

Von Hologrammen und sprechenden Füchsen – Holocausterinnerung 3.0

Von Steffi de Jong (Historisches Institut der Universität zu Köln)

Zwei Entwicklungen werden von den Protagonisten der Erinnerung an den Holocaust derzeit mit Unbehagen verfolgt: das Verschwinden der letzten Zeitzeugen, sowie die zunehmende Digitalisierung und Vernetzung aller Lebensbereiche. Sowohl das Verschwinden der letzten Zeitzeugen als auch die zunehmende Vernetzung durch das Internet mit den damit einhergehenden neuen Regelungen für Meinungsfreiheit, Privatsphäre und Demokratie, würden zu einer zunehmenden Trivialisierung der Erinnerung führen, so die Sorge. Gleichzeitig aber werden, so meine erste These, die digitalen Medien als Korrektiv für das Verschwinden der Zeitzeugen eingesetzt. Gedenkstätten und andere Erinnerungsträger transponieren eine sich in den letzten beiden Jahrzehnten zuspitzende opferzentrierte und auf Empathie setzende Erinnerungskultur in den digitalen Raum. Dies ist nicht unbedingt nachteilig. Allerdings würden die digitalen Medien, das ist meine zweite These, auch eine akteurszentrierte Erinnerungskultur, wie sie für die Gegenwart und Zukunft vielleicht durchaus angebracht(er) wäre, erlauben. Unter einer akteurszentrierten Erinnerungskultur meine ich eine Erinnerungskultur in der die Konsumenten der Erinnerungsmedien selbst zu aktivem Handeln aufgefordert werden.

Lassen Sie mich mit meinem ersten Punkt anfangen. Seit vor etwa zwanzig Jahren das Verschwinden der letzten Zeugen des Holocaust akut wurde, begann auch die Erinnerungskultur sich zu ändern.¹ Von einem Fokus auf die Verbrechen der Täter begannen Gedenkstätten und andere Erinnerungsträger sich vermehrt den Erinnerungen der Opfer zuzuwenden. Zahlreiche Interviewprojekte mit

¹ Das Verschwinden der letzten Zeugen ist natürlich nicht der einzige Grund für eine solche Veränderung. Bereits 1979 erwachte im Zuge der Erstausstrahlung der Serie Holocaust 1979 ein neues Interesse für den Holocaust und dessen Opfer. Weitere Impulse brachten unter anderem die Gedenkjahre 1990 und 1995 sowie 2000 und 2005.

Holocaustüberlebenden wurden ins Leben gerufen, von denen viele bis heute bestehen.² Waren viele Gedenkveranstaltungen bis in die späten 1980er Jahren vor allem von den Holocaustüberlebenden selbst ausgegangen, so wurden Holocaustüberlebende nun zu prominent platzierten Adressaten und Trägern von staatlichen Gedenkzeremonien. Überlebende wurden jetzt auch vermehrt in Schulen eingeladen, um über ihre Erlebnisse zu reden. Spätestens seit der Jahrtausendwende hatten die meisten deutschen Gedenkstätten damit begonnen, ihre Dauerausstellungen derart umzugestalten, dass die Erinnerungen der Opfer einen zentralen Platz erhielten.³ Die durchaus begrüßenswerte Überlegung hinter diesen Anstrengungen war der Wunsch, den Überlebenden denen, bis auf wenige prominente Ausnahmen, lange Zeit kaum Beachtung geschenkt worden war, oder die lediglich als ausgemergelte Opfer wahrgenommen worden waren, ihre Stimme und ihre Menschlichkeit zurück zu geben. Die Lehren aus der Vergangenheit sollten jetzt nicht mehr durch Schock – also wie vormals oft üblich über großformatige Fotografien, vermittelt werden, sondern über die Erinnerungen der Opfer.⁴ Der, zum Teil intendierte, Nebeneffekt war, dass die Holocausterinnerung und die Lehren, die daraus gezogen werden sollten, nun vor allem auf Empathie und Affizierung beruhten. Die Adressaten von Erinnerungskultur und Didaktik begannen damit, sich mit den Opfern zu identifizieren und sich in diese hinein zu fühlen. Erinnern und Empathie sind somit langsam zum Selbstzweck geworden und die Rede vom „nie wieder“ zu einer entleerten Floskel.

Dass eine solch opferzentrierte Form der Erinnerungskultur nur solange Bestand haben kann wie ein Dialog zwischen Überlebenden und den sogenannten

² Das erste größere Projekt dieser Art war das Fortunoff Video Archive for Holocaust Testimonies welches 1979 unter anderem als Reaktion auf die Serie Holocaust gegründet wurde. In der BRD fing die Filmemacherin Loretta Walz 1980 an Überlebende aus den KZs Moringen/ Solling, Lichtenburg/ Elbe und Ravensbrück zu interviewen. Die ersten Interviewprojekte in den Gedenkstätten Neuengamme und Bergen-Belsen gehen auf die frühen 1990er Jahre zurück. Einen wirklichen Anschub durch externe Finanzierung und Anerkennung erlangten solche Projekte allerdings erst um die Jahrtausendwende.

