



RUHR-UNIVERSITÄT BOCHUM

© ddrbildarchiv.de/Manfred Uhlenhut; ATINO GmbH/Sabine Hagemeyer

ViRaGe – Virtuelle Realitäten als Geschichtserfahrung

01.09.2022 EdTech Research Forum 2022, Universität Duisburg-Essen, Learning Lab



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung
Förderkennzeichen:
01JD1910A

- 1. Gegenstand und Erkenntnisinteresse**
- 2. Theoretische Sensibilisierung: Soziale Praktiken und Kontext**
- 3. Forschungsstand zu Gedenkstätten**
- 4. Methodologie und Methodik**
- 5. Empirische Ergebnisse**
- 6. Fazit**

Gegenstand und Erkenntnisinteresse



UNTERSUCHUNGSDESIGN

TP1: Geschichtsdidaktische Aufbereitung (Bunnenberg, Lewers)

Geschichtsdidaktische Analyse der VR-Anwendungen

- Authentifizierungsstrategien
- Darstellung von Geschichte
- Charakter der Geschichtserfahrung
- Ansprache von Emotionen der NutzerInnen
- Narrative und technische Mittel

Entwicklung von Materialien und Angeboten: Inhaltliche und methodische Bausteine für die Reflexionsprozesse in den TP 2-4

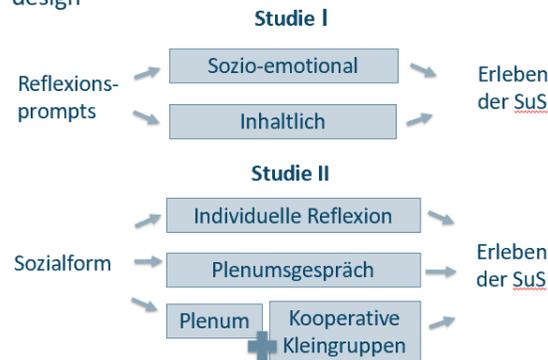
Ziel: Identifikation von geschichtswissenschaftlichen und -didaktischen Gütekriterien für VR mit geschichtsbezogenen Inhalten und von Konzepten für ihre Verwendung in unterschiedlichen Bildungszusammenhängen

TP2: Formal (Rummel, Yek)

VR im Schülerlabor

Ziel: Untersuchung von Effekten verschiedener Reflexionsvarianten auf das Erleben von SuS nach VR-Erfahrung im formalen Kontext

Methode: Quasi-Experiment im between-subject-design

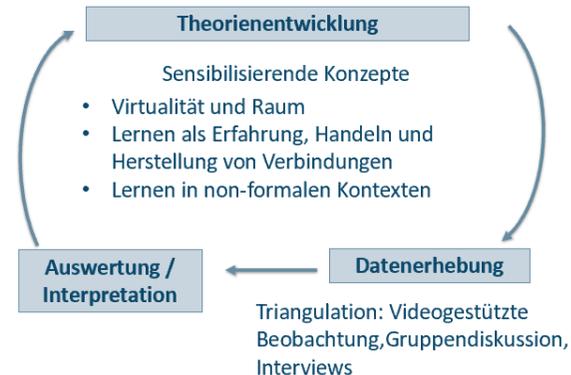


TP3: Non-formal (Aßmann, Limpinsel, Neuberger)

VR in Gedenkstätte

Ziel: Untersuchung der Bedeutung von virtuellen Räumen für das Verhältnis des Menschen zu sich selbst, zu anderen und zur (Lern-)Umgebung

