

# Der Holocaust & Erinnern im digitalen Spiel



## EINFÜHRUNG

Im Zuge einer zunehmenden Relativierung nationalsozialistischer Verbrechen in der Gesellschaft und des Verschwindens der letzten Zeitzeug:innen des Holocaust stellt sich die dringende Frage nach neuen Ansätzen, die das Gedenken bewahren, das historische Bewusstsein vertiefen und künftige Generationen zu einer kritischen Auseinandersetzung mit der Vergangenheit ermutigen.

## FORSCHUNGSFRAGE

Welches Potenzial bietet das Spiel „Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm“ für eine kritisch-reflektierte Auseinandersetzung mit Erinnerungskultur?

## METHODIK

- Forschungsdesign: Qualitative Fallstudie
- Datenerhebung:
  - Semi-strukturierte Interviews mit 5 Teilnehmenden (Schüler:innen im Alter von 17-19 Jahren)
- Datenanalyse: Qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring (2015)

## ZENTRALE ERGEBNISSE

### Spielerfahrung:

- Positives Spielerlebnis: interessante Spiel narrative, ansprechende Designs, Relevanz der Thematik
- Wenig Handlungsspielraum; klare Abgrenzung zum Unterhaltungsspiel

### Emotionale Reaktionen:

- Spieler:innen zeigten Empathie und Mitgefühl
- Insgesamt zeigen die Schüler:innen eine gewisse Distanz zu den Ereignissen, sodass die emotionale Wirkung verhalten bleibt.

### Reflexion über Erinnerungskultur:

- Die Schüler:innen setzen sich reflektiert mit Erinnerung als ein persönliches aber auch kollektives sowie soziales Konstrukt auseinander.
- Die Schüler:innen nehmen Erinnerung im Spiel als einen sich wandelnden Prozess wahr, der kontinuierlich hinterfragt und mitgestaltet werden muss.

„Also ich glaube einfach, jeder Mensch erinnert die gleiche Sache unterschiedlich. Es kommt ja auch darauf an, aus welcher Perspektive du die Geschichte hörst und aus welcher sozusagen aus welchen Umständen du kommst (S1).“

„Also wie wenig Bewusstsein es wirklich damals gab, was da wirklich passiert ist, also wie doll das teilweise (...) einfach so totgeschwiegen wurde, damit man dann nicht wirklich drüber reden muss und damit einfach diese Scham nicht hochkommt. Ich finde, das ist schon krass rübergekommen (S3).“

„Also Spiel ist immer prädestiniert für ... man verspricht sich Action, finde ich. (...) [Beim Spiel 'Erinnern' tippst du] da und dahin und dann läufst du dahin und dann kannst du wiederum was antippen und du sammelst diese Erinnerungen. Ähm, und das gibt einem natürlich nicht den Adrenalinkick, wie so zum Beispiel irgendein Shooter das tun würde (S5).“

## DISKUSSION

### Chancen des Spiels:

- Potenzial die Komplexität von Erinnerung und Erinnerungskulturen zu erkennen und zu reflektieren
- Potenzial ein reflektiertes und kritisches Geschichtsbewusstsein zu fördern
- Digitales Spiel als ansprechendes Medium

### Grenzen des Spiels:

- Potenzial des Spiels zur Förderung einer kritisch-reflektierten Auseinandersetzung mit Erinnerungskultur möglich aber nicht garantiert. Abhängig von der Schulklasse oder den individuellen Spieler:innen.
- Kein Unterhaltungsspiel: Es besteht kaum Anreiz, das Spiel außerhalb des Bildungskontexts zu spielen.

## FAZIT

Das Spiel „Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm“ bietet sich an, um eine kritisch-reflektierte Auseinandersetzung mit dem Thema „Erinnern“ und Erinnerungskultur anzuregen. Das Spiel eignet sich vor allem für den Bildungskontext, weniger jedoch als Unterhaltungsspiel für den Alltag. Es bietet sich an, dazu didaktisches Material zu entwickeln, um eine fundierte und gezielte Auseinandersetzung mit dem Thema im Unterricht zu fördern.

## AUSBLICK

- **Anwendung:** Einsatz des Spiels in Unterrichtseinheiten und Workshops
- **Weiterführende Forschung:** Untersuchungen, wie unterschiedliche Schülergruppen – etwa solche mit weniger Vorwissen zur Erinnerungskultur oder mit verschiedenen kulturellen Hintergründen – das Spiel wahrnehmen
- **Empfehlung:** Ergänzung des Spiels durch didaktische Materialien und konkrete Handlungsempfehlungen

## LITERATUR

- Assmann, A. (2006). Der lange Schatten der Vergangenheit: Erinnerungskultur und Geschichtspolitik. München: C.H. Beck.
- LAG Redaktion (Hrsg.). (2023). Erinnern in digitalen Spielen. In Lernen aus der Geschichte (Magazin 12/2023). <https://lernen-aus-der-geschichte.de/Lernen-und-Lehren/Magazin/15619> (zuletzt aufgerufen am 15.03.2025).
- Rüsen, J. (2001). Erinnerungskultur: Die Entstehung des Historischen Bewusstseins. Köln: Böhlau Verlag.

Hier geht es zum Spiel



Android



Apple

Forschungswerkstatt  
Dozent

Forschung Medienbildung und Schulentwicklung  
Dipl. Soz. Andreas Hedrich

Autor:innen

Robert Graudenz  
Enno Siebke  
Andrea Baum

Kontaktmail: [robert.graudenz@studium.uni-hamburg.de](mailto:robert.graudenz@studium.uni-hamburg.de)