

Abstracts

**Um zu den einzelnen Abstracts zu gelangen,
bitte direkt auf den jeweiligen Titel klicken!**

Panel I: Theoretische/Methodische Perspektiven

Geh-schichten er-fahr-en. Zur sakralen Aneignung
von Geschichte in Storyworlds
Achim Saupe

Zum Bedeutungswandel politisch umkämpfter abstrakter Begriffe:
Eine semantisch-pragmatische Analyse
Stefan Hinterwimmer & Runa Plützer

Wer erzählt und wie wird geforscht? „Kinderverschickung“
als umkämpfte Geschichte
Helge-Fabien Hertz

Geschichte hören: auditive und affektive Dimensionen
von Erzählungen
Janine Schemmer

Panel II: Performative Geschichtspraktiken

Martialischer Mediävalismus. Männlichkeitskonstruktionen und Praktiken des Kämpfens
in Wikinger-Reenactment und Historischem Fechten
Eric Burkart,, Anne Greule, Kathrin Klausmeier, Bettina Bredereck

Dem Kommunismus entkommen! Doing History in Escape Rooms
Sabine Stach

„Geschichte wird gemacht“: Historische Rekonstruktionen und Inszenierungen
von Pop- und Rockmusikgeschichte im Zeichen von Nostalgie und Retromania
Carsten Heinze

Metal und Melancholie. Nostalgie als Bestandteil populärer
Geschichtsdarstellungen
Kilian Baur

Panel III: Illustration

Historisches Illustrieren
Sarah Gorf-Roloff

Qualitätsstandards bei der kollaborativen, interdisziplinären Bild(er)indung
in der Wissenschaftskommunikation
Jochen Stuhmann

BILDWISSEN MACHT GESCHICHTE. Zur historisch- kulturwissenschaftlichen
Analyse von Postkarten des urbanen Vergnügungsviertels Hamburg St. Pauli
Manuel Bolz, Laura Völz

Vom Text zum Bild. Kritische Illustration als Methode zur Evaluation
von historischen Texten
Philine Dorenbusch

Panel IV: Digitale Geschichte

Doing „KI-History“? Oder: Was ist KI-generierte Geschichte?
Sebastian Kubon/Charlotte Lerg

Eine Untersuchung KI-generierter Geschichtsnarrative und
ihrer Rezeption am Beispiel von History-POVs
Anna Neovesky/Nina Brolich

Zwischen Daten, Deutungsmustern und Diskurs. Das Geschichtemachen
zur #DDR in Social Media interdisziplinär erforschen
Anja Neubert, Jannis Klähn, Pauline Luise Graf, Alexander Leistner

Ge-/Ver-Spielte Geschichte. Strategien der Geschichtsnutzung in digitalen Spielen
Mathias Herrmann, Jan Siefert

„Geh-schichten“ und „Er-fahr-en“.
Zur sakralen Aneignung von Geschichte in *Storyworlds*

Zum „Doing History“ gehören in den letzten Jahren vielfach Audiowalks oder Fahrradexkursionen zu historischen Orten, Teil einer im Raum stattfindenden, teils touristischen und freizeitorientierten, immer aber auch themeninteressierten Geschichtsaneignung. Geschichten dieser Art müssen erlaufen und erfahren werden, sie sind also: „Geh-schichten“ oder „Er-fahr-schichten“. Sie sind Teil von Erinnerungslandschaften, von denen Erwartungslandschaften und Erfahrungslandschaften abgegrenzt werden können, Landschaften also, die mit ihrer Wahrnehmungsdisposition eher das Gegenwärtige und das Zukünftige ansprechen. In komplexen Zeitlandschaften überschneiden sich diese Erinnerungs-, Erfahrungs- und Erwartungsdimensionen.

Dem Beitrag geht es um dreifaches: erstens um die Verräumlichung und Dynamisierung öffentlicher Geschichte und ihrer Wahrnehmung, wenn sie in Audiowalks oder auf Fahrradexkursionen angeeignet wird. Stärker als zuvor konfiguriert sich Geschichte heute im Raum, ganz konkret und im übertragenen Sinne im öffentlichen, im gesellschaftlichen und politischen Raum. Geschichte erschließt sich dabei aber auch in und durch unterschiedliche Welten, in realen, imaginierten und fiktionalen Erinnerungslandschaften, in denen über raumzeitliche Chronoferezenzen Geschichte und Geschichten konstruiert werden.

Zweitens möchte ich zeigen, dass in solchen Geschichtsaneignungen das gemeinsame Erlebnis und die Stationen-förmige Rezeption die Form einer Prozession annimmt. Insofern können hier Wertbildungsprozesse beobachtet werden, die einen quasi-sakralen Charakter annehmen: *Doing History* als Sakralzeit, die „Lebenszeit“ und „Weltzeit“ miteinander verbindet.

Drittens, und wenn noch etwas Zeit bleibt, geht es mir darum, die etwas eingeschlafene narratologische Forschung im Bereich der historisch arbeitenden Disziplinen aufzuwecken. Genutzt werden soll dazu der Begriff der *storyworld*. David Herman hat diesen zentralen Begriff der postklassischen Narratologie anhand von Alltagserzählungen gewonnen. Er hat eine recht erstaunliche transdisziplinäre Karriere gemacht, ohne dass er bisher in geschichtstheoretische Reflexionen Einzug gehalten hat. Das Konzept, mit dem die vier zentralen Aspekte „situatedness“, „event sequencing“, „worldmaking/world disruption“, und „what it’s like“ verbunden sind, soll in seiner Reichweite erprobt werden, um die weitgehend „lineare“ narratologische Theorie der historischen Erzählung an heutige zeit-reflexive, raum-offene, trans-lokale und transdisziplinäre Erzählungen über Geschichte/Geschichten anzupassen. Wie wird heute historischer Sinn hergestellt, wie werden damit verbundene Werte kreiert, wenn heterogene, diverse und anekdotische Geschichten in Beziehung zueinander gesetzt und an die gesellschaftlich kursierenden („verankerten“ und „konkurrierenden“), historischen und erinnerungskulturellen Großerzählungen angebunden werden.

Zum Bedeutungswandel politisch umkämpfter abstrakter Begriffe: Eine semantisch-pragmatische Analyse

Stefan Hinterwimmer (Universität Hamburg) & Runa Plützer (Bergische Universität Wuppertal)

Die von Alice Weidel im Gespräch mit Elon Musk am 09.01.2024 aufgestellte Behauptung, Adolf Hitler sei ein Kommunist gewesen, der sich selbst als Sozialist bezeichnet habe, hat im öffentlichen Diskurs viel berechtigte Empörung hervorgerufen. Wie Weiß (2024) zeigt, ist der Versuch einer Umdeutung der nationalsozialistischen Ideologie zu einer linken Weltanschauung allerdings keineswegs neu. Vielmehr wird die aus dem Verweis auf die Begriffe *sozialistisch* und *Arbeiter* im Parteinamen der NSDAP abgeleitete Schlussfolgerung, es handele sich bei dieser um eine in der Tradition des Marxismus stehende linke Partei, seit Jahrzehnten als Argument für eine angebliche Unvereinbarkeit rechter Weltanschauungen aller Couleur mit dem Nationalsozialismus benutzt. Im Zentrum dieses Diskurses steht somit die Frage nach der Bedeutung des Begriffes *Sozialismus*.

Wie in der Semantik und Pragmatik seit langem bekannt ist, haben fast alle Inhaltswörter vage, unspezifizierte und stark vom jeweiligen Gebrauchskontext abhängige Bedeutungen mit unscharfen Grenzen, die folglich einem ständigen Bedeutungswandel unterliegen, und das gilt auch für Begriffe, die sich nicht auf beobachtbare Objekte beziehen, sondern auf Abstrakta wie Ideen, Konzepte und Ideologien sowie komplexe Abläufe und Prozesse. In unserem geplanten Projekt wird es primär darum gehen, anhand einer Reihe ausgewählter Beispiele aus dem gesellschaftlich-politischen Diskurs aufzuzeigen, wie sich die Bedeutungen abstrakter Begriffe als Folge des Zusammenwirkens der beiden folgenden Faktoren im Laufe des 20. und 21. Jahrhunderts verändert haben: Zum einen der sich aus der Veränderung der jeweiligen Gebrauchskontexte ergebende ungesteuerte Bedeutungswandel, bei dem sich das Verhältnis von Denotation und Konnotation über einen längeren Zeitraum hinweg verändert, und zum anderen gezielte Umdeutungsversuche durch politische Akteure, die einerseits auf sich bereits vollziehende Veränderungen in den Gebrauchskontexten aufbauen und diese Gebrauchskontexte andererseits in ihrem Sinne verändern.

Aufbauend auf einer Vorstudie zum Bedeutungswandel des Begriffs *Remigration* werden wir in dem Projekt Methoden und Konzepte der Korpuslinguistik, der historischen Semantik (Busse 1987; Fritz 2005) und Begriffsgeschichte (Dutt 2003; Koselleck 2006; Müller et al. 2024), der inferenziellen Semantik und Pragmatik (Tirrell 2017, Hess 2022) und der Diskursanalyse (Wodak 2015) kombinieren, um zu zeigen, wie sich die Bedeutungen der Begriffe *Sozialismus*, *Liberalismus*, *Demokratie*, *Volk*, *Kolonialismus* und *Zionismus* als Folge des Zusammenspiels der beiden genannten Faktoren verändert haben bzw. inwieweit sie einem sich nach wie vor vollziehenden Bedeutungswandel unterliegen. Als zentrale Datengrundlage wird dabei zum einen das DWDS-Zeitungskorpus dienen, zum anderen werden wir aber auch detaillierte Analysen einzelner politischer Texte durchführen, um durch eine Kombination quantitativer und

qualitativer Methoden zu gesicherten Erkenntnissen zu gelangen. Dieses Vorgehen hat bei der bereits erwähnten Vorstudie zu der Erkenntnis geführt, dass die durch eine Veränderung der Gebrauchskontexte bewirkte Erweiterung der Bedeutung des Begriffs *Remigration* die Voraussetzung für die gezielte Umdeutung dieses Begriffs durch Akteure der extremen Rechten wie Björn Höcke und Martin Sellner war: Die zunehmende Verwendung von *Remigration* in Kontexten, in denen es um Maßnahmen zur staatlichen Förderung der Rückkehr von Menschen mit zeitlich begrenztem Aufenthaltsrecht in Deutschland geht, hat zu einer Aufweichung der zunächst bestehenden klaren begrifflichen Trennung zwischen *Remigration* als Bezeichnung für eine freiwillige und *Abschiebung* als Bezeichnung für eine erzwungene Reisebewegung geführt und damit die Voraussetzung für eine Umdeutung des Begriffs als Bezeichnung für die angestrebte massenhafte Zwangsumsiedlung von Menschen geschaffen, die als nicht an die sog. *deutsche Kultur* assimiliert bzw. assimilierbar imaginiert werden.

Literatur:

Busse, D. (1987): *Historische Semantik. Analyse eines Programms*, Stuttgart: Klett-Cotta.

Dutt, C. (2003): *Herausforderungen der Begriffsgeschichte*, Heidelberg: C. Winter Universitätsverlag.

Fritz, G. (2005): *Einführung in die historische Semantik*, Tübingen: Max Niemeyer.

Koselleck, R. (2006): *Begriffsgeschichten. Studien zur Semantik und Pragmatik der politischen und sozialen Sprache*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Müller, E./Picht, B./Schmieder, F. (2024ff.): *Das 20. Jahrhundert in Grundbegriffen. Lexikon zur historischen Semantik in Deutschland*, Basel: Schwabe.

Weiß, V. (2024). *Das Deutsche Demokratische Reich: Wie die extreme Rechte Geschichte und Demokratie zerstört*. Stuttgart: Klett-Cotta.

Wodak, R. (2015). *The Politics of Fear: What Right-wing Populist Discourses Mean*, London: SAGE.