Methode: Grounded Theory Methodologie

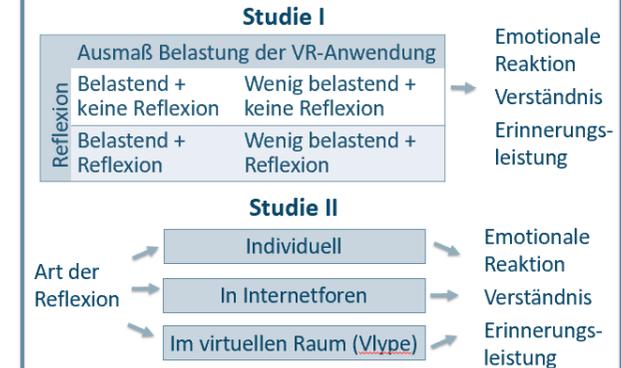


TP4: Informell (Krämer, Frentzel-Beyme)

VR im Internet

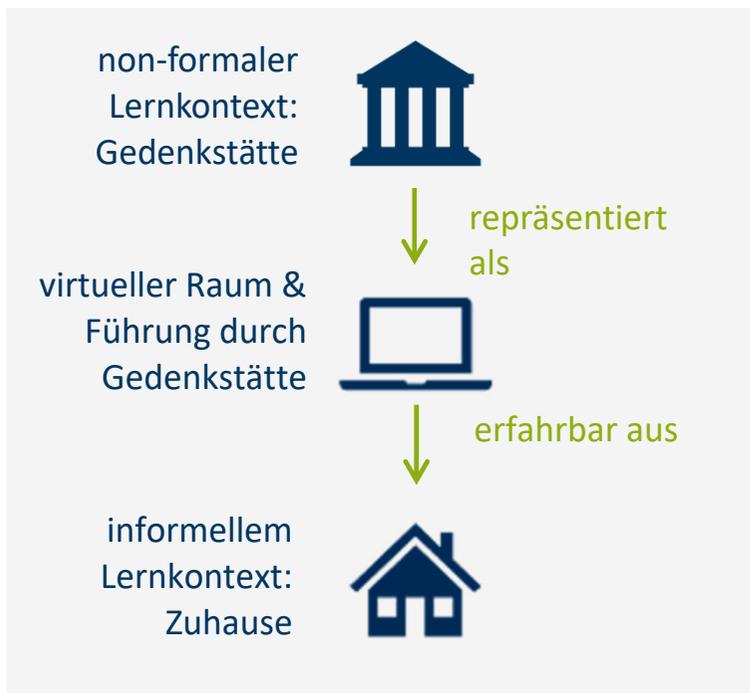
Ziel: Untersuchung von Effekten verschiedener Reflexionsvarianten nach VR-Erfahrung auf die emotionale und kognitive Verarbeitung Erwachsener im informellen Kontext

Methode: Experiment im between-subject-design



Gegenstand und Erkenntnisinteresse

Ausgangspunkt: Im Zuge des Paradigmenwechsels in der Gedenkstättenpädagogik von knowledge zu experience (Knoch, 2019) gewinnt Virtual Reality-Technologie zunehmend an Bedeutung (de Jong, 2020; Knoch, 2021). Knoch (2021) spricht auch von „digitalen Raumbildern“ (S. 102).



Ebenen der Entgrenzung:

- Räumliche Grenzen zwischen non-formalem und informellen Kontext verschwimmen
- Durch potenzielle Immersion rückt Bindung an Raum, Zeit und Medium zugunsten einer sekundär erzeugten Wirklichkeit in den Hintergrund (Knoch, 2021, S. 104)