³ So zum Beispiel in den Dauerausstellungen der Gedenkstätten Neuengamme, Bergen-Belsen, Sachsenhausen und in der mittlerweile erneuerten Dauerausstellung der Gedenkstätte Ravensbrück.

⁴ Vgl. Brink, Cornelia, Ikonen der Vernichtung. Öffentlicher Gebrauch von Fotografien aus nationalsozialistischen Konzentrationslagern nach 1945, Berlin, 1998.

‚sekundären Zeugen‘ stattfinden kann war bereits Auslöser und Motivation der ersten ‚video testimony‘ Projekte. Der Vermittlung einer mündlichen tradierten Erinnerung zwischen Überlebenden und späteren Generationen sollte auch nach dem Ableben ersterer fortgeführt werden. Sich ein Zeitzeugenvideo anzusehen bedeutet allerdings nicht in einen wirklichen Dialog zu treten, sondern lediglich einen in der Vergangenheit geführten Dialog zu rezipieren. Es war deshalb die Beobachtung der positiven Auswirkungen eines direkten Kontakts zwischen Holocaustüberlebenden und Schülern, die die USC Shoah Foundation zu ihrem Projekt „New Dimensions in Testimony“ bewog.⁵ Zusammen mit dem USC Institute for Creative Technologies hat die USC Shoah Foundation das Hologramm eines Holocaustüberlebenden entwickelt. Der Prototyp des Projekts zeigt den Holocaustüberlebende Pinchas Gutter, der drei Stunden lang interviewt und dabei von sieben Hochgeschwindigkeitskameras gefilmt wurde. Aufgezeichnet wurden Antworten auf etwa hundert Fragen, von denen Stephen Smith, der Direktor der USC Shoah Foundation ausgeht, dass Schüler sie auch in hundert Jahren noch stellen werden.⁶ Geplant sind für die Zukunft etwa 10-12 Hologramme, die technisch viel aufwändiger sein werden, als der hier gezeigte Prototyp. Die Zeitzeugen solle während etwa 12 Stunden interviewt und dabei von 50 Hochgeschwindigkeitskameras gefilmt werden. Im Gegensatz zu dem im Film gezeigten Prototypen werden die Hologramme frei in den Raum projiziert werden, so dass es aussieht als sei der Zeitzeuge wirklich anwesend. Eine

⁵ In einem Artikel in der hauseigenen Zeitschrift Pastforward geben die Initiatoren zwei Beispiele für einen solchen Dialog. Das erste Beispiel ist das eines jungen Mädchens, deren Schwester im Swimmingpool ertrunken ist und die die Holocaustüberlebende Gussie Zaks nach deren Vortrag vor der Klasse fragt, wie sie mit dem Tod ihrer Schwester umgehen soll. Gussie Zaks sagt ihr, sie solle sich an ihre Schwester erinnern, sich jedoch nicht schuldig fühlen, ihr Leben weiter zu leben. Das zweite Beispiel ist das eines Schülers, der nach einem Zeitzeugengespräch mit dem Holocaustüberlebenden Arek Hersh sagt, dass er nach einem Streit mit seiner Mutter nicht mehr mit dieser geredet hätte, jetzt jedoch verstehe wie wichtig Familie sei.

Maio, Heather/Traum, David/Debevec, Paul, New Dimensions in Testimony, Pastforward, Sommer 2013, S.23-26.

⁶ Katz, Leslie, Holograms of Holocaust Survivors let crucial stories live on, Cnet, 11/02/2013
<http://www.cnet.com/news/holograms-of-holocaust-survivors-let-crucial-stories-live-on/>
(03/07/2015)

Spracherkennungssoftware wird die richtige Antwort auf die dem Hologramm gestellten Frage aussuchen.⁷

Die journalistischen und akademischen Texte und Videos, die das Projekt besprechen loben entweder die weise Vorausahnung der USC Shoah Foundation, ein Medium zu wählen, das zwar jetzt noch nicht weit genutzt wird, von dem man aber ausgehen kann, dass dies in Zukunft der Fall sein wird⁸ – oder aber sie geben zu bedenken, dass die Technologie veraltet sein könnte, bevor sie überhaupt zum Einsatz gekommen sein wird.⁹ Man könnte auch fragen, wie realistisch eine fiktive Unterhaltung eigentlich noch sein kann, wenn sie real in einem spacigen Ball umzingelt von 50 Kameras stattgefunden hat. Was mich hier allerdings mehr interessiert ist nicht so sehr die Frage nach dem Medium, sondern die Frage nach der Form der Erinnerung, die durch das Hologramm in die Zukunft tradiert werden soll.

