



«When We Disappear»: Vermittlungskonzept

Prof. Dr. Peter Gautschi, Institut für Geschichtsdidaktik und Erinnerungskulturen der PH Luzern

Vergangenheit ist vergangen. Diese Tatsache ist eine besondere Herausforderung für historische Bildung. Wie können wir uns mit etwas beschäftigen, das nicht mehr da ist? Digitale Medien im Allgemeinen und Videogames im Besonderen bieten zur Vergegenwärtigung von Geschichte ganz **neue Möglichkeiten**. Wir erleben heute dank des digitalen Wandels einen Innovationsschub für die Vermittlung in Schule und Öffentlichkeit, müssen aber noch genauer erforschen, wie verschiedene digitale Medien zur historischen Bildung beitragen und was den Blick für Geschichte verstellt. Dies gilt insbesondere für Videogames.

Im vorliegenden Vermittlungskonzept wird erstens ein **Ziel der Inszenierung** «When We Disappear» dargelegt: Die Gamer:innen sollen sich historisch bilden. Dies geschieht entlang einer Reihe von Prinzipien für historische Bildung, die bei der Game-Entwicklung berücksichtigt wurden und die im Umgang mit dem Game anzustreben sind. Diese Prinzipien sind der orientierende Kompass für «When We Disappear». Danach wird zweitens der **Prozess historischen Lernens** beschrieben, der angeboten wird, um historische Bildung zu ermöglichen. Historisches Lernen erfolgt durch die Architektur von «When We Disappear» Game immanent, was für Gamer:innen sowohl intendierte wie auch beiläufige historische Bildung ermöglicht. Schliesslich werden im vorliegenden Vermittlungskonzept drittens einige Möglichkeiten aufgezeigt, auf welche Weisen «When We Disappear» für **formale historische Bildung** (in Museen, an Schulen und Hochschulen) eingesetzt werden kann.

Das vorliegende Vermittlungskonzept ist eine Kurzzusammenfassung. Die Zusammenstellung empfohlener **Literatur am Schluss** weist auf ausführlichere Darlegungen zum Thema hin.

1. Ein Ziel von «When We Disappear»: Historische Bildung

Bildung bezeichnet sowohl eine Entwicklung (Bildungsprozess) als auch einen Zustand (gebildet sein) und ermöglicht «die Verknüpfung unseres Ichs mit der Welt», wie das Wilhelm von Humboldt schon 1793 formulierte. Bildung ermöglicht vielfältige Erlebnisse, Erfahrungen und Auseinandersetzungen, «bei der der Einzelne seine je eigene Form des Menschseins in dieser Welt entwickeln kann» (Sander 2018). Bildung – so lässt sich kurz und populär zusammenfassen – spiegelt einen reflektierten **Umgang mit sich selbst, mit anderen und mit der Welt**.

Historische Bildung nun entwickelt sich in der **Begegnung von Menschen mit dem Universum des Historischen** und führt zum Aufbau von Kompetenzen im Umgang mit Vergangenheit, Geschichte und Erinnerung. Dies trägt zur Ausdifferenzierung von personalen und sozialen Identitäten bei und eröffnet Denk- und Handlungsräume in Gegenwart und Zukunft. Historische Bildung umfasst also Wissen, Können sowie Haltungen und Einstellungen, enthält aber auch Zweckfreies, betont das Selbstbestimmte und legt einen starken Akzent auf Enkulturation.

Historische Bildung eröffnet im Umgang mit dem Universum des Historischen, mit Gesellschaft und mit sich selbst eine Reihe von Entwicklungsräumen, in denen die Individuen lernen und sich entwickeln. Diese **Entwicklungsräume** spielen für die Inszenierung von «When We Disappear» eine zentrale Rolle, und sie gilt es auch bei der Vermittlung anzuregen:



Abbildung 1: Historische Bildung als Ziel von «When We Disappear»: Zustand und Entwicklung von Menschen in drei Dimensionen: im Umgang mit Geschichte, mit Gesellschaft und mit sich selbst.

Hinsichtlich des Umgangs mit **Geschichte** wurde bei «When We Disappear» darauf geachtet, dass eine plausible Geschichte erzählt wird, dass die Geschichte entlang der Chronologie historisch progressiv und regressiv konstruiert ist, dass auch in der Gestaltung mehrere Perspektiven zum Ausdruck kommen und dass die Fluchtgeschichte exemplarisch und objektiv ist. In der Vermittlung werden diese Aspekte explizit thematisiert, und es wird beispielsweise nach der Faktizität und der Fiktionalität gefragt.

Hinsichtlich des Umgangs mit **Gesellschaft** wurde bei «When We Disappear» darauf geachtet, dass das Geschehen Schlüsselprobleme anhand von Dilemmata sowie Grundbedürfnisse thematisiert und insbesondere Inklusion und Exklusion ins Zentrum rückt. In der Vermittlung lassen sich diese Aspekte sowohl historisch wie auch mit Blick auf die Gegenwart und die Lebenswelt der Gamer:innen aufnehmen.

Zum Umgang mit **sich selber** rückt «When We Disappear» alle zentralen Aspekte in den Fokus, die auch für die Vermittlung ein grosses Potential aufweisen: Identität und Alterität, Immersion und Reflexion, Emotion und Kognition, Kritisches Denken und Moral.

2. Die Architektur von «When We Disappear»: Historisches Lernen

Um Historische Bildung zu ermöglichen, muss historisches Lernen inszeniert werden. Dies geschieht in vier Schritten:

«Historisches Lernen», das mit Abbildung 2 grafisch dargestellt ist, kann beginnen, wenn das lernende Individuum (ein:e Gamer:in) die Aufmerksamkeit (zum Beispiel wegen des Trailers oder wegen des Intros) gezielt auf einen Ausschnitt des Universums des Historischen (bei «When We Disappear» die Zeit des Nationalsozialismus und des Zweiten Weltkriegs) richtet und geeignete Sachverhalte aus der Geschichte mittels Quellen, Darstellungen oder Objekten aus der Geschichtskultur (hier das Videogame als Objekt der Geschichtskultur) wahrnimmt. Es braucht also ein ausgewähltes Material, das uns als Einstieg in die Vergangenheit dient. Das führt zu **Fragen, Vermutungen** und bewirkt Neugier.

Die historisch Lernenden erschliessen danach das Wahrgenommene, identifizieren ein aus historischen Zeugnissen rekonstruiertes Faktum (zum Beispiel die Besetzung Amsterdams durch die Nationalsozialisten im Zweiten Weltkrieg) und klären so den historischen Sachverhalt. Sie erarbeiten sich eine **«historische Sachanalyse»**. Bei «When We Disappear» dienen sowohl das Intro als auch die «Memory Zones» der Sachanalyse.

Im nächsten Schritt bringen nun die historisch Lernenden das ausgewählte Material oder das angetroffene Objekt in einen grösseren Zusammenhang. Sie suchen nach Ursachen und Folgen, nach dem Vorher und Nachher, und sie stellen Bezüge zu anderen historischen Sachverhalten her. Dadurch gelangen sie zu einem **«historischen Sachurteil»**. Bei «When We Disappear» ermöglicht die historisch plausible Story-Line dieses Sachurteil.

Schliessend stellen die historisch Lernenden eine Beziehung zwischen dem historischen Faktum und seiner geschichtlichen Bedeutung einerseits (Fliehen zur Zeit des Zweiten Weltkriegs) und einer persönlichen oder sozialen Betroffenheit andererseits (Fliehen heute) her. Sie beurteilen das Eingearbeitete entlang individueller Fragestellungen und entwickeln so ein **«historisches Werturteil»** im Hinblick auf gegenwärtige oder künftige, individuelle oder gesellschaftliche Situationen und Problemlagen. In «When We Disappear» sind es die Dilemma-Situationen, die die Werturteile herausfordern.

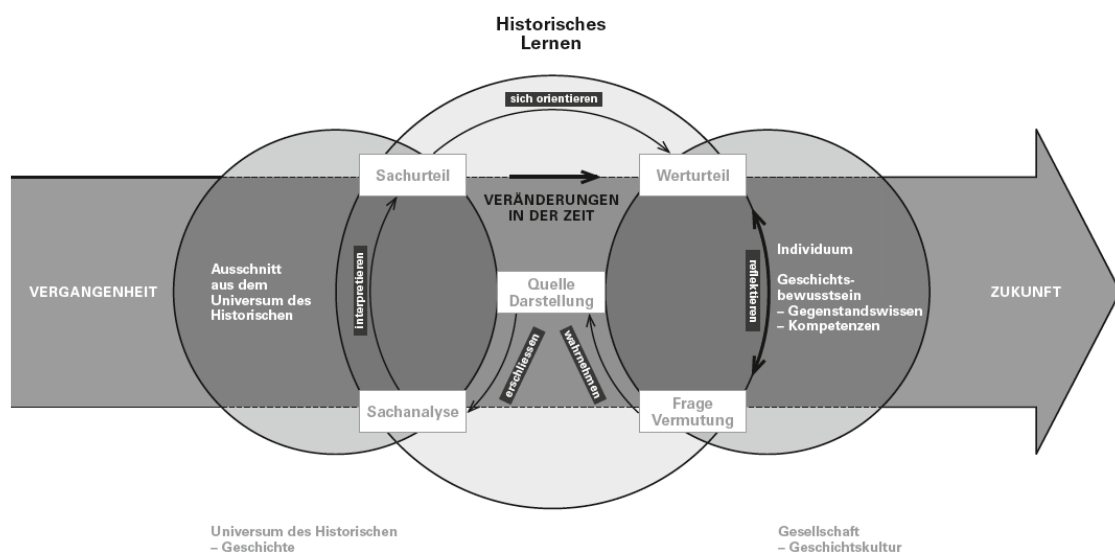


Abbildung 2: Historisches Lernen als Inszenierungsmuster für «When We Disappear»: Das Videogame löst Fragen und Vermutungen aus, führt zu einer Sachanalyse und einem Sachurteil und fordert mittels Dilemmasituationen Werturteile heraus.

3. Möglichkeiten für formale historische Bildung mit «When We Disappear»

Das Videogame «When We Disappear» eignet sich deshalb besonders gut für historische Bildung, weil es erstens so konstruiert ist, dass **historisches Lernen implizit** abläuft und Bildung also «beiläufig» und informell angeeignet wird, und zweitens, weil historische Bildung und Unterhaltung verknüpft wird, weil also **«Histotainment»** umgesetzt wird. «Histotainment» ist ein englisches «Kofferwort» aus history und entertainment und bezeichnet eine sachangemessene und adressatenorientierte Verschränkung von Geschichte und Unterhaltung. Umgesetzt wird eine unterhaltsame Vermittlung von Geschichte, die sich soweit als möglich an empirisch belegbare Phänomene, Ereignisse oder Handlungen von Menschen hält und dort plausibel und ergänzend erfindet, wo störende Leerstellen entstünden. Narrative Triftigkeit geht vor empirischer Triftigkeit.

«When We Disappear» kann mit unterschiedlichen Schwerpunkten in der formalen Bildung bzw. im Schulunterricht eingesetzt werden. Die verschiedenen Möglichkeiten können miteinander je nach Zielsetzung und Adressatinnen, Adressaten kombiniert werden:

Geschichtsvermittlung: Das Dilemma beleuchten

Das für die Sekundarschulstufe II entwickelte Print-Aufgabenset beleuchtet das im Game entwickelte Dilemma «Fliehen oder Bleiben» vor dem historischen Hintergrund, nämlich vor dem Schicksal der während der Besatzung der Niederlande verfolgten Menschen. Es lässt die Schüler*innen mit Darstellungstexten und Quellen arbeiten und mündet in die Frage, inwiefern das Game dieses Dilemma darstellen kann.

Medienbildung: Videogame als interaktives Medium

Das für die Sekundarstufe I entwickelte Print-Aufgabenset bietet die Möglichkeit, den persönlichen Bezug zum Medium Game und dessen Genres herzustellen, das Videospiele «When We Disappear» zu spielen und es zu bewerten sowie Chancen und Risiken zu eruieren und die Brücke zwischen dem Game und der Geschichte zu erkunden.

Kulturvermittlung: Rolle von Denkmälern und historischen Bauten

Denkmäler und historische Bauten sind Teil unseres Kulturerbes und spielen eine wichtige Rolle für die Gesellschaft. Im Game ist die Geschichte des Theaters Schouwburg zentral. In den Unterrichtsmaterialien wird die Geschichte der Schouwburg und ihre historische Bedeutung und Wandlung beleuchtet – vom berühmten Theater zum Deportationszentrum zur Holocaust-Gedenkstätte. Im Aufgabenset wird die Geschichte der Schouwburg analysiert und mit der Flucht des Mädchens in Verbindung gebracht sowie mit der Gedenkstätte Riehen eine Brücke zur Schweiz geschlagen.

Methodenschulung: Den Einfluss des Games einschätzen

Die für die Sekundarschulstufe II entwickelte Activity auf der Plattform IWitness veranlasst die Schüler:innen zum Nachdenken darüber, wie das Game, wie Zeitzeugenerinnerungen und wie Sachinformationen ihr Geschichtsbild formen. Dazu vergleichen die Schüler:innen selbst gewählte Themen des Games mit Filmausschnitten von Zeitzeugeninterviews.

Literatur:

Gautschi, Peter (2021): Umgang mit dem Thema „Holocaust“ im digitalisierten Unterricht. In: Azaryahu, Maoz; u.a. (Hrsg.): Erzählweisen des Sagbaren und Unsagbaren. Band 3 der Reihe „Erinnerungsräume. Geschichte – Literatur – Kunst. Böhlau Verlag, Köln. S. 315-332.

Gautschi, Peter (2021): Holocaust und Historische Bildung. Wieso und wie der nationalsozialistische Völkermord im Geschichtsunterricht thematisiert werden soll. In: Dreier, Werner/Pingel, Falk (Hrsg.): Nationalsozialismus und Holocaust. Materialien, Zeitzeugen und Orte der Erinnerung in der schulischen Bildung. Innsbruck: Studienverlag. S. 21-35.

Schillig, Anne (erscheint 2021): Based on true Events... Konstruktion historischer Erzählungen in Videogames am Beispiel des Spiels «When We Disappear». In: Zeitschrift für Didaktik der Gesellschaftswissenschaften, Jg. 12, Heft 2/2021.