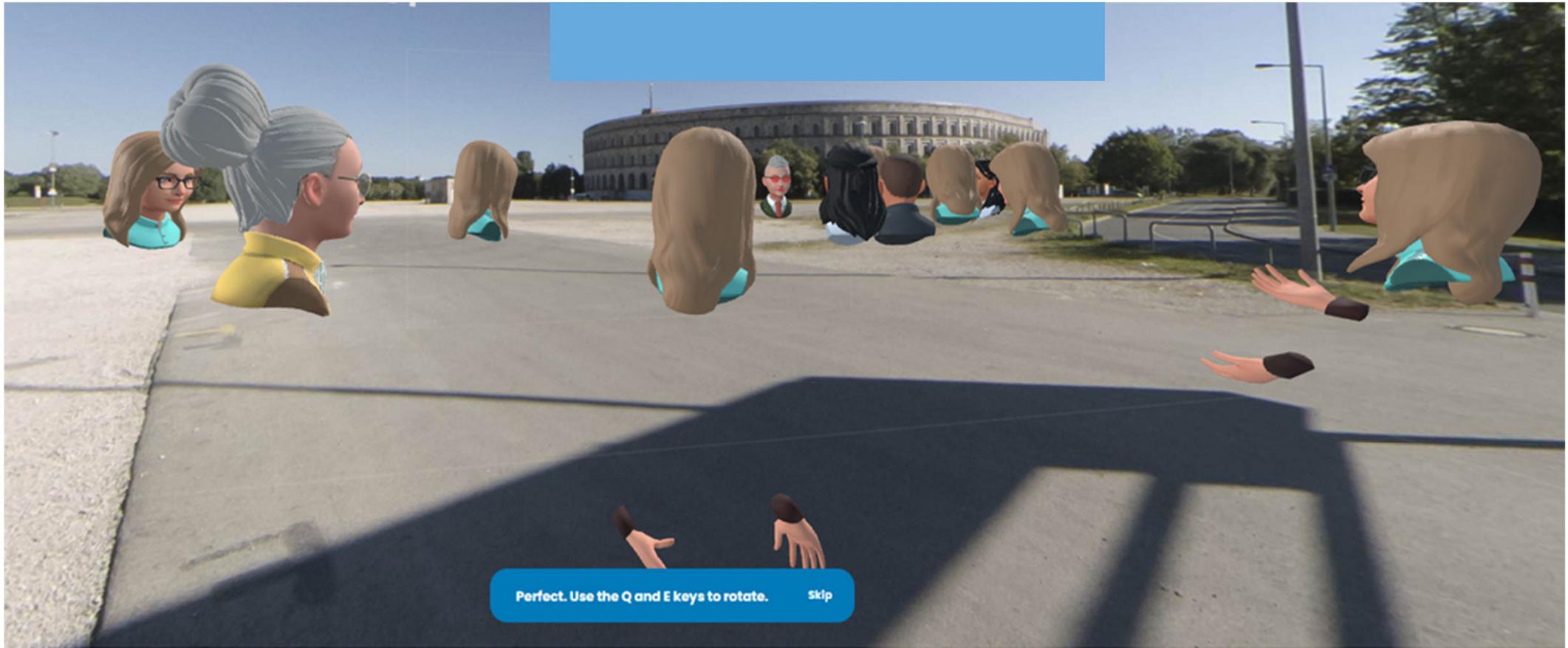
Fragestellung

Wie bearbeiten Teilnehmende einer virtuellen Gedenkstättenführung die Entgrenzung der Kontexte?

Gegenstand und Erkenntnisinteresse



Institut für
Erziehungswissenschaft
Ruhr-Universität Bochum



© blickwinkeltour



Theoretische Sensibilisierung

Kontextbegriff

- Kontext als materiale, zeitliche, räumliche und soziale Umstände von Handeln (Aßmann, 2013, S. 187f.)
- Kontexte lassen sich anhand ihrer Formalität unterscheiden (Aßmann, 2016; Dux & Sass, 2005)
- Kontexte schließen über Kommunikation und Medien aneinander an (Aßmann, 2013, S. 188)

Ebenen des Kontexts (Aßmann, 2013, S.187f.)

Zeitliche und räumliche Ebene

Soziale Ebene

Materiale Ebene

- Repräsentation des physischen Ortes in Form von 360°-Fotografien und digitalen 3D-Übersichten
- Zeitliche Abfolge durch Stationen der Tour



Theoretische Sensibilisierung

Kontextbegriff

- Kontext als materiale, zeitliche, räumliche und soziale Umstände von Handeln (Aßmann, 2013, S. 187f.)
- Kontexte lassen sich anhand ihrer Formalität unterscheiden (Aßmann, 2016; Düx & Sass, 2005)
- Kontexte schließen über Kommunikation und Medien aneinander an (Aßmann, 2013, S. 188)

Ebenen des Kontexts (Aßmann, 2013, S.187f.)

