

Generationenübergreifende Begegnungen: Die Erweiterung des VR-Workshops *In Echt?* auf erwachsene Teilnehmende

Bei der bundesweiten Tour der mobilen Ausstellung wurde das pädagogische Angebot erstmals um erwachsene Teilnehmende erweitert, um neue Perspektiven auf erinnerungskulturelle Fragen zur NS-Geschichte zu erschließen. Ältere Besucher:innen zeigten oft Vorbehalte gegenüber neuen Technologien und ordneten digitale Angebote eher jüngeren Generationen zu. Dabei haben auch Menschen im fortgeschrittenen Erwachsenenalter einen erheblichen Bedarf, sich mit innovativen Formen der Geschichtsvermittlung medienkritisch auseinanderzusetzen. Sie sollten also nicht von modernen Bildungsangeboten ausgeschlossen werden. Erwachsene können zudem als Multiplikator:innen fungieren und die gewonnenen Erkenntnisse sowohl in ihr privates Umfeld weitertragen als auch in ihre berufliche Praxis integrieren. Infolgedessen wurde das bewährte Konzept für eine erwachsene Zielgruppe adaptiert.

Zielgruppen

Für das Bildungsformat wurden bewusst verschiedene Gruppen mit unterschiedlichem Wissenstand und verschiedenen beruflichen Bezügen zum Thema herangezogen. So wurden Workshops unter anderem mit allgemein Interessierten, Studierenden, Polizist:innen und Fachpublikum durchgeführt. Diese Diversität erforderte eine flexible Herangehensweise bei der Durchführung der Workshops, um den verschiedenen Erwartungen gerecht zu werden.

Ein weiterer besonderer Aspekt der erwachsenen Zielgruppe war das breite Altersspektrum, das mehrere Generationen mit unterschiedlichen Vorerfahrungen umfasste. Diese Altersspanne stellte zwar eine besondere konzeptionelle Herausforderung dar, eröffnete jedoch einzigartige Möglichkeiten für einen generationenübergreifenden Dialog zu NS-Geschichte und Erinnerungskultur. Während heutige Jugendliche aufgrund des sehr hohen Alters der letzten NS-Zeitzeug:innen kaum mehr Chancen auf persönliche Begegnungen haben, war dies

für ältere Generationen noch möglich: In der DDR wurden Besuche von Zeitzeug:innen verstärkt ab den 1970er Jahren in den Schulunterricht integriert, in der BRD begann diese Entwicklung ab den 1980er Jahren. Nach der deutschen Wiedervereinigung im Jahr 1990 blieb das Interesse an Zeitzeug:innen weiterhin ungebrochen, sodass diese vermehrt an Schulen eingeladen wurden. Bei Teilnehmenden ab 30 Jahren konnten daher verstärkt spezifische Fragen zu ihren Erfahrungen mit persönlichen Begegnungen gestellt werden. Dies ermöglichte eine vergleichende Auswertung der Rezeption analoger und digitaler Zeitzeug:innen-Interviews.

Die Herausforderung, die heterogene Zielgruppe zu erreichen, führte auch zur Weiterentwicklung der bisherigen Lernziele.

Lernziele

Das Fundament der pädagogischen Arbeit mit Erwachsenen bildeten zunächst die gleichen Kernpunkte wie bei Workshops mit Jugendlichen: die inhaltliche Vertiefung, das Technologieverständnis, die Medienkompetenz und der Gegenwartsbezug. Die inhaltliche Vertiefung zielte darauf ab, das Wissen der Teilnehmenden über das NS-Unrecht zu erweitern, indem sie sich intensiv mit Biografien und Zeitzeug:innenberichten auseinandersetzten. Parallel dazu sollten sie ein fundiertes Technologieverständnis entwickeln, indem sie die angewandte VR-Technologie kennenlernten und erfuhren, wie diese aktuell zur Vermittlung von NS-Geschichte eingesetzt werden kann. Zur Förderung von Medienkompetenz diente die medienkritische Auseinandersetzung mit der VR-Anwendung und deren Produktion. Im Idealfall sollten die Teilnehmenden zudem Verbindungen zu gegenwärtigen Ereignissen und zur Lokal- oder Regionalgeschichte herstellen.