Das Hologramm ist der Versuch, den natürlichen Verfallsprozess des kommunikativen Gedächtnisses aufzuhalten. Man kann das von der USC Shoah Foundation entwickelte Hologramm deshalb auch als ein Erinnerungscyborg verstehen. Der Begriff des „cyborg“ wurde 1960 von den Amerikanischen Luftfahrtforschern Manfred E. Clynes und Nathan S. Kline geprägt. In ihrem Artikel „Cyborgs and Space“ legen Clynes und Kline dar, wie der menschliche Körper in der Zukunft durch Medikamentierung, technologische Körpererweiterungen und Hypnose für lange Weltraumfahrten optimiert werden kann.¹⁰ Regulieren – oder sogar ganz

⁷ Coldewey, Devin, Hologram adds new dimension to Holocaust survivor's story, Today Are We there yet, 12/05/2015

<http://www.today.com/series/are-we-there-yet/holograms-add-new-dimension-holocaust-survivors-story-t20511> (03/07/2015)

⁸ So zum Beispiel: Coldewey, Devin, Hologram adds new dimension to Holocaust survivor's story, Today Are We there yet, 12/05/2015

<http://www.today.com/series/are-we-there-yet/holograms-add-new-dimension-holocaust-survivors-story-t20511> (03/07/2015)

oder Aaron Herman in seinem Video Schmoover with Aaron Herman, 19/02/2013

<https://www.youtube.com/watch?v=H46uOwLvWa0>

⁹ So zum Beispiel: Körte-Braun, Bernd, Erinnern in der Zukunft: Frag das Hologramm, Die international Schule für Holocaust Studien

http://www.yadvashem.org/yv/de/education/newsletter/10/article_korte.asp (03/07/2015)

und Kansteiner, Wulf, Genocide Memory, Digital Cultures, and the anesthetization of violence, Memory Studies 7:4, 403-408.

¹⁰ Clynes, Manfred E. & Kline, Nathan S., Cyborgs and space, Atronautics, 1960, 26-27 & 74-76.

unterbinden – wollen Clynes und Kline unter anderem das Atmen, den Schlaf, die Nahrungsaufnahme und die Körpertemperatur. Die Medienwissenschaftlerin Bianca Westermann arbeitet hierauf aufbauend zwei Charakteristika des Cyborgs heraus: die Ausrichtung auf Optimierung des menschlichen Körpers, sowie die Ambivalenz des Cyborgs als „gleichzeitig lebendiger Organismus und tote Materie“.¹¹

Das wohl einzige Defizit des menschlichen Körpers, das Clynes und Kline nicht optimieren wollten ist dessen Alterungs- und Verfallsprozess. Genau hier setzt das Projekt der USC Shoah Foundation an: der Körper und das Erinnerungsvermögen des Holocaustüberlebenden werden, für dessen als gesellschaftlich am relevantesten erachtete Funktion, das Zeitzeugengespräch, für die Zukunft erhalten. Das Hologramm ist der bisher wohl radikalste Versuch, dem Verschwinden des kommunikativen Gedächtnisses entgegenzuwirken und eine opfer- und empathiezentrierte Erinnerungskultur aufrecht zu erhalten. Dabei wird die gegenwärtige Erinnerungskultur als Schablone für zukünftige Formen des Erinnerns vorausgesetzt. Zukünftige Generationen, so die Erwartung, werden sich mit denselben Mitteln an den Holocaust erinnern wie die jetzige und auch dieselben Schlüsse daraus ziehen. Die Entwicklung des Hologramms ist auch ein Versuch sicherzustellen, dass dies der Fall sein wird. Anders als im Fall der Zeitzeugenvideos geht es nicht mehr nur um eine mediale Konservierung des kommunikativen Gedächtnisses sondern um dessen Weiterführung in Form eines Dialogs zwischen einem realen Menschen und der digitalen Projektion eines realen Menschen.

Kehren wir von diesen Zukunftsvisionen in die Gegenwart zurück, zu den Medien, die das tägliche Leben zahlreicher Menschen in den letzten Jahren so sehr verändert haben wie kaum etwas anderes: den sozialen Netzwerken. Ich will mich hier auf das bislang beliebteste soziale Netzwerk konzentrieren: facebook. Große Institutionen wie das USHMM, Yad Vashem, und die Gedenkstätte Auschwitz posten hier seit nunmehr etwa acht Jahren.¹² Diese Institutionen benutzen ihre Auftritte nicht

¹¹ Westermann, Bianca, Prothese oder Cyborg? Zur kulturellen Aktualität des Verhältnisses von Technik und Körper, vokus 1, 2010, S.38.