Wer erzählt und wie wird geforscht? „Kinderverschickung“ als umkämpfte Geschichte

Abstract

Zwischen 1945 und 1990 wurden in Deutschland über zehn Millionen Kinder und Jugendliche zwischen 4 und 12 Jahren bei Gewichtsproblemen, Atemwegs- oder Hautkrankheiten zur Gesundheitsförderung allein auf mehrwöchige Kuren „verschickt“. Erst seit den 1980er Jahren wurden die Kinderkuren sukzessive durch Mutter-Kind- und dann Vater- bzw. Eltern-Kind-Kuren abgelöst. Jahrzehntlang als medizinische Erfolgsgeschichte erzählt, mehren sich seit 2019 Berichte von Verschickungskindern über Leiderfahrungen während der Kuraufenthalte. Im Zentrum stehen physische und seelische Misshandlungen, Heimweh sowie als gewaltvoll erinnerte Therapieformen wie Zwangsliegekuren und Essenszwang – mitunter sogar des eigenen Erbrochenen. Durch die intensive mediale Berichterstattung befördert, haben bereits einige tausend Verschickte ihre Geschichten in Foren veröffentlicht und sich in Gruppen auf lokaler, landes- und bundesweiter Ebene zusammengeschlossen. In Nordrhein-Westfalen und Baden-Württemberg haben die Landesregierungen Runde Tische eingerichtet; einen weiteren koordinierte der Verfasser 2024/25 in St. Peter-Ording. Jüngst nahm die neue Bundesregierung die Aufarbeitung des Themas in den Koalitionsvertrag auf. Die wissenschaftliche Erforschung dieses Massenphänomens steht indes noch ganz am Anfang. Dabei ist es ein Thema von gesamtgesellschaftlicher Bedeutung, wie nicht nur anhand der enormen Anzahl an Verschickungen erkennbar wird, sondern auch vor dem Hintergrund, dass sich das Kinderkurwesen unter staatlicher Ägide vollzog.

Fragen des Geschichtemachens betreffen die Aufarbeitung dieses Kapitels der deutschen Nachkriegsgeschichte in herausragender Weise – sowohl im Hinblick auf die Praxis der (Re-)Konstruktion als auch die der Interpretation und Distribution des geschichtlichen Wissens. Diskutiert werden u. a. folgende Fragen:

A) Wer forscht?

- Wer darf die Geschichte der Kinderverschickung schreiben? Die Bundesinitiative der Betroffenen forderte anfangs: nur Verschickungskinder. Mittlerweile wird der universitären Forschung offenbar die Rolle der „Bestätigung“ von Leiderfahrungen und der „Unterstützung“ der Bürgerforschung zgedacht.

B) Wie wird geforscht?

- Wie wirkt sich die Auftragsforschung durch Ministerien, Kommunen, Sozialversicherungsträger usw. auf die bisherigen Geschichtskonstruktionen aus?
- Wie ist mit der Diskrepanz zwischen Betroffenenberichten auf der einen, Zeugnissen des ehemaligen Kurheimpersonals und Verschickungskindern mit positiven Erfahrungen auf

der anderen Seite umzugehen? Bisherige (nicht nur populärwissenschaftliche) Forschungsarbeiten klammern positive Berichte oftmals aus. Ein umfassendes Bild des Kinderkurwesens kann jedoch, so die Hypothese, ohne multiperspektivische Ergebnisoffenheit nicht konstruiert werden.

C) Wie wird interpretiert und distribuiert?

- Das Thema erfährt eine ungebrochen große mediale Aufmerksamkeit, wobei oftmals einseitig auf Gewaltberichte fokussiert wird. Auf der einen Seite generiert dies wichtige politische und wissenschaftliche Aufmerksamkeit – auf der anderen Seite wird dabei ein einseitig verzerrtes Bild der Geschichte konstruiert und distribuiert, das sich mit Publikationen von Betroffenen deckt. Welchen Logiken unterliegt die mediale Berichterstattung und wie beeinflusst sie den Aufarbeitungsdiskurs?
- Betroffene wollen eine „Erinnerungskultur“ etablieren, die, so scheint es, getrieben von den Dynamiken sozialer und öffentlicher Medien vornehmlich emotionalisierte Inhalte verankert und wissenschaftliche, ergebnisoffene Bemühungen in den Raum der unerwünschten Vorgehensweisen verbannt. Es geht um die Deutungshoheit eines sozialgeschichtlichen Massenphänomens, aus dem konkrete politische Forderungen in der Gegenwart abgeleitet werden. Erkennbar wird dies u. a. an der Instrumentalisierung (und Überdehnung) des Narrativs von NS-Kontinuitäten. Wie kann den Herausforderungen von Forschung im Spannungsfeld von Betroffeneninitiativen, normativer medialer Berichterstattung und politischen Interessenslagen begegnet werden?

Geschichte hören: auditive und affektive Dimensionen von Erzählungen

In meinem Beitrag beschäftige ich mich mit der auditiven und affektiven Dimension von Erzählungen. Ich zeige, wie narrative, klangliche und sinnliche Arrangements historische Positionierungen erfahrbar machen, affektive Räume erzeugen und die Praxis des Geschichtemachens erweitern. Dies führe ich anhand von Interviews, die in einem Public-History-Projekt entstanden sind, sowie anhand eines narrativen Museums aus. Beide Fallbeispiele verhandeln Fragen der Zugehörigkeit in einem marginalisierten Grenzgebiet mit konfliktreicher Geschichte in der Region Friaul-Julisch Venetien im Nordosten Italiens und setzen Stimme und Klänge als kuratorische Ressourcen ein. Beide Fallbeispiele thematisieren die Erfahrungen der slowenischsprachigen Minderheit in Italien. Damit wird diese historisch marginalisierte und bis heute auf regionaler und nationaler Ebene unterrepräsentierte Gruppe in den öffentlichen Fokus gerückt. Ziel des Beitrags ist es, die Rolle und Möglichkeiten von Emotionen und Sinneserfahrungen in der Praxis des Geschichtemachens zu beleuchten.

Theoretisch knüpfe ich an die Verbindung von Erinnerung und Emotion an, die u.a. Luisa Passerini hervorhebt: „Memory [...] would not exist without its emotional undertones and components, and the same applies to identity, of course.“ (2009: 121). Emotionen sind ein wesentlicher Bestandteil von Erinnerung und Zugehörigkeit und schaffen Verbindungen auf mehreren Ebenen (Passerini 2009): zwischen historischen Subjekten, zwischen dem:r Forscher:in und den untersuchten Akteuren sowie zwischen der privaten und der öffentlichen Sphäre. Emotionen begreife ich als Praktiken, was bedeutet, „sie als etwas zu verstehen, das aus körperlichen Dispositionen hervorgeht, die durch einen sozialen Kontext bedingt sind, der immer kulturelle und historische Besonderheiten aufweist“ (Scheer 2012: 193). Emotionen drücken sich somit in unserem verkörperten Wissen, unseren Handlungen und Worten aus. Wie also werden individuelle und kollektive Perspektiven in Emotionen übersetzt? Wie wird Bedeutung gemeinsam geschaffen, und wie wird Geschichte in diesen affektiven Räumen verhandelt?

Zentral ist das Konzept des relationalen Zuhörens. Audiomaterialien werden zwar oft verwendet, um Inhalte anschaulicher und atmosphärischer zu gestalten, aber sie fließen selten in die Analyse selbst ein. Daher möchte ich in meinem Beitrag die auditive Dimension in den Fokus rücken. Während ein objektivierendes Hören Distanz schaffen kann, ermöglicht ein relationales Zuhören eine unmittelbare emotionale Nähe zu Erzählungen, trotz physischer, räumlicher oder zeitlicher Distanz. Laut Roland Barthes öffnet das Hören einer Stimme „die

Beziehung zum anderen" (2006: 76). Dabei können Emotionen körperlich spürbar werden. Wenn wir über diese Emotionen reflektieren, können wir Sprach- und Klangmustern eine objektive und nachvollziehbare Bedeutung zuschreiben.

Betrachtet man die auditive und die affektive Dimension zusammen, lassen sich mehrere Ebenen unterscheiden. Erstens gibt es die Ebene der Stimme. Stimme ist eine grundlegende Voraussetzung des Erzählens (Bendix 2004). Ihr Timbre, Rhythmus und Tonfall sind Träger von verkörpertem Wissen. Zweitens gibt es die Ebene des Klangs: Natürliche und künstlerische Geräusche sowie Klanglandschaften wirken sich auf Gefühle aus und schaffen akustische Räume. Drittens gibt es die soziale Ebene des Hörens: Das Hören auf Stimmen und Klänge ist genauso relevant wie das Hören auf soziale Beziehungen und Interaktionen, wobei sich die Frage stellt, wie sich Machtrelationen in Gesprächssituationen ausdrücken. In diesem Wechselspiel entstehen affektive Räume, in denen Emotionen sinnlich erfahrbar werden. Diese Dynamiken möchte ich anhand zweier Fallbeispiele aufzeigen. Erstens anhand von Interviews, die Einblicke in die Aushandlung von Zugehörigkeiten und die polyphonen Perspektiven der Bewohner:innen der Region bieten. Zweitens am Museum SMO (Slovensko multimedialno okno/Multimediales Fenster nach Slowenien), das als narratives Museum den Fokus auf die Landschaft, ihre Bewohner:innen und ihre Praktiken legt. In thematischen Ausstellungsbereichen sind temporäre und permanente Installationen zu sehen, die sich in italienischer und slowenischer Sprache mit der Geschichte der Region auseinandersetzen. Seine Besonderheit besteht darin, dass es sich weniger durch eine Sammlung von Objekten definiert, sondern vor allem auf sinnlicher Kommunikation basiert.

Martialischer Mediävalismus

Männlichkeitskonstruktionen und Praktiken des Kämpfens in Wikinger-Reenactment und Historischem Fechten

Prof. Dr. Anne Greule (Geschichte des Frühen und Hohen Mittelalters, Universität Göttingen)

Prof. Dr. Kathrin Klausmeier (Didaktik der Geschichte, Universität Göttingen)

Dr. Bettina Brederick (Sportwissenschaften – Sportpädagogik, Goethe-Universität Frankfurt)

Dr. Eric Burkart (NFDI 4Memory Incubator-Projekt „Embodied Interpretathon“, Germanisches Nationalmuseum Nürnberg)

Der Vortrag stellt ein aktuelles Antragsvorhaben der beteiligten Forscher:innen vor, das sich in der Kombination aus Public History, Sport- und Geschlechtersoziologie sowie historischer Mediävistik mit der performativen Aneignung vormoderner Praktiken des Kämpfens im 21. Jahrhundert beschäftigt.

Praktiken des Kämpfens sind in einer historischen Perspektive der *longue durée* eng mit der Konstruktion von männlich gelesenen Selbstbeschreibungen (hier: Männlichkeiten im Plural) verbunden. Die Teilnahme an kollektiven Praktiken des Kämpfens in sowohl sozial disruptiven (Krieg, Fehde, ritualisierter Zweikampf, spontane Gewalt), als auch einvernehmlichen Kontexten (Training, Übungskämpfe, gewaltbeschränkte Wettkämpfe) konstituierte häufig einen homosozialen Raum, in dem über Gewalthandeln und die „ernsten Spiele des Wettbewerbs“ (Bourdieu 1990) jeweils historisch und subkulturell spezifische Männlichkeiten performativ hervorgebracht wurden. Insbesondere in der europäischen Vormoderne markierten Gewaltbereitschaft, –berechtigung und –befähigung zugleich einen patriarchalen Anspruch auf Herrschaft und sozialen Status, der sich beispielsweise im ritterschaftlichen Adel des Mittelalters oder in den Kriegereliten der Wikingerzeit manifestierte. Von dieser historischen Beobachtung ausgehend untersucht das im Vortrag vorgestellte Projekt aus einer Perspektive der Public History sowie der Gender- und Sportsoziologie die aktuelle Aneignung kriegerischer Männlichkeiten des Mittelalters über die Performanz historisch inspirierten Kämpfens.

Untersucht werden zwei kontrastierende Phänomene moderner Kampfpraktiken, die einen explizit historischen Bezug haben und als affirmative Aneignungen mittelalterlicher Kulturen des Kämpfens verstanden werden müssen: Das erste Fallbeispiel beschäftigt sich mit dem Kämpfen im Wikinger-Reenactment, das nicht nur die Nachstellung von Schlachten und Zweikämpfen, sondern auch auf die Wikinger zurückgeführte Ringkampfpraktiken (Glíma) umfasst. Das zweite Fallbeispiel widmet sich dem Phänomen der Historical European Martial Arts (HEMA), einem innerhalb der letzten 25 Jahre entstandenen Kampfsport, bei dem sich die Praktizierenden das Ziel gesetzt haben, die erhaltenen spätmittelalterlichen und frühneuzeitlichen Aufzeichnungen zu Systemen des Schwertkampfes, des Ringens und des Waffengebrauchs praktisch und möglichst nah an den Quellen zu „rekonstruieren“ (Jaquet, Sørensen 2015). Beide Phänomene sind in eine gestiegene popkulturelle Relevanz des Mittelalters und mittelalterlich inspirierter Fiktionen eingebunden, die Veranstaltungen wie Mittelaltermärkte, Reenactments oder Live Action Roleplaying (LARP), Kinofilme und Serien, Computerspiele sowie vielfältige mediale Angebote aus dem Bereich des Histotainment umfassen. Praktiken des Kämpfens und (in der Regel männlich gelesene) kämpferische Handlungsmacht spielen im Rahmen dieser Mediävalismen eine herausgehobene Rolle.

