ThinkGameful!



POSITIONSPAPIER · GAMING · GESCHICHTE · BILDUNG

Spiele als *Erinnerungskultur*: Geschichte erfahrbar machen.

Warum digitale Spiele für das Erinnern an Nationalsozialismus, Krieg und Verfolgung unverzichtbar werden – und was Politik, Bildung und Branche jetzt tun müssen.

THINKGAMEFUL! · THINK TANK FÜR GAMING, GAMIFICATION UND GESELLSCHAFT

STAND: 3. NOVEMBER 2026

LEVEL 00 · KURZFASSUNG

Auf einen Blick

ThinkGameful! sieht digitale Spiele als unverzichtbares Medium der Erinnerungskultur – gerade dann, wenn die letzten Zeitzeuginnen und Zeitzeugen nicht mehr berichten können. Spiele lassen Menschen Entscheidungen in historischen Situationen treffen und machen Geschichte so auf eine Weise erfahrbar, die Buch und Film nicht leisten.

Deutschland hat dazu 2018 einen wichtigen Schritt gemacht: Seit dem 9. August 2018 prüft die USK auch Spiele mit verfassungsfeindlichen Symbolen wie dem Hakenkreuz, wenn diese kritisch eingeordnet werden. Spiele wie *Through the Darkest of Times* über den Widerstand in Berlin oder *Attentat 1942* über die Besatzung Prags zeigen, was möglich ist. Polen hat *This War of Mine* in die Schul-Lektüreliste aufgenommen.

Zugleich bleibt der Normalfall problematisch: Der Zweite Weltkrieg gehört zu den häufigsten Spielschauplätzen, der Holocaust kommt darin kaum vor. Viele Kriegsspiele zeigen eine „saubere" Wehrmacht, Strategiespiele feiern Eroberung und Kolonisierung, und Extremisten nutzen historische Spiele für ihre Zwecke.

UNSERE KERNFORDERUNGEN

1. Gezielte Förderung erinnerungskultureller Spiele – mit Gedenkstätten, Archiven und Forschung als Partnern.
2. Spiele in Lehrpläne und Lehrkräfteausbildung aufnehmen, als Quelle und als Gegenstand kritischer Analyse.
3. Verantwortung der großen Studios: Historische Kriegsspiele sollen Verbrechen nicht ausblenden.

LEVEL 01 · GRUNDLAGEN

Wie Spiele Geschichte vermitteln

Spiele erzählen Geschichte nicht nur, sie lassen sie handeln. Der Historiker Adam Chapman beschreibt Spiele als eigene Form historischer Darstellung: Sie bilden Vergangenheit nicht nur in Bildern ab, sondern in Regeln, Räumen und Entscheidungsmöglichkeiten. Damit ermöglichen sie einen Zugang zur „historischen Praxis" – zum Abwägen, Vergleichen und Hinterfragen (Chapman 2016, *Digital Games as History*, Routledge).

Darin liegt das Potenzial für Erinnerungskultur:

- **Perspektivwechsel:** Spielende übernehmen die Rolle von Zivilisten, Verfolgten oder Widerständigen statt von Soldaten.
- **Moralische Dilemmata:** Sie erleben, dass Entscheidungen unter Druck Folgen haben – und dass es oft keine guten Optionen gibt.
- **Reichweite:** Spiele erreichen junge Menschen dort, wo sie ihre Freizeit verbringen.
- **Archive zugänglich machen:** Spiele können Zeitzeugenberichte, Fotos und Dokumente in einen Erlebniszusammenhang stellen.

Das Ende der Zeitzeugenschaft

Die Generation, die den Nationalsozialismus selbst erlebt hat, stirbt. Erinnerungskultur braucht neue Formen, die nicht auf persönliche Begegnung angewiesen sind. Spiele allein ersetzen keine Gedenkstättenbesuche und keinen Geschichtsunterricht. Sie können aber Zugänge öffnen, Interesse wecken und Erfahrungen ermöglichen, die zum Weiterfragen anregen.