¹² Größeren deutschen Gedenkstätten haben Bergen-Belsen, Buchenwald, Ravensbrück, Flossenbürg und Neuengamme seit einigen Jahren Facebookauftritte. Bisher benutzen die deutschen

nur für Ankündigungen sondern auch aktiv für pädagogische Ziele und informieren andere Facebook Nutzer über historische Begebenheiten und Objekte in ihren Sammlungen. Ein Großteil dieser Posts beziehen sich auf die Biographien von Opfern und Helfern.¹³ Viele der Posts werden über hundert mal bis sogar mehrere tausend mal geliked und bis zu mehren hundert mal geteilt. Besonders viele ‚likes‘ erhalten Inhalte zu Helfern und ‚Helden‘, während Ankündigungen zu Zeitzeugengesprächen und Geschichten von Opfern und Überlebenden, die kein ‚heldenhaftes‘ Element enthalten weniger oft geliked oder geteilt werden. Am häufigsten geliked und geteilt, nämlich jeweils 3144 und 445 mal, wurde im Juni dieses Jahren ein post auf der Seite der Gedenkstätte Auschwitz zu der Flucht von vier polnischen Gefangenen aus dem Lager am 20. Juni 1942.¹⁴

Forschungen zu „digital memory“ weisen darauf hin, dass die Funktionen und die Repräsentationen des individuellen, wie auch des kollektiven Gedächtnisses durch die Omnipräsenz der digitalen Medien geprägt werden. Andrew Hoskins spricht hier von einem „technological unconscious“, das die Art und Weise wie wir uns erinnern beeinflusst.¹⁵ Unsere Erinnerungskultur, so die Beobachtung, wird vermehrt durch den Netzwerkcharakter und die Fluidität des Internets geprägt. Inhalte sind nicht nur potentiell für alle Internetnutzer von überall zugänglich sondern können zu einem

Gedenkstätten ihre Seiten vor allem für Ankündigungen für Ausstellungseröffnungen, Führungen, Tagungen und Gedenkveranstaltungen.

¹³ So informierten von den acht Posts auf der Seite von Yad Vashem im Monat Juni, vier über historische Begebenheiten, wobei drei auf die Biographien von Opfern oder Rettern eingehen. Von den dreißig Posts auf der Seite des USHMM kündigten siebzehn einen Vortrag eines Holocaustüberlebenden an (sieben davon denselben) oder zeigen ein Zeitzeugenvideo respektive ein Video über die Biographie eines Überlebenden, drei weiter bezogen sich auf die Überlebenden, die ehrenamtlich im Museum arbeiten. Von den sechs Posts auf der Seite der Gedenkstätte Auschwitz informieren alle über historische Begebenheiten, zwei gingen dabei direkt auf einzelne Häftlinge ein: ein Post informierte über die Liebesgeschichte, Flucht und anschließende Hinrichtung der Häftlinge Mala Zimetbaum und Edward Galiński, ein anderer über die Fluch von vier polnischen Häftlingen aus Auschwitz am 20. Juni 1942, mit einem Link zu der Biographie von Kazimierz Piechowski.

¹⁴ Insgesamt hat die Seite von Auschwitz zur Zeit 188.226 likes, die Seite des USHMM 121.314 und die Seite von Yad Vashem 109.888. Inhalte auf der Seite von Auschwitz werden bei weitem am häufigsten geteilt und geliked, gefolgt von Inhalten auf der Seite von Yad Vashem und dann dem USHMM. Dass Inhalte auf der Seite des USHMM weniger oft geliked werden als Inhalte auf den Seiten von Auschwitz und Yad Vashem könnte unter anderem damit zusammenhängen, dass das USHMM öfter posted und Inhalte weniger lang oben auf der Seite sichtbar sind.

¹⁵ Hoskins, Andrew D., Digital Network Memory, in: Astrid Erll/ Anne Rigney, Mediation, Remediation, and the Dynamics of Cultural Memory, Berlin, Walter de Gruyter, 2009, S. 96.

gewissen Grad von diesen mitgestalten und verändern werden – eine Eigenschaft, die im Englischen unter dem Begriff ‚prosumer‘ gefasst wird.¹⁶ Dass biographische und deshalb oft sehr emotionalisierende Inhalte auf Facebook prominent sind mag man als Resultat des „technological unconscious“ von Facebook werten. Facebook fordert seine prosumer dazu auf einen Teil ihres Lebens in – meist geschöner – Form öffentlich zu machen und mit den Inhalten anderer Nutzer zu interagieren. Gute Geschichten und Inhalte die eine gradlinige emotionale Reaktion wie Bewunderung oder Trauer hervorrufen eignen sich besonders gut zum Teilen und zum Schmücken der eigenen Zeitleiste

Die Tendenz, die Posts zur eigene moralischen und politischen Positionierung zu benutzen lässt sich auch in den Kommentaren zu den Posts beobachten. Der weitaus größte Teil der Kommentare sind Ausdrücke von Lob für die Taten der vorgestellte Person während des Krieges oder danach als Zeitzeugen. Sehr häufig sind auch Hinweise, dass dies, „never again!“ passieren dürfe und dass nie vergessen werden darf, sowie Ausdrücke von Trauer. Viele Kommentatoren drücken ihr Unverständnis darüber aus, wie etwas derartiges passieren konnte.¹⁷

