

Lernen aus der Praxis: Ein Werkstattbericht zur Evaluation von *In Echt?* – *Virtuelle Begegnungen mit NS-Zeitzeug:innen*

Das Projekt *In Echt? – Virtuelle Begegnungen mit NS-Zeitzeug:innen* ermöglicht den Zugang zu Erinnerungen von NS-Zeitzeug:innen für die breite Öffentlichkeit in Form von volumetrischen Videos. Aus dem Interview-Archiv der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF wurden dazu zehn Interviewausschnitte mit fünf Holocaust-Überlebenden ausgewählt und in einer benutzer:innenfreundlichen Virtual-Reality-Anwendung vor dem Hintergrund eines stilisierten Aufnahmestudios präsentiert. Dieses Setting stellt die persönliche Begegnung in den Mittelpunkt des VR-Erlebnisses und soll dabei einen starken Eindruck persönlicher Präsenz vermitteln.

Die App wurde gemeinsam von der Filmuniversität und dem Team des Brandenburg Museums konzipiert und in ein medienpädagogisches Begleitprogramm eingebettet, das die Inhalte kontextualisieren sowie Anreize zur Reflexion bieten sollte.¹ Die mobile Ausstellung *In Echt?* war im Jahr 2023 in Brandenburg auf öffentlichen Plätzen zu sehen. Im Jahr 2025 reiste die Ausstellung in der ersten Jahreshälfte durch Ostdeutschland und wurde nach den Sommerferien in Westdeutschland gezeigt.

Der vorliegende Bericht fasst zum einen zentrale Erkenntnisse aus der ersten Projektphase zusammen. Zum anderen erläutert er den Forschungsansatz der zweiten Phase und gibt einen ersten Überblick über das bislang erhobene Material. Dieses umfasst sowohl die Befragung von Ausstellungsbesucher:innen bei der Tour durch Ostdeutschland, als auch die Ergebnisse aus drei gesonderten Evaluations-Workshops. Während in der ersten Projektphase der Fokus auf der Rezeption durch Jugendliche lag, konzentrierten sich die qualitativen Erhebungen der zweiten Phase auf Erwachsene.

1 Vgl. dazu in diesem Band die Beiträge „Die Erweiterung des VR-Workshops *In Echt?* auf erwachsene Teilnehmende“ (Baumann) und „Viele Perspektiven auf die virtuelle Begegnung (?) mit NS-Zeitzeug:innen – ein Parcours“ (Wegner).

Abb. 1: Screenshot – Kurt Hillmann im Interview
(© Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF)

Abb. 2: Screenshot – Charlotte Knobloch im Interview
(© Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF)



Zusammenfassung der ersten Projektphase²

Die erste Auswertung basierte auf einer Online-Befragung des allgemeinen Publikums an brandenburgischen Ausstellungsorten sowie auf Gruppendiskussionen mit Jugendlichen im schulischen und außerschulischen Kontext. Ergänzend wurden Expert:innen aus Bildung und Wissenschaft einbezogen, um erste Rückmeldungen zur Rezeption und zum bildungspraktischen Potenzial der virtuellen Begegnung zu gewinnen.

Die Ergebnisse der allgemeinen Befragung zeigten, dass die Ausstellung auf positive Resonanz stieß: 97 % der Besucher:innen gaben an, sie würden das Format weiterempfehlen. Alle Befragten berichteten,

² Yurtaeva-Martens, Y. & Stockleben, B. (2024): Interner Abschlussbericht zur wissenschaftlichen Begleitung im Projekt *In Echt? – Virtuelle Begegnung mit NS-Zeitzeug:innen*, Laufzeit 2022–2024. Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF.

auch emotional berührt gewesen zu sein. Die emotionale Wirkung wurde dabei nicht als Gegensatz zur Informationsvermittlung wahrgenommen, sondern als unterstützendes Element. Auch unter den befragten Schüler:innen fiel die Bewertung mehrheitlich positiv aus. Allerdings war der Anteil derjenigen, die das Erlebnis als wenig oder gar nicht intensiv empfanden, hier deutlich höher. Dies deutet darauf hin, dass das Intensitätserleben bei Jugendlichen heterogener ausfällt und möglicherweise stärker von ihrem Vorwissen oder dem didaktischen Rahmen beeinflusst wird.

Ebenfalls positiv, aber differenzierter fiel das Feedback der Workshop-teilnehmer:innen aus der außerschulischen Bildungsarbeit aus. Das lässt sich unter anderem auf das etwas höhere Durchschnittsalter und die heterogene Zusammensetzung der Gruppe zurückführen. Obwohl die Rückmeldungen von einer geringeren emotionalen Intensität zeugten, bewerteten alle Teilnehmenden die Erfahrung als empfehlenswert. Die Inhalte der virtuellen Begegnung nahmen sie als anregend und in hohem Maße diskussionswürdig wahr – insbesondere im Hinblick auf Fragen historischer Verantwortung. Die Darstellungsform schätzten die Teilnehmenden mehrheitlich als respektvoll ein.

