

---

Eugen Pfister

## Spiel ohne Juden – Zur Darstellung des Holocausts in digitalen Spielen<sup>1</sup>

### Zusammenfassung

Im Idealfall wird die kollektive Erinnerung an den Holocaust regelmäßig auch in unserer Populärkultur am Leben erhalten, da moderne Gesellschaften hier ihre Werte und Normen verhandeln. Mehr als dreißig Jahre lang war der Holocaust in digitalen Spielen ein Tabu – zum Teil begründet in der deutschen Gesetzgebung. Das erinnert an die anfängliche Debatte über das „Bilderverbot“ zum Holocaust und die Kontroversen anlässlich von *Schindlers Liste*. De facto führte dieses Tabu aber auch zu einer gefährlichen Entpolitisierung des NS-Regimes in digitalen Spielen. In der jüngsten Vergangenheit hat der Holocaust aber doch seinen Weg in Spiele gefunden, wenn auch oft fiktional in Science-Fiction-Settings umgesetzt.

### Schlagwörter

Computerspiele, Holocaust, 2. Weltkrieg, Populärkultur, Zeitgeschichte, Ideengeschichte

### Abstract

#### Imaginations of the Holocaust in Digital Games

In an ideal situation the collective commemoration of the Shoah is kept alive on a regular basis, as modern societies negotiate their values and norms through popular culture. But for more than thirty years the Holocaust has been a taboo in digital games – in parts due to German legislation – reminding us of the initial debate on the “Bilderverbot” concerning the Holocaust and the controversies on the occasion of *Schindler’s List*. This taboo led de facto to “whitewash” the German Reich in video games. The Holocaust has however found a way into games, albeit often fictionally transformed in Science Fiction settings.

---

Eugen Pfister, Hochschule der Künste Bern, E-Mail: eugen.pfister@univie.ac.at, ORCID id: <http://orcid.org/0000-0003-3422-4697>

1 Bei dem folgenden Text handelt es sich um eine grundsätzlich überarbeitete und erweiterte Übersetzung von: Eugen Pfister: „Man spielt nicht mit Hakenkreuzen!“ Imaginations of the Holocaust and Crimes Against Humanity During World War II in Digital Games. In: Alexander von Lünen et al. (ed.): *Historia Ludens. The Playing Historian*. London: Routledge 2019, S. 267–284.

## Keywords

Video Games, Holocaust, Second World War, Popular Culture, Contemporary History, History of Ideas

## Kollektives Gedenken und digitale Spiele

Fast jedes zweite digitale Spiel, das einen historischen Krieg als Setting nutzt, greift dazu auf den Zweiten Weltkrieg zurück.<sup>2</sup> Vorrangig funktioniert der Zweite Weltkrieg wie eine Marke: Spieler\*innen wissen sofort, woran sie sind, finden sich rasch im Setting zurecht und können unmittelbar Freund von Feind unterscheiden, wodurch von Anfang an ein hoher Grad an Identifikation gegeben ist. Gut und Böse sind im Zweiten Weltkrieg klar definiert. „While the Second World War was undoubtedly much more complex than these simple binaries imply, the popular understanding of the war, as represented by mainstream films, documentaries, books, and video games, is one of good versus evil.“<sup>3</sup> In einem amerikanischen Kontext wurde der Krieg zum „good war“, zum letzten „guten Krieg“, in dem der Einsatz des Militärs eindeutig gerechtfertigt war: „The war era is still often seen as a time of moral authority and consensus, in which the whole nation united for a common cause.“<sup>4</sup> Der Zweite Weltkrieg nimmt aber auch eine Ausnahmestellung in einem (west-)europäischen kollektiven Gedächtnis ein. Allerdings waren Spiele bisher nur bedingt als echter Erinnerungsort geeignet; das radikal Böse, jener Moment, der diesen kriegerischen Konflikt von allen bisherigen Konflikten auf brutale Weise abhebt, wurde nicht angesprochen, er wurde ausgespart, weggelassen.

Die Erinnerung an die Verbrechen des NS-Regimes, insbesondere an den Holocaust, ist integraler Bestandteil der (west-)deutschen Nachkriegsidentität und seit 1986, mit gehöriger Verzögerung – auch einer offiziellen österreichischen Selbstbeschreibung. 2019 erklärte eine Studie der Jewish Claims Conference:<sup>5</sup>

2 Vgl. Eugen Pfister: Von Kriegen und Spielen. In: WASD 13 (2018), S. 134–137 und Johannes Breuer, Ruth Festl, und Thorsten Quandt: In the Army Now – Narrative Elements and Realism in Military First Person Shooters. In: DiGRA '11 – Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play, URL: [www.digra.org/digital-library/publications/in-the-army-now-narrative-elements-and-realism-in-military-first-person-shooters/](http://www.digra.org/digital-library/publications/in-the-army-now-narrative-elements-and-realism-in-military-first-person-shooters/) (abgerufen am 17.02.2019).

3 Trent Cruz: It's Almost Too Intense: Nostalgia and Authenticity in Call of Duty 2. In: Loading 1/1 (2007). URL: <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/7> (abgerufen am 01.12.2018), S. 1.

4 Tanine Allison: The World War II Video Game, Adaptation, and Postmodern History. In: Literature/Film Quarterly 38/3 (2010), S. 183–193, hier S. 183.

5 Die Conference on Jewish Material Claims Against Germany vertritt Entschädigungsansprüche jüdischer Opfer des Nationalsozialismus und Holocaust-Überlebender.

„Auf die Frage, Todes- oder Konzentrationslager oder Ghettos zu nennen, von denen sie schon gehört haben, konnten 42 Prozent der Österreicher\*innen das österreichische Todeslager Mauthausen nicht nennen, ein Todeslager, das für seine grausamen Haftbedingungen bekannt war und das nur rund 160 Kilometer von der österreichischen Hauptstadt Wien entfernt liegt.“<sup>6</sup>

Weiters heißt es: „Mehr als ein Drittel aller ÖsterreicherInnen (36 %) und 42 Prozent der um die Jahrtausendwende Geborenen und der Generation Z in Österreich glauben, dass zwei Millionen oder weniger Juden während des Holocaust ermordet wurden.“<sup>7</sup> Zeitgleich wird die Verurteilung des nationalsozialistischen Regimes von einer erstarkten extremen Rechten immer eindeutiger und öffentlicher hinterfragt: Alexander Gauland, Fraktionsvorsitzender der Alternative für Deutschland, hat 2018 die NS-Zeit als ein „Vogelschiss“ in der deutschen Geschichte abgetan, und der ehemalige österreichische Innenminister Herbert Kickl (Freiheitliche Partei Österreichs) hatte Pläne angekündigt, Flüchtlinge in „Lagern“ zu „konzentrieren“. Das Erstarken solch revisionistischer Tendenzen zeigt in aller Deutlichkeit, wie wichtig ein kontinuierlicher Prozess des kollektiven Gedenkens und Erinnerns gerade heute ist.

Laut einer vom Marktforschungsinstitut GfK durchgeführten Umfrage von 2017 spielen 62 % der Bevölkerung regelmäßig – das heißt mehrmals im Monat – digitale Spiele.<sup>8</sup> Die Ursache für den Rückgang an Wissen zum Holocaust liegt naturgemäß nicht in der weiterhin zunehmenden Verbreitung und Reichweite digitaler Spiele begründet. Wenn wir uns aber die Frage stellen, wie wieder ein größerer Teil der österreichischen und deutschen Bevölkerung von den Verbrechen des NS-Regimes erfahren kann und soll, führt kein Weg an der Populärkultur und insbesondere an digitalen Spielen vorbei.

Aus diesem Grund werde ich im Folgenden nach Imaginationen von NS-Kriegsverbrechen und insbesondere des Holocaust in digitalen Spielen suchen, um festzustellen, ob es bereits eine Form des kollektiven Gedenkens in digitalen Spielen gibt, und wenn ja, wie sich diese entwickelt hat. Zu diesem Zweck werde ich in einem ersten Schritt ganz allgemein nach Imaginationen des Zweiten Weltkriegs in digitalen Spielen fragen und mich dabei insbesondere auf den deutschen und österreichischen Fall konzentrieren. Die Gültigkeit der folgenden Gedanken ist dabei aber nicht auf Deutschland und Österreich beschränkt, denn: „Der Holocaust hat inzwischen eine globale Bedeutung als Bezugspunkt erlangt,

---

6 Österreich-Studie im Auftrag der Jewish Claim Conference, durchgeführt von Schoen Consulting, 02.05.2019, URL: [https://www.claimscon.de/fileadmin/user\\_upload/dateien/Executive\\_Austria-Deutsch.pdf](https://www.claimscon.de/fileadmin/user_upload/dateien/Executive_Austria-Deutsch.pdf) (abgerufen am 16.06.2020).

