

LaG - Magazin

Zeitgemäße Formen

historischen Lernens mit

digitalen Medien

29. Juli 2020



**Studienkreis
Deutscher Widerstand
1933 - 1945**

**Hessische Landeszentrale
für politische Bildung**



Inhaltsverzeichnis

Zur Diskussion

Through the Darkest of Times – Erinnerung an die Geschichte des zivilen Widerstands gegen den Nationalsozialismus als Computerspiel.....	5
Widerstand gegen den Nationalsozialismus im Computerspiel. Das pädagogische Potential von Through the Darkest of Times.....	10
Projektbericht Gedenkstätte Breitenau: Digitale Kommunikation und Vermittlung.....	14
Der Einsatz von Virtual Reality-Brillen in Gedenkstätten. Das Beispiel der KZ-Gedenkstätte Neckarelz.....	18
Erinnerungskultur im Wandel: Ein Lernlabor zu Anne Frank im digitalen Zeitalter.....	22
„Jeder Name zählt“ - ein digitales und partizipatives Erinnerungsprojekt.....	26
#75befreiung Digitales Gedenken 2020 (Teil1).....	30

Empfehlung Fachbuch

Geschichte und Erinnerung in Computerspielen.....	36
Jahrbuch für Politik und Geschichte 7. Schwerpunkt: Virtuelle Erinnerungskulturen.....	38
Praxishandbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter.....	41
Geschichte auf YouTube.....	44

Empfehlung App

Unsichtbare Orte.....	47
-----------------------	----

Empfehlung Web

Stadtlabor Digital!.....	49
--------------------------	----

Liebe Leser*innen,
wir begrüßen Sie zum aktuellen LaG-Magazin. Die Ausgabe befasst sich mit aktuellen Beispielen historischen Lernens über den Nationalsozialismus mit digitalen Medien und beruht auf einer Kooperation mit dem in Frankfurt am Main ansässigen „Studienkreis Deutscher Widerstand 1933-1945“. Die Idee zur Zusammenarbeit resultiert aus zwei Workshops und einer Abendveranstaltung, die der Studienkreis in Person von Thomas Altmeyer zum Computerspiel *Through the Darkest of Times* noch vor dem offiziellen Erscheinen des Spiels im Oktober 2019 ausgerichtet hat. Bei den Veranstaltungen hat Ingolf Seidel von „Lernen aus der Geschichte“ als Moderator fungiert. Dementsprechend ist es eher ein Zufall, dass die Thematik des historischen Lernens mit unterschiedlichen digitalen Medien mitten in die SARS-CoV-2-Pandemie fällt. Als deren Folge wurde ein weitreichender Digitalisierungsboom ausgelöst, der nicht nur bisherige Versäumnisse im Bildungsbereich deutlich macht, sondern auch soziale Unterschiede aufzeigt, die mit dem Zugang zu Endgeräten und ausreichend schnellen Internetverbindungen verbunden sind. Beim letzten Punkt besteht zudem ein deutliches Gefälle zwischen Städten und ländlichen Räumen.

Jörg Friedrich, Spieleentwickler von Paintbucket Games, zeigt die Motivationen, Fragestellungen und Überlegung zur Vermittlung der NS-Geschichte und des Widerstands auf, die in *Through the Darkest of Times* eingeflossen sind.

Aus einer vornehmlich pädagogischen Perspektive blickt *Ingolf Seidel* auf das Computerspiel und lässt in seinen Beitrag Erfahrungen aus den eingangs erwähnten Workshops mit Jugendlichen und Lehramtsstudierenden einfließen.

Ann Katrin Düben, Leiterin der hessischen Gedenkstätte Breitenau, stellt die Digitalisierung insbesondere der pädagogischen Angebote der Gedenkstätte vor.

Thomas Altmeyer und *Tilo Bödighheimer* reflektieren ein Kooperationsprojekt der Gedenkstätte Neckarelz mit zwei Schulen, ein Sonderpädagogisches Bildungs- und Beratungszentrum und ein Gymnasium, bei dem mit Virtual Reality-Brillen Teile der Gedenkstätte Neckarelz digital besucht wurden.

Das Lernlabor der Bildungsstätte Anne Frank will als interaktiver Lernraum die Geschichte des Nationalsozialismus und der Shoah vermitteln sowie auf aktuelle Formen von Rassismus und Antisemitismus eingehen. *Meron Mendel*, Direktor der Bildungsstätte, schreibt über die zugrundeliegenden konzeptionellen Überlegungen.

Mit dem Projekt „Jeder Name zählt“ beziehen die Arolsen Archives Jugendliche aktiv in das Gedenken ein. *Christa Zwilling-Seidenstücker* stellt die Projektidee vor und geht auf die Arbeit mit Jugendlichen in Hessen ein.

Iris Groschek hat einen ausführlichen Bericht über digitale Formen von Erinnern und Gedenken vorgelegt. Die Autorin hat digitale Initiativen von Gedenkstätten und anderen Institutionen zusammengetragen,

Lernen aus der ■ Geschichte ■

die unter dem Hashtag #75befreiung an die Befreiung vom Nationalsozialismus erinnern. Aufgrund der Länge des Textes haben wir ihn zweigeteilt. Teil zwei erscheint in unserem Magazin nach der Sommerpause.

Wir danken der Hessischen Landeszentrale für politische Bildung für die Förderung sowie allen Kolleg*innen, die Beiträge zu diesem Magazin beigesteuert haben.

Nach einer kurzen Sommerpause erscheint das nächste LaG-Magazin zu 75 Jahren Ende des Zweiten Weltkriegs am 23. September 2020. Wir wünschen Ihnen mit dieser Ausgabe eine interessante Lektüre.

Ihre LaG-Redaktion

Through the Darkest of Times – Erinnerung an die Geschichte des zivilen Widerstands gegen den Nationalsozialismus als Computerspiel

Von Jörg Friedrich

„Through the Darkest of Times“ ist ein Spiel, in dem Spieler*innen in die Rolle fiktiver ziviler Widerstandskämpfer*innen in der Zeit des Nationalsozialismus schlüpfen und versuchen Verfolgten zu helfen, Menschen aufzuklären und das Regime zu schwächen so gut es geht, ohne dabei von der Gestapo gefasst zu werden.

Es ist auch ein Experiment: ein Spiel, das seine Spieler*innen unterhalten und mitreißen und gleichzeitig zum Gedenken an die jüngere deutsche Vergangenheit beitragen will.

Fragen

Wie wird zukünftig Geschichte künftigen Generationen vermittelt werden? Digitale Spiele ermöglichen es den Nutzer*innen, in einer noch nie dagewesenen Intensität aktiv an einer historischen Situation teilzuhaben. Individuelle Erfahrungen können die Wirkung des "klassischen" Geschichtsunterrichts übersteigen. Letztlich werden digitale Spiele mit hoher Wahrscheinlichkeit einen erheblichen Einfluss darauf haben, was unter Geschichte verstanden wird und wie das Geschichtsverständnis kulturell weitergegeben wird. Die Frage, die wir uns bei der Entwicklung von „Through the Darkest of Times“ stellten, war, wie kann das Medium das leisten?

-Wie können reale Erinnerungen ihren Weg in ein Medium finden, das es den Rezipient*innen ermöglicht, ihre eigenen Geschichten zu kreieren?

-Wie kann das Bedürfnis der Spieler*innen nach Wirkungsmacht erfüllt werden, während man gleichzeitig dem Thema treu bleibt?

-Wie kann Spielmechanik eingesetzt werden, um das Verständnis für eine historische Situation zu verbessern?

-Wie können Videospiele zum Aufbau und zur Erhaltung einer Erinnerungskultur beitragen?

-Wie können Unterhaltung und eine kritische Reflexion der Vergangenheit in Einklang gebracht werden?

Kollektive Erinnerungen

Die meisten digitalen historischen Strategiespiele sind hauptsächlich an dem interessiert, was ich kollektive Erinnerungen nenne. Die historischen Fakten, wie sie üblicherweise im Geschichtsunterricht vermittelt werden, das große Ganze, das Schicksal ganzer Länder. Und es hat Vorteile, dass Computerspiele uns ermöglichen, in die Rolle von Herrschern oder Generälen zu schlüpfen, die die großen und harten Entscheidungen treffen, denn das ist etwas, wozu wir in unserem täglichen Leben nicht in der Lage sind, es ist eine interessante Fantasie. Aber es gibt eben auch die Summe all der kleinen individuellen Erfahrungen und Erinnerungen von Millionen von Menschen, die das Schicksal des Landes nicht im Großen ver-

ändert haben, sondern nur versucht haben, ihr Leben zu leben. Was ist mit ihnen? Sind sie es nicht wert, betrachtet zu werden? Sind ihre Geschichten es nicht wert, erzählt zu werden?

Mit „Through the Darkest of Times“ wollten wir nicht nur die kollektiven Erinnerungen erforschen, sondern auch eine Verbindung zu den individuellen Erinnerungen an eine Epoche herstellen. Erinnerungen an Menschen, die zufällig in Berlin lebten, als Hitler Kanzler wurde, und die gegen den Diktator waren, als der größte Teil des Landes für ihn und seine Ideologie eintrat. Menschen ohne Einfluss oder Macht, Menschen ohne besondere Fähigkeiten – gewöhnliche Menschen, die sich weigerten, einem unmenschlichen Regime zu folgen, als fast alle anderen es taten – eine Tatsache, die sie dann doch so außergewöhnlich machte.

Ganz normale Widerstandskämpfer*innen

Die Held*innen des Spiels sind die Widerstandskämpfer*innen, der Spiel-Avatar und die anderen Mitglieder der Gruppe.

Um diese Charaktere zu entwerfen, müssen wir ihre Vorbilder aus der realen Welt verstehen. Dazu mussten wir herausfinden: Wann trifft jemand die Entscheidung, sein Leben für den Kampf gegen ein unmenschliches Regime zu riskieren? Was treibt solche Personen an? Ist es Verzweiflung oder eher Hoffnung? Ist es Stolz? Zorn? Wie bewahren sie ihren Mut? Gibt es etwas, das sie verbindet?

Dazu muss man sagen, dass wir keine

Historiker*innen sind, sondern Spieleentwickler – wir haben zwar immer wieder Historiker*innen im Rat gefragt, die aktuelle Version des Spiels spielen lassen und um Rückmeldungen gebeten, aber die Recherche mussten wir selbst durchführen. Für unsere Herangehensweise lasen wir viel Standardliteratur über zivile Widerstandsgruppen, und interessierten uns hauptsächlich an Erfahrungen und Dokumenten aus erster Hand – wo immer wir sie bekommen konnten. Interviews, Briefe, Berichte von Verwandten und Freund*innen. Glücklicherweise gibt es in Berlin eine Menge Material, das wir uns anschauen konnten.

Dabei stießen wir auch auf den Blog und Podcast "Die Anachronistin" von Nora Hespers, der Enkelin des Widerstandskämpfers Theo Hespers, der in Köln aktiv gewesen war und 1938 von den Nazis ermordet wurde. Nora, eine Journalistin, veröffentlichte Auszüge aus den Tagebüchern ihres Großvaters, die einen großartigen Einblick in die inneren und äußeren Konflikte einer zivilen Widerstandsgruppe erlaubten. Wir nahmen Kontakt auf und das Projekt gefiel ihr so gut, dass sie beschloss, uns zu helfen und sogar den Trailer und alle Stimmen im Spiel zu sprechen. Wir lasen Sammlungen von Interviews mit Berliner Widerstandskämpfer*innen durch, die in kleiner Auflage gedruckt wurden und in denen sie über ihre Gefühle sprachen, über die Wut auf das Regime und die Menschen, die darauf hereinfließen, ihre Nachbar*innen, Kolleg*innen oder Verwandten. Sie erzählten von ihrer Hoffnung auf Veränderung,

wie sie sich erhofften, dass die Welt schließlich kommen und ihnen helfen würde, und von ihrer Verzweiflung, als sie erkennen mussten, dass niemand zur Rettung kommen würde, dass sie allein waren.

Haben wir eine Antwort auf unsere Frage gefunden, was diese Menschen zum Kampf motiviert hat?

Mehr als eine. Viele!

Die Antworten, die wir auf die Frage fanden, warum jemand sein Leben für den Kampf gegen ein unmenschliches Regime riskiert, waren so unterschiedlich wie die zivilen Widerstandsgruppen selbst. Viele waren politischer Natur. Demokrat*innen, Sozialist*innen, Kommunist*innen, Konservative, die verachteten, was das neue Regime tat. Die es so sehr verachteten, dass sie etwas tun mussten. Manche waren auch spirituell - oder glaubten an ein höheres Ziel, eine höhere Sache. Eine Sache, die nicht religiös zu sein brauchte - obwohl viele auch Christ*innen waren. Einige waren Humanist*innen. Sie glaubten an die Menschlichkeit und waren überzeugt, dass die Menschen in der Lage seien, eine bessere Welt zu bauen - und dass dies früher oder später geschehen würde, dass die Nazis nur eine vorübergehende Verzögerung auf dem Weg in eine bessere Zukunft seien.

Natürlich gab es Menschen, die von den Diskriminierungen der Nazis betroffen waren, einige waren wütend auf das Regime, weil es ihnen ihre Kultur weggenommen hatte - Berlin in den 1920er Jahren war ein Ort des progressiven Lebensstils gewesen, ein Ort

für Clubs und Partys, experimentelle Musik und Kunst. Die Nazis beendeten dies und ersetzten es durch ihren erfundenen Pseudohistorizismus, eine homogene Kultur, die sie als deutsch bezeichneten. Sie setzten die kulturelle Dominanz durch. Die meisten Widerstandskämpfer*innen interessierten sich auch für progressive Kunst und Musik. Und einige haben sich zuerst für diese Art von Subkulturen interessiert und sind in den Widerstand eingetreten, weil sie nicht akzeptieren wollten, dass die Nazis ihnen das wegnahmen.

Es gab also sehr viele verschiedene Motivationen, die wir für die Protagonist*innen unseres Spiels berücksichtigen mussten.

Individuelle Erinnerungen

Während unserer Recherchen hatten wir all diese individuellen Erinnerungen gesammelt und fragten uns, wie wir sie in das Spiel umsetzen würden.

Eine mögliche Umsetzung wäre gewesen, die Spieler*innen eine bestimmte historische Figur spielen zu lassen und die Entscheidungen des*der Spieler*in so einzuschränken, dass das Ergebnis mit der Biografie dieser Person übereinstimmt. Aber das hätte die Handlungsfreiheit und damit das Gefühl der Wirkungsmacht für die Spieler*innen stark eingeschränkt, weshalb wir uns dagegen entschieden.

Eine andere Möglichkeit wäre gewesen, die Spieler*innen zwar eine historische Figur spielen zu lassen, ihnen aber die Möglichkeit zu geben, frei Entscheidungen zu treffen, auch wenn diese von der historischen

Biografie abweichen. Dieser Weg hätte zwar zu einer besseren Spielerfahrung geführt, aber wir empfanden es als falsch, die Biografie eines Menschen, der wirklich gelebt hatte, durch die Handlungen der Spieler*innen zu ändern – insbesondere die Biografie eines der Menschen, die oft so brutal gelitten hatten wie ein Mitglied des zivilen Widerstands gegen die Nazis.

Schließlich entschieden wir uns deshalb für fiktionale Charaktere. Anstatt die genauen Ereignisse und Erinnerungen von existierenden Menschen wiederzugeben, versuchten wir, Mechaniken und Dynamiken des Spiels so zu gestalten, dass sie zu ähnlichen Situationen führen und dann das passende Ereignis nennen würde.

Ein Beispiel: Durch die Tagebuchauszüge Theo Hespers erfuhren wir, dass es eine Taktik gab, wenn jemand durch die Gestapo gefasst, verhört und gefoltert wurde, Namen und Aktionen preiszugeben, die bereits tot waren oder von denen die Gestapo bereits wusste. Also fügten wir diese Möglichkeit als Spielmechanik in Verhören hinzu.

Von Saskia von Brockdorff, der Tochter eines Mitglieds des Roten Orchesters, hörten wir von einem Brief, den ihre Mutter an sie schrieb, als sie fünf Jahre alt war und ihre Mutter inhaftiert war und wusste, dass sie bald sterben müsste. Durch diese tragische Geschichte wurden wir dazu inspiriert, dass Widerstandskämpfer*innen Kinder haben könnten und dass die Gruppe diese Kinder erwähnt und darüber spricht, wie schrecklich es ist, wenn jemand stirbt und eine

Familie zurücklässt.

Die Ereignisse für die Gruppe, die über eine Mutter klagte, die stirbt und ihr Kind verlässt, wurden für das Spiel individuell geschrieben, aber sie werden nach bestimmten Regeln und Mechanismen ausgelöst, wodurch eine erzählende Simulation entsteht.

Schlussfolgerung

Auch wenn Authentizität und Glaubwürdigkeit wichtig sind, muss ein Computerspiel den Spieler*innen auch die Möglichkeit geben, beim Spielen ihre ganz persönlichen Widerstandsgeschichten zu schreiben.

