

FORUM

Beilage zur Ausgabe **01/**₂₀₂₂

GESCHICHTSKULTUR RUHR

Digitale Geschichtskultur im Ruhrgebiet

Dokumentation von Beiträgen
des 9. Geschichtskonvents Ruhr,
29. Oktober 2021

Eine Veranstaltung des Forums Geschichtskultur an Ruhr und Emscher
in Kooperation mit dem Deutschen Bergbau-Museum Bochum

Durchführung mit finanzieller Förderung des Ministeriums für Heimat, Kommunales, Bau
und Gleichstellung des Landes Nordrhein-Westfalen

Editorische Vorbemerkung

Der hier dokumentierte 9. Geschichtskonvent Ruhr zum Thema „Digitale Geschichtskultur im Ruhrgebiet“ bot ein Forum der Vorstellung und Reflexion von Digitalisierungstendenzen in der geschichtsdidaktischen Arbeit, die mit der Corona-Pandemie eine beträchtliche Beschleunigung in historischen Einrichtungen und Initiativen erhalten haben. Von Interesse waren dabei insbesondere digitale Angebote, mit denen Archivalien, museale Sammlungen und Ausstellungen sowie historische Diskurse in (erweiterten) historisch interessierten Öffentlichkeiten platziert werden konnten – sei es mit neuen digitalen Formen der (partizipativen) Ansprache für bereits etablierte Angebote oder mit genuin digitalen, über analoge Sichtweisen hinausreichenden historisch argumentierenden Realitätstransformationen (Virtual Reality, Augmented Reality).

Leider erreichten uns für die Dokumentation des 9. Geschichtskonvents nicht alle Tagungsbeiträge in verschriftlichter Form. Über die hier dokumentierten Beiträge hinaus wurde die Tagung mit einem einordnenden Vortrag zur digitalen Geschichtskultur aus der Perspektive der Public History eröffnet. Zudem wurden aus den Arbeitsfeldern der städtischen Archive und der historischen Vereine Arbeitsansätze vorgestellt, mit digitalen Angeboten die Zugänglichkeit der Nutzung von Beständen zu erhöhen als auch erweiterte Öffentlichkeiten – etwa im Themenkontext „1700 Jahre jüdisches Leben in Deutschland“ – zu erreichen.

Festgehalten werden kann aber für die interessierten Leser*innen: die ambitioniertesten und reflexivsten Projektvorstellungen der Veranstaltung finden Sie in den nachfolgenden Beiträgen.

Franz-Josef Jelich

Impressum

Dieser Beileger zum Forum Geschichtskultur Ruhr, Heft 1/2022, publiziert beim 9. Geschichtskonvent Ruhr gehalten und uns für den Druck zur Verfügung gestellte Vorträge. Veranstaltungsort war am 29.10.2021 das Deutsche Bergbau-Museum Bochum.

Veranstalter des Geschichtskonvent Ruhr_ Forum Geschichtskultur an Ruhr und Emscher e. V. in Kooperation mit dem Deutschen Bergbau-Museum Bochum

Vorbereitung und Durchführung_ Konzeptionelle Planung und Referent*innenansprache: Susanne Abeck; Durchführung und Moderation: Jana Golombek, Susanne Peters-Schildgen, Dietmar Osses

Herausgeber_ Deutsches Bergbau-Museum Bochum, Forum Geschichtskultur an Ruhr und Emscher e.V., Regionalverband Ruhr/ Referat Kultur, Sport und Industriekultur, Ruhr Museum, Stiftung Geschichte des Ruhrgebiets und Stiftung Industriedenkmalpflege und Geschichtskultur

Redaktion_ Franz-Josef Jelich

Anschrift_ Redaktion Forum Geschichtskultur Ruhr, c/o Klartext Verlag, Jakob-Funke-Platz 1, 45127 Essen

Telefon_ (0201) 804-8240, Telefax: (0201) 804-6810

E-Mail_ redaktion@geschichtskultur-ruhr.de

Satz_ Schacht 11, Essen, www.schacht11.ruhr

Druck_ Print Media Group GmbH, Hamm

Verlag_ Klartext Verlag, Jakob Funke Medien Beteiligungs GmbH & Co. KG, Jakob-Funke-Platz 1, 45127 Essen, info.klartext@funkemedien.de, www.klartext-verlag.de

ISSN 1436-7661

Wenn nicht anders vermerkt, liegt das Copyright für die Abbildungen bei den Autor*innen.

Inhaltsverzeichnis

- 02_ Editorische Vorbemerkung

- 04_ Begrüßung für das Forum Geschichtskultur an Ruhr und Emscher
Stefan Goch

- 06_ Begrüßung für das Deutsche Bergbau-Museum Bochum
Stefan Brüggerhoff

- 08_ Digitale Geschichtskultur im Ruhrgebiet: Perspektiven und Argumente
Michael Farrenkopf

- Projekte und Arbeitszusammenhänge der
digitalen Geschichtskultur im Ruhrgebiet**

- 10_ Dokumentationsstätte „Gelsenkirchen im Nationalsozialismus“ digital
– der virtuelle 360°-Rundgang durch die Dauerausstellung
Sarah Gartner

- 14_ Neue Wege. Corona als Be- und Entschleuniger digitaler Vermittlungs-
formate am Deutschen Bergbau-Museum Bochum
Miriam Höller

- 19_ Digital – Online – Hybrid: Neue Vermittlungsangebote im LWL-
Museum für Archäologie
Anika Ellwart, Susanne Jülich

- 27_ Mit den Zeitzeugnissen der „Menschen im Bergbau“ historisch lernen.
Einblicke in die digitale Lernplattform „MiBLabor“
Theresa Hiller, Marcel Mierwald

- 31_ Autoren und Autorinnen

Hypertexte

Da einige Texte mit Hyperlinks arbeiten, finden Sie auf der Website des Forums Geschichtskultur an Ruhr und Emscher eine pdf-Fassung, mit der die im Text verwandten Links direkt im Internet angesteuert werden können.

Begrüßung für das Forum Geschichtskultur an Ruhr und Emscher



Stefan Goch begrüßt die Teilnehmer*innen; © Foto: Stefan Nies.

Stefan Goch

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

die Pandemie mit ihren vielfältigen und langen Einschränkungen haben auch die Geschichtskultur und die Aktriven der Geschichtsarbeit hart getroffen. Der notwendige Schutz unserer eigenen Gesundheit und der unserer Mitmenschen haben uns überrascht, unsere auf Kommunikation angewiesene Arbeit zunächst ziemlich stillgelegt und uns vereinzelt. Wir waren schon schockiert, was in den vermeintlich so modernen Zeiten so passieren kann.

Nach der ersten Überraschung und einer „Pause“ zumindest bei unseren öffentlichen Aktivitäten, aber auch in unseren historischen Recherche- und Arbeitsmöglichkeiten haben viele von uns nach Mitteln und Wegen gesucht, die Geschichtsarbeit fortzusetzen.

Wege sind gefunden worden in den Möglichkeiten digitaler Kommunikation und Medien. So hat Corona einen Digitalisierungsschub und Experimente mit neuen Teilnahme- und Vermittlungsformen bei den Akteuren der Geschichtsarbeit in Archiven, Museen, Gedenkstätten, historischen Vereinen und Geschichtsinitiativen ausgelöst. Viele von uns haben mit technischen Schwierigkeiten gekämpft, sich elektronisch weiter ausgerüstet, neue Erfahrungen gemacht. Und mit neuen Formaten haben wir auch andere Formen der Kommunikation gelernt, nicht immer mit Vorteilen – man merkt ja auch bei diesem Konvent, wie sehr wir alle persönliche Begegnungen mit realen Menschen vermisst haben. Die Treffen am Bildschirm sind doch unpersönlicher und ermöglichen Gespräche und Diskussionen nur in Grenzen. Hingegen ein klarer Vorteil ist sicher die Vermeidung von größeren Fahrten und damit auch einigem Zeitaufwand. Während es vielleicht mit unterschiedlichen digitalen Forma-

ten gelungen ist, was gleich zu diskutieren ist, neue Zielgruppen anzusprechen, ist es auf der anderen Seite aber wohl so, dass wir auch einige Geschichtsinteressierte „abgehängt“ haben.

Vielleicht können wir von einem Modernisierungsschub durch Digitalisierung der Geschichtskultur sprechen, aber wie jede Modernisierung dürfte auch diese mit positiven und negativen Folgen verbunden sein. Dazu wollen wir auf diesem mittlerweile neunten Konvent unseres Geschichtsforums Erfahrungen austauschen, Bilanzen ziehen, nach Perspektiven fragen.

Nach einem Überblick von Christian Brunnenberg wollen wir uns Beispiele der Digitalisierung anhand verschiedener Geschichtsprojekte vorstellen lassen, diese diskutieren und damit Erfahrungsaustausch und gegenseitige Anregungen ermöglichen. Es geht dabei um zentrale Fragen:

- Welche digitalen Formate wurden neu konzipiert und angeboten?
- Welche Erfahrungen wurden mit Blick auf Diskussionsmöglichkeit, Nutzerzahl, Resonanz gemacht?
- Gibt es besonders gelungene Projekte und Vorgehensweisen, aus denen wir alle lernen können?
- Wurden mit den digitalen Formaten neue Zielgruppen erreicht?
- Wie geht es weiter, werden die neuen Vorgehensweisen fortgesetzt, auch wenn die Pandemie enden sollte?
- Und ganz praktisch: Kriegen wir das technisch hin und wie teuer ist Digitalisierung der Geschichtskultur eigentlich?

Ich danke allen Beteiligten, die hier gleich von ihren Erfahrungen berichten werden, den Kolleginnen und Kollegen unserer Vorbereitungsteams und dem Deutschen Bergbau-Museum für seine wiederholte Gastfreundschaft, das uns diese Präsenzveranstaltung unter Einhaltung der uns schützenden Corona-Regeln erlaubt.

Wo, wenn nicht hier: „Glückauf“!

Begrüßung für das Deutsche Bergbau-Museum Bochum



Stefan Brüggerhoff begrüßt die Teilnehmer*innen; © Foto: Stefan Nies.

Stefan Brüggerhoff

Meine sehr geehrten Damen und Herren, liebe Kolleginnen und Kollegen,

ich freue mich sehr, Sie zum 9. Geschichtskonvent Ruhr hier im Deutschen Bergbau-Museum Bochum in Präsenz begrüßen zu dürfen. Ich betone das Wort Präsenz so sehr, obwohl der diesjährige Geschichtskonvent Ruhr doch gerade das Thema der digitalen Geschichtskultur unter dem Motto „Digitale Vermittlungsformen der Geschichtskultur im Ruhrgebiet“ aufgreift und die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu in einen Austausch treten sollen. Die Pandemie hat uns allerdings so schnell und so sehr in eine nur digitale Interaktion mit „social distancing“ gezwungen, dass der Wunsch nach persönlichen, direkten Kontakten, sozusagen „der Austausch mit der Kaffeetasse in der Hand“, nun doch sehr mächtig geworden ist. Daher bin ich selber über jede Präsenz-Veranstaltung wie die heutige noch dazu im eigenen Hause geradezu glücklich. Mein Dank also an die Organisatoren, diesen Geschichtskonvent gerade hier bei uns im Deutschen Bergbau-Museum Bochum durchzuführen. Wir sehen diese Veranstaltung als eine wichtige Brücke in der Interaktion der geschichtswissenschaftlich Interessierten der Region und stellen unsere Räume daher gerne dafür zur Verfügung.

Wenn wir auf die Corona-Pandemie blicken, haben die von außen auferlegten Vorschriften und die damit verbundenen geänderten Formen der Kommunikation und des Austausches – ich werfe hier nur kurz das Wort Zoom-Konferenzen ein – einen mächtigen Schub in der Digitalisierung nahezu aller Bereiche des Lebens ausgelöst. Corona hat uns gezwungen, viele Schritte einer digitalen Vermittlungsarbeit in der Kultur auf einmal zu nehmen. Ich bin deshalb sehr gespannt, welche Beispiele und damit verbundene Erfahrungen wir heute vorgestellt bekommen.

Die grundsätzlichen Vor- und Nachteile dieser raschen Schritte auf dem Weg zur Digitalisierung sind sicher für die meisten schnell sichtbar geworden: Da der physische Zugang zu vielen Kultureinrichtungen durch die verschiedenen Lockdowns über längere Zeiten immer wieder nicht möglich war, mussten sich die Häuser über ihr digitales Angebot ein neues Markenzeichen aufbauen. Waren es vorher Besucherzahlen, die über das Kassensystem abrufbar waren, mussten plötzlich andere Kriterien zur Bestimmung der eigenen Reichweite und Bedeutung herangezogen werden. Das war nicht immer ganz einfach und variierte in Umfang und Intensität – wie nicht anders zu erwarten – auch abhängig von den verfügbaren Ressourcen der Akteurinnen und Akteure. Es gab manche pfiffige Idee, mit der auch kleine Einrichtungen punkten konnten, zumeist war es aber doch so, dass die großen Player hier mit entsprechenden Ressourcen auch umfassendere und interaktivere Formate verwirklichen konnten.