Diesem Gegenstand nähert sich das geplante Projekt aus einer interdisziplinären Perspektive, die einerseits fachwissenschaftlich in der Geschichtswissenschaft (Schwerpunkt Früh- und Hochmittelalter: Greule, Spätmittelalter: Burkart) verankert ist, andererseits über die Geschichtsdidaktik (Klausmeier) und die Sportsoziologie (Bredereck) gegenwärtige Geschichtsaneignungen und die performative Hervorbringung von Geschlecht im Sinne eines *doing history* und eines *doing gender* in den Blick nimmt.

Um eine Antwort auf die Frage zu erhalten, auf welche Weise im Wikinger-Reenactment und im historischen Fechten kriegerische Männlichkeiten hervorgebracht und spezifische Aspekte der Vergangenheit rezipiert und performativ angeeignet werden, strebt das Projekt eine Mischung verschiedener Methoden an. Geplant ist eine wissenssoziologische Diskursanalyse (Keller 2011), die aufgrund der Bedeutung körperlicher Praktiken im Feld um einen ethnografischen Zugang (Breitenstein et al 2015) ergänzt wird. Aus einem Interesse an den spezifischen Subjektivierungsweisen (Bosančić, Pfahl, Traue 2019) der Praktizierenden von HEMA und Wikinger-Reenactment sollen ergänzend problemzentrierte Interviews (Witzel, Reiter 2012) durchgeführt werden. Flankiert werden diese Methoden durch eine fachwissenschaftlich-mediävistische Aufarbeitung des aktuellen Forschungsstandes zur wikingerzeitlichen Gesellschaft Skandinaviens sowie zu europäischen Kampfkünsten, um auf diese Weise Aussagen darüber treffen zu können, welche Erkenntnisse und Diskurse der universitär verfassten Geschichtswissenschaft in den jeweiligen Gruppen aufgenommen werden und welche nicht.

Das Projekt schließt an ein verstärktes Forschungsinteresse am (globalen) Mediävalismus an, verstanden als die Rezeption, Interpretation und Neuverarbeitung mittelalterlicher Geschichte (D'Arcens 2021, 2016; Sturtevant 2018). Dieses Forschungsinteresse dürfte nicht nur mit der Breitenwirksamkeit der Mittelalterrezeption in Film, Musik und Literatur zusammenhängen, sondern auch mit deren politischer Aneignung, insbesondere in wiedererstarkenden rechten/rechtsextremen Kreisen (Kaufman/Sturtevant 2020).¹

Literatur

Bosančić, Saša; Pfahl, Lisa; Traue, Boris (2019): Empirische Subjektivierungsanalyse: Entwicklung des Forschungsfeldes und methodische Maximen der Subjektivierungsforschung. In: Saša Bosančić, Reiner Keller: Diskursive Konstruktionen. Kritik, Materialität und Subjektivierung in der wissenssoziologischen Diskursforschung. Wiesbaden: Springer. S. 135-150.

Bourdieu, Pierre (1990): La domination masculine. In: Actes de la recherche en sciences sociales 84 (1), S. 2–31. DOI: 10.3406/arss.1990.2947.

Breitenstein, Georg; Hirschauer, Stefan; Kalthoff, Herbert; Nieswand, Boris (2015): Ethnografie. Die Praxis der Feldforschung. Konstanz, München: TUB.

¹ Vgl. Politischer Mediävalismus. Ein Workshop, in: H-Soz-Kult, 17.01.2025, <https://www.hsozkult.de/event/id/event-152579>; Metal Mittelalter - Mittelalterrezeption im Metal, in: H-Soz-Kult, 31.01.2025, <https://www.hsozkult.de/event/id/event-152867>; Mediävalismus in der Mediävistik – Epochenschwellen 1900/2000, in: H-Soz-Kult, 06.04.2025, <https://www.hsozkult.de/event/id/event-154229>. (29.04.2025).

D'Arcens, Louise (2016): Introduction. Medievalism: Scope and Complexity. In: Ead., *The Cambridge Companion to Medievalism*. Cambridge: Cambridge University Press, S. 1-13.

D'Arcens, Louise (2021): *World Medievalism. The Middle Ages in Modern Textual Culture*. Oxford, UK: Oxford University Press.

Jaquet, Daniel; Sørensen, Claus Frederik (2015): Historical European Martial Art – A Crossroad between Academic Research, Martial Heritage Re-creation and Martial Sport Practices. In: *Acta Periodica Duellatorum* 3, S. 5–35. DOI: 10.1515/apd-2015-0001.

Kaufman, Amy; Sturtevant, Paul B. (2020): *The Devil's Historians. How Modern Extremists Abuse the Medieval Past*: University of Toronto Press.

Keller, Reiner (2011): *Diskursforschung. Eine Einführung für SozialwissenschaftlerInnen*. Wiesbaden: VS Verlag.

Sturtevant, Paul B. (2018): *The Middle Ages in Popular Imagination. Memory, Film and Medievalism*. London, New York: I.B. Tauris (New directions in medieval studies).

Witzel, Andreas; Reiter, Herwig (2012): *The Problem-centred Interview*. SAGE: London.

Dem Kommunismus entkommen! Doing History in Escape Rooms

Escape-Spiele gehören heute fest zur populären, urbanen Unterhaltungskultur. Ob als Teambuilding-Maßnahme, Familienausflug, Kindergeburtstag oder touristisches Erlebnis – die spielerische Befreiung aus einem verschlossenen Raum bzw. das raumbasierte Lösen von Rätseln erfreut sich großer Beliebtheit in Europa, Asien und den USA. Die Geschichte des Formats reicht zurück ins Jahr 2004 zum Computerspiel „Crimson Room“ von Toshimitsu Takagi, in dem Spieler:innen einer kleinen roten Zelle entfliehen mussten. Bald fand die digitale Herausforderung Äquivalente im analogen Bereich: 2007 eröffnete Takao Kato den ersten „Real Escape Room“ in Japan. Seither hat das Konzept einen internationalen Siegeszug angetreten – Escape-Rooms finden sich zahlreichen Groß- und

Mittelstädten. Zugleich hat das Spielprinzip selbst deutliche Erweiterungen erfahren: Längst bezeichnet der Begriff „Escape Game“ ein ganzes Feld von interaktiven Spielen, in denen es um das raumbezogene, oft kommunikative Lösen von Rätseln geht, darunter „Exit-Spiele“ in Brettspiel-Optik ebenso wie Stadtrallyes oder touristische Erkundungen. Ob digital oder analog – die Escape-Spiele vereinen Elemente von Puzzles, Rätseln, Zahlenspielen und Schnitzeljagden. In „narrative rooms“¹ sind diese Aufgaben eingebettet in eine fiktive oder historisch-basierte Geschichte, die Atmosphäre, Handlungsoptionen, Schwierigkeitsgrad und Interaktion bestimmt. Entscheidend für den Spielerfolg ist die Erkundung des jeweiligen Raums, durch den sich die Spieler:innen real oder digital bewegen. Es geht darum, gemeinsam Schlüssel zu finden, Schlüsse zu ziehen und schrittweise Lösungsansätze bzw. Wege „in die Freiheit“ zu finden.

Eine besondere Konnotation erhält die Idee der „Befreiung“ in Escape-Spielen, die sich auf die Zeit des Kalten Krieges bzw. des Staatssozialismus beziehen. Bekannte Narrative über den (hermetisch) geschlossenen Eisernen Vorhang, über Überwachung, Repression und Subversion, aber auch über die Notwendigkeit der Improvisation und Kooperation, werden darin zum Ausgangspunkt einer spielerischen Suche nach „Schlupflöchern“ gen Westen, Freiheit, Demokratie und Konsum. Zugleich bietet ihre materielle Ausstattung Anlass für individuelle, nostalgische Vergangenheitsbezüge und (intergenerationelle) Gespräche über das Leben im Staatssozialismus. Am Beispiel dreier Indoor-Escape-Spiele in Prag, Berlin und Leipzig widmet sich der Beitrag Praktiken des *Doing History* in analogen, narrativen Escape Rooms, die sich auf die Zeit der 1950er bis 1980er Jahre beziehen.²

Die präsentierten Reflexionen basieren in erster Linie auf autoethnografischen Beobachtungen meiner eigenen Spielerfahrungen. Diese werden mit einem besonderen Fokus auf die Interaktion des Teams mit dem materiellen Raum interpretiert und punktuell mit app-basierten Stadterkundungen, die dem Escape-Game-Prinzip folgen,³ kontrastiert. Im Anschluss sowohl an Forschungen zum Tourismus als auch zu Videospielen verstehe ich die Konsument:innen als Ko-Produzent:innen der hier performten Erinnerung und frage nach den Effekten, die die Spielmechanik für das spezifische

¹ Vgl. die Typologisierung von Escape Rooms nach Nicholson, Scott (2016): Ask Why. Creating a Better Player Experience through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design, Paper presented at “Meaningful Play”, Lansing, Michigan. Online verfügbar unter: <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>

² Geplant ist eine nähere Analyse von „Go West“ (*The Room*, Berlin), „Nuclear Bunker/nuklární bunkr“ (*Breakout Prague s.r.o.*, Prag) sowie „Honeckers Albtraum“ (*Room Escape Challenge*, Leipzig).

³ Vgl. u.a. die Angebote des durch ein rumänisches Startup entwickelten Questo-App, darunter „East Berlin: Greatest Escape Quest“.

Doing History im Escape Room hat. Welche Transformationen erfahren die aufgerufenen historischen Imaginarien durch die im Spiel stimulierten körperlich-sinnlichen Reize sowie die Performanz des detektivischen Spurenlesens nach dem Trial-and-Error-Prinzip? Wie bedingen sich narrativer und realer Raum? Führt die Unterhaltungsfunktion zu einer bloßen Verfestigung stereotyper Vorstellungen vom Kalten Krieg oder kann die dem Spiel prinzipiell inhärente Ambivalenz bestehende Geschichtsbilder auch verunsichern? Diesen und weiteren Fragen geht der Vortrag mit Rückgriff auf theoretische Ansätze zum (digitalen) Spielraum, darunter Fragen des „ludoforming“⁴, „mapping“⁵ und der erzeugten „Vergangenheitsatmosphären“⁶ nach.

⁴ Aarseth, Espen J. (2019): Ludoforming. Changing Actual, Historical or Fictional Topographies into Ludic Topologies. In: Espen J. Aarseth und Stephan Günzel (Hg.): *Ludotopia. Spaces, places and territories in computer games*. Bielefeld: transcript (Edition Medienwissenschaft, volume 63), S. 127–140.

⁵ Gazzard, Alison (2020): Gaming maps and virtual worlds. In: Alexander Kent und Peter Vujakovic (Hg.): *The Routledge handbook of mapping and cartography*. First issued in paperback. London, New York: Routledge (Routledge Handbooks), S. 528–535.

⁶ Zimmermann, Felix (2023): *Virtuelle Wirklichkeiten. Atmosphärisches Vergangenheitserleben im Digitalen Spiel*. Erscheinungsort nicht ermittelbar: Bühner-Verlag. Online verfügbar unter https://library.oapen.org/bitstream/id/91ceef36-7035-4ebc-b7a3-48fe112f2196/9783963178818_oa.pdf.

Titel: *“Geschichte wird gemacht”: Historische Rekonstruktionen und Inszenierungen von Pop- und Rockmusikgeschichte im Zeichen von Nostalgie und Retromania.*

Abstract:

Klaus Farin (2010) zufolge sind alle Jugend- und Musikkulturen „alt“ und sie schauen auf eine mehr oder weniger weit zurückreichende Geschichte zurück. Ob Rock’n’Roll, Punk, Metal, Hip-Hop, Techno, Grunge, Gothic usw. – alle Musikstile und -kulturen lassen sich zeitlich in ihrer Entstehung und Entwicklung lokalisieren, wenn auch exakte Datierungen bei genauerem Hinsehen kaum vorgenommen werden können. Musikexpert*innen spüren immer wieder Musiker*innen und Bands auf, die als Vorläufer*innen für spätere Trends und Entwicklungen erachtet werden, so dass sich daraus schlussfolgern lässt, dass sich Pop- und Rockmusikgeschichte kaum linear, sondern im Sinne Michel Foucaults als disruptiv und diskontinuierlich verstehen lässt. Die akademische Rekonstruktion von Pop- und Rockmusikgeschichte(n) sind ein Paradebeispiel für ein postmodernes Geschichtsverständnis, das sich nicht entlang von archivierten Daten und Fakten entfaltet und keine ‚Meta-Erzählung‘ mehr kennt, sondern polyphon, polyzentrisch, medialisierend und ästhetisierend konstruiert ist. Damit geraten Kernfragen der Geschichtswissenschaft nach ‚Wahrheit‘ und ‚Objektivität‘ unter Druck, die in der historischen Aufarbeitung von Musiker*innen, Bands und Szenen nur noch eine nachrangige und relativierende Rolle spielen. Daraus ergeben sich wichtige erkenntnistheoretische Fragen nach geschichtswissenschaftlichen Zugängen und den historischen Quellen der Pop- und Rockmusikgeschichte.

