

30.10.2024

#REMEM  
BARCAMP  
IN  
HADAMAR

# LaG-Magazin

*Lernen aus der Geschichte*

**DIGITAL HISTORY AND MEMORY.**

**WIE ERINNERN WIR AN**

**DIE VERBRECHEN DES**

**NATIONALSOZIALISMUS?**



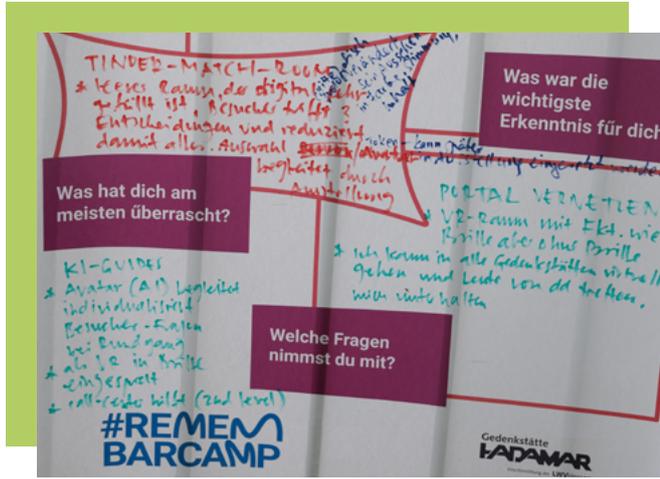
AGENTUR FÜR  
BILDUNG  
GESCHICHTE  
POLITIK

Lernen aus der  
Geschichte

Gedenkstätte  
**LADAMAR**

LWVHessen

**A**  
ALFRED LANDECKER  
FOUNDATION



Mindmap aus einer Session beim #rememBARCAMP 2024 in Hadamar. © Gedenkstätte Hadamar

## ZUR DISKUSSION

Die digitale Vermittlung des Nationalsozialismus – eine Bestandsaufnahme	<u>08</u>
Towards a Sustainable Networked Approach to Digital Holocaust Memory	<u>18</u>
Auf dem Weg zu einem nachhaltigen vernetzten Ansatz für digitale Holocaust-Erinnerung	<u>26</u>
Let's RememBarcamp! – was lange währt	<u>35</u>
Zielgruppenorientiertes Marketing – eine wichtige Stellschraube der digitalen Gedenkstättenarbeit	<u>41</u>
#DoingMemoryOnTikTok – wie können Gedenkstätten TikTok nutzen?	<u>45</u>
Digitale Arbeit von Gedenkstätten der „Aktion T4“	<u>54</u>
Digitale Spiele: Interaktive Zugänge zur Erinnerung an den Holocaust	<u>60</u>

# INHALT

## PROJEKT

Praktische Perspektiven von Digital Holocaust  
Memory – Potenziale und Realisierungsmöglichkeiten  
aus dem Projekt SPUR.lab

65

## VORSTELLUNG WEB

geschichte-inklusiv.de – eine barrierearme Website  
über die Geschichte der nationalsozialistischen  
Euthanasie-Verbrechen

74

„IWitness“. Die deutsche Webpage der didaktischen  
Plattform des Visual History Archives

79

## Liebe Leser\*innen,

im Juli 2024 fand bereits zum dritten Mal das #rememBARCAMP – ein Barcamp zu digitaler Gedenkstätten- und Erinnerungsarbeit – statt, diesmal in der NS-„Euthanasie“-Gedenkstätte Hadamar. Das Treffen hat sich damit als ein wichtiger Ort des Austauschs über digitale Erinnerungskultur etabliert. Es ist ermutigend zu sehen, wie sich die Debatten hierzu weiterentwickeln, insbesondere im Kontext der nationalsozialistischen Verbrechen, aber auch unter dem Eindruck zunehmender Angriffe gegen NS-Gedenkstätten, Dokumentationszentren und weitere Erinnerungsorte im Analogen und Digitalen. Die zunächst von einzelnen Mitarbeitenden dieser Erinnerungsorte ins Leben gerufene Initiative des #rememBARCAMP zeigt, dass sich im deutschsprachigen Raum zunehmend etwas in diesem Themenfeld bewegt. Die wachsende Teilnehmer\*innenzahl beim Barcamp unterstreicht, dass digitale Themen aus Gedenkstätten und Museen nicht mehr wegzudenken sind und dass zunehmend Ressourcen und Stellen für diese wichtige Arbeit geschaffen werden.

Im Anschluss an dieses Vernetzungstreffen und aufgrund der Tatsache, dass insbesondere auch digitale Vermittlung mittlerweile ein fester Bestandteil des Erinnerns an die NS-Verbrechen geworden ist, wollen wir mit dieser Ausgabe des *LaG*-Magazins einen Blick auf den Stand der Debatte und einige der größten aktuellen Herausforderungen werfen.

*Steffen Jost* präsentiert eine Bestandsaufnahme der digitalen Vermittlung des Nationalsozialismus und gibt Empfehlungen für eine Weiterentwicklung der Praxis digitaler Erinnerungskultur.

*Victoria Grace Richardson-Walden* nimmt uns mit auf den Weg hin zu einem vernetzten Ansatz für die Digital Holocaust Memory und wirft u.a. am Beispiel des Landecker Digital Memory Lab die Frage nach nachhaltigen Perspektiven auf. Der Text erscheint auf Englisch und auf Deutsch.

*Iris Groschek, Juna Grossmann* und *Arne Jost* erzählen die (Vor)Geschichte des #rememBARCAMP und vermitteln einen Eindruck von diesem besonderen Format.

*Lena Horz* berichtet vom #rememBARCAMP 2024 im Hinblick auf zielgruppenorientiertes Marketing als zentralem Aspekt für digitale Gedenkstättenarbeit.

*Jan Lormis* stellt sich die Frage, wie Gedenkstätten *TikTok* sinnvoll für ihre Erinnerungsarbeit nutzen können und mit welchen (auch politischen) Herausforderungen das verbunden ist.

*Arne Jost* stellt die digitale Arbeit unterschiedlicher Gedenkstätten der „Aktion T4“ in ihren Entwicklungsschritten vor und stellt den Konflikt von Ambition und vorhandenen Ressourcen heraus.

*Miriam Menzel* berichtet von der re:publica 24 und der dort von ihr moderierten Podiumsdiskussion „Why should I care about the Holocaust? Neue Zugänge mit digitalen Spielen“.

*Bettina Loppe* und *Swantje Bahnsen* erörtern praktische und ethische Perspektiven von Digital Holocaust Memory, indem sie ihre Potenziale und Realisierungsmöglichkeiten am Beispiel des Projektes SPUR.lab diskutieren.

*Clara Mansfeld* präsentiert die Website „Geschichte inklusiv“, ein Projekt der Gedenkstätte für die Opfer der Euthanasie-Morde Brandenburg an der Havel.

*Andrea Szőnyi* und *Wolf Kaiser* erläutern, wie die deutsche Webpage „IWitness“ als didaktische Plattform des Visual History Archives funktioniert.

Wir freuen uns, dass wir gemeinsam mit der Alfred Landecker Foundation bereits zum zweiten Mal ein *LaG*-Magazin präsentieren können, das sich der digitalen Erinnerungskultur widmet. Um zielgruppengerechte Lösungen zu entwickeln, hat die Alfred Landecker Foundation bereits verschiedene Projekte zur digitalen Erinnerung an den Holocaust gefördert, wie zum Beispiel das Digital Remembrance Game „Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm“, die digitale Ausstellung „Zwangsräume“, das #rememBARCAMP oder das neue Landecker Digital Memory Lab an der Universität Sussex.

Die vorliegende Ausgabe entstand in Kooperation mit der Gedenkstätte Hadamar, die das #rememBARCAMP im Juli 2024 ausgerichtet hat. Es ist unerlässlich, dass NS-„Euthanasie“-Gedenkstätten in die Lage versetzt werden im digitalen Raum aktiver zu werden. Hier gibt es derzeit noch eine Unterrepräsentanz. So werden auch in der aktuell laufenden Neugestaltung der Gedenkstätte Hadamar digitale Angebote eine deutlich größere Rolle spielen als in der bisherigen Ausstellung.

Schon längst ist es nicht mehr möglich, das Feld der Digital Holocaust Memory in seiner ganzen Breite in nur einem Heft abzudecken. Wir laden alle Leser\*innen ein, mit uns – anhand von Beispielen – in die vielfältigen Facetten der digitalen Erinnerungskultur einzutauchen und die Möglichkeiten zu erkunden, die sich uns bieten, um die Erinnerung an die Verbrechen des Nationalsozialismus lebendig zu halten.

Wir schließen mit einer Bemerkung in eigener Sache:  
Ab der nächsten Ausgabe wird Dr. Daniel Hadwiger die  
Leitung der LaG-Redaktion übernehmen. Wir freuen uns  
sehr, dass wir ihn für diese Aufgabe gewinnen konnten.  
Ich, Katharina Trittel, möchte mich persönlich bei allen  
Leser\*innen, Autor\*innen, Kolleg\*innen und Unterstüt-  
zer\*innen des LaG-Magazins für 2 besondere Jahre als  
Leiterin der LaG-Redaktion bedanken. Es war mir eine  
große Freude, das LaG-Magazin in dieser Zeit mitgestalten  
und mit Ihnen zusammenarbeiten zu dürfen.

***Ihr\*e***

***Steffen Jost für die Alfred Landecker Foundation***

***Arne Jost für die Gedenkstätte Hadamar***

***und Katharina Trittel für die LaG-Redaktion***

# Die digitale Vermittlung des Nationalsozialismus – eine Bestandsaufnahme

**Steffen Jost**

Die Bedeutung digitaler Angebote für die Vermittlung der Geschichte des Holocaust und des Nationalsozialismus wächst und wächst. Insbesondere seit die Corona-Pandemie die Notwendigkeit digitaler Kanäle deutlich machte, wurden zahlreiche neue Apps veröffentlicht, *TikTok*-Kanäle ins Leben gerufen, Spiele produziert und Onlineausstellungen eröffnet. Ein guter Zeitpunkt also, um kurz innezuhalten, einen Blick auf das verfügbare Angebot zu werfen und vor allem für erinnerungskulturelle Institutionen und Akteur\*innen Empfehlungen zur Entwicklung hochwertiger digitaler Vermittlungsformate zu formulieren.

Denn das Interesse an digitaler Geschichtsvermittlung ist definitiv kein Randphänomen mehr. Eine im April 2024 im Auftrag der Alfred Landecker Foundation durchgeführte repräsentative bundesweite Umfrage von über 18-Jährigen bestätigte die Relevanz digitaler Angebote. 58 % der Befragten sind sie (sehr) wichtig, wenn sie sich über die Geschichte des Nationalsozialismus in Deutschland informieren möchten. Bei den 18–39-Jährigen sind es sogar 67,5 %.

Diese Zahlen zeigen außerdem, dass wir uns in einer Umbruchphase der Digital Holocaust Memory befinden. Bereits 2020 schrieb die niederländische Historikerin Susan Hogervorst, dass die öffentliche Erinnerung an den Holocaust in die Ära der Nutzer\*in eintrete, also erinnerungskulturelle Institutionen ihre bisherige Deutungshoheit über das Thema zunehmend verlieren könnten (Hogervorst 2020: 172). Der AI-Forscher Mykola Makhortykh argumentiert hingegen, dass wir uns bereits in der Ära der Plattformen befinden würden, denn „platform-based infrastructures transform how the past is preserved and perceived by individuals“ (Makhortykh 2023).

## AKTUELLE HERAUSFORDERUNGEN UND TRENDS

Mit einem für diesen Kontext geschärften Blick werden im Folgenden die Herausforderungen für die digitale Geschichtsvermittlung als historisch-politische Bildung betrachtet. Dabei werden, beginnend mit der Darstellung neuer Akteur\*innen im digitalen Raum, drei maßgebliche Entwicklungen in diesem Bereich beschrieben.

### *Neue Akteur\*innen im digitalen Raum*

Neben den traditionellen erinnerungskulturellen Institutionen wie Gedenkstätten, Universitäten und Museen spielen neue Akteur\*innen eine immer zentralere Rolle. Auch wenn in der Vermittlung des Holocaust schon immer „fachfremde“ Akteure wie die Shoah Foundation, Game Studios oder Filmemacher\*innen aktiv waren, zeigt sich im digitalen Zeitalter eine deutliche Zunahme dieses Trends. Medienhäuser, Social Media Plattformen, Creator\*innen und vor allem auch Privatpersonen veröffentlichten in den letzten Jahren zahlreiche innovative Angebote, die oft auch ein großes Publikum fanden bzw. finden. Gleichzeitig gehen dabei Erfolg und – zumindest aus Sicht von erinnerungskulturellen Institutionen und ihren Mitarbeiter\*innen – inhaltliche Qualität nicht zwangsläufig Hand in Hand. Das zeigt sich beispielsweise an den beiden *Instagram*-Accounts „Eva Stories“ und „ichbinsopiescholl“. Ersteren initiierten und finanzierten der israelische Tech-Entrepreneur Mati Kochavi und seine Tochter Maya, zweiteren SWR und BR. In beiden Fällen wurden im Vorfeld selbstbewusste Claims veröffentlicht (bei „Eva Stories“ etwa „What if a girl in the holocaust had *Instagram*?“), die anschließend nur bedingt eingelöst wurden. Denn in beiden Fällen wurde im Grunde ein Spielfilm über *Instagram* ausgespielt und dabei die Nutzung der Social-Media-Plattform mal mehr, mal weniger gut simuliert. Die Clips bewegen sich dabei in einem stetigen Spannungsfeld zwischen dem Vorgeben historischer Authentizität und z. T. starker Fiktionalisierung. Eine Spannung, welche von den Produzent\*innen allerdings nicht reflektiert wurde. Die darauffolgende Kritik an den beiden Projekten hatte indes keinen Einfluss auf ihren quantitativen Erfolg. Hunderttausende Nutzer\*innen schauten sich die Posts und Stories zur Geschichte der beiden jungen Frauen an.

Das zeigt deutlich, dass wir uns tatsächlich in der „Ära der Nutzer\*in“ (Susan Hogervorst) befinden – denn durch die Interaktion mit den Accounts – insbesondere bei „ichbinsophiescholl“ – werden die Nutzer\*innen selbst zu erinnerungskulturellen Protagonist\*innen. In der Folge werden die Moderation von Nutzer\*innenkommentaren und das Community-Management zu wichtigen Aspekten der digitalen Bildungsarbeit. Doch weder die Macher\*innen des Accounts „Eva Stories“ noch die von „ichbinsophiescholl“ berücksichtigten die über lange Jahre gesammelten gedenkstättenpädagogischen und geschichtsdidaktischen Erkenntnisse. Stattdessen wurden fragwürdige Narrative beispielsweise über die Verharmlosung deutscher Täter\*innenschaft in den Kommentarspalten fortgetragen. Somit müssen die beiden Projekte trotz ihres großen Erfolgs auch als vergebene Chancen gesehen werden.

**»Das zeigt deutlich, dass wir uns tatsächlich in der ‚Ära der Nutzer\*in‘ befinden.«**

Ebenso viel mediale Aufmerksamkeit erlangte im Sommer 2023 der Franzose Luc Bernard mit seinem im Baumodus des Koop-Shooters *Fortnite* erschaffenen Holocaust Museum „Voices of the Forgotten“. Leider reichte die Qualität der Texte in diesem digitalen Museum nicht mal an Überblicksartikel auf Wikipedia heran, von der völlig ungenügenden didaktischen Aufbereitung ganz zu schweigen. Inwieweit das Projekt abseits des medialen Hypes viele Spieler\*innen erreicht hat, ist fragwürdig. Nichtsdestotrotz müssen sich erinnerungskulturelle Institutionen fragen, warum sie nicht selbst auf die Idee gekommen sind, eine Plattform wie *Fortnite* mit Inhalten zur Geschichte des Holocaust zu bespielen.

**»Insgesamt zeigt sich, dass die erfolgreichen Formate neuer Akteur\*innen stark auf Personalisierung, leicht zugängliche oder schnell konsumierbare Inhalte (,snackable content‘) setzen.«**

Insgesamt zeigt sich, dass die erfolgreichen Formate neuer Akteur\*innen stark auf Personalisierung, leicht zugängliche oder schnell konsumierbare Inhalte („snackable content“) setzen. Insbesondere durch die Nutzung von beliebten Plattformen wie *Instagram* und *Fortnite* werden digitale Zielgruppen oft besser erreicht als von Angeboten klassischer erinnerungskultureller Institutionen. Trotz der erforderlichen kritischen Auseinandersetzung mit neuen Kanälen, Formaten und Inhalten, müssen sich traditionelle Akteure deswegen an digitale Realitäten anpassen,

um relevant zu bleiben und qualitativ hochwertige historische Bildung im digitalen Raum gewährleisten zu können.

### *Videoformate als beliebtestes Medium*

In der sich rasant entwickelnden Landschaft der digitalen Erinnerungskultur haben sich Videos als besonders beliebte Formate zur Vermittlung der NS-Geschichte und des Holocaust herauskristallisiert. Ihre Attraktivität liegt nicht nur in ihrer Fähigkeit, komplexe historische Zusammenhänge anschaulich darzustellen, sondern auch in ihrem Potenzial, ein breites Publikum zu erreichen: Mit 38 % sind (Online-) Dokumentationen hier das am meisten genutzte Format. Neben früher vor allem im linearen Fernsehen ausgestrahlten Dokuformaten der öffentlich-rechtlichen Sender sind es jetzt Onlineangebote, welche das Interesse der Nutzer\*innen wecken. Die Vielfalt reicht hierbei von professionell produzierten Erklärvideos wie jenen von Mirko Drotschmann („Mr.Wissen2Go“) über kurzweilige *TikTok*-Beiträge von Creatorinnen wie Susanne Siegert („keine.erinnerungskultur“) bis hin zu dokumentarischen Formaten und virtuellen Liveführungen durch Gedenkstätten. Insbesondere auf *TikTok* sind inzwischen fast alle großen NS-Gedenkstätten im deutschsprachigen Raum aktiv und erreichen teilweise ein – insbesondere im Vergleich zu den sonst genutzten Social-Media-Kanälen – großes Publikum.

Trotz dieser Erfolge stehen die traditionellen Akteure der digitalen Erinnerungskultur vor erheblichen Herausforderungen. Dazu gehört, in der Masse an Material nicht unterzugehen. Mehr als 500 Stunden Videomaterial werden beispielsweise pro Minute auf YouTube hochgeladen. Oft sind es nicht die klassischen erinnerungskulturellen Institutionen, sondern Influencer\*innen, Vlogger\*innen und unabhängige Creator\*innen wie eben Susanne Siegert oder Leonie Schöler („heyleonie“), die mit – übrigens inhaltlich sehr hochwertigem – Content die größte Reichweite erzielen. Dies wirft die Frage auf, wie traditionelle Akteure ihre digitale Präsenz optimieren können, um in der Aufmerksamkeitsökonomie des Internets zu bestehen. Die Arolsen Archives haben sich für ihre Lernplattform „und heute?“ etwa entschieden, mit den beiden genannten Creatorinnen zu kollaborieren, um von deren Reichweite zu profitieren. Auch die Gedenkstätte Haus der Wannseekonferenz hat Videoformate in Zusammenarbeit mit Mirko Drotschmann produziert.

Neben der Herausforderung, Reichweite zu erzielen, ist ein weiteres Problem die oft mangelnde oder wenig genutzte Interaktivität und geringe Partizipationsmöglichkeiten in vielen Videoformaten, insbesondere auf *YouTube*. Die Zurückhaltung ist nicht unbegründet: Studien wie die von Mykola Makhortykh zu Geschichtsinhalten auf *YouTube* zeigen, dass Hate Speech das Potenzial der Plattform als interaktivem Gedenkraum erheblich einschränken kann (Makhortykh 2019: 458). Bisherige Erfahrungen zeigen, dass die Förderung von konstruktiver Interaktion und die gleichzeitige Moderation problematischer Beiträge vor allem eine Ressourcenfrage ist.

**»Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Videoformate ein enormes Potenzial für die digitale Erinnerungskultur bieten.«**

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Videoformate ein enormes Potenzial für die digitale Erinnerungskultur bieten. Um dieses Potenzial voll auszuschöpfen, müssen jedoch erinnerungskulturelle Institutionen ihre Strategien in sozialen Medien überdenken und verbessern. Wie Tomasz Łysak treffend bemerkt: „Traditional institutions do not use social media to its full potential“ (Łysak 2022: 379). Es gilt, eine Balance zu finden zwischen zeitgemäßer und zielgruppengerechter Präsentation, inhaltlicher Tiefe und Raum für Interaktion.

### *Neue Großprojekte: Digitale Spiele und Extended Reality (XR)*

Eine weitere aktuelle Entwicklung ist die Veröffentlichung zahlreicher aufwendiger Projekte im Bereich der digitalen Spiele und der XR-Anwendungen. Nachdem die erste Veröffentlichung eines interaktiven 3D-Interviews mit dem Holocaustüberlebenden Pinchas Gutter 2015 noch eine echte Novität darstellte und globale Diskussionen auslöste, gehören Augmented Reality (AR)- und Virtual Reality (VR)-Anwendungen sowie digitale „Remembrance Games“ inzwischen fast zum Standard digitaler historischer Bildung. Diese Entwicklung spiegelt nicht nur technologische Fortschritte wider, sondern auch eine wachsende Neugier für die Potenziale dieser Medien in der Vermittlung historischer Inhalte. Dabei können diese Formate deutlicher als frühere Angebote digitaler Holocaustvermittlung zu einer tatsächlichen *Transformation* führen, indem sie neue Wege gehen und in der Logik digitaler Plattformen und Räume funktionieren – im Gegensatz zum *Transferring* (Analoges

1:1 ins Digitale übertragen) und *Transitioning* (bisherige Gedenkformen übertragen und an die Logiken digitaler und/oder sozialer Medien anpassen, vgl. Ebbrecht-Hartmann 2021: 9).