7 Ebd.

8 Vgl. Österreichischer Verband für Unterhaltungssoftware (Hg.), Gaming in Austria 2017, o.D., URL: <https://www.ovus.at/news/fast-5-millionen-osterreicher-spielen-videogames/> (abgerufen am 17.02.2020).

der das symbolisiert, was Menschen in aller Welt unter keinen Umständen zulassen sollten.“<sup>9</sup>

## Kollektive Erinnerung in digitalen Spielen

Spiele sind eine lohnende Quelle für ein im wahrsten Sinne „populäres“ kollektives Gedächtnis, auch weil sie von den klassischen Akteur\*innen einer kollektiven Erinnerungspolitik lange vernachlässigt wurden. Die Darstellung des Zweiten Weltkriegs in digitalen Spielen steht insofern nicht für eine offizielle Erinnerung, sondern entspringt zum einen den Traditionen und Gesetzmäßigkeiten der Populärkultur und versucht zum anderen, den Erwartungen eines zahlenden Publikums zu gefallen. Digitale Spiele, vor allem jene mit hohen Produktionskosten, wollen einem möglichst breiten Spektrum gefallen. Das heißt, dass die Marketingabteilungen der riesigen, weltweit agierenden Spielervertriebe versuchen, Geschmäcker und Wünsche rechtzeitig zu antizipieren und vor allem Kontroversen aus dem Weg zu gehen.

Zudem sind digitale Spiele zu Massenmedien geworden. Sie kommunizieren Erzählungen, Regelmäßigkeiten und Weltbilder. Seit ihrem Erscheinen auf einem globalen Markt Mitte der 1970er Jahre haben sie ihre Reichweite vervielfacht: *Call of Duty: World War II* (2017) etwa verkaufte sich in nur zwei Monaten zwölf Millionen Mal. Als Massenmedien, die deshalb bis zu einem gewissen Grad mit Filmen, Fernsehserien, Romanen oder Zeitungen vergleichbar sind, kommunizieren, verhandeln und konstruieren Spiele unsere kollektiven Erinnerungen und Identitäten. Sie sind sowohl ein Produkt als auch ein Produzent von Kultur. Digitale Spiele nehmen so aktiv an der Gestaltung unserer gesellschaftlichen Wirklichkeit teil<sup>10</sup> Die dabei in Spielen kommunizierten Imaginationen der Geschichte sind aber nicht unstrukturiert – sie entstehen nicht willkürlich, sondern gehorchen den diskursiven Regeln des Sagbaren –, noch sind aber Spieleentwickler\*innen und Spieler\*innen gleichberechtigt an ihrer Konstruktion beteiligt. Wir befinden uns nach den deutschen Kulturwissenschaftler\*innen Aleida

9 Andreas Langenohl: Memory in Post-Authoritarian Societies. In: Astrid Erll and Ansgar Nünning (ed.): An International and Interdisciplinary Handbook. Berlin/New York: de Gruyter 2008, S. 163–172, hier S. 166.

10 Vgl. Eugen Pfister: Der Politische Mythos also Diskursive Aussage im Digitalen Spiel. Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte. In: Digitale Spiele im Diskurs. Hg. von Thorsten Junge und Claudia Schumacher. Hagen: Fernuniversität Hagen 2018. URL: [https://ub-deposit.fernuni-hagen.de/receive/mir\\_mods\\_00001258](https://ub-deposit.fernuni-hagen.de/receive/mir_mods_00001258) (abgerufen am 12.06.2020).

Assmann und Jan Assmann an der Schwelle von einem „kommunikativen“ zu einem „kulturellen Gedächtnis“.<sup>11</sup>

Zugleich gilt es festzuhalten, dass sich das Gedenken an Verbrechen des NS-Regimes längst nicht mehr nur auf Schulbücher, Dokumentarfilme und Gedenkstätten beschränkt, sondern zu großen Teilen auch in unserer Populärkultur stattfindet. Im Idealfall wird diese Erinnerung in Spielfilmen, Romanen und Theaterstücken ständig aufrechterhalten. Gerade in unseren heutigen Mediengesellschaften wird das kulturelle Gedächtnis immer abhängiger von „media technologies and the circulation of media products“.<sup>12</sup> Spätestens seit den 1970er Jahren ist unsere kollektive Erinnerung an den Zweiten Weltkrieg nicht mehr vom Gedenken an den Holocaust zu trennen. „Films about the ‚Third Reich,‘ the Holocaust, the Second World War and its aftermath abound. Judging from its prevalence and impact, ‚film‘ seems to have become the leading medium of popular cultural memory.“<sup>13</sup>

Es ist sinnvoll, zunächst einen Blick auf Darstellungen des Holocaust im Spielfilm zu werfen, bevor wir uns den digitalen Spielen zuwenden, auch weil Filme heute zum Beispiel als Erinnerungsort an den Holocaust weithin akzeptiert und zugleich auch für Spiele eine wichtige Quelle narrativer Tradierungen sind.<sup>14</sup> Das war nicht immer der Fall: Steven Spielbergs *Schindlers Liste* (1993) wurde – trotz oder vielleicht gerade wegen seines Erfolgs<sup>15</sup> – zum Zeitpunkt seiner Veröffentlichung ähnlich deutlich kritisiert wie zuvor die Fernsehserie *Holocaust* (1978). Es wurde befürchtet, dass Spielfilme den Holocaust trivialisieren würden. Claude Lanzmann, Regisseur des *Shoah*-Dokumentarfilms (1985), lehnte Spielbergs Film kategorisch ab, insbesondere wegen seines „fetishism of style and glamour“.<sup>16</sup> Und der amerikanische Filmkritiker James Hoberman fragte 1996 in Bezug auf Filme: „Is it possible to make a feel-good entertainment about the ultimate feel-bad experience of the 20th century?“<sup>17</sup> Ähnliche Argumente finden sich interessanterweise auch in der aktuellen Kritik an digitalen Spielen: „Where the line of decency is drawn is somewhat dependent on whether you consider

11 Jan Assmann: Communicative and Cultural Memory. In: Erll/Nünning (ed.): Handbook (Anm. 9), S. 109–118, hier S. 110.

12 Astrid Erll: Cultural Memory Studies: An Introduction. In: Erll/Nünning (ed.): Handbook (Anm. 9), S. 1–18, hier S. 9

13 Astrid Erll: Literature, Film, and the Mediality of Cultural Memory. In: Erll/Nünning (ed.): Handbook (Anm. 9), S. 389–398, hier S. 395.

14 Eugen Pfister: Das Unspielbare Spielen – Imaginationen des Holocaust in Digitalen Spielen. In: *Zeitgeschichte* 4/2016, S. 250–263.

15 Vgl. Christoph Classen: Balanced Truth: Steven Spielberg’s Schindler’s List among History, Memory, and Popular Culture. In: *History and Theory* 47 (2009), S. 77–102, hier S. 78.

16 Miriam Hansen: „Schindler’s List“ is not „Shoah“: The Second Commandment, Popular Modernism, and Public Memory. In: *Critical inquiry* 22/2 (1996), S. 292–312, hier S. 296.

17 Ebd., S. 297.

video games art, storytelling or a braindead way to kill time, blasting pixels in increasingly gross ways while memorizing movement patterns.“<sup>18</sup> Ein erster Vergleich zwischen Film und digitalen Spielen kann uns also helfen, die aktuelle Debatte besser zu begreifen, reicht aber nicht aus, um sie in ihrer Gesamtheit zu verstehen. Dazu müssen wir die Geschichte der digitalen Spiele im Hinblick auf die Imaginationen des Zweiten Weltkriegs selbst genauer betrachten.

