

Format de citation

Kößler, Gottfried: Rezension über: Claudia Fröhlich / Harald Schmid (eds.), Schwerpunkt: Virtuelle Erinnerungskulturen, 2020, in: Einsicht. Bulletin des Fritz Bauer Instituts, 2020, S. 123, <https://recensio-stag.lorax.syslab.com/r/21c7dd8751d34bb1962bab5afda309e>

Einsicht
*Bulletin des
Fritz Bauer Instituts*



copyright

Cet article peut être téléchargé et/ou imprimé à des fins privées.
Toute autre reproduction ou représentation, intégrale ou substantielle de son contenu, doit faire l'objet d'une autorisation (§§ 44a-63a UrhG / German Copyright Act).

Erfahrungen im »virtuellen Raum«



**Claudia Fröhlich, Harald Schmid
(Hrsg.)**

*Virtuelle Erinnerungskulturen,
Jahrbuch für Politik und Geschichte,
Band 7 (2016–2019)*

Stuttgart: Franz Steiner Verlag, 2020,
257 S., € 54,–

Das Thema des Bandes kann nur interdisziplinär erfasst werden. Beschäftigung mit den praktischen Erscheinungsformen von Digitalität zwingt Geschichtswissenschaft und Geschichtsdidaktik dazu, zunächst medienwissenschaftliche Grundkenntnisse zu nutzen, damit sie sich mit der Qualität der erinnerungskulturellen Phänomene befassen können, die sich in den digitalen Produkten zeigen. Die einzelnen Beiträge stehen weitgehend je für sich. Der Aufsatz von Michele Barricelli und Markus Gloe über digitale 2D/3D-Zeugnisse behandelt eine sehr spezielle Nutzung der digitalen Technik. Die Autoren kommen zu dem Schluss, dass Interaktivität dabei kaum eine Rolle spielt. Die Analyse zur Wikipedia von Peter Hoeres ist ein lesenswerter Beitrag zu einem medientheoretisch gestützten kritischen Verständnis des Onlinelexikons. Die weiteren Beiträge des Jahrbuchs behandeln nicht den Schwerpunkt »Virtuelle Erinnerungen«. Sehr empfehlenswert ist die gründliche Literaturübersicht zur »Vergegenwärtigung des Nationalsozialismus in Gedenkstätten« von Harald Schmid.

Von besonderem Interesse sind die Aufsätze von Habbo Knoch und Nico Nolden, zwischen denen eine enge Verbindung besteht. Habbo Knoch stellt unter dem Titel »Grenzen der Immersion. Die Erinnerung an den Holocaust und das Zeitalter der Digitalität« die Nutzung digitaler Technik in den Kontext von Institutionen und ihren spezifischen technischen Möglichkeiten. Knoch interessiert die Verschiebung der Aufmerksamkeit der Museen und außerschulischen Bildungseinrichtungen bei der Präsentation von Vergangenem weg von der Vermittlung von »knowledge« hin zu »experience« (S. 42). Er plädiert für mehr Vertrauen in die Kompetenz und Kreativität der Adressaten und Adressatinnen. Die immer wieder beschriebene Tendenz der virtuellen Realitäten, sich vor die Wirklichkeit zu drängen, nimmt Knoch als Aufforderung, die »limits of representation« (Lawrence Langer) sichtbar werden zu lassen.

Der Beitrag gibt einen instruktiven Überblick über die digitalen Angebote von Gedenkstätten und Institutionen der historisch-politischen Bildung. Das reicht von didaktisch aufbereiteten Online-Plattformen mit Zeugeninterviews bis zu Datenbanken. Auch die Verwendung digitaler Quellen in Ausstellungen wird beleuchtet. In Bezug auf das Thema Trauer akzentuieren die digitalen

Repräsentationen des Holocaust bislang einen »opferbiographischen und emotionalen« Zugang. Dazu verweist Knoch auf eine »Konvergenz zwischen der Transformation von kulturellen Umgangsformen mit dem Tod und überindividuellen Gedenkpraktiken«, nämlich die Entstehung von digitaler Trauerkultur, »communities of memory« (S. 36). Hier könnte eine Reflexion über die Formen des Gedenkens ansetzen. So entstehen im Internet auch in diesem Themenfeld Kommunikationsformen über Vergangenheit, die Knoch erinnerungstheoretisch interpretiert. Er prognostiziert eine Auflösung der »ohnehin auch für das analoge Zeitalter nur typologisch tragfähige(n) Unterscheidung eines ›kommunikativen‹ und eines ›kulturellen‹ Gedächtnisses« (S. 39). Ein Beispiel für die didaktisch weiterführende Nutzung dieser Potenziale sieht er in der Online-Ausstellung www.dubistanders.de.

Nachdem Knoch viele Türen geöffnet und die Nutzung neuer Möglichkeiten angeregt hat, macht er sie am Ende wieder zu: »Gleichwohl sollte jeder Nutzung von – nicht nur digitalen – Medien im Kontext der Holocaust-Erinnerung eine Durchdringung der kognitiven, emotionalen und moralischen Dimensionen des historischen Gegenstands vorausgehen, um nicht die Verheißungen der Digitalität zum Spielfeld historisch-beliebiger Repräsentationen werden zu lassen.« (S. 44) Wie passt das zusammen? Ein offener Lernprozess muss die »Durchdringung« des Gegenstandes als Teil des Aneignungsprozesses organisieren. Sonst zerfällt das Lernen in das Eintrichtern und das Spiel – und beides bleibt langweilig.

Nico Nolden gibt »Impulse für den geschichtswissenschaftlichen Umgang mit digitalen Spielen zwischen Geschichtsbildern und Erinnerungskultur«. Er zeigt vor allem Forschungsdefizite und Desiderate auf und beschreibt die Grundlinien möglicher interdisziplinärer Forschungsfelder. Vor allem mit den Game Studies, einer in Deutschland erst schwach entwickelten Disziplin, sollte die Geschichtsdidaktik – aber auch die historisch-politische Bildung – kooperieren. Die kurz skizzierten Computerspiele reichen von historischen Shooting-Spielen bis zu Simulationen von demokratischen Prozessen. Die Erforschung ihrer Performanz verlangt geschichtswissenschaftliche Expertise: »Zwar legen die Entwickler mit einem Wissensangebot und der Anlage des Systems eine gewisse Basis für Deutungen. Letztlich wählen die Spielenden jedoch durch ihr aktives Handeln, welche Bestandteile sie davon wahrnehmen und zu einer individuellen historischen Sinnbildung zusammenfügen.« (S. 105) Es entsteht eine von den Spielenden bestimmte Narration. Sollte das wirklich funktionieren, ist hier eine bei Weitem interessantere Perspektive für das Lernen über Geschichte zu entdecken als in den starren Verlinkungen von vorgegebenen Fragen und inszenierten Antworten in den 3D-Zeugnissen.

Gottfried Kößler
Fritz Bauer Institut