Im Bereich der digitalen Spiele lässt sich dennoch eine breite Palette von Ansätzen beobachten, die von Serious Games bis hin zu kommerziellen Formaten mit historischen Inhalten reichen. Zunächst wurden insbesondere von erinnerungskulturellen Akteuren vor allem Spiele produziert, die im Stil einer Visual Novel gestaltet sind und eine Mischung aus bewegter visueller Erzählung und minimalen spielerischen Elementen bieten. Wirkliche Handlungsspielräume für die Nutzenden bieten diese Angebote nicht. Dies führt dazu, dass solche Spiele häufiger im schulischen Kontext als in der Freizeit von Jugendlichen Anwendung finden. Neuere Projekte wie „Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm“ nehmen diese Kritik auf. Obwohl auch dieses Spiel sich an Schüler\*innen richtet, haben spielerische Elemente hier einen deutlich größeren Raum.

Im Bereich der Augmented und Virtual Reality zeigen sich ebenfalls interessante Entwicklungen. Nachdem lange Jahre der AR-Geländeguide der KZ-Gedenkstätte Bergen-Belsen das einzige Anwendungsbeispiel einer Gedenkstätte war, werden solche Anwendungen zunehmend zu einem Standard in der Vermittlung historischer Inhalte an authentischen Orten (z.B. an den KZ-Gedenkstätten Dachau oder Sachsenhausen). Sie bieten die Möglichkeit, zusätzliche Bedeutungsebenen zu erschließen, (fast) ohne physische Eingriffe an den Erinnerungsorten vornehmen zu müssen. Eine Herausforderung für die Zukunft wird sein, diese Technologie so nahtlos in den Besuch zu integrieren, dass sie als selbstverständlicher Bestandteil der Ausstellung wahrgenommen wird.

VR-Anwendungen wie das brandenburgische Angebot „In Echt? – Virtuelle Begegnung mit NS-Zeitzeug\*innen“ zeigen den immer noch starken Trend, Holocaustüberlebende in immersiver Form zu präsentieren. Allerdings offenbaren auch solche gelungenen Projekte die Grenzen der Technologie: Die Interaktion bleibt oft oberflächlich, und die Nutzer\*innen bewegen sich innerhalb eng vorgegebener Pfade, was die Möglichkeiten zur aktiven Auseinandersetzung einschränkt. Das wird insbesondere bei jüngeren Zielgrup-

pen kritisch gesehen. Am ehesten löst aktuell die Ausstellung „Frag Nach“ im Deutschen Exilarchiv 1933–1945 der Deutschen Nationalbibliothek die interaktiven Potenziale digitaler Überlebendenberichte ein. Die digitalen Interviews mit Inge Auerbacher und Kurt S. Maier verzichten auf eine VR/3D-Darstellung und konzentrieren sich stattdessen auf die – im idealen Fall sehr nahtlose – Simulation des Dialogs zwischen Besucher\*innen und Zeitzeug\*innen. Aktuell sind zudem im englischsprachigen Raum mehrere aufwendige VR-Anwendungen erschienen oder erscheinen in Kürze. Diese setzen ebenfalls auf Überlebende, aber rekonstruieren auch historische Orte (z. B. „Testimony 360“ des Holocaust Educational Trust, „Inside Kristallnacht“ der Claims Conference oder „The Journey Back“ im Illinois Holocaust Museum & Education Center).

*»Es gilt bei der Entwicklung solcher Großprojekte selbstkritisch auf die Ergebnisse zu schauen, um zu klären, inwieweit mit dem Aufwand dieser Formate auch ein pädagogischer Mehrwert für die Geschichtsvermittlung einhergeht.«*

Insgesamt zeigt sich, dass digitale Spiele und XR-Anwendungen ein enormes Potenzial für die Erinnerungskultur bieten. Gleichzeitig stellen sie die Produzent\*innen vor erhebliche Herausforderungen, sowohl in technischer als auch in inhaltlicher Hinsicht. Es gilt bei der Entwicklung solcher Großprojekte selbstkritisch auf die Ergebnisse zu schauen, um zu klären, inwieweit mit dem Aufwand dieser Formate auch ein pädagogischer Mehrwert für die Geschichtsvermittlung einhergeht.

## **ZEHN EMPFEHLUNGEN FÜR DIE PRAXIS DIGITALER ERINNERUNGSKULTUR UND DER VERMITTLUNG DES HOLOCAUST IM DIGITALEN RAUM**

Wie die vorangegangenen Beispiele zeigen, schreitet die Entwicklung der digitalen Vermittlung des Holocaust rapide voran. Um das volle Potenzial der Technologien auszuschöpfen und gleichzeitig im Sinne einer bestmöglichen historisch-politischen Bildung mit ihnen umzugehen, können die folgenden zehn Empfehlungen insbesondere für erinnerungskulturelle Institutionen ein Anfang sein.

**1. Langfristige Strategien entwickeln:** Insbesondere für erinnerungskulturelle Institutionen ist es wichtig, vom kurzfristigen, projekthaften Denken wegzukommen und stattdessen nachhaltige digitale Vermittlungsstrategien zu etablieren. Digitale Vermittlung sollte als feste Säule der Bildungsarbeit betrachtet werden.

**2. Digitale Expertise ausbauen:** Etablierte erinnerungskulturelle Akteur\*innen müssen ihre Expertise im Bereich digitaler Erinnerungskultur und Vermittlung ausbauen. Nur so können sie aktuelle Entwicklungen ggf. auch kritisch begleiten und die digital literacy ihrer Nutzer\*innen erhöhen.

**3. Marketing und Inhalt gleichwertig behandeln:** Bei der Entwicklung digitaler Formate muss dem Marketing ebenso viel Aufmerksamkeit geschenkt werden wie den Inhalten selbst.

**4. Neue Zielgruppen ansprechen:** Digitale Vermittlung darf sich nicht ausschließlich auf junge Menschen fixieren. Stattdessen müssen alle Altersgruppen mit zielgruppenspezifischen Angeboten im digitalen Raum adressiert werden.

**5. Interaktion und Partizipation fördern:** Erinnerungskulturelle Akteur\*innen müssen den Dialog mit Nutzer\*innen im digitalen Raum intensivieren und den Aufbau von Communities als Ziel verfolgen. Interaktion sollte als Chance und nicht als Risiko gesehen werden.

**6. Forschung und Evaluation intensivieren:** Es besteht ein dringender Bedarf an wissenschaftlicher Begleitung und Evaluation digitaler Angebote, um ihre pädagogische Wirksamkeit und ihren Einfluss auf Erinnerungskultur im Ganzen zu erforschen.

**7. Bewährte pädagogische Konzepte integrieren:** Bisherige Errungenschaften und Erkenntnisse der Gedenkstättenpädagogik sollten nicht vernachlässigt, sondern in den digitalen Raum übertragen und angebotsspezifisch weiterentwickelt werden.

**8. Kooperationen ausbauen:** Von einer verstärkten Zusammenarbeit zwischen etablierten erinnerungskulturellen Institutionen und neuen Akteur\*innen können beide Seiten profitieren.

**9. Gegenwartsbezüge herstellen:** Digitale Formate sollten verstärkt Brücken zwischen Vergangenheit und Gegenwart schlagen. Mehr noch als im analogen Raum, kann historisch-politische Bildung die Chancen einer hohen Reichweite für gegenwartsbezogene Arbeit nutzen.

**10. Innovativ und verantwortungsvoll gestalten:** Es gilt, genuin digitale Formate zu entwickeln, die über die bloße Rekonstruktion historischer Orte oder analoger Formate hinausgehen und die Möglichkeiten digitaler Plattformen in innovativer und eigenständiger Weise für die Erinnerungskultur nutzen.

Diese zehn Empfehlungen zeigen die Komplexität innovativer und hochwertiger digitaler Vermittlung auf. Wenn erinnerungskulturelle Akteur\*innen jedoch dauerhaft eine Rolle im digitalen Raum spielen wollen, braucht es ernsthafte Anstrengungen und ausreichende Ressourcen. Egal, ob wir uns in einer Ära der Nutzer\*innen oder einer Ära der Plattformen befinden: Die Vermittlung der Geschichte des Holocaust im digitalen Raum bietet in dieser und auch in den nächsten Phasen unerschlossene Potenziale, die es zu heben gilt.

## LITERATUR

-  Ebbrecht-Hartmann, Tobias: Commemorating from a distance: the digital transformation of Holocaust memory in times of COVID-19, in: Media, Culture & Society, Jg. 43 (2021), H. 6, S. 1–18.
-  Hogervorst, Susan: The era of the user. Testimonies in the digital age, in: Rethinking History, Jg. 24 (2020), H. 2, S. 169–183.
-  Makhortykh, Mykola: The user is dead, long live the platform? Problematising the user-centric focus of (digital) memory studies, in: Memory Studies 16 (2023), H. 6, S. 1500–1512.



Makhortykh, Mykola: Nurturing the pain: audiovisual tributes to the Holocaust on YouTube, in: Holocaust Studies, Jg. 25 (2019), H. 4, S. 441–466.



Łysak, Tomasz: Vlogging Auschwitz: new players in Holocaust commemoration, in: Holocaust Studies, Jg. 28 (2022), H. 3, S. 377–402.

## Autor:in



**Steffen Jost** ist Head of Program bei der Alfred Landecker Foundation. Der Historiker und Gedenkstättenpädagoge beschäftigt sich seit über zehn Jahren mit der digitalen Vermittlung der Geschichte des Nationalsozialismus.

# Towards a Sustainable Networked Approach to Digital Holocaust Memory

*Victoria Grace Richardson-Walden*

Earlier in 2024, the University of Sussex (UK) launched the Landecker Digital Memory Lab. This five-year project's core aim is to enhance digital literacies and capacities in the Holocaust 'sector' (museums, memorials, archives and libraries) to ensure that Holocaust memory and education are fully equipped for the digital age. But why might we need such an intervention?

## **THE STATUS QUO OF DIGITAL HOLOCAUST MEMORY**

Every story of recent digital practice seems to be traceable back to the COVID-19 pandemic, and in some ways, this one is no different. On the one hand, this is the period which some identify as the moment when concentration camp memorials (particularly in Germany) started being more experimental with social media (Ebbrecht-Hartmann 2021). However, some of these memorial sites had already been leading the field in terms of onsite digital applications, such as Here: Bergen-Belsen, Spaces of Memory (Bergen-Belsen Memorial, active since 2012) and there were also many more established projects worldwide (see for example the work of USC Shoah Foundation). The Pandemic exposed the unevenness of digital literacies and capacities in the sector – whilst some organisations had to rapidly 'pivot' to find innovative ways to engage audiences, others simply circulated reminders of their existing digital content via social media. On the other hand, it was during the first UK lockdown that my own research into digital Holocaust memory evolved from an, at least temporarily, doomed project reliant on substantial international travel (impossible during the Pandemic) to the creation of a blog and a series of online discussions, which led to co-creation workshops with more than 120 international participants focused on developing recommendations for digital in-

terventions in Holocaust memory and education (Walden and Marrison et al., 2023a, b, c, d and 2024a, b).

## **SOCIAL MEDIA**

Digital Holocaust memory is almost as old as the World Wide Web, with major Holocaust institutions such as Yad Vashem, the United States Holocaust Memorial Museum (the USHMM), and the Anne Frank House creating virtual exhibitions and CD-ROM projects since the 1990s and early 2000s. The earliest social media projects by institutions were also rather experimental, including the creation of *Facebook* pages for Holocaust victims (Grodzka Gate, Poland), ‘Tweetup’ tours (the USHMM), and live Twitter debates enhancing in-person events (The Wiener Library, UK). Soon, however, there was a trend across the sector for social media to be succumb to formal communication and marketing strategies. Thus, content became relatively standardised across the board (often without explicit collaboration between institutions). This materialised into a common approach: posts that augmented curatorial activity, e.g., they include a historical photograph or video with narrative text contextualising it similar to what one might experience in the physical exhibition space, or posts advertising the activities of the institution, occasionally with spotlights on staff or working process, including behind-the-scenes looks at curatorial activities. It might be more accurate to describe the Pandemic’s experimental, participatory, and hyper-connective practices as a ‘blip’. At least we seem to have returned to these standardised practices on social media. This is unsurprising given that resources dedicated to more participatory activities online during COVID-19 have been diverted back to onsite needs.

Simultaneous to this return to standardised practice as the dominant mode of institutional memory on social media has been a ‘shake-up’ of the industry more broadly. *Twitter* – once a bastion for hashtag-led communication – has now been abandoned by many Holocaust organisations since Elon Musk’s takeover and its transformation into X; its more mature and professional audience now spread thinly across

**»Simultaneous to this return to standardised practice as the dominant mode of institutional memory on social media has been a ‘shake-up’ of the industry more broadly.«**

*BlueSky, Threads, and Mastodon*; short-form video content has increased on *Instagram* and *YouTube* through mechanisms designed as direct competition to market forerunner *TikTok*. Whilst the latter platform is the place to reach younger generations, its algorithmic-led curation means professional Holocaust memory content now reaches a much more widespread and random audience, and with that comes more denial, distortion, trivialisation and hate directly experienced by those working in Holocaust organisations. This is so prevalent and has notably increased since October 7th, 2023, that prominent Holocaust survivor-cum-*TikTok*-influencer Gidon Lev temporarily abandoned his account in late 2023 when his young, activist community of fans turned against him simply for being Israeli and sharing his personal experiences of the Israel-Gaza war.

## **AR AND VR**

Beyond social media, the work of the [Future Memory Foundation](#) and [SPECS Lab](#) has informed thoroughly-researched design work into Virtual – and Augmented- Reality experiences with historical sites across Europe since the initiation of Spaces of Memory at Bergen-Belsen covering sites from Norway, through Germany, Spain, Croatia, and Czechia. Yet, in parallel to their efforts which foreground spatial, experiential learning (Verschure and Wierregena 2021), a plethora of survivor-led narrative VR productions have been disseminated in newly designated VR rooms in Holocaust museums, mostly at sites detached from Holocaust history (e.g., [Illinois Holocaust Museum](#) and [Melbourne Holocaust Museum](#)). These latter examples limit the user's interactivity, requiring them to watch a pre-recorded 360-degree film. On the one hand, such projects suggest that Holocaust museums perceive virtual reality as essential to the future of visitor engagement. On the other hand, they hesitate to engage with the interactive potentials of such digital technologies. Indeed, research interviews we have recorded, and the co-creation workshops we held illustrate fears stretching from the challenges of technologically onboarding visitors to concerns about the ethics of allowing them to interact with historical and/or commemorative places virtually, as well as concerns regarding overwhelming users through an immersive experience.

## COMPUTER GAMES

Computer games, once taboo, have become the next ‘hot topic’ in digital Holocaust memory. Once institutions would be cautious about using the term ‘game’, preferring ‘interactive story’, as seen with the UK’s National Holocaust Centre’s Journey app, in the past year or so, we have seen the development of a game to support engagement with the #Last-Seen research project, another Remember. The Children of Bullenhuser Damm with The Foundation of Hamburg Memorials and Learning Centres Commemorating the Victims of Nazi Crimes and Paintbucket Games, and the creation of a Holocaust museum in *Fortnite*, as well as new Nazi-era related games from Paintbucket and Charles Games – two producers with a history in this field. Still, there is a tendency to position the player in contemporary times looking back into history to learn more about the past or to decentre the Jewish experience (except in the game Light in the Darkness by the same commercial creator as the Fortnite Holocaust Museum). Yet the creator of *Light in the Darkness* and the *Fortnite* project, Luc Bernard, tends to publicly position his work as a challenge to traditional Holocaust education.

»Computer games, once taboo, have become the next ‘hot topic’ in digital Holocaust memory.«

The Dachau Memorial in Germany has worked closely with the German startup ZAUBAR to experiment with the potential of AR technology first to locate liberation photographs on site (in the *Liberation* app initiated by the Munich-based broadcaster Bayerischer Rundfunk) and then to bring survivors and their relative’s artwork into the memorial space with ART.

These, projects though, like many, have faced challenges: different right permissions given for digital publishing from private archives (compared to the permissions granted for the use of the same photographs in their permanent exhibition), the impact of short-term funding schemes restricting the resources available to maintain digital applications, further develop them and update with new material, and to carry out long-term impact studies and design substantial pedagogical contexts for their use. Furthermore, visitors without EU data plans can struggle to connect to the local Wi-Fi to download the apps onto their mobile devices

(as observed during our research visit in 2022). Practice at Dachau and across many other Holocaust sites illustrates the vast and enthusiastic ‘digital imagination’ in the sector challenged by the lack of support for infrastructure and resources (including staffing, time and money) to ensure sustainable digital interventions. Several participants we have worked with in our research have expressed a need to share practice and experiences, too, as they often feel like they are ‘reinventing the wheel’ despite other institutions having previously worked through the same challenges on similar projects.

*»Practice at Dachau and across many other Holocaust sites illustrates the vast and enthusiastic ‘digital imagination’ in the sector challenged by the lack of support for infrastructure and resources.«*

Digital Holocaust memory is facing a sustainability crisis which needs to be urgently addressed lest the increasing mainstream visibility of on-line denial, distortion, trivialisation, and hate subsume it.

## **HOW CAN WE CREATE A SUSTAINABLE FUTURE FOR DIGITAL HOLOCAUST MEMORY?**

The Landecker Digital Memory Lab is not simply an incubator or funder for more small-scale digital Holocaust memory projects; we aim to take a global, cross-sector and interdisciplinary approach. We aim to help the sector be more sustainable at scale – at institutional, national and international levels. To do this, we are adopting a multi-pronged approach that seeks to target academic researchers, professionals working within Holocaust organisations, creative and tech industry professionals, policymakers, and funders.

At the core of our activities is the development of a ‘living database archive’. This ambitious platform will host walkthroughs of digital Holocaust projects complemented by interviews with those involved in their creation from within the Holocaust sector and beyond. This intervention aims to offer quick access for Holocaust professionals and academics to see what work has been done before and to listen to the diverse range of experiences, and the challenges and opportunities faced by those involved in creating such projects.

Complementing this, we will soon launch an online publishing space. Seeking to challenge the traditions of pay-wall academic journals and disciplinary silos, ‘Digital Memory Dialogues’ will combine multimedia responses to thematic provocations, each curated from experts in different disciplines, who will then be invited to participate in a public, online discussion together.

Apart from continuing to produce world-leading academic resources, we will make use of our research findings discovered through recording the walkthroughs and interviews to inform a suite of online training courses for those working in Holocaust organisations focused on specific digital topics, such as AI and machine learning, VR and AR, or social media. We are also grateful that our funders – the Alfred Landecker Foundation – are supporting us to host a series of ‘innovation initiatives’ with global partners. These week-long, intensive workshops will bring together a diverse range of experts to solve some of the sector’s macro-level problems regarding digitalisation, such as connectivity across collections. We will complement these activities by offering a free advisory service to those institutions or projects desiring researchers to soundboard their development. The Landecker Digital Memory Lab’s new website will launch in November 2024. In the meantime, you can follow our work on our [blog](#).

Our aim is that these activities build an ever-evolving network across a broad range of disciplines and sectors that take seriously the necessity to collaborate for digital Holocaust memory to be approached sustainably. We will invite this network to three major ‘expos’ throughout the project, hoping to strengthen and build new connections through in-person meetings. As positive as digital connectivity can be, intensive periods of working together in person are still incredibly valuable experiences – the best online work is usually informed by strong, offline connectivity.

## REFERENCES

-  Ebbrecht-Hartmann, Tobias: Commemoration From a Distance: The Digital Transformation of Holocaust Memory in Times of COVID-19, in: Media, Culture and Society, Jg. 43 (2021), H. 6, S. 1095–1112, DOI: <https://doi.org/10.1177/0163443720983276>.
-  Verschure, Paul.F.M.J/ Wierenga, Sytse: Future Memory: A Digital Humanities Approach for the Preservation and Presentation of the History of the Holocaust and Nazi Crimes, in: Holocaust Studies, Jg. 28 (2021), H. 3, S. 331–357, DOI: <https://doi.org/10.1080/17504902.2021.1979178>.
-  Walden, Victoria Grace / Marrison, Kate, et al.: Recommendations for using Artificial Intelligence and Machine Learning for Holocaust Memory and Education, Sussex: REFRAME 2023a, URL: <https://reframe.sussex.ac.uk/digitalholocaustmemory/files/2023/01/AI-and-Machine-Learning-Guidelines.pdf>.
-  Walden, Victoria Grace / Marrison, Kate, et al.: Recommendations for Digitising Material Evidence of the Holocaust, Sussex: REFRAME 2023b, URL: <https://reframe.sussex.ac.uk/digitalholocaustmemory/files/2024/07/Digitising-Material-Evidence-Guidelines-Digital-Holocaust-Memory-Project-2.pdf>.
-  Walden, Victoria Grace / Marrison, Kate, et al.: Recommendations for Digitally Recording, Recirculation and Remixing of Holocaust Testimony, Sussex: REFRAME 2023c, URL: <https://reframe.sussex.ac.uk/digitalholocaustmemory/files/2023/01/Testimony-Guidelines.pdf>.
-  Walden, Victoria Grace / Marrison, Kate, et al.: Recommendations for Using Social Media for Holocaust Memory and Education, Sussex: REFRAME 2023d, URL: <https://reframe.sussex.ac.uk/digitalholocaustmemory/files/2023/01/Social-Media-Guidelines.pdf>.