Bei den Erwachsenen-Workshops kamen als zusätzliche Lernziele die ethische Reflexion und die Förderung des Dialogs über digitale Erinnerungskultur hinzu. Bei der ethischen Reflexion ging es um die Wechselwirkung zwischen VR-Technik und den interviewten NS-Zeitzeug:innen und die daraus resultierenden moralischen Fragen. Zur Förderung des erinnerungskulturellen Dialogs schufen die Workshops insbesondere Raum, um die Potenziale und Grenzen digitaler Formate zu diskutieren.

Ablauf und Beobachtungen aus der Praxis

Für die Erwachsenen-Workshops wurde das bewährte Parcours-Konzept übernommen, um einen wissenschaftlichen Vergleich zwischen den Altersgruppen zu ermöglichen. Der begrenzte Stauraum des mobilen

Trucks limitierte zusätzlich das verfügbare Material. Zwei pädagogische Kräfte und eine technische Begleitperson führten den Workshop gänzlich am Truck durch. Ebenso wie der Workshop für Jugendliche war er 90 Minuten lang und bestand aus: Begrüßung (15 Min.), Stationsarbeit (60 Min.) und Reflexion (15 Min.). Bei maximal 24 Teilnehmenden konnten sechs Stationen mit je zehn Minuten Arbeitszeit realisiert werden.

Die Begrüßung fand vor dem Truck statt. Nach der Vorstellung der Referent:innen konnten sich alle Teilnehmenden kurz mit Namen, Alter und Erwartungen vorstellen. Sie wurden nach Vorerfahrungen mit NS-Zeitzeugenschaft gefragt, wobei sie häufig Bezüge zu Familienangehörigen nannten. Anstelle von Aufgabenblättern lagen „Impulskarten“ aus, um den schulischen Charakter zu reduzieren und den offenen Dialog zu fördern.

Station 1: VR-Anwendung

Die Teilnehmenden probierten die VR-Anwendung selbstständig aus und tauschten sich anschließend über ihre Eindrücke aus. Viele beschrieben die Situation als sehr immersiv – die Gestaltung des VR-Raums erzeugte ihnen zufolge eine starke Präsenz. Einige ertappten sich sogar dabei, wie sie zustimmend nickten oder bejahend seufzten. Dennoch wünschten sie sich mehr Interaktionsmöglichkeiten, beispielsweise die Möglichkeit, eigene Fragen zu stellen. Wie bei den Jugendlichen wurde auch hier die Nutzungszeit als zu kurz empfunden. Bei den Erwachsenen konnte zumindest eine weitere Verwendung der VR-Brille nach dem Workshop angeboten werden. Aufgrund der technischen Gegebenheiten des Trucks gab es im Vergleich zur Zelt-Variante weniger Beschwerden über äußere Störgeräusche (z. B. Straßenlärm). Zuzüglich schuf der Innenbereich des Trucks einen geschützten Raum, in dem sich die Teilnehmenden sicher fühlten und sich infolgedessen besser auf die VR-Anwendung konzentrieren konnten.

Station 2: Produktion im Volucap

Ein dreiminütiger Film zeigte die Entstehung der Interviews im volumetrischen Studio. Die Teilnehmenden bearbeiteten einige Aufgaben zur Aufnahmeproduktion und sammelten anschließend ihre Erfahrungen zur ersten Station. Als Reflexionshilfe konnten sie hierfür zwei Feedback-Tafeln heranziehen. Die Diskussion über Stärken und Schwächen der 3D-Videoaufnahmen war stark vom Wissensstand der Teilnehmenden abhängig. Je weniger technisches Vorwissen vorhanden war, desto schneller wandte sich die Gruppe der Feedback-Aufgabe zu. Von

Vorteil war es, wenn eine Workshopbegleitung in der Nähe war und weitere Fragen zu den Aufnahmebedingungen beantworten konnte.

Station 3: Biografien

Die intensive Auseinandersetzung mit den Lebensgeschichten der Zeitzeug:innen führte zu lebhaften Diskussionen über Beweggründe und Motivation für Zeitzeugenschaft. Hier berichteten die Teilnehmenden am meisten über ihre persönlichen Erlebnisse mit NS-Zeitzeugenschaft und erzählten oft emotionale Familiengeschichten. Diese Station erwies sich als besonders persönlich und bewegend.