¹⁶ Um diese neue Form des Erinnerns zu greifen spricht Andrew Hoskind vom „digital network memory“, „memory ‘on the fly‘“, von „connective memory“ und dem „end of decay time“. Anna Reading spricht vom „global memory field“ – eine Wortbildung aus global, digital und byte. Siehe: Hoskins, Andrew D., Digital Network Memory, in: Astrid Erll/ Ann Rigney, *Mediation, Remediation, and the Dynamics of Cultural Memory*, Berlin, 2009, 91-106.
ders., 7/7 and connective memory: Interactional trajectories of remembering in past-scarcity culture, *Memory Studies* 4: 3, 2011, S.269-280.
ders., The End of Decay Time, *Memory Studies* 6: 4, 2013, S. 387-389.
Reading, Anna, Memory and Digital Media: Six Dynamics of the Global Memory Field, in: Motti Neiger/ Oren Meyer/ Eyal Zandberg, *On Media Memory: Collective Memory in a New Media Age*, Basingstoke, 2011, 214-252.

¹⁷ Von allen Kommentaren, die unter den biographischen Posts im Juni zu finden sind drückten 114 ihre Bewunderung für die vorgestellte Person aus, 30 wiesen entweder darauf hin, dass nicht vergessen werden dürfe oder dass dies nie wieder passieren dürfte. 27 können als Ausdruck von Trauer gewertet werden, während 16 wünschen die Verstorbenen mögen in Friede Ruhen. 18 Kommentatoren wiesen darauf hin, dass sie die Institution besucht haben oder in Zukunft besuchen würden, oder dass sie den Zeitzeugen getroffen haben. 12 können als Unverständnis, wie etwas derartiges passieren konnte gewertet werden. 10 Kommentare stellten einen Bezug zu anderen Ereignissen dar, 4 weisen darauf hin dass die Alliierten von den Vorgängen gewusst haben. 10 stellen einen Bezug zur eigenen Geschichte her, 11 loben die Institution, die die Information gepostet hat, 4 bewundern die Geschichte generell. Ausserdem posten 18 einen Link zu anderen Seiten, wovon 5 als Werbung für eigenen Seiten oder Produkte zu werten sind. Selten sind kritische Kommentare. Fast nicht zu finden sind antisemitische Kommentare oder Kommentare von Hate Gruppen, dafür aber ein israelkritischer und ein islamkritischer Kommentar, sowie in den Wochen hin zu der Legalisierung gleichgeschlechtlicher

Eine opfer- und empathiezentrierte Erinnerungskultur kann in Ulrike Jureit und Christian Schneiders Worten, zu einem Selbstverständnis als „gefühlte Opfer“ führen, bei der sich die mit den Opfern identifizierenden Erinnernden allein wegen ihres Erinnerns und ihrer Reue auf der moralisch richtigen Seite fühlten, ohne die Formen ihres Erinnerns in Frage zu stellen.¹⁸ In den facebook Kommentaren und durch das Teilen und liken ist eine derartige Tendenz klar sichtbar: die Nutzer weisen darauf hin, dass sie verstanden haben, dass die Erinnerung wichtig ist und fordern andere Nutzer dazu auf, sich auch zu erinnern, damit „dies“ nie wieder passiert. Die Formen der Erinnerung selbst werden dabei nicht in Frage gestellt, ebenso wenig die Frage, ob Erinnern allein wirklich ein Garant für Prävention darstellt.

Für Silke Arnold - de Simine kann eine solche Empathie- und Identifikationszentrierte Erinnerungsform mitunter auch zu „traumatic nostalgia“ oder „dark nostalgia“ führen, also der Identifikation mit den Opfern und dem durch eine sichere zeitliche Distanz gewährleisteten Verlangen nach einem als authentisch verstandenen extremen Erlebnis, das man im tagtäglichen Leben nie haben wird.¹⁹ So kommt in der Popularität von Helden- und Fluchtgeschichten und den bewundernden Kommentaren unter den facebook posts oft der Wunsch oder die Überzeugung zum Ausdruck in derselben Situation auf die selbe Art und Weise gehandelt zu haben. Einige Kommentatoren gehen sogar soweit, sich das Schicksal der Opfer in den eigenen Körper einzuschreiben. In den Kommentaren zu einem Post der Gedenkstätte Auschwitz über das Liebespaar Edek Galiński und Mala Zimetbaum, weist eine Kommentatorin darauf hin, dass sie sich Malas Nummer als Erinnerungstatoos auf

Ehen durch das American Supreme Court ein kritischer Kommentare zu der LGBT Gemeinschaft auf der Seite des USHMM.

In meiner Kategorisierung der Kommentare komme ich zu einem ähnlichen Ergebnis wie Alina Bothe in ihrer Analyse der Kommentare zu den Videos der USC Shoah Foundation auf Youtube. Im Gegensatz zu den Kommentaren, die Bothe analysiert hat finden sich auf facebook jedoch sehr wenige direkte Angriffe zwischen den Kommentatoren und auch wenige keine langen Diskussionen.