Die digitale Transformation ist damit nicht mehr ein Begriff für zukünftige Aktivitäten, vielmehr befinden wir uns bereits mitten in einem nicht mehr aufzuhaltenden Prozess. Und dies betrifft nicht nur die oben angesprochenen Zoom-Konferenzen für die direkte Kommunikation untereinander. Vielmehr ist dies wirklich eine Durchdringung aller Aktivitätssphären mit Blick auf die Nutzung digitaler Optionen.

Das Deutsche Bergbau-Museum Bochum wird sich dieser digitalen Transformation als einer Querschnittsaufgabe über verschiedenste Bereiche der Einrichtung offensiv stellen. Diese soll das Haus komplett durchdringen und eine deutlich bessere Vernetzung intern und extern gewährleisten. Der Prozess, in zahlreichen Einzelaspekten begonnen, wird in den nächsten Jahren durch stärkere Verknüpfung der Einzelakteure weitergeführt werden. Dafür ist bereits strukturelle Förderung beantragt worden und wir hoffen sehr, die notwendige Unterstützung zu erhalten. Mit diesen Mitteln sollen sowohl die typischen Digitalisierungsaufgaben in einem Museum, daneben aber auch Datenmanagement und –bearbeitung sowie die Nutzung und Bereitstellung vernetzter Informationen systematisch begutachtet werden. Die verschiedenen Prozesse der unterschiedlichen Museumsbereiche (Forschung, Sammlung und Vermittlung) sollen auf Abhängigkeiten und Gemeinsamkeiten in ihren digitalen Aktivitäten analysiert und die Schnittstellen beschrieben sowie aufeinander abgestimmt werden. Das, was im Großen über den NFDI (Nationale Forschungsdateninfrastruktur)-Prozess läuft, soll auch in der eigenen Einrichtung angestoßen und strukturiert entwickelt werden. Ziele sind sowohl ein leistungsfähiges Werkzeug für die digitalen Aufgaben im Museum als auch der gesteigerte digitale Output mit einer deutlichen Reichweitenerhöhung der Einrichtung im Außenverhältnis.

Trotz all dieser begeisterten Ausführungen will ich zum Schluss doch auch noch einmal einen kritischen Blick auf die Möglichkeiten der digitalen Welt werfen und hoffe, dass diese Problemfelder auf der heutigen Tagung auch zur Sprache kommen und diskutiert werden. Nicht immer bedeutet digitales Angebot schließlich auch faktenbasiertes Angebot. Wir leben alle in einer Zeit, in der der Kampf um Aufmerksamkeit im Netz zu Übertreibungen oder gar den sogenannten „fake news“ führt. Es muss bei all dem Überangebot also unsere Aufgabe sein, nur evidenzbasierte Informationen zu kommunizieren und als Träger mit einer solchen Grundhaltung anerkannt und bewertet zu werden. Dies ist für mich eine der wichtigsten Voraussetzungen in der digitalen Weiterentwicklung unserer Community.

Mit diesem Appell möchte ich schließen und der Veranstaltung interessante Vorträge, fruchtbare Diskussionen und somit viel Erfolg wünschen.

Glückauf!

Digitale Geschichtskultur im Ruhrgebiet: Perspektiven und Argumente



Michael Farrenkopf bei seinem Vortrag; © Foto: Stefan Nies.

Michael Farrenkopf

Ausgehend von der Tatsache, dass sich viele geschichtskulturelle Akteur*innen seit Beginn der Corona-Pandemie im Frühjahr 2020 mit der Aufgabe konfrontiert sahen, nicht nur neue Wege der digitalen Kommunikation zu beschreiten, sondern auch neue und digitale geschichtskulturelle Angebote zu entwickeln, sollten diese einerseits vorgestellt und andererseits kritisch reflektiert werden.

Christian Bunnenberg öffnete in einem Impuls den Rahmen der Diskussion, indem er ausgehend von eigenen digitalen Vorhaben wie dem Ende März 2020 von den Universitäten Hamburg, Bochum und Gießen als digitales Public-History-Projekt initiierten „Coronaarchiv“¹ sowie „Kriegsgezwitscher – Ein Twitterprojekt zum Deutsch-Französischen Krieg von 1870/71“² Chancen und Grenzen einer Geschichtswissenschaft unter Bezug auf digitale Formate und Methoden auslotete. Vor diesem Hintergrund können die Ergebnisse der Projektvorstellungen und Diskussionen in der hier notwendigen Kürze etwa wie folgt zugespitzt resümiert werden.

Wenngleich die Corona-Pandemie durchaus als ein gewisser Katalysator wirkte, muss konstatiert werden, dass nicht nur Geschichtswissenschaften und Geschichtskultur, sondern natürlich die Gesellschaft als solches längst im digitalen Zeitalter angekommen war und ist. Die Grundlagen hierfür wurden vor allem in den 1990er-Jahren gelegt, spätestens mit der Einführung des hypertextbasierten World Wide Web (1994). Ob Amazon (1995), Google (1997), Facebook (2004), YouTube (2005), Twitter (2006), Netflix (2007), Whatsapp (2009) oder Instagram (2010) – die zentralen Plattformen, die unsere Kultur und den gesellschaftlichen Diskurs heute prägen, sind allesamt wesentlich vor Ausbruch der Corona-Pandemie entstanden.

Der gleiche tiefgreifende Wandel hat sich auch in den Geschichtswissenschaften selbst vollzogen, sowohl was den Rückgriff auf rein digital bereitgestellte Quellen als auch den fachlichen Diskurs etwa über Kommunikations- und Rezensionplattformen wie H-Soz-Kult und zunehmend elektronisch verfügbare Zeitschriften anbelangt.³

Durch die Digitalisierung hat sich vor allem unser Zugang zu den Quellen deutlich verbessert: Ob Handschriften, Archivgut, Bilder, Objekte, Texte oder auch historische Zeitschriften – durch Dienste wie beispielweise die Europeana (2008) sind

Editorische Notiz

Der die inhaltliche Dokumentation der Tagung eröffnende Beitrag von Michael Farrenkopf „Digitale Geschichtskultur im Ruhrgebiet: Perspektiven und Argumente“ stand in der Veranstaltung als Fazit an ihrem Schluss. Da der eröffnende Impulsvortrag von Christian Bunnenberg nicht schriftlich geliefert wurde, stehen die Ausführungen M. Farrenkopfs am Anfang der gehaltenen Vorträge, weil hier Intention und Problemstellungen des Konvents „Digitale Geschichtskultur im Ruhrgebiet“ konzentriert erläutert werden.

1 <https://coronarchiv.blogs.uni-hamburg.de/> (letzter Abruf: 31.10.2021).

2 <https://www.ruhr-uni-bochum.de/jpge-schichtsdidaktik/forschung/kriegsgezwitscher.html.de> (letzter Abruf: 31.10.2021).

3 Hiltmann, Torsten: Daten, Daten, Daten ... Wie die Digitalisierung die historische Forschung verändert, in: VHD-Journal #09, 2020, S. 41-46, hier S. 42.

schon seit der Jahrtausendwende umfangreiche Quellenbestände über das Internet zugänglich gemacht worden. Allein die Europeana macht über 47,5 Millionen digitale Objekte zugänglich, darunter zum Beispiel 293.000 Handschriftendigitalisate. Obgleich sich der Konvent mit den vorgestellten Vorhaben überwiegend mit Belangen der Digitalität in den Museen als Teil der institutionalisierten Geschichtskultur beschäftigt hat, scheint dieser generelle Aspekt mit Blick auf die Geschichtswissenschaften und die Geschichtskultur im umfassenderen Sinne vielleicht aus zwei Gründen sehr bedeutsam: Einerseits ruhen digitale Geschichtswissenschaften und digitale Geschichtskultur immer stärker auf fluiden und auch ephemeren Wissenswelten auf, die sich aus dem Charakter der digitalisierten Quellen als Daten ergeben. Andererseits sollte stets bedacht werden, dass diese den Informationsgehalt einer Quelle auch verändern.⁴

Bei der kritischen Reflexion einer digital vorliegenden Quelle muss deshalb stets nach den Methoden und Standards der Digitalisierung und Datenanreicherung gefragt werden. Deren Entwicklung zugunsten einer digitalen Quellenkunde und -kritik sollte das methodische Potenzial der unter analogen Bedingungen entstandenen historisch-kritischen Methode nutzen und so das bestehende quellenkritische Kompetenzspektrum um den Bereich „data literacy“ erweitern. Grundsätzlich lässt sich die Frage stellen, ob die Suche im Internet nach Kontextmaterial oder das Folgen einer Verlinkung ein Äquivalent des von Johann Gustav Droysen beschriebenen „divinatorische[n] Suchen[s] und Entdecken[s]“ darstellt oder ob inzwischen nicht eine qualitativ völlig neue historische Forschungspraxis gilt.⁵ Auch das von Reinhart Koselleck in den 1970er-Jahren betonte Vetorecht der Quelle müsste angesichts deren digital verändertem Informationsgehalt geschichtstheoretisch reflektiert werden.

Der Konvent hat schließlich gezeigt, in welchem bedeutendem Maß digitale Strategien heute zu den Grundlagen digitaler Vermittlungsarbeit in den Museen zählen. Letztere sind gefordert und wohl auch im positiven Sinne gezwungen, das physisch-analoge und das digitale Museum noch stärker zusammenzudenken. Dass dabei immer stärker immersive Museumsangebote gemacht werden müssen, war eine gemeinschaftliche Überzeugung der auf die digitalen Angebote der Museen abzielenden und darauf beruhenden Vorhaben.

Auch hier gilt es nochmals zu betonen, dass digitale Vermittlung in Museen nicht erst durch die Corona-Pandemie zu einem Thema geworden ist. Vielmehr sind seit Jahrzehnten Medienstationen mit Digitalisaten von Objekten und mit Video- und Audiofiles fester Bestandteil von Ausstellungen. Nahezu jedes Museum verfügt über eine Homepage, und seit den 2000er-Jahren werden auch Social Media als erweiterter Erzählraum von Museen genutzt. „2015 gingen SCHIRN, Städel und Liebighaus mit dem ersten Digitalium online und entwickelten damit ein digitales Format zur ausführlichen inhaltlichen Vor- und Nachbereitung einer Ausstellung.“⁶

Und doch muss festgehalten werden, wie wenig wir bis heute in den Museen selbst unsere digitalen Besuchenden wirklich kennen. Es bleibt mit den Worten von Christian Gries „erstaunlich, dass wir erst jetzt über mögliche Antworten [auf Fragen nach dem digitalen Publikum der Museen] räsonieren, da die meisten Häuser über Jahrzehnte digitale Angebote – und sei es auch ‚nur‘ die eigene Website – betrieben, aber wenig differenzierte Analysen zur Evaluation dieser Offerten eingefordert haben.“⁷ Dass digitale Vermittlung erst dann nachhaltig erfolgreich entwickelt werden kann, wenn die intendierten Zielgruppen in ihrer Wesenheit erkannt bzw. verstanden und in ihren digitalen Erwartungen bzw. Bedarfen bedient werden können, zeigte das methodenkritisch-reflexive Vorgehen der Beiträge des Konvents.

Letztlich bleibt der Ausgangspunkt digitaler Vermittlung nicht die Technik sondern der Mensch, der nicht nur schlicht erreicht werden muss, sondern im Idealfall neben reinem Spaß – auch das ist schon viel wert (!) – auch noch weiterhin Erkenntnisgewinn im Museum erleben bzw. erreichen sollte. Dann bleiben auch die Museen institutionalisierte Orte der insgesamt wesentlich breiteren, inzwischen selbst historisch gewachsenen und notwendig kritischen Geschichtskultur an der Ruhr im digitalen Zeitalter.

4 Lehmkuhl, Ursula: Jenseits der Herausforderungen der Ad-Hoc-Digitalisierung. Überlegungen zur Auswirkung des digitalen auf die geschichtswissenschaftliche Lehre, in: VHD-Journal 09, September 2020, S. 16-19.

5 Droysen, Johann Gustav: Grundriss der Historik, Leipzig 1868, S. 15, in: Deutsches Textarchiv, http://www.deutschestextarchiv.de/droysen_historik_1868/24 (letzter Abruf: 31.10.2021).