Im Anschluss an die Besucher:innenbefragung und die Gruppendiskussionen mit Jugendlichen wurden die bisherigen Ergebnisse in zwei Fachrunden mit Expert:innen aus Bildung, historisch-politischer Vermittlung und Wissenschaft diskutiert. Ziel war es, erste Rückmeldungen zur Relevanz und Anschlussfähigkeit der vorliegenden VR-Anwendung im Bildungskontext zu sammeln. Dabei betonten einige der Expert:innen insbesondere das Potenzial für die Arbeit mit Jugendlichen – sofern das Format pädagogisch gerahmt und didaktisch eingebettet wird. Die immersive Qualität der Anwendung beschrieben einige von ihnen als niederschweligen Zugang, der Aufmerksamkeit schafft und auch weniger vorgebildete Zielgruppen für das Thema NS-Zeitzugenschaft sensibilisieren kann. Mehrheitlich schätzten sie die VR-Anwendung als geeignet für Workshops oder Projektstage ein – weniger aber als geeignetes alleinstehendes Format.

Als weiteren zentralen Aspekt, um die VR-Anwendung im Bildungskontext erfolgreich einzusetzen, hoben sie die Rolle der Vermittler:innen hervor. Entscheidend sei dabei nicht nur die technische und inhaltliche Sicherheit im Umgang mit der Anwendung, sondern auch die Haltung der Fachkräfte. Als wesentliche Voraussetzungen nannten sie: die Offenheit für innovative Formate, die Bereitschaft, sich mit emotionalen Reaktionen auseinanderzusetzen, sowie einen reflektierten Umgang mit Nähe und Distanz.

Die Hypothesen aus dem Forschungsbericht zur ersten Projektphase

Auf Grundlage der bisherigen Ergebnisse wurden neun Hypothesen formuliert. Sie bieten eine erste Orientierung sowohl für die inhaltliche und technische Weiterentwicklung der VR-Anwendung als auch für die begleitende Forschung in der zweiten Projektphase.

- 1) VR-Erfahrungen können als niederschwelliger Zugang zu komplexen historischen Themen wie dem Holocaust dienen.
- 2) Volumetrische Zeitzeug:innen-Interviews tragen dazu bei, dass jüngeren Generationen die Bedeutung der Geschichte und der Verbrechen des Nationalsozialismus bewusst wird.
- 3) Die virtuelle Begegnung mit volumetrisch dargestellten Zeitzeug:innen lenkt die Aufmerksamkeit auf die individuelle Ausdrucksweise – etwa Mimik, Gestik und Tonfall – und fördert dadurch ein intensiveres, personenzentriertes Verständnis der Erzählung.
- 4) Die virtuelle Begegnung ruft nicht nur Emotionen hervor, sondern regt auch zur kognitiven Auseinandersetzung mit den Lebenswegen und der Resilienz der NS-Überlebenden an.
- 5) Die VR-Erfahrung fördert ein hohes Maß an Empathie bei den Rezipient:innen.
- 6) Die technische Umsetzung in VR kann von inhaltlichen Aspekten ablenken, insbesondere wenn visuelle Unstimmigkeiten oder Artefakte wahrgenommen werden.
- 7) Ein reduzierter virtueller Raum fördert die Fokussierung, birgt aber das Risiko, von einigen Nutzer:innen als künstlich oder sinnentleert wahrgenommen zu werden.
- 8) Die VR-Anwendung entfaltet ihr Potenzial insbesondere im Zusammenspiel mit weiteren Medien und pädagogischen Formaten.
- 9) Der Einsatz von VR-Anwendungen profitiert derzeit noch von der Faszination für neue Technologien.

Teilnehmer:innen der zweiten Evaluationsphase, methodische Herangehensweise und Befragungskontext

Im Fokus der zweiten Phase der Evaluation stand vor allem das erwachsene Publikum. Insgesamt wurden dabei bislang 55 Personen einbezogen. Der Großteil der Stimmen (n=30) stammt von spontanen Ausstellungsbesucher:innen („Laufpublikum“), die im Rahmen der *In Echt?*-Tour durch ostdeutsche Bundesländer per Fragebogen befragt wurden. Ergänzend dazu fanden drei gesonderte Evaluations-Workshops in Potsdam, Hannover und Wuppertal statt, an denen insgesamt 26 Personen teilnahmen. In Potsdam nahmen 11 Personen mit einem

Hatten Sie bereits eine persönliche Begegnung mit einer Holocaust-Überlebenden oder einem Holocaust-Überlebenden?

Haben Sie sich schon einmal Filme oder Videos über die NS-Zeit angeschaut, in denen Zeitzeug:innen sprechen – z.B. in Dokumentationen, auf YouTube, TikTok oder anderen Plattformen?

Haben Sie bereits zuvor eine VR-Brille aufgehabt?