Zeitliche und räumliche Ebene

Soziale Ebene

Repräsentation aller Beteiligten im virtuellen Raum
mittels Avataren

Materiale Ebene



Theoretische Sensibilisierung

Kontextbegriff

- Kontext als materiale, zeitliche, räumliche und soziale Umstände von Handeln (Aßmann, 2013, S. 187f.)
- Kontexte lassen sich anhand ihrer Formalität unterscheiden (Aßmann, 2016; Dux & Sass, 2005)
- Kontexte schließen über Kommunikation und Medien aneinander an (Aßmann, 2013, S. 188)

Ebenen des Kontexts (Aßmann, 2013, S.187f.)

Zeitliche und räumliche Ebene

Soziale Ebene

Materiale Ebene

- Nutzung privater Hardware (z.B. Laptop, Tastatur, Kopfhörer)
- körperliche Verortung im informellen Kontext, aber virtuelle Repräsentation von Teilen des eigenen Körpers im virtuellen Raum
- Fokussierung auf virtuellen Kopfbewegungen
- Software bestimmt Interaktionsmöglichkeiten (Mikro, Chat)

Soziale Praktiken und Kontext

- Routinierte Handlungsmuster auf Basis von praktischem Wissen
(Reckwitz 2009, S. 173)
- Körper und (mediale) Artefakte als analytische Basiskategorien
(Bettinger, 2021; Reckwitz, 2003; Wieser, 2004)



Analysedimensionen



1. (Alltags-)Routinen und potenzielle Irritationen
2. Abgrenzung von Kontexten mittels Konventionen



© Dokumentationszentrum Reichsparteitagsgelände, Marcus Buck

Umgang mit dem Lernort

- Sinnliche oder sachliche Auseinandersetzung mit Reichsparteitagsgelände (Rechberg, 2020)
- Resonanz auf Machtinszenierung: distanzierende oder aufrechterhaltende Reaktionen (Rechberg, 2020)

Gedenkstättenrundgänge

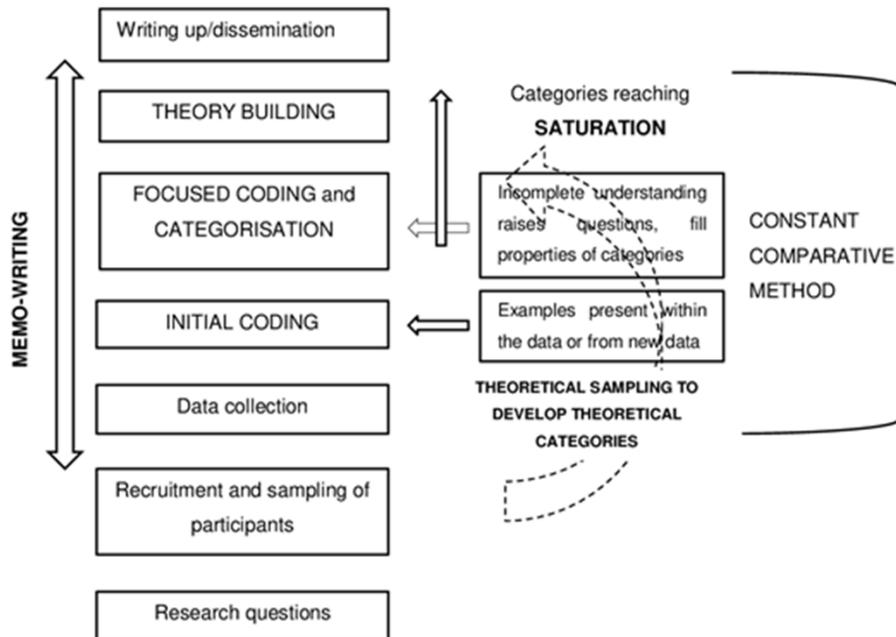
„gängige und geregelte Form der Erklärung von Gegenständen (Realien), Gebäuden, Topografien und, sich auf diese und externe Quellen beziehend [...].“ (Gudehus, 2006, S. 20)