6 Mölders, Doreen: 1, 2, 3 ... Wer zählt? Vom Wert digitaler Museumsbesucher:innen, in: KMK Kultur weiter denken. Das Magazin von Kultur Management Network, Nr. 160, Mai/Juni 2021, S. 20-25, hier: S. 20; online unter: <https://www.kulturmanagement.net/dlf/00cf0ded4596ca16ee75e0189c9f0d57.3.pdf> (letzter Abruf: 31.10.2021).

7 Gries, Christian: Grundlagen der Digitalisierung in den Museen, in: KMK Kultur weiter denken. Das Magazin von Kultur Management Network, Nr. 160, Mai/Juni 2021, S. 15-19, hier: S. 16; online unter: <https://www.kulturmanagement.net/dlf/00cf0ded4596ca16ee75e0189c9f0d57.3.pdf> (letzter Abruf: 31.10.2021).

Dokumentationsstätte „Gelsenkirchen im Nationalsozialismus“ digital – der virtuelle 360°-Rundgang durch die Dauerausstellung

Sarah Gartner

Die Digitalisierung in Gelsenkirchen ist in vollem Gange! Das Institut für Stadtgeschichte (ISG) hat in den Jahren 2020/21 verschiedenste digitale Formate realisiert und manches weiterentwickelt. Im Arbeitsbereich des Stadtarchivs wurden beispielsweise der [digitale Lesesaal](#)¹ eröffnet und die [Chronik der Stadt Gelsenkirchen](#)² sowie die Ratsprotokolle online gestellt.

Auch im Bereich Forschung konnte die Arbeit an der „[Datenbank der in den Jahren 1933 bis 1945 in Gelsenkirchen verfolgten Jüdinnen und Juden](#)“³ fortgesetzt und vertieft werden. Ein gänzlich neues digitales Format bietet das ISG seit Anfang 2021 an: Den virtuellen 360°-Rundgang der Dokumentationsstätte „[Gelsenkirchen im Nationalsozialismus](#)“,⁴ die nun auch von zuhause aus „besucht“ werden kann. Dieser Rundgang soll im Folgenden vorgestellt und seine Besonderheiten hervorgehoben werden.



<https://dokumentationsstaette-gelsenkirchen.de/>; Foto: ISG.

Idee und Grundkonzept

Der Fertigstellung des 360°-Rundgangs waren im Sommer 2020 zunächst eine Idee, dann auch bald der erfolgreiche Fördermittelantrag an den Landschaftsverband Westfalen-Lippe (LWL) sowie die Suche nach einem geeigneten Redaktionsbüro vorangegangen. Darauf folgten parallellaufende, intensive konzeptionelle und ebenso intensive organisatorisch-redaktionelle Phasen des ISG, um das Projekt zum geplanten Termin zu realisieren. Im Februar 2021 – nach sechs Monaten – konnte schließlich der virtuelle 360°-Rundgang durch die Dokumentationsstätte vorgestellt werden.

Die aktuelle „Basisversion“ ermöglicht ein erstes Kennenlernen der Dauerausstellung „Gelsenkirchen im Nationalsozialismus“ und bietet einen Überblick über deren Grundkonzept sowie eine geschichtliche Einführung in das Thema. Eines der Ziele ist zudem, die Online-Benutzerinnen und Benutzer zu einem Besuch vor Ort zu animieren bzw. eine Möglichkeit des unbeschwerteten Besuchs der Dokumentationsstätte in Corona-Zeiten zu ermöglichen. Der 360°-Rundgang ist von Anfang an so programmiert worden, dass er laufend erweitert werden kann. Somit können neue Inhalte, Dokumente, Fotos, weitere Sprachen, aber auch Führungen, Workshops sukzessive eingestellt werden. Im ersten Halbjahr 2022 wird beispielsweise als nächste

1 www.gelsenkirchen.de/de/bildung/auserschulische_bildung/institut_fuer_stadtgeschichte/Digitaler_Lesesaal/index.aspx

2 www.gelsenkirchen.de/de/bildung/auserschulische_bildung/institut_fuer_stadtgeschichte/Chronik_der_Stadt_Gelsenkirchen.aspx

3 www.gelsenkirchen.de/de/Stadtprofil/Stadtgeschichten/Juedische_Verfolgte_in_Gelsenkirchen_1933-1945/index.aspx

4 <https://dokumentationsstaette-gelsenkirchen.de/>

Erweiterung ein Rundgang in Einfacher Sprache freigeschaltet. Auch ein Rundgang auf Englisch ist vorgesehen.

Von Beginn an wurden Elemente eingeplant, die zum Abbau von Barrieren beitragen. Es können beispielsweise praktisch alle Inhalte nicht nur gelesen, sondern auch als Audiodateien abgespielt und angehört werden. Für dieses zentrale Angebot des Rundgangs wurden professionelle Sprecherinnen und Sprecher und ein Tonstudio beauftragt.

Zudem trägt das optionale Farbwechsel-Tool für eine stärkere Kontrastierung der gesamten Homepage dazu bei, dass Menschen mit Seheinschränkungen den Rundgang einfacher nutzen können.

In Zahlen ausgedrückt, sind in der virtuellen Ausstellung 250 anklickbare Punkte, circa 180 Texte sowie 180 dazugehörige Tonaufnahmen verarbeitet worden. Hinzu kommen vier historische Rundfunkaufnahmen sowie 17 Tonaufnahmen, etwa mit nachgesprochenen Quellen oder verschiedenen Interviewausschnitten. Etwa 100 hervorgehobene Fotos, Abbildungen historischer Dokumente und Grafiken sowie 36 Groß-Porträts sorgen für eine visuelle Wahrnehmung der Geschichte.

Technische Umsetzung

Die notwendige Kompetenz für die vom ISG gewünschte technische Umsetzung, bot das grafische Konzept von artcontent | Redaktionsbüro Dank. Sie hatten bereits erfolgreich den virtuellen Rundgang des NS-Dokumentationszentrums der Stadt Köln gestaltet. Innerhalb weniger Wochen wurden die Räume der Dokumentationsstätte fotografiert und aufbereitet. Das Büro erstellte nicht nur die technische Grundlage für den Rundgang in enger Absprache mit dem ISG, sondern stellte auch ein individuelles Eingabesystem für die Mitarbeiterinnen des ISG bereit, welches die eigenständige Pflege der Inhalte des virtuellen Rundgangs erlaubt. Auch die Anforderungen des ISG bezüglich der Rechte auf die Inhalte der Dauerausstellung und das Hosting der Daten auf einem Server in Deutschland wurden gewahrt. Das Redaktionsbüro betreut und gewährleistet darüber hinaus dauerhaft die Aktualisierung und Anpassung an alle gängigen Browser und an verschiedene Endgeräte, wie z. B. PCs, Tablets oder Smartphones.



Startseite mit Inhaltsverzeichnis: Ein Klick führt direkt zum jeweiligen Raum und Thema; Foto: ISG.

Nutzung: Navigation und Symbole

Die vielfältigen Bedienmöglichkeiten der Navigation durch den virtuellen Rundgang bieten ein großes Spektrum für verschiedene Informations- und Erkundungsbedürfnisse:

Die einfachste Variante ist der Rundgang über den „Weiter“-Button. Hier wählen die virtuellen Besucherinnen und Besucher eine gelenkte Führung, die an eine feste Reihenfolge gebunden ist. Die Buttons, Zoom- und Drehfunktionen bleiben dabei aktiv. Der Rundgang kann aber alternativ auch ausschließlich über die *Tastatur und*



Symbole des virtuellen 360°-Rundgangs: i = Einführungstext, Auge = Detailinformationen, Lautsprecher = Tonaufnahmen, Kreis = Name und Schicksal, Personensymbol = Biografie hinterlegt; Foto: ISG.

Tabstopps verwendet werden. Hinzu kommt die Möglichkeit, die Räume per *Mouse-over* zu erkunden. Aktive Flächen werden angezeigt, wenn die Maus darüber gleitet und können per Klick angesteuert werden. Dadurch können die Benutzerinnen und Benutzer sich frei und spontan in der Ausstellung bewegen. Ein gezieltes thematisches Fortbewegen und „Springen“ ist außerdem über das *Inhaltsverzeichnis* möglich. Zuletzt erlaubt ein *Raumplan*, von Ausstellungsraum zu Ausstellungsraum zu wechseln.

„Stehen“ virtuelle Besucherinnen und Besucher nun direkt vor einer Ausstellungsstafel, werden automatisch unterschiedliche Symbole angezeigt, hinter denen sich verschiedenste Inhalte befinden. Diese lassen sich durch Anklicken aktivieren, und es erscheinen Fenster mit Texten, Bildern und Tönen, die vertiefte Informationen geben. Durch das Anklicken eines Pfeils im oberen rechten Bildrand werden die Besucherinnen und Besucher anhand eines *Sliders* durch die Inhalte der Tafel durchgeführt.

Erste Erfahrungen mit virtuellen Führungen

Inzwischen führte das ISG vereinzelt Schulklassen und Studierendengruppen durch die virtuelle Dokumentationsstätte. Diese virtuellen Führungen erweisen sich als umsetzbares und stabil laufendes Format, auch die Resonanz der Teilnehmerinnen und Teilnehmer ist insgesamt als positiv zu bewerten. Diese Art der Führung bringt Vorteile des Digitalen mit sich, wie beispielsweise eine „unbegrenzte“ Teilnehmerzahl und eine „Entgrenzung“ über das gängige lokale Einzugsgebiet der Dokumentationsstätte hinaus. Auch die Kombination aus Führung und Vortrag mit ergänzender PowerPoint Präsentation für zusätzliche spezifische Inhalte ist eine machbare Erweiterungsmöglichkeit.

Nichtsdestotrotz sind auch Nachteile im Vergleich zur Führung im realen Erinnerungsort deutlich feststellbar. Insbesondere die persönliche Interaktion mit Schülergruppen per Videokonferenz leidet unter den Einschränkungen dieses Formats. Die pädagogischen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter können die extrem wichtige Mimik und Körpersprache der Zuhörerinnen und Zuhörer nicht wahrnehmen, die für eine direkte Rückmeldung oft hilfreich sind: Das sprichwörtliche „Fragezeichen im Gesicht“ kann nicht erkannt und Personen mit Fragen oder Verständnisschwierigkeiten können nicht aktiv angesprochen bzw. mitgenommen werden. Auch abschließende Diskussions- und Fragerunden sind online erfahrungsgemäß häufig zäher und weniger spontan. Am wichtigsten aber ist die fehlende „Präsenz“ der realen Dokumentationsstätte als authentischer Ort. Diese kann im digitalen Raum verständlicherweise nur eine ungleich reduzierte Wirkung entfalten. Da dies jedoch einen wichtigen Teil der Erfahrung der Besucherinnen und Besucher an einem historischen Ort ausmacht, ist das Fehlen dieser emotionalen Komponente kaum zu ersetzen.

Fazit

Während der nun rund zwei Jahre andauernden Pandemie war die Dauerausstellung „Gelsenkirchen im Nationalsozialismus“ – wie alle vergleichbaren Einrichtungen – nur noch begrenzt zu besuchen, zeitweise war die Dokumentationsstätte vollständig geschlossen. Das ISG hat mit dem virtuellen Rundgang schnell ein attraktives Online-Angebot geschaffen, sodass der Zugang zu den Informationen der Dauerausstellung zumindest digital jederzeit und allen Interessierten zur Verfügung steht. Besonders zu betonen ist, dass der virtuelle Rundgang mit gewissen Einschränkungen auch digitale Führungen zulässt.

Der 360°-Rundgang bildet zwar die Dauerausstellung ab, ist aber trotzdem keine Eins-zu-Eins-Kopie, sondern bietet zusätzliche Möglichkeiten, mit eigenen inhaltlichen und technischen Features und Vorteilen. Als digitaler Ergänzungsraum bietet er potenziell Platz für neue Forschungsergebnisse und kleinere Begleitprojekte.

Nichtsdestotrotz ist und bleibt das Kernstück der historisch-politischen Bildungsarbeit in Gelsenkirchen die physische, „echte“ Dauerausstellung der Dokumentationsstätte „Gelsenkirchen im Nationalsozialismus“ an der Cranger Straße 323. Der virtuelle 360°-Rundgang sowie weitere Online-Angebote sind somit positive und zukunftsorientierte Zusatzangebote.

Neue Wege. Corona als Be- und Entschleuniger digitaler Vermittlungsformate am Deutschen Bergbau-Museum Bochum

Miriam Höller

Die pandemiebedingten Schließzeiten im Jahr 2020 waren am [Deutschen Bergbau-Museum Bochum](https://www.bergbaumuseum.de/), Leibniz-Forschungsmuseum für Georessourcen (DBM-BO), sowohl ein ausbremsendes Element als auch ein Motor für die digitale Vermittlungsarbeit und für die Kultur der Digitalität am Hause selbst.