Abb. 3: Vorkenntnisse der Teilnehmenden an den Evaluations-Workshops und des Laufpublikums in Bezug auf NS-Zeitzeug:innen und VR-Brillen (© Sophie Tummescheit, Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF)

Altersspektrum von 25 Jahren bis über 75 Jahre teil. Die Gruppe war bewusst generationenübergreifend zusammengesetzt. In Hannover wurde ein Workshop mit 8 Angestellten der Polizei durchgeführt; hier reichte die Altersspanne von 19 bis 64 Jahre. An der Universität Wuppertal kamen 7 Personen zwischen 19 und 44 Jahren zusammen, darunter Studierende, Alumni sowie eine Schülerin.

Insbesondere in Hinblick auf die erste Hypothese wurden zunächst die Vorerfahrungen der Nutzer:innen ermittelt – in Bezug auf Virtual Reality, aber auch bezogen auf die Begegnung mit Zeitzeug:innen in jeglicher Form, ob nun persönlich oder medial.

So gut wie alle Teilnehmer:innen (98 % / n=53) waren nach eigenen Aussagen schon mal in irgendeiner medialen Form Zeitzeug:innen aus der NS-Zeit begegnet. Von den Befragten gaben 37 % (n=20) an, dass sie sogar eine persönliche Begegnung mit Zeitzeug:innen hatten. 13 % (n=7) waren sich nicht sicher und 50 % (n=27) verneinten die Frage.

Die Mehrheit der Ausstellungsbesucher:innen hatte zuvor schon mal eine VR-Brille aufgehabt (61 % / n=33). 37 % hatten zuvor noch nie eine VR-Brille verwendet. In beiden Gruppen (Ja, Nein) waren alle Altersgruppen relativ ausgewogen vertreten.

Auch in der zweiten Projektphase wurden verschiedene Erhebungs- und Dokumentationsmethoden eingesetzt, die sowohl quantitative als auch qualitative Zugänge kombinierten. Im Unterschied zur ersten Phase, die darauf abzielte, die Nutzung und Wirkung der Ausstellung offen zu erfassen, stand hier die Überprüfung ausgewählter Hypothesen im Vordergrund.

Demnach kam in der zweiten Evaluationsphase ein überarbeiteter, quantitativ angelegter **Fragebogen** zum Einsatz, den die Besucher:innen der Ausstellung ausfüllten. Ziel war es, die Wahrnehmung der VR-Erfahrung systematisch zu erfassen. Insbesondere ging es darum, mögliche Zusammenhänge zwischen verschiedenen Formen von Empathie und individuellem Erkenntnisgewinn oder Lernerfolg zu untersuchen. Grundlage für die Konzeption des Fragebogens war das Historical Experiences Framework von Zachrich et al.³, das eine Struktur bietet, um Engagement bei der Auseinandersetzung mit komplexen historischen Quellen zu erfassen. Es unterscheidet vier Dimensionen historischen Erlebens: eine kognitive, eine affektive, eine körperliche sowie eine verbindende Dimension, in der die drei zuvor genannten Ebenen zusammenwirken.⁴

Im Fragebogen wurde ein Großteil dieser Wahrnehmungen mithilfe von Gegensatzpaaren⁵ abgefragt. Diese Methode ermöglicht es, Einschätzungen auf einer Skala zwischen zwei entgegengesetzten Polen vorzunehmen, sodass auch feine Abstufungen in der Wahrnehmung sichtbar werden. Die folgende Aufstellung zeigt, wie das zugrundeliegende Framework in den Fragebogen übertragen wurde. Die körperliche sowie die verbindende Dimension wurden dabei nicht einbezogen, da diese entweder nicht auf die App übertragbar sind oder sich nicht sinnvoll per Fragebogen erfassen lassen.

3 Zachrich, L., Weller, A., Baron Ch. & Bertram Ch. (2020): *Historical Experiences: A Framework for Encountering Complex Historical Sources*, in: History Education Research Journal 17, Nr. 2 (2020), S. 243–275.

4 Ebd.

5 Dieses Bewertungsverfahren wird in der wissenschaftlichen Literatur als „semantisches Differential“ bezeichnet (Osgood, C. E., Suci, G. J. & Tannenbaum, P. H. (1957): *The Measurement of Meaning*. University of Illinois Press.).

Tabelle 1a: Kognitives Engagement (linke und mittlere Spalte: Zachrich u.a., S. 252)

