

# Digitale Un|Möglichkeitenräume

## ► Handout

Ziel des Workshops ist die Annäherung an und Austausch über „digitale Un|Möglichkeitenräume“ aus interdisziplinärer Perspektive und begleitet durch Impulsreferate. Diese Auseinandersetzung soll den Fokus unserer gemeinsamen Arbeit am Thema #digitalegegenwart schärfen und weitere Schritte vorbereiten.

### Ablauf

13:00 – 13:30	Einführung
13:30 – 15:00	Impulse 1
15:00 – 15:30	Kaffeepause
15:30 – 17:00	Impulse 2
17:00 – 17:15	kurze Pause
17:15 – 18:30	Diskussion und Ausblick
18:30 – 20:00	Stadtrundgang mit der <i>Histodigitale-APP</i>
ab 20:00	Ausklang im „Tunichtgut“ in der Kolonnadenstraße

### Moderation

jun. Prof. Dr. Martin Roth

### Organisation

Martin Roth | Robert Aust | Veronika Darian | Maximilian Görmar | Michael Nitsche

## Impulse 1

### **Un | Möglichkeitsräume – Spaces of Im | Possibilities**

▸ Prof<sup>in</sup>. Dr<sup>in</sup>. Rose Marie Beck | Dr<sup>in</sup>. Irene Brunotti (Institut für Afrikanistik)

### **Biometric technology, bodies as information and the new im | possibilities of identity formations**

▸ Prof<sup>in</sup>. Dr<sup>in</sup>. Ursula Rao (Institut für Ethnologie)

### **Geschichtsvermittlung in Weltkriegs-Shootern**

▸ Tim Raupach | Sebastian Koch (Institut für KMW)

### **Videospiele und Geschichtskultur(en)**

▸ Maximilian Görmar (Historisches Seminar)

## Impulse 2

### **Perspektiven der Theaterwissenschaft auf digitale Un | Möglichkeitsräume**

▸ Prof. Dr. Günther Heeg | Dr<sup>in</sup>. Veronika Darian (Institut für Theaterwissenschaft)

### **Inklusion und digitale Un | Möglichkeitsräume**

▸ jun. Prof<sup>in</sup>. Dr<sup>in</sup>. Petra Anders | Robert Aust (Institut für Bildungswissenschaften)

### **"Zurück in die Zukunft?!" - Augmented Reality und mobile Apps aus geschichtsdidaktischer Perspektive**

▸ Anja Neubert (Historisches Seminar, Geschichtsdidaktik)

## Im Anschluss

### **Stadtrundgang mit der *Histodigitale-APP***

▸ bitte mobile Endgeräte wie Smartphones und Tablets mitbringen

### **Ausklang im Tunichtgut in der Kolonnadenstraße**

## **Un | Möglichkeitsräume – Spaces of Im | Possibilities**

► Rose Marie Beck | Irene Brunotti

We start with a contrastive comparison of the Zanzibari baraza – an institutionalized identity-making public and political space in a traditionally cosmopolitan and highly mobile society, in which at certain times during the day socially, politically, spiritually and economically relevant matters are informally negotiated by men, with its digital counterpart on the internet, the 'cyber-baraza' which enables the participation of actors across the boundaries of place, time, and gender. This comparison allows us, first, to observe in which ways non-digital spaces are transformed into digital spaces and what that means in terms of social transformation. Secondly, it allows for an analytical focus on how space and time are connected to agency as one possible but specific figuration of 'Zanzibariness'. Taking one step back from our East African and Indian Ocean example we suggest to understand spaces of impossibilities as emerging in the tension between stability and flux of figurations of agency, space and time.