Die Risiken

Dieselben Eigenschaften machen Spiele anfällig für Verzerrung. Wenn Regeln belohnen, was historisch Unrecht war – Eroberung, Ausbeutung, Vernichtung –, kann ein Spiel Geschichte verharmlosen, ohne ein einziges falsches Wort zu sagen. Die Frage ist deshalb nicht, *ob* Spiele Geschichte darstellen dürfen, sondern *wie*.

LEVEL 02 · DEUTSCHLAND

Vom Hakenkreuzverbot zur Sozialadäquanz

Jahrzehntelang galt in Deutschland: Spiele dürfen keine verfassungsfeindlichen Symbole zeigen. Grundlage war ein Urteil des Oberlandesgerichts Frankfurt von 1998 zu *Wolfenstein 3D*. Es spielte keine Rolle, dass man im Spiel gegen die Nationalsozialisten kämpfte. Während Filme wie *Schindlers Liste* sich auf die Sozialadäquanzklausel des Strafgesetzbuchs berufen konnten, die solche Symbole für Kunst, Wissenschaft und die Darstellung von Geschichte erlaubt, galt das für Spiele nicht (Pfister & Postert, bpb, 28.03.2022).

Die Folgen waren teils absurd: In der deutschen Fassung von *Wolfenstein II* (2017) wurde nicht nur das Hakenkreuz entfernt, sondern auch jeder Hinweis auf den Mord an den Juden. Aus der Darstellung eines NS-Regimes wurde eine Geschichte ohne Holocaust.

Die Wende 2018

Am 9. August 2018 kündigte die USK an, die Sozialadäquanzklausel ab sofort auch auf Spiele anzuwenden. Spiele mit verfassungsfeindlichen Symbolen können seither geprüft und freigegeben werden, wenn sie die Symbole in einen kritischen Kontext stellen (ebd.).

SPIEL	FREIGABE	BEDEUTUNG
Through the Darkest of Times **(Paintbucket Games/HandyGames)**	Erstes Spiel unter der neuen Praxis, 2018	Widerstandsgruppe in Berlin ab 1933; Hakenkreuze im historischen Kontext
Attentat 1942 **(Karls-Universität Prag, Tschechische Akademie der Wissenschaften)**	Zweites Spiel	Besatzung Prags und Heydrich-Attentat, aufgebaut auf Archivmaterial und Zeitzeugeninterviews
Wolfenstein: Youngblood **(2019)**	Zwei Fassungen	Deutsche Version weiter ohne NS-Symbole, internationale Version mit

Die Entscheidung war politisch umstritten, wurde aber bald auch von der damaligen Bundesfamilienministerin akzeptiert (ebd.). Aus Sicht von ThinkGameful! war sie richtig und überfällig: Ein

Medium, das Geschichte darstellen will, muss ihre Symbole zeigen dürfen – sonst wird Verharmlosung zur Pflicht.

Was fehlt

Die Sozialadäquanz hat einen rechtlichen Raum geöffnet. Sie hat aber keine Finanzierung geschaffen. Erinnerungskulturelle Spiele sind aufwändig, kommerziell riskant und werden fast ausschließlich von kleinen Studios oder Forschungseinrichtungen entwickelt.

LEVEL 03 · GUTE PRAXIS

Was gelungene Spiele leisten

Through the Darkest of Times (2020) lässt Spielende eine Widerstandsgruppe in Berlin von 1933 bis 1945 führen. Es gibt keine Heldengeschichte: Mitglieder werden verhaftet, Aktionen scheitern, Mitläufer bleiben Mitläufer. Das Spiel zeigt, wie schwer Widerstand war – und warum er trotzdem wichtig war.

Attentat 1942 (2017) wurde von Historikerinnen und Historikern der Karls-Universität Prag und der Tschechischen Akademie der Wissenschaften entwickelt. Spielende untersuchen, warum ihr Großvater von der Gestapo verhaftet wurde, und befragen dazu Zeitzeugen. Das Spiel verbindet interaktive Comics, historische Aufnahmen und Interviews (New East Digital Archive).