Kognitives Engagement		
<i>Reaktion</i>	<i>Definition</i>	<i>Pendant im Fragebogen</i>
Aufmerksamkeitsstarker Fokus	Die Lernenden konzentrieren sich intensiv auf die Begegnung mit der Quelle.	SD: mitreißend – langweilig
Vorstellungskraft	Die Lernenden entwickeln eine mentale Vorstellung oder visualisieren eine bestimmte Version der vom Lernmedium präsentierten Informationen.	SKF: Ich kann mir lebhaft vorstellen, wie die Lebenssituation der Zeitzeug:innen in der NS-Zeit war.
Perspektive Wahrnehmung	Die Lernenden verstehen die Sichtweise der:des historischen Akteurs:Akteurin.	SD: authentisch – künstlich nachvollziehbar – unlogisch
Kontextualisierung	Die Lernenden verknüpfen die angezeigten Informationen mit ihrem Vorwissen über die historische Zeit/Ort/Ereignisse.	SKF: Die weiteren Materialien waren eine gute Ergänzung zu den Aussagen der Zeitzeug:innen.
(Gefühl der) Einsicht	Die Lernenden sind der Meinung, dass sie die Vergangenheit aufgrund neuer Informationen, die sie mit der Quelle gewonnen haben, besser verstehen.	SD: bildend – wertlos aufschlussreich – verwirrend

Legende:

SD: semantisches Differential

SKF: Skalenfrage (0=Stimme gar nicht zu, 6=Stimme voll und ganz zu)

Tabelle 1b: Affektives Engagement (linke und mittlere Spalte: Zachrich u.a., S. 252)

Affektives Engagement		
Reaktion	Definition	Pendant im Fragebogen
Bewegt sein	Die Lernenden werden von den Informationen, die die Quelle vermittelt, emotional berührt.	SD: emotional – nüchtern berührend – belanglos
Persönliche Bindung	Die Lernenden identifizieren sich mit dem:der historischen Akteur:in, indem sie eine persönliche Verbindung zu ihr:ihm herstellen oder die Geschichte aus Sicht der Person wahrnehmen.	SD: verbindend – befremdend SKF: Ich kann mir lebhaft vorstellen, wie die Lebenssituation der Zeitzeug:innen in der NS-Zeit war.
Respekt und Ehrfurcht	Die Lernenden spüren eine tiefe Wertschätzung für die:den historische:n Akteur:in und eine Verbindung, die über sie selbst hinausgeht.	SKF: Ich konnte mich in den Geschichten der Zeitzeug:innen in gewisser Weise wiedererkennen – zum Beispiel durch ähnliche Erlebnisse in meinem Leben oder im Leben von Menschen, die ich kenne.
Historische Nähe	Die Lernenden spüren eine räumliche und zeitliche Nähe zur Vergangenheit.	SKF: Die Erzählungen der Zeitzeug:innen haben mir das Gefühl gegeben, die NS-Geschichte besser zu verstehen.
Irritation	Die Lernenden sind irritiert, wegen unerwarteter oder widersprüchlicher Informationen.	SD: unerwartet – vorhersehbar irritierend – beruhigend

Im Fragebogen wurde zur Bewertung der Ausstellung unter anderem die Weiterempfehlungsbereitschaft erfragt. Die Antworten auf diese Frage bildeten die Grundlage für die Auswertung nach Net-Promoter-Kategorien⁶ aus dem Bereich der Kund:innenzufriedenheitsforschung. Auch wenn der Net Promoter Score ursprünglich für kommerzielle Kontexte entwickelt wurde, erlaubt seine vereinfachte Kategorisierung eine erste Einschätzung der generellen Zufriedenheit mit dem Ausstellungserlebnis. Insgesamt wurde die Ausstellung demnach sehr positiv bewertet.

6 Reichheld, F. F. (2003): The One Number You Need to Grow, in: Harvard Business Review, Dezember, 81 (12), S. 46–54.

Die Erzählungen der Zeitzeug:innen waren ...:

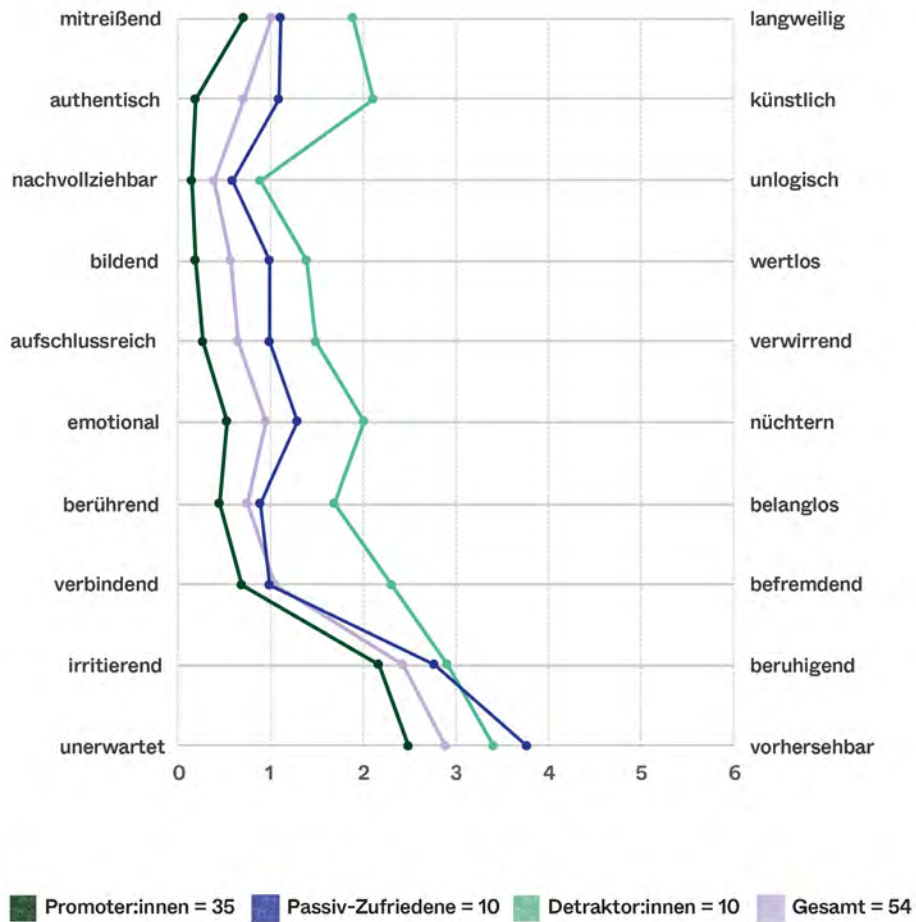


Abb. 4: Darstellung der Net-Promoter-Kategorien im semantischen Differential (© Sophie Tummescheit, Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF)

63 % der Befragten, sogenannte Promotor:innen, waren begeistert von dem Angebot und würden die Ausstellung mit einer Wahrscheinlichkeit zwischen 90 und 100 % einem Freund oder einer Bekannten weiterempfehlen. Dem Konzept des Net Promoter Scores folgend, sind hiervon die 18,5 % der Nutzer:innen abzuziehen, die die Ausstellung höchstwahrscheinlich nicht weiterempfehlen würden, sogenannte Detraktor:innen. Daraus ergibt sich ein immer noch deutlich positiver Score von 44,5 %.

Weitere 18,5 % gelten als Passiv-Zufriedene. Hierbei handelt es sich um Nutzer:innen, die die Weiterempfehlungsabsicht auf der Skala mit einer 7 oder 8 bewerten. Sie gelten als eigentlich zufrieden mit dem Angebot.

Stellt man die Net-Promoter-Kategorien in dem semantischen Differential dar (vgl. Abb. 4), zeigt sich, dass die Wahrscheinlichkeit, das Angebot weiterzuempfehlen, in einem Zusammenhang mit den gewünschten Reaktionen gemäß dem Framework von Zachrich et al. steht.

Promoter:innen bewerten die Erfahrung als mitreißender, authentischer, nachvollziehbarer etc, also insgesamt positiver als die Gruppe der Passiv-Zufriedenen oder auch die Gruppe der Kritiker:innen (Detraktor:innen). In einigen Bewertungen zeichnen sich die Urteile der Kritiker:innen durch eine ausgeprägtere Abweichung von den Bewertungen der weiteren Nutzer:innen-Gruppen aus. Insbesondere bewerteten sie die Erzählungen der Zeitzeug:innen als weniger authentisch, emotional, berührend oder verbindend (vgl. Abb.4).

Der Fragebogen liefert damit wertvolle Hinweise auf Wahrnehmungstendenzen und die Weiterempfehlungsbereitschaft. Er stößt jedoch an Grenzen, wenn es um die Erfassung körperlicher und affektiver Reaktionen, sowie implizite Verarbeitungsprozesse geht.

Auch in der zweiten Projektphase bildete die qualitative Analyse einen Schwerpunkt der Evaluation – nun in Form thematisch strukturierter **Evaluations-Workshops**. Die Teilnehmenden arbeiteten in Kleingruppen von jeweils zwei bis fünf Personen an vertiefenden Fragen zu ausgewählten Hypothesen, die sie schriftlich beantworteten. Anschließend wurden die Ergebnisse im Plenum zusammengetragen und diskutiert. Die Entscheidung für die Arbeit in Kleingruppen beruhte auf Erfahrungen aus der ersten Phase: Gruppendiskussionen in größerer Runde führten häufig zu Ermüdungseffekten, was die Qualität der Rückmeldungen einschränkte. Die strukturierte Kleingruppenarbeit wirkte dem entgegen und ermöglichte differenziertere Rückmeldungen.

Als ergänzende Perspektive wurde – wie bereits in der ersten Projektphase vorgesehen – erneut das Ausstellungspersonal in die qualitative Datenerhebung einbezogen. Mithilfe eines **webbasierten Beobachtungsbogens** dokumentierte es Nutzungssituationen sowie spontane Reaktionen der Besucher:innen auf die VR-Anwendung.

Vorläufige Ergebnisse entlang der Hypothesen

Zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses für diese Publikation hat die Auswertung der erhobenen Forschungsdaten gerade erst begonnen. Eine ausführliche Analyse und Diskussion aller Hypothesen erfolgt im Abschlussbericht des Projekts.

Im Folgenden werden erste Einschätzungen zu **vier ausgewählten Hypothesen** vorgestellt.

