

Inhalt

Danksagung 9

1 Introducing *Prosthetic Witnessing* 11

1.1 Prothetische Zeug:innenschaft in spielerischen
Erinnerungskulturen 15

1.2 Vorgehen der Arbeit 18

1.3 Framing *Prosthetic Witnessing* 23

1.3.1 (Digital) Memory Studies, Game Studies und das Medium
digitales Spiel 24

1.3.2 Framing I: Digital Memory Cultures zwischen Medialität,
Räumlichkeit und Körperlichkeit(en) 31

1.3.3 Digitale Spiele als Medien der Geschichts- und
Erinnerungskulturwissenschaften 46

1.3.4 Framing II: Digitale Spiele als handlungsethische
Erinnerungsmedien des Becoming 49

1.4 Einführung in die Analysebeispiele 55

1.4.1 Call of Duty World War II: Ein Egoshooter am
Erinnerungsort 55

1.4.2 My Memory of Us: Ein Abenteuerspiel aus kindlichen Augen . 57

1.4.3 Through the Darkest of Times: Ein Strategiespiel im zivilen
Widerstand 59

1.4.4 Attentat 1942: Ein Serious Game zum transgenerationellen
Erinnern 61

1.5 Synthese: Digital Memory Cultures und digitale Spiele 64

2 Defining *Prosthetic Witnessing*: Prothetische Zeug:innenschaft in
digitalen Spielen 67

2.1 Beyond Prosthetic Memories: Von Erinnerungen zur
Zeug:innenschaft 69

2.2 »Prosthetic« im <i>Prosthetic Witnessing</i>	74
2.2.1 Prosthetic (Witnessing) als post-qualitative Authentizitätssuggestion	75
2.2.2 Prosthetic (Witnessing) als körperlich-mediale Geste	78
2.2.3 Prosthetic (Witnessing) als Disruption und Schmerzbewältigung	80
2.3 Doing <i>Prosthetic Witnessing</i>	86
2.3.1 <i>Prosthetic Witnessing</i> an der Schnittstelle von Spielfiguren und verkörperter Zeug:innenschaft	87
2.3.2 <i>Prosthetic Witnessing</i> an der Schnittstelle von Spielwelt, Erinnerungsraum und Erinnerungsmedien	91
2.4 Synthese: <i>Prosthetic Witnessing</i> in digitalen Spielen	94
 3 Bezeugende Körper: <i>Prosthetic Witnessing</i> und die Figur der Zeitzeug:innen	99
3.1 Zeitzeug:innen begegnen	99
3.1.1 Die Glaubwürdigkeit von Altersspuren: Zeitzeug:innen in <i>At42</i> und <i>MMoU</i>	101
3.1.2 Versehrte Menschen: Die Figur der Überlebenden in <i>CoDWWII</i> und <i>TtDoT</i>	107
3.1.3 Zwischenresümee: Zeitzeug:innen in den Beispielen	114
3.2 Mit Zeitzeug:innen sprechen	115
3.2.1 Vermiedene sekundäre Zeug:innenschaft in <i>CoDWWII</i>	118
3.2.2 Sekundäre Zeug:innenschaft und tertiäre Ethik in <i>At42</i>	120
3.3 (Un-)angemessene Zeug:innenschaft?	126
3.3.1 Self-fulfilling Memories in <i>MMoU</i>	127
3.3.2 »I hid them somewhere else«: Mimese und Bruchmomente in <i>At42</i>	133
3.3.3 »Rette die Zeug:innen!« in <i>MMoU</i> und <i>CoDWWII</i> als ethisch ambivalentes Handlungsgebot	138
3.3.4 Risikomanagement in <i>TtDoT</i>	144
3.4 Zwischenresümee: <i>Prosthetic Witnessing</i> als Aushandlungen um die Figuren der Zeitzeug:innen	149
 4 Bezeugende Räume: <i>Prosthetic Witnessing</i> und Erinnerungsorte	153
4.1 Der Erinnerungsort Konzentrationslager	153
4.1.1 Auf der Spur von Zussman und dem erinnerungskulturellen Superzeichen	156
4.1.2 Das Lager zwischen Blickverschiebung und Blickverdoppelung	159

4.2 Der Erinnerungsort Ghetto	162
4.2.1 Der kindliche Blick auf das rote Ghetto	164
4.2.2 Abenteuerliches Überleben im Ghetto durch Kreativität und Musik	167
4.2.3 Die begehbare Erinnerungssikone	171
4.3 Erzählte Erinnerungsräume	176
4.3.1 Zwischen Erzählung und Geschichtsbildern	177
4.3.2 Marginalisierte Erinnerungsräume: (Weibliche) Erinnerungen von Sinti:zze und Rom:nja	188
4.4 Zwischenresümee: <i>Prosthetic Witnessing</i> als Raumerfahrung am Erinnerungsort	193
5 Bezeugende Medien: <i>Prosthetic Witnessing</i> und evidenzstiftende Erinnerungsmedien	195
5.1 Erinnerungsmedien zwischen Stellvertretung und Spielmechanismus	195
5.1.1 Kommunizieren anstelle des Zeitzeugen in <i>At42</i>	196
5.1.2 Aufklären und Bewahren in <i>TtDoT</i>	203
5.2 (Sich) ein Bild machen	208
5.2.1 Disruptive Photographien in <i>CoDWWII</i>	210
5.2.2 Bilder machen als Handlungsentscheidung in <i>TtDoT</i>	213
5.2.3 Mit einem Foto die Vergangenheit heilen in <i>MMoU</i>	215
5.3 Mit Archiven spielen	218
5.3.1 Archive erzeugen in <i>CoDWWII</i> und <i>MMoU</i>	220
5.3.2 Archivarische Strategien in <i>At42</i>	224
5.4 Zwischenresümee: <i>Prosthetic Witnessing</i> als Aushandlungen um evidenzstiftende Erinnerungsmedien	228
6 Transforming <i>Prosthetic Witnessing</i>	231
6.1 Zusammenfassung der Arbeit	231
6.1.1 Zusammenfassung der Analyseergebnisse	233
6.1.2 Weiterführende Thesen zu den Digital Memory Cultures	240
6.2 <i>Prosthetic Witnessing</i> für eine Zeug:innenschaft »trotz allem«	244
Abbildungsverzeichnis	249
Bibliographie	253
Film- und Serienverzeichnis	275

Spieleverzeichnis	277
YouTube-Videos	279