Digitale Vermittlung vor Ort

Die digitalen Vermittlungsformate vor Ort, die im Anschluss an die Eröffnung der neukonzipierten Dauerausstellung 2019 im Jahr 2020 gelauncht werden sollten, haben durch die Corona-Pandemie eine Entschleunigung erfahren. Ein Beispiel für digitale Angebote, die vor Ort nutzbar sind, ist die [App](#)¹ des DBMBO. Diese ist darauf ausgelegt, das Vor-Ort-Erleben der Besuchenden zu verdichten und zu vertiefen. Es gibt „klassische“ Audiotouren, die zusätzliche Informationen zu ausgewählten Objekten bieten. Die Besuchenden haben dabei die Wahl, ob sie alle Stationen einer Tour ansteuern oder gezielt einzelne Exponate aufrufen.



Die Entdecker-Touren im Rundgang „Steinkohle. Motor der Industrialisierung“; © DBMBO | Fluxguide, Foto: J. Kunischewski.

Hinzu kommen in der App die sogenannten [Entdecker-Touren](#),² die aktuell für den Rundgang „Steinkohle. Motor der Industrialisierung“ angeboten werden. Diese richten sich insbesondere an Schüler*innen zwischen 12 und 16 Jahren.

Ausgehend von einem Vermittlungsansatz, der neben einer Objektzentrierung auf multiperspektivische Zugänge zu den Objekten und Themen der Ausstellung abzielt, wurden fünf Entdecker-Touren für den Rundgang entwickelt – jede aus einer anderen Perspektive und mit eigenen Schwerpunkten. Die Touren funktionieren auch für Individualspielende, aber gerade Klassen können sich in Gruppen aufteilen und in einem speziellen Schulmodus gegeneinander antreten. Sie „chatten“ mit einem virtuellen „Tourguide“: Eine Unternehmerin bringt den Nutzenden das Thema „Frauen im Bergbau“ näher. Die Gesundheit bzw. Krankheit der Bergleute sowie die Möglichkeiten der medizinischen Versorgung

www.bergbaumuseum.de/

1 www.bergbaumuseum.de/digitale-formate

2 www.bergbaumuseum.de/besuch/vermittlungangebote/digitale-formate/entdecker-touren

erforscht man mit einem Mediziner. Ein Techniker beleuchtet die Arbeitswelt unter Tage, während andere Spielende mit einem Geowissenschaftler die Umwelt unter die Lupe nehmen. Die Themen Streikkultur und Migration im Bergbau erklärt ein Gewerkschafter. Die virtuellen Tourguides vermitteln dabei ihre spezifische Sichtweise auf die Themen der Ausstellung. So setzt sich ein facettenreiches Bild vom Steinkohlenbergbau und seinem Alltag zusammen, der das Ruhrgebiet bis heute vielfältig und nachhaltig prägt.

Die narrativen Elemente sind mit interaktiven Aufgaben verknüpft, es gibt beispielsweise Multiple-Choice-Aufgaben oder Foto-Challenges. Damit wird mit den Entdecker-Touren ein Angebot mit spielerischen Elementen geschaffen. Die Spielenden sammeln mit jeder richtig beantworteten Frage Punkte und erhalten zum Abschluss ein digitales Diplom.

Dieses für die Nutzung vor Ort konzipierte digitale Vermittlungsformat ist darüber hinaus mit der digitalen Lernplattform entdecke.bergbaumuseum.de³ verknüpft. Dahinter steht das Konzept eines dreiphasigen Lernerlebens für Schüler*innen, das an bekannte Konzepte der *Visitor Journey* anknüpft und aus der Vorbereitung im Klassenverbund, dem Erlebnis im Museum und der Nachbereitung in der Klasse besteht.

3 <https://entdecke.bergbaumuseum.de/>



Die Entdecker-Touren richten sich insbesondere an Schulklassen; © DBMBO | Fluxguide, Foto: J. Kuni-schewski.

Für die Vor- und Nachbereitung stehen auf der Plattform kostenfrei Materialien zur Verfügung. Das Angebot umfasst Arbeitsblätter, die heruntergeladen werden können, um sie analog zu nutzen. Mit dem „Entdecker-Spiel“⁴ wurde ferner ein digitales Lernangebot entwickelt, das spielerisch Grundbegriffe des Bergbaus vermittelt. Ergänzt wird es um eine digitale, [interaktive Karte](https://entdecke.bergbaumuseum.de/karte)⁵ und di-

4 <https://entdecke.bergbaumuseum.de/spiel>

5 <https://entdecke.bergbaumuseum.de/karte>



Das Entdecker-Spiel auf der digitalen Lernplattform; © Fluxguide.

verse Videos. Auch die Ergebnisse der im Museum gespielten Entdecker-Touren können über die Plattform abgerufen werden, um sie in der Klasse nachbereiten zu können. Die Touren sind damit ein hybrides Angebot, das einerseits vor Ort digitales Spiel und analoges Erleben am Objekt verknüpft, und andererseits den Raum des Museums mit der digitalen Welt verbindet. Diese nahtlose Verschränkung von Analogem und Digitalem ist ein zentraler Punkt in der Strategie der digitalen Vermittlung allgemein, die entgegen landläufiger Befürchtungen eben nicht versucht, das Analoge zu ersetzen, sondern im Gegenteil danach strebt, dies sinnvoll zu ergänzen.

Ferner ist das Angebot der Entdecker-Touren ein Beispiel für die Entschleunigung und Beschleunigung des Digitalen am DBMBO in Coronazeiten gleichermaßen. Unter dem Schlagwort der Entschleunigung ist die Tatsache zu fassen, dass das Vor-Ort-Angebot aufgrund der Schließzeiten nicht wie geplant im Jahr 2020 starten konnte. Entsprechend der Fokussierung auf eine jugendliche Zielgruppe sollte das Angebot zudem nicht ohne ein abschließendes Testing in eben dieser Zielgruppe starten. Dies war erst im Herbst 2020 im Rahmen einer Evaluierung mit Schüler*innen der 9. und 10. Klassen zweier Schulen möglich. Das Testing brachte noch einmal wertvolle Erkenntnisse, die während des zweiten Shutdowns in kleineren Veränderungen der Touren mündeten. Damit wirkte diese Zeit auch als reflexives Moment für die digitalen Vermittlungsformate am DBMBO und kann folglich als ein Vehikel für eine vertiefende Konzeption der digitalen Vermittlung am DBMBO verstanden werden.

Vermittlung im digitalen Raum

Durch die Schließungen der Museen im Frühjahr 2020 wurde der digitale Raum nicht nur als sozialer Treffpunkt, sondern auch als Ort der Wissensvermittlung zentral.⁶ Hier entwickelten viele Museen in kurzer Zeit Formate, um mit dem Publikum in Kontakt bleiben zu können. Auch im DBMBO wurden in den ersten Wochen der Pandemie beschleunigt kleinere Formate entwickelt. Beispielsweise nimmt das Museum seither an der Lern-App „[MuseumStars](#)“⁷ des Wiener Softwareunternehmens Fluxguide teil. Gemeinsam mit rund 60 weiteren Museen wurde Anfang 2020 innerhalb weniger Wochen diese App umgesetzt, über die kurze sogenannte Challenges, also Rätsel- und Rechercheaufgaben, spielbar sind. Diese sind auch für das Spiel im eigenen Zuhause geeignet, machen im Idealfall aber Lust auf einen späteren Museumsbesuch.

Das DBMBO startete das Angebot in der App mit einer Challenge zu „[Märchen und Sagen im Bergbau](#)“.⁸ Es folgten im Rahmen von zwei Sonderausstellungen die Challenges „[Tod im Salz](#)“⁹ zu archäologischen Themen und „[Schwarzes Gold. Dein Alltag und die Kohle](#)“¹⁰ rund



Fünf virtuelle Tourguides führen durch den Rundgang „Steinkohle. Motor der Industrialisierung“; © Fluxguide.

um den CO₂-Fußabdruck des digitalen Alltags. Alle Challenges sind nach wie vor spielbar.

Die App war von Anfang an auf Verstetigung und Nachhaltigkeit ausgelegt und ist daher weiterhin kostenfrei verfügbar. Sie ist damit nicht nur ein Beispiel dafür, wie innerhalb der ersten Corona-Schließzeit neue Anwendungen und Konzepte rasant entwickelt und umgesetzt wurden, sondern auch, dass diese Formate nachhaltig einen Mehrwert für die Museen haben können.

6 Vgl. Mölders, Doreen: 1,2,3 – Wer zählt? In: Kulturmanagement Network, Ausgabe 160: Digitale Besucher:innen, Juni 2021, S. 20-25, hier: S. 22.

7 www.fluxguide.com/portfolio/museum-stars/

8 www.bergbaumuseum.de/besuch/vermittlungangebote/digitale-formate/museumstars

9 www.tod-im-salz.de/index.php/11-junge-ermittler-innen/18-museumstars

10 www.bergbaumuseum.de/news-detailseite/black-gold-and-china-digitale-vermittlungsformate

Ein weiteres von der Corona-Pandemie stark beeinträchtigt Projekt war die oben bereits erwähnte Sonderausstellung „[Tod im Salz. Eine archäologische Ermittlung in Persien](#)“.¹¹ Ursprünglich als analoge Ausstellung konzipiert, wurde sie infolge der Beschränkungen für den Museumsbetrieb als digitale Ausstellung erweitert, als solche eröffnet und war zunächst auch nur virtuell zugänglich.

Da eine reine digitale Kopie der analogen Ausstellung kaum einen Mehrwert zu haben scheint, wurden an sogenannten Touchpoints z. B. Videos, 3D-Modelle und Audiodateien, auch speziell für Kinder, hinterlegt. Die Vorteile dieser virtuellen Ausstellung sind die Unabhängigkeit von Ort und Zeit: „Tod im Salz“ ist sowohl außerhalb der Öffnungszeiten als auch für Besuchende auf der ganzen Welt einsehbar – und dies auch nach dem Ende der Sonderausstellung, die in analoger Form bis Mitte September 2021 zu sehen war. Der große Erfolg – bis Oktober wurde die Ausstellung etwa 70.000 Mal online besucht – ist ein Anreiz, auch künftige Sonderausstellungen virtuell zugänglich zu machen. Allerdings bestimmt in der Vermittlungsstrategie des DBMBO stets der Inhalt das Medium und eine pauschale Aussage für alle künftigen Ausstellungen zu treffen, wäre deshalb nicht statthaft. Gleichzeitig führt der Erfolg der digitalen Ausstellung auch am DBMBO hin zu der Diskussion um die Gleichstellung der digitalen Besuchenden gegenüber den analogen.

Ausblick

An dieser Stelle sei deshalb ein Ausblick gewagt: Am DBMBO bleiben die digitalen Formate zentral, sie werden weiter ausgebaut, insbesondere, um den Dialog mit dem Publikum zu stärken. Wesentlich ist dabei das Verständnis, dass allein durch den Umstand des Digitalen nicht „automatisch“ ein junges oder bisher nicht erreichtes Publikum angesprochen wird. Diese Idee hält sich hartnäckig, sollte aber kritisch hinterfragt werden. Zum einen ist der bloße Einsatz von di-



Die Challenge „Märchen und Sagen im Bergbau“ ist Teil der App „MuseumStars“; © DBMBO, J. Kuni-schewski.

gitalen Medien noch kein Vermittlungskonzept, zum anderen ist die Zielgruppe der Jugendlichen als eine äußerst diverse zu verstehen. Letztlich muss noch betont werden, dass bereits vor der Pandemie das Digitale die Alltagswirklichkeit sämtlicher Generationen durchdrang – wobei jedoch anzunehmen ist, dass die Pandemie dies noch verstärkt hat.

Können bzw. sollen dann digitale Vermittlungsformate entsprechend „Alle“ ansprechen? Christian Gries folgend, sollte dies unbedingt verneint werden.¹² Eine reflektierte Sicht und ein gezielter Zugang auf ausgewählte Zielgruppen sowie die genaue Fokussierung auf deren (digitale) Bedarfe sind der Schlüssel. Im Hinblick auf diese Besuchenden- bzw. User-Orientierung ist die Begleitung durch die Bildungsforschung eine Chance, digitale Formate passgenau zu ent-

11 www.tod-im-salz.de/

12 Vgl. Gries, Christian: Grundlagen der Digitalisierung in den Museen, in: Kulturmanagement Network, Ausgabe 160: Digitale Besucher:innen, Juni 2021, S. 15-19, hier S. 17.

wickeln, zu überprüfen und ggf. zu verändern. Das DBMBO ist hier als Forschungsmuseum der Leibniz-Gemeinschaft Teil des [Kompetenzzentrum Bildung im Museum](#).¹³

Ferner sind der Dialog und eine intensive Zusammenarbeit mit eben der Zielgruppe, die das jeweilige Format erreichen soll, wesentlich. Das betrifft analoge und digitale Vermittlungsformate gleichermaßen. Ein Beispiel für letzteres ist das co-kreativ und partizipativ ausgerichtete Verbundprojekt „[Museum als Colabor. Öffne die Blackbox Archäologie!](#)“,¹⁴ an dem das DBMBO derzeit gemeinsam mit dem LWL-Museum für Archäologie in Herne und dem LWL-Römermuseum in Haltern arbeitet.