This War of Mine (2014) des polnischen Studios 11 bit studios zeigt Krieg aus Sicht von Zivilisten in einer belagerten Stadt, inspiriert von der Belagerung Sarajevos. Polen nahm das Spiel ab dem Schuljahr 2020/21 in die Empfehlungsliste für Oberschulen auf, für Fächer wie Ethik, Philosophie und Geschichte (PC Gamer, 18.06.2020).

The Light in the Darkness (2023) von Luc Bernard erzählt das Schicksal einer jüdischen Familie in Frankreich während der Shoah und ist kostenlos erhältlich (Wikipedia).

Infrastruktur in Deutschland

Die Stiftung Digitale Spielekultur betreibt mit dem Deutschen Kulturrat die Datenbank „Games und Erinnerungskultur“ mit rund 80 Spielen, gefördert von der Stiftung Erinnerung, Verantwortung und Zukunft und dem Bundesfinanzministerium (Stiftung Digitale Spielekultur, 14.03.2024). Das Projekt „Let’s Remember“ bringt solche Spiele an Gedenkorte. Das ist ein guter Anfang, aber gemessen an der Reichweite des Mediums klein.

Was die guten Beispiele gemeinsam haben

1. Sie stellen Opfer, Zivilisten und Widerstand ins Zentrum, nicht militärischen Erfolg.
2. Sie arbeiten mit Historikerinnen, Archiven oder Zeitzeugenberichten.
3. Ihre Spielmechanik transportiert die Botschaft: Ohnmacht, Knappheit und moralische Dilemmata sind Teil der Regeln.

LEVEL 04 · PROBLEMFELDER

Was im Mainstream fehlt

Krieg ohne Verbrechen

Der Zweite Weltkrieg gehört zu den häufigsten Szenarien in Videospielen. Große Reihen wie *Battlefield*, *Medal of Honor* oder *Company of Heroes* setzen Spielende als Soldaten ein; ihr Spielprinzip ist das Kämpfen. Der Holocaust kommt darin fast nie vor (Der Standard). Das ist eine erinnerungspolitische Entscheidung: Wer den Krieg als Abenteuer zeigt und die Vernichtung auslässt, erzählt eine verkürzte Geschichte.

In Strategie- und Taktikspielen, in denen man deutsche Truppen führt, entsteht zudem leicht das Bild einer „sauberen" Wehrmacht – einer professionellen Armee ohne Beteiligung an Verbrechen. Die Geschichtswissenschaft hat dieses Bild seit den Wehrmachtsausstellungen der 1990er-Jahre widerlegt. In vielen Spielen lebt es weiter.

Eroberung als Spielziel

Globale Strategiespiele wie *Civilization* oder *Europa Universalis* belohnen Expansion, Kolonisierung und die Ausbeutung von Ressourcen. Die postkoloniale Spieleforschung kritisiert, dass diese Spiele europäische Expansion als neutrales Fortschrittsmodell darstellen und die Perspektive der Kolonisierten selten einnehmen (vgl. Souvik Mukherjee, *Videogames and Postcolonialism*, Palgrave 2017). Diese Spiele sind keine Propaganda – aber ihre Regeln transportieren ein Geschichtsbild.

Missbrauch durch Extremisten

Historische Spiele und ihre Communitys werden auch von Rechtsextremen genutzt: Mods, die NS-Symbole und -Ideologie verherrlichen, nationalistische Spielweisen und Gaming-Referenzen in Propaganda. Ein Gutachten für das EU-Radikalisierungsnetzwerk RAN beschreibt, wie Extremisten Gaming-Plattformen strategisch nutzen – betont aber zugleich, dass Gaming selbst nicht radikalisiert (Schlegel 2021, RAN).