## Guderian & Patton: Die 1980er Jahre

Während sich die frühe Spielkonsolenindustrie (d. h. Atari, Nintendo, Sega usw.) in den 1980er Jahren professionalisierte, waren die ersten Strategiespiele für Heimcomputer noch weit von den Millionen-Dollar-Umsätzen und dem Millionenpublikum von heute entfernt. Spiele, wie *Eastern Front 1941* (1981) und *Guderian* (1987), waren meist das Ergebnis kleiner Programmiererteams mit überschaubaren Budgets. Die frühesten Spiele hatten überhaupt keine grafischen Elemente und auch spätere Spiele mussten zunächst noch mit einer begrenzten Farbpalette und niedriger Auflösung auskommen. Dessen ungeachtet wurde der Zweite Weltkrieg schnell zu einem der beliebtesten historischen Schauplätze für digitale Spiele.<sup>19</sup> Die ersten Simulationen standen in der Tradition der vor allem in den USA sehr beliebten Konfliktsimulationen, die seit den 1950er Jahren boomten. Dabei handelte es sich um komplexe Brettspiele. Spätere digitale Spiele zeigten die Einflüsse ihrer analogen Vorfahren, wobei der Brettspielproduzent Avalon Hill bis 1990 auch zu einem der bekanntesten Herausgeber von digitalen Kriegsspielen wurde.<sup>20</sup> Diese stellten den Zweiten Weltkrieg nicht, wie wir es heute aus der Populärkultur gewohnt sind, als einen ideologischen Konflikt vor, sondern als einen abstrakten (und berechenbaren) Wettstreit zweier gleichberechtigter Gegner, vergleichbar etwa dem Schachspiel. Die Ursachen des Krieges wurden weder in den Spielen selbst, beispielsweise in einführenden Texten am Bildschirm, noch in den Handbüchern erwähnt. Die Gegner – auf der einen Seite die Achsenmächte und auf der anderen die Alliierten – wurden als gleichwertig in Kraft und Tapferkeit dargestellt. Solche Imaginationen des Zweiten Weltkriegs stehen erstens in der Tradition des preußischen „Kriegsspiels“ des 19. Jahrhun-

18 Jordan Hoffman: Major New Game Set at Nazi Concentration Camp Is Top Seller. In: *timesofisrael.com*, 17.06.2014. URL: [www.timesofisrael.com/major-new-game-set-at-nazi-concentration-camp-is-top-seller](http://www.timesofisrael.com/major-new-game-set-at-nazi-concentration-camp-is-top-seller) (abgerufen am 12.06.2020).

19 Vgl. Thomas Robinho: Jeux Vidéo et Histoire. In: *Le Débat* 177/5 (2012), S. 110–116, hier S. 112.

20 Henry Lowood: War Engines: Wargames as Systems from the Tabletop to the Computer. In: James F. Dunnigan (ed.), *Zones of Control: Perspectives on Wargaming*, Cambridge (MA): MIT Press 2016, S. 83–106, hier S. 100.

derts, einer ludifizierten Abstraktion der Kriegsführung, die jungen preußischen Offizieren das Kriegshandwerk beibringen sollte,<sup>21</sup> und zweitens in der Tradition der überaus populären Kriegsfilme der Nachkriegszeit, von *Der längste Tag* (1962)<sup>22</sup> über *Patton – Rebell in Uniform* (1970)<sup>23</sup> bis zu *Die Brücke von Arnheim* (1977)<sup>24</sup>. Die frühen Spiele übernahmen hier eine gewisse „sportliche“ Wertschätzung für die Leistungen des Feinds, insbesondere für bestimmte deutsche Offiziere (z. B. Erwin Rommel, 1891–1944), vor allem aber eine Faszination für die deutsche Kriegsmaschinerie.<sup>25</sup> Dabei transportierte die Spielmechanik um der Spielbarkeit willen das Bild eines entpolitisierten Kriegs.<sup>26</sup>

Im Handbuch zu *Knights of the Desert* aus dem Jahr 1983 bekam der historische Hintergrund elf Seiten eingeräumt, eine klassische Heldengeschichte: „Then came the battle of the nerves that had to be fought many times in North Africa – the British commander trying to prepare a telling blow with scarce resources while holding off Prime Minister Winston Churchill’s insistent call for immediate action.“<sup>27</sup> Nur zögerlich wurde auf das Besondere des Zweiten Weltkriegs eingegangen, wie man hier im ersten Absatz des Handbuchs von Microprose *Crusade in Europe* aus dem Jahr 1985 nachlesen kann: „EUROPE, JUNE 5, 1944: The dark night of Nazi oppression enshrouds the continent. For three long years the nations of Europe have endured the brutal occupation.“<sup>28</sup>

Etwa zeitgleich kam es im deutschsprachigen Raum zum großen Sündenfall der Computerspielgeschichte: den in Deutschland indizierten, nur illegal erhältlichen und vor allem innerhalb rechtsextremer Kreise verbreiteten *KZ-Manager*, der Ende der 1980er Jahre im Stile einer kruden Wirtschaftssimulation das Management eines Konzentrationslagers zur Spielmechanik machen sollte. Bis heute konnte nicht geklärt werden, wer hinter der Entwicklung dieses „Spiels“ steht.<sup>29</sup>

21 Vgl. Josef Köstlbauer: „Operationen an den Grenzen des Spiels. Annäherungen an das Simulationsspiel“ In: [portal-militaergeschichte.de](http://portal-militaergeschichte.de), DOI: 10.15500/akm.06.02.2017, URL: [http://portal-militaergeschichte.de/koestlbauer\\_operationen](http://portal-militaergeschichte.de/koestlbauer_operationen).

22 Vgl. Ken Annakin, Andrew Marton, Bernhard Wicki, Darryl F. Zanuck und Gerd Oswald: *Der längste Tag*, US 1962

23 Vgl. Franklin J. Schaffner: *Patton – Rebell in Uniform*, US 1970.

24 Vgl. Richard Attenborough: *Die Brücke von Arnheim*, US/UK 1977.

25 Vgl. Steffen Bender, *Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen*, Bielefeld: Transcript, 2012, S. 108.

26 Vgl. Ebd., S. 129 und Jeff Hayton: *Digital Nazis: Genre, History and the Displacement of Evil in First-Person Shooters*. In: *Nazisploitation! The Nazi Image in Low-Brow Cinema and Culture*. Hg. von Daniel Mangilow, Kristin Vander Lugt und Elizabeth Bridges. New York: Continuum 2012, S. 2008–218, hier S. 207.

27 Handbuch zu *Knights of the Desert*, S. 13.

28 Handbuch zu *Crusade in Europe*, S. 3.

29 Vgl. Micahel Preute: *Rechts um – zum Abitur: der geistige Wandel an deutschen Oberschulen*. Berlin: Ch. Links Verlag 1995, S. 10.

## Aces over Europe & Panzer General: Die 1990er Jahre

Immer leistungsfähigere Personalcomputer ermöglichten in den 1990er Jahren mit moderner Vektorgrafik die Darstellung aufregender Luftkämpfe, die Zweiter Weltkriegs-Flugsimulatoren zur Popularität verhalfen. Während in Handbüchern (z. B. dem Handbuch zu *Aces over Europe* (1993) nun vermehrt die Unrechtmäßigkeit der deutschen Kriegserklärung gegen Polen angesprochen wurde, fanden weder die menschenverachtende Ideologie des NS-Regimes noch der Holocaust Erwähnung.<sup>30</sup>

Mit ihrer wachsenden Reichweite und den steigenden Verkaufszahlen rückten digitale Spiele langsam mehr in den Fokus einer größeren Öffentlichkeit insbesondere in (West-)Deutschland, wo der unbedarfte Zugang zu dem Thema zunehmend mit einem offiziellen Gedenken an den Zweiten Weltkrieg kollidierte. Dies führte in den 1990er Jahren zur Indizierung und damit de facto zum Verkaufsverbot von zwei Spielen. Das eine war *Wolfenstein 3D* (1993), ein erster dreidimensionaler First Person-Shooter (FPS), der im Zweiten Weltkrieg spielt, allerdings in einem fiktional überzeichneten Setting.<sup>31</sup> Der Grund für die Entscheidung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften der Bundesrepublik Deutschland, die später in Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien umbenannt wurde, war tatsächlich aber nicht der historische Hintergrund, sondern die Verherrlichung der Selbstjustiz und die exzessive Gewalt des Spiels. Das andere Spiel war *Panzer General*, das im Juni 1996 indiziert wurde. Die Artikel 86 und 86a des deutschen Strafgesetzbuches verbieten in Deutschland das Verwenden von Symbolen „verfassungswidriger Organisationen“. Das umfasst zwar auch Symbole der KPD und aktueller Terror-Organisationen, vor allem aber Symbole des NS-Staates. Ausgenommen von diesem Verbot sind Darstellungen von NS-Symbolen nur dann, wenn sie der staatsbürgerlichen Aufklärung, der Abwehr verfassungswidriger Bestrebungen, der Kunst, der Forschung oder der Lehre dienen. Interessanterweise waren hier die §§ 86 und 86a nicht Auslöser, denn das Spiel hatte vorsehend auf die Verwendung des Hakenkreuzes verzichtet und stattdessen das „Balkenkreuz“ (das von der deutschen Wehrmacht verwendet wurde) zur Kennzeichnung der deutschen Truppen gewählt. Das Spiel wurde vielmehr deshalb auf den Index gesetzt, weil es inhaltlich als „kriegsverharmlosend und kriegsverherrlichend“ eingestuft wurde, da es den Spieler\*innen die Folgen des Kriegs für die Bevölkerung vorenthielt und dabei die NS-

30 Vgl. Handbuch zu *Aces over Europe*.

31 Vgl. Thomas Facchini: *Guerres et jeux vidéo: représentations et enjeux de mémoire de la Seconde Guerre mondiale*. In: *Amnis: Revue de Civilisation Contemporaine Europées/Ameriques* 15 (2016). URL: <https://journals.openedition.org/amnis/2870> (abgerufen am 12.06.2020).