Zudem sei betont, dass es eine Zukunftsaufgabe für die Museen sein wird, das physische und das digitale Museum nicht getrennt voneinander zu betrachten. Hybride User-Experiences werden hier zum zentralen Moment werden. Mit dem hybriden Format der Entdecker-Touren, die auf die Verflechtung des Analogen und des Digitalen für die Besuchenden im Sinne eines [erweiterten Museums](#)¹⁵ zielen, sind im DBMBO bereits erste Ansätze für diesen Weg geschaffen.¹⁶

13 www.leibniz-bildung.de/forschung/kompetenzzentren/bildung-im-museum/

14 www.blackbox.game/

15 www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9783422981010/html

16 Vgl. Franken-Wendelstorf, Regina; Greisinger, Sybille; Gries, Christian; Pellengahr, Astrid (Hg.): Das erweiterte Museum: Medien, Technologien und Internet, Berlin, Boston 2019.

Digital – Online – Hybrid: Neue Vermittlungsangebote im LWL-Museum für Archäologie

Anika Ellwart, Susanne Jülich

Die Grundlage

Im Jahr 1825 liegen die Wurzeln des heutigen LWL-Museums für Archäologie: Ludwig Freiherr von Vincke, Oberpräsident der preußischen Provinz Westfalen, rief in diesem Jahr zur Einrichtung des „Museums Vaterländischer Alterthümer“ in Münster auf. Über diverse Stationen – Umbau, Umzug, Zerstörung, Umbenennung – entwickelten sich Sammlung und Ausstellung, bis das Museum 2003 an seinem neuen Standort in Herne einzog. Es war und ist das zentrale Schaufenster der Bodendenkmalpflege in Westfalen, getragen durch die [LWL-Archäologie für Westfalen](http://www.lwl-archaeologie.de/)¹ mit der Zentrale und dem zentralen Fundarchiv in Münster.

Für den neuen Standort entwickelten Wissenschaftler*innen, Pädagog*innen und Gestalter*innen ein mutiges und besonderes Ausstellungskonzept, das das Museum zu diesem Zeitpunkt zu einem der modernsten Archäologiemuseen Europas machte. Auf rund 3000 Quadratmetern Fläche führt eine künstliche [Ausgrabungslandschaft](http://www.lwl-landesmuseum-herne.de/de/unsere-ausstellungen/dauerausstellung/)² die Besucher*innen in die Welt der Archäologie. Etwa 10.000 Exponate entlang des 270 m langen „Grabungssteges“ präsentieren 250.000 Jahre Menschheitsgeschichte sowie das Erleben archäologischer Entdeckungen in der Region Westfalen. Schon zur Eröffnung begrüßten damals hochmoderne technische Einrichtungen die Gäste: Infostationen am Steg vertiefen ausgewählte Themen mit Ton, Bild und Film, Hörstationen vermitteln Gedanken und Geräusche aus verschiedenen Zeiten, Beamer und Monitore wandeln kompliziertes Wissen in einfacher zu begreifende Bilder um. Vor allem zu erwähnen sind aber die mit viel Mühe und (finanziellem) Einsatz geplanten und umgesetzten Kuben, angelehnt an die Schutzzelte auf Ausgrabungsflächen: Hier berühren Licht, Ton und Medien die Gefühle der Menschen. Sie sollen mit all ihren Sinnen eintauchen in eine Zeit oder ein Thema und so auf einer weiteren Ebene zusätzlich zum Intellekt die Erkenntnisse der Archäolog*innen erfahren.

1 www.lwl-archaeologie.de/

2 www.lwl-landesmuseum-herne.de/de/unsere-ausstellungen/dauerausstellung/



Die unterirdische Grabungslandschaft führt die Besucher*innen durch die Menschheitsgeschichte; © Landschaftsverband Westfalen-Lippe (LWL).

Im Jahr 2005 eröffnete dann das Forschungslabor als Ergänzung zur Grabungslandschaft. Während in der Grabungslandschaft das Entdecken der Funde und die zugehörigen Befunde im Mittelpunkt stehen, beschäftigt sich das Forschungslabor mit den weiterführenden Untersuchungen, die nach der Ausgrabung stattfinden, sowie der Prospektion. Touchscreen-Monitore und Hands-on-Stationen ermöglichen auch hier die aktive Teilnahme und einen erleichterten Weg des Verstehens der oftmals sehr komplizierten Methoden.

Die Entwicklung

Seit etlichen Jahren nimmt in fast allen Bereichen des Lebens das [Thema Digitalisierung](#)³ mehr und mehr Raum ein. Kommunikation, Unterhaltung, Bildung, Freizeit und Beruf – viele Schüler*innen kennen keine grüne Tafel mit Kreide mehr, die Chatnachricht mit rotem Herzchen ersetzt den Anruf mit Liebeschwüren oder den Liebesbrief. Rasant ist die technologische Entwicklung und ihre Produkte werden zunehmend von Museen genutzt.

Neben der selbstverständlichen Homepage des Museums gehört vor allem die Präsenz in den Sozialen Medien schon viele Jahre einfach dazu: Seit 2008 [YouTube](#)⁴, 2009 [Twitter](#)⁵, 2010 dann unsere [Facebook-Fanpage](#)⁶ und 2018 [Instagram](#)⁷. Damit war das LWL-Museum für Archäologie natürlich nicht das erste Museum mit einer Präsenz im Web 2.0, doch innerhalb der LWL-Kultureinrichtungen nahm es eine Vorreiterstellung ein. Das Ziel dieser Aktivitäten ist, die User*innen zu erreichen und zu einem Besuch zu motivieren, mit unseren Interessenten in Kommunikation zu kommen und sie an unser Haus zu binden. Das Museum öffnet mit diesen Medien Türen und Fenster und gewährt damit interessierten Menschen Einblicke in bis dahin meist verborgene Tätigkeiten, Ereignisse und Überlegungen. Ganz nach dem Motto „Fremde werden Freunde“ sind es nun die Besucher*innen, die Freund*innen werden.

Den nächsten Schritt in dieser Entwicklung wagen wir grade gemeinsam mit dem Deutschen Bergbau-Museum Bochum (DBMBO) und dem LWL-Römermuseum Haltern am See im Rahmen des [Projektes „Museum als CoLabor. Öffne die Blackbox Archäologie!“](#)⁸ (kurz: Blackbox), zu dem es weiter unten noch mehr zu lesen gibt. Das Projekt wird gefördert im [Programm Kultur Digital der Kulturstiftung des Bundes](#)⁹ und von der [Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien](#)¹⁰.

Parallel zu den Außenaktivitäten wandeln sich natürlich auch die digitalen Anwendungen im Haus. Wir möchten nicht aufführen, welche Bedeutung unser Mailprogramm und alle andern Computeranwendungen inzwischen in unserem Arbeitsalltag haben oder welcher Wandel auch hier ständig zu spüren ist: Datenbanken, Organisationstools, Recherchemöglichkeiten, digitale Literatur und so viel mehr. Viel lieber möchten wir von den digitalen Anwendungen sprechen, die alle auch in unseren Ausstellungen erfahren können.

Online-Rundgang 360° und YouTube

Wer eine interessante und schöne Sonderausstellung besucht hat, möchte die Erinnerungen daran gerne mit sich nach Hause nehmen. Er/Sie/Es kauft einen Katalog, in dem die Exponate aufgeführt und erläutert sind, vielleicht sogar der/die Gestalter*in zu Worte kommt und das Gestaltungskonzept erläutert. Wer den Besuch verpasst hat, kann mit dem Katalog möglicherweise noch erahnen, wie die Ausstellung ausgesehen/gewirkt hat.

Als Archäologen sagen wir natürlich nicht, dass Ausstellungskataloge inzwischen überflüssig sind, doch um einen Blick in eine Ausstellung (auch eine vergangene Sonderausstellung) zu erhalten, gibt es bessere Methoden. Neben Fotografien oder sogar einer filmischen Dokumentation der Ausstellung bietet sich der [360°-Rundgang](#)¹¹ an. Idealerweise können Besucher*innen im Internet frei

3 www.lwl-landesmuseum-herne.de/de/unsere-arbeit/digitale-strategie/

4 www.youtube.com/user/LWLLandesmuseumHerne

5 <https://twitter.com/LWLMuseumArchae>

6 www.facebook.com/LWLMuseumHerne/

7 www.instagram.com/lwlmuseum_archaeo/

8 www.blackbox.game/

9 www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/projekte/film_und_neue_medien/detail/kultur_digital.html

10 www.bundesregierung.de/breg-de/bundesregierung/staatsministerin-fuer-kultur-und-medien

11 www.google.com/maps/@51.5361674,7.2250325,3a,82.2y,165.16h,84.96t/data=!3m7!1e1!3m5!1sAF1QjpMgpuS6wOiGd7Tcho_5YTYVfKauZoTPBzjCi7_m!2e10!3e12!7i9000!8i4500

durch die Ausstellung „wandeln“ und sich interessanten Vitrinen und Objekten nähern. Sie erhalten Informationen dazu, wie sie diese auch in der analogen Ausstellung bekommen hätten.

Neben dem 360°-Rundgang der Dauerausstellung des LWL-Museums für Archäologie können sie noch heute auch unsere [Sonderausstellung „Pest!“](#)¹² (20. 09. 2019 – 2. 11. 2020) besuchen, sich eigenständig durch den [Raum klicken](#)¹³, die Objekte ansehen und die Texte lesen und Ihren virtuellen Besuch mit den [YouTube-Videos](#)¹⁴ „Die Pest auf Sendung“ ergänzen. Kurator und Pädagog*innen erläutern hier einzelne Objekte oder Themenbereiche – ganz wie in einer Führung vor Ort.



„Die Pest auf Sendung“ und vieles mehr auf unserem YouTube-Kanal; © LWL.

Übrigens: Unser YouTube-Kanal führt Sie weit zurück in der Geschichte des Museums und birgt inzwischen ein umfangreiches Unterhaltungs- und Bildungsprogramm zu diversen Sonderausstellungen und Aktionen in und um unser Haus: Vom Bau der Motte, Tentakeln auf dem Museumsdach bis zum Flug durch die [aktuelle Sonderausstellung „Stonehenge“](#)¹⁵ (23. 09. 2021 – 25. 09. 2022) und natürlich [diverse Führungen und Vorträge](#)¹⁶.

Holo-Vitrinen

Doch zurück ins reale Museum und hier in die Dauerausstellung. Die Vorteile der künstlichen Ausgrabungslandschaft als Präsentationsmedium werden natürlich begleitet von einigen Nachteilen. Da auf einer Ausgrabung keine Rekonstruktionen der gefundenen Objekte und Zusammenhänge stehen, sind diese auch in der Dauerausstellung unseres Hauses spärlich vertreten. Es gibt dezente Zeichnungen auf Texttafeln, einige Abbildungen in den Infostationen und ganz wenige Modelle, die den Besucher*innen ein lebensnahes Bild der Erkenntnisse geben wollen, die die Archäolog*innen erarbeitet haben. Dies wird häufig bemängelt und wir haben lange über eine Lösung nachgedacht. Sollen wir mehr Zeichnungen oder Modelle präsentieren, sollen wir mehr Monitore aufstellen? Wie sollen wir beispielsweise hochkomplexe Fertigungsvorgänge so darstellen, dass sie verständlich sind und die Gäste nicht ein Buch dazu lesen müssen?

Der Lösungsansatz kam mit dem Besuch einer Fachmesse, auf der u. a. eine Vitrine präsentiert wurde, in der eine holografische Animation das Leben, den Zerfall und das Fossilisieren eines Quastenflossers darstellte. Gemeinsam mit den Firmen Bimagotec, Essen und Puppeteers, Dortmund haben wir aus dieser Idee eine Anwendung kreiert zum Thema „Hochstehendes Handwerk“. In gestalterisch an die Dauerausstellung angepassten Vitrinen können wir nun direkt neben den jeweiligen Objekten die Herstellung dieser Funde zeigen. Wie wird ein Faustkeil geschlagen, eine römische Tonlampe hergestellt, eine frühmittelalterliche Fibel zusammengesetzt oder ein eisenzeitlicher Wendelhalssring gebogen? Die

12 <https://pest-ausstellung.lwl.org/de/>

13 www.lwl.org/327pan-download/

14 www.youtube.com/user/LWLLandesmuseumHerne/videos

15 www.sonderausstellung-herne.lwl.org/de/

16 www.sonderausstellung-herne.lwl.org/de/veranstaltungen/



Holo-Vitrinen machen Verborgenes sichtbar; © LWL/Puppeteers.

letzte der geplanten fünf Vitrinen wird nun die Produktion eines venezianischen Glases in der frühen Neuzeit zeigen.