Walden, Victoria Grace / Marrison, Kate, et al.:  
Recommendations for Virtualising Holocaust  
Memoryscapes, Sussex: REFRAME 2024a, URL:  
<https://reframe.sussex.ac.uk/digitalholocaustmemory/files/2024/07/Virtualising-Memoryscapes-Guidelines-Digital-Holocaust-Memory-Project-1.pdf>.



Walden, Victoria Grace/ Marrison, Kate, et al.:  
Recommendations for Creating Computer Games for  
Holocaust Memory and Education, Sussex: REFRAME  
2024b, URL: <https://reframe.sussex.ac.uk/digital-holocaustmemory/files/2024/07/Games-Guidelines-Digital-Holocaust-Memory-Project-2.pdf>.

## Autor:in



**Victoria Grace Richardson-Walden** is the Director of the Landecker Digital Memory Lab and Deputy Director of the Sussex Weidenfeld Institute of Jewish Studies. She is a Professor of Digital Memory, Heritage and Culture, and her research specialisms are digital Holocaust and genocide memory, as well as digital pedagogies.

# Auf dem Weg zu einem nachhaltigen vernetzten Ansatz für digitale Holocaust-Erinnerung

**Victoria Grace Richardson-Walden**

**(übersetzt ins Deutsche von Grashina Gabelmann)**

Anfang 2024 startete die Universität Sussex (UK) das Landecker Digital Memory Lab. Das Kernziel dieses fünfjährigen Projektes ist es, digitale Kompetenzen und Kapazitäten im Holocaust-Bereich (Museen, Denkmäler, Archive und Bibliotheken) zu verbessern, um sicherzustellen, dass die Holocaust-Erinnerung und -bildung für das digitale Zeitalter bestens gerüstet sind. Aber warum ist eine solche Intervention notwendig?

## **DER STATUS QUO DER DIGITALEN HOLOCAUST-ERINNERUNG**

Jede Geschichte der jüngsten digitalen Praxis scheint auf die COVID-19-Pandemie zurückzuführen zu sein, und in gewisser Weise ist das hier auch der Fall. Einerseits ist dies der Zeitraum, den manche als den Moment bezeichnen, in dem KZ-Gedenkstätten (insbesondere in Deutschland) begonnen haben, experimenteller mit sozialen Medien umzugehen (Ebbrecht-Hartmann 2021). Einige dieser Gedenkstätten waren jedoch bereits führend bei der Entwicklung von digitalen Anwendungen vor Ort, wie beispielsweise Here: Bergen-Belsen Spaces of Memory (Gedenkstätte Bergen-Belsen, seit 2012 aktiv). Es gab auch weltweit viele etablierte Projekte (siehe beispielsweise die Arbeit der USC Shoah Foundation). Die Pandemie zeigte die Ungleichheit der digitalen Kompetenzen und Kapazitäten im Sektor auf – während einige Organisationen schnell innovative Wege finden mussten, um das Publikum zu erreichen, zirkulierten andere lediglich Erinnerungen an ihre bereits vorhandenen digitalen Inhalte über soziale Medien. Andererseits war es während des ersten britischen Lockdowns, dass meine eigene Forschung zur digitalen Holocaust-Erinnerung

rung von einem vorübergehend gescheiterten Projekt, das auf umfangreiche internationale Reisen angewiesen war (während der Pandemie war dies unmöglich), zu einem Blog und einer Reihe von Online-Diskussionen führte, die zu Co-Creation-Workshops mit mehr als 120 internationalen Teilnehmenden führten. Diese Workshops konzentrierten sich auf die Entwicklung von Empfehlungen für digitale Interventionen in der Holocaust-Erinnerung und -Bildung (Walden und Marrison et al. 2023a, b, c, d und 2024a, b).

## SOZIALE MEDIEN

Die digitale Holocaust-Erinnerung ist fast so alt wie das World Wide Web. Große Holocaust-Institutionen wie Yad Vashem, das United States Holocaust Memorial Museum (USHMM) und das Anne Frank Haus haben bereits seit den 1990er und frühen 2000er Jahren virtuelle Ausstellungen und CD-ROM-Projekte erstellt. Die frühesten Social-Media-Projekte von Institutionen waren ebenfalls eher experimentell, darunter die Erstellung von *Facebook*-Seiten für Holocaust-Opfer (Grodzka Gate, Polen), „Tweetup“-Touren (USHMM) und Live-*Twitter*-Debatten, die persönliche Veranstaltungen ergänzten (The Wiener Library, UK). Schon bald zeichnete sich jedoch in der gesamten Branche die Tendenz ab, dass die sozialen Medien den formalen Kommunikations- und Marketingstrategien untergeordnet wurden. Daher wurde der Inhalt relativ standardisiert (oft ohne explizite Zusammenarbeit zwischen den Institutionen). Daraus ergab sich ein gemeinsamer Ansatz: Beiträge, die kuratorische Aktivitäten ergänzten, wie historische Fotografien oder Videos mit erklärendem Text, ähnlich wie in physischen Ausstellungsräumen, oder Beiträge, die die Aktivitäten der Institution bewarben, gelegentlich mit Schwerpunkt auf dem Personal oder dem Arbeitsprozess, einschließlich Einblicken hinter die Kulissen der kuratorischen Tätigkeiten. Die experimentellen, partizipativen und hypervernetzten Praktiken, die während der Pandemie entwickelt wurden, könnte man eventuell eher als „Blip“ bezeichnen. Zumindest scheinen wir zu diesen standardisierten Praktiken auf Social Media zurückgekehrt zu sein. Dies ist nicht überraschend, wenn man bedenkt, dass die Ressourcen, die während der COVID-19 für partizipativere Online-Aktivitäten

»Die digitale Holocaust-Erinnerung ist fast so alt wie das World Wide Web.«

vorgesehen waren, wieder für die Bedürfnisse vor Ort verwendet werden.

Parallel zu dieser Rückkehr zur standardisierten Praxis als dominierender Modus der institutionellen Erinnerung auf Social Media kam es zu einem „Shake-up“ der Branche insgesamt. *Twitter* – einst eine Bastion für hashtag-gesteuerte Kommunikation – wurde von vielen Holocaust-Organisationen seit der Übernahme durch Elon Musk und seiner Umwandlung in *X* verlassen. Das reifere und professionellere Publikum der Holocaust-Organisationen ist nun dünn verteilt auf *BlueSky*, *Threads* und *Mastodon*; Kurzform-Videoinhalte haben auf *Instagram* und *YouTube* zugenommen, durch Mechanismen, die direkt darauf abzielen, mit *TikTok* als Marktführer zu konkurrieren. Während letztere Plattform der Ort ist, um jüngere Generationen zu erreichen, sorgt *TikToks* algorithmusgesteuerte Kuratierung dafür, dass professioneller Holocaust-Erinnerungsinhalt nun ein viel breiteres und willkürlicheres Publikum erreicht, was zu mehr Leugnung, Verzerrung, Trivialisierung und Hass führt, die direkt von denjenigen erlebt werden, die in Holocaust-Organisationen arbeiten. Dies ist so weit verbreitet und hat seit dem 7. Oktober 2023 merklich zugenommen, dass der prominente Holocaust-Überlebende und *TikTok*-Influencer *Gidon Lev* seinen Account Ende 2023 zeitweise aufgab, als sich seine jungen aktivistischen Fans gegen ihn wandten, nur weil er Israeli ist und seine persönlichen Erfahrungen mit dem Israel-Gaza-Krieg teilte.

»Der prominente Holocaust-Überlebende und TikTok-Influencer *Gidon Lev* gab seinen Account Ende 2023 zeitweise auf, als sich seine jungen aktivistischen Fans gegen ihn wandten, nur weil er Israeli ist und seine persönlichen Erfahrungen mit dem Israel-Gaza-Krieg teilte.«

## AR UND VR

Über die sozialen Medien hinaus hat die Arbeit der Future Memory Foundation und des SPECS Lab gründlich recherchierte Designarbeiten zu Virtual- und Augmented-Reality-Erfahrungen an historischen Stätten in ganz Europa seit der Initiierung von „*Spaces of Memory*“ in Bergen-Belsen an Standorten in Norwegen, Deutschland, Spanien, Kroatien und Tschechien geprägt. Parallel zu diesen Bemühungen, die das räumliche, erfahrungsorientierte Lernen in den Vordergrund stellen (Verschure und Wierregena 2021), wurden

zahlreiche erzählungsbasierte VR-Produktionen von Holocaust-Überlebenden in eigens dafür eingerichteten VR-Räumen in Holocaust-Museen verbreitet, meist an Orten, die keine direkte Verbindung zur Holocaust-Geschichte haben (z.B. Illinois Holocaust Museum and Melbourne Holocaust Museum). Letztere Beispiele schränken die Interaktivität der Benutzer ein und verlangen von ihnen, dass sie einen vorab aufgenommenen 360-Grad-Film ansehen. Einerseits suggerieren solche Projekte, dass Holocaust-Museen Virtual Reality als essenziell für die zukünftige Besucherbindung ansehen. Andererseits zögern sie, die interaktiven Potenziale solcher digitalen Technologien zu nutzen. Tatsächlich zeigen die Forschungsgespräche, die wir aufgezeichnet haben, und die Co-Creation-Workshops, die wir abgehalten haben, Ängste, die von den Herausforderungen, Besucher technologisch zu schulen, reichen bis hin zu Bedenken hinsichtlich der Ethik, ihnen zu erlauben, virtuell mit historischen und/oder Gedenkorten zu interagieren, sowie Bedenken hinsichtlich der Überforderung der Benutzer durch ein immersives Erlebnis.

## COMPUTERSPIELE

Computerspiele, einst tabu, sind nun ein „heißes Thema“ in der digitalen Holocaust-Erinnerung. Früher hätten Institutionen den Begriff „Spiel“ gemieden und stattdessen „interaktive Geschichte“ verwendet, wie es bei der „The Journey“-App des National Holocaust Centre in Großbritannien zu sehen war. In den letzten ein oder zwei Jahren haben wir die Entwicklung eines Spiels zur Unterstützung des Engagements mit dem #LastSeen-Forschungsprojekt gesehen, ein weiteres ist „Remember. Die Kinder von Bullenhuser Damm“ in Zusammenarbeit mit der Stiftung Hamburger Gedenkstätten und Lernorte zur Erinnerung an die Opfer der NS-Verbrechen und Paintbucket Games sowie die Erstellung eines Holocaust-Museums in Fortnite sowie neue Spiele mit Bezug zum Nationalsozialismus von Paintbucket und Charles Games – zwei Herstellern mit einer langen Geschichte in diesem Bereich. Dennoch neigt man dazu, den Spieler in die heutige Zeit zu versetzen, um die Vergangenheit besser zu verstehen, oder die jüdische Erfahrung zu dezentralisie-

*»Computerspiele, einst tabu, sind nun ein ‚heißes Thema‘ in der digitalen Holocaust-Erinnerung.«*

ren (außer im Spiel Light in the Darkness vom selben kommerziellen Entwickler wie das *Fortnite*-Holocaust-Museum). Der Entwickler von *Light in the Darkness* und dem *Fortnite*-Projekt, Luc Bernard, positioniert seine Arbeit öffentlich als Herausforderung für die traditionelle Holocaust-Bildung. Die Gedenkstätte Dachau in Deutschland hat eng mit dem deutschen Startup ZauBAR zusammengearbeitet, um mit dem Potenzial der AR-Technologie zu experimentieren, zuerst um Befreiungsfotos vor Ort zu lokalisieren (in der Liberation-App, initiiert vom Bayerischen Rundfunk) und dann, um Kunstwerke von Überlebenden und deren Verwandten mit AR in den Gedenkraum zu bringen.

Diese Projekte, wie viele andere, haben jedoch mit Herausforderungen zu kämpfen: verschiedene Rechte, die für digitale Veröffentlichungen aus Privatarchiven erteilt wurden (im Vergleich zu den Rechten, die für die Verwendung derselben Fotografien in ihren Dauerausstellungen erteilt wurden), die Auswirkungen von Kurzzeitfinanzierungen, die die Ressourcen einschränken, um digitale Anwendungen zu pflegen, weiterzuentwickeln und mit neuem Material zu aktualisieren, sowie langfristige Wirkungsstudien durchzuführen und substanzielle pädagogische Kontexte für ihre Nutzung zu entwerfen. Darüber hinaus haben Besucher ohne EU-Datentarife Schwierigkeiten, sich mit dem lokalen WLAN zu verbinden, um die Apps auf ihre mobilen Geräte herunterzuladen (wie wir während unseres Forschungsbesuchs 2022 beobachtet haben). Die Praxis in Dachau und an vielen anderen Holocaust-Stätten veranschaulicht die große und enthusiastische „digitale Vorstellungskraft“ im Sektor, die durch den Mangel an Unterstützung für Infrastruktur und Ressourcen (einschließlich Personal und Geld) herausgefordert wird, um nachhaltige digitale Interventionen zu gewährleisten. Mehrere Teilnehmer, mit denen wir in unserer Forschung gearbeitet haben, haben den Bedarf geäußert, Praxis und Erfahrungen zu teilen, da sie sich oft fühlen, als würden sie das Rad neu erfinden, obwohl andere Institutionen bereits ähnliche Herausforderungen bei ähnlichen Projekten bewältigt haben. Die digitale Holocaust-Erinnerung steht vor einer Nachhaltigkeitskrise, die dringend

**»Die digitale Holocaust-Erinnerung steht vor einer Nachhaltigkeitskrise, die dringend angegangen werden muss, damit die zunehmende Mainstream-Sichtbarkeit von Leugnung, Verzerrung, Trivialisierung und Hass im Internet sie nicht überwältigt.«**

angegangen werden muss, damit die zunehmende Mainstream-Sichtbarkeit von Leugnung, Verzerrung, Trivialisierung und Hass im Internet sie nicht überwältigt.

## **WIE KÖNNEN WIR EINE NACHHALTIGE ZUKUNFT FÜR DIE DIGITALE HOLOCAUST-ERINNERUNG SCHAFFEN?**

Das Landecker Digital Memory Lab ist nicht nur ein Inkubator oder Geldgeber für weitere kleine digitale Holocaust-Erinnerungsprojekte; unser Ansatz ist global, sektorübergreifend und interdisziplinär. Unser Ziel ist es, dem Sektor zu helfen, auf institutioneller, nationaler und internationaler Ebene nachhaltiger zu werden. Dazu benutzen wir einen mehrgleisigen Ansatz, der sich an akademische Forscher, Fachleute in Holocaust-Organisationen, Kreativ- und Tech-Industrie, politische Entscheidungsträger und Geldgeber richtet.

Im Zentrum unserer Aktivitäten steht die Entwicklung eines „lebenden Datenbankarchivs“. Diese ambitionierte Plattform wird Rundgänge durch digitale Holocaust-Projekte anbieten, ergänzt durch Interviews mit denjenigen, die an deren Entstehung beteiligt waren, sowohl aus dem Holocaust-Sektor als auch darüber hinaus. Diese Plattform soll Holocaust-Fachleuten und Wissenschaftlern schnellen Zugang zu bereits geleisteter Arbeit ermöglichen und ihnen die vielfältigen Erfahrungen sowie die Herausforderungen und Chancen derer näherbringen, die an der Entwicklung solcher Projekte beteiligt sind. Ergänzend dazu werden wir bald einen digitalen Ort des Publizierens einrichten. Mit dem Ziel, die Traditionen von kostenpflichtigen wissenschaftlichen Zeitschriften und Fachsilos zu hinterfragen, wird *Digital Memory Dialogues* multimediale Antworten auf thematische Anregungen kombinieren, die jeweils von Experten aus verschiedenen Disziplinen kuratiert werden. Diese Experten werden dann zu einer öffentlichen, online geführten Diskussion eingeladen.

Neben der weiteren Produktion von weltweit führenden wissenschaftlichen Ressourcen werden wir die Erkenntnisse aus den aufgezeichneten Rundgängen und Interviews nutzen, um eine Reihe von Online-Schulungen für diejenigen zu entwickeln, die in Holocaust-Organisationen arbeiten. Diese Schulungen werden sich auf spezifische

digitale Themen wie KI und maschinelles Lernen, VR und AR oder soziale Medien konzentrieren. Wir sind auch dankbar, dass unser Geldgeber – die Alfred Landecker Stiftung – uns unterstützt, eine Reihe von „Innovationsinitiativen“ mit globalen Partnern zu veranstalten. Diese einwöchigen, intensiven Workshops werden eine vielfältige Gruppe von Experten zusammenbringen, um einige der makroökonomischen Probleme des Sektors im Hinblick auf die Digitalisierung zu lösen, wie etwa die Vernetzung von Sammlungen. Wir werden diese Aktivitäten ergänzen, indem wir einen kostenlosen Beratungsservice für Institutionen oder Projekte anbieten, die Forscher zur Unterstützung ihrer Entwicklung suchen. Die neue Website des Landecker Digital Memory Lab wird im November 2024 online gehen. In der Zwischenzeit können Sie unsere Arbeit auf unserem [Blog](#) verfolgen.

Unser Ziel ist es, mit diesen Aktivitäten ein sich ständig weiterentwickelndes Netzwerk aus einem breiten Spektrum von Disziplinen und Sektoren aufzubauen, das die Notwendigkeit der Zusammenarbeit ernst nimmt, um die digitale Erinnerung an den Holocaust nachhaltig zu gestalten. Wir werden dieses Netzwerk zu drei großen „Expos“ im Laufe des Projekts einladen, in der Hoffnung, neue Verbindungen durch persönliche Treffen zu stärken und aufzubauen. So positiv digitale Konnektivität auch sein mag, intensive Phasen der persönlichen Zusammenarbeit sind nach wie vor unglaublich wertvolle Erfahrungen – die besten Online-Arbeiten werden normalerweise durch starke Offline-Verbindungen inspiriert.

**»Unser Ziel ist es, mit diesen Aktivitäten ein sich ständig weiterentwickelndes Netzwerk aus einem breiten Spektrum von Disziplinen und Sektoren aufzubauen, das die Notwendigkeit der Zusammenarbeit ernst nimmt, um die digitale Erinnerung an den Holocaust nachhaltig zu gestalten.«**

## LITERATUR

 Ebbrecht-Hartmann, Tobias: Commemoration From a Distance: The Digital Transformation of Holocaust Memory in Times of COVID-19, in: Media, Culture and Society, Jg. 43 (2021), H. 6, S. 1095–1112, DOI: <https://doi.org/10.1177/0163443720983276>.

 Verschure, Paul.F.M.J/ Wierenga, Sytse: Future Memory: A Digital Humanities Approach for the Preservation and Presentation of the History of the Holocaust and Nazi Crimes, in: Holocaust Studies, Jg. 28 (2021), H. 3, S. 331–357, DOI: <https://doi.org/10.1080/17504902.2021.1979178>.

 Walden, Victoria Grace / Marrison, Kate, et al.: Recommendations for using Artificial Intelligence and Machine Learning for Holocaust Memory and Education, Sussex: REFRAME 2023a, URL: <https://reframe.sussex.ac.uk/digitalholocaustmemory/files/2023/01/AI-and-Machine-Learning-Guidelines.pdf>.

 Walden, Victoria Grace / Marrison, Kate, et al.: Recommendations for Digitising Material Evidence of the Holocaust, Sussex: REFRAME 2023b, URL: <https://reframe.sussex.ac.uk/digitalholocaustmemory/files/2024/07/Digitising-Material-Evidence-Guidelines-Digital-Holocaust-Memory-Project-2.pdf>.

 Walden, Victoria Grace / Marrison, Kate, et al.: Recommendations for Digitally Recording, Recirculation and Remixing of Holocaust Testimony, Sussex: REFRAME 2023c, URL: <https://reframe.sussex.ac.uk/digitalholocaustmemory/files/2023/01/Testimony-Guidelines.pdf>.

 Walden, Victoria Grace / Marrison, Kate, et al.: Recommendations for Using Social Media for Holocaust Memory and Education, Sussex: REFRAME 2023d, URL: <https://reframe.sussex.ac.uk/digitalholocaustmemory/files/2023/01/Social-Media-Guidelines.pdf>.



Walden, Victoria Grace / Marrison, Kate, et al.:  
Recommendations for Virtualising Holocaust  
Memoryscapes, Sussex: REFRAME 2024a, URL:  
<https://reframe.sussex.ac.uk/digitalholocaustmemory/files/2024/07/Virtualising-Memoryscapes-Guidelines-Digital-Holocaust-Memory-Project-1.pdf>.



Walden, Victoria Grace/ Marrison, Kate, et al.:  
Recommendations for Creating Computer Games for  
Holocaust Memory and Education, Sussex: REFRAME  
2024b, URL: <https://reframe.sussex.ac.uk/digital-holocaustmemory/files/2024/07/Games-Guidelines-Digital-Holocaust-Memory-Project-2.pdf>.

## Autor:in



**Victoria Grace Richardson-Walden** ist Direktorin des Landecker Digital Memory Lab und stellvertretende Direktorin des Sussex Weidenfeld Institute of Jewish Studies. Sie ist Professor of Digital Memory, Heritage and Culture und ihre Forschungsschwerpunkte sind digitale Holocaust- und Völkermord-Erinnerung sowie digitale Pädagogik.

# Let's RememBarcamp! – was lange währt

*Iris Groschek, Juna Grossmann, Arne Jost*

## IST DIE GEDENKSTÄTTENWELT BEREIT FÜR EIN BARCAMP?

Es war einmal in einer Zeit, als *Twitter* noch nicht *X* hieß, und auf der Plattform rechte Beiträge noch nicht begünstigt und falsche Informationen nicht ungehindert verbreitet wurden. Damals brachte dieser Kurznachrichtendienst digital affine, geschichtsinteressierte Menschen zusammen. Und da begab es sich, dass unter ihnen die Möglichkeit eines „RememBarcamp“ diskutiert wurde:



Screenshot einer Diskussion um den Hashtag #remembarcamp auf Twitter, Dezember 2015.