Station 4: Navigationssätze

Hier wurden weitere technische Aspekte der VR-Produktion beleuchtet, die sogenannten Navigationssätze (Beispielsatz: „Hallo. Wie schön, dass du da bist!“). Diese künstlichen Momente des Produktionsprozesses wurden in der VR-Anwendung nicht verwendet, können jedoch potenziell die immersive Erfahrung der digitalen Begegnung stützen. Für manche Zeitzeug:innen war die Aufnahmesituation und der Zweck dieser technischen Elemente schwer verständlich, was zu Missverständnissen oder Unsicherheiten führte. Die technischen Aspekte der VR-Produktion führten zu kontroversen Diskussionen. Die Ansichten gingen stark auseinander: Während einige die Aufnahmesituation als Überforderung für manche Zeitzeug:innen ablehnten und als unethisch empfanden, befürworteten andere den Nutzen für verstärkte Immersion. Konsens bestand meist darüber, dass solche Aufnahmen respektvoll gestaltet werden sollten.

Station 5: Interviews mit Ruth Winkelmann

Der direkte Vergleich zwischen 2D- und 3D-Aufnahmen derselben Zeitzeugin führte zu differenzierten Bewertungen. Die 2D-Aufnahme wurde als entspannter und „authentischer“ empfunden – die Gesprächssituation wirkte laut den Teilnehmenden natürlicher. Die VR-Anwendung hingegen wurde als eindrucklicher und emotional zugänglicher wahrgenommen, vergleichbar mit einer persönlichen Begegnung. Den Teilnehmenden fiel es schwer, eine klare Präferenz auszusprechen, da ihrer Einschätzung nach beide Formate verschiedene Zwecke erfüllen könnten.

Station 6: Gedankenübung zu eigenen Erinnerungen

In einem Rollenspiel erzählten die Teilnehmenden von eigenen Erinnerungen aus ihrer Kindheit und der jüngsten Vergangenheit. Dies verdeutlichte die Komplexität des menschlichen Gedächtnisses und schuf Verständnis für die Herausforderungen der Zeitzeug:innen. Wenn die Gruppe altersgemischt war, führte dies zu besonders fruchtbaren Diskussionen über verschiedene Erinnerungsarten. Bei ähnlicher Altersstruktur konzentrierten sich die Gespräche mehr auf Emotionen und die Auswahl der erzählten Erlebnisse.

In der Abschlussdiskussion lag der Fokus darauf, wie die Teilnehmenden das VR-Erlebnis subjektiv wahrgenommen hatten. Sie reflektierten sowohl positive als auch kritische Aspekte und bewerteten, ob und inwiefern sich der virtuelle Raum für eine authentische Begegnung eignet. Besonders intensiv diskutiert wurden die Unterschiede zwischen 3D- und 2D-Aufnahmen sowie die Frage, ob und wie VR-Technologie einen empathischen Zugang zur NS-Geschichte ermöglichen kann. Einige Teilnehmende äußerten den Wunsch, stärker auf die Rolle von Zeitzeug:innen einzugehen und die Chancen und Grenzen ihrer Arbeit für die Geschichtsvermittlung zu beleuchten. Insgesamt bewerteten die Teilnehmenden den Workshop als bereichernd für ihr Verständnis von NS-Geschichte und deren möglicher Vermittlung in der zukünftigen Erinnerungskultur.

Fazit

Die erstmalige Zielgruppenerweiterung der mobilen VR-Ausstellung auf erwachsene Teilnehmende erwies sich als überaus lohnend und eröffnete neue Perspektiven für das Projekt. Dass die Teilnehmenden unterschiedliche Vorerfahrungen mitbrachten und unterschiedlichen Generationen angehörten, bildete einen wertvollen Ausgangspunkt für vertiefende Reflexionen über analoge und digitale Zeitzeugenschaft. Die Arbeit mit erwachsenen Teilnehmenden brachte jedoch auch spezifische Herausforderungen mit sich, die sich deutlich von der Arbeit mit Schulklassen unterschieden. Bereits bei der Organisation zeigten sich strukturelle Hürden: So erwies es sich als schwierig, die Zielgruppe überhaupt zu erreichen und die Buchung war mit einem höheren Aufwand verbunden. Meist konnten nur Anmeldungen in Verbänden wie (Volks-)Hochschulen, Abendschulen, Institutionen und Vereinen erzielt werden. Zusätzlich konnten die Workshops nicht zu den üblichen Zeiten durchgeführt werden, da dies mit den Arbeitszeiten berufstätiger Teilnehmender kollidiert wäre.