Auratische Aufladung des Ortes

- Praktiken der Fremd- und Selbstdisziplinierung schaffen Sphäre des Respekts (Haug, 2015; Heyl, 2013)
- Verunsicherung und Befangenheit als Rahmung von Gedenkstättenbesuchen (Heyl, 2013; Thimm, Köbler & Ulrich, 2010)
- moralisch geprägte Kommunikation (Flügel & Landrock, 2020; Vehse, 2020)

Methodologie

Konstruktivistische Grounded Theory
Methodologie nach Charmaz (2014)



Forschungsdesign

Teilnahme an Blickwinkel Tour

Corona-Lösung: Digitale geführte Tour des Reichsparteitagsgelände in Nürnberg.

- Teilnahme über Laptop von zu Hause aus
- Virtuelle Welt über Avatar erfahrbar

Erster Durchgang

Zweiter Durchgang

Fokussierte Einzelinterviews

(Przyborski & Wohlrab-Sahr, 2014)

Sechs B.A.-Studierende
Erziehungswissenschaft

Fünf M.A.-Studierende
Public History

Be | Entgrenzung non-formaler und informeller Kontexte

Aufeinandertreffen von Routinen verschiedener Kontexte



Non-formaler Kontext: Gedenkstättenführung

- dem Guide folgen und zuhören
- sich Artefakten und dem Guide zuwenden
- anderen Teilnehmenden nicht im Weg sein



Informeller Kontext: Zuhause

- Kaffee trinken
- andere Gegenstände holen
- Aufenthaltsort wechseln
- in Jogginghose teilnehmen



Informeller Kontext: Gaming

- Bestimmte Steuerung nutzen (z.B. WASD)

Be | Entgrenzung non-formaler und informeller Kontexte

Spannung zwischen Konventionen verschiedener Kontexte

- Ernsthaftigkeit
- Respekt vor Ort, Artefakten und Guide

Non-formaler Kontext:
Gedenkstättenführung

Informeller Kontext:
Zuhause

- Ungezwungenheit
- Freiwilligkeit

Informeller Kontext:
Gaming

- Unterhaltung

Beispiele

„also man stand da wirklich drinne und man dachte okay das bin jetzt ich die da rumläuft: also darf ich da jetzt auch nicht so @rumhampeln@ sonst denken die Leute noch ich bin bin irgendwie wer weiß wer [..].“ (EW_05)



„das [an Vorlesung von der Couch aus oder beim Kochen teilnehmen] geht ja jetzt hier nicht.“ (PH_02)

Be | Entgrenzung non-formaler und informeller Kontexte

Verschiedene Umgangsformen mit Spannung

Praktiken der Selbstdisziplinierung

Praktiken des informellen Kontexts verstecken

Praktiken der Identifikation vs. Distanzierung vom informellen informellen Kontext Gaming

- Ziel ist die Sicherung der Aufmerksamkeit für den virtuellen Raum
- z.B. potenzielle Ablenkungen wie Smartphone weglegen, Anpassung der technischen Ausstattung, Bedürfnissen nicht nachgehen

Be | Entgrenzung non-formaler und informeller Kontexte

Verschiedene Umgangsformen mit Spannung

Praktiken der Selbstdisziplinierung

**Praktiken des informellen
Kontexts verstecken**

Praktiken der Identifikation vs.
Distanzierung vom informellen
informellen Kontext Gaming