## **Biometric technology, bodies as information and the new im | possibilities of identity formations**

► Ursula Rao

This talk examines the application of biometric technology during routine administrative procedures. My research is located in Delhi, where biometric identification has become a routine activity. People sign with their electronic fingerprint when arriving or leaving their work place, when collecting a social benefit from a welfare office, operating a bank account or accessing restricted spaces, such as for example a fee paying gym. The procedures promise to measure of an unchanging biological essence as foundational block of the actual person. However, the body is not a fixed entity but a living organism. What happens when the abstract model of an ideal reality – and the technologies it bears – enter the social space? My talk examines the entanglements between bodies and machines. How are living and changing bodies made available for a process that denies their very liveness and claims to establish a stable truth of identity beyond historical conditioning? I argue that compromises during the application of biometric technology in complex social worlds, makes bodies becomes multiple in new ways. Between the organic body and the template emerges another body: the biometric body. It is a techno-body that results from the sense making of an encounter. As an imagined entity it is capable of embracing a technology that struggles with organic substances.

## **Geschichtsvermittlung in Weltkriegs-Shootern**

▸ Tim Raupach | Sebastian Koch

Die Geschichtskulturen der Mediengesellschaften des 21. Jahrhunderts werden in erheblichem Maße durch die Verbreitung und Aneignung von Computerspielen geprägt. Insbesondere das Angebot an 'Geschichts'-Spielen hat in den vergangenen Jahren eine bemerkenswerte Erweiterung erfahren, wobei in diesem Sektor diejenigen Spiele den Markt dominieren, die Sujets des Zweiten Weltkrieges in Szene setzen. Den überwiegend jugendlichen Spielern (geboren nach 1980) (Quandt et al. 2013) wird mit diesem neuen High-Tech-Medium die Möglichkeit gegeben, unmittelbar zu Akteuren einer scheinbar authentischen Vergangenheit zu avancieren. Für diese Zielgruppe sind besonders die populären Spielreihen der World War II-First-Person-Shooter, kurz 'Weltkriegs-Shooter', zu maßgeblichen Moderationsräumen der vom Leitmedium Fernsehen vorgegebenen inhaltlichen wie ästhetischen Agenden des Historischen geworden. Ergebnissen der Forschung zur Realitätsvermittlung durch Massenmedien (Früh 1994) und der jüngeren Kultivierungsforschung (Wünsch, Nitsch & Eilders 2012) legen die Vermutung nahe, dass das Geschichtswissen über den Zweiten Weltkrieg gerade dieser sogenannten *digital natives* zu erheblichen Anteilen durch Spielerlebnisse angeeignet wird.

Diese Annahme soll in unserem Projekt nachgegangen werden. Wir untersuchen die ästhetische Gestaltung der Weltkriegs-Shooter, die daran anschließende Rezeptionskommunikationen über die Spiele und ihre vermittelten Inhalte in einschlägigen Internetforen, sowie den Einfluss der Spiele auf die Geschichtsvorstellung der Spieler. Dabei lässt sich die Frage stellen, inwieweit es den Computerspielen mit einem historischen Setting, durch die von ihnen angewendeten Strategien der Authentizitätsproduktion, gelingt, digitale Räume des historischen herzustellen.

## **Videospiele und Geschichtskultur(en)**

▸ Maximilian Görmar

Videospiele entwickeln sich mehr und mehr zu einer kulturellen Größe, die es mit den älteren Leitmedien Film und Fernsehen inzwischen an Bedeutung aufnehmen kann. Für viele Menschen, vor allem aus der jüngeren Generation, die schon mit digitalen Medien aufgewachsen sind, stellen sie einen wesentlichen Faktor für die Herausbildung ihres Welt- und

Selbstbildes dar. In diesem Kontext kommt Videospielen mit historischer Thematik eine wichtige Rolle für die Entwicklung individueller und kollektiver Geschichtsbilder zu. Gleichzeitig werden wiederum die Produzenten solcher Videospiele durch bestimmte kulturell vermittelte Geschichtsbilder geprägt, was in die Entwicklung der Spiele selbstredend einfließt. Man kann also sagen, dass Videospiele durch die Geschichtskultur(en), mit denen die Entwickler konfrontiert sind, geprägt werden, diese aber gleichzeitig zu einem erheblichen Teil selbst mitprägen. Im Impulsreferat soll anhand eines Beispiels die Frage aufgeworfen werden, wie sich das Geprägtsein durch und das Prägen von Geschichtskultur bei Videospielen zueinander verhalten. Auf einer allgemeineren Ebene ist damit die Frage verbunden, inwieweit unsere Kultur und unser gesellschaftlicher Umgang mit digitalen Medien diese prägt und inwieweit wir selbst vom Umgang mit digitalen Medien geprägt werden. Oder pointiert gefragt: Beherrschen wir die digitalen Medien oder beherrschen sie uns?

## **Perspektiven der Theaterwissenschaft auf digitale Un | Möglichkeitsräume**

▸ Günther Heeg | Veronika Darian

Die theaterwissenschaftliche Perspektive auf digitale Un | Möglichkeitsräume ist getragen vom grundsätzlichen Interesse an sozialen/ästhetischen/kulturellen Inszenierungen und deren offensichtlicher Notwendigkeit innerhalb sozialer Realitäten. Zugleich verspricht sie einen fachspezifisch begründeten kritischen Umgang mit den daraus erwachsenden gesellschaftlichen Zwängen. Zudem stellt sie spezifisches Vokabular zur Erforschung von Fragen der Authentizität, Realität, Fakten und Fiktionen und deren komplexen Beziehungen bereit. Dieser Perspektive verpflichtete Themenfelder sind 1. Das Netz als Raum des Theaters/von Inszenierungen, 2. Das Netz als Raum fürs Theater und seine Inszenierungen und 3. Das Netz als Raum der/für die Theaterwissenschaft. Die digitale Verfasstheit sozialer Realitäten zieht Fragen nach (neuen) Strategien der Bildgebung, Aufmerksamkeitsökonomie und einer (neuen) Qualität der „Politik der Bilder“ (Jacques Rancière) nach sich. Gleichzeitig ergeben sich fürs Theater Herausforderungen, die sowohl infrastrukturelle Belange betreffen (z.B. Marketingstrategien, Visibilität) als auch ästhetische Fragen aufwerfen (Partizipationsformate; digitale Realitäten als Thema des Theaters; notwendige Transformation des einstmaligen ‚analogen‘ Mediums Theater). Daraus resultieren u.a. folgende Fragen: In welchem Verhältnis stehen Euphorie (Vernetzung, Globalisierung, Demokratisierung, Spielräume etc.) und Skepsis (Entfremdung, Vereinzelung, Abschottung, Uneigentlichkeit des

Digitalen, Technikabhängigkeit etc.)? Gibt es eine neue Qualität der Diskussion bezüglich des Digitalen im Verhältnis zu früheren Neuerungen? Wie groß ist der Anteil des Digitalen an gegenwärtigen Optimierungszwängen? Und wie ist umzugehen mit dem ‚uneinholbaren Rest‘ innerhalb der Sicherungs- und Archivierungsbestrebungen?