Das Besondere an dieser Präsentationform ist, dass die digitale Darstellung nicht auf einem Monitor abläuft, sondern im Vitrinenraum stattfindet und eine dreidimensionale Anmutung hat. Dadurch wird sie selbst zu einem Objekt der Ausstellung und nicht zu einem (störenden) Element in der Grabungslandschaft.

Geister der Vergangenheit – Augmented Reality-Anwendung

Die Rekonstruktion von Menschen der Vergangenheit in ihrer Tracht und bei ihren Tätigkeiten stellte uns vor die gleiche Herausforderung. Da wir Abbildungen von Menschen aber nicht in Vitrinen „sperrn“ wollen, kam uns die fortschreitende Entwicklung von AR-Anwendungen gerade recht. AR (Augmented Reality) ergänzt die von uns wahrgenommene Realität digital mit Dingen, die Sie sonst nicht sehen. Wir befähigen damit unsere Besucher*innen quasi durch die Augen der Archäolog*innen zu blicken.

Eine Verteilung von Schmuck oder Trachtbestandteilen in einem Grab verrät uns, welche Kleidung getragen wurde. Schadstellen am Skelett lassen uns vermuten, welche Tätigkeit häufig ausgeführt wurde. Die Klimabedingungen einer Umwelt machen wahrscheinlich, was die Menschen aßen oder wie sie hausten. Was in unserem Kopf Gestalt annimmt, ist nun für die Nutzer*innen sichtbar.

Zurzeit können Sie im LWL-Museum für Archäologie drei „Geistern der Vergangenheit“¹⁷ begegnen: Eine neolithische Bäuerin malt Mehl, ein frühmittelalterlicher Adliger poliert sein Schwert und eine mittelalterliche Nonne ist in die Lektüre eines Buches vertieft. In Kürze werden eine Australopithecus-Dame bei der Nahrungssuche und ein Neandertaler am wärmenden Feuer erscheinen. Wer ihnen begegnen will, muss sich die entsprechende App (Link Google Play Store & Link Apple App Store) kostenlos herunterladen und kann dann die schwarz-weißen Fototafeln in der Ausgrabung als QR-Code einlesen. Diese lösen die Animation aus, die dann auf dem eigenen Smartphone oder Tablet erscheint. Wer möchte, kann dann auch gerne ein Selfie mit den Geistern knipsen und dieses versenden. Für Gäste, die kein eigenes Gerät nutzen können oder wollen, liegen iPads bereit.

Unsere Geister sind dreidimensional und komplett digital erstellt. Daher können sie von allen Seiten betrachtet werden. Vielleicht lernen sie auch einmal sprechen und berichten dann von den Mühen, für eine Mahlzeit drei Stunden Mehl zu mahlen oder die Kälte der Eiszeit zu ertragen. Es bleibt spannend.

17 www.sonderausstellung-herne.lwl.org/de/veranstaltungen/



Die Geister der Vergangenheit digital zum Leben erweckt; © LWL/Puppeteers.

Vermittlung digital und hybrid

Einen großen Schub in der digitalen Vermittlung gab uns die Covid19-Pandemie: Es kamen keine Besucher*innen! Wie auch, das Museum war geschlossen! Was sollten wir tun? Hängematte, Nichtstun? Das ist nicht unsere Aufgabe, nicht unser(e) Beruf(ung).

Sehr schnell und unkompliziert wurden die ersten Videos für YouTube geladen (Siehe „Pest!“ – wie passend!), doch gerade unseren Pädagog*innen fehlte die Kommunikation, die Rücksprache mit dem Publikum. Sehr schnell entwickelte sich die Idee einer [digitalen Führung](#)¹⁸, die Interessierten die Gelegenheit geben sollte, auch während des Lockdowns das Museum zu besuchen. Durch die Nutzung von zwei Kameras und auch die Betreuung durch zwei Mitarbeiter*innen konnten wir den Teilnehmer*innen ein abwechslungsreiches Erlebnis anbieten. Die Weiterentwicklung erfolgte dann durch das Einbinden von Interaktionen. Auch digitale Formate erlauben ja eine beidseitige Kommunikation, die nun genutzt werden kann. Alle Teilnehmenden können mitsprechen, Wünsche äußern, Fragen stellen. Der Einsatz von zusätzlichen digitalen Tools wie „[Mentimeter](#)“¹⁹ oder „[Kahoot!](#)“²⁰ und anderem ermöglicht sogar ein unkompliziertes Abstimmen über Inhalte und beeinflusst so die Führung maßgeblich.

18 www.lwl-landesmuseum-herne.de/de/programm/live-online-fuehrungen/

19 <https://mentimeter.com>

20 <https://kahoot.com/>



Geschichte digital von Zuhause erleben mit Live-Online-Führungen; © LWL, Foto: A. Burmann.

Durch die Digitalität sind die Führungen zudem inklusionsfreundlich, sind in vielfältiger Weise integrier- und implementierbar und haben eine außerordentliche große Reichweite. Digitale Besucher*innen aus ganz Deutschland, dem europäischen und auch außereuropäischen Ausland haben vor allem in Lockdown-Zeiten Führungen gebucht und unser Museum einmal in einer anderen Weise besucht. Natürlich binden unsere Pädagog*innen auch die digitalen Angebote in den Ausstellungen mit ein, so dass auch Teilnehmer*innen in Brasilien jetzt unsere Geister der Vergangenheit kennen.

Nach dem Lockdown wollten wir dieses Format aber nicht einfach fallen lassen. Wieder haben die findigen Pädagog*innen ihre Flexibilität bewiesen und die digitale Führung weiterentwickelt zu einer [hybriden Veranstaltung](#).²¹ Besucher*innen im Museum und Teilnehmer*innen online können nun gemeinsam an einer Führung teilnehmen und sich aktiv beteiligen.

Diese Erfahrungen aus diesen Führungen haben dazu geführt, dass seit Neuestem unsere Veranstaltungen sowohl analog als auch digital besucht werden können. So fand die [Eröffnung der laufenden Sonderausstellung „Stonehenge“](#)²² in einem hybriden Format statt: Im Vortagssaal war man live dabei, im Museumscafé, dem Museumskino und der Dauerausstellung immerhin noch vor Ort, doch wer wollte konnte die Veranstaltung auch streamen, also zu Hause am Rechner teilnehmen.

Verbundprojekt „Museum als CoLabor. Öffne die Blackbox Archäologie!“

Gefördert von der Kulturstiftung des Bundes und der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien im Programm „Kultur digital“ haben sich das LWL-Museum für Archäologie – Westfälisches Landesmuseum Herne, das LWL-Römermuseum Haltern am See und das Deutsche Bergbau-Museum Bochum – Leibniz-Forschungsmuseum für Georesourcen im Bereich der Archäologie zusammengetan und zum Ziel gesetzt, den Wandel des Museums vom passiven Lernort hin zu einem partizipativen CoLabor mit digitalen Mitteln voranzutreiben. Vorausgeschickt sei hier das Dilemma der „Blackbox Archäologie“ zwischen der notwendigen Pflicht und Fürsorge gegenüber dem kulturellen Erbe auf der einen Seite und dem gegenwartsorientierten, auf Publikumsbeteiligung abzielenden Wissenstransfer auf der anderen Seite. Die breite Öffentlichkeit bleibt passiv auf die Beobachtung archäologischer Praxis beschränkt. Die Öffnung der „Blackbox Archäologie“ beinhaltet also 1. die Erweiterung der musealen Vermittlung als Kernkompetenz in den digitalen Raum und 2. die Entwicklung von Formaten partizipativer Beteiligung für bestehende und neue Zielgruppen. Es ist der Versuch, Prototypen für digitale Museumsvermittlung zu entwickeln, die in kollaborativen Prozessen unter Einbeziehung von Besucher*innen, einer technikaffinen Community und der digitalen Kreativwirtschaft entstehen, getestet und in den Museen implementiert werden.

Entwickelt werden digitale Anwendungen/Exponate, die archäologisch-historisches Wissen für nicht-wissenschaftliche Zielgruppen erlebbar werden lassen. Hier bieten sich zum Beispiel neue Medientechnologien wie Apps, Augmented Reality oder Virtual Reality besonders an. Die Anwendungen sollen die verschiedenen Phasen archäologischer Praxis für User*innen öffnen und dadurch einen ästhetisch hochwertigen Blick auf die Hinterbühne wissenschaftlichen und musealen Arbeitens ermöglichen. Sie sind durch Open-Source-Lizenzierung so konzipiert, dass sie von weiteren Museen oder Museumsverbänden ebenso genutzt werden können.

Das Verbundprojekt hat eine Laufzeit vom 1. 1. 2020 – 31. 12. 2023 und wird mit rund 1 Mio. Euro gefördert. Konkret verfolgt das Projekt folgende Ziele:

- Die Entwicklung von digitalen Anwendungen in einem partizipativen und co-kreativen Prozess für die drei beteiligten Museen: Ein übergeordnetes

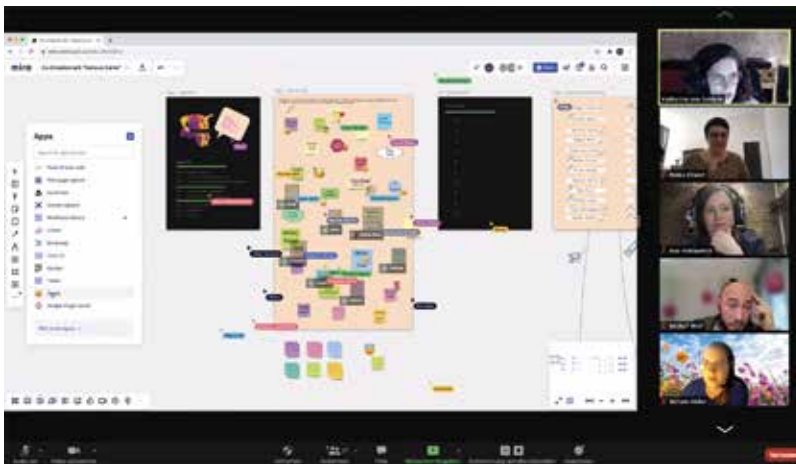
21 www.lwl-landesmuseum-herne.de/de/programm/

22 www.youtube.com/watch?v=INLsOFImQpQ

„Serious Game“ als native Mobile-App zur Vermittlung von und Teilhabe an archäologischer Praxis verknüpft mit jeweils mindestens einer interaktiven digitalen Anwendung in den drei beteiligten Museen in Zusammenarbeit mit unserem digitalen Partner, dem Designstudio NEEUU Spaces GmbH Berlin.

- Die Etablierung partizipativer und co-kreativer Entwicklungsprozesse unter Einbeziehung eines Bürger*innen-Beirats. Hierfür wurden im Februar 2021 interessierte potenzielle Nutzer*innen in einem Open Call zur ehrenamtlichen Mitwirkung im Beirat aufgerufen, der im April 2021 seine Arbeit aufnahm. Im Bereich der digitalen Anwendungsentwicklung arbeiten wir durch Co-Creation bei der Konzeption sowie durch Feedbackschleifen und Nutzer*innen-Tests eng mit unseren Zielgruppen zusammen. Zusätzlich möchten wir im Bereich der musealen Arbeit langfristig Partizipationsformate gestalten und verstetigen und nutzen dazu unseren interaktiven Maßnahmenstrang „Designing the Box“ im Dialog mit dem Beirat.
- Die Etablierung neuer Arbeitsweisen im Sinne einer Kultur der Digitalität mit Prozessen wie Kollaboration, agilem Management und Methoden aus dem User-centered-Design. Dazu begleitet das Projekt von 2020 bis 2023 eine Workshopreihe im Bereich der systemischen Organisationsentwicklung zur Schulung der Mitarbeitenden durch die NEEUU Spaces GmbH mit folgenden Schwerpunkten: #1 Agiles Arbeiten, #2 Partizipation, #3 Kooperation, #4 Konflikte, #5 Kreativität und #6 Nachhaltige digitale Transformation.

Die drei Museen möchten nicht mehr „nur“ die Vergangenheit in der Gegenwart sichtbar machen, sondern verschlossene Räume öffnen, um Wissen transparent und diskutabel zu machen. Dies zielt darauf ab, Menschen zu ermöglichen, aktuelle und zukünftige Herausforderungen zu verhandeln und entspringt dem Verständnis der Kultur der Digitalität, die sich in den Kulturorganisationen etablieren soll.



