/>.
- List, Corinna von. *Frauen in der Résistance 1940–1944: der Kampf gegen die »Boches« hat begonnen!* Krieg in der Geschichte, Bd. 59. Paderborn: F. Schöningh, 2010.
- Magnus Raabe, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://www.gamestar.de/artikel/through-the-darkest-of-times-im-duesteren-strategiespiel-leisten-wir-widerstand-gegen-den-nationalsozialismus,3329125.html>.
- Meto83, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://steamcommunity.com/app/1227530/discussions/0/4835136555187230172/>.
- Mirrlees, Tanner. »The Alt-Right's Discourse on »Cultural Marxism«: A Political Instrument of Intersectional Hate.« *Atlantis: Critical Studies in Gender, Culture & Social Justice* 39, no. 1 (2018): 49–69.
- netnerd85, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://steamcommunity.com/app/1227530/discussions/0/4835136555187230172/>.
- PC Gamer. »Commenting Rules and Guidelines«, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://www.pcgamer.com/commenting-rules-and-guidelines/>.
- Pearson, Jordan. »EA Is Changing the Name of a Nazi in »Battlefield V« That Belonged to a Real-Life Resistance Fighter.« *Vice*, June 5, 2019. <https://www.vice.com/en/article/a3x4y8/ea-is-changing-the-name-of-a-nazi-in-battlefield-v-that-belonged-to-a-real-life-resistance-fighter>.
- Penta. »Hub Guidelines & Readme: Partisans 1941 General Discussions.« Aufgerufen am 13. Mai 2022. <https://steamcommunity.com/app/1227530/discussions/0/2968393780777781578/>.
- Pfister, Eugen. »Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel: Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte.« 2018. <https://doi.org/10.18445/20180418-082700-0>.
- Ders. »Von Kriegen Und Spielen.« *WASD. Bookazine Für Gameskultur*, no. 13 (2018): 34–37.
- Ders. »»Where the line of decency is drawn«. Imaginationen des Holocaust in digitalen Spielen.« *Spiel-Kultur-Wissenschaft* (blog). Aufgerufen am 14. Mai 2022. <https://spielkult.hypotheses.org/1962>.
- Russianletters, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://steamcommunity.com/app/1227530/positivereviews/?p=1&browsefilter=mostrecent>.
- Salvati, Andrew J., und Jonathan B. Bullinger. »Selective Authenticity and the Playable Past.« In *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, hg. v.

- Matthew Kapell und Andrew B. R. Elliott, 153-167. New York: Bloomsbury Academic, 2013.
- Seymour, Richard. »Why Is the Nationalist Right Hallucinating a »Communist Enemy?« *The Guardian*, 26. September 26 2020, sec. Opinion. <https://www.theguardian.com/commentisfree/2020/sep/26/communist-enemy-nationalist-right-trump-us-bolsonaro-brazil>.
- Starshina Patapov, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://steamcommunity.com/app/1227530/discussions/0/3037103480437035279/>.
- Steam. »Steam-Support: Regeln und Richtlinien für Steam: Diskussionen, Rezensionen und Nutzerinhalte.« Aufgerufen am 15. Mai 2022. <https://help.steampowered.com/de/faqs/view/6862-8119-C23E-EA7B>.
- Synstr, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://steamcommunity.com/id/synstr7/recommended/1227530/>.
- Van Den Heede, Pieter J. B. J. »»Experience the Second World War like Never before!« Game Paratextuality between Transnational Branding and Informal Learning (>Experimenta La Segunda Guerra Mundial Como Nunca Antes!« La Paratextualidad de Los Videojuegos Entre El Branding Transnacional y El Aprendizaje Informal).« *Journal for the Study of Education and Development* 43, no. 3 (July 2, 2020): 606–651. <https://doi.org/10.1080/02103702.2020.1771964>.
- Wayne, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198000076113/recommended/1003090/>.
- Zimmermann, Felix. »Wider die Selbstzensur – Das Dritte Reich, nationalsozialistische Verbrechen und der Holocaust im Digitalen Spiel.« *gespielt* (blog). Aufgerufen am 14. Mai 2022. <https://gespielt.hypotheses.org/1449>.