Siehe: Bothe, Alina, Negotiating Digital Shoah Memory on YouTube, in: Garry Robson/ Malgorzata Zachara, Agnieszka Stasiewicz-Bieńkowska, Digital Diversities. Social Media and Intercultural Experience, Cambridge, 2014, 256-272.

¹⁸ Jureit, Ulrike/Schneider, Christian, Gefühlte Opfer - Illusionen der Vergangeheitsbewältigung, Stuttgart, 2010.

¹⁹ Arnold-de Simine, Silke, Mediating Memory in the Museum, Basingstoke, 2013, S.63-67.

ihren Unterarm habe tätowieren lassen, ein anderer frag nach den Nummern damit er genau dies tun kann.

Um noch einmal zu meiner ersten These zurück zu kommen: auf Facebook wird eine opferzentrierte Erinnerungskultur zelebriert. Durch die Funktionen des liken und teilen und in den Kommentaren wird das Erinnern zu einem Selbstzweck, der der eigenen moralischen Sublimierung als „gefühlte Opfer“ dient und einer „dark nostalgia“ Ausdruck verleiht.

Während facebook und das Hologramm ihre Nutzer zwar zum Mitmachen einladen, sich aber auch einfach nur konsumieren lassen, setzt das dritte digitale Medium auf das ich hier eingehen will, das Computerspiel, das aktive Mitwirken seiner Nutzer voraus. Die Geschichte der Vermittlung von Holocausterinnerung über Computerspiele ist bislang eher eine düstere Geschichte. In den 1990er Jahren machte ein Computerspiel mit dem Namen *KZ-Manger* Schlagzeilen, das in neonazistischen Kreisen zirkulierte. Der Spieler musste hier, wie der Titel bereits besagt das Vernichtungslager Treblinka leiten.²⁰ Anfang der 2000er Jahre entwickelte ein israelischer Spielentwickler auf der Grafik des Ego-Shooter Spiels Wolfenstein 3D das Spiel „Sonderkommando Revolt“, in dem der Spieler den Aufstand des Sonderkommandos 1944 in Auschwitz nachspielt.²¹ Das letzte Wolfenstein Spiel selbst, Wolfenstein: The New Order, spielt in einem Lager, für das klar Auschwitz als Inspiration diente. Der Spieler muss in der Rolle von B.J. Blazkowicz, Mitglied der Alliierten Spezialeinheiten, unter anderem einen jiddisch sprechenden Arzt befreien und dabei so viele Nazis wie möglich umbringen.²²

Spiele, die vom egoshooter Konzept abweichen und versuchen, historische Inhalte auf spielerische Weise zu vermitteln sind entweder so langweilig, dass sie

²⁰ AP, Video Game Uncovered in Europe Uses Nazi Death Camps as Theme, New York Time, 1/05/2001

<http://www.nytimes.com/1991/05/01/world/video-game-uncovered-in-europe-uses-nazi-death-camps-as-theme.html> (07/07/2015)

²¹ Sonderkommando Revolt, Wolfenstein 3D Mod

<http://www.moddb.com/mods/sonderkommando-revolt> (07/07/2015)

²² Hoffmann, Jordan, Major new game set at Nazi Concentration Camp is top seller, The times of Israel, 17/06/2014

<http://www.timesofisrael.com/major-new-game-set-at-nazi-concentration-camp-is-top-seller/> (07/07/2015)

kaum der Rede wert sind, oder aber scheiterten an der als inkompatibel erscheinenden Kombination von Videospiele und Holocaust. So entwickelt die Boca Raton Gruppe ein Flipperähnliches Spiel, bei dem der Spieler auf einer Zeitleiste das richtige Ereignis abschießen muss.²³ Seit 2008 versucht der französische Spieleentwickler Luc Bernard ein Spiel zu kreieren, das den Holocaust auf spielerische Art und Weise vermittelt. Der Spieler soll hier in die Rolle von Samuel, einem jüdischen Jungen schlüpfen, der seine Mutter während der Massenfestnahme am Val' d'Hiv in Paris verliert. Auf der Flucht begegnet er einem Fuchs, der ihm verspricht, seine Mutter wieder zum Leben zu bringen, falls Samuel ihm hilft Frieden im Wald zu schaffen.²⁴

Luc Bernard sieht sich selbst als Innovator der versucht, die Spielewelt zu revolutionieren indem er vom der Gewalt in Computerspielen Abstand nimmt und die Traumatisierung der Kinder während des Holocaust thematisiert.²⁵ Wie das Spiel letztendlich aussehen wird und wie die Geschichte nach der Begegnung mit dem Fuchs weitergeht ist nicht bekannt. Der Versuch einer crowdfunding Kampagne scheiterte im Oktober 2013. Auffällig ist, dass auch Bernards Spiel, der einzige Versuch einer didaktischen Vermittlung über Computerspiele, den Spieler dazu aufgefordert, sich mit dem Opfer zu identifizieren und auf Empathie setzt.