Die Ergebnisse der zweiten Evaluationsphase bestätigen die Hypothese, dass **die virtuelle Begegnung nicht nur Emotionen hervorruft, sondern auch zur kognitiven Auseinandersetzung mit den Lebenswegen und der Resilienz der NS-Überlebenden anregt.**

Die Nutzer:innen beschäftigten sich intensiv mit den Biografien der Überlebenden und zeigten ein Interesse daran, mehr über ihre Lebenswege zu erfahren – insbesondere über den Zeitraum nach dem Kriegsende. Mehrere Teilnehmende der Workshops äußerten den Wunsch, die Erfahrungen der Überlebenden nach 1945 stärker nachzuverfolgen. Ein Beispiel:

Also für mich wäre noch spannend gewesen, auch der Umgang mit dem Erlebten nach 1945. Und zwar relativ zeitnah nach 1945.

Auffällig war zudem, wie detailliert die Aussagen der Teilnehmenden auf bestimmte biografische Brüche und Resilienz-Momente Bezug nahmen. So wurde beispielsweise hervorgehoben, wie einschneidend es für die Überlebenden war, auch Jahrzehnte nach dem Nationalsozialismus weiterhin Diskriminierung zu erfahren:

Obwohl bei der Personalie ja auch ganz wichtig, [...] du machst ein Medizinstudium, und er hatte ja nun auch einen Grund, warum er Arzt werden möchte, weil er ja den Mengele da auch [...] zu Recht in Frage gestellt hat. Und dann bist du Chefarzt und wirst dann des Postens enthoben, 20 Jahre später, weil du jüdisch bist. [...] Das verfolgt dich ja ein Leben lang.

Darüber hinaus blieb die Auseinandersetzung nicht auf die individuellen Schicksale beschränkt. So thematisierten Teilnehmende, wie sich das Erlebte auch auf die nachfolgenden Generationen auswirkt:

Mich berührt das zumindest mal sehr emotional. Aber dann halt auch, was das für die Generation dahinter bedeutet.

Und wie verarbeitet man innerhalb einer Familie das Erlebte? Und was macht das auch für die Gesellschaft?

Bemerkenswert war auch, dass einige Teilnehmende das Gesehene mit eigenen kulturellen und gesellschaftlichen Erfahrungen in Beziehung setzten. So zog etwa eine Person beninischer Herkunft nach der VR-Erfahrung Parallelen zur Geschichte ihres Herkunftslandes:

Eine ältere Person, die ursprünglich aus Benin kommt, meinte nach der VR-Brille: „Jetzt verstehe ich endlich, was Holocaust ist. Das ist sehr ähnlich wie unsere Sklavengeschichte...“, und hat begründet, warum er den Vergleich macht.

Insgesamt verdeutlichen diese Rückmeldungen, dass die virtuelle Begegnung nicht nur emotional wirkt, sondern ein breites Spektrum an Reflexionen und kognitiven Auseinandersetzungen auslöst. Die Nutzer:innen setzten sich nicht nur mit den individuellen Lebenswegen der Überlebenden auseinander, sondern stellten auch Bezüge zu gesellschaftlichen Zusammenhängen und eigenen Erfahrungen her. Für die Ausstellungspraxis bedeutet das, dass Formate wie die VR-Anwendung als Impulsgeber für weitergehende Reflexionen und Diskussionen dienen können – auch jenseits der unmittelbaren Ausstellungssituation.

Die Forschungsergebnisse der zweiten Projektphase bestätigen, dass die **VR-Erfahrung ein hohes Maß an Empathie bei den Rezipient:innen fördert.**

Die Nutzer:innen zeigten ein hohes Maß an Empathie – wie zahlreiche Kommentare des „Laufpublikums“ und Stimmen aus den Workshops verdeutlichen. So äußerte beispielsweise eine Person bei der Tour durch Ostdeutschland:

Ich musste weinen. Immer wenn ich mich mit dem Thema auseinandersetze, geht es mir sehr nahe und ich finde es großartig, dass es diese Möglichkeit gibt, sich niedrigschwellig mit persönlichen Erfahrungen auseinanderzusetzen. Besonders in Zwickau ist das soooooo nötig! Wir brauchen Aufklärung und die Erinnerung!

Die Nutzer:innen äußerten teilweise explizit, dass diese Form der Empathie durch die VR-Brille verstärkt wird. Sie erklären dies zum einen mit dem Fakt, dass man dem Gesagten ganz alleine begegnet, und zum anderen damit, dass die 3D-Darstellung ein echtes Gegenüber simuliert.

Für mich war es intensiv und mitreißend. Insbesondere durch die Isolierung bei der VR, was die Gefühle, die ich von den Geschichten bekam, nur verstärkt.

Gerade die VR-Technik hat mir mehr Nähe vermittelt, da ich das Gefühl hatte, dass die Person mir gegenübersteht oder -sitzt.