Gleichzeitig lässt sich feststellen, dass nicht nur sämtliche Jugend- und Musikkulturen auf eine mehr oder weniger weit zurückreichende, wie auch immer aussehende und rhyzomartig zusammengebastelte Geschichte zurückschauen können, sondern dass deren Historisierung im Zeichen von „Retromania“-Kulturen (Reynolds 2011) und einer nostalgischen Flucht in ein „Retrotopia“ (Bauman 2017) auf großes öffentliches Interesse trifft, das sich in Literatur, Bild (Foto) und vor allem dem Film niederschlägt – und sich überaus

erfolgreich kommerzialisieren lässt. Hieraus ergeben sich weitere, geschichtswissenschaftlich relevante Perspektiven, die nicht nur nach Möglichkeiten und Grenzen der akademischen Aufarbeitung von Musikgeschichte suchen, sondern die öffentlichen Formen ihrer medialen Darstellungen als Untersuchungsgegenstand zu befragen haben. Auf welcher Grundlage, wie und aus welchen Motiven heraus wird Musikgeschichte medialisiert und inszeniert – und vor allem: von wem und mit welchen Legitimationsstrategien?

„Wem gehört die Popgeschichte?“ fragen daher Gebhardt/Stark (2010) zurecht. Und vor allen Dingen: woraus ist sie gemacht? Der vorgeschlagene Beitrag versucht sich dieser Frage aus einer diskursanalytischen und medienkulturellen Perspektive zu nähern. Als diskursanalytisch relevant können alle literarischen Narrativierungen angesehen werden, die aus biografischer oder autobiografischer Perspektive über Musiker*innen, Bands oder Szenen erzählen und diese rekonstruktiv zu inszenieren versuchen. Hierbei handelt es sich zumeist um sprachliche, dokumentarische oder fiktionalisierende Artefakte, die jedoch in vielen Fällen um einen mehr oder weniger großen Bildteil (Fotografien, Plakate, Fanzines etc.) ergänzt werden. Diskursanalytisch ebenso relevant sind (dokumentar-)filmische Formen, die vor dem Hintergrund referentieller, nicht-filmischer Bezugsrahmen historische Rekonstruktionen und Inszenierungen auf der Grundlage dokumentarischer Materialien vornehmen. Schließlich lässt sich der Bereich fiktionaler Filme heranziehen – wichtig sind hier die so genannten ‚Biopics‘ – die Geschichten und Mythen über Musiker*innen, Bands und Szenen ästhetisieren, interpretieren und dramatisieren, jedoch immer mit Verweis auf ihre ‚wahren‘ Begebenheiten als Authentifizierungsmarker.

Schließlich – und zu guter Letzt – inszeniert und konstruiert sich Pop- und Rockmusikgeschichte insbesondere über die Musik als ästhetischer Stil und Klang. Die „Sounds des Jahrhunderts“ (Paul 2013) – die musikalischen Klänge – haben ebenso eine hörbare Geschichte, über die – siehe oben – gesprochen werden kann, die sich jedoch vor allen Dingen in der Musik selbst entfaltet. Hieran schließt sich die spannende Frage, ob Sounds und Klänge selbst ein historisches Erkenntnispotential in sich bergen und wie dieses erschlossen werden kann.

So erhebt der vorgeschlagene Vortrag den Anspruch, theoretische, methodologische/methodische sowie empirische Fragenkomplexe aufeinander zu beziehen und miteinander zu verbinden. Als Beispiele werden Materialien aus einem Projektentwurf herangezogen, der sich mit der Musikstadt Hannover („UNESCO City of Music“) und ihrer subkulturellen Musikgeschichte beschäftigen soll. Ziel ist es, einerseits die öffentlichen

Darstellungsformen von Musikgeschichte in ihrer materialen Komplexität zu thematisieren und zugleich die Schnittstellen zwischen akademischer und nicht-akademischer Rekonstruktion von Musikgeschichte zu diskutieren sowie epistemologische Potentiale einer (öffentlichen) Musikgeschichtsschreibung zu explizieren. Ein besonderer Blick gilt der Frage nach den nostalgischen Motiven innerhalb der öffentlichen Aufarbeitung von Pop- und Rockmusikgeschichte.

Metal und Melancholie. Nostalgie als Bestandteil populärer Geschichtsdarstellungen

Seit die britische Rockband Led Zeppelin im ‚Immigrant Song‘ (III, 1970) über Wikinger sang, ist das Mittelalter aus der härteren Gitarrenmusik nicht mehr wegzudenken. Für zahlreiche kommerziell erfolgreiche Bands und Szenegrößen aus dem Mittelalterrock und Subgenres des Metal ist das Mittelalter ein essenzieller Bestandteil des künstlerischen Konzepts. Es dient als Fundus für unterhaltsame Geschichten und Szenarien sowie als Kontrastfolie zur Gegenwart. Einen wesentlichen Beitrag zu deren Entfaltung wie zum Erfolg der Mittelalterdarstellung im Metal an sich leistet das Gefühl der Nostalgie. Nach dem französischen Philosophen Vladimir Jankélévitch ist Nostalgie die „menschliche Melancholie, die durch das Bewusstsein möglich wird, das zugleich Bewusstsein von etwas anderem, Bewusstsein eines Anderswo und Bewusstsein eines Gegensatzes zwischen Vergangenheit und Gegenwart, Gegenwart und Zukunft ist“.¹ Durch die Berücksichtigung der emotionalen Komponente kann Nostalgie, verstanden als ein Ausgangspunkt von Künstler*innen in der Auseinandersetzung mit Vergangenheit, einen Beitrag zur Erklärung von Funktionsweisen historischer Darstellungen im Metal leisten. Zudem ermöglicht sie, dem sinnlichen Medium der Musik in der wissenschaftlichen Betrachtung gerecht zu werden. Der vom Gefühl der Nostalgie geprägte Zugriff auf Geschichte hat zur Folge, dass das Mittelalter als positiv konnotierter, meist unwiederbringlich vergangener Sehnsuchtsort verstanden wird. Wie sich dies in den Mittelalterdarstellungen des Metal äußert, wird im geplanten Beitrag hinsichtlich der Konstruktionsweisen von Geschichtsdarstellungen und der mit ihnen verbundenen Authentifizierungsstrategien untersucht.

Viele Metalbands schreiben dem Mittelalter ideale gesellschaftliche Verhältnisse und seinen Zeitgenossen positive menschliche Eigenschaften zu, die in der Gegenwart der Künstler*innen vermeintlich verloren oder vergangen sind. Für Jaqueline Seiler (Künstlernamen ‚Fylgja‘) bspw., die Sängerin der deutschen, in der Szene teils umstrittenen und nicht skandalfreien Band Varg, sind Wikinger und germanisches Heidentum ein Sinnbild für Standhaftigkeit und das Leben von Werten („Gemeinschaft, Familie, Ehre und Freiheit“) an sich.² Auf der Grundlage einer solchen nachträglichen Aufladung historischer Phänomene ergibt sich in den Texten oftmals eine paradoxe Erzählsituation. Mittelalterliche Protagonist*innen werden selbst zu Zeug*innen ihrer

¹ Vladimir Jankélévitch, *L'Irréversible et la nostalgie*, Paris 1974, S. 280f., übers. nach Ingrid Nassios in Marina Chauliac, *Nostalgie*, in: *Handbuch Sozialwissenschaftliche Gedächtnisforschung*, hg.v. Gerd Sebald (u.a.), Bd. 2, Wiesbaden 2023, S. 139-151, hier S. 140.

² Metalhead, Varg – Interview – deutsch, 11.11.2020, in: <https://metal-heads.de/behind-the-scenes/varg-interview-deutsch/> (abgerufen am 18.7.2025).

eigenen Vorbildhaftigkeit, so erzählen beispielsweise sterbende Krieger retrospektiv ihren Heldentod in dem Wissen, dass sie die letzten Vertreter*innen ihrer (heidnischen) Religion sind (Amon Amarth, *The Last with Pagan Blood*, *The Avenger*, 2000). Metaphorisch kann sich Nostalgie auch räumlich manifestieren, wenn z.B. die Band Equilibrium in ihrem Song den Verlust von ‚Nordheim‘ (Turis Fratyr, 2005) besingt, einem konstruierten Ort des idealisierten Lebens in einer vorchristlichen Gesellschaft.

Das sind nur zwei von zahlreichen Komponenten von Nostalgie, denen sich der Beitrag widmet. Zwar definiert sich der Metal vorwiegend über auditive Elemente, zu denen durch die Rezeptionsform des Hörens auch die Texte zu zählen sind. Daneben erwecken die Klänge akustischer, teilweise an ihre mittelalterliche Pendants angelehnte Instrumente sowie bestimmte Harmonien bei modernen Rezipient*innen den Eindruck von Mittelalterlichkeit. Vielleicht genauso wichtig sind die für den Metal stil- und genreprägenden visuellen und materiellen Komponenten. Oftmals spielen Bühnenbilder (Ruinen gotischer Architektur bei Powerwolf), die Ortswahl für Konzerte (Burgentouren von In Extremo oder Saltatio Mortis), Kostümierung und Merchandisingartikel mit der Ästhetik des Vergangenen. Ähnlich der Burgenromantik erzeugen sie so neben den auditiven Elementen der Musik eine gefühlte Authentizität.

Andererseits bedienen sich Metalbands auch solcher Authentifizierungsstrategien, die in der kognitiven Dimension der Geschichtskultur anzusiedeln sind. Sie verarbeiten historische Begebenheiten zu positivistisch anmutenden Erzählungen, in Interviews klären Bandmitglieder über mittelalterliche Notationsweisen oder Geschichtsirrtümer auf und inszenieren sich auf diese Art als sceneinterne Mittelalterexperten. Besonders intensiv widmet sich die schwedische Band Sabaton dieser Komponente, indem sie auf ihrer Internetseite und ihrem Youtubekanal ‚Sabaton History‘ die historischen Hintergründe ihrer Lieder beleuchtet. Obwohl sie die Vergangenheit rational zu erfassen versucht, stellt diese Form der Geschichtsdarstellung nur vermeintlich einen Gegenpol zur Nostalgie dar. Letztere ist auf derartige Darstellungselemente angewiesen, da sie als Mittelaltermarker auch kritischeren Rezipient*innen Authentizität vermitteln.

Ausgehend von meinem Animationsfilm **Wer war Dr. Levy?**¹ möchte ich zunächst einen Einblick in die praktische Produktion von Illustration, Animation und Storytelling im historischen Kontext bieten und veranschaulichen, wie hier konzeptionelle Überlegungen illustrativer Geschichtsrepräsentation in konkrete Gestaltungsentscheidungen übersetzt wurden.

Anschließend soll diese Praxis des illustrativen Geschichtemachens in aktuelle Diskurse der Public History eingeordnet werden. Dabei wird sich zeigen, dass historisches Illustrieren (und Animieren) zwar an viele Schlüsselkonzepte der Public History anschlussfähig ist, es dort aber eines erweiterten Bildbegriffs bedarf, um die Spezifika der Illustration als „nachträgliche Bilder“² präzise zu erfassen. Darüber herrscht eine eklatante Forschungslücke hinsichtlich Illustration über das Genre der Graphic Novel hinaus.

Der animierte Erklärfilm **Wer war Dr. Levy?**² ist Teil des neu entstehenden multimedialen Walks „Orte der Erinnerung“ der Geschichtswerkstatt Wilhelmsburg & Hafen, der an verfolgte Personen in Hamburg-Wilhelmsburg erinnern wird. Die erste Station wurde im September 2025 veröffentlicht. Hier bin ich für die gesamte erzählerische und gestalterische Konzeption und Umsetzung des Films verantwortlich.

Der Film zeichnet nach, was über das Leben von Arthur und Else Levy bekannt ist; sie führten eine Arztpraxis in Wilhelmsburg, mussten als Juden aber 1938 vor den Nazis fliehen und nach 1954 mit den deutschen Behörden um eine Wiedergutmachung ringen.

