

Stadt Nürnberg

Amt für Kommunikation
und Stadtmarketing

Leitung:

Andreas Franke

Fünferplatz 2

90403 Nürnberg

presse.nuernberg.de

Memorium Nürnberger Prozesse veröffentlicht Serious Game „Tribunal 45“

Vor 80 Jahren begann im Nürnberger Justizgebäude das Internationale Militärtribunal zur Aufarbeitung der NS-Verbrechen. Zum Jahrestag am 20. November 2025 veröffentlicht das Memorium Nürnberger Prozesse zusammen mit dem Games Studio Playing History das Serious Game „Tribunal 45 – Working on Justice“. Spielende können sich darin auf innovative Weise mit völkerstrafrechtlichen Fragen beschäftigen, die auch heute noch aktuell sind. Als Teil der neuen App „Memorium Nuremberg Trials“ ist das Handyspiel kostenlos auf Deutsch und Englisch über die App Stores verfügbar.

Das Spiel versetzt die Nutzerinnen und Nutzer in die Rolle der französischen Anklägerin Aline Chalufour. Als reale historische Figur arbeitete sie beim Internationalen Militärtribunal 1945 am Anklagepunkt Kriegsverbrechen, insbesondere Geiseler-schießungen. In vier Phasen erleben die Spielerinnen und Spieler den historischen Ablauf des Prozesses, eingebettet in ein fiktionales Narrativ – von den ersten Verhandlungstagen bis hin zur Urteilsverkündung. Dabei interagieren sie mit historischen Persönlichkeiten wie Zeuginnen und Zeugen, Militärpolizisten oder Visionären des Völkerstrafrechts. Ganz nebenbei setzen sie sich spielerisch mit zentralen Fragen des Völkerstrafrechts auseinander: Welche Rechte haben Angeklagte? Dürfen Zeugen in ihrer Muttersprache aussagen?

Zielgruppe sind vor allem jüngere, medienaffine Menschen, die über das Medium Spiel niedrigschwellig an Inhalte wie den Hauptkriegsverbrecherprozess, NS-Unrecht und Völkerstrafrecht herangeführt werden. Das Spiel macht diese Themen mit biografischen

Zugängen greifbar. Es fordert dazu heraus, selbst Position zu beziehen und zu entscheiden, wie Völkerstrafrecht gestaltet werden soll.

Seite 2 von 3

Playing History als renommiertes Entwicklerstudio

Für die Entwicklung von „Tribunal 45“ konnte mit Playing History ein erfahrenes Studio im Bereich Serious Games für Museen gewonnen werden. Das Berliner Games Studio wurde unter anderem mit dem Deutschen Computerspielpreis (2024) und dem Grimme Online Award (2025) ausgezeichnet. Geschäftsführer Dr. Martin Thiele-Schweiz erklärt: „Wir wollen Geschichte nicht nur erzählen, sondern erlebbar machen – mit Empathie, Tiefe und spielerischer Neugier.“ Playing History bringt damit die fachliche und gestalterische Kompetenz mit, um ein komplexes historisches Thema wie den Hauptkriegsverbrecherprozess angemessen als Spiel umzusetzen. Der Illustrationsstil von Art Director Anna Rother und Illustratorin Anna-Lina Schmidt ist inspiriert von Gerichtszeichnungen und setzt sich bewusst von den schwarz-weißen Bildern ab, die das visuelle Gedächtnis des Prozesses prägen.

Förderer und Kooperationspartner

Das Projekt wird im Rahmen der Bildungsagenda NS-Unrecht von der Stiftung Erinnerung, Verantwortung und Zukunft (EVZ) und dem Bundesministerium der Finanzen gefördert. Fachreferentin Leonore Martin weiß um die Bedeutung von digitalen Werkzeugen für die Geschichtsvermittlung: „Die juristische Aufarbeitung von Kriegsverbrechen ist kein trockener Paragrafenprozess, sondern ein Kampf um Gerechtigkeit, der zutiefst menschliche Fragen nach Verantwortung und Moral berührt. Genau diesen Spannungsbogen macht das Serious Game ‚Tribunal 45‘ erlebbar. Die Stiftung EVZ hat dieses Projekt gefördert, weil es historische Bildung mit den Mitteln des digitalen Spiels auf innovative Weise verbindet und dabei ein zentrales Thema unserer Gegenwart ins Bewusstsein rückt: wie Gesellschaften mit internationalem Unrecht umgehen.“

Unterstützung bei der Entwicklung erfuhr das Projektteam des Memoriums auch vom Fritz Bauer Institut. Dr. Martin Liepach, wissenschaftlicher Mitarbeiter für Bildung und Transfer: „Das Fritz Bauer Institut war als Kooperationspartner vor allem im Hinblick auf die didaktischen Perspektiven und die Möglichkeit der Herausbildung von historischer Urteilskraft über den Nürnberger



Hauptprozess eingebunden. Das Spiel bietet in innovativer Weise einen interaktiven Zugang zu multiperspektivischen, virtuell-fiktiven Begegnungen mit historischen Personen und fordert auf, grundsätzliche Positionen zu Fragen des Völkerstrafrechts zu entwickeln.“ Wertvolle Expertise aus den Spielwissenschaften und aus bestehenden Forschungs Kooperationen im Bereich Gamification, insbesondere dem Projekt „Empamos“ der Technischen Hochschule Nürnberg, brachten Stefanie Kuschill und Sebastian Pfaller vom wissenschaftlichen Team des Deutschen Spielearchivs Nürnberg ein.

Am historischen Ort spielen

Das Memorium Nürnberger Prozesse informiert am historischen Ort über das Gerichtsverfahren vor dem Internationalen Militärgerichtshof, erweitert seinen Fokus aber auch auf die 1946 bis 1949 durchgeführten Nürnberger Nachfolgeprozesse sowie deren Auswirkungen auf die Entwicklung des Völkerstrafrechts. Im Ausstellungsraum gibt es Sitzinseln, die barrierearm und bequem zum Spielen von „Tribunal 45 – Working on Justice“ vor Ort einladen. ja