Auch natürlich, dass ich das Gefühl hatte, ich sitze ihr direkt gegenüber. Aber das fand ich eigentlich auch mitnehmender und diese 3D finde ich einfach für so eine Geschichte fast unumgänglich, um das aufzusaugen, aufzunehmen.

Die Nutzer:innen waren sich der emotionalen Belastungen der Erzählenden bewusst und honorierten den Mut, den es erfordert, um das Erlebte wiederholt und mehrfach wiederzugeben.

Chapeau für die ZeitzeugInnen, die mitgemacht haben.

Ich bewundere diese Menschen sehr für ihren Mut, ihre Geschichte zu erzählen. Diese Präsentation sollte für jeden zur Pflichtlektüre werden, besonders in Schulen!

In allen Workshops wurde diskutiert, ob den Erzählenden die Situation aufgrund der artifiziellen Umgebung oder ihrer emotional belastenden Vergangenheit sichtbar unangenehm war. Diese Frage ließ sich nicht abschließend klären und könnte in künftigen Projekten weiterverfolgt werden.

Insgesamt zeigte sich, dass die VR-Anwendung intensive emotionale Reaktionen auslösen und Nähe zu den Erzählenden aufbauen kann. Die immersive Technik wurde dabei als verstärkendes Element wahrgenommen. Für die Ausstellungspraxis bedeutet das, dass die emotionale Wirkung ein zentrales Potenzial der Anwendung darstellt – das jedoch durch begleitende Formate aufgefangen und kontextualisiert werden sollte.

Die Hypothese, dass die technische Umsetzung in VR von inhaltlichen Aspekten ablenken kann, kann teilweise bestätigt werden.

Die Nutzer:innen der virtuellen Erfahrung gaben an, dass sie sich in dem artifiziellen Raum umschaute und zwischenzeitlich ihren Fokus verlagerten. Visuelle Unstimmigkeiten und Artefakte kamen jedoch im Gegensatz zur vorherigen Evaluationsrunde nicht direkt zur Sprache. Vielmehr beanstandeten manche Besucher:innen der Ausstellung eine generell verbesserungswürdige Qualität.

*Ich bin enttäuscht von der dürftigen Qualität des VR-„Erlebnisses“.
Die Personen machen einen unechten Eindruck.*

Interesse für die Technik (hab gestaunt, aber es gibt noch Luft nach oben).

Der Grad der Ablenkung scheint auch mit der Reihenfolge zusammenzuhängen, in der die Nutzer:innen die Stationen des Ausstellungs-Parcours absolvieren. Besucher:innen, die sich vorher mit der speziellen Aufnahmesituation auseinandersetzen, achteten tendenziell mehr auf die technischen Aspekte und die Raumgestaltung. Dazu eine Nutzerin:

Ja, deswegen spannend irgendwie, dass ihr dadurch, dass ihr andere Stationen vorher hattet, dann direkt viel mehr auf das Technische geachtet habt.

Die Rückmeldungen lassen erkennen, dass technische Aspekte – insbesondere die Bildqualität und die Wahrnehmung der Rauminszenierung – das Nutzungserlebnis mitprägen und zum Teil vom Inhalt ablenken können.

Wie auch in der ersten Projektphase zeigte sich: **Der virtuelle Raum förderte bei vielen Nutzer:innen die Fokussierung, wurde von einigen Nutzer:innen jedoch auch als künstlich oder sinnentleert wahrgenommen.**

Nutzer:innen schilderten beispielsweise folgende Eindrücke:

Und wenn man jetzt tatsächlich nur jemanden in so einem weißen Raum sitzen hat, der einem auch das Gefühl gibt, er guckt einen an und ich bin da ganz für mich alleine. Nur mir wird gerade diese Geschichte erzählt. Das ist ja das Gefühl, was vermittelt wird. Dann, finde ich, nimmt man die Inhalte bewusster wahr. Weil man selber, das Auge selber nicht abgelenkt ist.

Ich finde die Ausstellung gibt definitiv einen anderen Einblick in Lebensläufe. Ich fände es allerdings besser, wenn der Raum in VR weniger steril wäre.

Die Aussagen machen deutlich, dass der minimalistische virtuelle Raum die Konzentration der Nutzer:innen auf die erzählten Inhalte steigert, indem visuelle Ablenkungen minimiert werden. Gleichzeitig offenbaren die Kommentare, dass das stark reduzierte Setting einerseits das Gefühl der Isolation und des unmittelbaren Fokus auf die Erzählung verstärken kann und andererseits durch seine Künstlichkeit bei einigen Nutzer:innen die immersive Wirkung hemmt. Dies weist darauf hin, dass die gestalterische Balance zwischen Fokussierung und authentischem Erleben noch weiter optimiert werden kann.