Wer war Dr. Levy ist zugleich Teil meines langfristig angelegten illustrativen Forschungsprojekts *Bewegte Geschichte*³, in dem ich mich grundsätzlich damit beschäftige, wie historische Leerstellen und Nicht-Wissen so illustriert werden können, dass sie als Leerstellen visuell erkennbar bleiben. Das Projekt versteht sich als bewusster Gegensatz zur sonst gängigen illustrativen Praxis, in sich geschlossene historische Bildwelten zu gestalten und dabei Leerstellen möglichst plausibel zu füllen.

Konkret musste ich in *Wer war Dr. Levy* eine illustrative Lösung dafür finden, dass es keine Bildquellen dazu gibt, wie Arthur Levy aussah. Ich entwickelte mehrere prototypische Ansätze, wie diese Wissens- und Bildlücke visualisiert werden könnte; dabei bot jede visuelle Lösung ein anderes Deutungsangebot und bedeutete damit auch eine Veränderung der Geschichte, die wir über Arthur Levy erzählen, des historical sensemakings - selbst wenn die bekannten faktischen Eckdaten seines Lebens identisch bleiben.

Ich werde thematisieren, welche Balance zwischen einer faktischen Vermittlung von historischem Wissen, einem intellektuellem Spiel mit visueller Dekonstruktion und gleichzeitig einer emotional-intuitiven Ansprache dieser Ansatz bedeutet, und wie der Film versucht, verschiedene Deutungsangebote für unterschiedliche Zielgruppen herzustellen. Dabei werde ich die Begriffe „Assoziationsraum“ und „Behutsamkeit“ vorschlagen, um über die künstlerische Konstruktion von Geschichtsrepräsentationen nachzudenken – gerade im Gegensatz zur wissenschaftlichen Geschichtsschreibung. Diese Begriffe werden in einen Zusammenhang mit dem geschichtswissenschaftlichen Konzept der „historischen Imagination“ und der Alteritätserfahrung gebracht.

Bei der Einordnung des Projekts in geschichtswissenschaftliche Diskurse fällt zunächst auf, dass sich trotz *visual turn* die Geschichtswissenschaften nach wie vor stark textfokussiert ist. Wenn Illustration trotzdem als Forschungsgegenstand Beachtung findet, dann quasi ausschließlich reduziert auf die Form des Comics bzw. Graphic Novel.⁴ Hier sind einige Aspekte des Diskurs grundsätzlich auch auf andere Bereiche der Illustration übertragbar (beispielsweise die Frage nach Authentifizierungsstrategien); viele Analysekatgeorien sind jedoch schlicht unzutreffend auf andere „Illustrationsgenres“.

Die allgemeinere *visual history* beschäftigt sich hingegen nicht mit Illustration und Animation; und auch wenn es natürlich möglich ist, illustrative Geschichtsrepräsentationen in den Dreiklang Quelle – Medium – Aktiva zu verorten, erscheint mir dies nicht zielführend. Die zentrale Fragestellung, die die Praxis des illustrativen *doing history* prägt, ist die Frage, wie Illustrator:innen damit umgehen, dass sie eben „nachträgliche Bilder“ machen, aus der Gegenwart heraus versuchen, *neue* und *modellhafte* Bilder einer Vergangenheit zu erschaffen; teils durch intensive visuelle Recherche, teils durch historische Imagination. Dieser performative Akt kann von den Geschichtswissenschaften nicht angemessen erfasst werden, wenn sie keine präzise Begriffe entwickelt, um historische Bilder von „nachträglichen Bildern“ zu unterscheiden und sowohl ihre Produktion wie auch ihre Rezeption so qualitativ zu beschreiben.

¹ www.studioranokel.de/dr-levy und www.geschichtswerkstatt-wilhelmsburg.de/wer-war-dr-levy

² Begriff nach Sina, Véronique (2024): ‚Aber ich lebe‘. *Nachträgliche Bilder des Holocaust im Medium Comic*, in: Koch, A., Schwanninger, F., Keplinger, M., Loistl, S. (Eds.), *NS-Geschichte Im Comic. Lebensgeschichten, Erinnerungsorte, Perspektivenwechsel*. bahoe books, Wien.

³ www.studioranokel.de/illustratives-forschungsprojekt

⁴ vgl. beispielsweise Christine Gundermann oder Charlotte Schallié.

Jochen Stuhrmann

Qualitätsstandards bei der kollaborativen, interdisziplinären Bild(er)findung in der Wissenschaftskommunikation

Illustrationen als erfundene Bilder im Wissenschaftskontext sind – anders als Werke der Bildenden Kunst – weniger das Ergebnis der kreativen Auseinandersetzung eines einzelnen Bildautors mit einem Sujet als vielmehr das Ergebnis eines iterativen und evolutionären Prozesses durch viele Korrekturschleifen mit Expert:innen unterschiedlicher Fachrichtungen.

Am Beispiel von populärwissenschaftlichen Illustrationen für die GEO-Magazin-Familie kann ein hoch ausdifferenzierter kooperativer und kollaborativer Arbeitsprozess aufgezeigt werden. Im Entstehungszeitraum waren mit Illustration, Dokumentation, Bildredaktion, verantwortlichem Autor, assoziiertem Experten (Interviewpartner), Chef vom Dienst, Artdirektion, Chefredaktion und/oder verantwortlichem Redakteur des Heftes ein Team aus Expert:innen mit klar definierten Rollen an der Erstellung von journalistischen Wissenschaftsillustrationen beteiligt.





Im Prozess entstehen Illustrationen als visuelle Modelle auf Basis von Beobachtungen, Beschreibungen, Daten und bereits bestehenden Illustrationen.

Dabei sind in der Regel speziell auf visuelle Fragestellungen ausgerichtete, über die im Briefing enthaltenen Texte und Bilder hinausgehende Recherchen während der Entwurfsphase unvermeidbar. Schon während des Illustrierens selbst findet dabei ein komplexer Prozess introspektiver Evaluierung statt. Danach wird das erfundene Bild von weiteren Expert:innen beurteilt und in Diskursen auf fachliche Richtigkeit oder im Falle von redaktioneller Verwendung auf Lesbarkeit für Zielgruppen optimiert.

Die Illustration ist in diesem Prozess Grundlage, Interpretation und Ergebnis in einem. Ziel dieser Bilderfindung ist die journalistische Vermittlung von Inhalten mittels einer lesbaren visuellen Logik für eine relevante gesellschaftliche Teilmenge. Diese Logik bedingt eine eigene Gesetzmäßigkeit der Komposition zur zeitlichen Strukturierung des Wahrnehmungsprozesses. Die Wissenschaftsillustration schafft lesbare epistemische Modelle der Wirklichkeiten in interdisziplinären, kollaborativen Prozessen.

In dem Vortrag wird die Entstehung wissenschaftlicher Illustrationen in ihrem Entstehungsprozess mit den Interventionen der beteiligten Disziplinen der Fachwissenschaft und des Journalismus gezeigt. Es soll der diskursive und dokumentierbare Prozess offen gelegt werden. Der Mythos vom genialischen Einfalls der Künstler:innen wird durch einen objektivierbaren Prozess ersetzt. Mediale Bilder in populärwissenschaftlichen Publikationen wie dem GEO-Magazin werden in ihrem Entstehen nachvollziehbar. Qualitätsstandards der interdisziplinären Zusammenarbeit und berufsethische Qualitätsmaßstäbe der Wissenschaftsillustration werden benannt.

Das Wissen darum sowie eine Praxis der guten wissenschaftlich-journalistischen Arbeit kann die Quellenlage für die Geschichtswissenschaft verbessern, indem diese Kenntnis von der Art und Qualität der Recherche-Dokumentation der Illustration gewinnt, und diese sowohl in den Redaktionen als auch bei den Illustrator:innen gezielt suchen kann.

Vielfach werden solche Unterlagen bis zum Ende der Berufstätigkeit archiviert. Im Workflow der Illustration gehören sie mit zur Projektdokumentation für die Archivierung der Projekte zur eigenen Nutzung, für die Erstellung weiterer Illustrationen und der Anpassung der Illustrationen an aktuelle Erkenntnisse.



Abstract

BILDWISSEN MACHT GESCHICHTE

Zur historisch-kulturwissenschaftlichen Analyse von Postkarten des urbanen Vergnügungsviertels Hamburg St. Pauli

Manuel Bolz (Hamburg/Göttingen), Laura Völz (Hamburg/Kiel)

Der Beitrag stellt ein ausgewähltes Themenfeld in der seit einigen Jahren von Hamburger Kulturwissenschaftler:innen vorangetriebenen Auseinandersetzung mit lokaler Erinnerungskultur, der Konstruktion und Produktion von Stadträumen sowie Formen der Wissensproduktion und -vermittlung dar, gerade auch im Kontext von städtischen Ungleichheiten und der Forderung nach urbaner Gerechtigkeit. Zu nennen sind postkoloniale Debatten um Denkmäler, Straßennamen und Plätzen in verschiedenen Hamburger Stadtteilen wie z.B. Harburg, Lebenswelten und Biografien von Sinti*zze und Rom*nja in Georgswerder, aber auch die Aufarbeitung von Gewaltorten des Nationalsozialismus (KZ-Außenstellen, Bunker).

Ausgangspunkt des Beitrages ist zum einen die Beobachtung, dass hamburgische Geschichte mit und über spezifische Narrationen und Imaginationen, insbesondere Bilderwelten, Beobachter:innenpositionen und Blickregime, gemacht wird. Zum anderen lässt sich formulieren, dass auch die Geschichtsschreibung, d.h. das aktive Erinnern und Vermitteln von Geschichte, einen wichtigen Baustein darstellt in der Verfestigung, aber auch Transformation von erinnerungskulturellen Praktiken.

Im Vortrag wird es um das Aufbrechen bestehender Mythen Erzählungen über das urbane Vergnügungsviertel Hamburg St. Pauli gehen, ein Ort, dessen Geschichte zur biografischen, ökonomischen und identitätsstiftenden Ressource wird, in medialen Diskursen präsent ist und popkulturell verarbeitet wird. Hier lassen sich also Wechselwirkungen verschiedener medialer Repräsentationsformen erkennen.

Im Mittelpunkt stehen ausgewählte historische Postkarten aus dem 19. und 20. Jahrhundert, die im St. Pauli Archiv e.V. lagern. Bereits sehr früh wurde das Medium Postkarte für/in St. Pauli genutzt, um einen spezifisch-männlichen, cis-heterosexuellen und bürgerlichen Blick zu etablieren, eingebettet in touristische Ökonomien und Logiken der Inwertsetzung. Postkarten zeichnen sich zum einen durch eine spezifische Materialität und damit verbundene Haptik aus. Zum anderen sind sie Medien und Speicher von Wissen und von Geschichte(n).

Informiert durch Ansätze aus der visuellen und historischen Anthropologie sowie Geschlechterforschung inklusiver machtkritischer Ansätze werden die Postkarten als Wissensmedien und kulturelle Artefakte gedeutet. Wir fragen danach, wie sie Wirklichkeiten

produzieren, Raumwissen vermitteln und archivieren, an welchen Stellen aber auch subversive Potentiale für die Aneignung, Transformation und Umdeutung existieren. Wir zeigen, dass hinter den Bildern romantisierten und nostalgisch-besetzten Darstellungen der Reeperbahn und des Hamburger Hafens vergeschlechtlichte, exotisierende und sexualisierte Zuschreibungen erkennen lassen, die auf gesellschaftliche Selbst- und Fremdverständnisse verweisen und einen „tourist gaze“ vorantrieben – bis heute. Postkarten, so unsere Deutungen, sind Alltagsgegenstände, sind aber auch politische Medien in der Implementierung und Verfestigung sozialer und symbolischer Ordnungen. Trotz ihrer Größe und der scheinbaren Banalität entwickeln sie Handlungsmacht (agency).

Ferner lässt sich nach Authentifizierungs- und Autorisierungsstrategien in den Postkarten und in ihren Kontexten fragen und danach, wie um Deutungshoheiten gerungen wird, aber auch daran anschließend: Wer wird ein, wer ausgeschlossen? Was wird gezeigt, was nicht? Welche historischen Konventionen – Geschlecht, Klasse, Sexualmoral – wurden visuell festgeschrieben, vermittelt und herausgefordert? Wie wurden Akteur:innen, Räume und Sinnwelten durch Serienproduktionen wie die Postkarte ins Bild gesetzt und dadurch auch fixiert? Und weiter: Welche narrative Kontrolle haben (Stadtteil-)Archive über die eigene Quellen? Wie kann eine multiperspektivische Vermittlung jenseits hegemonialer Tourist:innen-Blicke gestaltet werden, die bestehende Geschichtsschreibungen kritisch einordnet?

