

Mehr als wahr oder falsch

Neue Spielräume digitaler Shoah-Erinnerungskulturen

Janina Schwarz-Ennen

Abstract: *In an increasingly digitised memory culture, new modes of representing the Shoah on social media are gaining prominence, particularly through the proliferation of AI-generated content, frequently criticised as fake history. This article examines these developments from a cultural anthropological perspective and asks whether conventional binaries of true and false remain adequate for assessing digital memory practices.*

Drawing on a case study of an AI-generated video of Anne Frank circulated on TikTok, the author demonstrates that users do not primarily interpret such content as a vehicle for historical facticity. Rather, they engage with it as an affective and immersive encounter. In this context, the boundaries between past and present, reality and simulation, author and historical figure become increasingly porous – a condition that should be understood as constitutive of contemporary digital memory cultures rather than as a mere distortion of them. The article argues that such media artefacts may be conceptualised as »play spaces« in which users negotiate forms of engagement with the otherwise unimaginable reality of the Shoah. Drawing on theories of play, simulation, and digital truth-making, it contends that truth should not be regarded as a stable or self-evident entity, but as a dynamic and relational process shaped by practices, technologies, and affective investments. Within this framework, the categories of true and false emerge not as neutral epistemic criteria, but as discursive constructs that function less to stabilise meaning than to regulate and discipline the technological transformation of memory.

The article therefore calls for sustained scholarly engagement with the complexity, creativity, and critical negotiation that characterise digital environments – even where these challenge the normative boundaries of institutionalised memory cultures. In this sense, the digital present opens up new possibilities for conceptualising Shoah remembrance not as the preservation of a fixed historical truth, but as a contingent, evolving, and human–technological process of engagement with the past.

Keywords: *Holocaustforschung; Memory Studies; neue Technologien; Simulation; Social-Media-Ethnografie*

1. Einleitung

»In einer Welt, die auf Silizium gebaut ist, lässt uns die Aufgabe, das Wahre vom Falschen zu unterscheiden, schwindeln.«
(Dippel/Warnke 2022: 23)

Im Mai 2025 erschien der von der Bildungsstätte Anne Frank in Auftrag gegebene Bildungsreport unter dem Titel »Der Holocaust als Meme. Wie in digitalen Räumen Geschichte umgedeutet wird« (vgl. Schnabel/Berendsen 2025). Versehen mit den Hashtags #Fake News, #historisch-politische Bildung und #Verschwörungserzählungen wird das Dokument auf der Website der Bildungsstätte zum Download angeboten. Es sind überwiegend Social-Media-Produktionen – hierunter vor allem Instagram und TikTok – mit Bezug zur Geschichte des Nationalsozialismus und der Shoah, auf die der Report hinweist und eine besorgniserregende Entwicklung der gegenwärtigen Geschichts- und Erinnerungslandschaft auf Social Media skizziert. »Wenn eine KI-generierte Anne Frank im Feed auftaucht, DJs in der Gaskammer aufliegen, die AfD Tipps zur Ahnenforschung gibt und Israel zur neuen Chiffre des Bösen wird« (ebd.: 4) – so leiten die Herausgeberinnen ein und geben gleichsam wichtige Hinweise darauf, wovon die Rede ist, wenn von Fake History auf Social Media gesprochen wird: Digitale Räume, die durch vielfältige Kombinationen neuer Technologien entstehen und spezifische Phänomene hervorbringen, sind durch herausfordernde Verschränkungen von Zeitlichkeit, durch die Realität dystopischer Absurditäten sowie durch die Gleichzeitigkeit von *Wahrheiten* und *Falschheiten* gekennzeichnet. Der Begriff der »Umdeutung« scheint im Kontext des Reports zentral zu sein und auf ein wesentliches Kriterium von Fake History hinzuweisen.

Die Sorge vor der Verbreitung falscher Informationen in Form von mithilfe Künstlicher Intelligenz (KI) generierter Inhalte, »die aus Versatzstücken historischer Fakten und emotionalisierter Fiktion bestehen« (Stiftung Hamburger Gedenkstätten und Lernorte zur Erinnerung an die Opfer der NS-Verbrechen, 13.1.2026), artikulierte im Januar 2026 ein Zusammenschluss deutscher KZ-Gedenkstätten in einem Offenen Brief. In ihrem Schreiben wenden sie sich

dezidiert an die Plattformbetreiber und fordern sie dazu auf, Maßnahmen zu entwickeln, um gegen solche Content-Produktionen vorzugehen sowie die Accounts, über die sie in die Welt gebracht werden, auszuschließen. Sie fordern außerdem die Kennzeichnungspflicht von KI-generierten Inhalten und eine Zusammenarbeit mit KZ-Gedenkstätten, um »Erkennungssysteme für Holocaust-bezogene Fehlinformationen zu verbessern« (ebd.). Letztere fügt sich in einen breiteren Diskurs um Fake News, alternativen Fakten, Deepfakes oder Verschwörungserzählungen ein: Um falschen Informationen den Kampf anzusetzen, treten hier neue Akteur:innen auf den Plan, die mit dem impliziten Auftrag auftreten, die Kontrolle über die *Wahrheit* zurückzuerobern: CORRECTIV.Faktencheck, der faktenfinder der Tagesschau, AFP Faktencheck – um nur einige zu nennen.

Der vorliegende Beitrag geht von der Annahme aus, dass digitale Technologien Diskurse um Fake News, Verschwörungserzählungen und auch um Fake History im Kontext der Erinnerung an die Shoah hervorbringen. Digitale Technologien erzeugen eine diskursive Notwendigkeit, in auffälliger Weise nach Ordnungskategorien wie *wahr* und *falsch* zu fragen – eine Reaktion, die weniger der Wahrheitsfindung als der Kontrolle über eine als gefährlich wahrgenommene Technologieentwicklung dient. Mit Fokus auf die Erinnerungskultur an die Shoah frage ich daher nach der Relevanz der Kategorien *wahr* und *falsch*: Inwiefern werden sie als ein nützliches Instrument zur Bewältigung von Fake History verstanden – oder tragen sie letztlich selbst zur Gefährdung erinnerungskultureller Prozesse bei?

Erinnerungskulturelle Projekte, die Vergangenheiten vielschichtig und nicht (immer) historisch korrekt oder nicht im Sinne erinnerungskultureller Institutionen darstellen, wurden und werden häufig mit Gefahren vor Trivialisierung, Verkürzung, Dekontextualisierung oder fehlender Transparenz verbunden. Diese normative Abwertung, die durch das Label *Fake* ins Spiel gebracht wird, kann nicht nur blinde Flecken im Kontext von Erinnerung produzieren, sondern auch Bedürfnisse von Menschen, die sich mithilfe digitaler Technologien aktiv, kritisch, spielerisch und grenzwertig mit Vergangenheiten auseinandersetzen, verkennen. In diesem Zuge werden aus einer kulturanthropologischen Perspektive blickend Ansätze vorgestellt, die Umgänge im Sinne eines *mehr-als-wahr-oder-falsch* sein können. Dadurch werden neue *Spiele*räume für Erinnerungskulturen sichtbar, die sich auf die Art und Weise auswirken, wie Vergangenheiten in Gegenwarten rekonstruiert werden. Hierdurch kommen menschliche sowie nicht-menschliche Akteur:in-

nen in den Blick, die Erinnerungsprozesse kontrollieren, (de)stabilisieren und herausfordern.