Zusammenfassung und Ausblick

Das Projektteam von *In Echt?* hat sich von Beginn an entschieden, die Ausstellung und insbesondere die Wirkung von VR im Kontext der Erinnerungskultur konsequent zu evaluieren. In der ersten Projektphase wurde deutlich, dass die Anwendung in der Lage ist, emotionale Zugänge zu schaffen und somit insbesondere bei Jugendlichen ein niedrigschwelliger Einstieg in die Auseinandersetzung mit Zeitzeugenschaft gelingen kann – vorausgesetzt, die Erfahrung wird didaktisch begleitet und durch Fachkräfte unterstützt.⁷

Erste Auswertungen der zweiten Projekt- und Evaluationsphase deuten darauf hin, dass die immersive Technologie nicht nur emotionale Reaktionen hervorruft, sondern auch zu Perspektivübernahmen und weiterführenden Reflexionen anregen kann. Neben affektiver und kognitiver Empathie zeigen sich Hinweise auf eine soziale Empathie, bei der Nutzer:innen Bezüge zu Ausgrenzung, Diskriminierung und gesellschaftlicher Verantwortung herstellen. Technische Aspekte – etwa die Bildqualität oder die Aufnahmesituation – beeinflussen ebenfalls das Nutzungserleben. Auch die Einbettung der VR-Anwendung in den Ausstellungsparcours, etwa die Reihenfolge der Stationen, wirkt sich auf die Wahrnehmung aus.

Abschließend bleibt festzuhalten, dass alle an der Datenerhebung beteiligten Nutzer:innen darin übereinstimmten, dass volumetrische Interviews mit Zeitzeug:innen kein Substitut für reale Begegnungen darstellen. Gleichzeitig erachteten sie die Möglichkeit, Zeitzeug:innen zumindest virtuell zu begegnen, mehrheitlich als wichtig und notwendig – insbesondere vor dem Hintergrund, dass direkte Begegnungen künftig kaum noch möglich sein werden. Eine Person drückte dies folgendermaßen aus:

Wenn es keine Möglichkeiten mehr gibt, Zeitzeugen zu begegnen, verliert das Thema an Realität. Dann sind es nur noch Themen im Unterricht und nichts Greifbares mehr. Mithilfe der Zeitzeugen hat man eine Person vor sich, die einem darüber erzählen kann. Von ihrem eigenen Erlebten.

Ein abschließender und vollumfänglicher Abgleich der Ergebnisse aus beiden Projektphasen steht noch aus. Der Abschlussbericht des Projekts wird diese Verzahnung vornehmen, offene Fragen aufgreifen – etwa zur langfristigen Wirkung oder zur Übertragbarkeit auf weitere Zielgruppen – und die bisherigen Erkenntnisse im Licht vergleichbarer Studien zu immersiven Vermittlungsformaten einordnen.

7 Yurtaeva-Martens, Y. & Stockleben, B. (2024). Wissenschaftliche Begleitung „In Echt?“ – interner Abschlussbericht.

Literatur

- Osgood, C. E., Suci, G. J. & Tannenbaum, P. H. (1957): The Measurement of Meaning. University of Illinois Press.
- Reichheld, F. F. (2003): The One Number You Need to Grow, in: Harvard Business Review, Dezember, 81(12), S. 46–54.
- Yurtaeva-Martens, Y. & Stockleben, B. (2024): Interner Abschlussbericht zur wissenschaftlichen Begleitung im Projekt *In Echt? – Virtuelle Begegnung mit NS-Zeitzeug:innen*, Laufzeit 2022–2024. Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF.
- Zachrich, L., Weller, A., Baron Ch., & Bertram Ch. (2020): Historical Experiences: A Framework for Encountering Complex Historical Sources, in: History Education Research Journal 17, Nr. 2 (2020), S. 243–275.

Björn Stockleben, Prof. Dr., Medienwissenschaftler, Informatiker und Medientechniker, Studium in Braunschweig, Promotion an der University of Eastern Finland zum Thema: *Collaborative online creativity for interdisciplinary design processes*. Diverse Forschungs- und Innovationsprojekte. Seit 2016 Professor für Emerging Media Production an der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF. Leiter mehrerer Projekte zu volumetrischen Interviews mit Zeitzeug:innen des Holocaust und der Dokumentation des Holocaust in XR.

Sophie Tummescheit, Grafikerin, Master in Cross Media, zertifizierte Moderatorin von Co-Design-Prozessen. Viele Jahre selbständige Grafikerin und Unternehmensberaterin. Seit 2020 akademische Mitarbeiterin an der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF. Arbeit zu interdisziplinärer Integration von partizipativen Designprozessen sowie Szenario- und Formatentwicklung mit besonderem Fokus auf der Entwicklung von Methoden für Innovationsprozesse und der Erstellung von Lehrmaterialien.

Yulia Yurtaeva-Martens, Dr. phil., Studium der Filmwissenschaft, Geschichte und Audio-Visuellen Medienwissenschaft in Berlin und Potsdam, Promotion an der Universität Potsdam. Wissenschaftliche Mitarbeiterin im Bereich Medienwissenschaft an der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF und am Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut, seit 2024 am Institut für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft der Freien Universität Berlin. 2023–2024 Postdoc im Projekt *In Echt?* an der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF.