

Abstract zum Vortrag

***"Es fühlt sich an als ob man mit in der Welt drinne ist"*¹ –**

Virtual Reality als Erfahrungsraum für Geschichte

Elena Lewers

Seit einigen Jahren wird Virtual Reality (VR) vermehrt in der Geschichtsvermittlung eingesetzt. Ziel dieser Angebote im Tourismus sowie im Bildungsbereich ist häufig das „Zeitreiseerlebnis“ und damit die „leibhaftige Erfahrung“ der Vergangenheit. Über technische, ästhetische Strategien soll ein Gefühl der Präsenz bei den Nutzer:innen erzeugt und damit Geschichte „mehrdimensional, multisensorisch und realitätsnah erfahrbar“² gemacht werden. So kann der Eindruck entstehen, dass die Vergangenheit tatsächlich erfahrbar ist, da in vielen VR-Anwendungen der Konstruktionscharakter von Geschichte nicht transparent gemacht, sondern vielmehr verschleiert wird. Die Geschichtsdidaktik/Public History steht damit vor der Aufgabe, VR als geschichtskulturelles Phänomen zu untersuchen und die Fragen danach zu stellen, wie geschichtsbezogene VR produziert und rezipiert wird. Für Kontexte historischen Lernens stellt sich die Frage, wie eine reflektierte Auseinandersetzung mit den Angeboten gefördert werden kann, um einer unkritischen Übernahme der präsentierten Geschichtsbilder entgegenzuwirken.

Dieses Ziel hat sich das Projekt ViRaGe – Virtuelle Realitäten als Geschichtserfahrung³ gesetzt. Dazu wurden im Jahr 2021 Studien zu formalen, non-formalen und informellen Lernkontexten durchgeführt, die sich aus unterschiedlichen Perspektiven (Lernpsychologie, Sozialpsychologie, Erziehungs-/Medienwissenschaften) und mit verschiedenen Zugängen dem Gegenstand annähern. So wurden sowohl quantitative als auch qualitative Zugänge in Form von

¹ Dieses Zitat ist Teil eines Schüler:innen-Textes, der im Rahmen einer Online-Studie im Projekt ViRaGe im Sommer 2021, bei der Schüler:innen sich mit geschichtsbezogenen 360-Grad-Videos auseinandersetzten, angefertigt wurde.

² Knoch, Habbo: Das KZ als virtuelle Wirklichkeit. Digitale Raumbilder des Holocaust und die Grenzen ihrer Wahrheit, in: Geschichte und Gesellschaft 47 (2021), S. 100.

³ Projekthomepage: <https://www.virage.ruhr-uni-bochum.de/virage/index.html.de>

Fragebögen oder Interviews erprobt.⁴ Es wird damit gerechnet, dass bis zum Sommer 2022 weitere Studien durchgeführt werden, die Gegenstand des Vortrags werden können.

Die Untersuchungen bieten die Gelegenheit, sich sowohl theoretisch als auch empirisch grundlegend mit der „Erfahrung“ von Geschichte im Digitalen zu beschäftigen und dabei nicht nur VR als geschichtskulturelles Phänomen, sondern auch die Wahrnehmung und Deutung durch die Nutzer:innen in den Blick zu nehmen sowie zu überlegen, wie eine reflektierte Auseinandersetzung angeleitet werden kann. Notwendig ist dafür eine interdisziplinäre Herangehensweise, die Theorien und Methoden der Geschichtswissenschaft und Empirischen Sozialforschung zusammenführt.

Der Vortrag widmet sich zum einen der Darstellung von VR als digitales geschichtskulturelles Phänomen, das einen Erfahrungsraum für Geschichte eröffnet. Außerdem werden exemplarisch Studien aus dem Projekt ViRaGe vorgestellt und in Hinblick auf die Konsequenzen für historisches Lernen diskutiert.

Literatur (Auswahl):

- Bunnenberg, Christian: Mittendrin im historischen Geschehen? Immersive digitale Medien (Augmented Reality, Virtual Reality, 360°-Film) in der Geschichtskultur und Perspektiven für den Geschichtsunterricht, in: Geschichte für heute (2020), S. 45–58.
- Deile, Lars: Historische Imagination, in: Barsch, Sebastian et al. (Hgg.): Handbuch Diversität im Geschichtsunterricht. Inklusive Geschichtsdidaktik (Wochenschau Wissenschaft, Frankfurt 2020, S. 223–235.
- Knoch, Habbo: Das KZ als virtuelle Wirklichkeit. Digitale Raumbilder des Holocaust und die Grenzen ihrer Wahrheit, in: Geschichte und Gesellschaft 47 (2021), S. 90–121.

⁴ Einblick in Studien zum informellen Lernkontext: <https://osf.io/u6gz4>, <https://osf.io/a7uhm>

- Oswald, Vadim: Imagination im Historischen Lernen, in: Barricelli, Michele; Lücke, Martin (Hgg.): Handbuch Praxis des Geschichtsunterrichts, Schwalbach/Ts. 2012, 121-135.
- Rösen, Jörn: Historik. Theorie der Geschichtswissenschaft, Köln 2013.

Kurzbiographie

Elena Lewers hat an der Ruhr-Universität Bochum den Master of Education in den Fächern Deutsch, Geschichte, Bildungswissenschaften sowie den Master of Arts Public History abgeschlossen. Aktuell arbeitet sie als Wissenschaftliche Mitarbeiterin im BMBF-Projekt „ViRaGe – Virtuelle Realitäten als Geschichtserfahrung“ (2020-2023) im Teilprojekt „Geschichtsdidaktische Aufbereitung“. Der Arbeitstitel des Dissertationsprojektes lautet: „Geschichte zum Nacherleben? Geschichtserfahrung in Virtual Reality-Anwendungen mit historischen Inhalten“.