Einen konzeptionellen Ansatz zum Umgang mit Fake History auf Social Media liefern die Beiträge eines Themenheftes, das aus der im Oktober 2020 digital durchgeführten Konferenz »Digital Truth Making: Ethnographic Perspectives on Practices, Infrastructures and Affordances of Truth-Making in Digital Societies« hervorgegangen ist.¹ Die Herausgeber Christoph Bareither, Dennis Eckhardt und Alexander Harder betonen in ihrer Einleitung, dass Social-Media-Plattformen eine ähnlich stabilisierende Funktion von Wahrheiten haben wie die von Michel Foucault beschriebenen Institutionen der Disziplinargemeinschaft, wozu etwa Schulen oder Krankenhäuser zählen (Bareither et al. 2023: 2). Demnach hat Social Media das Machtverhältnis zugunsten heterogener Akteur:innen und Praktiken verschoben. Statt dem, wie auch immer gearteten, Fake den Kampf anzusagen, der mit Blick auf die in sozialen Medien »erreichte Reichweite und Intensität« (Deutschlandfunk, 6.5.2025) zum Scheitern verurteilt ist, unternimmt dieser Beitrag den Versuch, die Mensch-Technik-Relation aus einer kulturanthropologischen Perspektive zu beleuchten und ihre Wahrheit herstellende und stabilisierende Wirkung zu verstehen. Verstehen bedeutet hier dezidiert *nicht*, eine rechtfertigende Erklärung für rechte, rechtsextreme oder antisemitische Content-Produktionen zu finden, die das Ziel der Leugnung, des Geschichtsrevisionismus oder anderweitiger Formen politischer Einflussnahme durch »Diskursverschiebungen und [...] Normalisierung extrem rechter Positionen« (Schnabel/Berendsen 2025: 68) verfolgen. Es geht im ethnografischen Sinne stattdessen darum, Erkenntnisse aus den sich beobachtbaren Phänomenen zu ziehen, um deren Entstehungspraktiken und damit verbundene Intentionen nachvollziehbar zu machen, aber auch die eigenen oft unreflektierten Selbstverständlichkeiten durch die Störung von Fake History in den Blick zu bekommen.

1 Die Tagung, die vom 7. bis 9. Oktober 2020 stattfand, wurde von der Kommission Digitalisierung im Alltag (seit 2022: Digitale Anthropologie) und der Deutschen Gesellschaft für Empirische Kulturwissenschaft (DGEKW) gemeinsam mit dem Center for Anthropological Research on Museum and Heritage (CARMAH) ausgerichtet.

2. Shoah-Erinnerungskulturen auf Social Media

Erinnerungskulturelle Projekte und Beiträge gehören heutzutage selbstverständlich zur Social-Media-Landschaft dazu: ob institutionalisierte Akteur:innen wie Gedenkstätten oder Bildungseinrichtungen, die mit eigenen Kanälen auf Plattformen wie Instagram, X oder immer häufiger auch auf TikTok präsent sind, oder private User:innen, die ihren eigenen Umgang mit der Erinnerung an die Shoah haben. Letztere produzieren und verteilen Erinnerungscontent, der sich nicht immer oder absichtlich nicht an die Regeln institutionalisierter und wissenschaftlich geprägter Erinnerungskulturen halten. Sie gehen zuweilen deutlich über die diskursiv ausgehandelten Grenzen der Angemessenheit hinaus und tragen so selbst zu erinnerungskulturellen Diskursen bei. Der Report der Bildungsstätte Anne Frank macht auf einige dieser Grenzübertretungen aufmerksam.

Während Historiker:innen sich allmählich an Social Media als Forschungsgegenstand heranwagen und ihre Zögerlichkeit in aktuellen Fachdiskursen immer häufiger kritisch reflektieren,² ist die kulturalanthropologische Forschung auf Social Media bereits etabliert und mit methodischen Werkzeugen und methodologischen Reflexionen der digitalen Ethnographie ausgestattet (vgl. Eckhardt/Klausner 2023). So liefert der Kulturanthropologe Daniel Miller beispielsweise für die Klärung, was gemeint ist, wenn von Social Media die Rede ist, einen hilfreichen Einstieg:

»[I]f we ask what Twitter [seit Juli 2023: X, Anm. d. Verf.] actually is it makes more sense to think of the millions of tweets, the core genres, the regional differences and its social and emotional consequences for users. It is the content rather than the platform that is most significant when it comes to why social media matters« (Miller 2016: 1).

Miller fordert neben der Berücksichtigung der Plattform(logiken) und wirkmächtigen Technologien sowie der kritischen Reflexion des Digitalen vor allem auch eine Fokussierung auf die heterogenen handelnden User:innen und die durch sie produzierten und konsumierten Inhalte (ebd.). Erst durch ein

2 Vgl. hierzu den Vortrag »#traurig, #spannend, #gruselig? Anmerkungen zu vergangenheitsbezogenen Diskursen auf TikTok«, den die Historiker:innen Mia Berg und Andrea Lorenz auf der »#TikTokTagung: Memefication und Performance. Interdisziplinäre Zugänge zur Videoplattform TikTok«, die vom 30. bis 31. März 2023 in Dresden stattfand, hielten: <https://www.youtube.com/watch?v=E33VHLY-zEY>, letzter Zugriff: 21.2.2026.

solches Forschungsdesign, für das sich im Übrigen vor allem Social-Media-Ethnografien eignen, lässt sich für einen spezifischen Fall sagen, was Social Media wann und für wen (nicht) ist. Damit geht Miller deutlich über eine Generalisierung von Social Media als Bündel von Plattformen, auf denen (junge) Menschen mehr oder weniger dasselbe tun – nämlich posten, liken, kommentieren –, hinaus.

Eine weitere für diesen Beitrag inspirierende kulturanthropologische Forschung zu Social Media war die Arbeit von Christoph Bareither zum »Mahnmal der ermordeten Juden Europas« in Berlin (Bareither 2020). Hierin setzte er sich mit Selfies von Besucher:innen des Mahnmals auseinander, die diese auf Instagram und Facebook hochgeladen haben, und macht sie anschlussfähig für das Konzept der Affordanz. Affordanz beschreibt den Anforderungscharakter, der sich aus dem praktischen Sinn und dem Wissen um bestimmte materielle Umwelten ergeben. So afforziert die Kamera Lächeln (ebd.: 32), das Stelenfeld des Holocaust-Mahnmals emotionale Bestürzung (ebd.: 33) und neue Medien das Upload und Teilen von Inhalten (ebd.: 43). Solche, je nach Situation, durchaus widersprüchlichen Affordanzen müssen von Menschen nicht selten ausgehandelt und in Einklang miteinander gebracht werden (ebd.: 52). Auf diese Weise untersucht Bareither mithilfe teilnehmender Beobachtung, Interviewführungen und digitaler Ethnographie, wie Menschen Selfies am Holocaust-Mahnmal herstellen, wie diese für die Nutzung auf Social Media vorbereitet und kuratiert werden und welche Rolle die Herstellung, Mobilisierung oder Vermeidung von Emotionen in diesem Prozess spielen. Er kommt hierbei zu dem Schluss, dass die digitale Selbstrepräsentation durch Selfies eine »form of aesthetic self-representation and, at the same time, a practice of emotional engagement« (Bareither 2021: 65) sein könne, und dass das Lächeln auf Selfies jeweils im Kontext der Situation zu lesen und zu verstehen sei.³

Bareithers Forschung fragt dezidiert *nicht*, ob es sich hierbei um eine dem historischen Ereignis angemessene oder richtige Form der Erinnerung handelt, die vor allem durch das vieldiskutierte Kunstprojekt »Yolocaust« von Shahak Shapira im Jahr 2017 in Gang gesetzt worden war (ebd.: 62f.). Der Künstler Shahak Shapira hatte Selfies von Besucher:innen des Berliner Mahnmals genutzt und sie mit historischen Originalaufnahmen re-kombiniert. Das

3 Hervorhebungen innerhalb von Zitaten sind beibehalten und durchgängig kursiv gesetzt worden.

Ergebnis waren historische Zerrbilder, die einerseits ganz nahe an den historischen Ereignissen und doch ganz weit entfernt von ihnen waren: lachende junge Menschen vor Leichenbergen oder ein mit pinken Bällen jonglierender Mann in einem Grab nach einer Massenerschießung. Das Zurschaustellen von *unangemessenem* Verhalten am Holocaust-Mahnmal im Internet entsprach einer »öffentlichen Beschämung« (Ulshöfer 2022: 227). Der verfälschte re-kombinierte Content der Bilder ist an dieser Stelle entscheidend, schließlich jonglierte der abgebildete Mann nicht *wirklich* in einem Massengrab. Es handelt sich hierbei um eine Form der Remediatisierung, wie der Medienwissenschaftler Thomas Weber das Phänomen beschreibt, wonach durch digitale Technologien »mediale Darstellungen wieder [aufgegriffen], bearbeitet und in transformierter Form erneut in den medialen Verwertungskreislauf einspeist« werden (Weber 2020: 18). Diese aus einem früheren Kontext entrissenen und in neue Sinnzusammenhänge gestellten Bilder können als Formen von Fake History verstanden werden.

Im Gegensatz zu Bareither war Shapiras Ansatz ein dezidiert normativer. Mithilfe seines Projekts wollte er auf die *Unangemessenheit* der Praktiken des Selfiemachens, Hüpfens und Jonglierens am Holocaust-Mahnmal hinweisen. Bareither hingegen argumentiert, dass die Aufgabe einer

»kulturwissenschaftlichen Argumentation [...] sicherlich nicht ist, sich in die moralisch wertenden Debatten durch weitere Wertungen einzumischen. Sie kann aber dabei helfen zu erklären, warum nicht jede Person, die ein fröhliches Foto am Holocaust-Denkmal aufnimmt, automatisch »oberflächlich« oder auch »abwertend« mit der Erinnerung an den Holocaust umgeht« (Bareither 2020: 51).

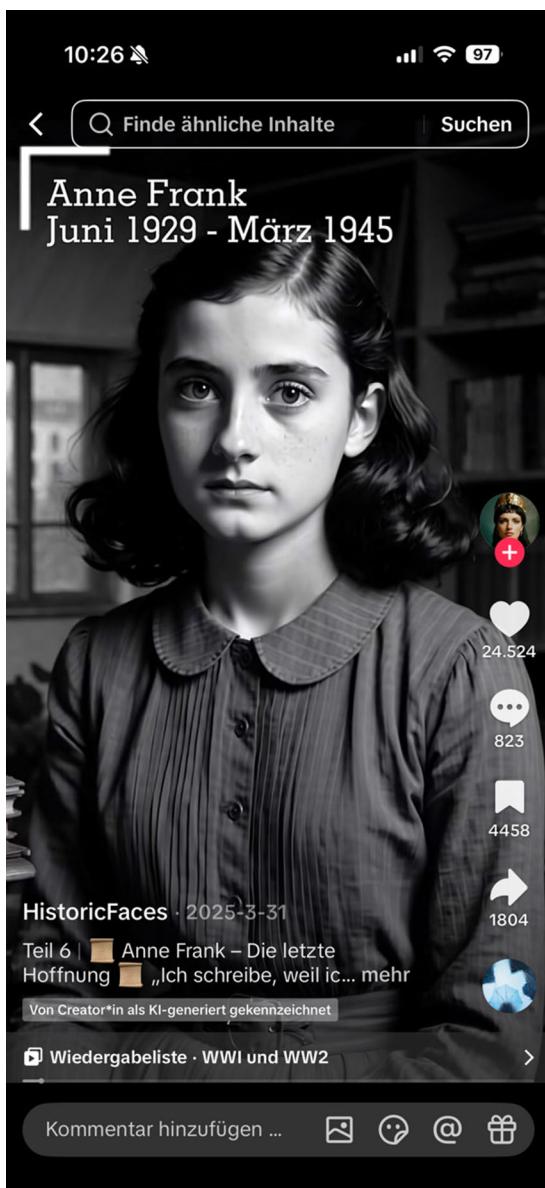
Auch wenn das gewählte Beispiel nun schon zu den älteren umstrittenen Shoah-Erinnerungsdebatten auf, mit und durch Social Media gehört, erachte ich den von Bareither eingebrachten Ansatz auch für den gegenwärtigen Diskurs um Fake History als hilfreiche Perspektive. Sie eröffnet die Möglichkeit, genauer zu verstehen, was Menschen mit der Erinnerung an die Shoah auf, mit und durch Social Media tun – insbesondere dann, wenn diese Formen der Erinnerung auf den ersten Blick irritieren oder gar absurd zu sein scheinen.

3. »Tragisch, spannend und voller Emotionen« – Anne Frank auf TikTok

Im Report der Bildungsstätte Anne Frank werden unter anderem KI-generierte digitale Bilder auf TikTok kritisch betrachtet, die seit Anfang 2025 in unterschiedlichsten Varianten auf der Plattform kursieren. Sie verglichen hierbei mehrere KI-generierte Anne-Frank-Figuren miteinander und stellten fest, dass die »wenigsten korrekte Inhalte« (Schnabel/Berendsen 2025: 42) vermitteln. Fake meint hier – wie in vielen anderen Beispielen des Reports – Informationen, die keinen historischen Belegen entsprechen, die jedoch in einer »stark emotionalisierenden« Art und Weise inszeniert werden (ebd.). Weiterhin resümieren die Herausgeberinnen des Reports, dass KI-generierter Content – in diesem Fall die re-konstruierte Anne Frank – auch deshalb problematisch sei, weil die »Figur zunehmend in digitalen Räumen in verzerrter, entkontextualisierter und teils missbräuchlicher Weise dargestellt wird« (ebd.: 43). Zwar nutzt der Report nicht explizit den Terminus »Fake History«, aber er scheint sich mit diesem Phänomen und seiner Vielschichtigkeit auseinanderzusetzen. So ist dem Report zu entnehmen, dass auch fehlende Transparenz in hohem Maße zur Umdeutung der Geschichte beiträgt. Hierunter fällt überdies die Verschleierung von Informationen in Form von Codes, die »für Außenstehende oft schwer [zu] entschlüsseln« (ebd.: 46) sind. Der Ein- oder Ausschluss bestimmter Gruppen durch ungleichen Zugang zu Wissen stellt eine Verzerrung von Geschichte dar, worin ein wichtiger Kritikpunkt der Herausgeberinnen des Reports liegt.

Wie komplex das Problemverständnis von Fake am Beispiel einer KI-generierten Anne Frank auf TikTok tatsächlich ist, wird im Folgenden genauer betrachtet. TikTok zählt mit über 1,5 Milliarden Nutzer:innen zur viertbeliebtesten Social-Media-Plattform weltweit (Kaiser 2025). Eines dieser Anne-Frank-Projekte findet sich auf dem Kanal @HistoricFaces (vgl. @historicfaces 2025) und taucht dort neben verstorbenen Persönlichkeiten aus Popkultur, Wissenschaft und Wirtschaft wie Audrey Hepburn, Steve Jobs oder Avicii auf. Der Beitrag der KI-generierten Anne Frank erhielt hier rund 25.000 Likes (Stand: 14.2.2026) und zählt in der Plattformlogik derzeit zu einer der erfolgreichsten KI-Content-Produktionen des Kanals.

Abb. 1: Screenshot der KI-generierten Anne Frank aus einem TikTok-Post vom 31.3.2025 (@historicfaces 2025).



Im Kurzvideo mit einer Länge von 2:23 Minuten⁴ wird aus der Ich-Perspektive der Anne Frank erzählt. Ihre KI-generierte Figur blickt sitzend direkt in die Kamera und ist bis etwa zur Taille im Bild zu erkennen. Außer den seichten Kopfbewegungen und einer lebhaften Mimik fällt das Video durch seine Bewegungslosigkeit auf. Die Protagonistin verfügt über die typischen äußeren Merkmale, mit der Anne Frank auch ohne viel Kontext schnell identifiziert werden kann: die dunklen Augenbrauen und schulterlangen lockigen Haare, die im Seitenscheitel liegend, hinter den Ohren zurückgesteckt sind, das kindliche Gesicht, jedoch mit erwachsenem und ernsthaften Ausdruck, das hochgeschlossene Kleid mit Kragen. Die Figur sitzt in einem schlecht belichteten Raum, in dessen Hintergrund ein gefülltes Bücherregal und ein Fenster zu erkennen sind. Im linken unteren Bereich des Bilds sind Bücher zu sehen, die offenbar auf dem Tisch liegen, an dem die Figur sitzt. Die visuelle Gestaltung des Bildausschnitts ist so gewählt, dass für Betrachtende der Eindruck nahegelegt wird, Anne Frank spräche aus ihrem Versteck im Hinterhaus in der Prinsengracht direkt zu ihren Follower:innen.

In der Caption des Videos schreibt der:die Kanalinhaber:in: »In diesem Video erzählen wir ihre [Anne Franks] Geschichte – tragisch, spannend und voller Emotionen« (@historicfaces 2025). Diese Formulierung verweist auf eine vermeintlich eindeutige Autor:innenschaft. Die Kanalinhaber:innen sprechen aus einer Wir-Perspektive zu den Nutzer:innen und schaffen so eine Distanz zwischen sich als Produzent:innen und der simulierten Anne-Frank-Figur, die wiederum aus der Ich-Perspektive erzählt. Die Figur steht in der Wahrnehmung eindeutig im Vordergrund, wohingegen die Caption erst auf den zweiten Blick wahrgenommen wird. Die vollständige Caption wird erst mit einem Klick auf »mehr« sichtbar, wohingegen der Video-Content automatisiert startet und im TikTok-typischen Loop abgespielt wird. Die beschreibende Metaebene der Kanalinhaber:innen, die Informationen darüber liefert, wer den Content produziert hat und welche Intention damit verfolgt wurde, steht zugunsten des emotionalisierten und anthropomorphen KI-Contents zurück. Hierdurch entsteht ein Spannungsfeld zwischen der Frage, wer als Autor:in auftritt und als solcher von Nutzenden identifiziert werden kann.

4 Hierbei handelt es sich um ein für die chinesische Plattform TikTok vergleichsweise langes Video. Im Durchschnitt lag die Videolänge im Jahr 2025 bei 41 Sekunden pro Video (Metricool 2026).

Der explizite Verweis auf Storytelling und Emotionalisierung deckt sich mit der Beobachtung des Business- und Technologie-Kolumnisten Todd Spangler, wenn er schreibt: TikTok »isn't a social media app – it's become a top entertainment destination for a new generation« (Spangler 2021). Bei der Analyse von Fake-History-Content auf Social Media gilt es, die Historizität und die kulturellen, ökonomischen und technischen Unterschiede zu berücksichtigen, anstatt selbstverständlich von einer weitgehenden Homogenität der verschiedenen Social-Media-Plattformen auszugehen. Tut man dies, wird deutlich, dass sich das hier verwendete Beispiel zwar mit der Geschichte von Anne Frank auseinandersetzt, jedoch kein primär politischer oder geschichtsdidaktischer Bildungscontent intendiert war. TikTok als eine spezifische Social-Media-Plattform fällt durch ihren Fokus auf Unterhaltungsinhalt auf. Dadurch werden stark emotionalisierende Inhalte gefördert, die eine hohe Interaktionsrate versprechen und Nutzer:innen so lange wie möglich auf der Plattform halten sollen. Erfolgreicher TikTok-Content ist »eine Mischung aus Einzigartigkeit bei gleichzeitiger Glaubwürdigkeit und Nahbarkeit« (Bösch 2023). Die Beobachtung, dass Social Media häufig als Unterhaltungsort verstanden wird, bei dem das Posten und Interagieren vor allem durch die soziale Dimension der Plattform motiviert ist, teilt auch Daniel Miller in seiner Social-Media-Ethnografie »Why we post«. Obwohl der gepostete Content durchaus politische Implikationen haben kann, wird er nicht als solcher wahrgenommen: »people saw this as *social* media, while they see politics as relatively divisive« (Miller 2021: 98).

Neben den zahlreichen Likes finden sich zum Zeitpunkt der letzten Sichtung über 800 Kommentare, die ein vielstimmiges Aushandeln des Contents abbilden. In vielen Kommentaren werden Erfahrungsberichte von Menschen, die entweder das Tagebuch gelesen, das Anne-Frank-Haus in Amsterdam besucht oder auf eine Anne-Frank-Schule gegangen sind, geteilt. Diese Verbindungen zur Figur – und seien sie auch noch so entfernt – werden in der Kommentarspalte artikuliert, die eine direkte Ansprache an ein Publikum ermöglicht und sich somit zeitlich in die Gegenwart einfügt. Mithilfe der Kommentare »kommunizieren« die User:innen einerseits über und andererseits mit dem dargebotenen Content. Die visuelle schwarz-weiß Gestaltung des Videos hingegen hat eine eindeutige Verortung der Figur in der Vergangenheit zum Ziel. Somit nimmt die Figur eine ambivalente Position im Zeitverlauf ein. Diese zeitliche Uneindeutigkeit wird außerdem durch die Möglichkeit von Interaktionen und des sich-in-Beziehung-setzens – in diesem Fall zu Anne Franks Abbild – verstärkt. Die Social-Media-Logik affodiert die Inter-

aktion durch Like-Buttons oder die Nutzung der Kommentarfunktion und hat direkten Einfluss auf die Erfahrungen der Nutzer:innen, da hierdurch der persönliche Feed durch den Plattform-Algorithmus kuratiert wird (Geißler 2024). Dieser bevorzugt Inhalte, die zur Interaktion anregen und belohnt gleichsam diejenigen User:innen, die diese Aufforderung befolgen, mit einer immer stärker auf ihre Interessen zugeschnittene Medienerfahrung. Mensch-Technik-Erfahrungen sind weniger durch die Frage nach *Wahrheit* und *Falschheit* geprägt als vielmehr durch deren Abwesenheit. Bemerkenswert ist dabei auch die Art und Weise, wie in den Kommentaren (nicht) mit der Protagonistin gesprochen wird. Diejenigen Kommentare, die eine besondere emotionale Betroffenheit stark machen, sprechen die Figur Anne Frank direkt an: »Ruhe in Frieden« (@historicfaces 2025: cmt. @Franky) oder »dein Leben und Leidensweg wird niemals vergessen werden 🙏🙏« (ebd.: cmt. @J.P.Sch). Dieser Form der direkten Ansprache mit dem im Bild oder Video dargestellten Personen, anstelle von der Interaktion mit den Kanalinhaver:innen, ist bereits von anderen Erinnerungsprojekten wie beispielsweise dem deutschen Instagram-Kanal @ichbinsophiescholl bekannt. Dort wurde die hohe Interaktionsrate der User:innen als »eindrucksvoll« bewertet und galt als Zeichen für ein gelungenes »Storytellingkonzept« (Südwestrundfunk, 10.2.2022). Die kritische Perspektive mit Blick auf die Frage, »wer da denn mit wem interagiert?« (Thiele/Thomas 2023), beleuchtet stärker die Machtverhältnisse, die mit den und durch die Interaktionen entstehen. Fake bedeutet hier nicht in erster Linie die falsche Information, sondern die Akzentverschiebung durch emotionale oder immersive Medienerfahrung.

Emotionalität zeigt sich dabei nicht nur in der Betroffenheit gegenüber der Geschichte und dem Schicksal von Anne Frank. Sie zeigt sich auch in Bezug auf die Möglichkeiten, die KI-Technologien zur Verfügung stellen. So schreibt eine Person: »KI ist krass« (@historicfaces 2025: cmt. @Thomasneumann303); und ein:e andere:r User:in ergänzt: »Krass, wie real die KI alles wieder zum Leben erweckt« (ebd.: cmt. @DidOkky). Auch wenn aus den Kommentaren nicht immer eindeutig herauszulesen ist, inwiefern der dargestellte KI-Content »krass« ist, so ist davon auszugehen, dass hier vor allem die als gelungen empfundene technische und visuelle Inszenierung der Figur Anne Frank fasziniert. Die Kommentarspalte dient daher auch dazu, sich über Erwartungen an und Erfahrungen mit Technologie auszutauschen. Die durch Technologien hervorgebrachte *Realness* im Sinne der gelungenen anthropomorphen Darstellung historischer und/oder verstorbener Personen verweist dabei insofern auf Fake History, als dass eine gegenwärtige Geschichte mithilfe von KI als

real re-konstruiert wird, die nicht mit bisher dokumentierten historischen Realitäten einhergeht. Und gleichzeitig, wird dies auch wieder durch den standardisierten Hinweistext im unteren Bildschirmrand »Von Creator*in als KI-generiert gekennzeichnet« (@historicfaces 2025) gebrochen, der zum Zwecke der Transparenz darauf aufmerksam macht, dass es sich um eine Inszenierung beziehungsweise Simulation handelt. Andrew Hoskins erkennt im Feld der Erinnerungskultur einen *Deadbot*-Memory-Boom, zu dem auch solche Produktionen wie die KI-generierten Anne Franks im weiteren Sinne beitragen. Er schreibt, dass die »mass proliferation of convincing audio/visual versions of individuals, for instance, in reshaping a memory of them through putting new words into their mouth, from a past that never existed« (Hoskins 2024: 12).