„Die machen ja coole Sachen\_ #remembarcamp!!!“ – mit diesem Ausruf bezog sich die Historikerin und damalige Vorsitzende des Vereins OpenHistory e.V., Karoline Döring, auf einen Tweet von @lebenswert1941 (Julia Gilfert). Ob diese den schönen Begriff „RememBarcamp“ erfunden hat oder jemand anderes auf das Wortspiel gekommen ist, lässt sich leider nicht mehr nachvollziehen – vielleicht erinnert sich ja jemand?

Die Beitragenden in diesen Tweets bezogen sich auf Gespräche, die während des ersten Histocamps in Deutschland geführt wurden: Im November 2015 fand in Bonn erstmalig ein Barcamp für Menschen, die mit Geschichte arbeiten, statt. Organisiert wurde das Barcamp von engagierten

Historikerinnen und Historikern, die mit dem Verein OpenHistory e.V. eine Struktur schufen, die anschließend weitere Histocamps anbot. Das Interesse war groß. Das niedrigschwellige und diskussionsfreudige Format lässt sich als „Unkonferenz“ beschreiben: Es fördert einen Austausch auf Augenhöhe, führt die Kommunikation über eine Spezialist\*innengruppe hinaus in eine größere Öffentlichkeit

und weckt Neugier auf neue Vernetzungsformen. Das führte auch dazu, dass auf dem ersten Histicamp auch einige an Gedenkstätten tätige oder an aktueller Gedenkstättenarbeit interessierte Personen dabei waren, die hauptsächlich im Bereich Vermittlung tätig waren. Die Idee, das Barcamp-Format auch speziell für Menschen anzubieten, die sich auf unterschiedliche Weise und mit verschiedenen fachlichen Hintergründen mit Geschichtsvermittlung an Gedenkstätten beschäftigen, kam noch während der Konferenz auf. Sie überzeugte sofort: Das dialogische Angebot, welches sich an den Interessen der Teilnehmenden orientiert, sollte in die Welt der Gedenkstättenpädagogik übertragen werden (Jost 2015). Der offene Charakter eines Barcamps zielt darauf, dass nicht einige Wenige durch Vorträge theoretische Diskussionen über Gedenkstättenarbeit führen. Vielmehr soll ein Raum geschaffen werden, in dem sich die Teilnehmenden selbstbestimmt auf Augenhöhe über die tägliche Arbeit vor Ort und über drängende praktische Fragen austauschen können.

**»Die Idee, das Barcamp-Format auch speziell für Menschen anzubieten, die sich auf unterschiedliche Weise und mit verschiedenen fachlichen Hintergründen mit Geschichtsvermittlung an Gedenkstätten beschäftigen, kam noch während der Konferenz auf. Sie überzeugte sofort.«**

Etwa zur selben Zeit begannen Gedenkstätten generell in sozialen Netzwerken aktiv zu werden, sich im digitalen Raum zu vernetzen und gemeinsames Storytelling zu betreiben – zunächst mit Schwerpunkten auf *Facebook*, *Twitter* und *Instagram*. Mittels digitaler Vernetzung über diese Social-Media-Plattformen wurde die Idee eines Barcamps für Gedenkstättenmitarbeiter\*innen weiter diskutiert. Allerdings erwies es sich als herausfordernd, Entscheidungsträger\*innen in der Gedenkstättenzene die Relevanz eines solchen Formats deutlich zu machen und eine Finanzierung einzuwerben. Erste Versuche, ein Barcamp in Berlin zu organisieren, scheiterte letztlich an fehlenden finanziellen Mitteln. Die Idee wurde jedoch weiterverfolgt, u.a. von den Autorinnen dieses Beitrags. Und auch Entscheidungsträger\*innen fingen an, die Relevanz eines solchen Angebots zu verstehen und es zu unterstützen. Im Laufe der Zeit entwickelte sich die thematische Ausrichtung weg von dem Fokus auf Gedenkstättenpädagogik und hin in Richtung Gedenkstättenarbeit im digitalen Raum.

## DIE GEDENKSTÄTTENWELT IST BEREIT FÜR EIN BARCAMP

Einen großen Schritt voran ging es auf dem Histocamp in Berlin 2019. Auf einer Session stellten Juna Grossmann (Dokumentationszentrum NS-Zwangsarbeit), Tessa Bouwman (Gedenkstätte Bergen-Belsen) und Iris Groschek (KZ-Gedenkstätte Neuengamme) ihre Idee für eine gemeinsame Storytelling-Social-Media-Aktion zum 75. Jahrestag der Befreiung vor. Dabei wurde auch klar, dass der Austausch über digitale Formate an Gedenkstätten in Form eines Barcamps von den Teilnehmenden als wichtig und unterstützenswert angesehen wurde. Im Anschluss bildete sich eine digitale Arbeitsgruppe, Sponsoren wurden gefunden und Werbematerial gestaltet. Mit Andrea Genest (Gedenkstätte Ravensbrück) fand sich eine Mitstreiterin, die sich bereit erklärte, das erste #rememBarcamp in der Gedenkstätte Ravensbrück auszurichten. Trotz erschwelter Bedingungen aufgrund der Corona-Pandemie fanden sich im Sommer



Sessionplanung beim #rememBarcamp 2022 in der Gedenkstätte Ravensbrück. © SHGL, Iris Groschek, 2022.

2022 in der Gedenkstätte Ravensbrück 34 Personen aus 15 Gedenkortern zusammen. Sie tauschten sich zum Schwerpunkt digitale Gedenkstättenarbeit aus, sprachen über praktische Anwendungsbeispiele, beschlossen Kooperationen, entwickelten Ideen und knüpften Netzwerke (Thulin 2022).

Im folgenden Jahr richtete dann die Gedenkstätte Dachau gemeinsam mit dem Max-Mannheimer-Studienzentrum das #rememBARCAMP aus. Über 30 Personen diskutierten in 16 spontanen Sessions. Gemeinsam wurden Visionen für digitale Gedenkstättenarbeit entwickelt, Technik und Software getestet, Apps vorgestellt und immer wieder intensiv diskutiert (Steng 2024).

**»Gemeinsam wurden Visionen für digitale Gedenkstättenarbeit entwickelt, Technik und Software getestet, Apps vorgestellt und immer wieder intensiv diskutiert.«**

## DAS GEDENKSTÄTTEN-BARCAMP IST ETABLIERT

Nachdem mit Ravensbrück und Dachau zwei große KZ-Gedenkstätten das Format ausgerichtet hatten, war 2024 die NS-„Euthanasie“-Gedenkstätte Hadamar an der Reihe. Die Frage, ob das Format auch in einer vergleichsweise kleinen Gedenkstätte in der Provinz funktioniert, war schnell beantwortet: Über 40 Teilnehmende aus knapp 30 Institutionen meldeten sich an. Zudem gelang es, viele neue Institutionen zu erreichen, darunter zwei kleinere hessische Gedenkstätten sowie die NS-„Euthanasie“-Gedenkstätte Hartheim. Es zeigte sich: Digitale Gedenkstättenarbeit findet auch abseits von den großen Gedenkstätten und Institutionen statt.



Abschlussrunde beim #rememBARCAMP 2024 in Hadamar. © Gedenkstätte Hadamar

Das Feedback nach zwei intensiven Tagen war rundum positiv – angeregt und vernetzt kehrten die Teilnehmenden an ihre Institutionen zurück. Themen waren der Umgang mit rechten und antisemitischen Inhalten, Marketingstrategien für digitale Angebote und Games in der Erinnerungsarbeit sowie Theorie und Praxis digitaler

Erinnerungsarbeit. Dass das Barcamp-Format konkrete Einflüsse auf die vernetzte Gedenkarbeit haben kann, zeigt sich unter anderem an der Session zur gemeinsamen Gedenkcampagne im Rahmen des 80. Jahrestages der Befreiung 2025. Hierbei wurden Ideen und Formate entwickelt; zwei Monate nach dem Barcamp fand das nächste (digitale) Treffen zu dieser Kampagne statt.

## DREI JAHRE #REMEMBARCAMP – EIN FAZIT

Wen erreichen wir wie womit? Wie gehen wir mit Hass und Hetze um? Wie können digitale Projekte nachhaltig gesichert werden? Wie können wir uns immer weiterentwickeln? Blickt man auf die Sessions der letzten drei Jahre zurück, wird schnell klar, dass uns diese und viele weitere

Fragen in der digitalen Gedenkstätten- und Erinnerungsarbeit weiterhin beschäftigen. Vor allem aber ist sichtbar geworden, wie viele großartige Projekte bereits umgesetzt wurden und werden und wie stark sich die digitale Arbeit in den letzten Jahren professionalisiert und als Arbeitsfeld etabliert hat.

## **#REMEMBARCAMP QUO VADIS? WO STEHEN WIR JETZT?**

Fast zehn Jahre, nachdem Juna Großmann auf Twitter fragte, „Na, wer hat Interesse? #histocamp“, kann man sagen: Viele! Daher wird wohl auch 2025 dieser Austausch auf Augenhöhe mit vielen Diskussionen und Projektideen zu digitaler Erinnerungsarbeit fortgeführt.

## **LITERATUR**



Jost, Steffen: Das histocamp aus der Sicht eines Gedenkstättenpädagogen, 29.11.2015, URL: <https://gedenkpaed.hypotheses.org/81> [20.9.2024].



Steng, Nicole: Das #rememBarcamp 2023, in: GedenkstättenRundbrief Nr. 213, 03/2024, S. 40–46.



Thulin, Markus: RememBarcamp. Ein digitales Netzwerk der Erinnerung entsteht, 12.08.2022, URL: <https://www.gedenkstaetten-hamburg.de/de/aktuelles/news/remembarcamp-ein-digitales-netzwerk-der-erinnerung-entsteht> [20.9.2024].

## Autor:innen



**Iris Groschek** leitet die Abteilung für Öffentlichkeitsarbeit und Social Media in der Stiftung Hamburger Gedenkstätten und Lernorte zur Erinnerung an die Opfer der NS-Verbrechen und ist Mitinitiatorin des #rememBARCAMPs.

**Juna Grossmann** verantwortet u.a. die Online-Redaktion und Marketing im Dokumentationszentrum NS-Zwangsarbeit und ist Mitinitiatorin des #rememBARCAMPs.

**Arne Jost** ist pädagogischer Mitarbeiter für die Bereiche Digitales Museum und Social Media in der Gedenkstätte Hadamar und hat das #rememBARCAMP 2024 organisiert.

# Zielgruppenorientiertes Marketing – eine wichtige Stellschraube der digitalen Gedenkstättenarbeit

**Lena Horz**

## **WIESO BRAUCHT ES ZIELGRUPPENORIENTIERTES MARKETING IM GEDENKSTÄTTENBEREICH?**

Die digitale Gedenkstättenarbeit adressiert mehr als nur eine feste Zielgruppe, deren Interessen und Bedürfnisse wir bedienen möchten. Während wir auf einigen analogen und digitalen Wegen versuchen können, möglichst viele Adressat:innen zu erreichen, landen wir mit textlastigen und langen Posts wohl kaum bei der Gruppe der 14- bis 20-Jährigen, ebenso wenig mit einem kurzen Infvideo im Stil von *TikTok* bei der Gruppe Ü50 – vielmehr würde es hier sehr wahrscheinlich mindestens auf Irritation stoßen. Es braucht geeignete und zielgruppenorientierte Strategien, um bei der designierten Gruppe auch Aufmerksamkeit und Interesse zu wecken.

Laut dem Digital 2024 Global Overview Report nutzen 81 % der Deutschen mittlerweile mindestens eine Social Media-Plattform und verbringen darauf täglich durchschnittlich 99 Minuten. Allein aufgrund der schieren Masse an Texten, Bildern und Videos, mit der die Nutzenden von Social Media jeden Tag konfrontiert werden, muss der eigene Content zwischen veganen Kochvideos, tanzenden Boygroups und dauerrendenden Katzensvideos hervorstechen. Bei den ernstesten Themen, um die es in Gedenkstätten notwendigerweise geht, ist dies eine Herausforderung.

*»Allein aufgrund der schieren Masse an Texten, Bildern und Videos, mit der die Nutzenden von Social Media jeden Tag konfrontiert werden, muss der eigene Content zwischen veganen Kochvideos, tanzenden Boygroups und dauerrendenden Katzensvideos hervorstechen. Bei den ernstesten Themen, um die es in Gedenkstätten notwendigerweise geht, ist dies eine Herausforderung.«*

## WIE SEHEN UNSERE ZIELGRUPPEN ÜBERHAUPT AUS UND WIE ERREICHEN WIR SIE?

Um diese Herausforderung, konkret um die Frage nach Marketingstrategien für digitale Angebote von Gedenkstätten, ging es in einer Session auf dem #rememBARCAMP 2024 in Hadamar, an der ich teilnahm. Ziel der Session war die Entwicklung von Leitfäden für verschiedene Zielgruppen, die Strategien und auch konkrete Inhalte umfassen. Zunächst wurden Gruppen definiert, die wir mit unseren Inhalten erreichen wollen. Spätestens zu diesem Zeitpunkt wurde deutlich, warum zielgruppenorientiertes Marketing so wichtig ist: Würden wir versuchen, mit einem einzigen Format alle Gruppen zu erreichen, würden wir am Ende niemanden erreichen. Deshalb begannen wir in Kleingruppen damit, für jeweils eine ausgewählte Zielgruppe Marketingkonzepte zu erstellen. Hier entstanden innerhalb kurzer Zeit spannende Ideen und Konzepte, die für unsere digitale Arbeit für unterschiedliche Zielgruppen Impulse liefern. Wir fokussierten Jugendliche mit Handy, zwischen 10 und 14 Jahren; Lehrkräfte (sowohl die engagierten als auch die desinteressierten) und die zugeneigte lokale Bevölkerung Ü50. Aber auch uns selbst, also digital arbeitende Mitarbeitende in Gedenkstätten, analysierten wir als Zielgruppe. Bei dieser breiten Gruppenauswahl sind verschiedene Ansätze entstanden.

### ZIELGRUPPE: LEHRKRÄFTE



Mindmap aus der Session beim #rememBARCAMP in Hadamar im Juli 2024. © Gedenkstätte Hadamar

Besonders für die pädagogische Arbeit ist es wichtig, dass Lehrkräfte an Schulen erreicht werden, die unseren Ort potenziell mit ihren Klassen besuchen kommen. Während es bei den engagierten Lehrkräften ausreichend ist, eine gut gepflegte Website mit Informationsmaterial zu unterhalten und auf Fortbildungsangebote hinzuweisen, brauchen die weniger Interessierten eine persönliche Ansprache durch E-Mails oder Briefe. Andere Möglichkeiten, sie zu erreichen, sind etwa Informationen durch Gewerkschaftszeitungen und Informationen in der Buchungsbestätigung. Wichtig ist bei beiden Gruppen eine Breitenwirkung

durch Kooperationen mit anderen Bildungseinrichtungen und durch analoge Informationen wie Flyer, Briefe oder Poster. Eine weitere Möglichkeit ist eine gut aufbereitete und gepflegte OER-Datenbank, auf die Lehrkräfte kostenlos zugreifen können.

## ZIELGRUPPE: SCHÜLER:INNEN

Auf der anderen Seite stehen die Schüler:innen zwischen 10 und 14 Jahren, deren Zugang zu digitalen Inhalten fast ausschließlich über Smartphones und Tablets stattfinden. Bei dieser Gruppe brauchen wir einen langen Atem, weil die meisten Jugendlichen Gedenkstätten zunächst einmal ignorieren. Da viele Jugendliche tagtäglich viele Stunden online verbringen und die Hauptnutzenden von sozialen Medien sind, besteht die Chance, sie irgendwann zu erreichen. Man erreicht sie über die Plattformen YouTube oder TikTok – also durch selbst produzierte Videos oder gut gemachte Clips anderer Content-Creator:innen. Durch die Fülle an Inhalten für diese Gruppe kann es sinnvoll sein, Sponsored Content zu kaufen, wodurch eigene Inhalte von anderen Medienschaffenden wie etwa Influencer:innen verbreitet werden. Diese Kooperationen ermöglichen Gedenkstätten, sich der Reichweite und des Einflusses anderer Content-Creator:innen zu bedienen und die Ziel-

*»Bei dieser Gruppe brauchen wir einen langen Atem, weil die meisten Jugendlichen Gedenkstätten zunächst einmal ignorieren.«*

gruppe über verschiedene Kanäle anzusprechen. Auch Games sind eine gute Möglichkeit zur Verbreitung. Eine analoge Marketingstrategie gibt es aber auch: Bei einem Besuch der Zielgruppe im jeweiligen Lern- oder Gedenkort können die Multiplikator:innen unsere Angebote bewerben.

## ZIELGRUPPE: Ü50

Ganz anders sieht es bei der engagierten lokalen Bevölkerung Ü50 aus. Die Marketingstrategie für diese Gruppe folgt dem Motto „auf analogem Weg zu digitalen Inhalten“. Durch Plakate mit QR-Codes, Flyer und die analoge sowie digitale Mög-



Mindmaps aus der Session beim #rememBARCAMP in Hadamar im Juli 2024. © Gedenkstätte Hadamar

lichkeit, sich für einen Newsletter anzumelden, können wir auf analogem Weg auf unsere digitale Arbeit hinweisen. Durch Kooperationen mit lokalen Initiativen und Vereinen erreichen wir eine User-Bindung. Wichtig ist anschließend, dass die digitale Arbeit klar strukturiert ist: Es ist eine gut gefüllte und leicht zu bedienende Website notwendig, um diese Gruppe zu binden. In den sozialen Medien müssen wir vermehrt auf längere Texte und Veranstaltungsvideos setzen. Diese Gruppe erreichen wir weder mit aufwändigen Grafiken noch mit Reels, also Kurzvideos.

## ZIELGRUPPE: MITARBEITENDE GEDENK- UND LERNORTE



Zum Abschluss untersuchten wir in der Session auf dem #rememBARCAMP die Informationswege zu den Mitarbeitenden digitaler Gedenk- und Lernorte, befassten uns also mit uns selbst als Zielgruppe. Es zeigte sich, dass sich der direkte Austausch in Slack-Gruppen, per Mail oder in Lunch Talks besonders eignet. So können auch in Zukunft weitere spannende Ideen und Kooperationen entstehen – etwa solche, die helfen, unsere Zielgruppen besser zu verstehen und zu erreichen.

Mindmaps aus der Session beim #rememBARCAMP in Hadamar im Juli 2024. © Gedenkstätte Hadamar

### Autor:in



**Lena Horz**, M.A. in Geschichts- und Kulturwissenschaften an der Universität Gießen, ist seit dreieinhalb Jahren als freie Mitarbeiterin für die Gedenkstätte Hadamar im Bereich Social Media und digitales Museum tätig.

# #DoingMemoryOnTikTok – wie können Gedenkstätten TikTok nutzen?

**Jan Lormis**

Social Media-Plattformen werden immer wichtiger für Gedenkstätten. 2023 habe ich mich deshalb in meiner Masterarbeit im Studiengang Museumspädagogik – Bildung und Vermittlung im Museum mit dem Einsatz von TikTok in Gedenkstätten auseinandergesetzt. Die Ausgangsfragen waren, wie es Gedenkstätten bislang gelingt, Geschichtsvermittlung in die Zielgruppe zu tragen und ob junge Schüler:innen besser als bisher über die Kurzvideos erreicht werden könnten. Dafür wurde vor allem die Pionierarbeit der Gedenkstätten Neuengamme, Mauthausen, Bergen-Belsen, Dachau und Flossenbürg, der Erinnerungsstätte Villa ten Hompel und des Dokumentationszentrums NS-Zwangsarbeit Berlin von mir untersucht. Konkret analysierte ich die *TikTok*-Strategie sowie die geposteten Inhalte bzw. das Storytelling der Videos und erfasste Follows sowie Likes statistisch. Im Folgendem sollen wesentliche Ergebnisse der Arbeit vorgestellt werden.

## **DIE DEBATTE UM TIKTOK – VIEL KRITIK, ABER AUCH VIELE VORTEILE?**

Seit mehr als zwei Jahren nutzen Gedenkstätten mittlerweile *TikTok* und es werden stetig mehr, ungeachtet der Bedenken wegen mangelndem Datenschutz, die bei *TikTok* – wie bei allen Social Media-Plattformen – berechtigt sind. Diese werden in der gegenwärtigen Debatte jedoch stark politisiert. Die direkte Verbindung von *TikTok* zur Chinesischen Regierung konnte bisher nicht nachgewiesen werden; dass es in der Vergangenheit jedoch Beschränkungen und Propaganda auf der Plattform gegeben hat, ist unstrittig. *TikTok* ist jedoch derzeit eine der wichtigsten Social Media-Plattformen. Mit Blick auf ein diverses Publikum besitzt es zudem Vorteile gegenüber anderen Plattfor-

**»Seit mehr als zwei Jahren nutzen Gedenkstätten mittlerweile TikTok und es werden stetig mehr.«**

men. So ist der Einsatz von Videos als hauptsächliches Medium barrierearm und die Multimedialität der Videos bietet viele Möglichkeiten, verschiedene Bedarfe von User:innen zu bedienen. Im Vergleich dazu ist die herkömmliche Geschichtsvermittlung in Gedenkstätten dagegen eher akademisch geprägt; das Erfassen von Inhalten ist oft an Vorwissen oder an ein bestimmtes Bildungsniveau der Rezipient:innen gebunden. Ein Zugang zur Institution Gedenkstätte ist dadurch nicht für jede:n ohne Weiteres möglich. Über *TikTok* ist eine junge Zielgruppe aber potenziell sehr leicht erreichbar.