Anders als im schulischen Kontext fehlte zudem die Möglichkeit einer strukturierten Vor- und Nachbereitung, was eine intensivere Kontextualisierung während des Workshops erforderlich machte. Die Offenheit gegenüber der VR-Technologie variierte stark zwischen den Generationen: Während jüngere Erwachsene meist unbefangen an die Technologie herangingen, bestanden bei älteren Teilnehmenden meist anfängliche Vorbehalte oder technische Hemmschwellen, die zunächst überwunden werden mussten. Des Weiteren ordneten ältere Personen die digitalen Angebote eher den jüngeren Generationen zu und sahen sich kaum selbst als Zielgruppe für solche digitalen Vermittlungsangebote an.

Dass sich Teilnehmende aller Altersgruppen kritisch mit der VR-Technologie auseinandersetzten, zeigte insgesamt eine hohe Medienkompetenz und Bereitschaft, neue Vermittlungsformen differenziert zu betrachten. Besonders bemerkenswert waren die intensiven Diskussionen über ethische Fragen, die die Teilnehmenden oft kontrovers, aber stets konstruktiv führten. Indem sie eigene Erinnerungen und Familiengeschichten miteinander teilten, entstand zudem eine sehr persönliche Gesprächssituation, die für einen regen expressiven Austausch innerhalb der Gruppen sorgte. Die Erkenntnisse aus den Workshops bestätigen das Potenzial immersiver Technologien für die Erinnerungskultur, machen aber auch deutlich, dass deren ethische Reflexion und respektvolle Gestaltung unbedingt notwendig sind.

Das erprobte Workshopformat hatte auch seine Grenzen, insbesondere durch die zeitliche Begrenzung und die fehlende Möglichkeit einer langfristigen pädagogischen Begleitung. Nichtsdestotrotz lieferten die Erwachsenen-Workshops wertvolle Impulse für die Weiterentwicklung digitaler Geschichtsvermittlung und demonstrierten eindrucksvoll, wie verschiedene Generationen gemeinsam an der Zukunft von Erinnerungsarbeit mitwirken können.

Abb. 1: Workshopssituation mit erwachsenen Teilnehmenden, Potsdam, 2024 (© Wenke Wegner)



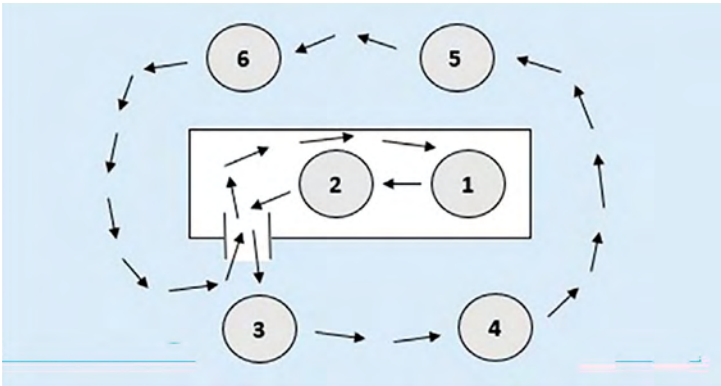


Abb. 2: Rendering des Ausstellungstrucks (© freybeuter)

Abb.3: Aufbau der sechs Stationen für die Erwachsenen-Workshops (© Julia Baumann)

Julia Baumann, Historikerin mit den Schwerpunkten Public History und Gedenkstättenarbeit, Studium in Berlin. 2018–2024 historische Vermittlungsarbeit in verschiedenen Berliner Gedenkstätten. Seit 2024 pädagogische Projektmitarbeiterin im Projekt *In Echt?* der Brandenburgischen Gesellschaft für Kultur und Geschichte.