

Nachbericht: Der Game Jam „Spielend erinnern“

Von Charlotte Haugg und Philipp Cordts

Ein Game Jam an einer KZ-Gedenkstätte?

Digitalisierung als gesamtgesellschaftliches Projekt macht auch vor Einrichtungen der Erinnerungskultur wie KZ-Gedenkstätten nicht halt. Bereits seit einigen Jahren und nochmal beschleunigt durch die veränderten Rahmenbedingungen im Zuge der Covid-19 Pandemie wurden vermehrt digitale Bildungsangebote an NS-Gedenk und Erinnerungsorten entwickelt. Auch die *KZ-Gedenkstätte Husum-Schwesing* ist seit einigen Jahren in diesem Bereich unterwegs. Seien es die digitale Hörführung (der Audioguide) oder seit 2025 eine digitale Version des Stelenfeldes – ergänzt um Sterbeurkunden und weitere Dokumente der namentlich bekannten Toten des Konzentrationslagers.

Während sich Angebote wie virtuelle Rundgänge und digitale Hörführungen längst als Medium zur Vermittlung historisch-politischer Themen bewährt haben, wird anderen vielerorts noch mit Skepsis begegnet. Ein Beispiel dafür sind Serious Games – digitale Spiele, die es sich zum Ziel gesetzt haben, interkulturelles Wissen zu vermitteln. Im Unterschied zu klassischen digitalen Lernprogrammen, werden dabei spielerische Elemente mit einer durchdachten inhaltlichen Gestaltung kombiniert. Neben bekannteren Beispielen von Serious Games wie „Through the Darkest of Times“ – ein antifaschistisches Computerspiel, das sich mit Widerstand in der NS-Zeit auseinandersetzt und im Jahr 2020 den Deutschen Entwicklerpreis für gleich mehrere Kategorien gewann, haben zuletzt auch KZ-Gedenkstätten damit begonnen, das Potenzial von digitalen Spielen für ihre Bildungs- und Vermittlungsarbeit auszuloten. Als ein Beispiel sei hier das kürzlich durch die *Stiftung Hamburger Gedenkstätten und Lernorte* entwickelte Game „Erinnern. Die Kinder vom Bullenhusener Damm“ genannt. Im „Pitch Jam: Erinnerungskultur mit Games“ haben sich vor wenigen Jahren erstmalig Menschen aus den Bereichen Games-Entwicklung, Geschichts- und Sozialwissenschaften zusammengefunden, um gemeinsam Ideen, Konzepte und Prototypen für eine spielbare Auseinandersetzung mit der NS-Zeit zu entwickeln.

Auch die *KZ-Gedenkstätte Husum-Schwesing* hat sich in Kooperation mit der *KZ-Gedenk- und Begegnungsstätte Ladelund* und der *Nordsee Akademie* in Leck in der Vergangenheit auf verschiedene Förderprogramme zur Entwicklung eines eigenen Serious Game beworben, diese Bewerbungen waren aus verschiedenen Gründen bislang aber nicht erfolgreich.

Im Jahr 2025 erhielt die *Landesarbeitsgemeinschaft Gedenkstätten und Erinnerungsorte in Schleswig-Holstein e.V.* (LAGSH) durch die *Schleswig-Holsteinische Landesbibliothek* Gelder zur Förderung digitaler

Projekte an schleswig-holsteinischen KZ-Gedenkstätten und Erinnerungsorten. Aufgrund der in Aussicht gestellten vergleichsweise geringen Fördersummen für die einzelnen Orte war die Entwicklung eines Serious Games für die *KZ-Gedenkstätte Husum-Schwesing* ausgeschlossen. In Kooperation mit der *Nordsee Akademie* in Leck entstand die Idee, einen Game Jam als partizipative Veranstaltung durchzuführen. Im digitalen Bereich gelten Game Jams als ein etabliertes Format zur Spielentwicklung, bei denen Menschen innerhalb kürzester Zeit – meistens innerhalb von 48 Stunden oder weniger – oft zu vorgegebenen Themen spielbare Prototypen entwickeln.