Unser Ziel als Spielentwickler*innen ist es, den Spieler*innen die Möglichkeit zu geben, genug Entscheidungsmöglichkeiten und Wirkungsmacht zu haben um ihre individuelle Widerstandsgeschichte zu erschaffen und zu erleben, aber innerhalb eines historischen Rahmens, der zu glaubwürdigen Geschichten führt.

Dieses Durchleben einer fiktiven Geschichte, eingebettet in einen historischen Rahmen ermöglicht den Spieler*innen (hoffentlich), eine Verbindung zu den Schicksalen der Menschen herzustellen, die in der Realität ihr Leben gegen alle Widrigkeiten riskierten, um einem unmenschlichen Regime zu widerstehen.

An ihr Leben und ihr Wirken soll erinnert werden, und wir hoffen, dass "Through the Darkest of Times" dazu einen Beitrag leistet.

Über den Autor:

Jörg Friedrich ist Computerspieleautor aus Berlin, wo er und sein Team „Through the Darkest of Times“ entwickelt haben. „Through the Darkest of Times“ wurde beim Deutschen Computerspielpreis 2020 als „Bestes Serious-Spiel“ ausgezeichnet. Friedrich entwickelt seit mehr als 17 Jahren digitale Spiele und hat an Titeln wie „Spec Ops: The Line“, „Drakensang“, „Albion Online“ oder „Dead Island 2“ gearbeitet. Im Jahr 2017 war er Mitbegründer des Indie-Spiele-Studios Paintbucket Games in Berlin. Friedrich lehrt Game- und Narrative-Design als Gastdozent an verschiedenen Hochschulen.

Widerstand gegen den Nationalsozialismus im Computerspiel. Das pädagogische Potential von *Through the Darkest of Times*.

Von Ingolf Seidel

Seriöse Geschichtsvermittlung oder instrumentalisierende Unterhaltung? An dieser zugespitzt formulierten Frage scheiden sich noch immer häufig die Geister derer, die Geschichte vermitteln. Universell beantwortbar lässt sie sich nicht.

Als Negativbeispiel für das Genre von Geschichtsspielen wird gerne *Wolfenstein* herangezogen, ein First-Person- oder Ego-Shooter, bei dem es in der aktuellen Version im Wesentlichen darum geht, dass die Spieler*innen in die Rolle eines US-Soldaten schlüpfen um deutsche Soldaten und Monster zu töten. Letztendliches Ziel ist es, einen Nazi-General auszuschalten. Wegen vorgegeblicher Kriegsverherrlichung waren ältere Versionen des Spiels in Deutschland indiziert. Die populäre Kritik stößt sich in der Regel an den dort gezeigten NS-Symbolen. Die Problematik des Spiels liegt meines Erachtens jedoch eher darin, dass es keine historische Erzählstruktur bietet. Die Story wird daher austauschbar, es fehlt ein historisches Narrativ. Nicht zufällig erinnert *Wolfenstein* in seiner Machart an einen anderen Klassiker desselben Genres, das dystopische Science Fiction-Spiel *Doom*.

Das 2020 erschienene Computerspiel *Through the Darkest of Times* beschreibt einen gänzlich anderen Weg. Es wurde

von der Berliner Firma *Paintbucket Games* als Independent-Spiel entwickelt. Über die Plattform *Steam* wird es betriebssystemübergreifend angeboten. Der niedrige Anschaffungspreis von 14,99€ betont den Independent-Charakter und zielt zugleich auf eine jugendliche Zielgruppe. Zum Erscheinen wurde das Spiel für den internationalen Markt in sieben Sprachen veröffentlicht. Das rundenbasierte Strategiespiel hat eine fiktive Widerstandsgruppe gegen den NS-Staat zum Thema. Die Spieler*innen nehmen die Rolle der Hauptfigur der Gruppe ein. Die Handlung beginnt mit der Machtübernahme der Nationalsozialisten und endet mit der militärischen Zerschlagung von Nazi-Deutschland. Untergliedert ist die Geschichte in vier Kapitel, die im Jahr 1933, im zeitlichen Umfeld der Olympiade 1936, dem Beginn des Überfalls auf die Sowjetunion 1941 und vom Ende des Jahres 1944 bis zur militärischen Niederlage, angesiedelt sind. Die Handlung spielt weitestgehend in Berlin. Als Ausgangs- und Navigationspunkt für die diversen Aktionen dient eine Karte der Stadt.

Die Hauptfigur kann zu Spielbeginn verschiedene Charaktere annehmen. Das Spektrum reicht von Anarchist*innen, Sozialdemokrat*innen, Kommunist*innen, moderaten Liberalen bis zu Christlich-Liberalen, katholisch Konservativen und Monarchist*innen. Hinzu kommt, dass die Spielfiguren verschiedenen Berufsgruppen angehören. Auch die Widerstandsgruppe kann ähnlich heterogen zusammengesetzt sein. Die Charaktere und die Besetzung der

Gruppe haben Einfluss auf den Spielverlauf. So wird beispielsweise eine kommunistische Protagonistin nach dem Reichstagsbrand kurzfristig verhaftet, Kontakte zu potentiellen Unterstützer*innen können nicht von allen Mitgliedern der Gruppe gleich erfolgreich geknüpft werden. Der Verlauf der Geschichte selbst kann durch die Spieler*innen allerdings nicht verändert werden. So bleibt die grundsätzliche Narration erhalten. Die Widerstandsgruppe versucht größere und kleinere Aktionen gegen den NS-Staat zu organisieren, Gelder zu sammeln, Parolen an Wände zu malen, Flugblätter zu verteilen, Juden und Jüdinnen und andere Verfolgte zu verstecken, Spionage zu betreiben, aber auch Anschläge und in der letzten Phase Entwaffnungen von Volkssturmeinheiten durchzuführen. Manches davon ist an historische Vorbilder wie der Schulze-Boysen/Harnack-Gruppe, auch heute noch besser bekannt unter der von der Gestapo stammenden Bezeichnung „Rote Kapelle“, angelehnt. Auch der weitgehend gescheiterte Brandanschlag der jüdisch-kommunistischen „Gruppe Baum“ auf die antikommunistische Ausstellung „Das Sowjetparadies“ im Berliner Lustgarten am 18. Mai 1942 dient einer Spielaufgabe als Referenz.

Die Spieler*innen haben in jeder Runde per Klick aufgrund textbasierter Szenen Entscheidungen unterschiedlicher Art zu treffen. Solche Szenen haben unterschiedliche, sich ergänzende, Funktionen. Sie bilden einmal den inhaltlichen Kern des Spiels. Die Spieler*innen erhalten an diesen Stellen vertiefende Sachinformationen zum Na-

tionalsozialismus und seinen Verbrechen. Im zweiten Kapitel wird das Berliner „Zigeunerlager“ und die pseudomedizinischen Vermessungen an Sinti*zze und Rom*nja aufgegriffen. Ohne namentlich genannt zu werden, tauchen Robert Ritter, Leiter der „Rassenhygienischen Forschungsstelle“ und berüchtigt für seine Gutachten über „Zigeuner“, sowie seine Assistentin Eva Justin in einer Szene auf. Auch die Funktion der Olympiade 1936 als ideologische Veranstaltung für das Ausland mit dem das NS-Regime, durchaus erfolgreich, um internationale Anerkennung warb ist ein Thema des Kapitels. Darüber hinaus können die Szenen strategischer Natur für die Widerstandszelle sein, indem etwa beraten werden muss, ob ein Mitglied Medikamente für die Gruppe beiseiteschafft. Auch politische Entscheidungen wie die, ob die Gruppe der Sowjetunion, den britischen oder US-amerikanischen Alliierten Informationen liefert, stehen zur Auswahl. Viele der möglichen Optionen haben grundsätzlich moralischen Charakter. So, wenn die Sicherheit der Zelle gegenüber der Hilfe für andere abgewogen werden muss. Derartige Dilemmasituationen gehören zu den besonderen Stärken des Spiels. Sie bieten Anlässe zur Selbstreflexion, mit der eine mögliche ungebrochene Heroisierung von Widerstandshandlungen unterlaufen wird. Die Beschäftigung mit den unterschiedlichen Formen von Widerstand zeigt gleichzeitig auf, dass er eben auch unter den Bedingungen des NS-Staates möglich war.

Eine weitere Besonderheit von *Through*

the Darkest of Times ist die expressionistisch anmutende Grafik. Auch Assoziationen an die geradezu klassisch gewordene Graphic Novel *Maus* von Art Spiegelman sind naheliegend. Der Stil des Spiels wirkt dem entgegen, was in der (historisch-)politischen Bildung Überwältigung genannt wird. Anders als bei Spielen, die eine visuell möglichst hohe Authentizität anstreben um die Spieler*innen möglichst intensiv in die Handlung hineinzuziehen, erlaubt der Grafikstil hier Distanz zu den Figuren und zur Geschichte zu behalten. Darüber hinaus wird eine stereotypisierende Darstellung insbesondere bei der Darstellung von Angehörigen verfolgter Minderheiten vermieden.

Ich hatte im Oktober 2019 die Gelegenheit das erste Kapitel von *Through the Darkest of Times* zu spielen und seine Möglichkeiten in zwei Workshops für den in Frankfurt ansässigen *Studienkreis Deutscher Widerstand 1933-1945* mit Lehramtsstudent*innen des Fachs Geschichte sowie mit Schüler*innen einer Sekundarstufe II auszuloten. Im Seminarraum stand für jede Person ein Laptop zur Verfügung, sodass jede Person individuell spielen konnte. Beide Gruppen fanden einen schnellen Einstieg. Ein Unterschied war vor allem im Kommunikationsverhalten während der Spielphase festzustellen. Während die Teilnehmer*innen der Studiengruppe weitgehend für sich agierten, gingen die Schüler*innen nach einer Weile in eine wechselseitige Kommunikation, anfangs vor allem mit den Nachbar*innen, mit der Zeit zunehmend auch in der Gruppe. Der Austausch drehte sich tendenziell

eher um spieltaktische Fragen, doch wurden auch inhaltliche Punkte angesprochen. In der nachfolgenden Diskussion um das Spiel herrschte in beiden Gruppen jeweils Einigkeit darüber, dass es zwar keinen Ersatz für klassische Vermittlungsformen darstellt, aber einen interessanten Einstieg und eine Ergänzung zum Schulunterricht sein kann. Ein Jugendlicher erzählte von sich aus, er hätte auf möglichst schnelles Gewinnen „durchgeklickt“. Trotzdem wäre er an den Inhalten nicht vorbeigekommen und hätte sie nicht wie bei anderen Spielen übergehen können. Diese Aussage deutet daraufhin, dass die erzählerische Komplexität von *Through the Darkest of Times* der dem analogen Mediums Buch sehr nahe kommt. Die Textpassagen der Szenen können zwar theoretisch schnell gelesen, ja überlesen werden. Sie bilden allerdings die Grundlage um voranzukommen und sich für eine der jeweils angebotenen Optionen zu entscheiden. Eine flüchtig zu Kenntnis genommene oder überblätterte Buchseite hinterlässt vergleichbare Wissenslücken. Zudem ist die Entscheidung in einem Dilemma für das Weiterspielen zwingend. Die moralische Entscheidung müssen die Spieler*innen folglich auf jeden Fall treffen.

Ein interessanter Aspekt des Spieles liegt darin, dass ihm sichtlich eine pädagogisch-geschichtsvermittelnde Haltung zugrunde liegt. An der Entwicklung waren direkt weder Historiker*innen noch Pädagog*innen beteiligt. Es wurden allerdings Fachkräfte beratend gefragt, so Jörg Friedrich von *Paintbucket Games* in einem Vorgespräch.

Das hat im Ergebnis den positiv zu beurteilenden Effekt, dass *Through the Darkest of Times* in seinem Genre bleibt. Es erzählt realistisch Geschichte, ohne auf Authentizität zu pochen – eine im historischen Kontext ohnehin kritisch zu betrachtende Kategorie – und erlaubt durch die unterschiedlichen Spielcharaktere Perspektivwechsel. Nebenher wird so der Konstruktcharakter jeder historischen Erzählung erfahrbar.

Dieser Text ist unter dem Titel „Realistisch erzählen“ als Erstveröffentlichung bei der Rosa-Luxemburg-Stiftung erschienen und wurde für LaG leicht bearbeitet.

Projektbericht Gedenkstätte Breitenau: Digitale Kommunikation und Vermittlung

Von Ann Katrin Düben

An der Gedenkstätte Breitenau wird aktuell in einem Modellprojekt der Hessischen Landeszentrale für politische Bildung (HLZ) ein Konzept zur Digitalisierung der Gedenkstätte Breitenau und ihrer pädagogischen Angebote umgesetzt. Der Fokus liegt auf dem Handlungsfeld Vermittlung und Kommunikation. Welche Herausforderungen und Chancen digitale Zugänge in diesen Bereichen bieten und welche Teilprojekte an der Gedenkstätte Breitenau künftig realisiert werden, erläutert der vorliegende Beitrag.

Bei der 1979 ins Leben gerufenen Gedenkstätteninitiative Breitenau handelte es sich um ein vorwiegend akademisches Projekt: Breitenau ging weder aus einer von Lai*innen getragenen Geschichtswerkstatt noch aus einer Initiative ehemaliger Gefangener hervor, sondern war an der Gesamthochschule Kassel angesiedelt. Hier wurde seit den 1980er Jahren die Geschichte Breitenaus erforscht.

Aus der eigenen Erfahrung des projektbasierten Lernens entwickelten die Gedenkstättenbegründer*innen das pädagogische Konzept von Breitenau, das sich am forschenden Lernen orientierte und einen lokal- und regionalhistorischen sowie biographischen Zugang wählte. Zentrale Inhalte der Gedenkstättenarbeit waren die Geschichte Breitenaus in der NS-Zeit,

die Erinnerung an die Gefangenen und die „Auseinandersetzung mit Gegenwartsfragen“ (Elsas/Naundorf/Richter 1994: 6). Neben Führungen wurde die Beschäftigung mit sachthematischen Sammlungen zu Verfolgten und Verantwortlichen sowie Regionen zu einem zentralen Element des Bildungsangebotes, das sich insbesondere an Schüler*innen richtet.

Das gedenkstättenpädagogische Konzept von Breitenau und seine Umsetzung hatte zur Zeit seiner Entwicklung Pioniercharakter. Die aktuelle Herausforderung besteht darin, die Gedenkstätte für die Gegenwart und Zukunft anschlussfähig zu machen. Neben der zunehmenden zeitlichen Distanz zum Nationalsozialismus und dem Verlust der Zeitzeug*innen hat die Digitalisierung zu einem erinnerungskulturellen Wandel beigetragen. Wie jüngst die MEMO-Studie der Universität Bielefeld gezeigt hat, nehmen durch die sich wandelnden Seh- und Nutzungsgewohnheiten digitale Zugänge in der Auseinandersetzung mit der nationalsozialistischen Vergangenheit eine immer wichtigere Rolle ein (MEMO-Studie 2019). Neue und soziale Medien bieten die Chance, Inhalte niedrigschwellig, interaktiv und visuell ansprechend zu kommunizieren. Trotz des zunehmenden zeitlichen Abstands rückt die Geschichte damit näher und wird durch multimediale und partizipative Angebote zum Sprechen gebracht. Zugleich können Gegenwartsfragen zeitgemäß vermittelt und verhandelt werden.

Das Ziel des Projektes ist es daher, eine Lernumgebung zu schaffen, in die neue und

soziale Medien einfließen. Im Bereich der Kommunikation sind folgende Maßnahmen geplant: die Entwicklung einer *Corporate Identity*, der *Relaunch der Website* und die *Entwicklung eines Social Media Konzepts*. Weitere Teilprojekte zur Ergänzung und Erweiterung des Gedenkstättenangebots umfassen die *digitale Spurensuche* mittels einer interaktiven Karte und QR-Codes, *Medienstationen* und *digitale Vor- und Nachbereitungsmaterialien* für Lehrkräfte und Multiplikator*innen.

Die Entwicklung eines Corporate Designs ist als partizipativer und dynamischer Prozess konzipiert: Im Rahmen eines Workshops, an dem verschiedene Akteur*innen der Gedenkstätte – von Honorarkräften und hauptamtlichen Mitarbeiter*innen über Beiratsmitglieder hin zu langjährigen Vereinsmitgliedern – teilnehmen, werden Werte und Ziele der Gedenkstättenarbeit reflektiert: Was bedeutet für uns Breitenau heute, welche Aspekte sind uns wichtig, was ist das Ziel unserer Arbeit und wo wollen wir hin? Die Reflexion dieser Fragen fließt in die Corporate Identity ein und wird im Corporate Design visualisiert, wobei Kommunikation und Vermittlung immer zusammengedacht werden.