Ideologie verharmloste.<sup>32</sup> Beide Spiele wurden also nicht wegen der Verwendung von verfassungsfeindlichen Symbolen sondern wegen der unkritischen Darstellung von Gewalt indiziert.

## Saving Private Ryan & Call of Duty: Die Schlacht um die Normandie

Als Steven Spielberg 1997 den Film *Saving Private Ryan*<sup>33</sup> drehte, hatte er den Plan gefasst, zeitgleich eine begleitende Fernsehserie und ein Videospiel zu produzieren, die ein junges Publikum über den Zweiten Weltkrieg unterrichten sollten.<sup>34</sup> Dreamworks Interactive, das beauftragte Spieleentwicklerstudio unter der Leitung von Steven Spielberg, hatte angeblich zunächst Bedenken gezeigt, dass das Thema für ein junges Publikum zu düster sei und daher nicht verkauft werden könne.<sup>35</sup> Das Spiel *Medal of Honor* (1999) wurde jedoch ein Riesenerfolg, der die Entwicklung eines Dutzends weiterer First Person-Shooter (FPS) zum Zweiten Weltkrieg nach sich zog.

Der Erfolg dieser Spiele basierte nicht zuletzt auf einer transmedial einander verstärkenden *synergic chain* von Romanen, Filmen, Fernsehserien und digitalen Spielen, die – zwar nicht aus einer gemeinsamen Franchise stammten – sich aber trotzdem aufeinander bezogen<sup>36</sup> und so ein Gefühl der Authentizität erzeugten. Dazu gehört vor allem die akribische Nachbildung historischer Uniformen und Waffen.<sup>37</sup> In erster Linie aber geht es um einen bewussten Verweis auf bekannte Imaginationen aus der Populärkultur: die Landung in der Normandie, wie in *Saving Private Ryan* zu sehen, oder der Kampf um die Brücke von Arnheim, wie im gleichnamigen Film, oder die Straßenkämpfe in Stalingrad, wie in *Duell – Enemy at the Gates*.<sup>38</sup>

Spielbergs Ziel war es mittels digitaler Spiele ein junges Publikum über den Zweiten Weltkrieg zu unterrichten. Daher wurde Originalmaterial aus Wochenschauen in mehrere Schnittszenen eingebunden – zudem kritisch. Dieser

---

32 Claus Celeda: Geschichtsdarstellung in Videospielen: Darstellung und Inszenierung des Zweiten Weltkrieges im Digitalen Spiel. Dipl.-Arb. Univ. Wien 2015, S. 67.

33 Vgl. Steven Spielberg: *Saving Private Ryan*, US 1998.

34 Vgl. Grete Mitchell: Spielberg and Video Games (1982 to 2010). In: Nigel Morris (ed.), *A Companion to Steven Spielberg*, Chichester: Wiley 2017, S. 410–432, hier S. 413–415.

35 Vgl. Richard Stanton: *A Brief History of Video Games. The Evolution of a Global Industry*. Philadelphia: Running Press 2015, S. 154.

36 Vgl. Facchini: *Guerre et jeux vidéo* (Anm. 31).

37 Vgl. Tim Raupach: Towards an Analysis of Strategies of Authenticity Production in World War II First-Person Shooter Games. In: Florian Kerschbaumer and Tobias Winnerling (ed.), *Early Modernity and Video Games*, Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars 2014; Robinho: *Jeux vidéo et Histoire* (Anm. 19), S. 112.

38 Vgl. Jean-Jacques Annaud, *Duell – Enemy at the Gates*, D/F/UK/US/IR 2001; Allison: *The World War II Video Game* (Anm. 4), S. 188.

paradigmatische Erzählwandel ermöglichte es den Entwickler\*innen, eine dunklere Facette in der Geschichte des Kriegs zu erzählen. *Medal of Honor: Underground* (2000) zum Beispiel nannte in seiner filmischen Eröffnungssequenz Heinrich Himmler konkret als Hauptverantwortlichen für „the greatest crimes against humanity in human history“<sup>39</sup>, unterlegt mit Originalaufnahmen des Reichsführers der SS – allerdings nur in der Originalfassung. Während der Kommentar in der europäischen Version derselbe blieb, wurde Himmler selbst nicht mehr gezeigt, sondern ein schwarzer Bildschirm mit Andeutungen von Flammen.

Damit aber nicht genug: Der schwedischen Medien- und Kommunikationswissenschaftlerin Eva Kingsepp zufolge fehlte dem *Medal of Honor*-Spiel die moralische Ambivalenz von *Band of Brothers* und *Saving Private Ryan*.<sup>40</sup> Während die Fernsehserie *Band of Brothers* eine Episode hatte, die die Befreiung von Kaufering IV, einem Nebenlager des KZ Dachaus, darstellte, waren ähnliche Bilder in digitalen Spielen noch undenkbar. So gab es zwar eine Mission in *Call of Duty* (2003), in der der Protagonist, Gefreiter Martin, Kameraden aus dem Durchgangslager Strasshof befreien musste. Dieses war tatsächlich dazu benutzt worden, Juden und Jüdinnen in Konzentrationslager, wie Bergen-Belsen, zu schicken; im Spiel war es jedoch ein einfaches Kriegsgefangenenlager.<sup>41</sup> Das Lager verkam zum emotionalisierenden Zeichen ohne Inhalt. Ähnlich verhält es sich mit dem Level im NS-Lager in *Darkest of Days*, das zwar ikonisch auf den Holocaust verweist, aber im Spiel als Kriegsgefangenenlager deklariert wird.<sup>42</sup>

Auch wenn vermehrt die dunklen Seiten des Kriegs und die Brutalität des NS-Regimes dargestellt wurden, fanden digitale Spiele noch immer keine Sprache für den Holocaust,<sup>43</sup> und das obwohl dieser gleichzeitig zunehmend zu einem Thema in Spielfilmen, wie *Schindlers Liste*,<sup>44</sup> *Der Pianist*,<sup>45</sup> *Das Leben ist schön*,<sup>46</sup> usw. geworden war. Weltkriegs-Shooter konzentrierten sich stattdessen in ihrer Erzählung auf das persönliche Leid einzelner Soldaten und feierten die Kame-

39 Stimme aus dem Off während der Intro-Sequenz von *Medal of Honor: Underground*.

40 Vgl. Eva Kingsepp: *Apocalypse the Spielberg Way. Representations of Death and Ethics in Saving Private Ryan, Band of Brothers and the Videogame Medal of Honor*. In: DiGRA '03 – Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference. Level Up. URL: [www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.04196.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.04196.pdf) (abgerufen am 12.06.2020).

41 Vgl. Celeda: *Geschichtsdarstellung* (Anm. 32), S. 54.

42 Siehe dazu Tabea Widmann: „Playing Memories? Digital Games as Memory Media“. In: [digitalholocaustmemory.com](http://digitalholocaustmemory.com), 17.09.2020, URL: <https://digitalholocaustmemory.wordpress.com/2020/09/17/playing-memories-digital-games-as-memory-media/> (abgerufen am 22.09.2020).

43 Hayton: *Digital Nazis* (Anm. 26), S. 207.

44 Steven Spielberg: *Schindlers Liste*, US 1993.

45 Roman Polanski: *Der Pianist*, F/UK/D/P 2002.

46 Roberto Begnini: *Das Leben ist schön*, I 1997.

radschaft, die vor dem Hintergrund eines zerstörten Europas inszeniert wurde.<sup>47</sup> Die Geschichte, die in diesen Spielen erzählt wird, reduziert den Zweiten Weltkrieg auf den bewaffneten Kampf ausgebildeter Soldaten.<sup>48</sup>

Um 2010 kam es zu zwei konkreten Versuchen, den Holocaust in digitalen Spielen anzusprechen, allerdings von sehr unterschiedlicher Qualität. Einer davon war *Imagination is the Only Escape* (in Vorbereitung von 2008 bis 2013), ein von dem britischen Spielerdesigner Luc Bernard ursprünglich für den Nintendo DS konzipiertes Spiel, das die Geschichte eines jungen jüdischen Buben in Paris erzählt, der aus einer düsteren monochromen Realität in eine farbenfrohe Fantasiewelt flieht, um seine Erlebnisse zu verarbeiten. Nintendo hat dem Projekt jedoch – vermutlich nach ersten kritischen Reaktionen – seine Unterstützung als Vertrieb entzogen und alle anschließenden Versuche, das Projekt zu finanzieren, scheiterten. Ganz anders gelagert war eine Mod<sup>49</sup> eines israelischen Team für das zu diesem Zeitpunkt bereits 20 Jahre alte Spiel *Wolfenstein 3D* über die Revolte des Sonderkommandos in Auschwitz: Das Spiel selbst war wenig mehr als ein kruder Shooter mit vielen (grafisch veraltet wirkenden) Splattereffekten. Als auch diese Mod mit zunehmender Kritik in Spielemedien konfrontiert wurde, zeigte der Chefdesigner Maxim Genis, Unverständnis für seine Kritiker\*innen, indem er erklärte, dass die Mod als „plain ‚blast the Nazis‘ fun“ gedacht gewesen wäre. Auf anhaltenden Druck auch der amerikanischen Anti-Defamation League zogen die Entwickler\*innen die Mod schließlich zurück.<sup>50</sup>

Das Ausklammern des Holocaust kann auch als Reaktion der Spieleindustrie auf diese ersten Kontroversen verstanden werden. Der Holocaust und die Verbrechen des Naziregimes wurden als grundsätzlich unvereinbar mit der Idee digitaler Spiele begriffen. Symbole des NS-Regimes wurden regelmäßig nicht nur aus der deutschen oder europäischen, sondern oft auch aus der internationalen Version entfernt. Das allein minderte jedoch nicht die Gefahr ethisch fragwürdiger Momente: Da wäre zum Beispiel die anhaltende Debatte zu nennen, ob der Holocaust, ebenso wie andere Menschenrechtsverbrechen des NS-Regimes, in irgendeiner Form in den *Hearts of Iron*-Spielen, einer Reihe von hochkomplexen Strategie- und Wirtschaftssimulationen des Zweiten Weltkriegs, angesprochen werden sollte. Die Entwickler\*innen haben sich dagegen entschieden und darüber

---

47 Vgl. Harrison Gish: *Playing the Second World War: Call of Duty and the Telling of History*. In: *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* 4/2 (2010), S. 167–180.

48 Vgl. Debra Ramsay: *Brutal Games: Call of Duty and the Cultural Narrative of World War II*. In: *Cinema Journal* 54/2 (2015), S. 24.

49 Als Mod werden von Benutzer\*innen nachträglich erstellte Modifikationen an digitalen Spielen anderer Anbieter bezeichnet.

50 Michael McWerthor: *Auschwitz Game Creator Yanks Mod under Pressure*. In: *Kotaku*, 21. 12. 2010, URL: <http://kotaku.com/5715739/auschwitz-game-creator-yanks-wolfenstein-mod-under-pressure> (abgerufen am 12.06.2020).

hinaus alle Versuche untersagt, über Mods durch Spieler\*innen den Holocaust nachträglich in das Spiel zu implementieren.<sup>51</sup> Das mag ursprünglich dem Impuls geschuldet sein, so potenziellen Mods von Rechtsradikalen und Neo-Nazis vorzubeugen, zugleich entsteht so aber eine verzerrte und ahistorische Darstellung eines grundsätzlich unpolitischen NS-Regimes in diesen Spielen. Das heißt, dass heute alle Spieler\*innen, die Deutschland in *Hearts of Iron IV* (2016) spielen, nun die Waffenproduktion in Schwung bringen, Autobahnen bauen und Österreich annektieren können, während sie stundenlang deutsche Militärmärsche hören. Dabei müssen sie zu keinem Zeitpunkt über die Auswirkungen ihrer Handlungen nachdenken, wie z. B. einen Angriff auf Polen oder die Millionen von Zivilist\*innen, die aufgrund ihrer „Rasse“ oder ihrer politischen oder sexuellen Orientierung getötet wurden. Deutschland ist hier nur eine Fraktion unter vielen und der Zweite Weltkrieg nur ein Krieg unter vielen. Das hat dazu geführt, dass selbst ein kurzer Einleitungstext – der zu Anfang der deutschen Spiel-Kampagne eingeblendet wird – versucht, alle sensiblen Bereiche zu umgehen, indem er nur erwähnt, dass nach Hitlers Machtübernahme wirtschaftliche Stabilität zurückgekehrt sei, aber „schwierige Jahre“ vor Deutschland lägen.<sup>52</sup> Es ist nur schwer nachvollziehbar, warum der Holocaust und die unmenschliche Ideologie der NSDAP in einem Spiel, das sich besonders stark auf die minutiöse Wiedergabe historischer Details stützt, überhaupt nicht erwähnt wird. Ein Ausklammern des Holocaust dient hier eben nicht als wirksames Tabu im Dienste eines „Nie wieder!“, sondern erlaubt es stattdessen Spieler\*innen, das Deutsche Reich zu spielen, ohne sich die historischen Implikationen dieses Nachspiels vor Augen führen zu müssen.

Ein weiteres Beispiel ist *Call of Duty: World at War* (2008), ironischerweise das erste Spiel, das sich bewusst zum Ziel gesetzt, die Grausamkeiten und Gräueltaten des Kriegs zu zeigen. Und während die Einzelspielerkampagne versucht, die dunklen Seiten des Kriegs für Spieler\*innen nachvollziehbar zu machen, ist es die Mehrspieler-Option, bei der etablierte Spielmechaniken und mangelnde Reflexion seitens der Entwickler\*innen zu einem bedenklichen Moment führen. Während üblicherweise das Spielen deutscher Soldaten in der Einzelspielerkampagne nicht möglich ist, werden diese in den Mehrspieler-Arenen – also wenn mehrere Spieler\*innen online gegeneinander antreten – verfügbar. Wenn dann in einem „Match“ zwischen alliierten und deutschen Soldaten die deut-

---

51 Dazu ein Moderator des Forums zum Spiel: „There will not be any gulags or deathcamps (including POW camps) to build in Hearts of Iron4, nor will there be the ability to simulate the Holocaust or systematic purges, so I ask you not to discuss these topics as they are not related to this game.“ In: paradoxplaza.com, 08.08.2015, URL: <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/hoi-iv-forum-rules-read-before-you-post.875352/> (abgerufen am 22.09.2020).

52 Startbildschirm der deutschen Kampagne in *Hearts of Iron IV*.

schen Spieler\*innen gewinnen, erscheint das Eiserne Kreuz am Bildschirm (nicht das Hakenkreuz) und sie bekommen den Königgrätzer Marsch zu hören sowie Ausschnitte Adolf Hitlers Rede vor der Hitlerjugend auf der Nürnberger Parteikundgebung im Jahr 1934 [!]. Dieses verstörende Beispiel zeigt in aller Deutlichkeit die Sinnlosigkeit einer rein oberflächlichen Zensur von NS-Symbolen.

Die deutsche Gesetzgebung hat somit nicht als Anstoß für einen verantwortungsvollen und ehrlichen Umgang mit dem Holocaust und anderen Gräueltaten des Kriegs in Spielen funktioniert, sondern hat – ungewollt – nur zu oberflächlichen Veränderungen geführt. Umso bemerkenswerter ist es, dass der Holocaust trotzdem immer wieder einen Weg in Spiele gefunden hat, wenn auch bisher nur fiktional verzerrt in Science-Fiction- und Fantasy-Settings, etwa in der Erzählung des Fantasy-Strategiespiels *Valkyria Chronicles* (2008), welche von einem fiktiven Europa (mit vielen Ähnlichkeiten mit dem tatsächlichen Europa) nach einem „Großen Krieg“ erzählt. In der Spielgeschichte werden sogenannte „Darkscens“ in Konzentrationslagern gefangen gehalten und vom „Imperium“ zur Sklavenarbeit eingesetzt. Bei der Befreiung des fiktiven Konzentrationslagers Fouzen in einer Mission sind die Protagonisten des Spiels entsetzt über die unmenschlichen Bedingungen des Lagers, was die Erfahrung der alliierten Truppen bei der Befreiung der deutschen Konzentrationslager widerspiegelt.<sup>53</sup> Auf ein weiteres Beispiel bin ich in einem Text von Tabea Widmann gestoßen: Im polnischen Spiel *My Memory of Us* (2018), fliehen zwei Kinder aus dem Ghetto. Allerdings wird die Geschichte des Plattformers in eine fiktionale Phantasiewelt mit einem bösen König und Roboterhunden verlegt. Der Bezug zum Holocaust zeigt sich vor allem im audiovisuellen Design.<sup>54</sup>

Offenbar war der Holocaust in digitalen Spielen vorerst nur mittels phantastischer Übertreibung für Entwickler\*innen vorstellbar. Ein weiteres prominentes Beispiel dafür sind die beiden Spiele *Wolfenstein: The New Order* (2014) und dessen Nachfolger *Wolfenstein: The New Colossus* (2017). Beide Spiele sind als kontrafaktische Geschichte angelegt, in der die Nationalsozialisten den Krieg gewonnen haben, ähnlich wie schon in Robert Harris' *Fatherland*, Philip Roths *Plot Against America* oder Philip K. Dicks *The Man in the High Castle*. Die Welt *Wolfensteins* zelebriert dabei die Übertreibung mit nationalsozialistischen Robotern, gigantischen Unterseebooten und fliegenden Festungen und einer Mondbasis und setzt dabei ganz bewusst eine Pulp-Ästhetik ein, die uns an Filme wie *Iron Sky* (2012)<sup>55</sup> und *Ilsa, She Wolf of the SS* (1975)<sup>56</sup> erinnern sollen. Dabei

53 Vgl. dazu den Videoessay von Romain Vincent: JVH#6: L'imaginaire de la seconde guerre mondiale. URL: <https://www.youtube.com/user/JNSretro/about> (zuletzt abgerufen 4.7.2016); siehe auch Arno Görgen und Eugen Pfister: Tabu Konzentrationslager. Die Profanisierung des Massenmordes in Computerspielen. In: Gain13 (2020), S. 32–37.

54 Vgl. Widmann: „Playing Memories?“ (Anm. 42).

55 Vgl. Timo Vuorensala: *Iron Sky*, FI/D/AUS 2012.

zeigt sich auch eine gewisse Nähe zu den „Stalag“-Schundheften, die in den 1950er und 1960er Jahren in Israel populär waren.<sup>57</sup>

*Wolfenstein: The New Order* war dabei das erste Spiel, das eine Mission (eine in sich abgeschlossene Spielszene) in einem Konzentrationslager spielen ließ. Etwa zur Mitte des Spiels infiltriert der Protagonist, William J. Blazkowicz, ehemaliger US-Marine und nun Mitglied der Widerstandsgruppe, das Konzentrationslager Belica.<sup>58</sup> Die Szene ist beeindruckend und beunruhigend zugleich. Zum einen bedient sie eine bekannte Ikonographie der Konzentrationslager:<sup>59</sup> Wir kommen in einer nicht-interaktiven Cut-Szene in einem überfüllten Güterwagen im Lager an und sehen im Hintergrund riesige Schornsteine, die fortwährend Asche und Ruß in die Luft speien.<sup>60</sup> Eine SS-Offizierin, ein direkter Verweis auf das Genre der „Nazisploitation“,<sup>61</sup> gibt den Ton an, indem sie die Häftlinge von Anfang an verbal und körperlich misshandelt. Die folgende „Selektion“ durchgeht man ohne Handlungsmöglichkeit und scheint nur durch schieres Glück zu überleben. In einer nächsten Szene wird man als Häftling tätowiert. Über dem Metall-Tor des Lagers prangt der Name „Belica“, optisch an die Worte „Arbeit macht frei“ an den Toren von Auschwitz erinnernd.<sup>62</sup> Obwohl das Lager nie als Konzentrationslager bezeichnet wird, lässt die Ikonographie hier wenig Raum für Zweifel. Wer die Bilder kennt, weiß, woran er oder sie ist. Hinzu kommt, dass der Häftling, den wir befreien wollen, durch seinen Namen und durch die Verwendung jiddischer Wörter eindeutig als Jude zu erkennen ist. Die Szene ist nicht nur wegen der ikonographischen Referenzen beeindruckend, sondern vor allem auch wegen der eingesetzten Spielmechanik: Die Spieler\*innen sind an dieser Stelle des Spiels fast aller Handlungsfähigkeit beraubt, dürfen nur noch vorwärtsgehen, was für einen FPS, der seinen „Spielspaß“ traditionell aus der vermeintlichen Quasi-Allmacht der Spieler\*innen bezieht, beeindruckend, wenn nicht sogar schockierend ist. Es ist ein zutiefst beunruhigender Moment in einer Spielumgebung, die es uns normalerweise erlaubt, mit Waffengewalt durch die Levels zu rennen.

56 Vgl. Don Edmonds: *Ilsa, She Wolf of the SS*, US 1974.

57 Vgl. Daniel Mangilow und Lisa Silverman: *Holocaust Representations in History. An Introduction*. London: Bloomsbury 2015, S. 87. Dank an Phillip Rohrbach für den Hinweis.

58 In der deutschen Fassung Selo genannt.

59 Vgl. Gerhard Paul: *Europabilder des 20. Jahrhunderts. Bilddiskurse–Bilderkanon–Visuelle Erinnerungsorte*. In: *Bilder von Europa: Innen- und Außenansichten von der Antike bis zur Gegenwart*. Hg. von Benjamin Drechsel, Friedrich Jaeger und Helmut König: Bielefeld: Transcript 2010, S. 255–280.

60 Vgl. Habbo Knoch: *Die Tat als Bild. Fotografien des Holocaust in der deutschen Erinnerungskultur*. Hamburg: Hamburger Edition 2001, S. 832.

61 Daniel Magilow: *Introduction: Nazisploitation! The Nazi Image in Low-Brow Cinema and Culture*. In: *Nazisploitation! The Nazi Image in Low-Brow Cinema and Culture*. Hg. von Daniel Magilow, Kristin Vander Lugt und Elizabeth Bridges. New York: Continuum 2012, S. 1–20.

62 Vgl. Ebd.

Diese wirkmächtige Inszenierung des Konzentrationslagers fällt jedoch in dem Moment zusammen, indem wir ein Messer in die Hand bekommen. Wir verfallen unmittelbar in die Routine eines FPS zurück: SS-Offiziere werden im Handumdrehen erstochen und mit den abgenommenen Waffen beherrschen wir bald die Szene.

Die Fortsetzung *Wolfenstein: The New Colossus* wird noch expliziter: Wir erfahren von der jüdischen Abstammung des Protagonisten und davon, dass sein texanischer Vater seine Frau an die NS-Besitzer verraten hat, woraufhin sie in einem Konzentrationslager getötet wurde. Die Entscheidung, offen von antisemitischem Massenmord in den (fiktiven) USA zu sprechen, war eine bewusste politische Entscheidung der Entwickler\*innen, was in einem kalkulierten Konflikt mit Rechtsextremen auf mehreren Social-Media-Kanälen deutlich wurde<sup>63</sup> Umso unverständlicher ist es, dass Zenimax für die deutsche Version nicht nur Hakenkreuze und SS-Runen gegen Phantasie-Symbole austauschen ließ, Adolf Hitlers Schnurrbart entfernte und ihn Herr Heiler nannte, sondern auch alle Erwähnungen des Massenmords an der jüdischen Bevölkerung entfernte. In der deutschen Version ist nicht länger von Juden und Jüdinnen und ihrer industrialisierten Ermordung, sondern nur von „Verrätern“ die Rede. Die Streichung aller Erwähnungen des Holocaust in der deutschen Fassung mag in der Logik der eingespielten Selbstzensur geschehen sein,<sup>64</sup> sie hinterlässt dabei aber einen äußerst bitteren Nachgeschmack, der uns an die zensierte deutsche Fassung von Alfred Hitchcocks Film *Notorious*<sup>65</sup> (1946) erinnert, in der alle Erwähnungen von „Nazis“ entfernt wurden, um die deutsche Öffentlichkeit nicht zu schockieren. Jan Küveler, Ressortleiter des Feuilletons der Zeitung *Die Welt* sprach davon, dass das Spiel somit letztlich den Holocaust leugne und dafür das deutsche Strafge-

---

63 Vgl. Adi Robertson: Watching Internet Nazis get mad at Wolfenstein II is Sadder than the Game's Actual Dystopia. In: Theverge.com 2017. URL: [www.theverge.com/2017/6/12/15780596/wolfenstein-2-the-new-colossus-alt-right-nazi-outrage](http://www.theverge.com/2017/6/12/15780596/wolfenstein-2-the-new-colossus-alt-right-nazi-outrage) (abgerufen am 12.06.2020).

64 Auf meinem Blog hat der deutsche Übersetzer des Spiels – Detlef Richter – dazu Stellung genommen: „Ironischerweise ist der Weg, den Zenimax gewählt hat, sogar aufwändiger, als einfach den Minimalanforderungen des Gesetzes Genüge zu tun und nur die inkriminierten Symbole herauszunehmen. Aber das hätte das Spiel in meinen Augen komplett verhunzt. Ich fände Nazis mit weißen Flecken, wo Reichsadler und SS-Runen hingehören, wesentlich schlimmer, als das gewählte Modell: die Konstruktion eines alternativen faschistischen Regimes, mit eigener Symbolik, Titeln etc. Auf diese Weise bietet das Spiel wenigstens eine in sich konsistente Fiktion. Die inhaltliche Aussage wird lediglich auf eine weniger konkrete Ebene gehoben, ohne das Spielerlebnis zu verkürzen.“ In: [spielkult.hypothesen.org](http://spielkult.hypothesen.org), 27.02.2018, URL: <https://spielkult.hypothesen.org/1571#comment-649> (abgerufen am 22.09.2020).

65 Vgl. Alfred Hitchcock: *Notorious*, US 1946. Deutsche Fassung: *Weißes Gift* (1951).

setz, insbesondere das darin verankerte Verbot verfassungsfeindlicher Symbole die Verantwortung trage.<sup>66</sup>

Tatsächlich scheint es aber so, als ob wir gerade einen paradigmatischen Wandel in den Erzähltraditionen des Zweiten Weltkriegs in digitalen Spielen miterleben. Dieser zeichnete sich bereits im vergleichsweise düsteren FPS *Call of Duty: World at War* ab. Noch deutlicher zeigt es sich aber im 2017 erschienenen *Call of Duty: World War II*, einem gewollt realistischen Weltkriegs-Shooter. In Interviews bekundeten die Entwickler\*innen im Spiel erstmals die „very, very dark things“<sup>67</sup> des Kriegs in ihr Spiel aufzunehmen: Erstmals werden wir in nicht-interaktiven Zwischensequenzen Zeug\*innen des latenten Antisemitismus eines amerikanischen G.I. Darüber hinaus sehen wir in einer filmischen Montage nach der letzten eigentlichen Mission des Spiels eine Europakarte und schwarzweiße (fiktive) Fotografien von befreiten Konzentrationslagern eingeblendet. Eines dieser Fotos, das wir für weniger als eine Sekunde zu sehen bekommen, zeigt deutlich einen Gefangenen mit „Judenstern“, während der Protagonist Daniels aus dem Off erzählt: „I thought I knew what cruelty was. I didn't know anything.“<sup>68</sup> Der Erzähler erwähnt den Holocaust jedoch nie explizit. Ein spielbarer Epilog evoziert dann nochmals deutlich Bilder von Konzentrationslagern, rahmt diese im Spiel aber explizit als Kriegsgefangenenlager. Wie in *Wolfenstein: The New Order*, werden die Spieler\*innen in ihrer Agency eingeschränkt – sie können weder laufen noch schießen und müssen das Lager langsam abgehen. Das Spiel bricht also mit Genrekonventionen, was insbesondere in einem FPS immer ein Gefühl des Unbehagens hervorruft. Der Höhepunkt der im Spiel gezeigten Grausamkeit ist jedoch nicht der industrialisierte Mord an Millionen von Zivilist\*innen, sondern die Brutalität der deutschen Wehrmacht gegenüber Kriegsgefangenen. Zussman, ein Kamerad des Protagonisten, wurde als Kriegsgefangener und nicht als Jude gefangen genommen. Der Protagonist des Spiels trauert später entsprechend explizit um seine toten Kameraden: „These were our guys – Take out your camera. The world ought to know.“ Das Spiel verweist nur implizit auf den Holocaust – die Bilder können nur von jenen richtig gelesen werden, die bereits über seine Geschichte Bescheid wissen. Eine Gefahr liegt hier im Missbrauch des Holocaust als trivialisiertes Mittel zur Emotionalisierung des Publikums, was der deutsche Kulturwissenschaftler Mathias N. Lo-

66 Vgl. Jan Küveler: Ein Nazi ist ein Nazi ist ein Nazi. In: welt.de, 04.12.2017. URL: <https://www.welt.de/kultur/article171238125/Ein-Nazi-ist-ein-Nazi-ist-ein-Nazi.html> (abgerufen am 12.06.2020).

67 Adam Rosenberg: Call of Duty: WWII' Won't Ignore the Holocaust Anymore. In: mashable.com, 26.04.2017. URL: <https://mashable.com/2017/04/26/call-of-duty-wwii-holocaust-interview/#.nWDF9vQiqj> (abgerufen am 12.06.2020).

68 Stimme aus dem Off in der vorletzten Cut-Scene in *Call of Duty: WW II*.



renz als „sinnentleerte[s] Zitieren des Holocaust“ durch das „Superzeichen Holocaust“ bezeichnete.<sup>69</sup>

In den Mehrspieler-Modi der meisten Zweiter-Weltkrieg-Shooter, in denen Spieler\*innen aus der ganzen Welt im vorgeblich sportlichen Wettstreit gegeneinander antreten, wird das Nazi-Regime vollends entpolitisiert. Auch die Entwickler\*innen von *Call of Duty: World War II* schienen deshalb Bedenken gehabt zu haben, unkommentiert eine Multiplayer-Arena zu inkludieren und Michael Condrey von Sledgehammer Games erklärte: „You’ll never play as a Nazi, you will play as a German or other members of the Allied or Axis force.“<sup>70</sup> Eine solche naive Unterscheidung zwischen „bösen“ Nationalsozialisten und unbescholtenen deutschen Soldaten zeigt deutlich die begrenzte Reichweite von aufklärenden Ausstellungen wie z. B. der deutschen Wehrmachtausstellung.

### „Man spielt nicht mit Hakenkreuzen!“ Zur Anwendung der Sozialadäquanzklausel in digitalen Spielen ab 2018

Neben den Entwickler\*innen der zwei *Wolfenstein*-Spiele ist es immer mehr Spielentwickler\*innen ein Anliegen, die Verbrechen des NS-Regimes in Spielen zu zeigen. *Attentat 1942*, ein Dokumentar-Spiel über die Besetzung der Tschechischen Republik, das gemeinsam mit der Prager Karls-Universität entwickelt wurde, verwendet hingegen historische Filme und Interviews, um sein Publikum über diese Zeit zu unterrichten. „Ein ernsthaftes Spiel über das Dritte Reich muss auch die Verbrechen, die Deutsche im Namen des Nationalsozialismus begangen haben thematisieren. Dazu gehören selbstverständlich auch Judenverfolgung und Holocaust.“, erklärt Jörg Friedrich, Entwickler von *Through the Darkest of Times* in einem Gespräch mit Felix Zimmermann.<sup>71</sup> Das Spiel simuliert die Arbeit einer kleinen Gruppe von Dissident\*innen im nationalsozialistischen Berlin während des Kriegs. Kernmechanik des Spiels ist es über die Jahre hinweg die Anzahl und Moral der eigenen Unterstützer\*innen in Berlin aufrecht zu erhalten. Das erreicht man durch das Verteilen von Flugzetteln, dem Schmuggeln verbo-

69 Matthias Lorenz: Memory in Post-Authoritarian Societies. In: Erll/Nünning (ed.): Handbook (Anm. 9), S. 267–296, hier S. 269–271.

70 Christopher Groux: Call Of Duty: WWII Multiplayer Has No Playable Nazis, Sledgehammer Says in: player.one, URL: <https://www.player.one/call-duty-ww2-multiplayer-nazis-sledgehammer-119755> (abgerufen am 22.09.2020). Außerdem erklärte Condrey: „It does reflect what really happened, which is oftentimes the frontline fights were an ensemble cast of Axis forces, but they weren’t Nazis, they weren’t SS, and so that is the route we went.“ Vgl. auch Bender: Virtuelles Erinnern (Anm. 25), S. 128.

71 Felix Zimmermann: Wider die Selbstzensur – Entwickler Jörg Friedrich und Johannes Kristmann im Interview, in: [gespielt.hypotheses.org](https://gespielt.hypotheses.org), URL <https://gespielt.hypotheses.org/1568> (abgerufen am 22.09.2020).

tener Bücher, aber auch durch das Befreien von Gefangenen, läuft dabei aber ständig Gefahr selbst gefangen genommen zu werden und in einem KZ umzukommen. Das Spiel wurde 2020 mit dem Deutschen Computerspielpreis für das beste Serious Game ausgezeichnet und fand weltweit große Aufmerksamkeit in den Medien.<sup>72</sup>

Gemeinsam mit *Attentat 1942* handelte es sich um die ersten zwei Fälle, in denen die deutsche Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) – die in Deutschland die verantwortliche Stelle für die Altersfreigabe ist – sich dazu entschlossen hatte, die sogenannte Sozialadäquanzklausel anzuwenden. Diese Klausel erlaubt Ausnahmen vom Verbot der Darstellung von NS-Symbolen (§§86 und 86a des deutschen Strafgesetzbuchs). Erlaubt ist die Darstellung demnach, wenn sie der staatsbürgerlichen Aufklärung, der Abwehr verfassungswidriger Bestrebungen, der Kunst, der Forschung oder der Lehre diene. Diese wurde bis 2019 zwar großzügig bei Filmen, Büchern und Graphic Novels angewandt, bislang aber nicht bei digitalen Spielen, sodass die Verwendung von Hakenkreuzen, SS-Runen und Hitlergruß in digitalen Spielen de facto strafbar war. Aus diesem Grund gab es für die meisten Spiele, die den Zweiten Weltkrieg als Hintergrund des Spielgeschehens nutzten, eine eigens zensierte Version für den deutschen Markt, die aus Kostengründen dann (trotz weniger restriktiver Rechtslage) meist auch in Österreich und der Schweiz verkauft wurde.<sup>73</sup>

Als im August 2018 die USK bekanntgab, dass sie in Zukunft die Sozialadäquanzklausel in bestimmten Fällen auch auf Spiele als Leitprinzip für die Altersfreigabe einsetzen wolle, kam es zu einer unmittelbaren und unmissverständlichen politischen Reaktion: Die deutsche Bundesfamilienministerin Franziska Giffey von der SPD attackierte die neue Auslegung der USK. „Mit Hakenkreuzen spielt man nicht!“ erklärte sie<sup>74</sup> und wurde dabei vom Deutschen Gewerkschaftsbund (DGB) unterstützt.<sup>75</sup> Die Darstellung von Geschichte in Computerspielen wurde unerwartet zum Auslöser einer kurzen, aber heftigen

72 AKGWDS Redaktion: „Spielerisches Erinnern – Stimmen aus dem AKGWDS zu ‚Through the Darkest of Times‘“, in: [gespielt.hypotheses.org](https://gespielt.hypotheses.org), URL: <https://gespielt.hypotheses.org/3577> (abgerufen am 22.09.2020).