Durch die relativ kurzfristige finale Förderzusage im Dezember 2025, verbunden mit dem kurzen Förderzeitraum bis Ende Februar 2026 stand nur ein kurzer Zeitraum für die Planung, das Finden von Kooperationen sowie die Ausschreibung für die Teilnehmenden zur Verfügung. Hier zeigte sich die Stärke der bewährten Kooperation mit der *Nordsee Akademie* als inhaltlicher Partner und Veranstaltungsort.

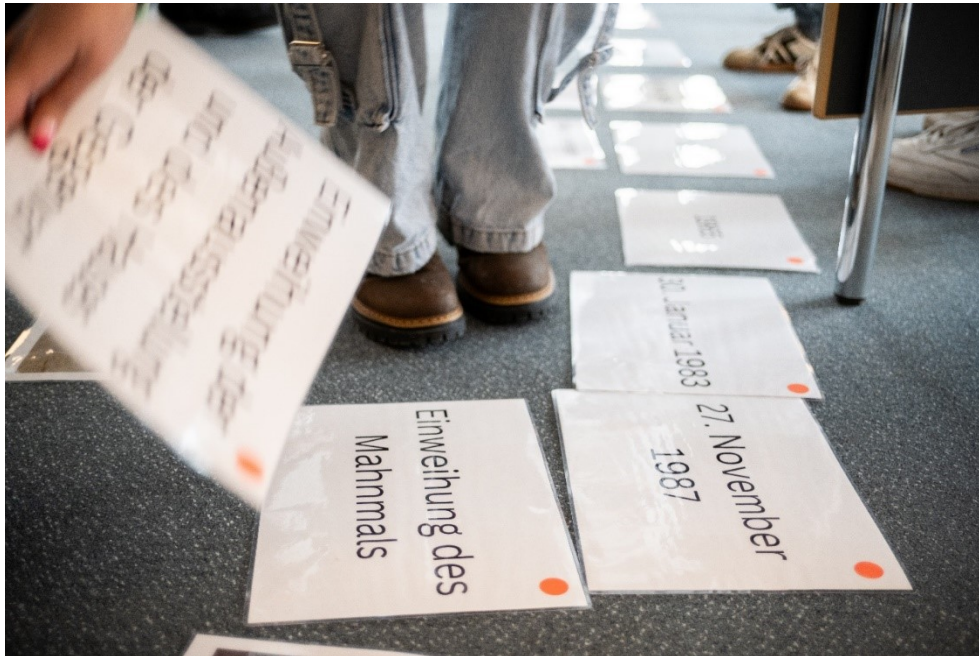
Mit *IF(game)SH*¹ konnte ein in der Spieleentwicklungsszene etablierter und in der Ausrichtung von Game Jams erfahrener Kooperationspartner gewonnen werden. Die Indie-Spieleentwickler Jens Bahr und Sascha Reinhold von *IF(game)SH* erklärten sich bereit, nicht nur die Moderation des Game Jams zu übernehmen, sondern gaben auch viele wichtige inhaltliche und technische Hinweise. Als weitere Referentin konnte Clara Ehrenwerth, freie Autorin, Spieleentwicklerin und Geschäftsführerin von *machina eX*² gewonnen werden. Durch ihre Erfahrungen in der Entwicklung mehrerer „Theater-Games“ – u.a. zur NS-Zwangsarbeit – bereicherte sie den Game Jam auf verschiedenen Ebenen und stellte eine Brücke zwischen den Themenbereichen Erinnerungskultur und Spieleentwicklung dar.

Der Game Jam: 20. – 22. Februar 2026

Der Game Jam fand vom 20. Bis 22. Februar 2026 in der *Nordsee Akademie* statt. Dank der oben beschriebenen Förderung war die Teilnahme inkl. Unterkunft und Verpflegung für die Teilnehmenden kostenfrei. Nach einigen spontanen Absagen kamen insgesamt zwölf Teilnehmende aus dem gesamten Bundesgebiet nach Leck. Alle hatten einen Hintergrund in der Spieleentwicklung, einige Teilnehmerinnen studieren „Serious Game & Digitale Knowledge“ an der *Fachhochschule Dortmund*. Fast alle brachten Erfahrungen mit Game Jams mit.

¹ Der gemeinnützige Verein *IF(game)SH*, dessen Name sich von „Initiative für den Games-Standort Schleswig-Holstein“ herleitet, hat es sich zum Ziel gesetzt, Games als Medium zur Kulturförderung des Landes durch Bereitstellung finanzieller Förderungen, Netzwerken und inhaltlicher Beratung voranzubringen.

² *Machina eX* ist ein Berliner Kollektiv, das durch eine Kombination moderner Technologien mit Mitteln des klassischen Illusionstheaters immersive spielbare Theaterstücke schafft, die zugleich begehbbare Computerspiele sind.



Die Teilnehmenden lernen die Geschichte der KZ-Gedenkstätte Husum-Schwesing kennen. Foto: Sascha Reinhold

Der Freitagnachmittag/-abend bestand aus dem Kennenlernen und jeweils kurzen Einführungen in Game Jams, Spieleentwicklung sowie die Geschichte des Konzentrationslagers Husum-Schwesing und der KZ-Gedenkstätte. Darüber hinaus wurden Erfahrungen in Programmen, Entwicklungsumgebungen sowie Vorlieben und Ideen unter den Teilnehmenden ausgetauscht. Am Freitagabend bildeten sich, ausgehend von Kurz-Pitches erster Spieleideen, insgesamt vier Entwicklungsgruppen mit ein bis fünf Personen.

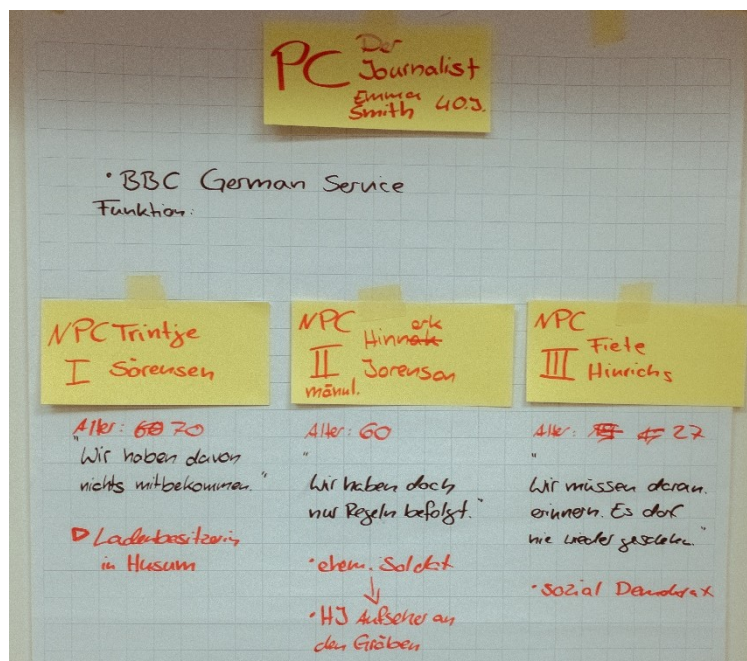
Am Samstag bildete ein Vortrag von Martin Thiele Schwez, CEO des Berliner Entwicklerstudios *Playing History* über die Erfahrungen in der Entwicklung diverser Serious Games (digital und analog) einen thematischen Einstieg, der von den Teilnehmenden auch als Möglichkeit für Rückfragen zur eigenen Etablierung in dem Arbeitsfeld genutzt wurde. Im Anschluss wurde der gesamte Tag – und bei einigen Gruppen auch die Nacht – für die Entwicklung der Prototypen genutzt. Das Team der KZ-Gedenkstätte stand dabei für inhaltliche Fragen und Einordnungen zur Verfügung. Ein spielbarer Prototyp wurde getestet und anhand der erfolgten Rückmeldungen weiterentwickelt. Die Ergebnispräsentation der einzelnen Kleingruppen fand am Sonntagvormittag statt: Neben einem analogen Kartenspiel wurden drei digitale Spielprototypen entwickelt, die sich mit der Geschichte und Nachgeschichte des Konzentrationslagers Husum-Schwesing und der Aufarbeitung der NS-Geschichte in Nordfriesland auseinandersetzen.

Inhaltlich fokussierten sich die Gruppen dabei hauptsächlich auf die Nachgeschichte des Konzentrationslagers, bzw. legten die spielbare Perspektive in die Nachkriegszeit. Ein Prototyp spielt in verschiedenen Zeitebenen, nimmt aber für 1944 eher eine beobachtende Perspektive ein. Lediglich eine Gruppe entschied sich, mit einem kontroversen Ansatz direkt das Lager erleb- und spielbar zu machen.

Die vier Spielkonzepte im Überblick

„1983 – Echos einer Stadt“

In diesem Spiel übernehmen die spielenden die Rolle einer britischen Journalistin, die 1983 anlässlich der Versammlung im *Husumhus* nach Nordfriesland kommt und über diese Veranstaltung berichtet. In verschiedenen Runden treffen die Spielenden auf Charaktere und finden in Dialogen die Beziehungen dieser zu dem Konzentrationslager und der Aufarbeitung heraus. Dabei beeinflussen die eigenen Antworten auch die Positionen der Charaktere und ihre Meinung zu der geplanten KZ-Gedenkstätte.



Die Charaktere (spielbar und nicht-spielbar) werden skizziert. Foto: Philipp Cordts

„Himmelfrei“

Anhand einer an Survival-Spiele³ angelegten Mechanik wird in diesem Spiel die Ausweglosigkeit der Situation für die Häftlinge in dem Konzentrationslager spielbar gemacht. Ziel des nicht-gewinnbaren Spiels ist das möglichst lange Überleben, was durch zufällige Ereignisse begünstigt oder erschwert werden kann. Sollte die spielende Person sterben, wird am nächsten Tag die Rolle eines weiteren Häftlings übernommen. Diese Mechanik zeigt die Austauschbarkeit und Entmenschlichung der Häftlinge aus der Sicht der Täter.

³ Ein Survival-Spiel ist ein Subgenre des Actionspiels, bei dem vorrangiges Ziel für die spielende Person ist, in einer Spielwelt möglichst lange zu überleben. Dies gelingt meist durch das Sammeln von Gegenständen oder vollziehen von Handlungen, welche für das Überleben der Spielfigur gesichert werden müssen.



Die Gruppe arbeitet an ihrem Prototypen. Foto: Sascha Reinhold

„Schweigen an ´t Diek“

Ein kooperatives Kartenspiel, dass in drei Runden durch drei Zeiträume führt: 1944, 1983 und 2017. Anhand von zufälligen Ereignissen diskutieren die Spielenden Möglichkeiten und Handlungsfreiheiten eines sich während des Spiels entwickelnden Charakters. Dabei regen Fragen die Spielenden an, auch eigene Erfahrungen und die eigene Familiengeschichte einzubringen.



Letzte Arbeiten an dem Prototypen des Kartenspiels. Foto: Philipp Cordts

„Das lange Schweigen“

Die Rahmenhandlung des Spiels ist in der Gegenwart angesetzt. Eine junge Frau besucht zusammen mit ihrem Großvater – einem ehemaligen Häftling des Konzentrationslagers – die KZ-Gedenkstätte

Husum-Schwesing. Sie möchte ihrem Großvater dabei helfen, mehr über das Schicksal eines sowjetischen Mithäftlings herauszufinden.



Spielszene aus „Das lange Schweigen“. Screenshot: Ramona Haberecht

In einer zweiten Zeitebene werden die Spielenden in das Konzentrationslager im Jahr 1944 versetzt. Durch das Auffinden und Kombinieren verschiedener Objekte innerhalb der Küchenbaracke wird es der spielenden Person möglich, etwas über die Ereignisse im Konzentrationslager und das Schicksal des sowjetischen Häftlings zu erfahren. Dabei werden die Geschehnisse außerhalb der Küchenbaracke allein über Sound und Narration vermittelt und nie direkt gezeigt.

Als Außenstehende – nicht aus dem Bereich der Spielentwicklung oder des Game Design kommend – war es beeindruckend zu sehen, welche Ergebnisse technischer und inhaltlicher Art in einem so kurzen Zeitraum entstehen können. Wenn auch nicht zu Ende programmiert, so konnten bereits einzelne Sequenzen in 2D und 3D angespielt werden und so ein Eindruck über die Spielmechanik und -inhalte gewonnen werden.

Bei der Vorstellung der Ergebnisse wurden zugleich die Herausforderungen und Grenzen der Vermittlung sensibler Inhalte diskutiert: Welche Fallstricke birgt es, Opfer- und Täterperspektiven spielbar zu machen? Kann „Survival“ als Spielmechanik für die Vermittlung der Geschichte eines Konzentrationslagers funktionieren? Wie direkt oder indirekt dürfen Spielende in die Handlungen des Konzentrationslagers involviert werden? Sollte es möglich sein, zu gewinnen?



Vorstellung des Prototyps: „1983 – Echos einer Stadt“. Foto: Philipp Cordts

Die sich dabei entwickelnde Diskussion zeigte, dass die Teilnehmenden des Game Jams durchaus unterschiedliche Standpunkte zu diesen Fragen hatten. Vor allem die Frage nach der Spielbarkeit von Tätern und die Abbildung des Leidens in dem Konzentrationslager wurden trotz der knappen Zeit kontrovers diskutiert.

Ausblick

Noch viel stärker als bei den konventionelleren Bildungsangeboten der KZ-Gedenkstätte war Ergebnisoffenheit ein Grundsatz des Game Jams – sowohl in Bezug auf die gewählte Technik / Spielmechanik wie auch die Inhalte. Anders als bei Workshops und Seminaren waren die Mitarbeitenden der KZ-Gedenkstätte hier nicht für den inhaltlichen Ablauf verantwortlich – sondern lieferten nur zu Beginn den beschriebenen inhaltlichen Impuls und standen für Nachfragen zur Verfügung. Sich nicht in die Entwicklung einzumischen und auch Ideen und Konzepte laufen zu lassen, die in Teilen nicht der eigenen Vorstellung entsprechen, war dabei zunächst sehr ungewohnt - für den ergebnisoffenen Prozess und partizipative Einbindung einer Zielgruppe, die explizit nicht aus den Geistes- und Sozialwissenschaften oder der Pädagogik kommt, jedoch umso wichtiger.

Für die Teilnehmenden lag eine der größten Herausforderung darin, dass sie auf Grund des kurzen zeitlichen Rahmens keine Möglichkeit hatten, die KZ-Gedenkstätte Husum-Schwesing zu besuchen, sondern die Informationen zum historischen Ort und zur KZ-Gedenkstätte nur durch die inhaltliche Einführung und bereit gestellten Materialien (Website, Broschüre, Handreichung, Fotos) des Teams der KZ-Gedenkstätte erhielten. Hier zeigte sich, dass viele vor Ort wahrnehmbare Impressionen und Themen nicht auftauchten. Gleichzeitig ermöglichte diese Herangehensweise den Mitarbeitenden von Husum-Schwesing Einblicke in die Wahrnehmungen der KZ-Gedenkstätte, wenn der Ort abstrakt bleibt.



Konzentriertes Arbeiten an der Spielidee. Foto: Sascha Reinhold

Abschließend lässt sich sagen, dass das Format und die Ergebnisse die Erwartungen der initiierenden Organisationen übertroffen haben. Nicht nur waren die Teilnehmenden mehr als motiviert, auch die (wenn auch eher als Prototypen zu beschreibenden) Ergebnisse sprechen für sich. Sie zeigen, welches Potential in Videospielen – Serious Games – in der historisch-politischen Bildung liegt.

Über die reinen Ergebnisse hinaus zeigt der Game Jam aber noch eine weitere, nicht zu unterschätzende Möglichkeit: KZ-Gedenkstätte und Erinnerungskultur für Menschen zu öffnen, die nicht genuin in diesem Bereich tätig sind. Wird der Bogen weiter gespannt, entfaltet sich hier eine Chance, Erinnerungskultur als gesamtgesellschaftliche Aufgabe zu betrachten – und sie damit in Teilen aus der Fachwelt von Geschichte, Politik und Pädagogik zu holen. So erhalten Menschen die Möglichkeit, sich gemäß ihren Fähigkeiten und Interessen erinnerungspolitisch zu engagieren. Vereinfacht gesagt: Über partizipative und praktische Formate wie Game Jams können sich KZ-Gedenkstätten jenseits der klassischen Vermittlungsaufgabe als Teil der Gesellschaft öffnen.