Beim Relaunch der Website geht es uns vor allem darum, sie als Plattform zu nutzen, die das Geschichtswissen interaktiv und ortsunabhängig zugänglich macht. Alle Informationen werden visuell ansprechend und sprachlich prägnant vermittelt, Details zur vertiefenden Beschäftigung sind über verlinkte Dateien zugänglich, um die Seite

nicht zu überfrachten. Als Vertiefungsangebot steht eine Datenbank mit ausgewählten Biographien von Gefangenen zur Verfügung, die multimedial aufbereitet sind. Hier ist das Ziel, über die bislang im Fokus stehenden prominenten Verfolgten hinaus auch Menschen sichtbar zu machen, die damals wie heute marginalisiert sind. Einzubetten in die Website gilt es auch die Spurensuche-Projekte: Einerseits Informationen zu Orten auf dem Gedenkstättenengelände, die mittels QR-Codes abzurufen sind, andererseits eine interaktive Karte zu den Orten der Organisation der Verfolgung und NS-Zwangsarbeit in Kassel und Umgebung.

Die Spurensuche mittels QR-Codes ist eine technisch besonders einfache und kostengünstige Lösung, die es erlaubt, historische Orte erlebbar zu machen – durch eingesprochene Erinnerungsberichte, eingeblendete historische Bilder und Lagepläne. So kann der Ort individuell und nach eigenem Tempo und eigenen Interessenschwerpunkten erkundet werden. Die interaktive digitale Karte wiederum visualisiert kartografisch und damit anschaulich und niedrigschwellig Verbrechens-, Zwangsarbeits- und Erinnerungsorte in Kassel. Damit wird die räumliche Dimension der Verbrechenskomplexe eingefangen und sichtbar gemacht sowie der (lokale) Zusammenhang zwischen Zwangsarbeit und Arbeitserziehungslager verdeutlicht.

Sowohl die interaktive Karte als auch ein Angebot zur vertiefenden Auseinandersetzung mit der Geschichte Breitenaus werden auf Medienstationen eingebettet und

vor Ort zugänglich gemacht. Zielgruppen der beiden Medienstationen sind zum einen Einzelbesuchende, die neben der künstlerisch-assoziativen Dauerausstellung vertiefende und zugleich leicht zugängliche Informationen suchen. Zum anderen werden die Medienstationen dupliziert und als Recherchertools in der Arbeit mit Gruppen zum Einsatz kommen, aber auch als Präsentationsmedium: Im größten Seminarraum wird ein festes Display installiert. Zentral bei der Konzeption der Medienstation zur historischen Vertiefung ist, dass sie unterschiedliche Vorkenntnisse und Interessenlagen im Sinne der Barrierefreiheit berücksichtigt. Die Oberflächen sind mehrsprachig zu gestalten, sodass sie perspektivisch nicht nur um weitere Fremdsprachen, sondern auch Leichte Sprache und Sprachausgaben für Menschen mit Sehbehinderung erweitert werden können.

Im Sinne der Niedrigschwelligkeit wird die Geschichte von Breitenau unter vier Themen vertieft: Der Inhalt „Breitenau 1874 bis heute“ wird beispielsweise in einem Zeitstrahl dargestellt, Bilder und Texte sind in Pop-ups zu öffnen. Die Rubrik „(W)Orte der Ausgrenzung“ ist ein spielerisches Tool, in dem Begriffe oszillieren und die Nutzer*innen den Begriffsgeschichten nachgehen kann. Welche Narrative stecken hinter dem Begriff der Arbeitsbummelei? Welche Funktion und Bedeutung hatte Arbeit bzw. der Zwang zur Arbeit in Breitenau? Welche sozialen Deutungsmuster von Armut lassen sich am Straftatbestand der Bettelerei nachvollziehen?

Ein weiterer wichtiger Aspekt des Projektes

ist die Kommunikation der neuen Formate, Themen und Angebote an Lehrkräfte und Multiplikator*innen, die mit Abstand die größte Zielgruppe ausmachen. Historische Überblicksdarstellungen sowie Vor- und Nachbereitungsmaterialien werden in Zukunft sowohl auf der Website als auch in gedruckten Broschüren zur Verfügung gestellt.

Vor dem Hintergrund des Erinnerungswandels und der sich wandelnden Rezeptionsgewohnheiten strebt die Gedenkstätte Breitenau mit den hier skizzierten Maßnahmen eine behutsame Modernisierung durch die Erweiterung ihrer Vermittlung um digitale Angebote sowie die digitale Zugänglichmachung von Informationen an. Sie reagiert damit auf die wachsende Bedeutung medialer und digitaler Zugänge in der Auseinandersetzung mit der NS-Vergangenheit. Das Ziel des aktuell angestoßenen und sich über die nächsten Jahre erstreckenden Erneuerungsprozesses ist es, eine Lernumgebung zu schaffen, die zur Teilhabe an Bildung und Forschung einlädt und damit das Konzept der Gedenkstättenbegründer*innen ins 21. Jahrhundert trägt.

Literatur

Barbara Elsas; Arnd Naundorf; Gunnar Richter, Überlegungen zur pädagogischen Konzeption für die Arbeit mit Jugendlichen in der Gedenkstätte Breitenau – unter besonderer Berücksichtigung des Besuchs von Schülern und Schülerinnen, Guxhagen 1994.

Lernen aus der Geschichte

Zur Diskussion

Multidimensionaler Erinnerungsmonitor (MEMO), Studie der Universität Bielefeld, die auf Befragungen von 1.000 Personen im Alter von 17 bis 93 Jahren basiert, online: <https://pub.uni-bielefeld.de/record/2934984> [30.06.2020].

Über die Autorin:

Ann Katrin Düben, Dr. des., leitet seit August 2019 die Gedenkstätte Breitenau. Die Gedenkstätte wurde im Jahr 1984 eröffnet und bis 2019 von Dr. Gunnar Richter geleitet.

Der Einsatz von Virtual Reality- Brillen in Gedenkstätten. Das Beispiel der KZ-Gedenkstätte Neckarelz

Von Thomas Altmeyer und Tilo Bödighemer

„Authentizität“ – dieser Begriff steht wie kaum ein anderer für den besonderen Charakter der Gedenkstätten. Besonders hinsichtlich der Interessen und Perspektiven der Besucher*innen ist der Wunsch nach dem „Sehen, wie es wirklich war“ vielfach ein wichtiges Motiv für den Besuch einer Gedenkstätte. Dass Gedenkstätten vielfach auch gestaltete Orte sind, wird von Besucher*innen zunächst oft kaum wahrgenommen. Sie können oft nicht direkt erkennen, dass vielfältige Nachnutzungen zu erheblichen Zerstörungen und Überformungen geführt haben, mit dem Ergebnis einer „paradoxe[n] Form der gestörten Konservierung zumindest eines Kernbestandes der Lagergelände und bestimmter Gebäude“ (Habbo Knoch, 2010, S. 119).

Es scheint also auf den ersten Blick widersprüchlich zu sein, sich Gedanken darüber zu machen, Gedenkstättenarbeit zu virtualisieren. Auf den zweiten Blick sprechen aber einige Argumente für eine (vorsichtige) Erweiterung gedenkstättenpädagogischer Konzepte in den virtuellen Raum. Hier sind es insbesondere 360°-Rundgänge, die in Gedenkstätten angeboten werden. So bietet bspw. das Anne-Frank-Haus in Amsterdam auf seiner Homepage einen virtuellen Rundgang durch das Hinterhaus, in dem

sich Anne Frank, ihre Familie und weitere Menschen versteckt hielten. Angesichts der Besucher*innenmassen, die das Anne Frank Haus besuchen möchten, ist dies eine wichtige Erweiterung, um den Ort wahrnehmen zu können. Die KZ-Gedenkstätte Neuengamme ermöglicht auf ihrer Homepage einen Rundgang durch den Wachturm des Lagers und das Klinkerwerk. Der Wachturm ist für Publikum ansonsten nicht zugänglich, das Klinkerwerk nur zu Teilen. Hier erweitert also die digitale 360°-Tour die Möglichkeiten, die KZ-Gedenkstätte Neuengamme zu erkunden.

Aber auch angesichts der bereits erwähnten Überformungen der historischen Orte bietet der Einsatz von augmented (erweiterter) und virtueller Realität durchaus Potentiale für Gedenkstätten. So hat die KZ-Gedenkstätte Bergen-Belsen im Rahmen einer Augmented-Reality-App virtuell die nicht mehr vorhandenen Gebäude in das Gelände der Gedenkstätte projiziert. Dabei wird grafisch deutlich gemacht, dass es sich um eine künstliche Projektion handelt. Im Rahmen eines Rundgangs mit Tablets erhalten Nutzer*innen auf diese Weise also auch einen erweiterten Zugang zur Topographie und Geschichte des Lagers.

Im Gegensatz zu den genannten großen Gedenkstätten sind die Besucher*innenzahlen in der KZ-Gedenkstätte Neckarelz deutlich niedriger. Dennoch steht die Gedenkstätte eines ehemaligen Außenlagers im KZ-Komplex Natzweiler vor ähnlichen Herausforderungen und Wünschen von Besucher*innen, wie sie auch an größere Gedenkstätten

herangetragen werden.

Um die Untertageverlagerung der Flugzeugmotorenproduktion von Mercedes-Benz in einen nahegelegenen Gipsstollen zu verwirklichen, wurden ab Mitte März 1944 in der Volksschule Neckarelz KZ-Häftlinge untergebracht. Neben diesem Lager wurden fünf weitere KZ-Außenlager eingerichtet: ein weiteres in Neckarelz (am alten Bahnhof) sowie Lager in Neckargerach, Asbach, Neckarbischofsheim und Bad Rappenau. In den Nahbereich dieser Neckarlager wurde Ende November 1944 zudem auch die Kommandantur des Hauptlagers Natzweiler verlagert. Insgesamt waren bis zum Kriegsende über 5.000 KZ-Häftlinge in den Neckarlagern eingesperrt, ausgebeutet und den Demütigungen des Wachpersonals ausgesetzt.

Aufgrund der Geschichte der Neckarlager widmet sich die KZ-Gedenkstätte Neckarelz also einem polylokalen Ort. Sie ist ein Museum an einem der historischen Orte der Neckarlager. Die anderen fünf Lager liegen in einem Umkreis von knapp 20 Kilometer. Allein zwischen der Gedenkstätte und dem Arbeitsort der Häftlinge liegen knapp fünf Kilometer Fahrt mit dem Auto. Auch die Grundschule, auf deren Gelände sich die Gedenkstätte befindet, ist nicht für Gedenkstättenbesucher*innen zugänglich. Andere relevante Orte für die KZ-Geschichte sind bis zu 30 Fahrminuten mit dem PKW entfernt. Immer wieder wurde von Seiten der Besucher*innen der Gedenkstätte der Wunsch geäußert, den Stollen zu besichtigen. Eine Einfahrt ist aber nur alle zwei Jahre mit einer begrenzten Teilnehmer*innenzahl

aus bergbau- und sicherheitstechnischen Gründen möglich. Vor Ort gibt es aber den so genannten „Goldfisch-Pfad“, einem Rundweg von zweieinhalb Kilometer Länge, der diverse bauliche Spuren vor Ort sichtbar macht und mit Texttafeln erläutert. Dieser kann sowohl individuell als auch im Rahmen einer Führung begangen werden. Seit Juli 2020 kann der Goldfisch-Pfad auch mittels eines Geocaches basierend auf „Actionbound“ erschlossen werden.

Ein Kooperationsprojekt zwischen Schulen und Gedenkstätten

Dennoch bleibt das Problem der Sichtbarkeit und Zugänglichkeit von diversen Orten. Ein Angebot der Hardbergschule Mosbach ermöglicht der KZ-Gedenkstätte nun, neue Wege zu gehen.

Die Hardbergschule ist ein Sonderpädagogisches Bildungs- und Beratungszentrum mit dem Förderschwerpunkt Lernen. Neben dem Fokus auf die berufliche Vorbereitung spielt die Medienbildung an der Hardbergschule eine bedeutende Rolle. In diesem Rahmen werden auch immer wieder neue Möglichkeiten gesucht, Themeninhalte mit Hilfe von digitalen Medien zu erschließen. Dabei sollen die Schüler*innen aber nicht nur neue, digitale Medien konsumieren. Vielmehr ist das Ziel, dass themenbezogene Inhalte mit Hilfe von digitalen Medien erarbeitet und erstellt werden.

In diesem Rahmen wurde als Pilotprojekt die Virtual Reality Tour „KZ Gedenkstätte Neckarelz“ erstellt. Mit Hilfe von 360° Kameras, einer Drohne und VR-Brillen

haben zwei Lehrkräfte der Hardbergschule sowie Schüler*innen der Klassenstufe 9 eine umfängliche Virtual Reality 360° Tour von bedeutenden Orten rund um die KZ-Gedenkstätte erstellt. Neben der virtuellen Begehung des Gipsstollen können so auch weiter entfernte bedeutsame Orte virtuell mit der VR-Brille „begangen“ werden. Aktuell sind vier Orte besuchbar: die Gipsgrube in Obrigheim als den Arbeitsort der Häftlinge, das Schulhaus als ein KZ-Standort, den Ort der Befreiung des Evakuierungszuges in Osterburken sowie den Friedhof in Binau, wo tote Häftlinge begraben wurden. Erläuterungen und Zeichnungen des ehemaligen KZ-Häftling Jacques Barrau sind Teil dieses virtuellen Rundganges.

Als zweiter schulischer Kooperationspartner ergänzte das Auguste-Pattberg-Gymnasium in Neckarelz das Projekt. Die Schüler*innen sprachen Begleittexte und Zitate von ehemaligen Häftlingen ein, die man nun bei der virtuellen Tour hören kann.

Die VR-Tour wurde von den Schüler*innen mit dem VR-Authoring-Tool present4D erstellt und auf zwei OculusGo VR-Brillen installiert. Mit Hilfe dieser Brillen können sich die Besucher*innen der Gedenkstätte virtuell auf einer Landkarte zu den bereitgestellten Orten bewegen. Innerhalb der Szenen können die Besucher*innen zurück zur Übersichtskarte oder zu angrenzenden Räumen/Szenen gelangen, indem sie durch „Blicksteuerung“ die entsprechenden Icons im Sichtfeld aktivieren. Die Nutzung eines Controllers ist innerhalb der Tour nicht mehr notwendig.

Die Bildaufnahmen wurden mit der Panono 360° Kamera erstellt. Für die Videoaufnahmen wurde die Ricoh ThetaV 360° Kamera mit einer Saughalterung zur Montage auf dem Grubenfahrzeug verwendet. Die 360° Drohnenaufnahmen wurden mit der DJI Mavic Pro 2 erstellt.

VR-Brillen im Gedenkstätteinsatz

Das Angebot der VR-Brillen erweitert die vorhandene Dauerausstellung. Diese ist objektzentriert, die Ausstellungstexte befinden sich in einer zweiten Ebene in Schubladen. Es existiert lediglich eine Medienstation mit einer Recherchemöglichkeit in der Datenbank von Robert Stegmann mit den biografischen Daten von 52.000 Häftlingen des Konzentrationslagers Natzweiler. Die VR-Brillen bieten neben den Objekten und den Ausstellungstexten also einen dritten, audiovisuellen Zugangsweg in die Geschichte der Neckarlager.

Die KZ-Gedenkstätte Neckarelz hat sich bewusst dafür entschieden, den Einsatz der VR-Brillen zunächst einmal auf Individualbesucher*innen zu beschränken. Das neuartige Medium führt zu einer besonderen Dynamik innerhalb jugendlicher Gruppen, die aktuell von den Inhalten ablenken. Dies hat ein Einsatz von fünf Brillen im Rahmen eines Seminars mit Studierenden der PH Heidelberg an der Gedenkstätte deutlich gezeigt.

Eigentlich war vorgesehen, die VR-Brillen ab Ende März 2020 im Einsatz in der Gedenkstätte zu haben. Die Corona-Pandemie hat diese Planungen über den Haufen geworfen.

Nun sollen diese am Tag des Museums am 13. September 2020 der Öffentlichkeit präsentiert werden. Sollten die Erfahrungen und Rückmeldungen der Besucher*innen positiv sein, wäre eine weitere Integration der anderen Lagerstandorte der Neckarlager in das System der VR-Brillen denkbar. Dennoch soll der Umgang mit und die Integration der VR-Brillen in die Gedenkstättenarbeit weiterhin vorsichtig erfolgen. So kann die Einfahrt in den Stollen, die man als 360°-Film erleben kann, bei einzelnen Besucher*innen Schwindelgefühle hervorrufen. Aber auch in der Perspektive soll der Einsatz von VR-Brillen beschränkt bleiben, gerade angesichts des immersiven Charakters dieses Mediums. Leitlinie muss der 1976 formulierte Beutelsbacher Konsens sein und das dort formulierte „Überwältigungsverbot“. Ein Einsatz als „Zeitmaschine“, wie dies in der Gedenkstätte an das ehemalige Stasi-Gefängnis in Berlin-Hohenschönhausen erfolgt, ist für die KZ-Gedenkstätte Neckarelz undenkbar. In Berlin-Hohenschönhausen können Besucher*innen mit den VR-Brillen in einem 360°-Film in die Rolle eines Inhaftierten in ein Verhör bei der Stasi schlüpfen.

Welche zukünftige Rolle der Einsatz von VR-Brillen und digitalen Medien in der Gedenkstätte Neckarelz spielen kann, ist noch offen. Möglicherweise führt die Corona-Pandemie mit ihren Abstandsregelungen und Zutrittsbeschränkungen in den kleineren Räumen der KZ-Gedenkstätte zur Notwendigkeit sich stärker digitalen und individualisierten Vermittlungsformen zuzuwenden. Immer

im Bewusstsein der Chancen, aber auch der Faszination und technischen Verführungskraft dieses Mediums.

Literatur

Habbo Knoch: Die Rückkehr der Zeugen. Gedenkstätten als Gedächtnisorte der Bundesrepublik, in: Gerhard Paul, Bernhard Schoßig: Öffentliche Erinnerung und Medialisierung des Nationalsozialismus. Eine Bilanz der letzten dreißig Jahre, Göttingen 2010, S. 116-137.

Verena Lucia Nägel, Sanna Stegmaier: AR und VR in der historisch-politischen Bildung zum Nationalsozialismus und Holocaust - (Interaktives) Lernen oder emotionale Überwältigung?, in: <https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/298168/ar-und-vr-in-der-historisch-politischen-bildung-zum-nationalsozialismus-und-holocaust-interaktives-lernen-oder-emotionale-ueberwaeltigung> [zuletzt: 7.7.2020].

Über die Autoren:

Tilo Bödigeimer, stellv. Schulleiter an der Harbergschule Mosbach und Fachberater für Unterrichtsentwicklung am Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung Baden-Württemberg

Thomas Altmeyer, wissenschaftlicher Leiter des Studienkreises Deutscher Widerstand 1933-1945, pädagogischer Mitarbeiter der KZ-Gedenkstätte Neckarelz und Lehrbeauftragter am Seminar für Didaktik der Geschichte an der Goethe-Universität Frankfurt am Main.

Erinnerungskultur im Wandel: Ein Lernlabor zu Anne Frank im digitalen Zeitalter

Von Dr. Meron Mendel

Wie kann die Erinnerung lebendig gehalten werden – zumal nach dem Weggang der letzten Zeitzeug*innen? In Medien, Politik und Wissenschaft wird der Wunsch nach neuen Formen des Gedenkens laut und viele Expert*innen setzen große Hoffnungen in digitale Technologien: Unter Schlagworten wie „Erinnerungskultur 2.0“ werden Hologramme von Zeitzeug*innen, Social-Media-Aktivitäten von Gedenkstätten und Museen, E-Learning-Module, Computerspiele aus dem Genre „Serious Games“ sowie die Verwendung von Augmented und Virtual Reality versammelt.

Aber inwiefern können digitale Angebote tatsächlich die Vermittlung der Geschichte des Nationalsozialismus und die Erinnerung an die Opfer des Nationalsozialismus und der Shoah lebendig halten? Welche inhaltlichen Aspekte sollten bei der Konzeption von solchen Angeboten berücksichtigt werden und wie kann dabei eine Ritualisierung von Gedenkkultur vermieden werden? Bei der Entwicklung des Lernlabors „Anne Frank. Morgen mehr.“ hat sich die Bildungsstätte Anne Frank in Frankfurt mit diesen Fragen auseinandergesetzt und dabei die Fallstricke der aktuellen Erinnerungskultur beachtet. Entstanden ist ein interaktiver Lernraum, der mit digitalen und analogen Elementen die Geschichte des Nationalsozialismus und der Shoah vermittelt und für

aktuelle Erscheinungsformen von Antisemitismus und Rassismus sensibilisiert.

Zwischen Authentizität und Ritual: Herausforderungen der Erinnerungskultur

In Deutschland hat sich seit der Nachkriegszeit eine beispiellose Erinnerungskultur entwickelt, die sich in zahlreichen „authentischen“ Erinnerungsorten, Mahnmalen, Stolpersteinen, Tafeln und weiteren Formen des Gedenkens im öffentlichen Raum sowie in Gedenkritualen, in Literatur, Theater und Filmen manifestiert. Es kann getrost als gesellschaftlicher Konsens bezeichnet werden, dass vor allem junge Menschen aus der Geschichte lernen sollen.

Doch diese „Erfolgsgeschichte“ der Gedenkkultur brachte auch eine Ritualisierung mit sich, bei der die Bezüge zu gegenwärtigen Formen von Antisemitismus verschwinden. Neben der Tendenz, dass andere Verfolgungsgeschichten, wie beispielweise die des deutschen Kolonialismus, hinter dem Nationalsozialismus als gewissermaßen „geringeres Übel“ zurücktreten, ist dabei auch eine Identifizierung der Erinnernden mit den Opfern des Nationalsozialismus zu beobachten – und diese wiederum produziert ein problematisches Selbstverständnis, wie etwa die MEMO Studie (Multidimensionaler Erinnerungsmonitor) belegt: Nur 18 Prozent der Befragten sind der Meinung, dass sich Täter*innen des Zweiten Weltkriegs unter ihren Vorfahren befinden und 54 Prozent der Befragten sind der Meinung, dass sich Opfer von Verfolgung unter ihren

Vorfahren befinden (Rees et al. 2018).

Das Selbstverständnis eines Großteils der Bevölkerung, Nachfolger*innen der Opfer – und nicht der Täter*innen – zu sein beziehungsweise die nationalsozialistische Vergangenheit Deutschlands erfolgreich aufgearbeitet zu haben, ist Grundlage eines neuen deutschen Selbstbewusstseins nicht trotz, sondern gerade wegen Auschwitz – eines Selbstbewusstseins als moralisch überlegener „Erinnerungsweltmeister“. Gesellschaftliche Konflikte wie etwa antisemitische Übergriffe werden externalisiert und einer bestimmten Problemgruppe zugeschrieben (vgl. Meseth 2005).

Ein Lernlabor zu Anne Frank

Das Lernlabor „Anne Frank. Morgen mehr.“ wurde mit einem kritischen Bewusstsein um diese Herausforderungen der Erinnerungskultur konzipiert. Auch die Perspektive, in naher Zukunft historische Bildungsarbeit ohne Zeitzeug*innen zu leisten, spielte bei der Entwicklung eine zentrale Rolle. Ausgangspunkt war die Auseinandersetzung mit dem Schicksal von Anne Frank, deren bewegende Tagebuchaufzeichnungen vielen Jugendlichen heute vor Augen führen, wohin eine Ideologie der Ungleichwertigkeit führen konnte.

Die Bildungsstätte Anne Frank (ehemals Jugendbegegnungsstätte) arbeitet seit 1997 mit der Biographie und mit dem Tagebuch von Anne Frank. Dabei setzt sie sich mit der Geschichte der Shoah und ihren vielfältigen Bezügen zur Gegenwart auseinander. Die erste interaktive Ausstellung zu Anne Frank

in der Bildungsstätte war von 2003 bis 2017 zu sehen.

Die neue digitale Ausstellung, das interaktive Lernlabor „Anne Frank. Morgen mehr.“, ist seit 2018 geöffnet. Entwickelt wurden das Lernlabor sowie die dazugehörigen pädagogischen Programme in einem partizipativen Prozess mit Jugendlichen und in Zusammenarbeit mit Expert*innen aus der Wissenschaft. Das Lernlabor schult Jugendliche, Antisemitismus, Rassismus und Diskriminierung in ihrem alltäglichen Lebensumfeld zu erkennen und es vermittelt praktische Kompetenzen, um die gewonnenen Erkenntnisse im Alltag umzusetzen. Dazu gehört, mit Diversität in ihrer Umgebung umzugehen, eigene Anliegen ohne Rückgriffe auf rassistische oder antisemitische Argumentationen vorzutragen, eigene Ideen für ein demokratisches Zusammenleben und Handlungsstrategien gegen Antisemitismus und Rassismus entwickeln zu können. In Hinblick auf den Status quo der deutschen Erinnerungskultur setzte das Konzept des Lernlabors besonders dort an, wo es Lücken und Brüche gibt: Angesichts des Weggangs von Zeitzeug*innen und Überlebenden wurde das Lernlabor zum Ort der persönlichen Auseinandersetzung mit dem Schicksal von Jüdinnen*Juden während der Shoah. Die Identifikation mit der Biographie von Anne Frank und anderen Jugendlichen aus der NS-Zeit, aber auch aus anderen Epochen, spielt dabei eine zentrale Rolle. Der zunehmenden Ritualisierung und Erstarrung der Gedenkkultur wird im Lernlabor eine offene und bewertungsfreie Auseinandersetzung

mit der Geschichte und ihren Bezügen zur Gegenwart entgegengesetzt. Um ritualisierte Erinnerungskultur ohne Bezug zur gegenwärtigen Lebensrealität zu vermeiden, wurden Jugendliche aktiv am kreativen Prozess der Entwicklung beteiligt.

Ein digitaler Erinnerungsort in Frankfurt

Das Lernlabor ist in einen historischen und einen Gegenwartsteil sowie insgesamt in sechs Kapitel unterteilt, von denen jedes mit „Morgen mehr...“ sowie mit einem der Schlagwörter Geschichte(n)!, Mut!, Respekt!, Welt!, Vielfalt! und Gerechtigkeit! betitelt ist. Ein digitales „Tool“, eine Art Tablet, ermöglicht es, die jeweiligen Stationen des Lernlabors je nach individuellem Interesse zu aktivieren. Mit der Möglichkeit, über das Tool eigene Meinungen zu artikulieren, kommt das Motto des Lernlabors „Deine Meinung zählt!“ zur Geltung: Die verschiedenen Meinungen werden am Ende des Besuchs in der Abschlusspräsentation ausgewertet und in der Gruppe diskutiert.

Im historischen Teil des Lernlabors findet man die Interaktionen zur Entstehungs- und Rezeptionsgeschichte des Tagebuchs von Anne Frank. Es wird Hintergrundwissen zu Anne Franks Biographie, dem Leben im Versteck und ihrem berühmten Tagebuch geliefert. Bei einem virtuellen Besuch des Amsterdamer Verstecks funktioniert das Tool als Augmented-Reality-Bildschirm – so können die Besucher*innen sich in den verschiedenen Räumen des Verstecks „bewegen“, als seien sie dort wirklich zu Besuch.

Der Weg durch das Lernlabor führt auch zu anderen jugendlichen Autor*innen, die unter ganz verschiedenen Bedingungen kraftvoll ihre Meinung formuliert haben: Charlotte L. Fortens Berichte vom Rassismus in den USA des 19. Jahrhunderts; die Tagebücher von Ana Novac und Arieh Koretz aus Auschwitz-Birkenau und Bergen-Belsen; Blogs wie von der Friedensnobelpreisträgerin Malala Yousafzai oder Jamie Raines, der von seinem Weg vom "Mädchen" zum "Mann" berichtet. Auf dem Tablet werden die Besuchenden dann dazu eingeladen, ihre eigene Geschichte zu erzählen.

Im Gegenwartsteil des Lernlabors kann erforscht werden, wann Diskriminierung im Alltag beginnt – nämlich dann, wenn Menschen als "normal" und "abweichend" eingeordnet werden. Dass dies oft unbewusst und subtil passiert, wird an alltagsweltlichen Bemerkungen verdeutlicht: Etwa dem vermeintlichen Kompliment „Sie sprechen aber gut Deutsch“, das meistens nur Personen of Color gemacht wird oder der Aufforderung an deutsche Jüdinnen und Juden, militärische Aktionen von Israel zu erklären. Eine beliebte Station zu diesem Thema ist die „Vorurteils-Brille“. Man wird eingeladen, eine Brille aufzusetzen und mit dieser sechs Porträts zu betrachten. Nach dem Aufsetzen der Brille verwandelt sich der schwarze Student plötzlich in einen bewaffneten Gangster. Ein bärtiger Mann wird zu einem Selbstmordattentäter mit Sprengstoffgürtel; ein Kippaträger zu einer geldgierigen Figur. Hier wird bewusst zugespitzt mit vorhandenen Stereotypen über

marginalisierte Gruppen – Muslim*innen, Rom*nja, Jüdinnen*Juden, Schwarze, Frauen und Homosexuelle – gearbeitet, um eine Selbstreflexion anzuregen und mit den eigenen Vorurteilen zu konfrontieren. Weitere digitale Stationen bieten die Möglichkeit zur Auseinandersetzung mit Vergangenheit und Gegenwart. Beispielsweise die Station „Welt in Bewegung“, die eine Zeitreise über 1.000 Jahre Migrationsgeschichte absolviert und vor Augen führt, dass Menschen zu allen Zeiten aus unterschiedlichen Gründen ihre Heimat verlassen haben oder dazu gezwungen waren, um in unterschiedlichen Ländern ein neues Leben zu beginnen.

Ein Konzept in Wandel

Indem im Lernlabor immer wieder Bezüge zu Diskriminierung und Unrecht in der Gegenwart hergestellt werden, wenn es um die Geschichte des Nationalsozialismus und der Judenverfolgung geht, wird die Gefahr des rein ritualisierten Erinnerns vermieden: Statt eindeutige Antworten zu geben, werden die jugendlichen Besucher*innen herausgefordert, selbst eine Haltung zu entwickeln und ihre eigenen Einstellungen zu reflektieren. Dabei bleibt das Lernlabor konzeptuell selbst dynamisch: Auf Basis der bisherigen Erfahrungen und Rückmeldungen der Besuchenden wird es derzeit evaluiert und entsprechend der Rückmeldungen modifiziert. Dabei erweist sich die digitale Umsetzung als großer Vorteil: So können Inhalte mit wenig Aufwand redigiert, ergänzt oder ausgetauscht werden, sodass sie den raschen Entwicklungen in den Lebensrealitäten junger Menschen im digitalen

Zeitalter gerecht werden. Im Gegensatz zu einer erstarrten, schablonenhaften Erinnerungskultur finden Besucher*innen hier einen work in progress, ein Konzept im Wandel.

Literatur

Meseth, Wolfgang (2005). Aus der Geschichte lernen. Über die Rolle der Erziehung in der bundesdeutschen Erinnerungskultur. Frankfurt am Main: Frankfurter Beiträge zur Erziehungswissenschaft Goethe Universität.

Rees, Jonas/ Papendick, Michael/ Zick, Andreas/ Wäschle, Franziska (2018). Ergebnisbericht MEMO Multidimensionaler Erinnerungsmonitor. Bielefeld: IKG Forschungsbericht.

Bildungsstätte Anne Frank

mmendel@bs-anne-frank.de

www.bs-anne-frank.de

Über den Autor:

Dr. phil. Meron Mendel ist Erziehungswissenschaftler, Historiker und seit 2010 Direktor der Bildungsstätte Anne Frank – Zentrum für politische Bildung und Beratung Hessen. Darüber hinaus ist er als Dozent am Fachbereich Erziehungswissenschaften der Goethe-Universität Frankfurt am Main tätig. Unter anderem veröffentlichte er die Studie Jüdische Jugendliche in Deutschland.

Eine biographisch-narrative Analyse zur Identitätsfindung (2010), mit Katharina Kunter und Oliver Fassing den Sammelband 100 Jahre Leugnung. Der Völkermord an den Armeniern (2017), mit Astrid Messerschmidt den Sammelband Fragiler Konsens. Antisemitismuskritische Bildung in der Migrationsgesellschaft (2017) und mit Eva Berendsen und Saba-Nur Cheema den Sammelband Trigger-Warnung. Identitätspolitik zwischen Abwehr, Abschottung und Allianzen (2019).

„Jeder Name zählt“ - ein digitales und partizipatives Erinnerungsprojekt

Von Christa Zwilling-Seidenstücker

Intro

Am 27. Januar 2020, dem 75. Jahrestag der Befreiung des Konzentrationslagers Auschwitz, starteten die Arolsen Archives das Projekt „Jeder Name zählt“. Einen Tag lang gaben rund 1000 Schüler*innen aus 26 Schulen in Hessen Namen von Deportations- und Transportlisten in eine Datenbank ein.

Das Crowdsourcing-Projekt ermöglicht eine neue, aktive Form des Gedenkens: Die Schüler*innen setzten sich intensiv mit den Schicksalen der Menschen auseinander, deren Namen sie eingaben. Gleichzeitig leisteten sie einen konkret greifbaren Beitrag gegen das Vergessen. Denn jeder Name wird geprüft und anschließend Bestandteil des weltweit größten Online-Archivs zur NS-Verfolgung. So können viele Tausend zusätzliche Namen von NS-Verfolgten auf den Dokumenten gefunden werden – und damit möglicherweise der letzte Hinweis auf das Schicksal eines Menschen. Inzwischen wurde das Projekt ausgeweitet. Jede*r kann mitmachen – ganz einfach am PC von zuhause aus.

Namen – der Schlüssel zu den Dokumenten

Über die Jahre wuchsen die Arolsen Archives zum heute weltweit größten Archiv zur

NS-Verfolgung mit rund 30 Millionen Originaldokumenten. Bereits vor Kriegsende stellten Überlebende Schriftstücke der Täter sicher. Außerdem beschlagnahmten die Alliierten Unterlagen aus Konzentrationslagern – sofern diese nicht bereits von der SS vernichtet worden waren. Hinzu kamen große Mengen von Unterlagen, die bei der Betreuung der so genannten Displaced Persons durch die Alliierten entstanden waren. Diese Bestände wurden durch eine systematische Sammlung von Dokumenten zum Beispiel in Behörden, Firmen oder anderen Archiven in ganz Europa ergänzt.

Die Dokumente belegen die Straftaten der Nationalsozialisten und geben wertvolle Hinweise bei der Suche nach Vermissten und der Klärung von Schicksalen. Außerdem waren sie eine wichtige Quelle zum Nachweis von Entschädigungsansprüchen Überlebender. Der Schlüssel zu den Dokumenten sind bis heute die Namen, die auf ihnen verzeichnet sind. Um möglichst schnell prüfen zu können, ob es Informationen zu einer gesuchten Person gibt, wurden die Namen von den Dokumenten auf Karteikarten übertragen. So entstand über einige Jahrzehnte hinweg die so genannte „Zentrale Namenkartei“, die mit ihren 50 Millionen Karten heute zum UNESCO-Weltdokumentenerbe gehört. Heute wird natürlich nicht mehr analog gesucht, sondern digital. Doch ist diese Suche zum Teil noch sehr umständlich und nicht für alle Dokumente möglich.

Die Bedeutung von „Jeder Name zählt“

Seit 2015 veröffentlichen die Arolsen Archives nach und nach ihre digitalisierten Dokumente online. Rund 500.000 Nutzer*innen aus der ganzen Welt haben dieses Angebot bereits angenommen und im Online-Archiv recherchiert. Noch immer sind Menschen weltweit auf der Suche nach Informationen über ehemals verfolgte Angehörige: Bis heute beziehen sich die allermeisten Suchanfragen auf konkrete Personen. Viele Millionen Namen können im Online-Archiv bereits gefunden werden. Doch besonders bei Namen, die auf Listen verzeichnet sind, liefert die Suche häufig noch keinen Treffer. Eine entsprechende digitale Verknüpfung zwischen dem Dokument und den darauf verzeichneten Namen fehlt. Es kann also sein, dass die Suche nach einem Namen nicht erfolgreich ist, obwohl sich ein Dokument zu dieser Person im Online-Archiv befindet.

Dies ist besonders gravierend, da es sich um die letzte Spur einer Person vor der Ermordung durch die Nationalsozialisten handeln kann. Was es für eine Familie bedeutet, den Namen eines*einer Angehörigen zu finden, beschreibt eine Nutzerin des Online-Archivs folgendermaßen:

„Mein Vater hat nie über die Verwandten gesprochen, die er verloren hat. Selbst einen Namen auf einer Liste zu entdecken, bedeutet uns sehr viel. Diese Dokumente enthalten eine Menge Informationen und ich bin so dankbar, dass Sie sie hochgeladen haben.“

Daher haben sich die Arolsen Archives ein Ziel gesetzt: Bis zum Jahr 2025 sollen alle Namen, die auf Dokumenten der Arolsen Archives verzeichnet sind, bei der digitalen Suche im Online-Archiv gefunden werden können. Das Projekt „Jeder Name zählt“ ist ein Schritt auf dem Weg zum Erreichen dieses Zieles.

Schüler*innen machen den Anfang

In der Vorbereitungsphase von „Jeder Name zählt“ wurden alle weiterführenden Schulen in Hessen angeschrieben und ihnen das Projekt vorgestellt. 26 Schulen sagten ihre Teilnahme zu. Einige andere Schulen meldeten zurück, dass sie das Projekt gerne zu einem anderen Zeitpunkt anbieten würden, da es erst dann pädagogisch sinnvoll in den Lehrplan einzubinden sei.

Die teilnehmenden Schulen erhielten ein Materialpaket. Darin enthalten war ausführliches Unterrichtsmaterial zur Arbeit mit Quellen aus der NS-Zeit, Dokumentenpakete sowie Poster und Postkarten zur eigenen Gestaltung und für die Öffentlichkeitsarbeit. Das Material ließ sich je nach zeitlichen Kapazitäten flexibel von den Lehrkräften kombinieren. Schulen, denen nur wenige Stunden zur Umsetzung zur Verfügung standen, konnten nach einer Einführung bereits mit der Eingabe der Namen beginnen.

In anderen Schulen wurde das Projekt „Jeder Name zählt“ über einige Wochen hinweg vorbereitet oder war Teil einer mehrtägigen Projektwoche. Dort konnten einzelne Biographien anhand der Dokumente rekonstruiert werden und die Arbeit am Projekt

wurde kombiniert mit einem Gedenkstättenbesuch oder der Planung und Durchführung einer von den Schüler*innen gestalteten Gedenkveranstaltung. In Bad Arolsen verlasen zum Beispiel Schüler*innen und Mitarbeiter*innen der Arolsen Archives gemeinsam auf einem zentralen Platz die Namen von Deportierten, die sie zuvor eingegeben hatten.

Einige Kolleg*innen der Arolsen Archives reisten am Projekttag in Schulen, um bei der Umsetzung von „Jeder Name zählt“ zu helfen. Außerdem gab es bei Problemen und Fragen das Angebot, telefonisch oder per Mail Unterstützung zu erhalten.

Die Eingabe der Namen und Daten beim Projekt „Jeder Name zählt“ erfolgt über eine Internet-Plattform. Ein Dokument wird angezeigt und über eine Eingabemaske werden die einzelnen Attribute abgefragt, die eingegeben werden sollen. Die Handhabung ist sehr intuitiv und nach einer kurzen Einführung konnten die Schüler*innen weitgehend selbstständig arbeiten. Bei den zu bearbeitenden Dokumenten handelte es sich um Deportationslisten aus Kassel, Frankfurt am Main, Darmstadt und Wiesbaden. Der regionale Bezug brachte die Jugendlichen zum Nachdenken: oft befand sich die letzte Adresse der Deportierten in einer Straße, die sie kannten oder im Ort, aus dem sie selbst stammten. Die Konfrontation mit den Originaldokumenten mit Namen, Alter und Wohnorten der Opfer war für die Schüler*innen ein ungewohnt direkter Zugang zu den Verbrechen des NS-Regimes.

Die Dokumente werden bei der Eingabe nicht „unter pädagogischen Aspekten ausgewählt“, sondern vom Programm im Zufallsmodus angeboten. Dies ist technisch notwendig, da jedes Dokument mindestens dreimal von unterschiedlichen Personen eingegeben werden muss, um Fehler oder Missbrauch bei der Dateneingabe ausschließen zu können. Dies ist einerseits problematisch, da jedes Dokument aus seinem Kontext gerissen wird. Andererseits verstärkte dies das Gefühl der Schüler*innen, unmittelbar mit den Fakten „konfrontiert“ zu sein.

Automatisch wurden dadurch Themen wie „Tätersprache“ oder „die Bürokratie der Ausbeutung und Ermordung“ aufgeworfen und diskutiert. Das Projekt bot damit die perfekten Rahmenbedingungen für ein aktives, forschendes Lernen. Die Schüler*innen betonten im Anschluss an das Projekt die positive Erfahrung, etwas Relevantes zu tun und durch ihre Arbeit einen wirklichen Beitrag gegen das Vergessen geleistet zu haben.

Eine Schülerin aus Frankfurt fasste ihre Mitarbeit bei „Jeder Name zählt“ folgendermaßen zusammen: „Sonst machen wir immer nur Sachen, bei denen klar ist, was rauskommt und das machen wir nur, damit Noten gemacht werden können. Hier helfen wir wirklich jemandem mit unserer Arbeit!“

Fazit und Ausblick

Das Projekt „Jeder Name zählt“ hat zwei Ziele: neben dem ganz praktischen Nutzen, dass die Arolsen Archives Unterstützung bei der Eingabe der Daten von NS-Verfolgten erhalten, setzen sich durch das Projekt vie-

le Menschen mit den Dokumenten auseinander - und mit den Schicksalen der Menschen, deren Namen auf ihnen verzeichnet sind.

Die Gewissenhaftigkeit und das Durchhaltevermögen, mit dem die Schüler*innen bei „Jeder Name zählt“ mitgearbeitet haben, waren beeindruckend. Die eingegebenen Daten sind von hoher Qualität und ein wertvoller Beitrag zur Erinnerungsarbeit.

Als im Frühjahr 2020 die Gedenkveranstaltungen zum Jahrestag der Befreiung verschiedener Konzentrationslager wegen der Corona-Pandemie abgesagt werden mussten stand schnell fest, dass das Projekt international ausgeweitet werden soll, als Angebot einer alternativen Form des Gedenkens.

„Jeder Name zählt“ steht nun auf Deutsch und Englisch zur Verfügung. Freiwillige auf der ganzen Welt widmen viele Stunden ihrer Freizeit der Erfassung von Namen von Verfolgten. In der Community werden persönliche Geschichten, Bilder und Hintergrundwissen geteilt und gemeinsam versucht, Antworten auf Fragen zu finden, die die Dokumente aufwerfen.

Es steht fest, dass das Projekt fester Bestandteil des Angebots der Arolsen Archives bleibt und in Zukunft weiter ausgebaut wird. Floriane Azoulay, die Direktorin der Arolsen Archives, fasst die Motivation hierfür zusammen: „Die Teilnahme am Projekt „Jeder Name zählt“ unterstützt nicht nur die Digitalisierung unserer Bestände. Jede bearbeitete Liste, jeder digitalisierte Name ist ein Ausdruck von Solidarität mit den Op-

fern der NS-Verbrechen und beinhaltet das Versprechen, nicht zu vergessen.“

Über die Autorin

Christa Zwilling-Seidenstücker ist Redakteurin im Online-Archiv bei den Arolsen Archives. Sie hat das Projekt „Jeder Name zählt“ mit aufgebaut und ist Teil des Teams, das das Projekt begleitet und weiterentwickelt.

#75befreiung Digitales Gedenken 2020 (Teil1)

Von Iris Groschek

Welche Form hat Gedenken im 75. Jahr der Befreiung vom Nationalsozialismus? Wie wird dieses Ereignis online repräsentiert und vermittelt? Wie digital kann Erinnerung sein? Dieser Artikel stellt am Beispiel des Hashtags #75befreiung digitale Formen des Gedenkens und Erinnerens zu den Jahrestagen der Befreiung vor.

Rund um den Jahrestag der Befreiung des KZ Auschwitz 2020 nutzen Gedenkstätten und Erinnerungsorte das Interesse an den zu diesem Zeitpunkt viralen Hashtags #Auschwitz75 (der Gedenkstätte Auschwitz-Birkenau) und #WeRemember (des World Jewish Congress) um ihrerseits online nicht nur darauf hinzuweisen, dass mit der Befreiung des KZ Auschwitz am 27. Januar 1945 für viele Menschen in den Konzentrationslagern das Leiden noch nicht vorbei war, sondern auch um die Stimmen von Überlebenden und Angehörigen online zu verstärken. Ab dem 20. Januar 2020 wurden die Hashtags #75befreiung (für deutschsprachige Beiträge) und #75liberation (für englischsprachige Beiträge) etabliert. Drei Wochen lang teilten Gedenkstätten, Institutionen und Initiativen unter den verbindenden Hashtags und einem zusätzlichen täglich wechselnden Stichwort auf Twitter, Instagram und Facebook Geschichten, Personen und Momente rund um das Thema „Befreiung“. Die Stichworte waren von den Initiatorinnen auf dem Histocamp 2019 in

einer Session zur Diskussion gestellt worden¹, bezogen sich auf das große Thema der Befreiung, waren aber auch so formuliert, dass sie unterschiedlich interpretiert und so von verschiedenen Institutionen mit ihren Inhalten gefüllt werden konnten. Stichworte reichten von #unerzählt über #Nachbarschaft bis #nachderBefreiung.

Auf dem Histocamp wurde auch der Kontakt zum Institut für Digital Humanities der Universität Köln hergestellt, das die Aktion durch das Aufsetzen zweier Bots auf Twitter unterstützte.² Diese Bots retweeteten in eigenen Accounts die jeweils mit dem deutsch- oder englischsprachigen Hashtag erkannten Kurznachrichten auf Twitter. Dies passierte automatisch für 29 festgelegte Accounts von Gedenkstätten und händisch bei den Accounts, die nur einmal den Hashtag nutzen oder im Laufe des Jahres hinzukamen. Insgesamt wurden bis Juni über 3.800 Twitter-Nachrichten über die Bots ausgespielt.³

1 Session durch Iris Groschek (KZ-Gedenkstätte Neuengamme), Tessa Bouwman (Gedenkstätte Bergen-Belsen), Juliane Grossmann (Dokumentationszentrum NS-Zwangslager in Berlin).

2 Jürgen Hermes: Jahrestag einer Befreiung - #75befreiung, 19.1.2020 (<https://experimentales.hypotheses.org/3875>). Bei Interesse ist der Code für den Bot über GitHub abrufbar: <https://github.com/DH-Cologne/IDHRetweety>.

3 Am 8. Mai hatte der deutsche Bot 584 Follower, darunter der SPD Parteivorstand, der Account "Die Polierer" (Stolperstein Initiative) oder die Neue Zürcher Zeitung, die wiederum eine große Anzahl eigener Follower und daher eine große Reichweite haben. Der englische Bot 175 Follower, darunter die USC Shoah

Sichtbarkeit und Reichweite sind für die online-Vermittlung wichtige Bezugspunkte. Allein der Tweet mit der Ankündigung der dreiwöchigen Aktion auf dem Twitter-Account der KZ-Gedenkstätte Neuengamme erreichte 22.900 Personen, wurde 73 Mal geteilt und 95 Mal geliked und hatte damit eine im Vergleich zu anderen eigenen Tweets hohe Sichtbarkeit.

Die Kommunikation von Gedenkstätten auf Social Media soll im besten Fall glaubwürdig, authentisch, informativ, interaktiv, angemessen und dabei an die verschiedenen Communities angepasst sein und diese ernst nehmen. Das kann auch bei in der Zeichenanzahl begrenzten Tweets erreicht werden. So kann die Aussagekraft durch Zufügung von Zitaten und Bildern in einem grafischen Template erweitert werden. Zur analogen Bewerbung der Aktion wurden von einigen Gedenkstätten Postkarten gedruckt und in den Ausstellungen ausgelegt. So wurde nicht nur online, sondern auch vor Ort nach der Bedeutung des Jahrestags für die Besucher*innen gefragt. Einige der so mitgeteilten Gedanken wurden später online gestellt und damit eine weitere Ebene der Interaktion eröffnet. In den Timelines der Follower*innen der teilnehmenden Accounts entstand eine breite Vielfalt an erzählten Einzelereignissen, Quellen, Fotos und Statements. Dadurch, dass auch

Foundation oder die Recherche- & Informationsstelle Antisemitismus. Zwischen Mitte Januar und Mitte Mai retweetete der deutschsprachige Account 2956 Tweets, der englischsprachige Account 909 Tweets, die den gemeinsamen Hashtag genutzt hatten.

Twitter-Accounts von Medien wie der taz, der Neue Zürcher Zeitung oder der Tageschau im Januar den Hashtag nutzen, wurde weitere Aufmerksamkeit auf #75befreiung generiert. Ein weiterer Höhepunkt der Nutzung wurde im April und Mai erreicht, als die Gedenkstätten die Hashtags zu den konkreten Jahrestagen der Befreiung wieder aufnahmen. Beispielsweise erhielt der Twitter-Account der KZ-Gedenkstätte Neuengamme in der Woche um den 3. Mai, dem Jahrestag der Befreiung der Häftlinge des KZ Neuengamme, mit 194 neuen Followern den bisher größten wöchentlichen Anstieg. Ein weiterer Höhepunkt der digitalen Aufmerksamkeit war der 8. Mai 2020. In dieser Zeit wurde der Hashtag vor allem zur Kommunikation der Forderung von Aktivist*innen eingesetzt, den 8. Mai als Feiertag zu begehen – #75befreiung wurde darüber hinaus auch von deutschen Botschaften im Ausland, den US-Konsulaten in Deutschland oder Landesparteiaccounts eingesetzt.

Neben der kommunikativen Plattform Twitter, wird zunehmend Instagram mit seinen Möglichkeiten, in Bild, Bewegtbild und dem Einsatz von „Stories“ von Gedenkort und Dokumentationsstätten an NS-Verbrechen genutzt: Die Anzahl ihrer Accounts auf Instagram steigerte sich von fünf im Januar 2019 auf 38 Anfang April 2020. Auch hier zeigt sich eine zunehmende Nutzung der Hashtags: Als der Hashtag im Januar neu eingeführt wurde, wurde #75befreiung 336 Mal, im Mai bereits 2170 Mal genutzt (#75liberation im Januar 102 Mal, im Mai 874 Mal).

Die Chance eines niedrigschwelligen Angebots, das Social Media bietet, wird zunehmend von Gedenkstätten und Lernorten gesehen. Dass die Gedenkstätte Auschwitz im Januar 2020 eine Million Follower auf Twitter erreichte, gab sogar eine Meldung in den klassischen deutschen Medien. Auch die innerhalb eines Jahres gesteigerten Follower*innenzahlen der Social Media Kanäle (insbesondere Twitter und Instagram) sämtlicher Gedenkstätten-Accounts zeigen, dass Interesse sowohl von Seiten der Online-Communities, als auch von Seiten der Gedenkstätten inzwischen vorhanden ist. Gedenkstätten haben 2020 gelernt, Social Media nicht nur als Nebenprodukt zu sehen, sondern es aktiv gestaltend zu nutzen und communitygerecht zu kommunizieren, Trends aufzugreifen, ohne beliebig zu werden und eine authentische, ernsthafte und glaubhafte Stimme in den Online-Medien zu werden. Anstatt stille Orte zu sein, können sie über historische Themen informieren und ihre Stimme nutzen, um online präsent zu sein, um zu kommunizieren, um zuzuhören, um Kontakte zu schließen, z.B. zu Angehörigen, um Interessent*innen an der eigenen Arbeit zu finden, zu vernetzen, zu informieren und zu stärken. Community-Building hilft dabei, Nutzer*innen zu motivieren, sich für historische Themen zu interessieren und daran weiter zu wirken, dass Erinnerung und Gedenken zukunftsgerichtet bleibt.

Diese Entwicklung hat auch mit dem sich 2020 geänderten Blick auf die Relevanz des Digitalen zu tun. Während die

Gedenkstätte Auschwitz ihre internationale Gedenkfeier zum 75. Jahrestag der Befreiung noch wie geplant vor Ort am 27. Januar 2020 durchführen konnte, führten die weltweiten Maßnahmen gegen die Ausbreitung der Pandemie Covid-19 ab März dazu, dass Reisen von Überlebenden und Angehörigen nicht durchgeführt werden konnten und Gedenkstätten ihre analogen Veranstaltungen und Gedenkfeiern absagen mussten. Damit kam dem digitalen Gedenken eine neue Aufmerksamkeit und Relevanz zu. #75befreiung wurde jetzt zum Hintergrund nicht nur für digitale Kommunikation, sondern auch für digitale Gedenkfeiern.

Die fast vollständige Absage von Gedenkritualen zu den jeweiligen Befreiungstagen und die Notwendigkeit der Übertragung von Gedenken in das Digitale stellte manche Gedenkstätten ungeplant vor neue Herausforderungen, die unterschiedlich gelöst wurden. So gab es weiterhin klassische, vor Ort durchgeführte Gedenkzeremonien, die quasi stellvertretend unter Ausschluss einer anwesenden Öffentlichkeit stattfanden und eine digitale Öffentlichkeit durch das Übertragen dieser Zeremonie mit anwesend sein ließen. Die klassischen Medien berichteten über diese analogen, kleinen Gedenkfeiern, übertrugen live oder stellten Berichte zusammen. Andere Gedenkstätten gaben die Möglichkeit einer Interaktion oder Mitwirkung, indem sie im Vorfeld die Möglichkeit individuellen Gedenkens anboten. Mitarbeiter*innen übernahmen dann stellvertretend vor Ort das Auslegen der zugesandten Bilder, Texte, Bitten und

dokumentierten dies in Film und Bild. Die dritte Form des digitalen Gedenkens fand in Form von eigenen Websites statt. Nicht nur die KZ-Gedenkstätte Neuengamme stellte zugesandte kurze Filme mit individuellen Grußbotschaften von Überlebenden, Angehörigen und den ursprünglich geladenen Redner*innen, ohne eine Reihenfolge vorzugeben, online. Der NDR hat daraus eine kurze filmische Collage erstellt, die innerhalb einer Woche knapp 20.000 Aufrufe erhielt. Viele Überlebende haben die Möglichkeit wahrgenommen, so ihre Stimme öffentlich zu erheben. Viele Gedenkstätten kommunizierten über solche speziellen zum Jahrestag online gestellten Webseiten, die Videofilme oder schriftliche Statements beinhalteten. Filme reichten von selbstgedrehten Videobotschaften von Überlebenden und Angehörigen über professionell gestaltete visuelle Kurzclips bis hin zu historischem Hintergrundinformationen oder künstlerischen Interventionen. Auch kleinere Gedenkstätten, wie die Gedenkstätte Isensch nibbe-Gardelegen, konnten mit ihrer partizipativen Online-Collage eine größere Aufmerksamkeit auf ihre Themen und ihren Ort erreichen, die über das Lokalinteresse hinaus ging. Für Einzelinitiativen oder kleine Gedenkorte sind die Beteiligung an gedenkstättenübergreifenden Online-Aktionen, wie #75befreiung in Social Media oder #rememberingfromhome, einer online-Namenslesung der Gedenkstätte Yad Vashem, ähnlich der Aktion #WeRemember des WJC, Möglichkeiten, sich digital zu positionieren oder digitale Erinnerung mitzu-

gestalten.

Die meisten dieser – in vielen Fällen erstmals ausprobierten – neuen, virtuellen oder zumindest digitalen Formen des Gedenkens boten die Chance, für einen größeren Kreis und auch in der zunehmend digitalisierten zukünftigen Welt Gedenken relevant und lebendig zu halten. Durch die Zusammenstellung von Interviewfilmen, Statements, darunter von Überlebenden und Angehörigen, Musikbeiträgen und Kunstprojekten entstanden „virtuelle Räume der Begegnung und des Austauschs, die zu einer ebenso kritischen wie kreativen Beschäftigung mit der Geschichte der nationalsozialistischen Verbrechen einladen“, wie es auf der Website der Stiftung Brandenburgische Gedenkstätten heißt.

Die Aufmerksamkeit, die einzelne Postings, und seien es Verweise auf weitere, wesentlich aufwändigeren Online-Angebote der Gedenkstätten, in Social Media im Jahr 2020 erhielten, ist verglichen mit Zahlen aus vorherigen Jahren groß. So erreichte die Ankündigung der Webseite der KZ-Gedenkstätte Neuengamme zum Jahrestag der Befreiung auf Facebook 32.000 Personen, auf Twitter erreichte ein Tweet zum stillen Gedenken am Jahrestag 172.000 Personen (erreichte über 255 Retweets und über 1400 Likes). Eine ähnliche Aufmerksamkeit erhielt ein kurz zuvor gesendeter Tweet über das Schicksal von Jacqueline Morgenstern, die im Alter von zwölf Jahren im KZ Neuengamme ermordet wurde (958 Likes 204 Retweets, zwölf Replies). Diese beiden so unterschiedlichen Tweets zeigen nur zwei

Beispiele, wie Social Media an Gedenkstätten eingesetzt wird, für aktuelle Hinweise als auch für die Erinnerung an Schicksale. Content kann pädagogisch sein, historische Informationen weitergeben oder zur Interaktion im Netz aufrufen. Die Stiftung niedersächsische Gedenkstätten sieht ihre Social-Media-Accounts als wichtigen Teil ihrer Kommunikationsstrategie, auf denen sie „nicht nur über Aktuelles berichten und Informationen zu unserer Arbeit geben, sondern auch zu aktuellen politischen Debatten der Erinnerungskultur Stellung beziehen.“ Ein Beispiel dafür ist die Thüringer Erklärung der Gedenkstätten Buchenwald und Mittelbau-Dora, die Teil der Webseite zum 75. Jahrestag der Befreiung ist.

Unter dem Stichwort #75befreiung wurden nicht nur verschiedene Angebote der Gedenkstätten in Social Media oder auf eigenen Webseiten zum Jahrestag zusammengefasst. Ergänzt wurden sie durch weitere digitale Storytelling Angebote, wie der Blog mit Fotos von Überlebenden und Texten zu den Jahrestagen der Befreiung verschiedener Konzentrationslager des antifaschistischen Magazins „der rechte rand“ oder das digitale Angebot der Gedenkstätte Dachau mit dem Namen „Die Befreiung“, das mittels Augmented Reality eine neue Form der Begegnung im Digitalen anbietet: In Zusammenarbeit mit dem Bayerischen Rundfunk wurde das Geschehen der Befreiung in einem virtuellen Rundgang nachvollzogen, indem historische Bilder über Fotos der gegenwärtigen Gedenkstätte gelegt und mit Audioinformationen ergänzt wurden.

Das Folgen von Gedenkstätten-Accounts, das Lesen oder Anschauen von Statements, selbst das aktive Beteiligen an Gesprächen online kann eine persönliche Begegnung nicht ersetzen, aber kann eine neue Form der Begegnung ermöglichen, für Menschen, die nicht die Möglichkeit haben, Gedenkorte oder Zeitzeug*innengespräche aufzusuchen. Hier ist nur der Platz darauf hinzuweisen, dass 2020 weitere Formate online etabliert wurden. Zuerst wurden Formate angeboten, die analogen Formen ähnelten, so wie Online-Vorträge wie sie beispielsweise in der Reihe zur politischen Bildung von der BS Anne Frank über Youtube angeboten werden, längere Vorträge zu historischen Themen (KZ-Gedenkstätte Neuengamme) über Facebook, bis hin zu Rundgängen (Dauer Ausstellung Villa ten Hompel) durch Ausstellungsräume (Stiftung Lager Sandbostel). Weitere Formate nahmen die Möglichkeiten der Online-Kommunikation neu auf: So wurden Livechats (Livestreams) auf Instagram etabliert, auf denen Follower*innen mit Gedenkstättenmitarbeitenden direkt ins Gespräch kommen können, aber auch digitale Gespräche mit Zeitzeug*innen auf Youtube (Stiftung Denkmal für die ermordeten Juden Europas) oder Zoom. Diese Formate zeigen, dass Gedenkstätten und Lernorte neben dem Gedenken im virtuellen Raum vor allem auf Online-Vermittlung setzen. Kurzvideos von Expert*innen und Vermittler*innen an Gedenkstätten, die schon im Zuge der Hashtag-Aktion #75befreiung entstanden, beschäftigen sich dabei mit einzelnen Themen (beispielsweise

„Schuhe auf dem Todesmarsch“ als Beitrag zum Stichwort #todesmarsch der Gedenkstätte Belower Wald) oder adressieren vom Home-Arbeitsplatz gezielt Schüler*innen bzw. Lehrkräfte, denen zusätzlich Arbeitsbögen zu den Kurzvideos zur Verfügung gestellt werden: Die Gedenkstätte Mauthausen hat unter dem Stichwort Bildungsarbeit Digital auf ihrem Youtube-Kanal bis Ende Juni 50 Kurzvideos zu unterschiedlichen Fragestellungen, Orten und Themen online gestellt. Auch die Gedenkstätte Sachsenhausen stellt einzelne Themen zu ihrem Ort in Kurzclips unter dem Titel „Perspektiven auf die Geschichte des KZ Sachsenhausen“ oder #DigitalMemorial, einem weiteren in diesem Jahr unter der Eindruck der zunehmenden Digitalität entstandenen Hashtag, auf Youtube vor. Dieser „Snackable Content“, ein kurzer Inhalt, den Rezipient*innen leicht verstehen sollen, folgt den Regeln des Internets und den Gewohnheiten der Online-Communities, zeigt aber auch Grenzen auf. Wie „snackable“ soll und kann kommunizierter Inhalt von KZ-Gedenkstätten sein? Hier finden Gedenkstätten, wie an den genannten Beispielen gezeigt, unterschiedliche Wege, um Vorträge und Kurzclips zu verknüpfen, um einzelne Themen anzusprechen und bei Interesse vertiefendes Material oder ein Gespräch anzubieten – und insgesamt angemessen historisch-politisch zu informieren und ins Gespräch zu kommen. Die digitale Kommunikation ist in diesem Jahr eine aktuell und intensiv genutzte Form der Weitergabe von Erinnern und Wissen, des Gedenkens und der historisch-politischen

Bildung.

Literatur

Teil 2 des Beitrages (erscheint in der Septemberausgabe des LaG-Magazins)

sowie

<https://blog.museumsperlen.de/75-jahre-befreiung-kz-dachau/>

<https://experimentales.hypotheses.org/3875>

<https://digitalholocaustmemory.wordpress.com/2020/05/08/ve-day-websites-physical-sites-75-years-since-the-end-of-world-war-ii/>

<https://www.dw.com/de/wegen-corona-virtuelles-gedenken-an-kz-befreiungen/a-53190011>

<https://www.kulturprojekte.berlin/en/project/75-jahre-kriegsende/>

<https://zeitgeschichte-online.de/themen/75liberation>

<https://www.nzz.ch/international/2-weltkrieg-75-jahre-kriegsende/wie-sich-die-erinnerungskultur-durch-social-media-gewandelt-hat-ld.1535666>

Über die Autorin

Dr. Iris Groschek arbeitet bei der Stiftung Hamburger Gedenkstätten und Lernorte zur Erinnerung an die Opfer der NS-Verbrechen im Bereich Öffentlichkeitsarbeit.

Geschichte und Erinnerung in Computerspielen

Von Lucas Frings

Videospiele haben in den letzten Jahrzehnten einen kontinuierlichen Zuwachs an Popularität und entsprechend auch finanzieller Bedeutung gewonnen. Spiele finden Eingang in Bereiche wie Kultur, Sport oder Bildung, in ihrer originären und sich gleichzeitig wandelnden Form oder als aus ihnen resultierender Gamification von Lebenswelten. Nico Noldens Studie „Geschichte und Erinnerung in Computerspielen“ von 2019 nimmt also eine gesellschaftlich äußerst relevante Lebenswelt in den Blick.

Ein Problem, das sich Nolden stellt, ist die eingeschränkte Forschungsliteratur zu historischen Aspekten in Computerspielen. Nolden stützt sich daher auf Analysen und Kommentare, die zwar – wie er mehrfach betont – keinen geschichtswissenschaftlichen Standards genügen, allerdings von Kenner*innen der Branche und erfahrenen Expert*innen und Praktiker*innen verfasst sind. Diese könnten der akademischen Geschichtswissenschaft helfen, Videospiele besser zu verstehen und als Folge die vermessen hohen Ansprüche, die Historiker*innen zuweilen von bisherigen Medientypen ableiten, an die computerspielspezifischen Eigenschaften anzupassen.

Einer möglichen, und sicherlich erwartbaren Skepsis der Geschichtswissenschaft gegenüber der Auseinandersetzung mit Computerspielen setzt Nolden eine kleinteilige Schilderung der Entwicklung der Branche

in den letzten 30 Jahren entgegen. Die Anzahl von Computerspielen mit historischen Themen sei ebenso gestiegen wie deren Popularität. Dass Videospiele bereits über 50 Jahre bestehen, verleihe ihnen ihre eigene Historizität.

Dabei sei es nicht einfach, zu definieren wann ein digitales Spiel historische Bezüge aufzeige. Von einem solchen Format sei nur zu sprechen, wenn sich narrative und spielmechanische Elemente überschneiden und ggf. auch die Kulisse oder die im Spiel entworfene Welt historische Anteile aufwies.

Als Grundlage für seine Analyse erarbeitet Nolden am Beispiel von zahlreichen Computerspielen vier Erkenntnisinteressengebiete. „Geschichtsbilder“ im Sinne von Vorstellungswelten, die durch Vergangenheitsbilder erzeugt werden, eine „zeithistorische Rückkopplung“, die „technikkulturelle Geschichte digitaler Spiele“ und die Ausprägung von „erinnerungskulturellen Wissenssystemen“, welche dynamisch aus der Spieler*innen-Community entstehen. Anhand der aufgeführten Positivbeispiele zeigt Nolden seine umfangreiche Kenntnis der Materie.

Noldens empirische Analyse bezieht sich auf das Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) „The Secret World“ (2012) als Spielform bei der tausende Spieler im Internet mit- und gegeneinander spielen. Diese Spielform sieht Nolden als besonders gut geeignet um die erinnerungskulturellen Wissenssysteme zu untersuchen. In „The Secret World“ treten die

Spieler*innen einem von drei Geheimbünden bei und kämpfen um die Macht in der Spielwelt. Nolden untersucht die „Sach- und Objektkultur“, die „narrativen Netzwerke“, die „makrohistorischen Rechenmodelle“ und die „mikrohistorischen Weltenwürfe“ im Spiel, die er mit den oben benannten geschichtswissenschaftlichen Erkenntnisinteressen zur Analyse des historischen Wissenssystem verknüpft.

Das Spiel selbst ist in der Gegenwart angesiedelt, Nolden untersucht u.a. die historischen Rückgriffe, wie Mythen über die Geheimbünde die im Laufe des Spiels eine Rolle spielen, die innerhalb des Spiels entstehende Historizität und das audiovisuell geprägte Bild von Geschichte.

Dabei ist das MMORPG-Spezifikum der großen aktiven Community ein wichtiger Aspekt. Die Spielenden schaffen und diskutieren im Online-Forum die historischen Inhalte sowie die spielinhärente Erinnerungskultur und schlagen dabei auch Brücken zur Realität in Vergangenheit und Gegenwart.

Nolden gelingt eine eindrucksvolle Schau der Beziehung zwischen Geschichtswissenschaft und Videospiele, die die Relevanz des Themas und seiner Studie verdeutlicht. Seine Analysekriterien sind schlüssig und dürften auch weiteren Studien dienen. Erneut positiv hervorzuheben ist die Vielzahl und Diversität an Spielen, die Nolden als Grundlage, Beispiele und Vergleiche heranzieht. Noldens Beschreibung der Spielwelt und -inhalte von „The Secret World“ ist so detailliert und niedrigschwellig, dass die

Leser*innen sich eine gute Vorstellung des Spiels machen und seiner Analyse folgen können. Dennoch bleibt das Problem – und das liegt nicht an Noldens Studie –, dass sich Videospiele-Lai*innen auf ein Medium einlassen müssen, das sich außerhalb herkömmlicher Medienrezeption bewegt.

Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme, De Gruyter 2019.

Jahrbuch für Politik und Geschichte 7. Schwerpunkt: Virtuelle Erinnerungskulturen.

Von Tanja Kleeh

Der 2020 erschienene, siebte Band des „Jahrbuchs für Politik und Geschichte“ legt, wie bereits im Titel ersichtlich, seinen Schwerpunkt auf virtuelle Erinnerungskulturen. Entsprechend dem Schwerpunkt der vorliegenden Ausgabe von Lernen aus der Geschichte werden thematisch anders gelagerte Beiträge des Jahrbuches nicht näher betrachtet.

Die Herausgeber*innen des Jahrbuchs, Claudia Fröhlich und Harald Schmid, legen im Editorial mit „Wie verändern, wie schaffen virtuelle Welten und Digitalisierung Kulturen des Erinnerns?“ die Leitfrage fest. Insbesondere die Folgen für den Umgang der Gesellschaft mit dem Nationalsozialismus stünden im Zentrum entsprechender Überlegungen, beispielsweise hinsichtlich im Rahmen „des generationenbedingten Abschieds von Zeitzeugen“. Die politischen und soziologischen Rahmenbedingungen von Geschichtspolitik und Erinnerungskultur geben den entsprechenden Diskussionsrahmen vor.

Wie Medien im Allgemeinen die Erinnerungskultur prägen, untersucht Hanno Knoch in seinem Beitrag „Grenzen der Immersion. Die Erinnerung an den Holocaust und das Zeitalter der Digitalität“. Mit Hinblick auf die digitalen Medien gelte es zu fragen, wie „die Erinnerung in das Digitale“ komme. Knoch stellt eine große

Unsicherheit und Uneinigkeit fest, vor allem bezüglich der Sozialen Medien. Er verweist darauf, dass die Debatte verengt geführt wird und etwa „die jahrzehntelang Prägung von Sag- und Zeigbarkeitsregeln durch analoge Medien wie Fotografie, Film, Fernsehen und AV-Aufzeichnungsmedien ausgeblendet wird“. Die Frage, wie der Holocaust dargestellt wird und ob dies angemessen ist, stellt sich laut Knoch bereits mit der Ausstrahlung der Serie „Holocaust“ oder dem Comic „MAUS“. Die deutschen Institutionen des Erinnerns erhalten von Knoch kein gutes Zeugnis: Der Einsatz von Medien in Gedenkstätten sei an sich eine etablierte Praxis, jedoch stets verbunden mit Skepsis gegenüber innovativen Formaten. Digitale Technologien werden „vorwiegend ergänzend und konservativ“ verwendet.

Insbesondere die Frage nach dem Umgang mit (digitaler) Zeitzeug*innenschaft wird je nach Gedenkstätte unterschiedlich verhandelt. Mit den digitalen Zeugnissen setzen sich aus fachdidaktischer Sicht Michelle Barricelli und Markus Gloe auseinander. Im Fokus der Autoren stehen die digitalen Projektionen von Zeitzeug*innen der USC Shoah Foundation, die neben der Erzählung ihrer Geschichte auch in der Lage sind, auf Fragen zu antworten. Durch die Interaktion entstehe mit jeder Anwendung ein neues digitales Zeugnis. Gloe und Barricelli erörtern in ihrem Beitrag die allgemeine Bedeutung von Zeitzeug*innen für die Bildungsarbeit, deren Einfluss auf diese und wie sich diese im Laufe der Jahre verändert hat.

Zudem tragen sie unterschiedliche –

positive und kritische – Stimmen zu dem „Hologramm“-Projekt zusammen. Die Autoren selbst merken unter anderem kritisch an, dass es bisher keine Tools zur Selbst- und Weiterarbeit gibt und Sprachbarrieren bestehen. Insgesamt halten Gloe und Barricelli es jedoch für „verfehlt und unbegründet, digitale 3D-Zeugnisse aus der historisch-politischen Bildung herauszuhalten“. So ist ihr Beitrag denn auch mehr als ein Plädoyer für den Einsatz der digitalen Möglichkeiten zu lesen. Dass die Kritikpunkte entsprechend aufgeführt werden ist richtig und wichtig, können so doch potentielle Gefahren im Umgang mit digitaler Zeitzeug*innenschaft erkannt und Lösungen erarbeitet werden.

Den Grenzen des virtuellen Erinnerns, aber auch seinen Chancen, im Hinblick auf virtuelle historische Lernorte geht Katrin Biebighäuser nach. Sie versteht darunter „historische Orte, die im Virtuellen nachgestellt wurden und als historische Lernorte Eingang in geschichtsdidaktische Projekte finden“. Hierfür nutzt Biebighäuser das Beispiel der virtuellen Welt „Second Life“, konkret ein von ihr so organisiertes Projekt, welches einen Rundgang durch verschiedene Orte der DDR beinhaltete. Aufgrund der Erfahrungen empfiehlt sie die Möglichkeit zur Kommunikation mit Expert*innen sowie die Bereitstellung umfangreicher Informationen, da somit Fehlinterpretationen und Missinformationen vermieden werden könnten. Als bereits um entsprechende Informationen erweitertes Beispiel stellt Biebighäuser die App „Tod an der Berliner Mauer“ vor.

Dem eher spielerischen Zugang zu Geschichte ist auch der Beitrag von Nico Nolden gewidmet. „Levelaufstieg. Impulse für den geschichtswissenschaftlichen Umgang mit digitalen Spielen zwischen Geschichtsbildern und Erinnerungskultur“ beschäftigt sich mit zeithistorischen Computerspielen. Historische Inszenierungen, so Nolden, hätten in digitalen Spielen eine bemerkenswerte Konjunktur. Um die entsprechende Qualität zu verbessern, müsse sich die Geschichtswissenschaft entsprechend fachlich einbringen. Es fehlt zudem an Analysen, die verlässliche Aussagen darüber treffen, wie sich historische Spiele auf die Geschichtsrezeption der Spieler*innen auswirken. Nolden plädiert für eine interdisziplinäre Annäherung an den Gegenstand.

Auf theoretischer Ebene setzt sich Peter Hoeres mit „Geschichtsvermittlung und Geschichtspolitik in der Wikipedia“ auseinander. Die digitale Erzählweise bricht mit der traditionellen Erzählung, etwa durch den Bruch der Linearität mittels Modul- und Hyperlinkstruktur, „jeder Link führt zu einer neuen Erzählung“. Zudem sieht Hoeres die Machtfrage: Wer erzählt was, wer darf was erzählen, wer entscheidet darüber bzw. über Inhalte? Zur Beantwortung arbeitet der Autor sich tief in die Funktionsstruktur der Wikipedia ein und erläutert diese ausführlich. Es ist an manchen Stellen nicht immer leicht zu folgen, ohne über entsprechende (Sach-) Kenntnisse zu verfügen bzw. die Wikipedia-Seite geöffnet zu haben.

Fazit

Das Jahrbuch bietet einen vielseitigen Blick auf den Aspekt des Digitalen im Bereich der Erinnerungskultur. Akteur*innen der historisch-politischen Bildung können ebenso Anreize finden wie Lehrer*innen, die Einblicke in die Lebenswelten ihrer Schüler*innen gewinnen möchten.

Claudia Fröhlich/Harald Schmid (Hg.):
Jahrbuch für Politik und Geschichte 7 (2016
– 2019), Schwerpunkt: Virtuelle Erinnerungskulturen, Stuttgart 2020,

Praxishandbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter.

Von Lucas Frings

Das 2017 erschienene „Praxishandbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter“ bündelt in vier Überkapiteln, „Grundlagen historischen Lernens mit digitalen Medien“, „Digitaler Wandel in Geschichtswissenschaft, Geschichtskultur und Geschichtslernen“, „Digitale Quellen, Darstellungen und Unterrichtsmaterialien für historisches Lernen und Lehren“ und „Kompetenzen, Methoden & Werkzeuge historischen Lernens mit digitalen Medien“, 41 Artikel. Wobei einige Autor*innen, insbesondere die beiden Herausgeber, gleich mehrere Beiträge verfasst haben. Die Herausgeber haben sich bemüht die Fülle der Artikel durch ein zu Beginn eingeführtes Querverweissystem zu ordnen und in Bezug zu setzen.

Angesichts der thematischen Vielfalt und Fülle der Beiträge kann an dieser Stelle nur ein Auszug besprochen werden. Dieser kann aber ansatzweise repräsentativ für den Sammelband verstanden werden, der neben Standortbestimmungen und theoretischen Ansätzen auch Projektvorstellungen und praktische Anregungen vereint.

Ausgangspunkt des Bandes ist die Feststellung, dass die Digitalisierung aller Lebensbereiche auch den Bildungsbereich rasant verändert (hat). In einem der einleitenden Beiträge geht Daniel Bernsen auf „Funktion, Verhältnis und Raumverständnis“ (S. 37)

von Medien im Geschichtsunterricht ein. In der Unterscheidung von Lernobjekt (Quellen und Darstellungen) und Lernprodukten (Darstellungen, potentiell digital) hält er fest, dass sich Objekte digitalisieren lassen, wobei sich allerdings ihr Zustand verändert. Objekte verlieren ihre Haptik, Dokumente ließen sich jedoch digital aufwerten. Originär digitale Produkte ließen sich nicht in einen Objektstatus zurückführen, ohne ihre Funktion zu verlieren. Bernsen greift auf das Konzept der Lernumgebungen (anstelle der Lernorte) zurück, die als subjektbezogene soziale Praktiken flexibel entstehen können. Mediengestützte Bildung kann Lernen vom physischen Ort (place) lösen. Die dadurch entstehenden offenen Räume (space) entstünden durch die Beteiligung von Lernenden, die mit ihren Endgeräten ortsunabhängig agieren können. Bernsen wirbt dafür, die Lernumgebungen nicht als reine Digitalisierung bestehender Lernräume zu verstehen, sondern als Möglichkeit Lernen neu zu denken.

Auch der darauffolgende Text von Ulf Kerber enthält eine Forderung. Medienbildung solle Ziel und Kern der Geschichtsdidaktik, insbesondere an Schulen, werden, Medien dienen als Vermittlung. Bestandteile von geschichtsdidaktischen Unterrichtskonzepten könnte Medienwirkungsanalyse, Medienanalyse, Medienkritik und die Vermittlung einer medial gestützten narrativen Kompetenz sein. Zusätzlich zu diesen medienpädagogischen Kernthemen beinhaltet die Geschichtsdidaktik auch die Teilbereiche der Medienhistoriografie und der Ge-

schichts- und Medienkultur.

Die Vernetzung von Geschichtsdidaktik und Medienpädagogik könne auch der Bedeutung des Geschichtsunterrichts zuträglich sein und somit Stundenkürzungen in diesem Feld verhindern.

Dem Feld der Visual History widmet sich Nadja Braun. Dieser Bereich rückt die oftmals als Quellen vernachlässigten Bilder und Videos in den Blick und fördert eine visual literacy (S. 119). Ausgehend von der politischen und historischen Wirkmacht von Bildern, stellt Braun didaktisch-methodische Überlegungen an. So sei es wichtig, Schüler*innen eine visuelle Kompetenz zu vermitteln, die Bilder nicht als Abbild einer Realität, sondern als für politische Zwecke genutzt erkennt und die Funktion von Bildern in der Geschichtskonstruktion erfasst. Letztgenanntes Verständnis könne auch über die Arbeit mit Bildern erzeugt werden. Die einzelnen Akteur*innen auf Bildern und die dahinterstehenden Personen und Intentionen sollten stets besprochen werden. Dabei bemängelt sie, dass Schulbuchverlage häufig auf die stets selben Bilder zurückgriffen, welche zusätzlich ohne eine Kenntlichmachung zugeschnitten würden.

Ein Praxisproblem, der kostenlosen und zugleich rechtlich abgesicherten Medienutzung in geschichtsdidaktischen Kontexten, nimmt Anja Neubert in den Blick. Verlagert sich das Lehren und Lernen aus dem physischen Klassenraum in virtuelle Räume mit Weiterverbreitungspotenzial können Pädagog*innen nicht mehr un-

bedacht Bilder aus dem Internet nutzen, sondern müssen darauf achten, dass diese urheberrechtlich unbedenklich sind und ggf. sogar bearbeitet werden dürfen. In ihrem Beitrag erläutert Neubert die Formen und Bildrechte unterschiedlicher Creative Commons Lizenzen und erörtert Potentiale dieser Open Educational Resources. Generell sei mit diesen Quellen ein besserer Austausch von Bildungsmaterialien zwischen Lehrkräften oder bereitgestellt von Lernplattformen möglich. Im Hinblick auf historisches Lernen könnten Lernende u.a. quellenkritisches Arbeiten kennenlernen und Geschichte als Konstruktion begreifen, während Lehrende durch ein zunehmendes Angebot an Portalen, die Creative Commons-Quellen zur Verfügung stellen, ihr Unterrichtsangebot individualisieren und spezialisieren und somit unabhängiger von Schulbüchern lehren können.

Ein weiteres Beispiel für die erweiterten Möglichkeiten historischen Lernens anhand von digitalen Medien findet sich im Beispiel des Flipped Classrooms, den Fabrice Schins vorstellt. In dieser Praxis werden die Lernphasen in der Schule und Individuell außerhalb der Schulzeit umgekehrt. Statt der Grundlagenvermittlung im Klassenraum und der Vertiefung zuhause, sollen die Schüler*innen sich zuerst alleine einem Thema annähern um die Unterrichtszeit für die Anwendung der Inhalte zu nutzen. Dafür könnten Lehrer*innen Videos oder anderes Material erstellen, dass zur übergreifenden Fragestellung führt, ggf. direkt mit Arbeitsaufträgen.

Lernen aus der ■ Geschichte ■

Empfehlung Fachbuch

Die Schüler*innen könnten dann im Unterricht – alleine oder in Gruppen – auf die Unterstützung von Lehrkräften und Mitschüler*innen zurückgreifen, um Verständnisprobleme zu klären oder Inhalte zu diskutieren.

Schins widmet sich insbesondere den Lernvideos. Die Lernenden, so die Autorin, würden mit Online-Videos in ihrer Lebensrealität abgeholt, sie könnten die Videos zu ihrer Zeit und in ihrem Tempo konsumieren und eine digital erleichterte Visualisierung könne auch die Inhalte anschaulicher vermitteln.

Außerdem gibt Schins hilfreiche Hinweise: Wie können Lehrkräfte diese Videos erstellen? Welche Länge, welchen Aufbau, welche Sprache oder welche Medien sind für ein Lernvideo angemessen?

Wie einleitend angemerkt, stellen die besprochenen Beiträge nur einen kleinen Teil der inhaltlichen Vielfalt des Sammelbands dar. Weitere Texte befassen sich mit Geschichtslernen in Blogs, in Computerspielen, mit WebQuests oder anhand von 3D-Lernen, andere mit Wissenschaftskommunikation, kollaborativem Arbeiten oder Erstellung von Zeitleisten. Dabei werden Vor- und Nachteile von Methoden erörtert, Praxisbeispiele vorgestellt und technische Umsetzungshinweise gegeben.

Dadurch bietet das „Praxishandbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter“ zahlreiche Anregungen und Anleitungen für digitales Lehren und Lernen und dürfte Praktiker*innen den Einstieg in

die digitale Bildungsarbeit erleichtern.

Bernsen, Daniel/Kerber, Ulf (Hg.): Praxishandbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter, Verlag Barbara Budrich 2017.

Geschichte auf YouTube

Von Tanja Kleeh

„Geschichte auf YouTube. Neue Herausforderungen für Geschichtsvermittlung und historische Bildung“ beschäftigt sich aus unterschiedlichen Blickwinkeln mit dem Phänomen von YouTube-Videos mit – mehr oder weniger- historischen Inhalten. Dabei unterteilen die Herausgeber Christian Bunnenberg und Nils Steffen die Beiträge in Felder der Geschichtsvermittlung wie Kontexte, Narration und Authentizität, Produktion und Praxis und Partizipation. Ein eigenes Feld widmet sich YouTube und historischer Bildung anhand von Praxisbeispielen, worauf der Ausblick folgt.

In ihrem einführenden Beitrag geben Bunnenberg und Steffen einen Überblick über Geschichte im Social Web, welche Formate es gibt, wie und von wem diese konsumiert werden. Insbesondere der Stellenwert bei und die Nutzung durch Jugendliche als potentielle Zielgruppe spielt dabei eine Rolle. Das Smartphone, so eine von den Autoren zitierte Studie, sei dabei das „Geräte der Wahl“ einer ganzen Generation, unabhängig vom Bildungshintergrund der Jugendlichen. YouTube selbst werde jedoch verstärkt auf Computern und Laptops konsumiert, wobei oft gezielt nach entsprechenden Lernvideos gesucht werde.