Partizipation im Zeitalter der Digitalität: Co-Creation-Workshop mit dem Bürger*innen-Beirat; © LWL, Foto: A. Ellwart.

Darüber hinaus geht es aber auch um Prozesse von Audience Development inklusive einer entsprechenden Auseinandersetzung mit der fehlenden Motivation von (Nicht-) Besucher*innen. Durch die Anbindung externer Stakeholder an das Projektteam in Form des Bürger*innen-Beirats soll die Qualität und damit auch die Legitimation entsprechender Digitalisierungsmaßnahmen und -formate verbessert werden. Die im Projekt entwickelten Formate der Teilhabe (wie Co-Creations-Workshops, Hackathons oder Game Jams) sollen für zukünftige Pro-

jekte verstetigt werden. Diese diversitätsorientierten Formen von Partizipation und Teilhabe werden – so unsere Annahme – die Relevanz kultureller Infrastrukturen verbessern und sie stärker in der Gesellschaft legitimieren.

Die durch das Designstudio NEEUU Spaces gemeinsam mit den Museen und dem Beirat entwickelten (und in iterativen Schleifen durch Prototests und Feedback optimierten) digitalen Anwendungen sollen technisch innovativ und auf hohem Niveau digitaler Kulturvermittlung sein – in besonderem Maße wird Wert auf ein gutes Storytelling gelegt. Darüber hinaus ist den beteiligten Institutionen die Verbindung zwischen digitalen Online-Formaten und dem realen Museumsbesuch wichtig.

Im Juli 2022 launchen wir unsere erste Anwendung, das Serious Game (ernsthaftes Spiel) als mobile App und im November dürfen Sie sich auf die neue Multimedia-App für das LWL-Römermuseum sowie eine VR-Station auf dessen Außengelände freuen. Im Frühjahr 2022 starten wir dann mit der Anwendungsentwicklung für das LWL-Museum für Archäologie sowie für das Deutsche Bergbau-Museum, die dann im Laufe des Jahres 2023 in den Häusern implementiert werden.

Selbstverständlich dokumentieren wir das Projekt und geben über verschiedene Medien Einblicke in unsere Arbeit und Ausblicke auf die digitalen Anwendungen. Weitere Informationen finden Sie auf unserer [Projekt-Website](#)²³, auf den Social-Media-Kanälen der beteiligten Museen (siehe Links oben) sowie auf dem Instagram-Kanal von „Blackbox Archäologie“. Nach Projektabschluss Ende 2023 werden wir zusätzlich eine ausführliche Dokumentation – nicht nur mit transparenten Erfahrungsberichten, sondern auch befähigenden Leitfäden – veröffentlichen, um Wissenstransfer zu ermöglichen.

Wie es über die beschriebenen Anwendungen hinaus weitergeht? Das wissen wir noch nicht. Sicher ist, dass alle diese Angebote immer auf ihre Aktualität geprüft werden müssen. Wir arbeiten ständig an neuen Formaten – sei es analog oder sei es digital. Grundsätzlich aber gilt für uns: Gesellschaften verändern sich, permanent und fortwährend. Diese Veränderungen wollen gesehen werden und wir wollen heute, morgen und übermorgen darauf reagieren.

23 www.blackbox.game/

Mit den Zeitzeugnissen der „Menschen im Bergbau“ historisch lernen. Einblicke in die digitale Lernplattform „MiBLabor“

Theresa Hiller, Marcel Mierwald

Geschichtskultur äußert sich im Ruhrgebiet in vielfältigen Formen von Erinnerungsprojekten bis hin zur (Selbst-)Vermarktung.¹ Dabei stellen zahlreiche Industriemuseen, Industriedenkmäler, Naherholungsgebiete, Vereine und Veranstaltungen die Vergangenheit des Ruhrgebiets als einer vom Bergbau geprägten und geformten Region in den Vordergrund ihres Handelns. Neben diesen örtlichen bzw. gegenständlichen Formaten sind in den letzten Jahren zahlreiche digitale Ergänzungen bereits existierender analoger Angebote oder rein digitale Formate hinzugekommen, die es ermöglichen, die geschichtskulturelle Praxis des Ruhrgebiets auch außerhalb seiner geographischen Grenzen zugänglich zu machen.

Ein solches digitales geschichtskulturelles Produkt ist das Oral History-Projekt „Menschen im Bergbau“.² Auf der Projektwebseite werden Ausschnitte aus den lebensgeschichtlichen Interviews mit über achtzig Personen (aus den Bergbauregionen Ruhrgebiet, Saarland, Ibbenbüren und dem Aachener Revier) präsentiert, die beruflich und/oder privat mit dem Bergbau verbunden sind und deren Erinnerungen zum einen für Forschende zur Verfügung stehen, aber auch für weitere Interessierte zugänglich sind. Die Zeitzeugnisse sind jedoch nicht nur für Forschende oder Geschichtsinteressierte wichtig, sie bieten auch große Potenziale für historisches Lernen von Kindern und Jugendlichen innerhalb und außerhalb des Geschichtsunterrichts. Mit diesen Potenzialen arbeiten wir auf der digitalen Lernplattform MiBLabor³



Startseite MiBLabor; © Stiftung Geschichte des Ruhrgebiets.

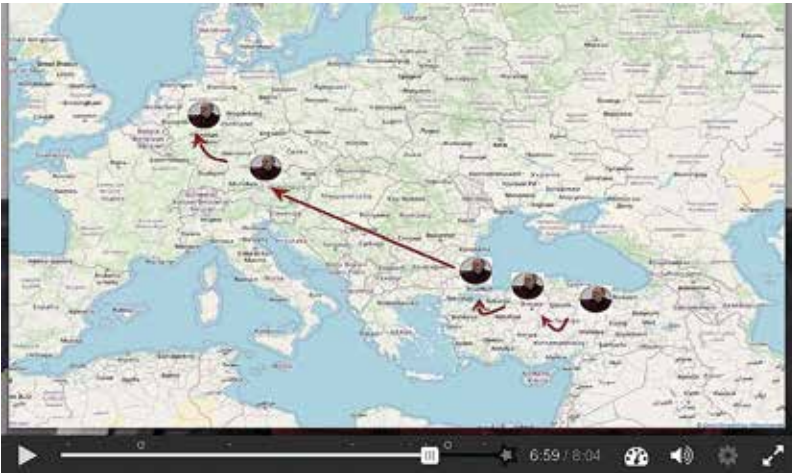
1 Vgl. zum Begriff Geschichtskultur siehe jüngst Rösen, Jörn: Was ist Public History? Ein Versuch, Geschichtskultur zu definieren, in: Forum Geschichtskultur Ruhr, 01 (2021), S. 5-6; Zur Vielfalt der Erinnerungsangebote im Ruhrgebiet vgl. Berger, Stefan; Borsdorf, Ulrich; Claßen, Ludger; Grütter, Theo; Nellen, Dieter: Erinnerungsgeschichte des Ruhrgebietes – eine Einleitung, in: dies. (Hg.): Zeit-Räume Ruhr. Erinnerungsorte des Ruhrgebiets, Essen 2019, S. 21-45.

2 www.menschen-im-bergbau.de (letzter Zugriff: 19.01.2022).

3 www.miblabor.de (letzter Zugriff: 19.01.2022).

Themen im MiBLabor





Weg Karaoglu nach Deutschland; © Stiftung Geschichte des Ruhrgebiets.

(Menschen im Bergbau-Labor), die seit 2019 an der Ruhr-Universität Bochum didaktisch wie technisch konzipiert und fachlich-inhaltlich ausgestaltet wird.

Das MiBLabor: Grundidee und Philosophie

Mit dem MiBLabor schaffen wir eine digitale Lernplattform, auf der Lernende durch die Auseinandersetzung mit Oral History-Interviews auf einer inhaltlichen und methodischen Ebene historisch mit dem Ziel lernen, „Sinnbildung über Zeiterfahrung“⁴ in Form eigener historischer Narrationen zu bilden. Historisches Lernen verstehen wir als die Auseinandersetzung von Individuen mit Ausschnitten aus dem „Universum des Historischen“.⁵ Es ist also ein individueller Prozess, der nicht auf das Akkumulieren von Wissen, sondern auf die eigenständige Generierung historischen Wissens und Reflexion über den Umgang mit Quellen und Darstellungen abzielt.

Konkret bedeutet dies, dass die Schüler*innen sich inhaltlich mit den Erinnerungen und Erfahrungen von Menschen auseinandersetzen, die in den vom Steinkohlenbergbau geprägten Regionen lebten und arbeiteten. Gleichzeitig reflektieren sie aber auch über die Methode der Oral History und setzen sich kritisch mit multiperspektivisch zusammengestellten Zeitzeug*innenberichten auseinander. Auf der Plattform bieten wir dazu Lernmodule zu unterschiedlichen Themenfeldern wie z. B. Migration, Arbeit über und unter Tage, Frauen im Bergbau und Arbeitssicherheit an. Diese Inhalte ergeben sich durch die von den „Menschen im Bergbau“ gesetzten Schwerpunkte aus den Interviews sowie curricular relevante Themen. Jedem Lernmodul liegt eine kontroverse historische Fragestellung zugrunde, die mit Ausschnitten aus den Interviewvideos und manchmal zusätzlichen Materialien erarbeitet werden kann.

Genutzt werden kann die digitale Lernplattform von Lehrpersonen, unabhängig davon, ob das historische Lernen im schulischen oder außerschulischen Kontext stattfinden soll. Sie können passend für bestimmte Lernziele oder Interessen eine Auswahl aus Inhalten und Aufgaben treffen. Die Lernenden erhalten dann über einen personalisierten Zugang Zugriff auf die für sie ausgewählten Lernmodule und können diese selbstständig und in ihrem eigenen Lerntempo daheim oder stärker angeleitet im Geschichtsunterricht erarbeiten.

Ein Einblick in das Lernmodul „Gelungene Integration?“

Im MiBLabor arbeiten wir sowohl mit Einzelaufgaben als auch mit Lernmodulen, denen je eine historische Fragestellung zugrunde liegt. Die Lernenden erar-

4 Rösen, Jörn: Historisches Lernen, in: Bergmann, Klaus (Hg.): Handbuch der Geschichtsdidaktik, Seelze-Velber, 4. Aufl. (nach der 3., völlig überarb. und erw. Aufl.) 1992, S. 261–265, hier: S. 262.

5 Gautschi, Peter: Guter Geschichtsunterricht. Grundlagen, Erkenntnisse, Hinweise, Schwalbach/Ts., 3. Aufl. 2016, S. 43.

beiten sich diese Lernmodule selbstständig, wobei Aufgaben sie dazu anleiten, einen historischen Lernprozess zu durchlaufen. Dabei ist es uns wichtig, dass diesem Lernprozess eine Progression zugrunde liegt, d. h. wir nicht nur reproduktives Wissen (im Sinne von: Was erzählt die Person?) abfragen, sondern die Lernenden dazu befähigen möchten, auf historischem Sachwissen und der Analyse von Interviews aufbauend, selbstständig historische Urteile zu bilden. In Bezug auf den kritisch-reflektierten Umgang mit Oral History-Interviews sind zudem Fragen nach der Vertrauenswürdigkeit der Berichte oder nach Ähnlichkeiten und Unterschieden in den Erzählungen unterschiedlicher Zeitzeug*innen besonders wichtig.

Den Aufbau und die Logik des MiBLabors möchten wir anhand eines exemplarischen Lernmoduls zum Thema „Migration“ an dieser Stelle verdeutlichen. Die historische Frage des Lernmoduls bezieht sich darauf, wie ehemalige Beschäftigte im Ruhrbergbau die Integration türkischer „Gastarbeiter“ wahrgenommen haben. Um diese Frage zu beantworten, arbeiten die Schüler*innen im Kern mit den Erzählungen der drei Zeitzeugen Murtaza Karaoglu (*1948, Fahrsteiger)⁶, Manfred Reis (*1954, Maschinenfahrsteiger) und Abdullah Us (*1956, Obersteiger/Bereichsleiter)⁸. In den ausgewählten Ausschnitten berichten sie über ihre Erfahrungen und Erlebnisse bezüglich der Zusammenarbeit von deutschen und türkischen Bergleuten. Das Ziel des Lernmoduls ist, dass die Lernenden durch den Vergleich von Ausschnitten aus den Oral History-Interviews mit den drei Zeitzeugen erkennen, dass Erzählungen sich nicht nur darin unterscheiden, was jemand erzählt, sondern immer auch davon abhängen, wer, wann und wo jemandem etwas erzählt und wie er es erzählt.