Kritik am Holocaust als Gegenstand in Computerspielen ist in der Regel holistisch. So kritisierte die Anti-Defamation league das Spiel Sonderkommando Escape mit den Worten: „The Holocaust should be off-limits for video games. We hope the developers will reconsider and abandon the game.“²⁶ Als Luc Bernard 2008 erste Ideen für *Imagination is the only escape* auf seinem Blog postete stellte Nintendo auf Nachfrage der New York Times klar, dass es das Spiel nicht in Nordamerika verkauft

²³ Solomon, Lois K., Boca Raton group producing Holocaust Video Game, in: Sun Sentinel, 04/05/2014 http://articles.sun-sentinel.com/2014-05-04/news/fl-holocaust-game-20140502_1_nextgenerations-org-pinball-video-game (07/07/2015)

²⁴ Bernard, Luc, Imagination is the only escape, in: Indiegogo <https://www.indiegogo.com/projects/imagination-is-the-only-escape#/story> (07/07/2015)

²⁵ Bernard, Luc, Imagination is the only escape, in: golem.de <http://video.golem.de/games/11601/imagination-is-the-only-escape-vorstellung-von-luc-bernard.html> (07/07/2015)

²⁶ Arbib, Stephen, Holocaust Video Game draws criticism, in: ynetnews.com, 14. Dezember.2010 <http://www.ynetnews.com/articles/0,7340,L-3998993,00.html> (07/07/2015)

werden würde.²⁷ In einem Artikel des Zeitmagazins von letzter Woche, das die Benutzung von Gedenkstätten als Portale des augmented reality Spiels Ingress enthüllte, beobachtete Stefanie Schüler-Springorum, die Leiterin des Zentrum für Antisemitismusforschung: “Das ist zumindest eine unglaubliche Geschmacklosigkeit, solche Orte für Computerspiele zu nutzen.”²⁸

Computerspiele sind, nach den Comics, das wohl letzte popkulturelle Medium, bei dem für die Vermittlung der Erinnerung an den Holocaust noch Berührungspunkte bestehen. Ähnliche Diskussionen wurden bereits im Zuge der Erstausstrahlung der Serie *Holocaust* und der Veröffentlichung von Art Spiegelmans *Maus* geführt – mit einem Unterschied: ein gutes Computerspiel das den Holocaust thematisiert gibt es noch nicht. Problematisch ist aber nicht so sehr, dass das Thema des Holocaust und Gedenkstätten für Computerspiele benutzt werden, sondern wie dies getan wird. Dabei bieten Computerspiele ein enormes Potential für die Vermittlung. Anders als beim einem Film oder einem Buch muss der Spieler hier selbst eine Rolle übernehmen und Entscheidungen treffen.

Vielleicht müssten wir aber damit dies funktioniert – und damit komme ich zu meiner zweiten These – von einer opferzentrierten zu einer akteurszentrierten Erinnerungskultur übergehen. Den Opfern eine Stimme zu geben und ihre Erinnerungen festzuhalten ist und bleibt wichtig, allerdings dient Empathie allein nicht dazu zu erklären wie, um Harald Welzer zu zitieren, eine „Gesellschaft des christlich-abendländischen Kulturkreises sich in kürzester Zeit in eine radikale Ausgrenzungsgesellschaft wandeln konnte“²⁹, so dass sich für die Mitglieder dieser Gesellschaft fast unmerklich normative Codes änderten bis ein Genozid möglich wurde. Hierfür muss der Fokus auf die Gruppen gerichtet werden, die aus dem

²⁷ Pappu, Sridhar, No Game about Nazis for Nintendo, The New York Times, 10. März 2008
<http://www.nytimes.com/2008/03/10/technology/10nintendo.html> (04/07/2015)

²⁸ Prüfer, Tillmann & Mondial, Sebastian, Angriff auf die Welt. In dem Smartphone-Spiel “Ingress” von Goolge wird um echte Orte gekämpft – auch in KZ-Gedenkstätten, ZeitMagazin 27, 2015, S. 17.

²⁹ Welzer, Harald, Für eine Modernisierung der Erinnerungs- und Gedenkkultur, Gedenkstättenrundbrief 162: 8, 2011, S. 2.

Blickfeld der Erinnerungskultur gerückt sind: die Täter und die einfache Bevölkerung.³⁰ Was würde das für die eben genannten Medien und für eine zukünftige Erinnerungskultur generell bedeuten?

