

Geschichte lernen virtuell?

Chancen und Herausforderungen des Einsatzes von Virtual Reality im Geschichtsunterricht am Beispiel von VR-Anwendungen zu historischen Orten

Modul 2: Wie wird der historische Ort virtuell?

Schwerpunkt 4: Warum glauben wir VR?

In den Handreichungen zum vierten Schwerpunkt des zweiten Moduls der Fortbildung *Geschichte lernen virtuell* geht es um die Frage, warum wir an VR ‚glauben'. Im zweiten Teil wird auf Grundlage der geschichtsdidaktischen Triftigkeitskriterien eine Möglichkeit der Analyse von VR Anwendungen mit historischem Inhalt vorgestellt.

Inhalt

4. Triftigkeit virtueller Darstellungen 2
4.1 Darstellungen 2
4.2 virtuell 2
4.3 Triftigkeit 3
5. Ausblick 5

Falls nicht anders bezeichnet, ist der Inhalt dieses Dokuments unter der folgenden Lizenz veröffentlicht: CC-BY-SA 4.0

Ein Projektverbund von
lernen:digital
Kompetenzzentrum
Sprachen/Gesellschaft/Wirtschaft

Finanziert von der
Europäischen Union
NextGenerationEU

GEFÖRDERT VOM
Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

4. Triftigkeit virtueller Darstellungen

4.1 Darstellungen

Der Begriff der Darstellung wird im schulischen Geschichtsunterricht vermutlich häufig verwendet, soll nun aber geschichtsdidaktisch ausgeschärft werden. Bei Darstellungen handelt es sich aus dieser Perspektive um historische Erzählungen, die sich nach *Hans-Jürgen Panel* durch folgende Kerneigenschaft auszeichnen:

> Das Grundmuster der Narratio besteht darin, dass es mindestens zwei verschiedene, zeitlich differente Ereignisse sinnhaft so verknüpft, dass sprachlich eine Verlaufsstruktur entsteht. Solche Zeitverlaufsstrukturen bilden somit den Kern der Narratio. Zwei Aussagen – narrative Opponenten – zu zwei zeitdifferenten Ereignissen […] werden sinnbildend verbunden.[1]

Vor diesem Hintergrund werden Virtual Reality Anwendungen mit *historischem Inhalt* im Folgenden als **historische Darstellung** beziehungsweise **historische Erzählung** begriffen. Die zeitdifferenten Ereignisse sind dabei gerade bei 360°-Aufnahmen historischer Orte nicht unbedingt augenfällig, finden sich jedoch grundlegend im Moment der Erstellung der Aufnahme und derjenigen Zeitebene, deren Spuren auf den ursprünglichen Verwendungszusammenhang des Ortes hindeuten. In diesem Sinne wird die Virtual Reality Anwendung zu einer zumindest implizit historischen Erzählung, die damit auch der Triftigkeitsanalyse zugänglich wird.

4.2 virtuell

In den vorausgegangenen Schwerpunkten haben wir uns bereits ausführlich mit dem Konzept der Virtualität auseinandergesetzt. Dabei wurde allerdings nur die technischen Ebene thematisiert. Nun wird eine **Definition von Virtualität** aus medienkritischer und zugleich geschichtsdidaktischer Perspektive vorgestellt:

> Virtuell ist also nicht die Eigenschaft der Sinneseindrücke – auch die Schallwellen und Photonen der Simulationswelten sind ja reell, virtuell ist ein Attribut der aus diesen Reizen konstruierten Welten, wenn wir sie als eingebettet in die wirkliche Welt erfahren. Das Erkennen der Simulation als Simulation ist vorläufig (noch) kein Problem. Aufgrund der Flachheit der Wiedergabe, insbesondere durch das Auslassen mehrerer Sinnesdimensionen (Tastsinn, Geruch, Geschmack), dringt genug Information durch die Ritzen dieser Welten, die uns in der Wirklichkeit verankert bzw. immer wieder in sie zurückfinden läßt. Technisch gesehen sind die inneren virtuellen Welten, insbesondere der Traum, den technischen überlegen, weil wir da vergessen, daß wir träumen (oder halluzinieren). Erst wenn wir aufwachen und uns an den Traum erinnern, erklären wir das Erlebte – retrospektiv – zum Traum, zur Illusion. Was virtuell ist, bestimmt also vor allem das Wissen, aus welcher Quelle die Erfahrung stammt.[2]

Mit anderen Worten wird hier davon ausgegangen, dass eine Darstellung dadurch eine **virtuelle** Darstellung wird, dass Nutzende die Quelle ihrer gemachten Erfahrung als Virtual Reality festlegen – weil sie womöglich die VR Brille selbst aufgesetzt haben, weil sie ihr

[1] Hans-Jürgen Pandel, Geschichtsdidaktik, Schwalbach/Ts. 2013, S. 92.
[2] A. Min Tjoa, Virtuelle Welten, in: Kurt Komarek u. Gottfried Magerl (Hg.), Virtualität und Realität. Bild und Wirklichkeit in den Naturwissenschaften (= Wissenschaft, Bildung, Politik, Bd. 2), Wien 1998, S. 179–206, hier 185.