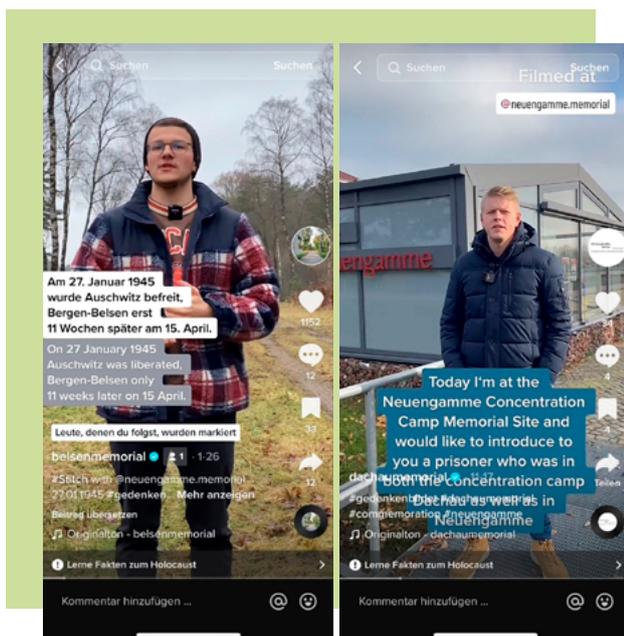
Von den für meine Masterarbeit befragten 850 Schüler:innen, die die KZ-Gedenkstätte Mittelbau-Dora besuchten, nutzen 666 *TikTok*, also 78,35 %. In allen Altersgruppen ist die Wahrnehmung von Gedenkstätten auf *TikTok* höher als bei Instagram. Bei den 15- und 16-Jährigen 3,7-mal höher, bei den 17- bis 19-Jährigen sogar 5-mal höher und auch in der Altersgruppe der 20- bis etwa 25-Jährigen kennen 3-mal mehr Personen Gedenkstätten auf *TikTok* als auf Instagram. Die hohe Verbreitung der Kurzvideo-App führt demnach in allen untersuchten Altersgruppen zu einer stärkeren Wahrnehmung von Gedenkstätten und deren Geschichtsvermittlung. Zudem sind bei allen untersuchten Institutionen die *TikTok*-Accounts die reichweitenstärksten Social Media-Auftritte.

»Die hohe Verbreitung der Kurzvideo-App führt demnach in allen untersuchten Altersgruppen zu einer stärkeren Wahrnehmung von Gedenkstätten und deren Geschichtsvermittlung.«

## **DER ZENTRALE FAKTOR FÜR DEN ERFOLG – IDENTIFIKATIONSFIGUR ODER POST-FREQUENZ?**

Bei einem Vergleich der *TikTok*-Auftritte von Susanne Siegert (@keine.erinnerungskultur) – in einer Reportage der Leipziger Volkszeitung reißerisch als „Holocaust-Influencerin“ bezeichnet – und der belgischen Gedenkstätte Kazerne Dossin lässt sich erkennen, dass auf dem *TikTok*-Kanal @kazernedossin zwar regelmäßig Videos gepostet werden, aber die Follows- und Like-Zahlen gering bleiben. Siegert, die ebenfalls regelmäßig Videos auf die Plattform lädt, erreicht gemessen an ihren Follows und Likes hingegen viel mehr Menschen. Die Gedenkstätte Kazerne Dossin gestaltet ihre Videos als Slideshows, die mit Texten und

Musik unterlegt sind. Siegert tritt dagegen in ihren Videos immer persönlich als Identifikationsfigur vor die Kamera. Sie schildert den jeweiligen Sachverhalt subjektiv, in ihren eigenen Worten und mit gelegentlich eingeblendeten Screenshots, Fotos oder Texten. Die stark variierende Reichweite und Resonanz der Kanäle lässt sich demnach nicht auf die Häufigkeit der Videoposts zurückführen, sondern durch den Auftritt einer Identifikationsfigur erklären. *TikTok*-User:innen erkennen Siegert in den ersten Sekunden der Videos wieder und kennen sie, vertrauen ihr oder wissen, dass es bei ihr etwas Spannendes zu sehen gibt.



Junge Freiwillige der Gedenkstätten Bergen-Belsen und Dachau treten in den *TikTok*-Videos auf um eine junges Publikum besser anzusprechen, Screenshots: <https://www.tiktok.com/@belsenmemorial/video/7057316526369656069> und <https://www.tiktok.com/@dachaumemorial/video/7166999985857268997>, abgerufen am 14. Dezember 2022.

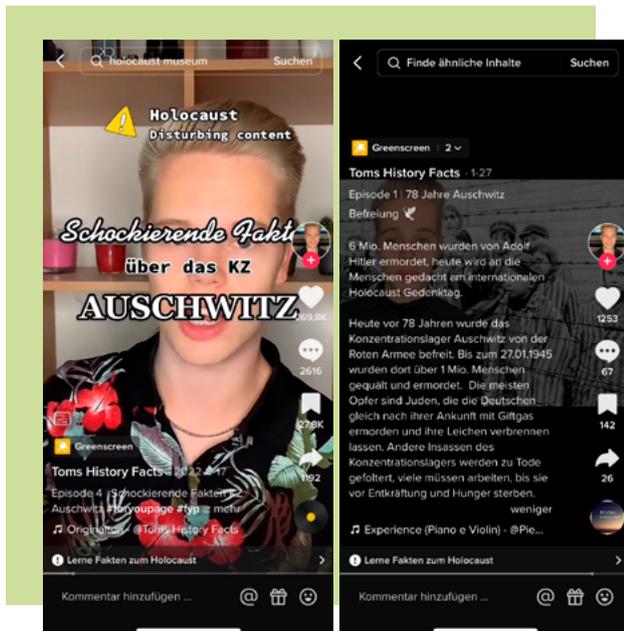
Susanne Siegert bietet mit ihrem *TikTok*-Kanal @keine.erinnerungskultur insofern eine Inspiration für Gedenkstätten, weil sie zeigt, dass die Vermittlung von Geschichte keineswegs nur mit bunten Videos, Musik und vielen Schnitten – so das weit verbreitete Bild von *TikTok* – funktioniert. Vielmehr belegt Siegert, dass es eine authentische Person braucht, die auf Augenhöhe mit der Community in einem ruhigen Setting Inhalte vermittelt. Siegert spricht über Themen, die sie selbst interessieren und bewegen. Dabei gestaltet sie ihre Videos so, als würde sie mit Freund:innen

darüber sprechen. Doch ist ein solches Konzept auch auf die Strukturen einer Gedenkstätte übertragbar? Denn dort kann möglicherweise nicht gewährleistet werden, dass eine Person permanent als Gesicht der Institution auftritt und ansprechbar ist. Vielleicht wollen einige Gedenkstättenmitarbeitende auch nicht so präsent und persönlich auftreten, weil sie in einem Spannungsverhältnis zwischen Anstellung und Privatsphäre stehen? Sie könnten etwa damit Anfeindungen oder andere Übergriffe riskieren, da sie stellvertretend für die Institution oder ein kontroverses Thema gesehen werden können. Bei den *TikTok*-Auftrit-

ten der Gedenkstätten Bergen-Belsen, Neuengamme und Dachau kann man gut sehen, wie das Konzept von Siegert und anderen Influencer:innen auf *TikTok* angewendet wird. Die jungen Freiwilligen der Gedenkstätten treten auf dem jeweiligen Kanal als „Gesichter“ der Gedenkstätte auf und vermitteln die Inhalte. Junge Menschen sprechen junge Menschen an, diese Peer-to-peer-Ansprache ist nach meinen Beobachtungen das erfolgreichste Konzept für eine größere Reichweite und Interaktion zwischen den Gedenkstätten und der *TikTok*-Community.

## **HOLOCAUST EDUCATION – CHANCEN UND RISIKEN FÜR GEDENKSTÄTTEN**

*TikTok* nutzt wie die meisten Social Media-Plattformen Hashtags, um Inhalte durch Schlagworte schneller auffindbar zu machen. Videos von Gedenkstätten aus Deutschland oder Österreich werden deshalb häufig unter dem international bekannten Begriff der Holocaust Education aufgeführt. Die in den 1970er-Jahren in den USA und Großbritannien entstandene Holocaust Education unterscheidet sich stark von der gedenkstättenpädagogischen Praxis in Deutschland und Österreich. Holocaust Education zielt nicht primär auf die Vermittlung von historischem Wissen. Es soll vielmehr ein moralisches Wertesystem aufgebaut werden. Ein historisches Verständnis des Nationalsozialismus als Gesellschaftsform, in der Antisemitismus die zentrale handlungsleitende Ideologie war und Konzentrationslager eine herrschaftssichernde Funktion einnahmen, ermöglicht der Zugang der Holocaust Education eher nicht. In den meisten KZ-Gedenkstätten werden deshalb seit Jahren auch die Täter:innen, Profiteur:innen und Zuschauer:innen der „deutschen Volksgemeinschaft“ betrachtet. Reine Betroffenheit und eine Identifikation mit den Opfern sind nicht das Ziel. Vielmehr gilt es herauszuarbeiten, warum die deutsche Gesellschaft so breit an Verbrechen beteiligt war. Holocaust Education kann junge Menschen auf die Gefahren von Antisemitismus aufmerksam, sie aber nicht widerstandsfähig dagegen machen. Mitgefühl mit Opfern zu empfinden ist zwar eine Grundvoraussetzung dafür, werden dafür jedoch moralische Appelle eingesetzt, führt das bei der Zielgruppe oft zu Abwehrreflexen.



Ein Beispiel für Holocaust Education mit reißerischer Überschrift und der Zuschreibung der Täterschaft allein an Hitler, Screenshots: <https://www.tiktok.com/@toms.history.facts/video/7132866729461419270?q=holocaust%20education&t=1678794280430> und <https://www.tiktok.com/@toms.history.facts/video/7193370688508529926>, abgerufen am 14. März 2023.

Deshalb sollten Gedenkstätten auf inhaltlicher Ebene vielmehr auf ihre Expertise vertrauen und auf ihre Instrumente der historisch-politischen Bildung, wie etwa den Beutelsbacher Konsens. Sonst könnte sich eine Auseinandersetzung mit den NS-Verbrechen verfestigen, die aus Bildungsperspektive schon längst überwunden scheint, die sich jedoch hartnäckig in Videos zeigt, die unter dem Hashtag #HolocaustEducation auf TikTok abrufbar sind. Hier werden hauptsächlich popkulturelle Referenzen reproduziert, die schon seit Jahrzehnten auch in den herkömmlichen Medien kursieren. Die hier verbreiteten Übertreibungen,

falschen Analogien etc. von Besucher:innen sind nicht nur für die pädagogische Arbeit der Gedenkstätten hinderlich, sondern verhindern auch die ernsthafte Auseinandersetzung mit den Verbrechen der deutschen NS-Gesellschaft. Ich erlebe in meiner Arbeit mit Schüler:innengruppen in der Gedenkstätte immer wieder ein sehr geringes oder defizitäres Wissen über den Nationalsozialismus. Beispielsweise werden hauptsächlich Jüdinnen:Juden als Opfer der Nationalsozialistinnen und Nationalsozialisten benannt, Konzentrationslager werden inhaltlich auf Gaskammern verkürzt und Adolf Hitler wird als die allein verantwortliche Person für die Verbrechen angesehen. Nach dem Ursprung dieser Vorstellungen befragt, schildern die meisten Schüler:innen, dass sie das aus Filmen wie *Der Junge im gestreiften Pyjama* oder *Der Untergang* kennen. Beispielhaft dafür sind Videos eines österreichischen Influencers, die er unter dem Titel Tom's History Facts veröffentlicht. Diese veranschaulichen die Reproduktion und Bestätigung solcher falschen Annahmen.

## GESCHICHTSVERMITTLUNG AUF TIKTOK

Um *TikTok* für eine andere Form der Geschichtsvermittlung zu nutzen, müssen Gedenkstätten die Logiken der Plattform kennen und für sich nutzen. So findet Geschichtsvermittlung entsprechend der Kommunikationsmechanismen auf *TikTok* nicht in einem Top-down-Modell statt, sondern alle Akteur:innen kommunizieren auf Augenhöhe direkt und gleichberechtigt. Das beinhaltet, es ist für alle möglich, die Inhalte und Debatten mitzugestalten und direkte Resonanz zu erfahren. Die Videos geben einen Anstoß und die Deutung liegt dann bei den Rezipient:innen, die nicht nur konsumieren. Sie können vielmehr direkt und auf vielfältige Art und Weise reagieren. Der Algorithmus schafft es auch, den gewohnten Resonanzraum zu öffnen: Die User:innen sehen nicht nur Content, den sie bewusst auswählen, sie werden auch mit ungewohnten oder gar unbekanntem Inhalten konfrontiert. Beispielsweise schildern Mitarbeitende der österreichischen KZ-Gedenkstätte Mauthausen in meiner Befragung, dass sie mit dem Einsatz verschiedener Hashtags auch in andere „Filterblasen“ vordringen können – so wurde ein Video über die Untertageverlagerung und den Einsatz von KZ-Häftlingen in der Flugzeugindustrie am Ende des Zweiten Weltkrieges dann auch auf Profilen von Nutzer:innen, die sich eigentlich für Modellflugzeuge interessieren, ausgespielt.

Darüber hinaus bietet *TikTok* Gedenkstätten ganz neue Möglichkeiten, digitale Erzählformen zu etablieren. Denn neben den eigentlichen Videoinhalten sind mit der Kommentierung, mit der Stitch- und der Duett-Funktion vielfältige Annotationen an einzelnen Inhalten auf der Plattform möglich und immer wieder abrufbar. Gedenkstätten sollten diese Möglichkeiten ernst nehmen und sich trauen, neue Formate für diese Rezeptionsgewohnheiten zu entwickeln. Wenn es gelingt, dass möglichst viele Gedenkstätten Inhalte speziell zu ihren historischen Orten auf *TikTok* vermitteln, können sie ein Gegengewicht zu Falschinformationen und irreführenden Analogien bilden und ihre Deutungsmacht im Diskurs erhöhen.

**»Darüber hinaus bietet *TikTok* Gedenkstätten ganz neue Möglichkeiten, digitale Erzählformen zu etablieren.«**

## AUFWAND UND NUTZEN VON TIKTOK FÜR GEDENKSTÄTTEN

Sollen die Kurzvideos zur Bildung und zur Vermittlung von historischem Wissen eingesetzt werden, müssen sie professionell vor- und aufbereitet werden. Das bindet Ressourcen, die an anderen Stellen eventuell fehlen. Bisherige Konzepte funktionieren so, dass für jedes Video vorab ein Drehbuch erstellt wird, welches vor dem Dreh durch die Leitung der Gedenkstätte autorisiert wird. Auch der redaktionelle Ablauf, der von einem:einer Social-media-Manager:in koordiniert und entschieden wird, ist sehr aufwendig und bindet Personal. Im Falle der beiden Gedenkstätten Mauthausen und Neuengamme, die diese Modelle einsetzen, wird der Einsatz mit einer großen Reichweite auf *TikTok* und darüber hinaus mit einer großen Bekanntheit auch außerhalb von Social Media belohnt. Für kleine Institutionen mit wenigen Mitarbeiter:innen ist ein solcher Aufwand jedoch schwer zu leisten. Das Konzept der KZ-Gedenkstätte Flossenbürg, Aufbau und Pflege eines *TikTok*-Accounts an eine externe und zeitlich befristet angestellte Person zu übertragen, scheint aber auch keine Lösung zu sein – der Account konnte keine Relevanz entfalten und ruht derzeit. Gedenkstätten sollten digitale Bildung und Vermittlung als grundlegende Aufgabe der Gedenkstättenpädagogik begreifen und dementsprechend personelle Ressourcen planen und einsetzen, um auch zukünftig relevant zu bleiben.

»Die Frage, ob es Gedenkstätten gelingt, auf der Kurzvideoplattform *TikTok* Menschen zu erreichen, kann ich nach meiner Erhebung sehr deutlich mit Ja beantworten.«

Die Frage, ob es Gedenkstätten gelingt, auf der Kurzvideoplattform *TikTok* Menschen zu erreichen, kann ich nach meiner Erhebung sehr deutlich mit Ja beantworten. Wie gezeigt ist die Wahrnehmung von Gedenkstätten auf *TikTok* zudem im Vergleich höher als bei *Instagram*.

Die zweite Frage, wie Gedenkstätten ihre Geschichtsvermittlung gestalten und auf welche Weise sie versuchen, *TikTok*-Nutzer:innen etwa für die Themen Shoah, Konzentrationslager und Erinnerungskultur zu interessieren, ist weit differenzierter zu beantworten. Fest steht, dass *TikTok* Gedenkstätten umfangreiche Möglichkeiten zur Geschichtsvermittlung bietet. Unter anderem mit Hash-

tags, Stitches oder Challenges stehen plattformimmanente Werkzeuge zur Verfügung, die es Gedenkstätten ermöglichen, ihren Content auf die For-You-Pages der User:innen zu bringen. Zudem haben Gedenkstätten und andere Akteur:innen der historisch-politischen Bildung verschiedene Erzählmodi etabliert, die strategisch eingesetzt werden können, um Geschichtsthemen abwechslungsreich und zielgruppengenau zu verbreiten. Das am häufigsten eingesetzte Storytelling ist der Educational-Modus – darunter sind frontal vorgetragene Erklärvideos zu verstehen. Gedenkstätten können mit diesem Modus in ihrer gewohnten Rolle als Senderinnen von Wissen auftreten, indem sie Fachwissen plattformgerecht als kurze Inhaltseinheiten in hochformatigen Videos, die am besten auf Smartphones angeschaut werden können, bereitstellen. Der Visit-Modus hingegen durchbricht die Top-down-Kommunikation: Hier drehen *TikTok*-User:innen kurze Besuchsvideos in Gedenkstätten, schildern subjektive Eindrücke und bauen damit eine Peer-to-peer-Wahrnehmung der Orte auf, ganz ohne das Zutun der Institutionen. Das wirkt für Mitarbeitende der Gedenkstätten vielleicht zum Teil als Kontrollverlust über die Deutung des Ortes. Es kann sich zugleich als eine neue Perspektive auf den Ort herausstellen – was sieht ein junger Mensch in einer Gedenkstätte? Was spricht die Person an? Was findet sie interessant und weshalb wird dazu ein Video gemacht? Wenn Gedenkstätten klug und wertschätzend mit den Eindrücken der User:innen umgehen, schaffen sie es, ihre Bekanntheit zu steigern, und diverser sowie zugänglicher zu werden.

Damit könnte mit *TikTok* auch eine pädagogisch gerahmte Lernerfahrung etabliert werden, die aber weniger formal und geplant wie etwa eine Schulunterrichtseinheit an die User:innen herantritt. Die Lernerfahrung findet in einem sozialen Mediumfeld statt, das es ermöglicht, Informationen in einer alltäglichen Handlung, in Form der Kommunikation auf dem Smartphone, niedrigschwellig und selbstverständlich bei der Zielgruppe zu verankern.

## Autor:in



**Jan Lormis** hat Museologie (B.A.) und Museumspädagogik – Bildung und Vermittlung im Museum (M.A.) an der HTWK Leipzig studiert. Seit 2019 ist er Mitarbeiter der Bildungsabteilung der KZ-Gedenkstätte Mittelbau-Dora in Nordhausen (Thüringen).

# Digitale Arbeit von Gedenkstätten der „Aktion T4“

Arne Jost

## VERBRECHEN UND GEDENKEN



Screenshot der Website der Gedenkstätte Hadamar.  
© Gedenkstätte Hadamar

Zwischen 1940 und 1941 wurden über 70.000 Menschen mit psychiatrischen Erkrankungen und Behinderungen im Rahmen der NS-„Euthanasie“ in den sechs Tötungsanstalten der „Aktion T4“ ermordet. Gemäß der nationalsozialistischen Ideologie galten diese Menschen als „lebensunwert“. Zur Erinnerung an

die Opfer der NS-„Euthanasie“ und daran, was ihnen widerfuhr, sind diese Tötungsanstalten heute institutionalisierte Gedenkstätten. Während die in Bernburg und Hadamar Ende der 1980er, bzw. Anfang der 1990er Jahre gegründet wurden, erfolgte die Errichtung der Gedenkstätten in Pirna-Sonnenstein, Grafeneck und des Lern- und Gedenkort Schloss Hartheim erst in den frühen 2000er Jahren. Die Gedenkstätte in Brandenburg an der Havel eröffnete 2012. Im Vergleich zu KZ-Gedenkstätten entwickelte sich das institutionalisierte Gedenken an die Ermordeten der NS-„Euthanasie“ also vergleichsweise spät – eine Entwicklung, die nicht überrascht, da diese Verfolgtengruppe lange Zeit vergessen und ignoriert wurden.

*»Im Vergleich zu KZ-Gedenkstätten entwickelte sich das institutionalisierte Gedenken an die Ermordeten der NS-‘Euthanasie‘ also vergleichsweise spät.«*

Als 1991 die Gedenkstätte Hadamar ihre erweiterte und umfangreiche Dauerausstellung eröffnete, präsentierte sich im selben Jahr das World Wide Web der Öffentlichkeit. Dies markiert den Beginn einer rasanten Entwicklung der digitalen Informationstechnik, die parallel zur Etablierung der Gedenkstätten an den Orten der „Aktion T4“ voran-

schritt. Inwieweit wurde in dieser Phase massiver informationstechnischer Veränderungen die digitale Gedenkstättenarbeit von den Mitarbeiter\*innen mitgedacht? Hat diese Entwicklung dazu geführt, dass Digitalität an diesen Orten ebenso selbstverständlich und allgegenwärtig wurde wie gesamtgesellschaftlich?