Selbstzensur aus Marktgründen

Gerade in Deutschland haben Publisher lange NS-Bezüge ganz entfernt, um Rechtsrisiken zu vermeiden. Das Ergebnis waren Spiele ohne Täter und ohne Opfer. Auch nach 2018 veröffentlichen manche Publisher weiterhin eigene „entschärfte" deutsche Fassungen.

LEVEL 05 · BEWERTUNG

Erinnern braucht Spielraum

ThinkGameful! bewertet die Entwicklung differenziert:

BEREICH	EINSCHÄTZUNG
Rechtsrahmen in Deutschland	Seit 2018 angemessen. Die Sozialadäquanz erlaubt kritische Darstellung und verhindert Verherrlichung.

BEREICH	EINSCHÄTZUNG
Erinnerungskulturelle Spiele	Hervorragende Einzelbeispiele, aber zu wenige, zu schlecht finanziert und zu wenig bekannt.
Mainstream-Kriegsspiele	Große Reichweite, aber häufig ohne Verbrechen, Opfer und historische Einordnung.
Schule und Bildung	Polen ist weiter als Deutschland. Spiele sind hier noch kein regulärer Teil des Geschichtsunterrichts.
Gedenkstätten	Erste Projekte wie „Let's Remember", aber keine strukturelle Verankerung.

> UNSERE POSITION
>
> Spiele sind kein Ersatz für Gedenkstätten, Zeitzeugenberichte oder Geschichtsunterricht. Sie sind aber das Medium, in dem viele junge Menschen heute Geschichte begegnen – ob gewollt oder nicht. Wer das ignoriert, überlässt die Erinnerung den Spielen, die Krieg als Abenteuer verkaufen.

LEVEL 06

Empfehlungen

An Bund und Länder

1. **Förderlinie „Erinnerungskultur und Games":** Im Rahmen der Bundes-Games-Förderung und der Kulturförderung ein eigenes Programm für historisch fundierte Spiele, mit verpflichtender Kooperation mit Forschung oder Gedenkstätten.
2. **Lehrpläne öffnen:** Spiele als Quellen und Gegenstände der Analyse in Geschichts-, Politik- und Ethikunterricht aufnehmen, nach dem Vorbild Polens.
3. **Lehrkräfte qualifizieren:** Games-Didaktik in Lehramtsstudium und Fortbildung verankern.
4. **Gedenkstätten ausstatten:** Mittel für digitale Vermittlungsangebote, Spielstationen und Kooperationen mit Studios.

An die Branche

1. Kriegsspiele sollen Verbrechen nicht systematisch ausblenden. Historische Beratung gehört zum Standard großer Produktionen.
2. Keine „entschärften" deutschen Sonderfassungen mehr, wenn die Darstellung kritisch eingeordnet ist.
3. Mod-Plattformen konsequent gegen NS-verherrlichende Inhalte moderieren.

An Forschung und Zivilgesellschaft

1. Wirkungsforschung: Was lernen Spielende tatsächlich aus historischen Spielen?
2. Die Datenbank „Games und Erinnerungskultur" dauerhaft finanzieren und international vernetzen.

Quellenverzeichnis

Wissenschaftliche Literatur

- Chapman, A. (2016): *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York: Routledge.
- Mukherjee, S. (2017): *Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back*. London: Palgrave Macmillan.
- Pfister, E. & Postert, A. (28.03.2022): Spiele mit Hakenkreuzen. Zum Umgang mit Ideologie und Vergangenheit. Bundeszentrale für politische Bildung.
- Schlegel, L. (2021): Extremists' Use of Gaming (Adjacent) Platforms. Radicalisation Awareness Network.

Spiele, Projekte, Berichte

- New East Digital Archive (04.04.2017): Czech historians develop video game about Nazi occupation
- PC Gamer (18.06.2020): This War Of Mine will be added to Polish high school reading lists
- Wikipedia: The Light in the Darkness
- Stiftung Digitale Spielekultur (14.03.2024): Relaunch der Datenbank Games und Erinnerungskultur
- Der Standard: Wie Videospiele den Holocaust verschweigen