Das Lernmodul beginnt jedoch zunächst mit einem Auszug aus einer Rede des ehemaligen Bundespräsidenten Joachim Gauck, in der dieser sich auf das bekannte Zitat „Wir riefen Arbeitskräfte und es kamen Menschen“ bezieht. Die Lernenden werden so direkt mit dem Themenkomplex der Arbeitsmigration ab den 1960er Jahren konfrontiert. In einer kurzen Stellungnahme entwickeln sie erste Meinungen zu dem Auszug und formulieren ein Spontanurteil.



Zeitzeugen-Videos aus dem Lernmodul; © Stiftung Geschichte des Ruhrgebiets.

Eine Einführung in das Thema erfolgt dann im Anschluss, um notwendiges historisches Kontextwissen für den späteren Vergleich zu erarbeiten. Für eine tiefere Auseinandersetzung mit den Erzählungen der Zeitzeugen ist es notwendig, dass die Lernenden wissen, über welche Zeit und Ereignisse gesprochen wird. Nur dann sind sie in der Lage, das Erzählte zu reflektieren und zeitlich einordnen zu können.⁹ Am Beispiel von Murtaza Karaoglu erarbeiten die Schüler*innen daher mögliche Motive für einen Arbeitseinstieg eines türkischstämmigen Jungbergmanns in den westdeutschen Steinkohlebergbau. Er beschreibt, wie er sich aufgrund der schwierigen Arbeitsmarktsituation in der Türkei schließlich für eine Ausbildung in Deutschland entscheidet und wie der Anwerbeprozess schließlich verlief. Seine Erzählung wird dabei ergänzt um eine Karte, auf der Stationen seines Weges markiert sind

6 Murtaza Karaoglu; <https://menschen-im-bergbau.de/menschen/murtaza-karaoglu/> (Zugriff am 19.01.2021).

7 Manfred Reis; <https://menschen-im-bergbau.de/menschen/manfred-reis/> (Zugriff am 19.01.2022).

8 Abdullah Us; <https://menschen-im-bergbau.de/menschen/abdullah-us/> (Zugriff am 19.01.2022).

9 Bothe, Alina; Brüning, Christina: Der alte Mann auf dem Bildschirm – digitale Zeugnisse Überlebender der Shoah im Geschichtsunterricht. Eine Quellenkritik, in: Buchberger, Wolfgang u. a. (Hg.): Nutzung digitaler Medien im Geschichtsunterricht (Österreichische Beiträge zur Geschichtsdidaktik Band 9), Innsbruck u. a. 2015, S. 207–227, hier: S. 225; Brüning, Christina: Holocaust Education in der heterogenen Gesellschaft. Eine Studie zum Einsatz videographierter Zeugnisse von Überlebenden der nationalsozialistischen Genozide im Unterricht, Berlin 2018, S. 375 f.

(s. Abb. S. 28 oben) sowie einzelne Fragen, bei denen die Schüler*innen aufgefordert werden, das bereits Gehörte inhaltlich sowie zeitlich und geografisch nachzuvollziehen.

Nach diesem Einstieg in die Thematik erhalten die Schüler*innen in einem Erklärvideo allgemeiner gehaltene Informationen zum Thema „Integration und Migration türkischer Bergleute im Ruhrbergbau“, vor deren Hintergrund sie anschließend die Ausschnitte aus den drei Interviews interpretieren können.

Im Hauptteil des Lernmoduls stehen die Zeitzeugenberichte von Murtaza Karaoglu, Manfred Reis und Abdullah Us. Die Lernenden werden dazu aufgefordert, sich drei Ausschnitte aus den Oral History-Interviews mit den Zeitzeugen anzuschauen. Zur Analyse der Interviews erhalten sie quellenkritische Fragen, die an die Personen und Berichte gestellt werden (z. B. „Wer spricht in dem Video?“, „Welche biographischen Informationen finde ich zu der Person?“, „Bezieht sich die Person auf ganz bestimmte Ereignisse?“). Danach werden die Lernenden dazu angehalten, die Berichte miteinander zu vergleichen (s. Abb. 4). Durch den Vergleich der Auszüge wird deutlich, dass es zahlreiche Gründe dafür geben kann, warum Karaoglu, Reis und Us die Zusammenarbeit unter Tage unterschiedlich wahrgenommen haben. Abschließend reflektieren die Lernenden ihren Erkenntnisprozess, indem sie sich erneut mit dem Einstiegszitat und ihrer eigenen Stellungnahme zu Beginn auseinandersetzen und überlegen, inwieweit sie ihrer eigenen Meinung vom Beginn des Moduls zustimmen oder ob sich diese durch die Bearbeitung der unterschiedlichen Materialien geändert hat.

Ausblick

Das hier vorgestellte Lernmodul steht exemplarisch für die Art und Weise, wie wir im MiBLabor historisches Lernen fördern möchten. In der Ausführung werden sich unsere Lernmodule hinsichtlich ihrer inhaltlichen und methodischen Schwerpunkte unterscheiden.

Neben dem Aufbau der Webseite und der Lernmodule selbst ist das MiBLabor zudem Bestandteil zweier geschichtsdidaktischer Forschungsprojekte an der Ruhr-Universität Bochum. Teilprojekt A „Digitales Lernen: Theorie und Praxis“ widmet sich der theoretischen Konzeption, inhaltlichen Gestaltung und praktischen Erprobung von Lernmodulen und Aufgaben. In einem intensiven Austausch mit Schüler*innen und Lehrer*innen wird das Angebot dabei konstant weiterentwickelt und verbessert. In Teilprojekt B „Digitales Lernen: Effekte auf das historische Lernen“ wird tiefergehend untersucht, wie ein kritisch-reflektierter Umgang mit den Oral History-Interviews aus „Menschen im Bergbau“ durch die unterschiedliche Gestaltung eines ausgesuchten Lernmoduls zum Thema „Schmelzriegel Ruhrbergbau?!“ gefördert werden kann. Hierfür werden die Effekte zweier Lernmodul-Bedingungen (methoden- vs. inhaltsorientiert) auf die historische Methodenkompetenz von Oberstufenschüler*innen aus dem Ruhrgebiet untersucht. Durch die beiden Teilprojekte gewährleisten wir, dass das MiBLabor geschichtsdidaktischen Standards entspricht sowie mit Lernenden erprobt und getestet wird, bevor die Webseite der Öffentlichkeit voraussichtlich Mitte 2022 zugänglich ist.

Autoren und Autorinnen

BRÜGGERHOFF, STEFAN, Prof. Dr., Direktor des Deutschen Bergbau-Museums Bochum

ELLWART, ANIKA, Projektleitung „Blackbox Archäologie“ im LWL-Museum für Archäologie Herne

FARRENKOPF, MICHAEL, Dr., stellv. Direktor des Deutschen Bergbau-Museums Bochum und Leiter des Montanhistorischen Dokumentationszentrums (montan.dok)

GARTNER, SARAH, wiss.-pädagogische Mitarbeiterin der Dokumentationsstätte „Gelsenkirchen im Nationalsozialismus“ im Institut für Stadtgeschichte Gelsenkirchen

GOCH, STEFAN, Prof. Dr., Sprecher des Forums Geschichtskultur an Ruhr und Emscher

HILLER, THERESA, Wiss. Mitarbeiterin der Professur für Didaktik der Geschichte und Public History; Mitarbeit im Oral-History-Projekt „Menschen im Bergbau“, Teilprojekt A: „Digitales Lernen: Theorie und Praxis“, gefördert von der RAG-Stiftung und der Stiftung Geschichte des Ruhrgebiets

HÖLLER, MIRIAM, Dr., wiss. Mitarbeiterin für Digitale Vermittlung in der Abteilung Ausstellung und Vermittlung am Deutschen Bergbau-Museums Bochum

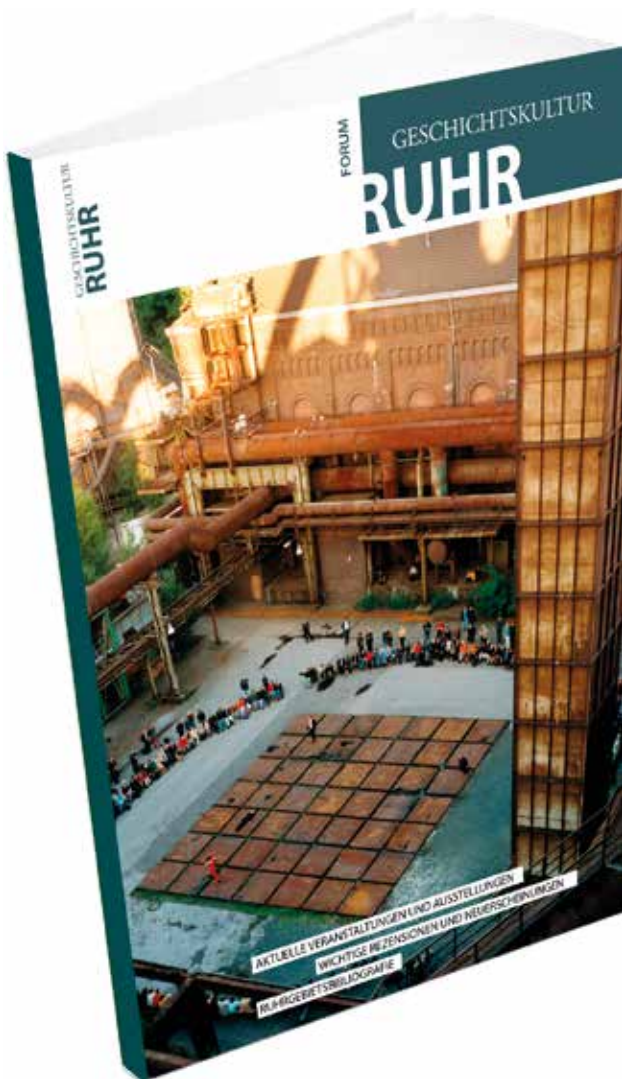
JELICH, FRANZ-JOSEF, Redakteur des Forums Geschichtskultur Ruhr

JÜLICH, SUSANNE, Dr., stellvertr. Leiterin des LWL-Museum für Archäologie Herne

MIERWALD, MARCEL, Dr., wiss. Mitarbeiter am Arbeitsbereich Didaktik der Geschichte der Ruhr-Universität Bochum; Mitarbeit im Oral-History-Projekt „Menschen im Bergbau“, Teilprojekt B „Digitales Lernen: Empirie“, gefördert von der RAG-Stiftung und der Stiftung Geschichte des Ruhrgebiets

FORUM GESCHICHTSKULTUR RUHR

(VORMALS FORUM INDUSTRIEDENKMALPFLEGE UND GESCHICHTSKULTUR)



Zweimal jährlich erscheint die Zeitschrift „Forum Geschichtskultur Ruhr“ in gemeinsamer Herausgeberschaft vom Deutschen Bergbau-Museum Bochum, Forum Geschichtskultur an Ruhr und Emscher, Regionalverband Ruhr/Referat Kultur, Sport und Industriekultur, Ruhr Museum, Stiftung Geschichte des Ruhrgebiets und Stiftung Industriedenkmalpflege und Geschichtskultur.

Die Zeitschrift greift mit einem wechselnden Schwerpunkt wichtige Themen, methodische Fragen und neue Forschungsansätze der Ruhrgebietsgeschichte auf. Neben den Mitteilungen der Herausgeber informieren kleinere Beiträge, Ausstellungs-/Veranstaltungsankündigungen, Rezensionen und Annotationen aktuell aus der regionalen ‚Geschichtsszene‘.

ISSN: 1436-7661

Online abrufbar sind die Inhaltsverzeichnisse des aktuellen sowie der erschienenen Hefte des Forum unter: www.geschichtskultur-ruhr.de/zeitschrift-forum

Abonnements- und Einzelheftbestellungen bedient der Klartext Verlag.

Email: info.klartext@funkemedien.de, Telefon: 0201 / 804 - 82 40

Neu:

Alle Ausgaben von Heft 1/97 bis heute können als Digitalausgabe bestellt werden. Damit erschließt sich ein einmaliges Archiv zur Ruhrgebietsgeschichte. Eine Themenübersicht finden Sie unter www.geschichtskultur-ruhr.de

Abonnement Print: Zwei Ausgaben für 16,00 €
Abonnement Digital: Zwei Ausgaben für 9,00 €

Einzelheft Print ab 01/2022: 9,00 €
Einzelheft Digital: 5,00 €

Das Abonnement verlängert sich nach zwei Ausgaben in ein unbefristetes Abonnement und kann sodann jederzeit mit einer Frist von einem Monat gekündigt werden. Im Falle einer Kündigung wird das zu viel gezahlte Geld selbstverständlich erstattet.