## **T4-GEDENKSTÄTTEN UND SOCIAL MEDIA**

Social Media ist zu einem alltäglichen Kommunikationskanal geworden. Die Social-Media-Kanäle der „T4“-Gedenkstätten bieten daher wertvolle Einblicke in ihre Aktivität und Sichtbarkeit im digitalen Raum. Mit Ausnahme der Gedenkstätte Pirna-Sonnenstein, deren Social-Media-Aktivitäten von der Stiftung Sächsische Gedenkstätten zentral koordiniert werden, betreiben alle anderen eigene Social-Media-Kanäle. *Facebook* und *Instagram* werden von fast allen „T4“-Gedenkstätten genutzt, wobei *TikTok* von keiner der Einrichtungen bespielt wird. Brandenburg, Bernburg und Hartheim haben ihre *Facebook*-Präsenzen bereits zwischen 2012 und 2015 etabliert, was auf ein frühes Realisieren der Notwendigkeit digitaler Kommunikation hinweist. Hadamar hingegen ist hier erst 2020 während der Corona-Pandemie aktiv geworden.

Eine gewisse Sonderrolle übernimmt *YouTube* als Plattform. Die Produktion von Videos in angemessener Qualität ist besonders aufwändig und wurde deshalb lange Zeit gescheut. Die Corona-Pandemie fungierte jedoch als Katalysator: Im Jahr 2020 und 2021 eröffneten vier der sechs NS-„Euthanasie“-Gedenkstätten eigene *YouTube*-Kanäle. Hartheim, Brandenburg und Hadamar boten Livestreams oder Aufzeichnungen von Veranstaltungen an. Solche Livestreams erlangten während der Pandemie große Bedeutung und prägten die „pandemische Gegenwart der Jahre 2020/21“ (vgl. Bunnenberg et al. 2021). Allerdings blieb die Reaktion der „T4“-Gedenkstätten auf die pandemische Realität begrenzt: Grafeneck beschränkte sich auf kurze Erklärvideos, die bereits vor der Pandemie populär waren; Bernburg und Pirna-Sonnenstein eröffneten keine *YouTube*-Kanäle.

**»Eine gewisse Sonderrolle übernimmt *YouTube* als Plattform. Die Produktion von Videos in angemessener Qualität ist besonders aufwändig und wurde deshalb lange Zeit gescheut. Die Corona-Pandemie fungierte jedoch als Katalysator.«**

Grafeneck, Hartheim und Hadamar konnten ihre Kanäle auch nach der Pandemie zumindest eingeschränkt weiter bespielen. Das ist insofern bemerkenswert, als die regelmäßige Veröffentlichung von Videos auf *YouTube* ein hohes Maß an personellen Ressourcen bindet. Durch die Schließungen der Gedenkstätten während der Pandemie waren diese verfügbar; danach häufig nicht mehr. Seither stehen insbesondere kleinere Gedenkstätten vor der gleichen Herausforderung: Eine sinnvolle, planvolle und nachhaltige Social-Media-Präsenz erfordert hohen Aufwand, die personellen bzw. zeitlichen Ressourcen dafür existieren weiterhin nicht oder kaum. Daher ist es nicht überraschend, dass keine der Gedenkstätten an den Orten der ehemaligen Tötungsanstalten der „Aktion T4“ mehrere Social-Media-Kanäle gleichzeitig in vollem Umfang betreibt.

## DIGITALE PROJEKTE ABSEITS VON SOCIAL MEDIA



Screenshot „Mutti, nimm mich mit nach Haus.“  
© Gedenkstätte Hadamar

Im Gegensatz zu Social-Media-Präsenzen, die dauerhaft Ressourcen binden, können einzelne digitale Projekte häufig leichter im Arbeitsalltag umgesetzt werden. Auch an den „T4“-Gedenkstätten werden zahlreiche interessante Projekte entwickelt, die deren digitale Präsenz erweitern. So konnte die Gedenkstätte Hadamar, maßgeblich umgesetzt durch eine Volontärin, im Jahr 2023

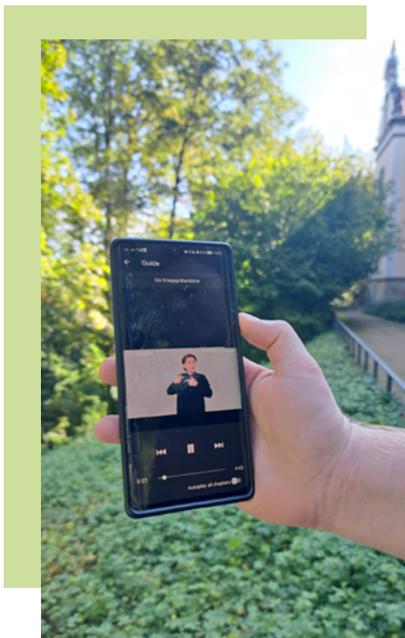
eine digitale Ausstellung eröffnen: „Mutti, nimm mich mit nach Haus.“ – ‚Jüdische Mischlingskinder‘ in der Tötungsanstalt Hadamar 1943–1945“ erzählt die Geschichte einer kaum beachteten Verfolgtengruppe und ist ortsunabhängig nutzbar.

Die Gedenkstätte Bernburg beteiligt sich seit 2023 am EU-geförderten Projekt Memorise, in dessen Rahmen ein 3D-Modell der historischen Räume erstellt wurde. Aktuell werden Möglichkeiten erörtert, wie das Team basierend auf

diesem Modell digitale Bildungsangebote entwickeln kann und wie das Modell analog in der Gedenkstätte genutzt werden kann.

Auch die Gedenkstätte Pirna-Sonnenstein nutzt digitale Angebote, um den Ort zu erschließen. Ein Teil des Areals ist aufgrund verschiedener Eigentums- und Nutzungsverhältnissen nicht Teil der Gedenkstätte, gehörte aber zur historischen Tötungsanstalt. Ein Audioguide in Form einer App erschließt nun erstmals dieses Areal für Besucher\*innen und wird in die Gedenkstättenarbeit vor Ort integriert. Dass dieser Mediaguide auch in Deutscher Gebärdensprache zur Verfügung steht, zeigt das Augenmerk auf Barrierefreiheit der „T4“-Gedenkstätten bei ihren digitalen Angeboten. Angesichts der historischen Thematik ein nicht überraschender Schwerpunkt.

**»Dass dieser Mediaguide auch in Deutscher Gebärdensprache zur Verfügung steht, zeigt das Augenmerk auf Barrierefreiheit der 'T4'-Gedenkstätten bei ihren digitalen Angeboten. Angesichts der historischen Thematik ein nicht überraschender Schwerpunkt.«**



Mediaguide der Gedenkstätte Pirna-Sonnenstein. © Gedenkstätte Pirna-Sonnenstein

So hat die Gedenkstätte Brandenburg mit der Website „Geschichte inklusiv“ eine bedeutende Lücke in der Vermittlung der nationalsozialistischen „Euthanasie“ geschlossen: Menschen mit Lernschwierigkeiten, die oft von den regulären Angeboten der Gedenkstätten ausgeschlossen sind, können sich hier mit den Verbrechen auseinandersetzen. Vorlesefunktionen, Leichte Sprache, eine klare Navigation und vieles mehr erleichtern den Zugang.

Auch die Gedenkstätte Grafeneck bietet vor Ort einen Audioguide in Leichter Sprache an, um die Zugänglichkeit der Ausstellung durch digitale Ergänzungen zu erhöhen. In Hartheim können die Besucher\*innen über eine App verschiedene Sprachniveaus wählen, sich die Texte vorlesen lassen oder in Deutsche Gebärdensprache übersetzt anschauen.



Audioguide in Leichter Sprache an der Gedenkstätte Grafeneck. © Gedenkstätte Grafeneck.

Im Jahr 2021 konnte die Gedenkstätte Hadamar ihre Website vollständig überarbeiten. Sie dient nun als Informations- und Bildungsplattform und ermöglicht eine umfassende Auseinandersetzung mit der Geschichte des Ortes sowie den Angeboten der Gedenkstätte. Die Gedenkstätte hat sich bewusst dafür entschieden, einen großen

Teil der Inhalte in Leichte Sprache zu übersetzen, anstatt nur die gesetzlichen Vorgaben zu erfüllen.

## AUSSICHT UND HERAUSFORDERUNGEN

Das Bedürfnis, die digitalen Angebote weiter auszubauen, ist in den Gedenkstätten groß. Die Umsetzung scheitert jedoch häufig an einem Mangel an Personal und an fehlender technischer Ausstattung: In Bernburg wurde erst kürzlich eine schnellere Internetverbindung installiert, die die Basis für viele digitale Angebote bildet, Hartheim fehlt die Technik für hochwertige Livestreams. Abgesehen von Hadamar verfügt keine der Gedenkstätten über eine speziell eingerichtete Stelle, die sich mit digitaler Gedenkstättenarbeit befasst; diese Aufgaben werden im Rahmen des laufenden Betriebs nebenbei erledigt.

Ist digitale Gedenkarbeit an den Orten der Verbrechen der „Aktion T4“ über 30 Jahre nach der Einführung des WWW selbstverständlich und allgegenwärtig? Zumindest das Bewusstsein für die Notwendigkeit und der Wunsch nach digitaler Gedenkarbeit sind zur Selbstverständlichkeit geworden. Deren Umsetzung hingegen wird vor allem durch strukturelle Herausforderungen sowie durch finanzielle und personelle Engpässe eingeschränkt.

## LITERATUR



Bunnenberg, Christian/Logge, Thorsten/Steffen, Nils: SocialMediaHistory – Geschichtemachen in Sozialen Medien, in: Historische Anthropologie, Jg. 29 (2021), H.2, S. 267–283.



Schoder, Angelika: Social Media in Gedenkstätten: Probleme und Chancen, URL: <https://musermeku.org/social-media-in-gedenkstaetten/> [1.10.2024].

### Autor:in



**Arne Jost** ist pädagogischer Mitarbeiter für die Bereiche Digitales Museum und Social Media in der Gedenkstätte Hadamar.

# Digitale Spiele: Interaktive Zugänge zur Erinnerung an den Holocaust

**Miriam Menzel**

Digitale Spiele sind längst Teil unserer Alltagskultur. 58 % der 6- bis 69-Jährigen spielen laut aktuellem Jahresreport der Deutschen Gamesbranche auf ihren Smartphones, PCs, Tablets oder Konsolen. Das Durchschnittsalter der Spielenden liegt derzeit bei 38,2 Jahren, fast die Hälfte ist weiblich. Die Genres und Szenarien der Top-Spieletitel sind ebenso vielfältig wie die Spielenden selbst, sie reichen von Fußballsimulationen über First-Person-Shooter, Fantasy- und Action-Abenteuer bis hin zu Aufbaustrategiespielen in historischen Settings. Dazu kommen diverse mobile Puzzle-Games.

All diese Spiele lassen uns in andere Welten eintauchen, sorgen für Unterhaltung und Ablenkung vom Alltag. Für Gedenkstätten, Museen sowie weitere Akteur:innen der Gedenkarbeit und historisch-politischen Bildung können digitale Spiele aber auch eine niedrigschwellige und zielgruppennahe Auseinandersetzung mit dem Holocaust ermöglichen. Mit welchen Ansätzen und Spielen das gelingen kann, war Thema der Podiumsdiskussion „Why should I care about the Holocaust? Neue Zugänge mit digitalen Spielen“ bei der Digitalkonferenz re:publica 24, die vom 27. bis zum 29. Mai 2024 in Berlin stattfand. Auf Einladung der Alfred Landecker Foundation diskutierten Tabea Widmann von der Stiftung Digitale Spielekultur, Michael Zöller vom Leipziger Independent Game Studio ROTxBLAU und Markus Bassermann von der Stiftung Hamburger Gedenkstätten und Lernorte zur Erinnerung an die Opfer der NS-Verbrechen über aktuelle Spieleentwicklungen und Projekte sowie die besondere Rolle digitaler Spiele in der Erinnerungskultur. Eine Zusammenfassung des Gesprächs.

## ERINNERN ALS INTERAKTIVER PROZESS



Podiumsdiskussion bei der re:publica 24.  
© Giulio Rasi/Alfred Landecker Foundation

Für Markus Bassermann von der Stiftung Hamburger Gedenkstätten und Lernorte sind digitale Spiele ein interaktives Medium, mit dem Erinnerung erfahrbar wird und lebendig bleiben kann: „Je entrückter die Vergangenheit ist, desto wichtiger wird die Frage danach, welche Praktiken mit ‚Nie wieder‘ verbunden sind und was es bedeutet zu erinnern“.

Ein entscheidender und u. a. für Gedenkstätten und die Bildungsarbeit interessanter Aspekt bei digitalen Games sei die intensive interaktive Auseinandersetzung mit dem Spiel, sagt Spieleentwickler Michael Zöllner. Im Gegensatz zum passiven Zuschauen bei Filmen, bei denen man jederzeit ein- und aussteigen könne, müsse man sich bei Spielen aktiv engagieren und Barrieren überwinden, um Fortschritte zu machen. „Wir bauen Hindernisparcours und machen es Spielenden paradoxerweise erstmal schwer“, so Zöllner. Er betonte zugleich, dass die genaue (neuronale) Wirkung solcher Spielmechaniken bislang kaum erforscht sei. Was sich jedoch – z.B. bei Spielen wie Tetris – beobachten lasse, sei, dass gut gebaute Hindernisparcours die Spielenden „in einen ähnlichen Flow-Modus wie bei sportlichen Aktivitäten bringen“, was dafür Sorge, sich lange und intensiv mit dem Spiel zu beschäftigen.

**»Je entrückter die Vergangenheit ist, desto wichtiger wird die Frage danach, welche Praktiken mit ‚Nie wieder‘ verbunden sind und was es bedeutet zu erinnern« (Markus Bassermann, Stiftung Hamburger Gedenkstätten und Lernorte).**

Obwohl Digitale Spiele diese besondere Wirkung entfalten können und bereits für viele Menschen zum Alltag gehören, scheint es Vorbehalte oder Berührungsängste aufseiten der Spielenden zu geben, wenn es um sensible Themen geht. So können sich aktuell nur 17% der über 18-Jährigen vorstellen, ein digitales Spiel mit Bezug zum Nationalsozialismus zu spielen. Das ist das Ergebnis einer

Umfrage der Alfred Landecker Foundation mit YouGov, die auch auf dem re:publica-Podium diskutiert wurde.

„Wenn digitale Erinnerungskulturen für die kommenden Generationen bedeutungsvoll sein sollen, muss man sie in ihrer Lebenswelt abholen“, betont Tabea Widmann. Es gibt bereits eine Reihe von digitalen Spielen, die das berücksichtigen. Sie richten sich an junge Spielende und möchten bei ihnen eine aktive Auseinandersetzung mit Gedenkarbeit und Erinnern auslösen. Ein solches Spiel ist Erinnern. Die Kinder vom Bullenhusser Damm, das in Zusammenarbeit mit der gleichnamigen Gedenkstätte und mit Förderung der Alfred Landecker Foundation entstanden ist.

**»Wenn digitale Erinnerungskulturen für die kommenden Generationen bedeutungsvoll sein sollen, muss man sie in ihrer Lebenswelt abholen« (Tabea Widmann, Stiftung Digitale Spielekultur).**

### **„WAS HAT DAS MIT MIR ZU TUN?“**

Das Spiel behandelt zum einen das Endphaseverbrechen im ehemaligen Nebenlager des KZ Neuengamme, bei dem 1945 kurz vor Kriegsende 20 jüdische Kinder und mindestens 28 Erwachsene ermordet wurden. Zum anderen geht es um das Erinnern an dieses Verbrechen. Thematisiert wird dies im Spiel aus der Perspektive von fiktiven Schüler:innen der Schule Bullenhusser Damm in den späten 1970er-Jahren.

Es gibt fünf spielbare Charaktere, die im Verlauf des Spiels mit Zeitzeug:innen ins Gespräch kommen, Erinnerungsgegenstände sammeln und so aktiv dazu beitragen, dass das nationalsozialistische Verbrechen nicht vergessen wird. Über diese Spielmechanik würden die jungen Spielcharaktere direkt mit der Vergangenheit konfrontiert, das rege sie zum Nachdenken an, sagt Projektleiter Markus Bassermann. Und es beantwortete eine Frage, die sich viele Jugendliche beim Besuch der Gedenkstätte stellten: Was hat das mit mir zu tun?

Einen anderen Ansatz wählt das Indie Game Meine Oma (88), das derzeit von Michael Zöllers Game Studio entwickelt wird. Es soll vor allem Erwachsene über kommerzielle Vertriebswege erreichen und nur in zweiter Linie an schulischen und außerschulischen Lernorten zum Ein-

satz kommen. Im Spiel kann man in die Rolle einer Enkelin schlüpfen, die versucht, die Geheimnisse ihrer Familie während des Nationalsozialismus zu lüften. Im Laufe des Spiels taucht die Enkelin immer tiefer in die Erzählungen ihrer Großmutter ein, hinterfragt Erinnerungen und muss im Durchlaufen und Durchbrechen sehr anstrengender Loops herausfinden: Was wird in ihrer Familie verdrängt und verschwiegen und was hat das mit ihr selbst zu tun?

## **KEIN GESCHICHTSUNTERRICHT DURCH DIE HINTERTÜR**

Die ersten Prototypen-Tests mit unterschiedlichen Zielgruppen zeigten, so Michael Zöller, dass das Spielen von *Meine Oma (88)* eine starke Wirkung auf Spielende haben kann. Die Spielmechanik erfordert, dass man sich aktiv gegen die Figur der Oma und ihre Anweisungen stellt. Schon das falle Einigen schwer. Vielen werde bewusst, dass möglicherweise auch in ihrer eigenen Familie Schweigen über den Nationalsozialismus herrscht. Und Tests unter Schüler:innen machen deutlich, dass sie *Meine Oma (88)* als vollwertiges Spiel wahrnehmen: „Sie merken, das ist kein Lernspiel, das ist kein Geschichtsunterricht durch die Hintertür“. Zugleich komme oft die Frage auf, wie authentisch das Gezeigte sei.

Bei solchen Spielen gehe es weniger darum, die Vergangenheit möglichst realistisch abzubilden, unterstreicht Tabea Widmann. Im Fokus stehe stattdessen, Erinnerungsprozesse darzustellen und in Gang zu setzen: „Games sind wie alle Erinnerungskulturen immer nachgemacht. Sie können aber authentisch Erinnerungsprozesse an sich darstellen. Erinnerungsprozesse sind Erfahrungen, die wir durchleben.“

**»Games sind wie alle Erinnerungskulturen immer nachgemacht. Sie können aber authentisch Erinnerungsprozesse an sich darstellen.«**

Das geschehe nicht nur in Spielen, die speziell als Beitrag zur Erinnerungskultur entwickelt wurden: „Auch *Call of Duty* zeigt nicht den Zweiten Weltkrieg, wie er war. Das ist eine Deutung, die ganz bestimmte Narrative von Heldentum, von einem amerikanischen Diskurs trägt“, so Widmann. Um den Wert der Spiele für die Erinnerungskultur zu beurteilen, sei es wichtig zu fragen, welche Geschichtsbilder in Spielen vermittelt werden.

## DIE ZUKUNFT DER ERINNERUNGSKULTUR

Dabei hilft zum Beispiel die Datenbank Games und Erinnerungskultur der Stiftung Digitale Spielekultur. Dort sind aktuell 80 Spiele mit besonderer erinnerungskultureller Relevanz gesammelt und kategorisiert. Dazu gehören Spiele zum Nationalsozialismus, zum Holocaust, zu den Weltkriegen, aber auch zu den Themen Kolonialismus, deutsch-deutsche Geschichte und Migrationsgeschichte. Die Beiträge der Datenbank verorten die Spiele in aktuellen Diskursen und reflektieren Möglichkeiten der erinnerungskulturellen Nutzung – zum Beispiel für Lehrende und außerschulische Bildner:innen.

Auf dem re:publica-Panel wurde deutlich, dass und warum digitale Spiele kein Nischenthema in der erinnerungskulturellen Landschaft sein sollten. Dabei drehen sich aktuell viele Ansätze immer noch stark um Jugendliche als Zielgruppe und um Schule als Ort des Spielens. Parallel lohnt es sich darüber nachzudenken, wie in Zukunft auch Erwachsene und Menschen außerhalb formaler Bildungskontexte mit digitalen Spielen zu sensiblen Themen erreicht werden können. Bei der Konzeption und Umsetzung entsprechender Ansätze haben Entwicklungsstudios, Gedenkstätten, Akteure wie die Stiftung Digitale Spielkultur und Förderer noch viel vor sich.

*»Parallel lohnt es sich darüber nachzudenken, wie in Zukunft auch Erwachsene und Menschen außerhalb formaler Bildungskontexte mit digitalen Spielen zu sensiblen Themen erreicht werden können.«*

### Autor:in



**Miriam Menzel** ist Programmmanagerin bei der Alfred Landecker Foundation. Sie betreut Projekte zu Digital History and Memory, darunter auch digitale Spiele. Bei der Digitalkonferenz re:publica 24 moderierte sie die Podiumsdiskussion „Why should I care about the Holocaust? Neue Zugänge mit digitalen Spielen“.

# Praktische Perspektiven von Digital Holocaust Memory – Potenziale und Realisierungsmöglichkeiten aus dem Projekt SPUR.lab

**Bettina Loppe und Swantje Bahnsen**

Die technischen Möglichkeiten von Augmented und Virtual Reality, virtuelle Welten entstehen zu lassen oder die reale Welt durch virtuelle Elemente zu erweitern, haben auf den ersten Blick ein besonderes Potenzial, wenn es um die Vergegenwärtigung von Vergangenen geht. Ein nicht mehr existentes Gebäude kann virtuell sichtbar gemacht werden. Eine ganze vergangene Epoche kann als virtuelle Umgebung auferstehen.