Smartphone durch die Gegend führen und sich umschauen oder auf einem Tablet hin und her gewischt haben. Die Charakterisierung als virtuelle Darstellung basiert demnach nicht auf einer konkreten technischen Umsetzungsform, sondern auf der *Zuweisung der Erfahrungsquelle* auf Virtualität.

4.3 Triftigkeit

Wenden wir uns auf dieser Grundlage dem Konzept der **Triftigkeit** zu. Dieses ist in den 1980er Jahren von *Jörn Rüsen* in die geschichtsdidaktische und theoretische Debatte eingeführt worden, um die Frage zu beantworten, wann eine Geschichte im Sinne einer historischen Erzählung als *wahr* angenommen werden kann. Relevant wurde diese Frage dadurch, dass sich Geschichtswissenschaft und -theorie von der Vorstellung abgewandt haben, mit Geschichte die Vergangenheit in dem Sinne abbilden zu können, dass nur genügend Geschichten geschrieben werden müssen, um am Ende zu wissen, wie die Vergangenheit ‚wirklich' war. Ausgehend von diesem narratologischen Ansatz der Geschichtstheorie, dass dies eben nicht möglich ist und sich Geschichte grundsätzlich erkenntnistheoretisch von der Vergangenheit unterscheidet, formuliert *Rüsen* folgendes allgemeines Wahrheitskriterium für Geschichte: **„Geschichten sind wahr, wenn diejenigen sie glauben, an die sie adressiert sind."**[3] Dies vermag vielleicht zunächst zu irritieren, scheint es doch ein sehr subjektives Kriterium dafür zu sein, wann wir eine historische Aussage als wahr annehmen. Darüber hinaus formuliert *Rüsen* jedoch die drei Bereiche des **Erfahrungs-, Bedeutungs- und Sinngehalt**, in denen Zweifel an der **Glaubwürdigkeit** einer Geschichte angemeldet werden können, beziehungsweise, in denen eine historische Erzählung ihre Glaubwürdigkeit untermauern kann.

Am Beispiel einer alltäglichen historischen Erzählung sei die Anwendung dieser drei Bereiche erläutert. Gehen Sie davon aus, dass eine Ihnen bekannte Person erzählt hat, dass sie im vergangenen Sommer in Urlaub geflogen ist. Sie haben also zwei zeitdifferente Ereignisse, zumindest die Zeitebene der Erzählung und die Zeitebene des Urlaubs, also eine historische Aussage im einfachsten Sinne. Nun können Sie hinterfragen, ob das, was die Person sagt, stimmt. Zunächst können Sie den *Erfahrungsgehalt* prüfen: Haben Sie Belege dafür, dass die Person im Sommer in Urlaub war? War sie eine Zeit lang nicht erreichbar? Hat sie Urlaubsbilder geschickt? Im zweiten Schritt können Sie den *Bedeutungsgehalts* prüfen, indem Sie zum Beispiel fragen, inwiefern es üblich und die Regel ist, im Sommer in Urlaub zu fliegen? Letztlich hinterfragen Sie den *Sinngehalt* dieser Erzählung: Ist die Erzählung glaubwürdig? Ist sie schlüssig? Passt sie in das Gesamtkonzept, dass Sie von der

[3] Jörn Rüsen, Historische Vernunft. Die Grundlagen der Geschichtswissenschaft (= Grundzüge einer Historik, Bd. 1), Göttingen 1983, S. 77.

Person haben? Wenn Sie all diese Fragen mit ‚ja' beantworten können, werden Sie vermutlich davon ausgehen, dass die Erzählung wahr ist. Sie sehen hier, dass Sie die Wahrheit der Geschichte nicht zur Gänze in der Geschichte selbst finden, sondern es sich dabei so, wie wir es schon im Hinblick auf die Subjektauthentizität kennengelernt haben, um eine Zuschreibung (in diesem Falle) ihrerseits handelt.

Um das Konzept des Erfahrungs-, Bedeutungs- und Sinngehalts auch für komplexere historische Erzählungen anwendbar zu machen, formuliert *Rüsen* auf dieser Grundlage **drei Triftigkeitskriterien**. Um diese auch für *virtuelle Darstellungen* nutzbar zu machen, werden alle Kriterien für diesen Anwendungsfall durch *Fragen* oder *Gesichtspunkte* konkretisiert.