Die Autoren führen zudem kurz in die Geschichte und Funktionsweise der Videoplattform ein, was es nicht sonderlich technik- bzw. Social-Media-affinen Leser*innen des Sammelbands im Folgenden einfacher

macht, die Beiträge dahingehend zu verstehen. Sie definieren zudem, was unter einem Erklärvideo – „thematische sowie gestalterische Vielfalt, einen informellen Kommunikationsstil und eine Diversität in der Autorinnen- und Autorenschaft“ - verstanden wird und wie sie sich von Lehrfilmen und sogenannten Performanzvideos unterscheiden.

Um Erklärvideos entsprechend analysieren zu können, erarbeitet Judith Uebing in ihrem Beitrag „Geschichte in 10 Minuten – Wie geht das?“ einen Vorschlag zur Methodik, die sie am Beispiel des YouTube-Kanals „mustewissen“ vorstellt. Ähnlich dem Vorgehen bei einer klassischen Quellenkritik setzt Uebing bei der deskriptiven Ebene an, untersucht die visuelle Gestaltung der Videos, aber des zugehörigen YouTube-Kanals. Ebenfalls wichtig seien die Länge der Videos und deren Inhalte sowie deren Gestaltung. Es folgt die interpretative Ebene, wobei die Autorin auch auf den Moderator, Kommentare sowie die Art der Präsentation und Narration eingeht. Dem schließt sich die diskursive Ebene an. Im Abschluss ihres Beitrages ist die Analyse-Methode Schritt für Schritt festgehalten, so dass bei Bedarf die Leser*innen die Methode bei beliebigen Videos durchführen können. Für die weitere Kontextualisierung von (Erklär-) Videos schlägt Cord Arendes in seinem Aufsatz „Sesamstraße und Telekolleg als Vorbilder? Erklärvideos auf YouTube als Fortsetzung des traditionellen Schul- und Bildungsfernsehens ‚mit anderen Mitteln‘“ den Bogen von Funk und Fernsehen zum Internet. Neben

einem historischen Überblick über das deutsche Bildungsfernsehen in unterschiedlichen Zeiträumen – bei denen langlebige und bekannte Formate wie die „Sesamstraße“ und „Löwenzahn“ miteinbezogen werden – unterscheidet der Autor zwischen Wissensvermittlung im Kinder- und Jugendfernsehen und speziellen Schulfernsehen und Weiterbildungsangeboten. Diese Angebote, so Anderes weiter, würden heute durch YouTube-Erklärvideos ergänzt. Er spricht von einem „ergänzenden Nebeneinander“. Mitherausgeber Nils Steffen sieht die Erklärvideos als „Form performativer Historiografie“, wie er im gleichlautenden Beitrag darlegt. Dabei geht er der Frage nach, wer eigentlich wie Geschichte produziert und wie sich dies in den Videos vom herkömmlichen Verständnis unterscheidet.

Der immer noch gerne beschworenen Authentizität ist das zweite Kapitel des Sammelbandes gewidmet, worin an drei konkreten Beispielen eben diese untersucht wird. Interessant ist, dass die von den Autor*innen gewählten Beispielen des DDR-Museums Berlin und des Stadtmuseums Stuttgarts Formate analysiert werden, die bestehende, klassische Ausstellungen ergänzen. Während die Beiträge des DDR-Museums sich laut Autor Hannes Burkhardt mit Alltags-, Gesellschafts- und Sozialgeschichte beschäftigen, sind die Stuttgarter Beiträge Teil eines partizipativen Projektes. Wie Autor Bunnenberg erläutert, vermittelte das Museum im Rahmen eines Workshops erst die Fähigkeit, kurze Videobeiträge zu gestalten, die anschließend auf dem YouTube-Kanal

des Museums hochgeladen werden konnten.

Der Partizipation durch und mit YouTube-Videos widmet sich ein ganzes Kapitel des Bandes. Besonders spannend sind die Überlegungen von Moritz Hoffmann, der für die Einführung der analytischen Kategorie „Historische Hassrede“ plädiert. In „Die dunkle Seite der Partizipation: Überlegungen zur Historischen Hassrede“ definiert Hoffmann diese als „in der Internetkultur tief verwurzelt und gleichzeitig hochgradig volatiles Phänomen“. Sie findet sich in YouTube-Kommentarfeldern und Videos. Da diese der Selbstregulierung durch Zuschauer*innen und Leser*innen unterliegen, kann sich die historische Hassrede entsprechend verbreiten. Dabei werden bekannte Narrative aus dem rechtsextremen Repertoire aufgegriffen, die jedoch nun leichter verbreitet werden können.

Die Folge dessen kann – neben dem Herausbilden rechtsextremer und verschwörungsideologischer Positionen – historische Nonsensbildung sein. So betrachtet Anja Neubert den YouTube-Kanal „The SimpleClub“. Ihre Fallstudie analysiert die Erklärvideos – als solche ordnet Neubert die Beiträge ein – und ihre Wahrnehmung durch Schüler*innen und Lehrkräfte. Neubert kritisiert vor allem einen mangelnden Umgang mit Quellen und die fehlende historisch sinnbildende Narration. Anja Neubert plädiert dafür, entsprechend dem Nutzungsverhalten von Schüler*innen, den kritischen Umgang mit YouTube-Videos einzuüben und sich aus (geschichts-)didaktischer Perspektive damit auseinanderzusetzen.

Fazit

„Geschichte auf YouTube. Neue Herausforderungen für Geschichtsvermittlung und historische Bildung“ ist ein facettenreicher Sammelband, der sowohl die Vor- als auch die Nachteile der Videoplattform für die Vermittlung historischer Inhalte darlegt. Die unterschiedlichen Autor*innen finden verschiedenste Zugänge, so dass nach der Lektüre bei den Leser*innen ein solides Grundwissen vorhanden ist. Nicht nur Lehrer*innen und Vermittler*innen, sondern am digitalen Ansatz Interessierte, finden hier Antworten. Gleichzeitig wird deutlich, wie viel Potential sowohl in dem Feld selbst als auch in der (Er-) Forschung desselbigen noch liegen.

Christian Bunnenberg/Nils Steffen (Hg.):
Geschichte auf Youtube. Neue Herausforderungen für Geschichtsvermittlung und historische Bildung, Berlin/Boston 2019, 89,90€.

Unsichtbare Orte

Von Lucas Frings

Die Verortung historischer Inhalte auf „deep maps“, Karten, die über mehrere Ebenen (Topographie, zeitlich und thematisch) navigierbar sind, ist eine relativ neue Form der Wissensvermittlung und des historischen Lernens.

Projekte wie „Jewish Places“ zur Verortung jüdischen Lebens oder das „Stadtlabor Digital“ des Historischen Museum Frankfurt (siehe auch Besprechung in diesem Heft) gehen dabei seit zwei Jahren erste Schritte. Ebenfalls 2018 veröffentlichte das Jüdische Museum Frankfurt in Kooperation mit dem Historischen Museum Frankfurt die App „Unsichtbare Orte“. Die Nutzer*innen finden darin 56 Orte zu Geschichten von Migrant*innen in Frankfurt am Main, die nach sich überschneidenden Oberkategorien sortiert sind. So gibt es jeweils Beiträge zur griechischen, spanischen, türkischen, italienischen und jüdischen Community und deren Leben und Wirken in Frankfurt/Main. Diese Unterteilung gibt auch die farbliche Unterscheidung der Verortungen auf der Stadtkarte vor, welche die zentrale Navigationsform der App darstellt. Bunte Marker zeigen an, welche Community mit einem Ort und einer Erzählung verbunden ist.

Neben dem Blick auf die Karte lassen sich die Orte aber auch über die verschiedenen Stadtteile bzw. geographischen Unterscheidungen (Nord, Ost, Süd, West, Innenstadt) anwählen. Neben der Verschlagwortung der verschiedenen Jahrzehnte (1940er bis

2000er) bilden die sogenannten Themenspuren ein wichtiges Element der App. Unter „Liebe“, „Arbeit“, „Frauen“, „Bildung“, „Gemeinschaft“, „Konflikt“ und „Essen“ lassen sich für die Nutzer*innen Überschneidungen und Berührungspunkte der Communitys sowie auch der Themenspuren erkennen. Zwar sind die einzelnen Orte den Gruppen zugewiesen, durch die Themenspuren werden diese aber nicht vereinzelt und als hermetisch abgegrenzt dargestellt.

So teilen die Einwander*innen aus verschiedenen Ländern Erfahrungen bei der Ankunft in Deutschland, den vorgegebenen Arbeitskontexten aber auch der Emanzipation aus dem „Gastarbeiter*innen“-Vorhaben.

Die Beiträge selbst enthalten neben einem oder mehreren historischen Bildern eine ein- bis zweiminütigen Audiospur, die konkrete Erinnerungen und den zeitlichen und gesellschaftlichen Kontext wiedergibt und manchmal auch bis in die Gegenwart reicht. Ein Teil der Audiospur findet sich auch als Text, allerdings fehlen darin kleinere Anekdoten. Nutzer*innen finden etwa am Römerberg Informationen über Demonstrationen und einen Hungerstreik griechischer Einwanderer*innen gegen die Militärdiktatur in ihrem Herkunftsland und Verbindungen zum Deutschen Gewerkschaftsbund. Etwas außerhalb, in Zeilsheim, erzählen zwei Orte die Geschichte des dortigen DP-Camps sowie der Fußballmannschaft des Camps „Hasmonea Zeilsheim“, die 1946 Vizemeister der Liga wurden, die zwischen jüdischen Teams aus mehreren DP-Camps ausgetragen wurde. Einige Beiträge sind deutlich

Lernen aus der ■ Geschichte ■

Empfehlung App

persönlicher, wie die Geschichte von Pietro Samuelli, der 1948 das erste italienische Restaurant im Stadtzentrum eröffnete.

Die App bemüht sich um Partizipation, wobei die 56 Orte selbst nicht erweitert werden können. „Wenn du vor Ort bist, kannst du selber Fotos aufnehmen“ heißt es – eine Aufforderung aktuelle Bilder der Orte über Instagram einzustellen und den Beiträgen zuzuordnen. Darüber hinaus scheint allerdings keine Partizipation oder Kooperation möglich.

Offline funktioniert die App nur eingeschränkt; Bilder, Audiospur und Text lassen sich jedoch abrufen. Schade ist auch, dass „Unsichtbare Orte“ ausschließlich im App-Format und nicht zusätzlich als Web-Angebot nutzbar ist.

Allerdings will die App vor allem im Stadt-raum als Hinweisgeberin auf die kaum oder gar nicht sichtbaren Orte dienen. Befindet sich das Handy in der Nähe eines der Orte, sendet die App eine Push-Nachricht.

Die App beleuchtet migrantische Gruppen und Geschichten einzelner Einwander*innen, die größtenteils nicht Teil eines Bildungskanons sind und die auch für Frankfurter*innen neu sein dürften. Die Verortung im Stadtgebiet macht diese Erinnerungen greifbar und ähnelt einer digitalen Geschichtstafel an einer Häuserwand. Allerdings sind die lebhaft eingesprochenen Beiträge durch Anekdoten und die Überschneidungen zu anderen Erzählungen bunter und stärker im Bezug zur Gegenwart, die Push-Funktion erfüllt schlussendlich das Ziel der

Sichtbarmachung.

„Unsichtbare Orte“ lässt sich kostenlos im [Appstore](#) und [Google Playstore](#) herunterladen und läuft auch auf älteren Smartphones.

Stadtlabor Digital!

Von Tanja Kleeh

Das Stadtlabor Digital! ist ein Projekt des Historischen Museums Frankfurt. Ziel ist es, so die Macher*innen, Geschichten von User*innen zu sammeln, in denen das alltägliche Leben in Frankfurt abgebildet wird, „wie [es sich] anfühlt, welche Orte eine besondere Rolle spielen und was die Stadt für euch bedeutet“. Hierfür kommen Videobotschaften, Fotoreihen und Audioaufnahmen zum Einsatz. Die Beiträge können von den User*innen selbst hochgeladen werden. Wie die Mitarbeiter*innen des Historischen Museums schreiben, wird eine wechselnde Auswahl der Beiträge auch in der Dauerausstellung Frankfurt Jetzt! gezeigt.

Insgesamt bietet das Stadtlabor Digital! neun verschiedene Kategorien, denen die Beiträge zugeordnet werden können. Diese werden auf der Karte mit unterschiedlichen Farben dargestellt. Über eine Legende kann eine Kategorie, zum Beispiel „erforschen“ oder „Corona“ ausgewählt werden. Entsprechend wird nur diese Kategorie auf der Karte angezeigt. Parallel dazu ist unter der Karte ein Zeitstrahl, beginnend im Jahr 1275 bis heute (2020), zu finden. Mit Hilfe von Reglern können die Nutzer*innen entscheiden, bis in welches Jahr hinein Beiträge angezeigt werden sollen. Alternativ kann auch erst in einem bestimmten Jahr begonnen werden. Durch diese beiden Unterteilungen ist es möglich, nach epochen- und jahresmäßigen Schwerpunkten zu filtern, aber auch nach thematischen Interessen. Selbstverständlich

können alle Kategorien zeitgleich dargestellt werden, so dass einfach durch Ausprobieren Beiträge erforscht werden können.

Mit einem Klick auf die bunten Markierungen im Stadtplan, gelangt man direkt auf die Beiträge. So findet sich zum Beispiel in der Kategorie „streiten“ ein Beitrag aus dem Jahr 2015 über das Occupy Camp am Willy-Brandt-Platz. Ein Kartenausschnitt gibt Orientierung, wo genau sich der Ort befindet. Unter einem Bild des Platzes findet sich ein Audiobeitrag, in dem Teilnehmer*innen des Occupy Camp ihre Eindrücke und Erfahrungen rückblickend schildern. Von Seiten des Stadtlabor Digital! erfahren User*innen zu den einzelnen Beiträgen, wer diese verfasst hat, aus welcher Zeit sie stammen und wann sie eingestellt wurden. Insbesondere letzteres ist interessant zu sehen, sind doch oft Unterschiede zu dem tatsächlichen Entstehungsdatum festzustellen.

Obwohl bereits vor der Covid-Pandemie entstanden, sind unter aktuellen Gesichtspunkten die Beiträge unter dem Reiter „corona“ besonders interessant. Es finden sich zum Beispiel Bilder von leeren Orten wie Einkaufszentren und Autobahnen, aber auch Audiomitschnitte digital gestreamter Konzerte. Insbesondere unter dieser Kategorie ist auffällig, dass sich viele Motive wiederholen, etwa Aufnahmen von Hilfsangeboten, leere Straßen und Plätze, Abstandsmarkierungen in Supermärkten. Betrachtet man diese Häufungen unter der vom Stadtmuseum im Rahmen des Projektes selbst gestellten Fragen, was sich aufzubewahren lohnt, welche Themen, Trends und Diskussionen

Lernen aus der ■ Geschichte ■

Empfehlung Web

unbedingt dokumentiert werden sollten, können sicher erste Rückschlüsse gefunden werden.

Allgemein ist festzustellen, dass die Beitragsfreude der User*innen für den Zeitraum ab den 2010er-Jahren deutlich steigt. Dies ist darauf zurückzuführen, dass große Teile der Gesellschaft seit diesem Zeitpunkt selbst digitaler geworden sind, etwa durch Smartphones und die damit verbundenen Kameras, so dass viel mehr fotografiert wird. Eine genauere Untersuchung wäre hier interessant, auch was die Altersstruktur der beitragenden User*innen angeht.

Fazit

Das Stadtlabor Digital! ist ein spannender Ansatz, die Geschichte einer Stadt von ihren Einwohner*innen erzählen zu lassen. Nutzer*innen müssen sich jedoch bewusst sein, dass die dargestellten Erlebnisse, Bilder und Audiodateien stets selektiv sind. Es bedarf daher einer objektiven Betrachtung. Die Einbindung in die reguläre Ausstellung stellt eine gute Ergänzung da. Wünschenswert wäre die Möglichkeit des mobilen Einsatzes, etwa als App, so dass Frankfurter*innen oder auch Besucher*innen die vielen Beiträge auch vor Ort betrachten können.

Unser nächstes Magazin erscheint am 23. September 2020 und beschäftigt sich mit 75 Jahren Ende des Zweiten Weltkriegs.

I M P R E S S U M

Agentur für Bildung - Geschichte, Politik und Medien e.V.

Dieffenbachstr. 76

10967 Berlin

<http://www.lernen-aus-der-geschichte.de>

<http://www.agentur-bildung.de>

Projektkoordination: Ingolf Seidel

Redaktion: Thomas Altmeyer, Lucas Frings, Tanja Kleeh und Ingolf Seidel

Diese Ausgabe des LaG-Magazins wird gefördert durch die Hessische Landeszentrale für politische Bildung und ist in Zusammenarbeit mit dem Studienkreis Deutscher Widerstand 1933-1945 entstanden.

Die Beiträge dieses Magazins können für nichtkommerzielle Bildungszwecke unter Nennung der Autorin/des Autors und der Textquelle genutzt werden.