Denken wir uns diese technischen Möglichkeiten nun in Bezug auf die NS-Zeit, so wird schnell klar, dass damit Fragen der Ethik berührt werden. Rein technisch ist es möglich, Nutzende in die Rolle eines KZ-Häftlings schlüpfen zu lassen oder ganze Lager virtuell zu rekonstruieren. Doch stellt sich hier die Frage nach dem Mehrwert dieser virtuellen Erfahrung, die die Würde der realen Opfer untergraben könnte.

Was also dürfen und sollten wir digital zeigen und erzählen, wenn es um Leid, Krieg und Massenmord geht? Wie kann man an historischen Tatorten, unter Zuhilfenahme des digitalen und virtuellen Raumes, Geschichte darstellen und vermitteln? Wie gehen wir mit dem Spannungsfeld zwischen technologischen Möglichkeiten und ethischen Grenzen um? Und welchen Beitrag können digitale Technologien dennoch für die Vermittlung von NS-Geschichte in Museen und Gedenkstätten leisten?

**»Was also dürfen und sollten wir digital zeigen und erzählen, wenn es um Leid, Krieg und Massenmord geht? Wie kann man an historischen Tatorten, unter Zuhilfenahme des digitalen und virtuellen Raumes, Geschichte darstellen und vermitteln? Wie gehen wir mit dem Spannungsfeld zwischen technologischen Möglichkeiten und ethischen Grenzen um? Und welchen Beitrag können digitale Technologien dennoch für die Vermittlung von NS-Geschichte in Museen und Gedenkstätten leisten?«**

Diesen Fragen hat sich das SPUR.lab (2020–2024) in einer Forschungspartnerschaft mit dem Brandenburg Museum in Potsdam, den beiden KZ-Gedenkstätten Ravensbrück und Sachsenhausen sowie der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF gewidmet. In diesem Projekt sollte am Beispiel von Brandenburg ausgelotet und erforscht werden, ob und wie NS-Geschichte im digitalen und virtuellen Raum erzählt werden kann und wie digitale Narrative gestaltet werden können.

## **DIGITALE ARBEITSWEISEN**

Zwei Besonderheiten in der Konzeption des SPUR.lab sollten vorab kurz erwähnt werden:

Das Projekt war durch die beteiligten Institutionen und durch die Zusammenarbeit mit Expert\*innen aus den Bereichen (Medien-)Kunst, Wissenschaft und Technologie als interdisziplinärer Experimentierraum gedacht. Unterstützt wurde dies durch den Fond Digital der Kulturstiftung des Bundes, in dem dezidiert ergebnisoffen konzipierte Projekte vorgesehen waren. Das Potenzial digitaler Technologien für den Einsatz in Museen und Gedenkstätten zum Thema Nationalsozialismus in Brandenburg sollte in einem transparenten Prozess ausgelotet und ausprobiert, gleichzeitig auch erforscht werden. Dabei wurde mit Prototypen gearbeitet, die verändert, angepasst oder verworfen werden konnten, anstatt einem strikten Plan für eine konkrete Anwendung zu folgen. Um diesen Prozess transparent zu gestalten, waren Mitarbeitende aller beteiligten Institutionen und andere Expert\*innen beteiligt. Darüber hinaus wurden die Ideen bereits in einem sehr frühen Stadium der Öffentlichkeit präsentiert und mit Fokusgruppen getestet.

Schlussendlich entstanden im SPUR.lab in Zusammenarbeit mit den (Medien-)Künstler\*innen Kaya Behkalam, Arnold Dreyblatt und dem Duo Katja Pratschke und Gusztáv Hámos vier prototypische Anwendungen im Bereich Augmented und Virtual Reality. Diese Prototypen nähern sich der NS-Zeit auf sehr unterschiedliche Weise. Aus den Erfahrungen mit ihnen lassen sich einige Empfehlungen ableiten, die wir in der vierjährigen Projektlaufzeit entwickeln konnten. Beispielfhaft werden im Folgenden BLACK BOX

und ZEITSCHICHTEN vorgestellt. Beide Prototypen rekonstruieren und visualisieren Dagewesenes digital.

## **ZEITSCHICHTEN – AM HISTORISCHEN ORT VIRTUELLE RÄUME BETRETEN**

Menschen besuchen KZ-Gedenkstätten, um sich der Vergangenheit anzunähern und sich diese vorstellen zu können. Vor Ort sehen sie sich häufig mit einer unkommentierten Leere des Geländes konfrontiert. Oftmals helfen nur wenige historische Anhaltspunkte beim Verständnis des historischen Ortes – die Gestaltung der Gelände bricht mit der Annahme, ein in der Zeit konserviertes Konzentrationslager vorzufinden. Es liegen Jahrzehnte und vor allem unterschiedlichste Umnutzungen des Geländes zwischen dem damaligen Lager und dem Jetzt.



Screenshot aus der Anwendung Zeitschichten. © BKG

ZEITSCHICHTEN zeigt in einem Zusammenspiel von historischem Ort und virtuellem Raum die komplexe Geschichte einer KZ-Gedenkstätte. Sie wurde für die Gedenkstätte des ehemaligen KZ Sachsenhausen entwickelt, lässt sich aber für andere Lager umarbeiten. Orientiert an den Bedarfen der Besuchenden und den Vermittlungszielen der

Gedenkstätte, wird der Zustand des Lagers in den Jahren 1936–1945 dargestellt. Zeichnerisch und überblickshaft legt sich eine Augmented Reality-Schicht über das Gedenkstättenengelände, verschwindet wieder und lässt so den historischen Ort neu und entschlüsselt wirken. Mit Hilfe eines Tablets sind auf dem Gelände virtuelle Zeitportale zu sehen, die von den Nutzenden durchschritten werden. Jedes Portal zeigt das ehemalige Lager in einem Jahr zwischen 1936 und 1945. Als animierte Skizze entstehen die ehemaligen Baracken und andere damalige Gebäude. Die Visualisierungen in der Anwendung sind angelehnt an Zeichnungen/Graphic Novels, da es sich nicht um eine detailgenaue

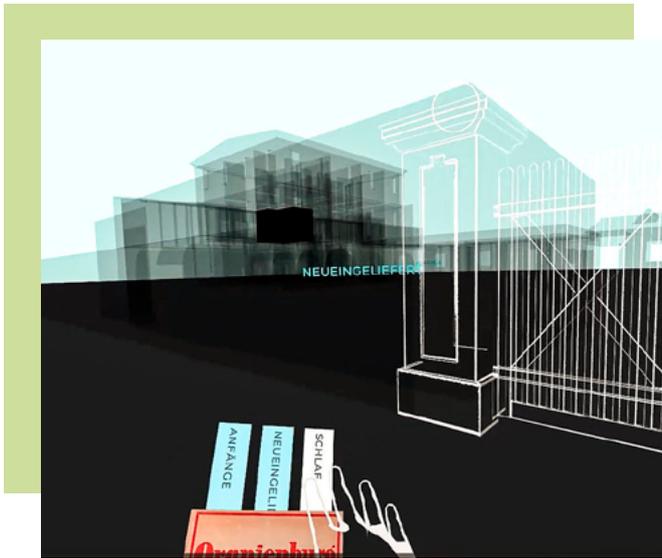
virtuelle Rekonstruktion des ehemaligen Lagers handeln soll. Vielmehr soll ein Eindruck von Nutzung und Raumgestaltung des Geländes in verschiedenen historischen Phasen entstehen, vom baulichen Ausmaß. Grundlage für die Visualisierung sind historische Fotos des Lagergeländes zu unterschiedlichen Zeiten und weitere baugeschichtliche Quellen. In der Anwendung sind sowohl Propagandafotos am Ort ihres Entstehens zu sehen, als auch Zeichnungen von Häftlingen, die einen inhaltlichen Kontrapunkt bilden. Akustisch wird das jeweilige Jahr mit Informationen zur Entwicklung des Lagers und der damaligen Lebensbedingungen ergänzt. Durch die animierte Skizze der damaligen Gebäude, die eingeblendeten historischen Quellen und das informative Audio entsteht bei der Nutzung der Anwendung vor Ort eine dichte zusätzliche Informationsebene. Die Anwendung wird als Augmented Reality auf dem Tablet verwendet und ist site-specific, das heißt, sie ergänzt das historische Gelände.

### **BLACK BOX – EINE VIRTUAL REALITY-ANWENDUNG ZUM KZ ORANIENBURG**

Während die Gedenkstätte Sachsenhausen heute noch Fragmente des ehemaligen Konzentrationslagers zeigt, gibt es viele Orte des NS-Terrors, die heute gar nicht mehr erhalten sind. Dies ist der Fall beim KZ Oranienburg, ein frühes Lager, das – noch vor dem KZ Sachsenhausen – auf dem Gelände einer ehemaligen Brauerei von den Nationalsozialisten errichtet wurde. Bei solchen heute gänzlich verschwundenen oder überbauten Orten bietet sich eine digitale Rekonstruktion in Form einer Virtual Reality-Umgebung besonders an.

So wurde auch das KZ Oranienburg, basierend auf historischen Fotos und Bauplänen, digital rekonstruiert. Auch hier blieb die grafische Gestaltung abstrakt und schemenhaft. Entlang eines Zeitzeugenberichtes von Gerhart Seger, der 1933 verhaftet und ins KZ Oranienburg verbracht wurde, erschließen sich die Nutzenden in der VR-Experience das Gelände des Lagers. Ihre Position ist erkundend, nicht nacherlebend. Jeder Raum oder Bereich über den Seger spricht, wird durch eine Zeichnung kon-

**»Hier wurde von dem Künstler-Duo bewusst eine Grenze gezogen und die dort ausgeübte Gewalt als etwas nicht Darstellbares thematisiert.«**



Screenshot aus der Anwendung BLACK BOX. © BKG

kretisiert. Ein Raum, der als BLACK BOX zu sehen ist, kann jedoch nicht betreten werden. Es ist der Verhörraum, wo die Häftlinge Folter und Gewalt ausgesetzt waren. Hier wurde von dem Künstler-Duo bewusst eine Grenze gezogen und die dort ausgeübte Gewalt als etwas nicht Darstellbares thematisiert. Genau wie beim Prototyp ZEITSCHICHTEN gibt es keine Gewaltdarstellungen und

die Propagandafotos zeigen das Lager und die Häftlinge in unrealistisch gutem Zustand. Deshalb ermöglicht die Anwendung, die Fotos mit der virtuellen Hand umzudrehen und so etwas über ihre Herkunft zu erfahren.

## EMPFEHLUNGEN: LESSONS LEARNED

Auch wenn die vorgestellten Prototypen, die im SPUR.lab erdacht und entwickelt wurden, sich der Erinnerungslandschaft Brandenburgs auf sehr unterschiedliche Weise annähern, lassen sich im Entstehungsprozess und der Ausrichtung einige Gemeinsamkeiten ausmachen. Diese wollen wir an dieser Stelle als Empfehlungen formulieren und hoffen, dass diese auch in kommenden digitalen Projekten zur NS-Zeit unterstützen können.

- **Historische Quellen als Datenbasis:** In jeden der Prototypen floss eine intensive Auseinandersetzung mit dem historischen Ort und mit den dort vorhandenen Quellen ein (Zeitzeug\*innenberichten, Fotos, Zeichnungen, Objekte, Baupläne, Videomaterial). Es wurde bewusst darauf verzichtet, fiktive Geschichten oder Biografien zu erzählen, um den realen Schicksalen Raum zu geben. Im besonderen Maße wurde dabei auf die Würde der Opfer geachtet, indem sie nicht virtuell als Avatare (re-)konstruiert wurden; ihre Geschichten können etwa mithilfe der historischen Quelle erschlossen werden.

- **Orte als Ausgangspunkt:** Da wir bei der Entwicklung der Anwendungen immer vom jeweiligen Ort ausgingen, konnten wir passgenaue Ideen für Museen und Gedenkstätten entwickeln. Der Ausgangspunkt waren konkrete Themen und Bedarfe, nicht die technischen Möglichkeiten. Hierbei wurde über einen längeren Zeitraum behutsam am Ort entlang entwickelt. Dadurch zeigte sich, dass der Modus eines Games keine Option war für die Navigation in den Prototypen. Es wurde eher auf ein eigenständiges Entdecken und Erkunden der virtuellen Welt und der virtuellen Elemente in der realen Welt gesetzt.
- **Digitale Rekonstruktion:** Bei der digitalen Rekonstruktion von Gebäuden oder dem historischen Gelände wurde explizit von einer abbildgetreuen Rekonstruktion abgesehen. Die Rekonstruktionen bleiben skizzenhaft und angedeutet, um den Eindruck einer falschen Historizität zu vermeiden. Damit soll Geschichte als prozesshaft vermittelt werden. Es gab nicht „das Lager“, denn Orte wurden oft temporär als Konzentrationslager genutzt, wie etwa das KZ Oranienburg. Andere Lager wurden ständig ausgebaut und nach dem Zweiten Weltkrieg umgenutzt, wie es beim KZ Sachsenhausen der Fall war.
- **Perspektiven:** Keiner der Prototypen bringt die Nutzenden in eine Opfer- oder Täterperspektive. Vielmehr wird der *eigene* Zugang zur Geschichte gestärkt. Ebenfalls wurde davon abgesehen, Opfer oder Täter\*innen virtuell auferstehen zu lassen. Auch gibt es keinerlei Gewaltdarstellungen. Digitalen Medien wird ein höheres Maß von Immersion zugeschrieben. Folgen wir der Annahme, dass die Nutzung einer VR-Brille, mit der ich mich durch eine virtuelle Welt bewege, mich stärker involviert als das Lesen eines Buches, so liegt nahe, dass bei den Inhalten, die virtuell erlebbar gemacht werden, Vorsicht geboten ist. Hier wurde deshalb nicht die Quellenart gewechselt. Ein Zeitzeug\*innenbericht wird im Prototyp BLACK BOX vorgelesen, es gibt aber keine Visualisierung der beschriebenen Gewalt. Es werden NS-Propagandafotos gezeigt, aber diese sind als historische Quelle kenntlich, sie werden auch weder animiert noch zu einer virtuellen Welt verdichtet. Das historische Zeugnis wurde im Entwick-

lungsprozess ernstgenommen und nicht in eine fiktive Narration verquickt.

- **Freiwilligkeit und selbstbestimmte Nutzung:** Die Prototypen stellen eine Erweiterung des bestehenden Medienensembles dar und bieten eine Lesart der NS-Zeit in Brandenburg an. Ihre Nutzung erfolgt ausschließlich freiwillig und kann jederzeit abgebrochen werden. Vor allem die Tests der Prototypen mit Fokusgruppen lieferten wichtige Impulse für die (Weiter-)Entwicklung. So stellten sich Vorannahmen, vor allem über die Medienaffinität junger Nutzender, als falsch heraus. In den Gruppen der unter 20-Jährigen hatte beispielsweise bisher kaum jemand eine VR-Brille auf gehabt. Gerade bei einer virtuellen Rekonstruktion eines ehemaligen KZ gab es daher Berührungsängste und auch einige Nutzende, die den Prototyp nicht testen wollten. Auf Gewaltdarstellungen zu verzichten, bedeutet also auch, die Nutzenden ernst zu nehmen und auf ihre Ängste rund um das Thema NS-Zeit einzugehen.
- **Historische Bezüge:** Die Prototypen wurden als möglicher Zugang zum Thema NS-Zeit in Brandenburg entwickelt und nicht als eine umfassende Darstellung. In den Prozess des Prototypings flossen erprobte Grundsätze der historisch-politischen Bildungsarbeit ein. Schnell wurde klar, dass sich Grundsätze der analogen Bildungsarbeit, wie der Beutelsbacher Konsens, ins Digitale übertragen lassen. Im virtuellen Raum sollte nur vermittelt werden, was auch sonst in der pädagogischen Arbeit vertreten und praktiziert wird. Die digitalen Prototypen sind eine Einladung, sich mit dem Thema zu befassen, sollen aber in keiner Weise Empathie erzwingen. Deshalb wurde vom Einsatz von schockierenden Fotos und Filmaufnahmen aus den Lagern abgesehen.

Die SPUR.lab-Prototypen wurden zu einem historisch sensiblen Thema entwickelt, bei dem ethische und ästhetische Fragen zentral sind. Das Projektdesign von SPUR.lab ermöglichte ein behutsames Entwickeln: Die Bedarfe und Anforderungen, die von Museum oder Gedenkstätte benannt wurden, flossen mit dem Wissen um die technischen Möglichkeiten der Agentur zusammen. Dabei entstand ein

intensiver co-kreativer Prozess mit vielen Feedbackschleifen. Hier begegneten sich Fragen der Ethik in augmentierten und immersiven digitalen Anwendungen mit künstlerischer Forschung. Ästhetische und kuratorische Konzepte forderten bestehende Haltungen in Fragen der Vermittlung heraus. Die Auseinandersetzung mit Formen des Erinnerns stand im Vordergrund und nicht der Anspruch, Geschichte möglichst authentisch abzubilden.

**»Hier begegneten sich Fragen der Ethik in augmentierten und immersiven digitalen Anwendungen mit künstlerischer Forschung.«**

Gerade bei immersiven Technologien gilt es, eine kritische Distanz zum historischen Geschehen zu ermöglichen. Es geht nicht um ein Erleben, was damals war, sondern um ein Verstehen, was damals passiert ist. Die Prototypen sind für den Einsatz in Gedenkstätten konzipiert, die historische Tatorte und auch Friedhöfe sind, befassen sich also mit belastenden Themen. Dies sollte sich in Formen des respektvollen Umgangs mit dem Thema und in einer würdevollen Visualisierung zeigen. Gerade die User-Tests haben uns in dieser Ausrichtung bestärkt.

Ausgesprochen positiv war die mit vier Jahren ungewöhnlich lange Laufzeit des Projektes. Dadurch konnte ein vertieftes Verständnis der historischen Orte und ihrer (Vermittlungs-) Bedarfe entstehen. Auch die Ausrichtung, prozesshaft und transparent zu arbeiten, hat die Ergebnisse maßgeblich beeinflusst. Hätten wir nochmal die Chance, ein ähnliches Projekt zu realisieren, würden wir potenzielle Nutzende noch früher und in stärkerem Ausmaß einbinden, sowohl in der Phase der Ideenentwicklung als auch in User-Tests.

## Autor:innen



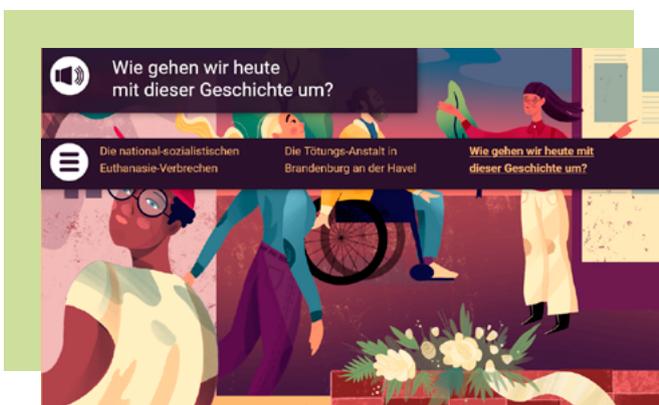
**Bettina Loppe** und **Swantje Bahnsen** leiteten und betreuten das SPUR.lab von 2020 bis 2024. SPUR.lab war ein Forschungslabor der Partner Brandenburg Museum Potsdam (ehem. Haus der Brandenburgisch-Preußischen Geschichte), der beiden Gedenkstätten Ravensbrück und Sachsenhausen sowie der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF unter der Trägerschaft der Brandenburgischen Gesellschaft für Kultur und Geschichte. Gefördert wurde das SPUR.lab von der Kulturstiftung des Bundes aus Mitteln der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien.

Im **SPUR.lab** sind in Zusammenarbeit mit Künstler\*innen und Wissenschaftlern insgesamt vier prototypische Anwendungen entstanden. Für weitere Informationen: [www.spurlab.de](http://www.spurlab.de) und [www.gesellschaft-kultur-geschichte.de/startseite/spur-lab/](http://www.gesellschaft-kultur-geschichte.de/startseite/spur-lab/) sowie die Publikation **SPUR.lab: ein interdisziplinäres Forschungslabor**. Erhältlich bei den beteiligten Partnern und hier: [SPUR.lab Publikation](#). Die Prototypen können nach Anmeldung im Brandenburg Museum Potsdam und zum Teil auch in den beiden Gedenkstätten getestet werden.

# geschichte-inklusiv.de – eine barrierearme Website über die Geschichte der nationalsozialistischen Euthanasie-Verbrechen

*Clara Mansfeld*

## DAS WEBSITE-PROJEKT



„Wie gehen wir heute mit dieser Geschichte um?“,  
Websiteausschnitt geschichte-inklusiv.de. © GBadH

Die Website [geschichte-inklusiv.de](https://geschichte-inklusiv.de) ist ein Projekt der Gedenkstätte für die Opfer der Euthanasie-Morde Brandenburg an der Havel und wurde im Februar 2022 gelauncht. Die Website bietet die Gelegenheit, sich online mit dem Themenkomplex der nationalsozialistischen Euthanasie-Verbrechen zu beschäftigen. Besonderheit

des Angebots sind seine einfache Sprache und eine leichte Navigation. In den drei Kapiteln „Die national-sozialistischen Euthanasie-Verbrechen“, „Die Tötungs-Anstalt in Brandenburg an der Havel“ und „Wie gehen wir heute mit dieser Geschichte um?“ ermöglicht die Seite eine Auseinandersetzung mit diesem nationalsozialistischen Verbrechenkomplex (vgl. Ley/Hinz-Wessels 2012) und gegenwärtigen erinnerungskulturellen Praktiken.