Dass dieser Content jedoch nicht völlig aushandlungsfrei beziehungsweise ohne Widerspruch passiv konsumiert wird, zeigt sich exemplarisch an zwei Kommentaren: Eine Nutzerin, die die Kommentarspalte dazu nutzt, das Datum, an dem die Familie verraten wurde, vom 15. August im Video auf den 4. August – allerdings ohne Jahresangabe – zu korrigieren (@historicfaces 2025: cmt. @Erin💕). Eine andere Nutzerin fügt hinzu, dass die KI einige Informationen ausgelassen habe (ebd.: cmt. @Hypnoengel). Solch kritische Auseinandersetzungen mit dem Inhalt des Posts fallen hier durch die Abwesenheit emotionaler Formulierungen auf. Die Betonung des Inhalts und weniger der Form kann hier als eine Distanzierung von der emotionalisierenden Absicht des Contents gelesen werden. Mit der Kulturanthropologin und Emotionsforscherin Monique Scheer kann diese Form der Emotionspraktiken als Emotionsregulierung verstanden werden, mit deren Hilfe eine »Dämpfung oder Lenkungen« von Emotionen erzielt wird (Scheer 2019: 359). In der Praxis des Korrigierens wird außerdem die Aushandlung von Deutungshoheiten gegenüber historischem Content sichtbar. Hierin liegt nicht nur ein partizipatives Moment, sondern auch eine Ermächtigung gegenüber des dargebotenen Inhalts, seiner technologischen Herkunft und der emotionalisierenden Intention. Es sind vor allem diese kontingenten Situationen, die auf die prekäre Situation von geschichtswissenschaftlichem Wissen auf Social Media verweisen.

Diese Schlaglichter auf eine von vielen KI-generierten Anne-Frank-Simulationen auf TikTok zeigen, dass das Verschwimmen einst klarer Grenzen – zwischen Vergangenheit und Gegenwart, zwischen Realität und Simulation, zwischen Autor:in und Figur – kein Zufall, sondern ein systematisches Merkmal digitaler Erinnerungskulturen ist. Die Uneindeutigkeiten der Autor:in-

nenschaft, der zeitlichen und räumlichen Positionierung der simulierten Figur sowie die Ambivalenz ihrer Glaubwürdigkeit produzieren neue Formen der Auseinandersetzung mit Vergangenheiten. Entscheidend für diese Auseinandersetzung ist nicht die Frage nach *Wahrheit* oder *Falschheit*. Die Nutzer:innen konsumieren den Content nicht als Fakten, sondern als emotionale Begegnung: sie sprechen die KI-Figur direkt an, teilen persönliche Erinnerungen und fühlen sich in eine narrative Welt hineingezogen.

Gleichzeitig offenbart sich in der Kommentarspalte eine doppelte Dynamik: Während ein Großteil der Reaktionen auf die emotionalisierende Inszenierung reagiert, entstehen hier auch faktische Korrekturen – etwa zur Datierung des Verrats der Familie Frank oder um auf Lücken in der Erzählung hinzuweisen. Diese Auseinandersetzungen zeigen, dass geschichtswissenschaftliches Wissen nicht verschwindet, sondern in neuen Formen, Kontexten und in Aushandlung mit neuen Akteur:innen zutage tritt. Der Erfolg solcher Inhalte hängt offenbar weniger von ihrer historischen Genauigkeit ab als vielmehr von ihrer Fähigkeit, mithilfe visueller Ästhetiken, narrativer Spannungen und die Simulationen von Begegnungen eine gefühlte Nähe zur Vergangenheit herzustellen.

4. »Simulierte Wahrheiten«

Nachfolgend sollen die Kategorien *wahr* und *falsch* noch einmal auf ihre Dynamiken hin kritisch befragt werden, um eine Überwindung dieser kategorialen Beschreibungen denkbar zu machen. Dabei wird in Anlehnung an den Kulturanthropologen Maxime Polleri die These vertreten, dass die wissenschaftlichen und öffentlichen Diskurse, in denen Fake oder Desinformation behauptet wird, Kategorien wie *wahr* oder *falsch* überhaupt erst hervorbringen.

In seiner Forschung zu Desinformationen, Fake News und Verschwörungserzählungen hat Polleri gezeigt, dass prominente Konzeptualisierungen von Desinformation in der klassischen »truth versus falsity dichotomy« verhandelt und als etwas grundsätzlich Falsches markiert werden, das identifiziert, bekämpft und gelöscht werden muss (Polleri 2021: 17). Er kritisiert daran, dass es lediglich der Mangel an korrekten Informationen sei, der zu Phänomenen wie Fake News oder wie in unserem Fall Fake History führe (ebd.: 18). Die eingangs erwähnten Faktencheck-Institutionen in Wissenschaft und Journalismus stehen exemplarisch für dieses Streben nach Richtigstellung. Mit der Korrektur und Beseitigung dieser fehlerhaften Informationen durch

autorisierte Institutionen und Personen – vor allem aus der Wissenschaft – scheint damit die wesentliche Arbeit im Kampf gegen Falschinformation getan zu sein. Der Linguist Adam Hodges kritisiert an dieser automatischen Reaktion der Richtigstellung zudem, dass der Vertrauensverlust in eben diese Institutionen (Wissenschaft und Journalismus) als ein wesentliches Problem übersehen wird (Graan/Hodges/Stalcup 2020).

Mit Blick auf die exemplarische KI-generierte Anne Frank auf TikTok fällt jedoch auf, dass Nutzer:innen diesen Kategorien nur wenig Bedeutung beimessen. Die hohe Anzahl der Likes und die vorgestellten Kommentare legen eher nahe, dass die Simulation im Sinne des Mediums als positiv, weil gelungen, bewertet wird. Das Kriterium für Wahrheit scheint hier nicht Faktizität zu sein, denn »[c]omputersimulierten Wirklichkeiten und ihrer illusionären Macht ist eben nicht mehr allein mit Logik und Vernunft beizukommen« (Dippel 2023: 68). Die Simulation kann mit Anne Dippels Begriff der Täuschung, »nicht im Sinne des ›Fälschen‹, sondern als notwendige Grundbedingung allen Wahrheitsstrebens verstanden« werden (ebd.: 73). Mit Simulation ist hier nicht Täuschung oder Betrug gemeint, sondern die experimentelle, modellhafte, visuelle oder konstruierte Annäherung an Realität. Das bedeutet, dass die Simulation die Voraussetzungen für jede Art des Weltverstehens ist. Versteht man Social Media als computersimulierte Wirklichkeit, dann muss diese nicht primär den Auftrag haben, historisch korrekte Vergangenheiten abzubilden, sondern im Sinne der Medientechnologien immersive und realistisch wirkende Erinnerungserfahrungen zu produzieren. Es geht um »what feels right« (Bareither et al. 2023: 4). Dem Digital-Truth-Making-Ansatz folgend, ist *Wahrheit* keine Entität, die lediglich gefunden und aufgedeckt werden muss, sondern wird, im Sinne einer praxistheoretischen Perspektive, gemacht (ebd.: 5). Praktiken sind immer in soziale und kulturelle Kontexte eingebunden, erschaffen diese und sind dadurch auch in affektive Logiken verstrickt. Social Media kommt hier insofern eine besondere Rolle zu, weil diese Technologien in einem bisher unbekannten Ausmaß dazu beitragen, dass Wahrheit durch »capturing, selecting, editing, displaying, and circulating digital content« (ebd.) kuratiert werden kann.

Außerdem hat sich gezeigt, wie vielschichtig und kontingent die Beschreibungen dessen sind, was von wem wann als wahr, echt, real oder unecht, falsch oder ablenkend verstanden wird. Digital-technologische Möglichkeiten bringen diese Vielschichtigkeit und Parallelität von Wahrheiten hervor und sorgen durch Algorithmen gleichsam für deren Ordnung und Kanalisierung. Dabei orientieren sich die Logiken dieser Ordnungen gleichsam an ökonomi-

schen Interessen. Wessen Wahrheiten für wen gelten und welchen Weg sie im Digitalen nehmen, entscheiden nicht mehr nur Menschen. Technologien als nicht-menschliche Akteure müssen in der Hervorbringung und Stabilisierung von Wissen als Wahrheit einkalkuliert und reflektiert werden, um Souveränität über menschliches Handeln zu bewahren (Dippel 2023: 73).

Die spezifischen Situationen der Mensch-Technik-Relationen nutzen andere Kriterien zur Bewertung des jeweiligen Medienangebots als der Diskurs um Fake auf, mit und durch Social Media mit seiner Fokussierung auf *Wahrheit* und *Falschheit* abbilden kann. Weber spricht in diesem Kontext und mit Blick auf die Frage »Wie wir uns erinnern werden?« von Plausibilisierungsstrategien mit dem Ziel der Konstruktion von Glaubwürdigkeit. Er nennt unter anderem die Immersion als eine dieser Strategien, die »die Einheitlichkeit einer Medienerfahrung« derart simuliert, »dass ihr medialer Ursprung auf den ersten Blick verschwindet und sie sich vollständig den Flow des neuen Mediums einpassen« (Weber 2020: 26). Tritt nun noch die Content-Produktion durch KI hinzu, so verkompliziert sich die Suche nach dem »medialen Ursprung« – nach der *Wahrheit* im Sinne der (historischen) Quellenkritik – um ein Vielfaches, weil hier die nötige Transparenz fehlt, um diesen Rückschluss nachzuvollziehen. Es zeigt sich, dass der Rückbezug auf Kategorien von *wahr* und *falsch* irreführend und wenig hilfreich ist, um Phänomene wie Fake History greif-, versteh- und handhabbar zu machen.

Dippels Ansatz eines operationalen Realismus folgend, erscheint mir ihr Erklärungsversuch zum Erfolg von Deepfakes, ChatGPT und anderen generativen KI-Systemen hilfreich: Sie fragt danach, welche »Schritte, Drehungen und Wendungen« durch Simulationen ermöglicht werden, und gelangt zu der Schlussfolgerung: »Sie erlauben das freie Spiel« (Dippel 2023: 73).

5. Wahrheiten im Spiel

Was bedeutet es, Fake-History-Content vor dem Hintergrund des analytischen Konzepts des Spiels zu betrachten? Wenn der eingangs zitierte Report Verzerrungen und Umdeutungen der NS-Vergangenheit kritisiert, so irritiert diese Perspektive auf den ersten Blick. Schließlich wird Spiel gemeinhin mit Leichtigkeit, Kindlichkeit und einer vergnüglichen Freizeitbeschäftigung gleichgesetzt, die dem vorliegenden Gegenstand nicht gerecht wird. Der spieltheoretische Ansatz verweist stattdessen auf eine kulturelle Praxis, die in allen Lebensbereichen wirksam ist und der traditionellen Dichotomien zwischen Ernst und

Leichtigkeit, Arbeit und Freizeit sprengt (Dippel 2020: 473f.). Er betont vielmehr die analytische Relevanz von Spiel für die Gestaltung von Wirklichkeit, Gemeinschaft und Wahrheit (Dippel/Bendix 2024: 288).

Durch die Einbeziehung des Spiels als kulturelle Praxis eröffnen sich neue Perspektiven auf Social Media: Nicht nur als Plattform für Unterhaltung, sondern als Raum, in dem Kreativität, Gemeinschaftsbildung, Wahrheitsfindung und Regelmäßigkeit entstehen (Dippel 2020: 482f.). Insbesondere in der digitalen Simulation wird die Möglichkeit, die Welt spielend zu erfahren, als zentrales Element der menschlichen Auseinandersetzung mit Vergangenheit und Technik verstanden. Spiel ist hier nicht eine Abweichung von der Realität, sondern eine Form der Realitätsproduktion.

Diesem Ansatz folgend, fordert auch die Medienwissenschaftlerin und Holocaust-Forscherin Victoria Grace Walden von Wissenschaften, dass »ludic logics need to be taken more seriously within Holocaust education and memory« (Walden 2022: 261). Das spielerische Zulassen von Ausprobieren, von Scheitern und Entdecken mag vor allem erinnerungskulturellen Institutionen und Wissenschaften zuweilen schwerfallen, schließlich ist im Spiel stets das Risiko des Verlierens immanent. Nimmt man die kulturanthropologische Perspektive ernst und fragt nach dem »cultural, historical, and political context« (Polleri 2020: 18), in denen Fake History entstehen kann, so lassen sich daraus erkenntnisleitende gesellschaftliche Missstände formulieren. »Spielen erlaubt ein Abweichen von geordneten, geregelten Abläufen; es öffnet Alternativen oder kreative Auswege aus festgefahrenen Situationen. Akteur:innen gestalten miteinander Spiel, balancieren Regel und Zufall durch und im Handeln aus, lassen spielen oder verweigern das Mitspielen. Emotionen und Affekte werden durch Spiel bestimmt; Spiel ist Medium« (Dippel/Bendix 2024: 288). Sowohl die veränderten technologischen Bedingungen, aber auch der zeitliche Abstand zu den historischen Ereignissen und das Versterben der letzten Zeitzeug:innen sind relevante Ereignisse, die einen enormen Einfluss auf erinnerungskulturelle Kontexte haben. Diesen Entwicklungen mit einer dichotomen und vermeintlich klaren *wahr-versus-falsch*-Dichotomie zu begegnen und an fragilen Faktizitäts- und Objektivitätskonzepten festzuhalten, wird der gesellschaftlichen Lebensrealität nicht gerecht: »No representation is *objective truth* or simply *authenticity*« (Walden 2021). Eine Angst vor Deepfakes könne deshalb als eine Antwort darauf gelesen werden, dass neue Technologien auf die »construction and unreliability of every image, every utterance, and every form of communication we encounter« aufmerksam machen (ebd.). Auch Walden plädiert vor dem Hintergrund der Unmöglichkeit der *echten*

oder *authentischen* medialen Repräsentation dafür, diejenigen Projekte, die eine ernsthafte Auseinandersetzung mit Geschichte erkennen lassen – ob *angemessen* (im Sinne des diskursiv ausgehandelten Regelwerks) oder nicht – nicht grundsätzlich ablehnend zu begegnen (ebd.). Mit Verweis auf Shapiras Kunstprojekt lehnt sie öffentliche Beschämung durch Zurschaustellung oder die Verurteilung der Projektorganisator:innen – vor allem in wissenschaftlichen Publikationen – entschieden ab. Sie sieht hierin eher die Gefahr, dass diese Art der digitalen Auseinandersetzung mit der Geschichte der Shoah dazu führe, dass Menschen »will listen to those who deny and distort the Holocaust (for they are always accepting of new followers!)« (ebd.).

Walden macht hier auf einen wichtigen Punkt aufmerksam, der in Diskursen um Fake History häufig unerwähnt bleibt: Es geht bei diesen Projekten um eine Auseinandersetzung mit Vergangenheiten aus Sicht und mit Mitteln der Gegenwart; das heißt, es geht um Erinnerungsprozesse. Die implizite Gleichsetzung von Geschichte und Erinnerung muss jedoch zwangsläufig dazu führen, dass das Sprechen über solche Projekte zu einem mehr als herausfordernden Unterfangen wird. Diese Vermischung lediglich auf die Logiken neuer digitaler Technologien wie Vernetzung oder immersiver Interaktion zurückzuführen, würde zu kurz greifen, denn schließlich hat sich die Oral-History-Debatte bereits in den 1980er Jahre an genau diesen Trennungen und Einordnungsversuchen abgearbeitet. Das Bekenntnis der Oral History zu einer »an Subjektivität interessierten Erfahrungsgeschichte« (Wierling 2017: 83) hat geschichtswissenschaftliches Wissen und Arbeiten damals herausgefordert. Es scheint Parallelen zu gegenwärtigen Entwicklungen zu geben, wenn es darum geht, dass die Vergangenheit auch ohne dieses Wissen, aber mit neuen Technologien und anderen Bewertungskriterien erfahren, imaginiert und erinnert wird.

Auch wenn bestimmte Inhalte als falsch gelten – weil sie entweder den historischen Tatsachen nicht entsprechen, simuliert sind oder aus erinnerungskultureller Perspektive nicht mit den Gepflogenheiten in Einklang stehen – betonen sowohl Waldens als auch kulturanthropologische Ansätze die Bedeutung von Praktiken und Diskursen, die Wahrheiten herstellen. Das Erkenntnisinteresse beider wissenschaftlicher Ansätze richtet sich darauf, zu verstehen, welche Praktiken, Technologien und Diskurse zur Hervorbringung von Fake-History-Content beitragen und in welcher Weise dieser – trotz oder gerade aufgrund seines fiktionalen beziehungsweise verfremdenden Charakters – als potenziell produktiv für gegenwärtige Erinnerungsprozesse bewertet wird. Es geht außerdem darum, die Deutungshoheit darüber, was

als angemessene oder legitime Form der Erinnerung an die Shoah gelten kann, einer kritischen Analyse zu unterziehen. Im Zentrum steht damit die Frage, welche normativen Maßstäbe, institutionellen Autoritäten und diskursiven Ordnungen bestimmen, wie erinnerungskulturelle Geltungsansprüche ausgehandelt werden. In diesem Zusammenhang fungieren (digitale) Technologien nicht als neutrale Vermittlungsmedien, sondern sind konstitutiver Bestandteil gegenwärtiger Erinnerungskulturen im Wandel. Sie strukturieren maßgeblich, welche Inhalte erinnerbar werden, in welchen medialen Formaten Erinnerung artikuliert wird und welche Akteur:innen an diesen Aushandlungsprozessen partizipieren. Vor diesem Hintergrund lässt sich Fake als Symptom und zugleich als Ausdruck einer technologisch transformierten Erinnerungsökologie begreifen, in der etablierte Machtverhältnisse und institutionalisierte Formen epistemischer Autorität irritiert, verschoben und neu geordnet werden.

6. Fazit

Der Beitrag ging von der Annahme aus, dass Diskurse rund um Fake-History-Content auf Social Media Bewertungskategorien wie *wahr* oder *falsch* hervorbringen, die jedoch wenig hilfreich sind, wenn es um die Bewertung erinnerungskultureller Contents geht. Fragen nach *wahren* oder *falschen* Inhalten sind mit der technologischen Durchdringung der Erinnerungskultur schon heute nur noch mit großem Aufwand und in Teilen gar nicht mehr zu beantworten. Wenn nun aber *Wahrheit* und *Falschheit* mit einem geschichtswissenschaftlichen Verständnis als einzig gültige Kriterien zur Bewertung dieser Inhalte zur Verfügung stehen, entgehen hierdurch nicht nur Lebensrealitäten, sondern ganz offensichtlich auch Forschungsfelder, die eine kontextualisierende Erforschung dringend benötigen.

Statt Fake ausschließlich als fehler- oder mangelhafte Information zu sehen, wurde in diesem Beitrag dafür plädiert, Fake auch als herausfordernde Formen des *digital-truth-makings* zu verstehen. Hierzu müssen kulturelle Perspektiven in den Blick genommen werden, die in der Suche nach Faktizität allzu häufig vergessen werden. Das Bedürfnis, sich in der Digitalität auf Faktenwissen beziehen zu können, ja gar zu müssen, lässt sich als eine kulturelle Praxis verstehen, um in der Digitalität handlungsfähig zu bleiben. Die Suche nach der *wahren* Geschichte, des eindeutigen Ursprungs historischer Quellen oder der *objektivsten* Deutung derselben versteht dieser Beitrag als ein Auto-

matismus innerhalb der betreffenden Wissenschafts- aber auch öffentlicher Diskurse, um mit den Herausforderungen umzugehen, die neue digitale Technologien an sie stellen.

Der Beitrag plädiert stattdessen dafür, die Produktion und den Konsum von Shoah-Erinnerungscontent auf Social Media als eine spielerische, jedoch nicht weniger ernsthafte Auseinandersetzung mit der Shoah und der national-sozialistischen Vergangenheit zu begreifen. Dieser Ansatz kann sowohl spezifische Bedürfnisse – insbesondere von jungen Menschen – als auch neue Strategien und Bewertungskriterien einer gelungenen und angemessenen digitalen Erinnerungskultur sichtbar machen.

Am Beispiel der KI-generierten Anne Frank auf TikTok wird deutlich, wie Wahrheiten sowohl über die historische Figur als auch über ihre Darstellung mithilfe neuer Technologien auf der Plattform ausgehandelt und legitimiert werden. Kulturanthropologische Arbeiten betonen die immer schwieriger werdende Gemengelage rund um *Wahr-* oder *Falschheit* in einer durch Computersimulationen durchdrungenen Welt. Dass diese Simulationen vor dem Hintergrund spielerischen Weltverstehens zu lesen sind, ist insbesondere für erinnerungskulturelle Forschungen relevant. Das Bedürfnis nach Wahrheit, das durch spielerische und grenzüberschreitende Content-Produktionen und den Konsum derselben befriedigt wird, kann erkenntnisleitend dafür sein, wie die Shoah-Erinnerung in der digitalen Gegenwart (nicht) funktioniert. Das Versterben der Zeitzeug:innen und der sich stetig vergrößernde Abstand zu den historischen Ereignissen in einer als fremd empfundenen prä-digitalen Welt erschwert die ohnehin äußerst herausfordernde Erinnerung an die Shoah – insbesondere für junge Menschen. Mit dem Hinzutreten neuer nicht-menschlicher Akteure, wie generativer KI, die Menschlichkeit imitieren und Wahrheiten simulieren, entstehen neue Formen der Erinnerungen an den Genozid des europäischen Judentums. Sich durch neue digitale Technologien mit den Ereignissen in Beziehung zu setzen, bedarf neuer Kriterien, die über die Frage nach *wahren* oder *falschen* Darstellungen der Shoah hinausgehen und stattdessen den Versuch anerkennen, sich mit einer kaum vorstellbaren Vergangenheit in Beziehung zu setzen. Es ist vielleicht gerade die Unvorstellbarkeit der Ereignisse für junge Generationen, die das vermeintliche klare Regelwerk institutioneller Erinnerungsakteur:innen nicht mehr adressieren kann. Die so in den Blick geratenen Räume zwischen *wahr* und *falsch* lassen sich als Spielräume erkennen, in denen Menschen-Technik-Relationen einen Beitrag zur Ausgestaltung der zukünftigen Erinnerungskultur leisten können.

Literatur

- @historicfaces (2025): »Ich heiße Anne Frank. Mein Leben begann in Frankfurt...« [Video], <https://vm.tiktok.com/ZNd4t4mxr/>, letzter Zugriff: 21.2.2026.
- Bareither, Christoph (2021): Difficult heritage and digital media: »selfie culture« and emotional practices at the Memorial to the Murdered Jews of Europe, in: *International Journal of Heritage Studies*, 27 (1), 57–72, <https://doi.org/10.1080/13527258.2020.1768578>.
- Bareither, Christoph (2020): Affordanz, in: Timo Heimerdinger/Markus Tauschek (Hg.): *Kulturtheoretisch argumentieren. Ein Arbeitsbuch*, Münster/New York: Waxmann, 32–55.
- Bareither, Christoph/Eckhardt, Dennis/Harder, Alexander (Hg.) (2023): Special Issue: Digital Truth-making: Anthropological Perspectives on Right-wing Politics and Social Media in »Post-truth« Societies, in: *Ethnologia Europaea*, 53 (2), 1–20, <https://doi.org/10.16995/ee.9594>.
- Caspari, Markus (2023): TikTok statt googeln: Wie soziale Medien Google angreifen, <https://www.faz.net/pro/digitalwirtschaft/plattformen/tiktoken-statt-googeln-wie-soziale-medien-google-angreifen-19327857.html>, letzter Zugriff: 21.2.2026.
- Deutschlandfunk (6.5.2025): Bildungsstätte Anne Frank beklagt verfälschte Darstellung der NS-Zeit bei TikTok & Co., <https://www.deutschlandfunk.de/bildungsstaette-anne-frank-beklagt-verfaelschte-darstellung-der-ns-zeit-bei-tiktok-co-100.html>, letzter Zugriff: 21.2.2026.
- Dippel, Anne (2023): Operationaler Realismus. Über die Tiefen der Täuschung in der Digitale, in: *mediendiskurs*, 27 (1), 67–73.
- Dippel, Anne (2020): Spiel, in: Timo Heimerdinger/Markus Tauschek (Hg.): *Kulturtheoretisch argumentieren. Ein Arbeitsbuch*, Münster/New York: Waxmann, 467–489.
- Dippel, Anne/Bendix, Regina (2024): Forum der Zeitschrift für Empirische Kulturwissenschaft – Spiel/en, in: *Zeitschrift für Empirische Kulturwissenschaft*, 121, 287–293.
- Dippel, Anne/Warnke, Martin (2022): *Tiefen der Täuschung. Computersimulation und Wirklichkeitserzeugung*, Berlin: Matthes & Seitz.
- Eckhardt, Dennis/Klausner, Martina (Hg.) (2023): *Digital[ität] Ethnografieren. Forschungsmethoden für den digitalen Alltag*, Frankfurt a. M.: Universitätsbibliothek Johann Christian Senckenberg, <https://doi.org/10.21248/ka-notiz.en.85>.

- Geißler, Sharon (2024): TikTok Algorithmus verstehen und anwenden, <https://blog.distart.de/tiktok-algorithmus>, letzter Zugriff: 21.2.2026.
- Graan, Andrew/Hodges, Adam/Stalcup, Meg (2020): Fake News and Anthropology: A Conversation on Technology, Trust, and Publics in an Age of Mass Disinformation Part I, in: *PoLAR: Political and Legal Anthropology Review*, 16.2.2020, <https://polarjournal.org/2020/02/16/anthropology-and-fake-news-a-conversation-on-technology-trust-and-publics-in-an-age-of-mass-disinformation/>, letzter Zugriff: 21.2.2026.
- Hoskins, Andrew (2024): AI and Memory, in: *Memory, Mind & Media*, 18 (3), 1–21.
- Kaiser, G. (2025): *TikTok – Daten & Fakten*, zitiert nach [de.statista.com](https://de.statista.com/themen/5975/tiktok/), <https://de.statista.com/themen/5975/tiktok/>, letzter Zugriff: 21.2.2026.
- Metricool (2026): Durchschnittliche Länge und Wiedergabedauer von TikTok-Videos weltweit in den Jahren 2024 und 2025, zitiert nach [de.statista.com](https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1482881/umfrage/durchschnittliche-laenge-von-tiktok-videos/), <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1482881/umfrage/durchschnittliche-laenge-von-tiktok-videos/>, letzter Zugriff: 21.02.2026.
- Miller, Daniel (2021): The anthropology of Social Media, in: Haidy Geismar/Hanna Knox (Hg.): *Digital Anthropology. Second Edition*, London/New York: Routledge, 85–100.
- Miller, Daniel (2016): What is social media?, in: Ders./Elisabetta Costa/Nell Haynes/Tom McDonald/Razvan Nicolescu/Jolynna Sinanan/Juliano Spyer/Shriram Venkatraman/Xinyuan Wang: *How the World Changed Social Media*, London: UCL Press, 1–8.
- Polleri, Maxime (2022): Towards an anthropology of misinformation, in: *Anthropology Today*, 38 (2), 17–20.
- Scheer, Monique (2019): Emotion als kulturelle Praxis, in: Hermann Kappelhoff/Jan-Hendrik Bakels/Hauke Lehmann/Christina Schmitt (Hg.): *Emotionen: Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart: Metzler Verlag, 352–362.
- Schnabel, Deborah/Berendsen, Eva (Hg.) (2025): *Der Holocaust als Meme – Wie in digitalen Räumen Geschichte umgedeutet wird* (Report), Frankfurt a.M.: Bildungsstätte Anne Frank.
- Spangler, Todd (2021): How TikTok Is Building on the Surging Video App's Entertainment Strategy, <https://variety.com/2021/digital/news/tiktok-app-entertainment-bryan-thoensen-1235103889/>, letzter Zugriff: 21.2.2026.
- Stiftung Hamburger Gedenkstätten und Lernorte zur Erinnerung an die Opfer der NS-Verbrechen (13.1.2026): Offener Brief: Konsequentes Vorgehen gegen KI-generierte Holocaust-Verfälschungen auf Social-Media-Plattformen, <https://www.gedenkstaetten-hamburg.de/de/aktuelles/new>

- s/offener-brief-konsequentes-vorgehen-gegen-ki-generierte-holocaust-verfaelschungen-auf-social-media-plattformen, letzter Zugriff: 21.2.2026.
- Südwestrundfunk (10.2.2022): @ichbinsophiescholl von SWR und BR geht in die Schlussphase, <https://www.swr.de/unternehmen/kommunikation/ichbinsophiescholl-schlussphase-100.html>, letzter Zugriff: 21.2.2026.
- Thiele, Martina/Thomas, Tanja (2023): Echt jetzt?! Sophie Scholl auf Instagram. Eine Analyse des journalistischen Diskurses, in: *Journalistik. Zeitschrift für Journalismusforschung*, 6 (1), 6–32, <https://doi.org/10.1453/2569-152X-12023-12952-de>.
- Ulshöfer, Gotlind (2022): Vom Verhältnis zwischen Scham und Identität, in: Georg Pfleiderer/Dirk Evers (Hg.): *Sünde, Schuld, Scham und personale Integrität. Zur neuen Debatte um die theologische Anthropologie*, Leipzig: Evangelische Verlagsanstalt, 223–239.
- Walden, Victoria Grace (2022): Understanding Holocaust Memory and Education in The Digital Age: Before and After Covid-19, in: *Holocaust Studies*, 28 (3), 257–278, <https://doi.org/10.1080/17504902.2021.1979175>
- Walden, Victoria Grace (2021): Holocaust Remembrance in a Digital Future: Towards Deep Truth or Deep Fake?, <https://reframe.sussex.ac.uk/digitalholocaustmemory/2021/02/12/holocaust-remembrance-in-a-digital-future-towards-deep-truth-or-deep-fake/>, letzter Zugriff: 21.2.2026.
- Weber, Thomas (2020): Wie wir uns erinnern werden. Zur medialen Transformation des Holocaust, in: Anne-Berenike Rothstein/Stefanie Pilzweger-Steiner (Hg.): *Entgrenzte Erinnerung: Erinnerungskultur der Postmemory-Generation im medialen Wandel*, Berlin/Boston: De Gruyter Oldenbourg, 13–37, <https://doi.org/10.1515/9783110668971-002>.
- Wierling, Dorothee (2017): Fünfundzwanzig Jahre: Oral History, in: *Werkstatt-Geschichte*, 75, 83–88.