Vom Text zum Bild

Kritische Illustration als Methode zur Evaluation von historischen Texten

Durch die komplexen Arbeitsschritte von Beobachtung, Interpretation, Priorisierung, Reduktion und kontinuierlicher Evaluation entstehen im Illustrationsprozess epistemische Modelle, deren wissenschaftliche Methoden kaum praktisch erforscht sind. In diesem Forschungsprojekt ist der inhärente Kontextbezug von visuellen Modellen Anlass zur Frage, ob die Praxis des kritischen Illustrierens als Methode zur Evaluation des Wahrheitsgehalts historischer Textquellen genutzt werden kann.

Als Analysegegenstand wurden die Exiltagebücher des jüdischen Autors und Publizist Alfred Kantorowicz (*1899 – †1979) untersucht. Kantorowicz gilt als Chronist des 20. Jahrhunderts, der in mehr als 30 Tagebüchern sein Leben dokumentierte. Seine literarischen Texte suggerieren ebenfalls einen dokumentarischen Charakter, der zu einer visuellen Evaluation herausfordert. Die folgende Methode wurde abgeleitet aus dem Illustrationsprozess eines Hotelzimmers aus dem autobiografischen Text „Alltag in der Emigration“.¹

Hier wird mein eigener Entwurfsprozess reflektiert, da nicht nur abgeschlossene illustrative Modelle Ausgang neuer Deduktionen sind. Wo die Illustration veränderlich ist, skizziert, produziert, fabuliert, evaluiert, also entworfen wird, werden multiple Vergangenheiten konstruiert und in der Gegenwart verhandelt. Die Zwischenschritte und Entscheidungen zu beobachten, bedeutet die eigene Geschichtsproduktion zu hinterfragen.

Die illustrative Methode wird in fünf Schritten beschrieben, die jedoch nicht nur chronologisch erfolgen, sondern non-linear vom Ausgangstext bis zum visuellen Modell durchgeführt und wiederholt werden.

1. Primärquelle abbilden

Zuerst wird der Text in ein Bild übersetzt. Der symbolische Charakter der verbalen Sprache bedingt allerdings, dass es dem Bild an grundlegenden Hinweisen auf die Wirklichkeit fehlt, wie die mitgemeinten, aber nicht genannten Rahmenbedingungen eines Raums (Boden, Licht). Die Worte sind zudem nur durch eine zur Zeit des Schreibens gültige Definition mit der Realität verknüpft. Die Illustration muss also weiter ergänzt werden, damit die Primärquelle erkennbar und prüfbar wird.

¹ Kantorowicz, Alfred: Alltag in der Emigration (1936), in: In unserem Lager ist Deutschland (2006), Reden und Aufsätze, Hrsg. von Berg, Markus., BS-Verlag, Rostock.

2. Interne Plausibilität

Durch logische Deduktion wird das Modell ergänzt: Die Illustration des Raums muss bspw. einen Boden und Licht zeigen, was der Text weglassen kann, ohne seine Plausibilität zu verlieren. Dieser Schritt kann die Quellen erneut hinterfragen. In diesem Projekt passte der Raum im Text nicht zum Standort des Hotels. Inkonsistenzen werfen Fragen nach der Intention des Texts auf.

3. Sekundärquellen

Weitere Quellen können hinzugezogen werden, um mögliche Intentionen des Autors nachzuvollziehen und das Modell anzupassen. Die praktische Arbeit des Zeichnens erfordert hohe Konkretion in der Recherche und zwingt zur Berücksichtigung der Materialität und Auswahl multimedialer Quellen, die Widersprüche im Text aufdecken.

4. „Kritische Fabulation“²

Mit „kritischer Fabulation“ können Thesen zur Ergänzung von lückenhaften Quellen entworfen werden. Dies gleicht einem verbalen Gedankenexperiment, wobei sich das visuelle Modell durch die Konkretion der vorangegangenen Schritte schneller evaluieren lässt. Im Projekt konnten Hinweise auf das kulturelle, ökonomische und soziale Kapital des Autors als Ausgangspunkte genutzt werden, um das visuelle Modell auszuformulieren.

5. Inhärente Kommunikation

Jedes visuelle Modell wirkt vermittelnd. Diese Funktion kann im Prozess nicht ausgeblendet werden und bedingt die notwendige Lesbarkeit des Modells, damit es sich zur Evaluation eignet. Alle Quellen werden auf Prioritäten untersucht und durch bewusste Nutzung von Konkretion und Abstraktion auf visuelle Modelle übertragen. Die erkennbar verschiedenen Prioritäten in den Entwürfen ordnen den Text sichtbar in seinen Kontext ein und ermöglichen eine Evaluation des Wahrheitsgehalts.

Auch das illustrative Modell ist durch Stil, Technik und Präsentation in seinem Kontext der Gegenwart verortet. Das Bewusstsein über diesen „Transformationsprozess des Erinnerns“³ hilft dabei, nicht nur die Primärquelle, sondern auch das visuelle Modell einzuordnen und erneut zu überprüfen.

² Der Begriff wird in Anlehnung an Saidiya Hartmanns Methode der „critical fabulation“, begründet in ihrem Essay „Venus in Two Acts“, in: *small axe* 26 (2008), S.1-14 verwendet. Anders als in den Geschichts- und Literaturwissenschaften testet dieser Schritt die Methode visuell und nicht verbal.

³ Assmann, Alaida: *Erinnerungsräume, Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses* (1999), C.H. Beck Paperback, München, S.29.

Die Reflexion der Werkerstellung lässt schlussfolgern: Im Austausch zwischen visuellen und verbalen Modellen entsteht ein Kreislauf aus Geschichtsreflektion und -produktion, der zur Evaluation des Wahrheitsgehalts von Texten, aber auch von Geschichtsbildern an sich verwendet werden kann.

Projektsteckbrief der praktischen Forschungsarbeit

Titel: Tagebücher im Transit – Illustrative Methoden als historische Biografieforschung

Produkte: Illustrationen, Grafiken und Texte in der Ausstellung: „Tagebücher im Transit. Illustrative Ausstellung zu Alfred Kantorowicz‘ 125. Geburtstag“ in der Exilbibliothek der Walter A. Berendsohn Forschungsstelle für deutsche Exilliteratur der Universität Hamburg.

Szenische illustrative Lesung der Tagebücher von Alfred Kantorowicz und seiner Freundin Frieda Wolf in der Staats- und Universitätsbibliothek Hamburg, gefördert von der Bodo-Röhr-Stiftung.

Arbeitszeitraum: Mai 2023 bis Juni 2025

Kooperation: Walter A. Berendsohn Forschungsstelle der Universität Hamburg, Staats- und Universitätsbibliothek Hamburg (Nachlass von Alfred Kantorowicz)

Teile des Projekts wurden als Masterarbeit abgegeben. Betreuung durch: Prof. Alexandra Kardinar, Aileen Hagen. Die eingereichte Arbeit wurde im Nachgang zum Projekt verfasst.



Doing „KI-History“? Oder: Was ist KI-generierte Geschichte?

Seit die Nutzung von ChatGPT auch in der breiteren Öffentlichkeit angekommen ist, entwickeln sich immer mehr Formen des KI-gestützten „doing history“. Die Ergebnisse zirkulieren überwiegend in den Sozialen Medien. Diese KI-generierten „(Trivial-)Historiographien“ haben dabei eine enorme Spannweite: Zwischen einfachen ChatGPT-Abfragen, bei denen die KI mehr oder weniger als Suchmaschine genutzt wird, die Textantworten ausgibt, über mit KI modifizierte Quellen, bis zu KI-generierten Bildern und Videos. Gerade die auf TikTok geteilten Videos finden dabei oftmals große Verbreitung und sind zu einem weit rezipierten Phänomen geworden, das jedoch von der Forschung bislang nur in Ausnahmefällen diskutiert wurde. Bisher dominieren hier vor allem Ansätze der ebenfalls noch sehr jungen Social Media Studies.¹

Auch wenn die Praktiken der KI-Nutzung zunehmend in der Gesellschaft Fuß fassen, herrscht nach wie vor ein großes Wissensdefizit, auch unter Historiker*innen, wo zum Teil andere Dimensionen der Digitalität erst gerade Akzeptanz finden. In der Public History ist man zwar bereits einen Schritt weiter,² doch auch hier ist in der Literatur bislang nicht diskutiert worden, womit wir es bei KI-generierter Geschichte eigentlich zu tun haben. Bislang hat sich nicht einmal eine Benennung für das etabliert, was wir hier „KI-History“ (Arbeitstitel) nennen. Gemeint sind damit von KI-Anwendungen auf der Grundlage von von Menschen formulierter Prompts zum Teil oder vollständig generierte und fabrizierte Formen von Geschichte.

Ziel des Beitrags ist es, das Feld „KI-History“ in seinen wesentlichen Fragestellungen abzustecken, Kategorien und Formen zu kartographieren und erste Forschungshypothesen zu formulieren. Um sich dem Thema zu nähern, schlagen wir einen Dreischritt vor. Zunächst gilt es, die verschiedenen Anwendungsbereiche zu identifizieren, die nicht auf Public History beschränkt sind. Der zweite Schritt setzt den Fokus auf Modi der Verbreitung und Sichtbarkeit dieser Praktiken. Dabei stehen die Technik und Medialität im Mittelpunkt und damit verbundene Fragen wie:

- Ist KI schlicht ein Werkzeug oder eher ein Meta-Medium?
- Wer betreibt hier eigentlich Doing History? Der promptende Mensch? Oder die KI? Die Programmierer*innen hinter der KI? Oder der trainierende Algorithmus?
- Welche Rolle spielen die unterschiedlichen KI-Anbieter, ihre Programme und nicht zuletzt die kommerzielle Dimension vieler dieser Anwendungen?
- Wie verhalten sich die mit KI-History einhergehenden Praktiken und die daraus entstehenden Inhalte zu anderen Formen medialisierter Geschichte, etwa auf Social Media aber auch in traditionelleren Bereichen, wie Ausstellungen, Feature- und Dokumentarfilm (etc.)? Ist KI eine Geschichtssorte im Sinne von Thorsten Logge?³

¹ Zu Instagram und TikTok s. demnächst: Berg, Mia, Andreas Lorenz und Kristin Oswald. *Geschichte auf Instagram und TikTok*. Berlin, Boston: De Gruyter Oldenbourg, 2025 (im Druck).

² Armaselu, Florentina. "Social Media: Snapshots in Public History". *Handbook of Digital Public History*, edited by Serge Noiret, Mark Tebeau and Gerben Zaagsma, Berlin, Boston: De Gruyter Oldenbourg, 2022, pp. 259-276. <https://doi.org/10.1515/9783110430295-022>; Berg, Mia, and Christian Kuchler. 2023. *@Ichbinsophiescholl Darstellung und Diskussion von Geschichte in Social Media*. 1. Auflage. Göttingen, Niedersachs: Wallstein; Schafer, Valérie and Fred Pailler, *Online Virality: Spread and Influence*, Berlin, Boston: De Gruyter Oldenbourg, 2024. <https://doi.org/10.1515/9783111311371>;

³ Logge, Thorsten: Geschichtssorten als Gegenstand einer forschungsorientierten Public History. In: *Public History Weekly* 6 (2018) 24, DOI: [dx.doi.org/10.1515/phw-2018-12328](https://doi.org/10.1515/phw-2018-12328).

- Ist historisches Lernen mit KI-History überhaupt möglich? Oder eher nicht, da die Ergebnisse – jedenfalls wenn es keine Halluzinationen gibt – nicht über das Plappern eines „stochastischen Papageis“⁴ hinausgehen? Es muss nicht zuletzt gefragt werden, wie sich die Ergebnisse von KI-History und ihre Praktiken etwa in die klassischen Lern- und Bildungstheorien einfügen.⁵

Auf der Grundlage dieser ersten Ortsbestimmung werden dann im dritten Schritt relevante geschichtstheoretische Fragen aufgeworfen und die Anschlussfähigkeit an größere methodische und epistemische Diskurse hergestellt. Der interdisziplinäre Blick etwa in die Erziehungs- und Medienwissenschaften aber auch in die Informatik kann hier besonders fruchtbar sein. Die theoretischen Fragestellungen lassen sich vorläufig in zwei Bereiche einteilen:

1) Das Wesen von KI-History:

- Haben wir es bei KI-History überhaupt mit (Trivial-)Historiographien zu tun? Oder kann das Ergebnis von KI-generierter Geschichte maximal als „Collage“ oder „Remix“ verstanden werden?
- Kann KI-generierte Geschichte vielleicht sogar als Doing History par excellence gelesen werden, da der Prompt die Ergebnisse maßgeblich bestimmt? Oder schließt die fehlende Reflexionsmöglichkeit dies aus, da der Algorithmus eine Blackbox bleibt?
- Wenn wir uns auf die öffentliche Dimension von KI-History konzentrieren, welche Ziele und Funktion kann, soll, darf (!) sie erfüllen? Wo birgt sie Gefahren?

