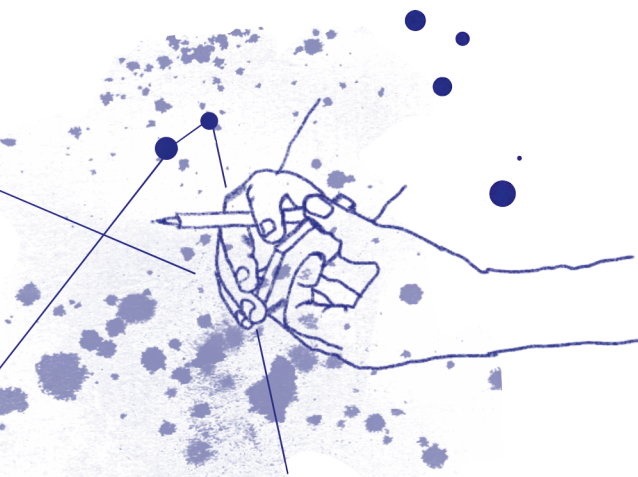


Praktiker:innen und Expert:innen

„Eine Sache will ich einfach noch mal teilen, weil, das fand ich echt so cool, dass eine Schülerin gesagt hat: ‚Bei mir hat’s klick gemacht, also, ich war in der VR, und es hat klick gemacht und ich will mich jetzt näher mit dieser Person beschäftigen.‘ Es ist in eurem Projekt ja auch nicht angelegt, dass das der einzige Zugang ist, es ist ja alles flankiert. Aber andererseits kann das auch eine Chance für Oral-History-Interviews sein, wieder zu sagen, es gibt noch weitere Überlieferungen und jede Zeit hat ihre eigenen Formen und das müssen nicht verhärtete Fronten sein. Das nehmen die Schüler:innen auch gar nicht so wahr. [...] Und so versuchen wir langsam, uns einen Weg zu bahnen und zu überlegen, wie VR auch eingesetzt werden kann. Ich glaube tatsächlich, dass das eine Chance ist, auch für die anderen Formen der Überlieferung.“

„Wird das bleiben? Also wird es, wenn irgendwelche Künstliche-Intelligenz-Bildgeneratoren entstehen, dabei bleiben, dass wir daran glauben, dass das, was wir sehen, echt ist, dass es wirklich gegeben ist? Ich glaube, diesen Aspekt sollte man bei den Zeitzeugen wirklich im Blick haben, weil, diese Figur kann sich ganz schnell selber demonstrieren, was die Authentizitätszuschreibung angeht, je nach medialem Kontext. Vielleicht können wir das auch gar nicht verhindern.“

„In der offenen Jugendarbeit würde ich eher Potenzial in dem Gamification-Aspekt sehen, dass eine VR-Brille in einer Einrichtung liegt, wo ich dann noch mal ein bisschen hier, ein bisschen da klicken kann. Wenn ich noch mehr für mich ausprobieren kann, dann brauche ich diesen pädagogischen Workshoprahmen nicht so stark. Wenn ich selber hier noch was klicken oder da noch was machen kann, dann kriege ich vielleicht noch mal Hintergrundinfos oder so was, womit ich selber klarkomme. Es ist ja auch klar, dass es eher was für Ältere ist, einfach weil die VR-Brillen bei Jüngeren schneller Übelkeit auslösen als bei Älteren.“



„Bei der außerschulischen Bildung muss man wie immer gucken: Gibt es gerade Anknüpfungspunkte? Wie gesagt, ich glaube da ein bisschen an die Kraft der VR-Brille, daran, dass man da noch was nachbauen könnte, das dann Einzelne für sich nutzen. Aber ob man auf die großen Zahlen kommt, das wage ich auch ein bisschen zu bezweifeln. Das ist mit Schulen einfacher. Da meldet sich die Klasse an und fertig. [...] Am besten funktionieren Dinge, die anschlussfähig sind.“

„Wir dürfen uns eben von der Macht der Technik nicht erschlagen lassen. Nur weil das erst mal total beeindruckend ist. Deshalb ist es, glaube ich, bei neuen Medien oder Formaten erst mal wichtig, sich bewusst zu machen, dass es auch da wichtig ist, medienkritisch oder quellenkritisch heranzugehen.“



„Zum ländlichen Raum: Es war total zentral, dass wir in diese Orte gehen, wo es eigentlich nie irgendein kulturelles Angebot gibt oder viel zu wenig. Das sahen wir auch an der Nachfrage.

[...]

Größere Baustellen waren, das Laufpublikum und die außerschulischen Gruppen von Jugendlichen zu erreichen. Bei den Schulen – das ist ein gesetzter Rahmen, das funktioniert mehr oder weniger, aber es ist ein Rahmen. Das ist natürlich nicht freiwillig. Es besteht noch sehr viel mehr Bedarf, Jugendliche auf dem Land außerschulisch zu erreichen.“

„Speziell aus der Evaluation und den Erfahrungen beim pädagogischen Parcours ist eindeutig hervorgegangen, dass die VR maßgeblich dazu beigetragen hat, sich sowohl zweidimensional mit dem Thema auseinanderzusetzen als auch historisch und medientheoretisch. Also in dieser Gleichzeitigkeit, das schafft das 2D-Bild nicht. [...] Diese drei Layer übereinander innerhalb von drei Minuten haben wirklich dazu geführt, dass – das sehen wir jetzt an der Evaluation – 90 % gesagt haben: ‚Ja, das macht was mit mir! [...] Was macht das genau? Und reicht das, wenn ich sage: ‚Es ist emotional!‘ Das finde ich zum Beispiel problematisch. Man muss auch gucken, was man mit Empathie und Emotionalität anstellt. Und gerade das einer jungen Generation vermitteln: was durch mediale Transformationen von Inhalten mit Emotionalisierung erreicht werden kann. Das wäre natürlich wunderbar, wenn man das so erreichen könnte.“