## **Inklusion und digitale Un|Möglichkeitenräume**

▸ Petra Anders | Robert Aust

Unser Workshop-Beitrag setzt den Fokus auf Fragen von Inklusion bei der Beschäftigung mit der digitalen Gegenwart. Mit Verabschiedung der UN-Behindertenrechtskonvention erhält Inklusion nicht nur einen gesetzlich-politischen Rahmen. Es bedingt auch, einhergehend mit gesamtgesellschaftlichen Prozessen wie „Globalisierung“ und „Digitalisierung“, eine Auseinandersetzung Bildungsräumen als Querschnittsprozess über bildungsbiographische Phasen hinweg. Unter Inklusion wird die chancengleiche Teilhabe und der Zugang zu Bildung, und damit auch Bildungsräumen, verstanden (vgl. UN-BRK, § 24, Abs. 1). Ein Ziel von Inklusion aus medienpädagogischer Perspektive muss es sein, an Vielfalt zu adressieren, d.h. uneingeschränkt allen Menschen im Umgang mit digitalen Medien Kompetenz-Erleben, Autonomie-Erleben und soziale Eingebundenheit zu ermöglichen. Digitale Medien haben unterschiedliche Auswirkungen auf Körper, Geist und Psyche. Das Verhältnis zum „Anderen“ wird durch digitale Un|Möglichkeitenräume geprägt. Sie bieten einerseits Chancen für die kulturelle Teilhabe, die in digitalen Räumen stattfindet. So unterstützen digitale Medien beim Schreiben, Sprechen und Lesen. E-Learning und Blended Learning können zur barrierefreien Kommunikation beitragen. Andererseits schaffen digitale Medien auch neue Normen, die je nach Voraussetzungen und Ansprüchen der Beteiligten beim Rezipieren und Produzieren auch Grenzen und Exklusion bedeuten können. Hier ist z.B. nach informatorischen, algorithmischen und anderen technischen und kreativen sowie wirtschaftlichen Grundkompetenzen zu fragen, mit denen digitale Räume erst zu Möglichkeitenräumen gestaltet werden.

So konturieren sich digitale Räume unter Perspektive der Inklusion als digitale Möglichkeits- als auch Unmöglichkeitenräume, welche wir im Rahmen eines Vortrages anhand ausgewählter Beispiele aus medienpädagogischer und bildungswissenschaftlicher Sicht und mit Perspektive

der Disability Studies beleuchten und somit zur Diskussion und zur Schärfung eben jenes Begriffspaares beitragen wollen.

## **"Zurück in die Zukunft?!" - Augmented Reality und mobile Apps aus geschichtsdidaktischer Perspektive**

▸Anja Neubert

Seit einem Jahr widmet sich eine Projektgruppe an der Professur für Geschichtsdidaktik unter dem Label HISTOdigitALE – Geschichtslernen anders denken der Auseinandersetzung mit Potentialen und Herausforderungen des digitalen Wandels im Zusammenhang mit historischen Lehr- und Lernprozessen. In diesem Kontext wurde u.a. eine mobile App entwickelt, welche mittels Augmented Reality die Geschichte der Friedlichen Revolution erfahrbar macht. An 25 Orten in Leipzig ist es möglich, historische Fotografien perspektivisch genau mit der aktuellen Kameraperspektive eines Tablets/Handys „verschmelzen“ zu lassen und so historischen Wandel besonders eindrücklich zu erleben. Durch zusätzlich 300 abrufbare Originaldokumente (Stasi-Akten, zeitgenössische Videos, Quellen der Bürgerbewegung) wird die Stadt Leipzig zum „virtuellen Museum“ an der Schnittstelle von Vergangenheit und Gegenwart. Das mobile Device entwickelt sich zur „Zeitmaschine im Hosentaschenformat“. Dabei geraten die beiden zentralen historischen Kategorien Zeit und Raum durch die Möglichkeiten digitaler Geschichtsvermittlung sowie den damit einhergehenden neuen Praktiken historischer Aneignungsprozesse in Bewegung. Aus geschichtsdidaktischer Perspektive ergeben sich neuartige Fragehorizonte, so fokussiert die geplante Rezeptionsanalyse zur App beispielsweise folgende Fragestellungen: Wie konstruieren NutzerInnen in diesem Zusammenhang den historischen Raum eines „virtuellen Museums“? Wie gestalten sich Prozesse der „Sinnbildung über Zeiterfahrung“ in digitalen Kontexten historischen Lernens? Wo liegen Unterschiede zu bisherigen Formaten „analoger“ Erinnerungskultur? Der Impulsbeitrag gibt Einblick in die App, die damit verbundenen Fragestellungen sowie geplante Untersuchungsmethoden.