2) Der Umgang mit KI-History:

- Wie können die Erzeugnisse angemessen analysiert werden in inhaltlicher und formaler Art?
- Wie können die Dimensionen von „Geschichtssorten“ (Authentizität, Performativität und Materialität) auf KI generierte Ergebnisse angewendet werden?
- Kann man mit maximal statistisch plausiblen Antworten überhaupt etwas im geschichtswissenschaftlichen Prozess anfangen? Wenn ja, wozu kann man die Ergebnisse gebrauchen?

Ziel kann es in diesem Rahmen nicht sein, umfassende Antworten vorzulegen. Vielmehr soll es darum gehen, die Plausibilität der Fragestellungen zu prüfen und ggf. erste Ergebnisse bzw. weiterführende Thesen zu formulieren und exemplarisch auf Beispiele aus der Praxis anzuwenden. Im Rahmen unseres Seminars „Geschichtsschreibung und KI“ an der LMU München im Sommersemester 2025 konnten in Experimenten erste Versuche der hier dargelegten epistemischen Praktiken mit KI-History generiert (!) werden. Auch im weiteren Verlauf sollen die oben formulierten Fragen nicht nur anhand schon im Netz vorhandener Beispiele geprüft, sondern auch eigene Beispiele produziert und reflektiert werden. Durch eine solche Analyse von KI-History wird Geschichte zur experimentell arbeitenden Wissenschaft.

⁴ Bender, E.M., T. Gebru, A. McMillan-Major, and S. Shmitchell. “On the Dangers of Stochastic Parrots: Can Language Models Be Too Big?” *Proceedings of the 2021 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency* (2021): 610–623. doi:10.1145/3442188.3445922; Siebe Bluijs, “Oracle, Echo, or Stochastic Parrot? Who (Or What) Speaks in KI-Generated Literature?” *The Routledge Handbook of AI and Literature* edited by Will Slocombe and Genevieve Liveley (Routledge 2024). <https://doi.org/10.4324/9781003255789>.

⁵ Hier sei nur gedacht an Klafkis Theorie kategorialer Bildung, Engeströms *Learning by Expanding* und Holzkamps subjektwissenschaftlicher Lerntheorie.

Eine Untersuchung KI-generierter Geschichtsnarrative und ihrer Rezeption am Beispiel von History-POVs

Kaum eine Plattform steht so sehr für *user generated content* wie TikTok. Auch zu historischen Themen gibt es vielfältige Inhalte. Im Frühjahr 2025 wurden im Rahmen eines viralen Trends KI-generierte und animierte Point-of-View-Shot-Szenen veröffentlicht und verbreitet. Abbildung 1 zeigt die Szenenabfolge eines Videos zur mittelalterlichen Pest, das 4,3 Millionen Likes und rund 21.000 Kommentare aufweist (Stand 04.07.25).



Abb. 1: Szenenabfolge eines History-POV-TikToks, veröffentlicht am 12.02.25 durch den User *the_pov_lab*.

Videos auf TikTok werden im Sinne personalisierter Empfehlung entweder ausgehend von bestehenden Interessen (*exploitation*) oder zur Erprobung neuer Themen (*exploration*) vorgeschlagen.¹ Dies bildet auch den Rahmen für die Videos sowie Handlungsspielräume und Motivationen von *content creators* in dieser „Ereignismanufaktur“.² Multimodalität, persönliche und emotionalisierende Darstellungen, die Anpassung an Trends sowie die Ausrichtung auf virale Verbreitung prägen dabei wesentlich die Praktiken und die Narration. Dabei stellen sich die Fragen: Wie werden vor diesem Hintergrund historische Inhalte und Erzählungen inszeniert, wie werden sie rezipiert und (wie) tragen sie dazu bei, dass historischer Sinn entsteht? Wie ordnen sie sich zwischen Fiktion und versuchter Annäherung und Rekonstruktion ein?

Die Untersuchung konzentriert sich bewusst auf *user generated content*, um zu betrachten, wie „unter peers“ Themen mit Geschichtsbezug inszeniert und ausgehandelt werden und welchen Einfluss der Wunsch nach Interaktion und Sichtbarkeit auf Themenwahl und Präsentation, aber auch die Kommentare hat. Hierfür werden einerseits die Videos selbst und andererseits die Kommentare betrachtet.

Im Rahmen einer ersten Vorstudie, die Bildunterschriften und Kommentare berücksichtigt, wurden 210 dieser Videos und ihre Metadaten gesammelt, erfasst und computergestützt quantitativ ausgewertet. Angelehnt an computerlinguistische Methodik gibt eine Analyse der häufigsten Bigramme innerhalb der Bildunterschriften erste Aufschlüsse zu Themen: im Vordergrund stehen vor allem Exekutionen und Katastrophen (Abb. 2).

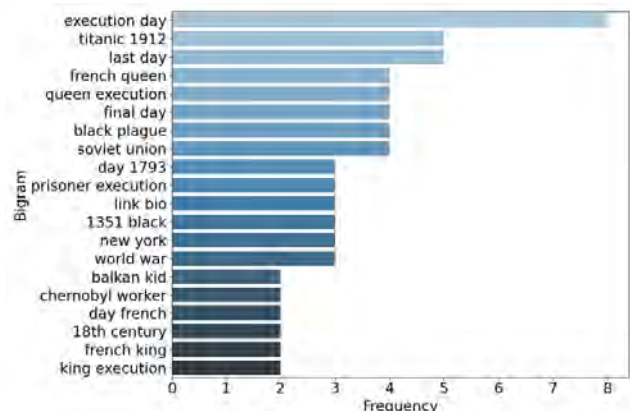


Abb. 2: 20 häufigste Bigramme in den Captions (ohne „pov you wake up“ und Hashtags).

¹ Vombakere, K., Mousavi, S., Zannettou, S., Roesner, F., Gummadi, K. (2024): TikTok and the Art of Personalization: Investigating Exploration and Exploitation on Social Media Feeds. In: Proceedings of the ACM Web Conference 2024. S. 3789–3797.

² Bunnenberg, C., Logge, R., Steffen, N. (2021): SocialMediaHistory: Geschichtemachen in sozialen Medien. Historische Anthropologie 29/2, S. 267–283.

Auch zeigt sich, dass vor allem Themen der Zeitgeschichte dominieren (Abb. 3).

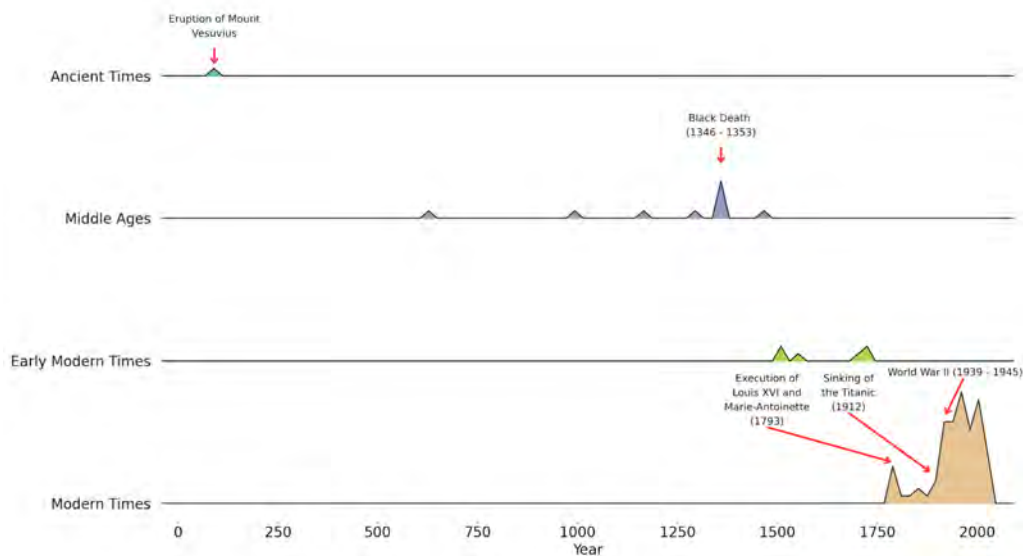


Abb. 3: Zeitliche Einordnung der TikToks, für die Jahreszahlen zuordenbar waren.

Ausgehend von der Vorstudie soll das Phänomen in seiner Gesamtheit untersucht werden, unter Betrachtung der Videos sowie den Kommentaren mithilfe der TikTok-Research-API. Der über die API zu erstellende Datensatz zu History-POVs soll, wie in der Vorstudie, zunächst zu räumlich-zeitlicher Verortung, Konkordanzen und Kookkurrenzen ausgewertet werden. Durch die Kombination der *captions* und der Beschreibungstexte im Bild kann durch Einsatz des Machine-Learning-Modells BERTopic für Topic Modelling ein Überblick zu wiederkehrenden *topics* gegeben werden, angelehnt an Adriaansen.³

In einer weiteren Untersuchungsebene soll die Rezeption analysiert werden. In der Vorstudie wurden für einen ersten Eindruck mit der mittelalterlichen Pest und dem Holocaust zwei Themen mit insbesondere unterschiedlicher Sensibilität ausgewählt, um einen ersten Eindruck zu gewinnen, inwiefern die Wahl des Themas zu unterschiedlichen Reaktionen der Kommentierenden führt. Hierfür wurden jeweils fünf POV-TikToks ausgewählt, semi-automatisch ein Datensatz von insgesamt 1.400 Kommentaren erfasst und manuell mittels sieben semantischer Labels klassifiziert. Es wurde deutlich, dass die Videos zum Holocaust stärker polarisieren: Sie werden häufig als problematisch eingeordnet und es finden sich deutlich mehr Desinformationen und Hate Speech (Abb. 4 und 5).

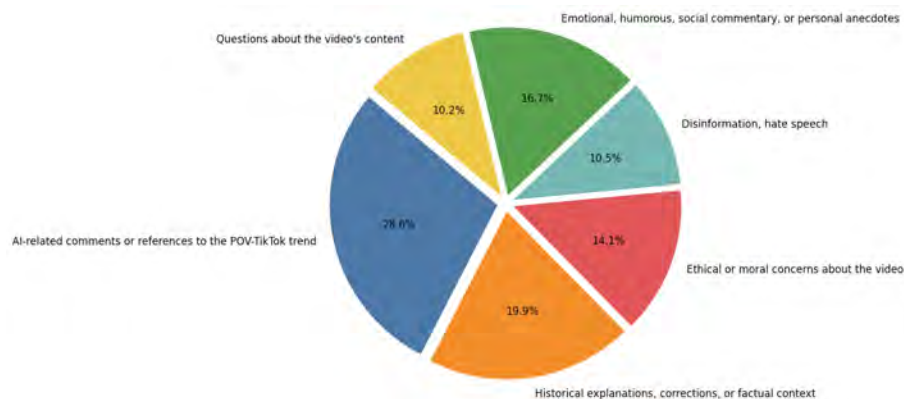


Abb. 4: Kommentar-Distribution über die semantischen Kategorien unter Videos zum Thema 'Holocaust'.

³ Adriaansen, R.-J. (2022): Historical Analogies and Historical Consciousness: User-Generated History Lessons on TikTok. In: History Education in the Digital Age. S. 43–62.

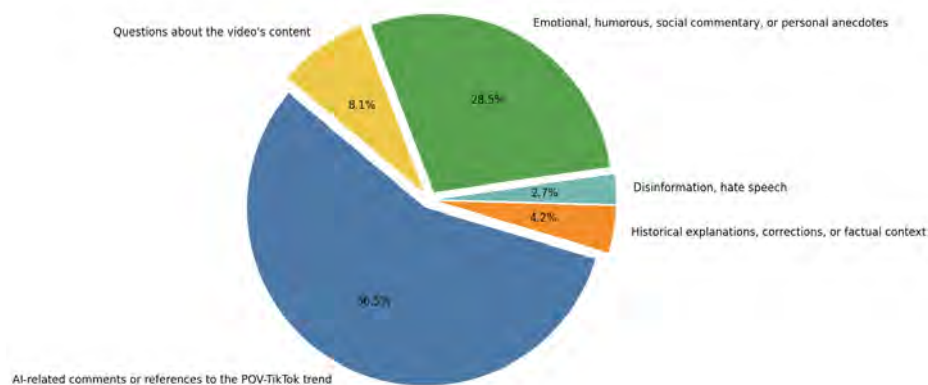


Abb. 5:
Kommentar-
Distribution über
die semantischen
Kategorien unter
Videos zum
Thema ‚Pest‘.