Dabei wird zunächst die Geschichte der Tötungsanstalt in Brandenburg an der Havel erzählt. Ausgehend davon erfahren die Nutzer\*innen auch anderes über die nationalsozialistischen Euthanasie-Verbrechen. Die Webseite führt in die Lebensgeschichten der Opfer ein, nimmt aber auch Täter\*innen sowie die Stadtbevölkerung in den Blick. Im letzten Kapitel – „Wie gehen wir heute mit dieser Geschichte um?“ – werden Akteur\*innen der Erinnerungskultur vorge-

stellt. Die Website ermöglicht mit vier eigens dafür produzierten Videos, historischen Fotografien und Dokumenten (diese sind durchgehend mit Alternativ-Texten versehen) sowie Texten in einfacher Sprache, die man sich auch vorlesen lassen kann, vielfältige Zugänge zu komplexen historischen Sachverhalten. Sie regt zugleich zur Reflexion der eigenen Position an.

## **ANALOGES INKLUSIONS-PROJEKT UND DIGITALE TEILHABE**

Bereits 2016 hat die Gedenkstätte gemeinsam mit der Lebenshilfe Potsdam-Brandenburg ein erfolgreiches inklusives Angebot etabliert. Es wurde 2015 von Menschen mit Lernschwierigkeiten gemeinsam mit den Mitarbeiter\*innen der Gedenkstätte entwickelt. Buchbar sind Studientage für Menschen mit und ohne Lernschwierigkeiten (vgl. Mansfeld 2020; Marx 2021). An diesen Studientagen führen Guides mit Lernschwierigkeiten zusammen mit Gedenkstättenpädagog\*innen durch die Gedenkstätte und informieren über die Geschichte des historischen Ortes. Auch, weil dieses und ähnliche Angebote während der Covid-19-Pandemie lange Zeit nicht stattfinden konnten, wurden Fragen von digitaler Teilhabe vielerorts mit neuem Bewusstsein diskutiert (beispielsweise: Wer hat noch Zugang, wenn Zeitfenstertickets für Museen und Schwimmbäder lediglich online buchbar sind?).

*»Weil dieses und ähnliche Angebote während der Covid-19-Pandemie lange Zeit nicht stattfinden konnten, wurden Fragen von digitaler Teilhabe vielerorts mit neuem Bewusstsein diskutiert.«*

Dabei wurde digitale Teilhabe primär mit Blick auf alte Menschen und Menschen mit kognitiven Einschränkungen diskutiert und ein großer Nachholbedarf identifiziert (Borgstedt/ Möller-Slawinski 2020). Drei unterschiedliche Aspekte traten hervor: 1. Zugang zu digitaler Infrastruktur und digitalen Systemen, 2. digitale Kompetenz, um diese selbstbestimmt und eigenständig nutzen zu können und 3. passende Angebote, die Zugänge in den digitalen Raum ermöglichen und eine Auswahl zulassen.

*Geschichte-inklusiv.de* setzt als barrierearme, digitale Informationsressource für alle, die mehr über die Geschichte der nationalsozialistischen Euthanasie-Verbrechen wissen wollen, am dritten Aspekt an. In der Planungsphase wurden als primäre Zielgruppe Menschen definiert, die (noch) nicht gut mit dem Internet umgehen können, Probleme mit schwerer Sprache haben oder nicht so gut lesen können. Die Webseite wurde nicht nur für, sondern mit dieser Zielgruppe zusammen entwickelt. Die bereits im analogen Inklusionsprojekt der Gedenkstätte arbeitenden Guides mit Lernschwierigkeiten nahmen an Workshops mit der Web-Agentur „Erdmännchen und Bär“ und Mitarbeiter\*innen der Gedenkstätte teil. Dadurch konnte ihre Perspektive in die inhaltlichen Überlegungen einfließen und die Webseite auf diese Weise in einem inklusiven Entwicklungs- und Designprozess realisiert werden. Zudem wurde ein Prototyp der Website von den Guides und weiteren Mitarbeiter\*innen der Lebenshilfe Potsdam-Brandenburg ausführlich getestet. Die dabei gewonnenen Erkenntnisse flossen in die Optimierung der Webseite ein.

**»Die Webseite wurde nicht nur für, sondern mit dieser Zielgruppe zusammen entwickelt.«**

Neben dem dezidiert partizipativen Prozess hat die Website von zwei grundlegenden Entscheidungen profitiert: zum einen, dass man sich dafür entschied, auf die Erfahrungen mit dem analogen Angebot für Menschen mit Lernschwierigkeiten in der Gedenkstätte zurückzugreifen. Hieraus wurden einige Aspekte in die Webseite übernommen, aber im Bewusstsein, dass eine „eins zu eins“-Übersetzung vom Analogen ins Digitale nicht funktioniert, sondern dass das Digitale eine eigene Struktur, eigene Aufbereitung, andere Zugänge und Erzählweisen benötigt. Auch eine andere grundlegende Entscheidung erwies sich als gewinnbringend: die, keine „Übersetzung“ der Gedenkstättenwebsite in einfache Sprache anzustreben, sondern ein eigenständiges Angebot, das kein „Add-on“ ist und ortsunabhängig funktioniert.

## ERFAHRUNGEN MIT GESCHICHTE-INKLUSIV.DE

Nach dem Launch wurde das Projekt auf viele Tagungen, zu Summer Schools und Seminaren zu historisch-politischer Bildung oder Vermittlungsarbeit in Gedenkstätten eingeladen. Diese erfreulich große Resonanz weist sicherlich auch darauf hin, dass es hier Leerstellen gab und gibt. Bei digitalen inklusiven Projekten existiert nach wie vor Nachholbedarf. Schwerer war und ist es, *geschichte-inklusive.de* in der Zielgruppe, die in weiten Teilen (noch) nicht digital-affin ist, bekannt zu machen. Hier wären mögliche Ansätze, dezidiert mit Multiplikator\*innen zu arbeiten oder Menschen mit Lernschwierigkeiten zu Peer-Berater\*innen fortzubilden, so dass sie im Anschluss in die Nutzung der Webseite einführen können.

»Bei digitalen inklusiven Projekten existiert nach wie vor Nachholbedarf.«

Was bereits kurz nach der Veröffentlichung deutlich wurde: *Geschichte-inklusive.de* wird auch über die ursprünglich adressierte Zielgruppe hinaus genutzt. Die Seite wurde etwa in Bildungsangeboten für Menschen, die gerade Deutsch lernen, oder für jüngere Kinder eingesetzt.

Wie bei vielen digitalen Projekten endete auch bei *geschichte-inklusive.de* der Förderzeitraum mit der Veröffentlichung der Webseite (das Projekt wurde im Rahmen von Neustart Kultur gefördert). Auch aus diesem Grund ist es bisher nur bedingt gelungen, das Projekt langfristig in die alltägliche Vermittlungsarbeit der Gedenkstätte einzubinden oder es weiterzuentwickeln, etwa mit hybriden Konzepten, die die Nutzung der Webseite mit einem Besuch am historischen Ort verknüpfen. Das Problem ist also auch hier die fehlende Nachhaltigkeit vieler Förderungen. Dies gilt es zukünftig bei Fördergeber\*innen und Fördernehmer\*innen für digitale Projekte mitzudenken. Denn digitale, inklusive Projekte fördern nicht nur die digitale Teilhabe, sondern bieten auch vielfache Möglichkeiten für die historische Bildung.

## LITERATUR



Borgstedt, Silke/Möller-Slawinski, Heide:  
Digitale Teilhabe von Menschen mit Behinderung.  
Trendstudie [Sinus-Studie im Auftrag der Aktion  
Mensch], Heidelberg/Berlin 2020.



Ley, Astrid/Hinz-Wessels, Annette (Hrsg.):  
Die Euthanasie-Anstalt Brandenburg an der Havel.  
Morde an Kranken und Behinderten im National-  
sozialismus, Berlin 2012.



Mansfeld, Clara: Menschen mit Lernschwierigkeiten  
als Vermittelnde von Geschichte. Historisch-poli-  
tische Bildungsarbeit und inklusive Begegnungen  
in der „Euthanasie“-Gedenkstätte Brandenburg, in:  
Meyer, Dorothee/Hilpert, Wolfram/Lindmeier,  
Bettina (Hrsg.): Grundlagen und Praxis inklusiver  
politischer Bildung, Bonn 2020, S. 239–252.



Marx, Christian: Von Menschen mit Lernschwierig-  
keiten – für Menschen mit Lernschwierigkeiten.  
Inklusiver Ausbau der gedenkstätten-pädagogischen  
Angebote der NS-Euthanasie-Gedenkstätte  
in Brandenburg an der Havel für Menschen mit  
Lernschwierigkeiten, in: Musenberg, Oliver et al.  
(Hrsg.): Historische Bildung inklusiv. Zur Rekon-  
struktion, Vermittlung und Aneignung vielfältiger  
Vergangenheiten, Bielefeld 2021, S. 399–408.

### Autor:in



**Clara Mansfeld** ist Historikerin und in der Stiftung Hamburger  
Gedenkstätten und Lernorte für Digitale Kommunikation zuständig.  
Davor arbeitete sie als pädagogische Mitarbeiterin bei den  
Gedenkstätten Brandenburg an der Havel, in dieser Funktion  
konzipierte und realisierte sie das Projekt [geschichte-inklusive.de](http://geschichte-inklusive.de).

# „IWitness“. Die deutsche Webpage der didaktischen Plattform des Visual History Archives

**Andrea Szőnyi, Wolf Kaiser**

Es wird häufig beklagt, dass Zeitzeugengespräche mit Überlebenden der Shoah nur noch sehr selten möglich sind. Ihre Erinnerungen sind aber in zehntausenden aufgezeichneten Interviews festgehalten worden und archiviert. Das Visual History Archive der USC Shoah Foundation ist das mit Abstand größte Archiv dieser Art. Es bewahrt videografierte Interviews mit Überlebenden des Holocaust und weiterer NS-Verbrechen sowie anderer organisierter Massengewalt auf. Viele der in zahlreichen Sprachen geführten Interviews sind nach kostenloser Registrierung online zugänglich. Zugang zum gesamten Archiv ist in Deutschland, Österreich und der Schweiz über den Fachinformationsdienst Geschichtswissenschaft und bei verschiedenen Institutionen möglich. In den meist zwei- bis dreistündigen Interviews geben die Befragten Auskunft über ihre Lebensgeschichte und insbesondere über ihre Erfahrungen in der Zeit der NS-Diktatur. Die Aufzeichnungen sind in Clips segmentiert, deren Inhalt in englischsprachigen Schlagworten zusammengefasst ist. Neben den Videos enthält das Archiv auch biografische Daten der Interviewten und ein Verzeichnis der von ihnen genannten Personen sowie bei allen deutschsprachigen Interviews eine Transkription. Über eine Suchfunktion sind so Aussagen zu historischen Daten, Fakten, Orten und Personen leicht auffindbar.

**»In den meist zwei- bis dreistündigen Interviews geben die Befragten Auskunft über ihre Lebensgeschichte und insbesondere über ihre Erfahrungen in der Zeit der NS-Diktatur.«**

So aufschlussreich und eindrucksvoll Video-Interviews mit Überlebenden der Shoah auch sind, so sind sie doch für sich genommen kein Bildungsmaterial und keineswegs ein Ersatz für ein Zeitzeugengespräch. Für den Unterricht müssen Ausschnitte sorgfältig ausgewählt und besprochen werden, und in ein gut überlegtes didaktisches Konzept

eingebettet sein. Nur dann werden sie Schülerinnen und Schüler kognitiv, emotional und moralisch fördern.

Die online-Plattform IWitness bietet dafür vielfältige Materialien, Anregungen und Vorschläge. Außer den mehr als 4000 vollständigen Interviews aus dem Visual History Archive, die auch über IWitness zugänglich sind, stellt die Plattform unter anderem kurze Clips mit pointierten Aussagen Überlebender zu bestimmten Aspekten ihrer Erfahrungen bereit, die als Einstieg zur Auseinandersetzung mit einem Thema wie z.B. dem „Anschluss“ Österreichs verwendet werden können. Es lassen sich auch verschiedene Clips miteinander kontrastieren, um die Vielfalt der Perspektiven und Einschätzungen zu verdeutlichen. Die Clips stehen online oder nach einem Download auch offline zur Verfügung. Wenn Lernende und Lehrende von einem Clip besonders angesprochen werden, haben sie die Möglichkeit, das ganze Interview aufzurufen und daraus selbst bestimmte Passagen auszusuchen, je nachdem, welche Frage sie jeweils interessiert.

Darüber hinaus werden auf IWitness so genannte „Aktivitäten“ vorgeschlagen: Diese umfassen ganze Unterrichtseinheiten, komplexe Gruppenaufgaben zu bestimmten Themen, Video-Projekte oder Vorschläge für einzelne Unterrichtsstunden. Für Lehrende werden außerdem Informationen zu didaktischen Fragen des Umgangs mit Zeitzeugen-Interviews und technische Hinweise zur Registrierung als Lehrende oder Lernende, zur Organisation und Begleitung des Lernprozesses, zur Nutzung eines Video-Editors usw. bereitgestellt.

IWitness bietet seit geraumer Zeit Clips und „Aktivitäten“ in deutscher Sprache an. Dazu ist jüngst eine eigene Webpage entwickelt worden, die eine Übersicht über die deutschsprachigen Angebote ermöglicht. Diese sind zum großen Teil in österreichisch-deutsch-schweizerischer Zusammenarbeit zwischen ERINNERN.AT, der Europa Universität Flensburg und der Pädagogischen Hochschule Luzern entstanden, die ihr Projekt «LEBENSGESCHICHTEN» genannt haben.

Derzeit werden 20 deutschsprachige „Aktivitäten“ präsentiert, die ein breites Spektrum von Ereignissen und Erfahrungen unter der NS-Diktatur und im Zweiten Weltkrieg

thematizieren, darunter den „Anschluss“ Österreichs, die „Reichskristallnacht“, den Kindertransport, die NS-„Volksgemeinschaft“, Erziehung und nationalsozialistische Propaganda, die Verfolgung Homosexueller und den Umgang der Schweiz mit Flüchtlingen. Anfang November 2024 wird eine Aktivität zur Verfolgung der Roma im Nationalsozialismus hinzukommen. Es gibt Angebote für verschiedene Schul- und Ausbildungsstufen, von der 4.–6. Klasse bis zur 10.–12. Klasse und Universitätskursen. Die Aktivitäten sind für Gruppen konzipiert, können aber auch von einzelnen Schülerinnen und Schülern ausgeführt werden.

Lehrende und Lernende finden dort neben Interview-Ausschnitten digital abrufbare Lernmaterialien (Fotos, Dokumente, Abbildungen von Artefakten usw.) und Fragestellungen zur Kontextualisierung und Erschließung der Interviews sowie produktions- und handlungsorientierte Aufgaben, die geeignet sind, vielfältige Kompetenzen zu fördern. Geschichte als etwas zu begreifen, das realen Menschen widerfahren und von ihnen gemacht ist, kann dazu motivieren, sich mit historischen Vorgängen intensiv auseinanderzusetzen, sei es im Unterricht oder an außerschulischen Lernorten wie Gedenkstätten und Museen. Die Interviews und begleitenden Materialien unterstützen einen intellektuell anregenden und die Lernenden emotional engagierenden Unterricht, der gegenwartsbezogene Erörterungen mit historischen Einsichten verbindet.

**»Geschichte als etwas zu begreifen, das realen Menschen widerfahren und von ihnen gemacht ist, kann dazu motivieren, sich mit historischen Vorgängen intensiv auseinanderzusetzen.«**

Die Aktivitäten sind meist so aufgebaut, dass die Lernenden zunächst grundlegende Kenntnisse zum jeweiligen Thema erwerben. Das geschieht anhand von Text- und Bild-Dokumenten, aber auch mit Hilfe von Erinnerungen Überlebender. In einem zweiten Schritt befragen sie die Interview-Ausschnitte darauf, wie Überlebende das jeweilige Ereignis oder die thematisierten Umstände und Praktiken wahrgenommen haben. Im dritten Schritt lösen die Lernenden eine Produktionsaufgabe, indem sie z. B. einen kurzen reflektierenden Text verfassen, eine Zusammenfassung von Ergebnissen schreiben oder ihre Einsichten und Empfindungen mit künstlerischen Mitteln zum Ausdruck bringen, etwa durch die Anfertigung einer Zeichnung oder eines Gedichts. Schließlich stellen sie ihre Produktionen in

der Gruppe vor, um sie zu kommentieren und zu diskutieren. Die vier Schritte entsprechen den Erkenntnissen der konstruktivistischen Lerntheorie und werden auch mit den dort verwendeten Begriffen Consider, Collect, Construct, Communicate bezeichnet (Gombár et al. 2024: 83f.).

Auf sozialwissenschaftlichen und psychologischen Methoden basierende Evaluationen haben gezeigt, dass sowohl das kognitive Verständnis als auch das emotionale Engagement durch die Arbeit mit Zeitzeugenberichten im Unterricht erheblich gefördert wird (Szőnyi/Street 2018; Szőnyi 2024). Indem sie die Lernenden mit Personen in Verbindung bringen, die historische Ereignisse erlebt und erlitten haben, werden die vermittelten Inhalte greifbar und fesselnd. Darüber hinaus können Reflexionsprozesse in Gang gesetzt werden, die gegenwärtige Einstellungen und Haltungen auf den Prüfstand stellen und verändern. Daher kann „IWitness“ nicht nur im Geschichtsunterricht, sondern auch in anderen Fächern gewinnbringend verwendet werden.

**»Das sowohl kognitive Verständnis als auch das emotionale Engagement wird durch die Arbeit mit Zeitzeugenberichten im Unterricht erheblich gefördert.«**

## LITERATUR



Gombár, Zsófia et al.: Digital humanities at the service of remembrance. The creation of digital archive-based activities within the project 'Remembering the Past, Learning for the Future', in: International Journal of Humanities and Arts Computing, Jg. 18 (2024), H. 1, S. 79–94.



Szőnyi, Andrea und Street, Kori: Videotaped testimonies of victims of National Socialism in educational programs. The example of USC Shoah Foundation's online platform IWitness, in: Dreier, Werner/Laumer, Angelika/Wein, Moritz: Interactions. Explorations of good practice in educational work with video testimonies of victims of National Socialism, Berlin 2018, S. 266– 279, URL: <https://www.stiftung-evz.de/service/infothek/publikationen/#c3404> [8.10.2024].



Szőnyi, Andrea: Testimony in Context, in: Journal of Museum Education, Bd. 49, H. 1 (2024), S. 37–48.

## Autor:innen



**Andrea Szónyi** ist Direktorin der ungarischen Nichtregierungsorganisation Zachor Foundation for Social Remembrance und fungiert als internationale Bildungsberaterin für die USC Shoah Foundation. Sie hat mehrere auf Überlebenden-Interviews basierende Lehrmaterialien verfasst, die auf der Bildungsplattform IWitness veröffentlicht sind. Andrea Szónyi ist aktives Mitglied der Arbeitsgruppe für Bildungsfragen der International Holocaust Remembrance Alliance (IHRA) und hat diese Gruppe 2023 geleitet.

**Dr. Wolf Kaiser** hat bis 2015 die pädagogische Abteilung der Gedenk- und Bildungsstätte Haus der Wannsee-Konferenz geleitet und war als langjähriges Mitglied der deutschen Delegation bei der IHRA unter anderem an der Formulierung ihrer Empfehlungen zum Lehren und Lernen über den Holocaust beteiligt. Er befasst sich derzeit vor allem mit „Ego-Dokumenten“ zur Shoah und hat dazu u.a. 2022 die Anthologie „Der papierene Freund. Holocaust-Tagebücher jüdischer Kinder und Jugendlicher“ veröffentlicht.

# Impressum

## Herausgeberin:



AGENTUR FÜR  
BILDUNG  
GESCHICHTE  
POLITIK

Agentur für Bildung, Geschichte und Politik e.V.  
Dieffenbachstraße 76, 10967 Berlin, Tel.: 030 – 25 79 42 60

**E-Mailadresse:** [kontakt@agentur-bildung.de](mailto:kontakt@agentur-bildung.de)

**Webseite:** <http://agentur-bildung.de>

## Vorstand:

Adina Stern, E-Mail: [stern@agentur-bildung.de](mailto:stern@agentur-bildung.de)  
Dr. Birgit Wenzel, E-Mail: [wenzel@agentur-bildung.de](mailto:wenzel@agentur-bildung.de)  
Prof. Dr. Dorothee Wierling, E-Mail: [wierling@agentur-bildung.de](mailto:wierling@agentur-bildung.de)

## Vereinsregister beim Amtsgericht:

Amtsgericht Charlottenburg  
Vereinsregisternummer: VR 27817 B

## Förderer:

Gefördert von der Alfred Landecker Foundation.



Die Verantwortung für die inhaltlichen Aussagen  
liegt jeweils bei den Autor:innen.

**Redaktion:** Dr. Katharina Trittel (V.i.S.d.P.),  
Stephanie Beetz und Sören Isele

**Gestaltung:** Infotext Berlin, Johanna Hoffmann

**Satz:** dia° Netzwerk für Kommunikation

**Lektorat:** Barbara Driesen

**Titelbild:** Plakat für das #rememBARCAMP in Hadamar 2024.  
© Gedenkstätte Hadamar.

**Innenbild:** Mindmap aus einer Session beim #rememBARCAMP 2024  
in Hadamar. © Gedenkstätte Hadamar

**ISSN: 2941-6094**

Soweit nicht abweichend gekennzeichnet, zur Nachnutzung  
freigegeben unter der [Creative Commons Lizenz CC BY NC ND 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