Im Falle von Computerspielen ließen sich zum Beispiel Strategiespiele andenken, in denen der Spieler in die Rolle eines Anwohners eines Konzentrationslagers schlüpft und gezwungen wird moralische Entscheidungen zu treffen – von der Entscheidung ob er oder sie Mitglied der Hitlerjugend oder des BDM wird bis zu der Frage, ob er oder sie einem flüchtenden Gefangenen hilft. Möglich wären auch Spiele in denen der Spieler in die Rolle von verschiedenen Akteuren schlüpft. Ein solches Spiel verlangt natürlich nach viel Fingerspitzengefühl. Beispiele aus anderen Bereichen gibt es aber bereits. Das Spiel *Valiant Hearts* werden wir uns morgen ansehen. Das Handyspiel *Phone Story* zum Beispiel des Entwicklers Molleindustria weist seine Spieler auf die Produktionsbedingungen von Smartphones hin, indem es sie zum Beispiel Kinder in den Minen in Kongo zur Arbeit antreiben lässt.³¹ Der Guardian ließ seine Leser jüngst in die Rolle eines Flüchtlings schlüpfen. Dabei musste der Spieler Entscheidungen treffen wie die, ertrinkende Kameraden zu retten und dabei das eigenen Leben zu riskieren, oder sich selbst in Sicherheit zu bringen.³² Im Spiel *Refugees* von Arte und der Süddeutschen Zeitung schlüpft der Spieler in die Rolle eines Journalisten, der über die Situation in Flüchtlingslagern berichtet.³³ Am interessantesten für uns sind aber wahrscheinlich die Spiele *Papers Please* und *This War of Mine*. In *Papers Please* spielt der Spieler einen Grenzbeamten eines fiktiven Oststaates, der entscheiden muss wer ins Land gelassen wird und wer

³⁰ Siehe hierzu auch: Jureit, Ulrike, Schneider, Christian, *Gefühlte Opfer - Illusionen der Vergangeheitsbewältigung*, Stuttgart: Klett-Cotta, 2010 und Welzer, Harald/ Giesecke, Dana, *Das Menschen Mögliche. Zur Renovierung der Deutschen Erinnerungskultur*, Hamburg, 2012.

³¹ Apple verbant kritisches iPhone Spiel aus dem App Store, heise online, 15/09/2011
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Apple-verbant-kritisches-iPhone-Spiel-aus-dem-App-Store-1343588.html> (07/07/2015)

³² The Refugee Challenge. Can you break into fortress Europe, The Guardian,
<http://www.theguardian.com/global-development/ng-interactive/2014/jan/refugee-choices-interactive> (07/07/2015)

³³ Refugees,
http://refugees.arte.tv/de/users/confirmation?confirmation_token=yNUGYpFzwdG1Qp-5mHb (07/07/2015)

nicht. Wer besonders fies und streng ist hat die besten Chancen.³⁴ In *This War of Mine*, für das unter anderem Tagebücher aus dem Warschauer Ghetto Pate standen, muss der Spieler versuchen in einer belagerten Stadt zu überleben und dabei verschiedene moralisch schwierige Entscheidungen treffen.³⁵

Für die Posts auf den sozialen Netzwerken könnte eine akteurszentrierte Erinnerungskultur heißen, die Empathie Bekundungen der Nutzer nicht lediglich zu untermauern, sondern in einen offener(en) Dialog mit letzteren zu treten und auf Kommentare in denen Nutzer ihr Unverständnis darüber Ausdruck geben, wie ‚dies‘ passieren konnte mit Erklärungsansätzen zu antworten.

Für das Hologramm – wie für andere Zeitzeugenprojekte – hieße es, die Erinnerungen der Opfer mit denen von Tätern und Anwohnern zu kontrastieren. Dass es möglich ist Tätererinnerung darzustellen, ohne dass diese apologetisch rüberkommen oder eine Faszination des Grauens von ihnen ausgeht hat Joshua Oppenheimer mit seinem Dokumentarfilm *The act of killing*, der aus Interviews mit Henkern des indonesischen Genozids besteht, gezeigt.³⁶ Hologramme von Tätern müssen dafür ja nicht unbedingt produziert werden.

Generell sollte eine zukünftige Erinnerungskultur 3.0 weniger Angst vor offeneren Narrativen und mehr Vertrauen in ihre Adressaten haben. Letztere sollten nicht nur als Konsumenten eines von den Protagonisten der Erinnerungskultur vorgefertigten Erinnerungskorpus angesehen werden, sondern aktiv mitentscheiden können, wie und was sie lernen wollen und wie sie sich erinnern wollen. Eine Erinnerungskultur 3.0 sollte weniger selbstreferentiell sein, sondern multiperspektivisch und in einem offenen Dialog geführt werden. Die neuen digitalen Medien mit ihrem Potential Konsumenten zu Prosumenten zu verwandeln bieten dafür das geeignete Medium.

³⁴ Fehrenbach, Achim, Wer unmenschlich ist überlebt am längsten, *Die Zeit*, 20/03/2015
<http://www.zeit.de/digital/games/2014-03/igf-gewinner-papers-please-videospiel> (07/07/2015)

³⁵ Plass-Flessenkämper, Benedikt, Das traurigste Spiel des Jahres, *Die Zeit*, 10/11/2014
<http://www.zeit.de/digital/games/2014-11/this-war-of-mine-antikriegsspiel-rezension> (07/07/2015)

³⁶ *The act of killing*
<http://theactofkilling.com/> (07/07/2015)