- Überschreitung von Normen des Gedenkstättenkontexts wird z.T. als Regelbruch wahrgenommen. Trotzdem werden auf der Hinterbühne Praktiken ausgeübt, die eher auf einen informellen Kontext verweisen.
- z.B. durch die Wohnung laufen und Gegenstände holen, in Jogginghose teilnehmen, virtuellen Raum als Spielwelt erkunden

Be | Entgrenzung non-formaler und informeller Kontexte

Verschiedene Umgangsformen mit Spannung

Praktiken der Selbstdisziplinierung

Praktiken des informellen
Kontexts verstecken

**Praktiken der Identifikation vs.
Distanzierung vom informellen
Kontext Gaming**

Unterschiedliche Bearbeitungsformen:

- **Distanzierung:** Gaming-Elemente im virtuellen Raum werden als Bruch mit Konventionen der Gedenkstätte aufgefasst und abgelehnt.
- **Identifikation** mit Avatar und spielerische Exploration der Umgebung.

Verhältnis der Kontexte zueinander aus Perspektive sozialer Praktiken

- Kontext mit dem höheren Formalitätsgrad (= Gedenkstätte) setzt sich i.d.R. durch
- Auratische Aufladung der Gedenkstätte setzt sich im virtuellen Raum tendenziell fort (vgl. auch Haug, 2015; Heyl, 2013)
- Praktiken aus informellem Kontext unterlaufen auratische Aufladung, bleiben aber im virtuellen Raum eher unsichtbar
- Kommunikative Aushandlungen über Praktiken aus non-formalen und informellen Kontexten existieren nicht

Ausblick

- Wie gestaltet sich die Bearbeitung der Entgrenzung, wenn die virtuelle Führung mit einem VR-Headset erlebt wird?
- Welche Bedeutung hat die Unsichtbarkeit der Praktiken aus dem informellen Kontext für die Entgrenzung?



RUB

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Ruhr-Universität Bochum
Institut für Erziehungswissenschaft
Soziale Räume und Orte des non-formalen
und informellen Lernens
Universitätsstr. 150
44801 Bochum

Prof. Dr. Sandra Aßmann
sandra.assmann@rub.de
GA 1/32
0234 / 32-23783

- Aßmann, S. (2013). *Medienhandeln zwischen formalen und informellen Kontexten: Doing Connectivity*. Wiesbaden: Springer VS.
- Aßmann, S. (2014). Doing Connectivity als Praxis des Miteinander-in-Beziehung-Setzens. Medienhandeln zwischen formalen und informellen Kontexten. In: R. Kammerl, A. Unger, P. Grell & T. Hug (Hrsg.). *Jahrbuch Medienpädagogik 11. Diskursive und produktive Praktiken in der digitalen Kultur*. Wiesbaden: Springer VS, S. 139-154.
- Aßmann, S. (2016). Informelles Lernen mit digitalen Medien in der Schule. In: M. Rohs (Hrsg.). *Handbuch Informelles Lernen*. Wiesbaden: Springer VS, S. 515-527.
- Bettinger, P. (2021). Medienpädagogik und Praxistheorien. In: U. Sander, F. von Gross & K.-U. Hugger (Hrsg.). *Handbuch Medienpädagogik*. Online verfügbar unter <https://link.springer.com/referencework/10.1007/978-3-658-25090-4?page=1#toc>
- Charmaz, K. (2014). *Constructing grounded theory* (Introducing qualitative methods, 2nd ed.). London: Sage.
- De Jong, S. (2020). Witness Auschwitz? Wie VR Zeugenschaft verändert. In: *Public History Weekly* 4. Online verfügbar unter <https://public-history-weekly.degruyter.com/8-2020-4/witness-auschwitz-vr/>
- Düx, W. & Sass, E. (2005). Lernen in informellen Kontexten. Lernpotentiale in Settings des freiwilligen Engagements. In: *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft* 8 (3), S. 394-411.
- Flügel, A. & Landrock, N. (2020). Zwischen Teilnehmerorientierung und Sache - Kinder am außerschulischen Lernort NS-Gedenkstätte. In: *Zeitschrift für interpretative Schul- und Unterrichtsforschung (ZISU)*, 9, S. 65-79.
- Gudehus, C. (2006). *Dem Gedächtnis zuhören. Erzählungen über NS-Verbrechen und ihre Repräsentation in deutschen Gedenkstätten*. Essen: Klartext.
- Haug, V. (2015). Gedenkstättenpädagogik als Interaktion. Aushandlung von Erwartungen und Ansprüchen vor Ort. In: E. Gryglewski, V. Haug, G. Kößler, T. Lutz & C. Schikorra (Hrsg.). *Gedenkstättenpädagogik. Kontext, Theorie und Praxis der Bildungsarbeit zum NS-Verbrechen*. Berlin: Metropol, S.113-126.
- Heyl, M. (2013). Mit Überwältigendem überwältigen? Emotionen in KZ-Gedenkstätten. In: J. Brauer & M. Lücke (Hrsg.). *Emotionen, Geschichte und historisches Lernen. Geschichtsdidaktische und geschichtskulturelle Perspektiven*. Göttingen: V&R Unipress, S. 239-259.