73 In Österreich findet das deutsche Gesetz zwar seine Entsprechung im sogenannten Verbotsgesetz von 1947 bzw. im Abzeichengesetz von 1967, allerdings wurde dieses meines Wissens nach bisher noch nicht auf Computerspiele angewandt, die deshalb am österreichischen Markt oft auch in der unzensierten internationalen Version (dann meist aber nur in der Originalsprache) verfügbar waren. Siehe dazu: „Wolfenstein: In Österreich mit NS-Symbolen“ in: [diepresse.com](https://www.diepresse.com), URL: <https://www.diepresse.com/3812562/wolfenstein-in-osterreich-mit-ns-symbolen> (abgerufen am 22.09.2020).

74 „Mit Hakenkreuzen spielt man nicht“, in: [faz.net](https://www.faz.net), 23.08.2018, URL: <https://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/digitec/franziska-giffey-kritisiert-hakenkreuze-in-computerspielen-15751700.html> (abgerufen am 22.09.2020).

75 „Keine Hakenkreuze in Computerspielen!“, in: [dgb.de](https://www.dgb.de), 20.08.2020, URL: <https://www.dgb.de/themen/++co++cbd07522-a456-11e8-a2e4-52540088cada> (abgerufen am 22.09.2020).

politischen Kontroverse zu angemessenen Formen der Erinnerung an die Naziverbrechen in einer breiteren Öffentlichkeit. Giffey und der DGB sahen in der regulativen Auflockerung (vorerst) einen Angriff auf die bisherige Erinnerungspolitik. Nachdem Franziska Giffey aber auf Einladung der Entwickler\*innen hin *Through the Darkest of Times*, angespielt hat, revidierte sie auf ihrem Facebook-Profil ihre Meinung.<sup>76</sup>

Während das Motiv für das Verbot von Nazisymbolen in digitalen Spielen ursprünglich ein gutes gewesen sein mag, haben zeitgenössische Beispiele wie *Hearts of Iron IV* und der Multiplayer-Modus in *Call of Duty: World War II* gezeigt, dass das bloße Zeichenverbot in seiner jetzigen Form nicht funktioniert. Das Verbot von NS-Symbolen schützt letztlich nicht vor der Gefahr der Beschönigung oder Relativierung des NS-Regimes, es unterstützt durch die oberflächliche Unkenntlichmachung die konstruierte Trennung in böse „Nazis“ und wertneutrale Soldaten und somit die Utopie eines apolitischen Konflikts unter Gleichen, wie wir sie aus den Kriegsspielen der 1980er und 1990er Jahre gelernt haben.

Schon vor zwanzig Jahren hat der US-amerikanische Spieledesigner und –forscher Gonzalo Frasca in einem Artikel die Frage gestellt, ob es überhaupt möglich sein kann, den Holocaust oder andere Verbrechen gegen die Menschlichkeit verantwortungsvoll in digitalen Spielen anzusprechen.<sup>77</sup> Diese hypothetische Frage wird in Zukunft von Spieleentwickler\*innen beantwortet werden. Sind diese überhaupt moralisch dazu verpflichtet, solche Themen in Spielen abzubilden?<sup>78</sup> Müssen Spiele hier Aufklärungsarbeit übernehmen? Kann das überhaupt funktionieren? Die amerikanische Spieleentwicklerin Brenda Romero – die Frau von John Romero, eines der Entwickler von *Wolfenstein 3D* – hat es mit ihrem Brettspiel *The Train* 2010 vorgezeigt.<sup>79</sup>

Über dreißig Jahre lang war der Holocaust in digitalen Spielen ein Tabu, was an die Debatte über das Bildverbot und die Kontroversen anlässlich von *Schindlers*

---

76 „Grundsätzlich bin ich nicht dafür, dass Hakenkreuze als Spiel- und Stilmittel eingesetzt werden sollten. Es geht aber bei solchen Fällen um die intensive Auseinandersetzung vor dem Hintergrund unserer historischen Verantwortung, eine Abwägung und genaues Hinsehen und in Ausnahmefällen auch um das Zulassen solcher Symbole – wenn der Kontext das rechtfertigt – ähnlich wie beim Film ‚Schindlers Liste‘. Das ist in diesem Fall erfolgt.“ Franziska Giffey, Post vom 23. August 2018, in: facebook.com, URL: <https://www.facebook.com/franziska.giffey/posts/1444702818999922/> (abgerufen am 22.09.2020).

77 Vgl. Gonzalo Frasca: *Ephemeral Games: Is it Barbaric to Design Videogames after Auschwitz?* In: *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* 4/2 (2000), S. 167–180.

78 Vgl. Aarón Rodríguez-Serrano: *Cuando los videojuegos escribieron el Holocausto: Análisis de Wolfenstein: The New Order*. In: *Historia y Comunicación Social* 19 (2014), S. 193–207, hier S. 195. Vgl. auch Bender, *Virtuelles Erinnern* (Anm. 25), S. 147f.

79 Vgl. Stephen Totilo: *„How People played a Holocaust Game“*. In: *kotaku.com*, 14.12.2010, URL: <https://kotaku.com/how-people-played-a-holocaust-game-5713483> (abgerufen am 22.09.2020).

*Liste* erinnert: Ist es überhaupt vorstellbar, dass ein Medium den Holocaust thematisiert, das in erster Linie darauf abzielt, uns zu unterhalten? Ich traue mich zu diesem Zeitpunkt noch nicht, eine endgültige Antwort zu fällen: Ambitionierte Spielprojekte wie *Through the Darkest of Times* und *Attentat 1942* aber auch Blockbuster wie *Wolfenstein: The New Order* und *Call of Duty: World War II* haben meiner Ansicht nach trotz aller Bedenken gezeigt, dass Spiele eine eigene Sprache zur adäquaten Darstellung finden könnten. Und obwohl noch weit davon entfernt, perfekt zu sein, besteht die Hoffnung, dass zukünftige Spiele, die im Zweiten Weltkrieg spielen, von der entpolitisierten Vorstellung eines Konflikts vermeintlich ebenbürtiger Gegner Abstand nehmen und von diesen „very, very dark things“<sup>80</sup> sprechen werden.

## Ludographie

ACES OVER EUROPE (Dynamix: US 1993 / DOS)  
 CALL OF DUTY: WORLD AT WAR (Treyarch: US 2008 / PS3)  
 CALL OF DUTY: WORLD WAR II (Treyarch: US 2017 / PS4)  
 CRUSADE IN EUROPE (Microprose: US 1985 / Apple II)  
 DARKEST OF DAYS (8monkey Labs: US 2009 / Xbox 360)  
 EASTERN FRONT 1941 (Atari: US 1981 / Atari)  
 Guderian (Avalo Hill: US 1987 / Apple II)  
 HEARTS OF IRON IV (Paradox Interactive: SE 2016 / Windows)  
 IMAGINATION IS THE ONLY ESCAPE (not published)  
 KNIGHTS OF THE DESERT (SSI: US 1983 / Apple II)  
 KZ-MANAGER (Unknown Developer: Unknown Date/C64)  
 MEDAL OF HONOR (Dreamworks Interactive: US 1999 / Playstation)  
 MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND (Dreamworks Interactive: US 2000 / PlayStation)  
 MY MEMORY OF US (Juggler Games: P 2018 / PS4)  
 PANZER GENERAL (SSI: US 1995 / DOS)  
 TANKTICS (Avalon Hill: US 1976 / Apple II)  
 VALKYRIA CHRONICLES (SEGA: J 2008 / PS3)  
 WOLFENSTEIN 3D (id: US 1993 / DOS)  
 WOLFENSTEIN: THE NEW COLOSSUS (Machinegames: SE 2017 / PS4)  
 WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER (Machinegames: SE 2014 / PS4)

---

80 Rosenberg: Call of Duty: WWII (Anm. 67).