merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Anna-Clara Pentz: Serious Game ‚Spuren auf Papier' zu Euthanasie

Beitrag aus Heft »2022/02 Sprache in den Medien – Deutungshoheit und Sprachschlachten«

Bereits seit den 1980er Jahren sind Medien ein wichtiges Mittel der Erinnerungsarbeit bei der Aufarbeitung des Nationalsozialismus'. Von Dokumentationen über Spielfilme bis hin zu Apps und Games heute – es gibt vielfältige Angebote, die verschiedene Themen und Aspekte der NS-Zeit thematisieren, damit über die Generationen hinweg die Grausamkeit nicht vergessen wird und die Geschichte sich nicht wiederholt. Das Serious Game ‚Spuren auf Papier' des Gedenkkreises Wehnen e.V. setzt sich mit der Euthanasie, der systematischen Vernichtung von sogenannten ‚Kranken' in der NS-Zeit, auseinander. Dieses dunkle Thema wird am Beispiel der damaligen Heil- und Pflegeanstalt Wehnen erzählt. Im von der Produktionsfirma Playing History produzierten Game durchlebt die*der Spielende das Geschehene anhand der Geschichte der fiktiven Figuren Anna und Josephine. Josephine erzählt anhand des Tagebuchs ihrer Schwester die tragische Geschichte der Familie, die schon beim Selbstmord des Vaters 1936 beginnt, der von den Nationalsozialisten aufgrund seiner Melancholie, die vermutlich auf Traumata aus dem Ersten Weltkrieg zurückzuführen war, als depressiv und damit als ‚erbkrank' eingestuft worden war. Damit wurde ihm nach der Gesundheitspolitik der Nazis seine Kriegsrente entzogen und der Familie somit ein großer Teil ihrer Lebensgrundlage. Anschließend beschreibt Josephine das Schicksal ihrer Schwester Anna, die ebenfalls unter der Diagnose ‚depressiv' in der Anstalt in Wehnen untergebracht war und dort letztendlich auf sehr fragliche Weise ‚verstirbt'. Jedoch ist das Tagebuch zunächst leer. Die Geschichte muss erst ‚erspielt' werden.

In zehn Kapiteln erfährt die*der Spielende anhand von Tagebucheinträgen und Dokumenten, wie dem ärztlichen Befund, dem Einweisungsbericht und Auszügen aus der Krankenakte Annas von deren Schicksal. In Zeichnungen hat Anna ihre Gefühle und ihren Alltag in Wehnen festgehalten. In diesen Zeichnungen gilt es, Handlungen durchzuführen, etwa eine Person durch ein vernebeltes Labyrinth zu führen oder die Gitterstäbe vor einem Fenster zu verbiegen. Mit jeder Aktion werden neue Bruchstücke der Geschichte aufgedeckt. Dabei wird die Zwangssterilisation der ‚Kranken' in der Heil- und Pflegeanstalt ebenso thematisiert wie die schlimme Versorgungslage und das systematische Aushungern der Patient*innen während der Kriegsjahre. So tauchen etwa Zahlen und Rations-Zuweisungen auf, sowie ein Brief des Verwaltungsleiters der Anstalt Wehnen, Heinrich Siems, der sich in einem Schreiben an die Kreisbauernschaft 1942 seines Sparkurses rühmte. Durch seine Hungerpolitik starben zahlreiche überwiegend nicht arbeitsfähige Patient*innen. Die Dokumente um Annas persönliches Schicksal sind dabei alle Originalakten aus Wehnen nachempfunden, andere Dokumente, wie etwa der Brief, sind realhistorische Zeugnisse der Euthanasie. Die Geschichte Annas steht dabei exemplarisch für die Geschichte der Patient*innen in Wehnen und in anderen Heil- und Pflegeanstalten während der Zeit des Nationalsozialismus'.

Angelegt ist das Serious Game zur Einbindung in den Schulunterricht. Das Spiel sowie ein dazugehöriges Handbuch, das ebenfalls kostenfrei auf der Website verfügbar ist, sind für eine Doppelstunde für Schulklassen ab der 9. Klasse konzipiert. Das Handbuch liefert zusätzlich zum Spiel Hintergrundinformationen zu den im Tagebuch angesprochenen Themen und verifiziert die Quellen und die Informationen darin. ‚Spuren auf Papier' bietet jedoch für alle Geschichtsinteressierten auch außerhalb des Schulkontexts durch das selbstständige Aufdecken und Nachforschen eine kurzweilige Geschichtslektion zu Euthanasie. Das sensible Thema der Krankenmorde wird dabei angemessen behandelt und trotz des Computerspiel-Charakters geht die Ernsthaftigkeit nicht verloren, sondern wird in behutsamer und pietätvoller Weise vermittelt.

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Dieses Projekt wurde entwickelt im Rahmen von ‚dive in. Programm für digitale Interaktion' der Kulturstiftung des Bundes, gefördert durch das Rettungs- und Zukunftspaket der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM) im Programm ‚NEUSTART KULTUR'.