- Knoch, H. (2019). Grenzen der Immersion. Die Erinnerung an den Holocaust und das Zeitalter der Digitalität. In: C. Fröhlich & H. Schmid (Hrsg.). *Jahrbuch für Politik und Geschichte. Virtuelle Erinnerungskulturen*. Stuttgart: Franz Steiner Verlag, S.15-44.
- Knoch, H. (2021). Das KZ als virtuelle Wirklichkeit. Digitale Raumbilder des Holocaust und die Grenzen ihrer Wahrheit. In: *Geschichte und Gesellschaft. Zeitschrift für Historische Sozialwissenschaft* 47, S. 90-121.
- Przyborski, A. & Wohlrab-Sahr, M. (2014). *Qualitative Sozialforschung. Ein Arbeitsbuch* (4., erweiterte Aufl.). München: Oldenbourg.
- Rechberg, K.-H. (2020). *Täterschaft in der Gedenkstättenpädagogik. Empirische Rekonstruktionen der Auseinandersetzung von Schülerinnen und Schülern*. Wiesbaden: Springer VS.
- Reckwitz, A. (2009). Praktiken der Reflexivität: Eine kulturtheoretische Perspektive auf hochmodernes Handeln. In: F. Böhle & M. Wehrich (Hrsg.). *Handeln unter Unsicherheit*. Wiesbaden: Springer VS, S. 169-182.
- Reckwitz, A. (2004). Die Entwicklung des Vokabulars der Handlungstheorien: Von den zweck- und normorientierten Modellen zu den Kultur- und Praxistheorien. In: M. Gabriel (Hrsg.). (Hrsg.). *Paradigmen der akteurszentrierten Soziologie*. Wiesbaden: Springer VS, S. 303-328.
- Reckwitz, A. (2003). Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken. Eine sozialtheoretische Perspektive. In: *Zeitschrift für Soziologie* 32 (4), S. 282-301.
- Thimm, B., Kößler, G. & Ulrich, S. (Hrsg.) (2010). *Verunsichernde Orte. Selbstverständnis und Weiterbildung in der Gedenkstättenpädagogik*. Frankfurt am Main: Brandes & Apsel.
- Vehse, P. (2020). *Zur Ordnung der Anerkennung. Eine Rekonstruktion von Legitimationsmustern in der Gedenkstättenpädagogik*. Wiesbaden: Springer VS.
- Wieser, M. (2004). Inmitten der Dinge. Zum Verhältnis von sozialen Praktiken und Artefakten. In: K. H. Hörning & J. Reuter (Hrsg.). *Doing Culture. Neue Positionen zum Verhältnis von Kultur und sozialer Praxis*. Bielefeld: Transcript, S. 92-107.