- **Empirische Triftigkeit**[4]

Darstellungen werden dann als empirisch triftig angesehen, wenn sie insbesondere anhand von Quellenbezügen so abgesichert sind, dass sich ihr Zustandekommen intersubjektiv nachprüfen lässt. Virtuelle Exkursionen wären dementsprechend dann empirisch triftig, wenn sie die physische Gestalt eines Ortes zu einem offengelegten Zeitpunkt und unter transparent gemachten Bedingungen so ins Virtuelle übertragen, wie er für eine Person, die ihn unter diesen Gegebenheiten besucht hätte, wahrnehmbar gewesen wäre. Werden Veränderungen am materiell existierenden Raum vorgenommen, sind diese kenntlich zu machen und zu legitimieren. Die Untersuchung der virtuellen Darstellung kann sich für die empirische Triftigkeit damit an folgenden Aspekten orientieren:

- Auswahl des virtuell dargestellten historischen Orts
- Existenz oder Nicht(-mehr-)Existenz des virtuell Dargestellten in der physischen Welt
- Zeitpunkt und Bedingungen der VR-Aufnahme
- Darstellung der im Vergleich zum physischen Ort vorgenommen Veränderungen. Wenn ja, ist in irgendeiner Form zwischen Virtualisierung des physischen Ortes und dessen nachträglicher Veränderung im Virtuellen differenziert? Werden diese Veränderungen nachvollziehbar legitimiert?

- **[Normative Triftigkeit]**

[4] Die folgenden Abschnitte stammen aus: Kristopher Muckel, Historische Orte virtuell? Ansätze zur geschichtsdidaktischen Analyse virtueller Exkursionen zu außerschulischen Lernorten am Beispiel von goAIX!, in: heiEDUCATION Journal. 2023, S. 143–153, hier S. 150-151.

Die Prüfung auf normative Triftigkeit macht es notwendig, die für den Kontext einer Darstellung geltenden Normen zu identifizieren, um sie als Begründungsvorlage heranzuziehen. Angewandt auf die Darstellung des historischen Ortes bedeutet dies, zu prüfen, welche Normkonzepte ihm zugrunde liegen. Sie bilden die Grundlage für die virtuelle Erschließung des Raums, da sie Wege, Aufenthaltsorte, Blickführungen usw. vorgeben. Für die Untersuchung einer virtuellen Exkursion auf normative Triftigkeit ist dementsprechend zu fragen:

- Welche Normsysteme liegen der Raumgestaltung zugrunde (z.B. religiöses Sinnangebot, politische Machtdemonstration)?
- Inwiefern gibt dieses Wertesystem eine Nutzung des Raums vor und wie wird diese in der virtuellen Exkursion umgesetzt?

- **[Narrative Triftigkeit]**

Die letzte Frage berührt bereits den Bereich der narrativen Triftigkeit, die aus den beiden anderen hervor- und über sie hinausgeht, indem sie nach dem „inneren Sinnzusammenhang“ historischer Darstellungen fragt.[5] […] [Hier] ist demnach zu fragen:

- Inwiefern ist der Gesamtcharakter des Ortes auch im Virtuellen zu erkennen?
- Inwiefern ist seine Historizität erkennbar?
- Inwiefern erfasst die Darstellung diejenigen Aspekte des Ortes, die für die Wahrnehmung einer Zeitdifferenz zwischen ihm und seiner Umwelt wesentlich sind?“

5. Ausblick

Sie haben im ersten Modul mit dem Frankfurt Dreieck bereits ein mediendidaktisches Analyseinstrument für virtuelle Darstellungen an die Hand bekommen und hier im zweiten Modul nun ein geschichtsdidaktisches.

Im fünften Schwerpunkt wird es darum gehen, dieses geschichtsdidaktische Instrumentarium am Anwendungsbeispiel aus dem ersten Modul zu erproben. Im dritten Modul werden wir das mediendidaktische und das geschichtsdidaktische Analyseinstrument zusammenführen und damit zu einem Gesamtmodell kommen, das Ihnen dabei helfen kann, einerseits virtuelle Darstellungen für den Unterricht auszuwählen, andererseits diese mit Ihren Lernenden zusammen zu analysieren und damit historisches Lernen anzustoßen.

[5] Rüsen, Jörn (1980). Zum Problem der historischen Objektivität. Geschichte in Wissenschaft und Unterricht, 31, S. 188–198, hier S. 194.

Wenn Sie Fragen, Anmerkungen oder Kommentare haben, nutzen Sie gerne das Kommentarfeld unter diesem Video.