Im Anschluss wurde mithilfe des Datensatzes ein *DistilBERT*-Modell mit dem Ziel der Klassifikation trainiert und erzeugte vielversprechende, aber ausbaufähige Ergebnisse.⁴ Eine Verbesserung der Performance kann nur durch mehr und ausgewogenere Daten und ein ausdifferenziertes Labeling-System erzielt werden, die Gegenstand der breiter angelegten Untersuchung sein soll. Ziel ist es durch die Entwicklung eines passenden Labeling-Systems ein Machine-Learning-Modell so zu trainieren, dass es die semantische Klassifikation automatisch vornehmen kann.

Ansätze für weiterführende Studien, die auf Basis des automatisierten semantischen Labelings vorgenommen werden könnten, sind die Betrachtung der zentralen Schlüsselwörter innerhalb der *topics* sowie die Kombination und Distribution bestimmter Labels und eine anschließende Sentimentanalyse.⁵ Der Zugriff auf Metadaten, auf Beschreibungstexte im Bild und auf Kommentare, den die Research-API bietet, erlaubt die Ausweitung des methodischen Vorgehens auf weitere Formate. Beispielsweise gibt es ähnliche Trends mit „Vlogs“ von und Straßeninterviews mit historischen Personen, umgesetzt durch KI-Technologie. Aber auch absichtlich geschichtsverfälschende und teils täuschend echte KI-Videos können so untersucht werden, wie die zuletzt kursierenden fiktiven KI-generierten Bilder von Auschwitz-Opfern.⁶

⁴ Im Vergleich zu einem Testdurchlauf mit dem LLM Mistral erzielte das DistilBERT-Modell eine höhere Accuracy (77,6 % vs. 55,73 %). Dies zeigt den Wert spezialisierter Modelle gegenüber generalisierten Sprachmodellen und das Potenzial des Forschungsansatzes.

⁵ Vgl. Filies, J. et al (2025): A novel German TikTok hate speech dataset: far-right comments against politicians, women, and others. In: Discov Data 3, 4. <https://doi.org/10.1007/s44248-025-00020-y>

⁶ Auschwitz Memorial / Muzeum Auschwitz (2025): Distrubung AI-generated photos of Auschwitz. Facebook, 22.5.2025. <https://www.facebook.com/100064841194029/posts/1135560561948640/?mibextid=wwXlfr&rdid=JyNxuK8M7GWepmBt>

Zwischen Daten, Deutungsmustern und Diskurs: Das Geschichtemachen zur #DDR in Social Media interdisziplinär erforschen

Im öffentlichen Erinnern an die DDR bzw. das Jahr 1989 hat sich geschichtspolitisch das sogenannte *Diktaturgedächtnis* bzw. eine *Revolutionserinnerung* durchgesetzt (Sabrow 2019). Jedoch gestaltet sich das Geschichtemachen und Erzählen über die DDR unterhalb der öffentlichen Ebene um ein Vielfaches differenzierter. Zuletzt wurde daher ein Weiterdenken der von Sabrow skizzierten Gedächtnistypen gefordert, um der Heterogenität von Deutungsmustern stärker gerecht zu werden (Lux 2023).

Insbesondere Social Media bilden das mediale Milieu, in dem öffentliches Erinnern auf individuelle Aneignungen trifft und die DDR als Gegenstand der *Ereignismanufaktur Social Media* (Bunnenberg et al. 2021) zum Dreh- und Angelpunkt narrativer Wiederaneignung wird. Beispielhaft sind hier *Widerstandserzählungen einer DDR 2.0* zu nennen (Leistner/Hartmann 2019). Hier fungiert Social Media einerseits als Mobilisator der Straße, andererseits funktioniert die geschichtspolitische Mobilisierung auf dem Feed von Nutzer*innen entsprechend digitaler Praktiken der Konstruktion von *Gemeinschaftlichkeit, Referentialität und Algorithmizität* (Stalder 2016). Auch auf der Plattform TikTok lassen sich, diesen Logiken folgend, Bezugnahmen auf die DDR beobachten. Das wirft Fragen danach auf, welche Deutungsmuster zur DDR auf der ForYouPage (FYP) distribuiert und welche Diskursgemeinschaften algorithmisch konfiguriert werden, wie eine Plattformisierung der Erinnerung (Smit 2023) historisches Erzählen organisiert und nicht zuletzt, wie sich all dies in Anbetracht scheinbar kaum fassbarer algorithmischer Machtstrukturen forschungsmethodisch beantworten lässt.

In Public History und Geschichtsdidaktik stehen bis dato vor allem Einzelfallanalysen (Burkhardt 2021), plattformspezifische Praktiken (Bunnenberg/Steffen 2019) oder populäre Accounts (Berg/Kuchler 2024) im Fokus qualitativer Untersuchungen zum Geschichtemachen in Social Media. Diese allerdings weisen ebenso wie ein Beitrag, der für die DDR in Social Media ein *Gedächtnis im Wandel* konstatiert (Kötzing 2023), forschungsmethodische Grenzen auf. Denn das *Multiversum an Diskursgemeinschaften in Social Media* (vgl. Bunnenberg et al. 2021, 271) ist mit Blick auf die Tiefenstrukturen zugrundeliegender Big Data allein mit qualitativen Methoden und einem Close Reading begrenzter Samples nicht adäquat und ohne die Gefahr von Signifikanzverfälschung zu beschreiben.

Gleichzeitig schaffen algorithmenbasierte Empfehlungslogiken stark subjektive Erfahrungsräume, die eine objektive Abbildung von Diskursen erschweren. Hinzu treten ethische, praktische und rechtliche Herausforderungen (Berg/Lorenz 2024), die einen Grund für bisher kaum praktizierte quantitative Datenanalysen darstellen mögen.

Daher fragt der Beitrag nach neuen methodischen Perspektiven im Rahmen einer praxeologischen Analyse von Geschichte in Social Media. Hier eröffnen die Digital Humanities an der Schnittstelle zwischen Informatik und Geisteswissenschaft Möglichkeiten empirischer Analysen im Distant Reading großer Datenbestände. In diesem Sinne bewegt sich der Beitrag als Forschung zum *Doing Digital History* in einer *Trading Zone* (Kemman 2021) kollaborativer Praktiken, bei denen Geschichtsdidaktik, Kulturwissenschaften und Informatik im interdisziplinären Dialog neue methodische Zugänge gemeinsam experimentell entwickeln und erproben.

Das vorzustellende Forschungsprojekt *AlgorithMIX #DDR*¹ verfolgt unter der Leitfrage „Wie wird die DDR auf TikTok verhandelt?“ einen hybriden Ansatz, der qualitative Sozialforschung und empirische Datenanalyse vereint. Dabei entsteht ein kritischer Aushandlungsraum, in dem Möglichkeiten und Herausforderungen der jeweiligen Forschungspraktiken kontinuierlich abgewogen werden: Eine initiale explorative Nutzer*innenstudie wird um quantitative Datenauswertungen über die TikTok Reseach API erweitert. Dies erlaubt über *Scalable Reading* (Müller 2014) ein gezieltes hineinzoomen (Fickers/Armaselu 2024) in verschiedene Dimensionen der Aushandlung zur DDR auf TikTok. Die Untersuchung zielt dabei auf eine empirische Erfassung von Deutungsmustern zur DDR sowie auf eine Beschreibung algorithmenbasierter Diskurspraktiken, zu denen in der Geschichtsdidaktik bis dato lediglich eine Einzelfallstudie (Neubert 2024) vorliegt. Denkbar sind im derzeit offen angelegten Forschungsprozess zudem Supervised Topic Modeling und große Sprachmodelle (LLMs) zur automatisierten Erfassung bzw. semi-automatisierten Klassifikation von Diskursstrukturen und -inhalten.

Insgesamt möchten wir einen Forschungszyklus vorstellen und transparent machen, der konsequent einer datenkritischen Hermeneutik (Fickers 2020) folgt und eine methodische Erweiterung der Forschung zum Geschichtemachen Social Media leistet.

¹ Das Forschungsprojekt wird bis Ende 2025 von der Bundesstiftung zur Aufarbeitung der SED-Diktatur gefördert.

Literatur:

Berg, Mia/ Kuchler, Christian (Hg.): @ichbinsophiescholl. Darstellung und Diskussion von Geschichte in Social Media (Historische Bildung und Public History, Bd. 1.), Göttingen 2023.

Berg, Mia/ Lorenz, Andrea: #BigDataHistory – Forschungspragmatische Überlegungen zu Geschichte in sozialen Medien, In: Hartung, Olaf/ Krebs, Alexandra/ Meyer-Hamme, Johannes (Hg.): Geschichte im digitalen Wandel? Geschichtskultur – Erinnerungspraktiken – Historisches Lernen, Schwalbach/Ts. 2024, S. 104–128.

Bunnenberg, Christian/ Logge, Thorsten/ Steffen, Nils: SocialMediaHistory. Geschichtemachen in Sozialen Medien. In: Historische Anthropologie 29 (2021), H.2, S. 267–283.

Bunnenberg, Christian/ Steffen, Nils (Hg.): Geschichte auf YouTube. Neue Herausforderungen für Geschichtsvermittlung und historische Bildung, Berlin/ Boston 2019.

Burkhardt, Hannes: Geschichte in den Social Media. Nationalsozialismus und Holocaust in Erinnerungskulturen auf Facebook, Twitter, Pinterest und Instagram, Göttingen 2021.

Fickers, Andreas: Update für die Hermeneutik. Geschichtswissenschaft auf dem Weg zur digitalen Forensik?, In: Zeithistorische Forschungen (17), 2020, S. 157–168.

Fickers, Andreas/ Armaselu, Florentina: Introduction, In: Dies. (Hg.): Zoomland. Exploring Scale in Digital History and Humanities, Berlin 2024.

Kemman, Max: Trading Zones of Digital History, Berlin 2021.

Kötzing, Andreas: Geschichte im Wandel? Partizipative Formen der DDR-Erinnerung in Sozialen Medien, In: Deutschland Archiv Online (2022).

Leistner, Alexander/ Hartmann, Greta: Zur Aktualität von 1989 als Widerstandserzählung, In: Aus Politik und Zeitgeschichte (2019). S. 18–24.

Anna Lux: Der Sound des Ostens. Erzählungen von Erfolg, Verlust und Krise, In: Leistner, Alexander/ Schwarz, Christina: Außerschulische Geschichtsvermittlung zum Umbruch und zur Transformation Ostdeutschlands – ein Praxisbuch, 2024.

Mueller, Martin: “Shakespeare His Contemporaries: Collaborative Curation and Exploration of Early Modern Drama in a Digital Environment”. Digital Humanities Quarterly 8.3, (2014).

Sabrow, Martin: ‚1989‘ als Erzählung, In: Aus Politik und Zeitgeschichte (2019), S. 25-37.

Neubert, Anja: Gatekeeper zum „Markt der Erinnerung“? Wie Algorithmen historisches Erzählen auf TikTok und YouTube konfigurieren, In: Krebs, Alexandra/ Brüning, Christina (Hg.): Historisches Erzählen in Digitalien. Theoretische Ansätze und empirische Beobachtungen zur Entwicklung historischer Sinnbildungen im digitalen Raum, Bielefeld 2024, S. 131–166.

Neubert, Anja: Die DDR auf der #FYP. Überlegungen zu Social Media, digitaler Geschichtskultur und historisch-politischer Bildung, In: Leistner, Alexander/ Eckes, Christine (Hg.): Politische Instrumentalisierung von DDR-Geschichte, Frankfurt a.M. 2025, S. 59–70.

Rik Smit: Die Plattformisierung des Erinnerns, In: DFG-Netzwerk Kommunikationswissenschaftliche Erinnerungsforschung (Hg.): Handbuch kommunikationswissenschaftliche Erinnerungsforschung, Berlin 2023, S. 471–493.

Stalder, Felix: Kultur der Digitalität. Berlin 2016.

Ge-/Ver-Spielte Geschichte Strategien der Geschichtsnutzung in digitalen Spielen

Digitale Spiele sind als Medium extrem erfolgreich; die Spieleindustrie erzielt höhere Gewinne als Film- und Musikbranche gemeinsam. Entsprechende Produkte werden teilweise mit einem Budget in bis zu dreistelliger Millionenhöhe produziert. Mehr als die Hälfte der Bevölkerung spielt auf die eine oder andere Weise digitale Spiele, die mit eigenen aber zunehmend verwaschenen Genrekonventionen, Themen und Topoi aufwarten können. Zugleich greifen Entwickler auf Romane, Filme, Comics und Manga aber zunehmend auch auf andere Spiele zurück. Das gemeinsame Verständnis von Referenzen ist Teil des intertextuellen Austauschs zwischen Akteur:innen und Rezipient:innen und gibt immer wieder Anlass zu breiten Diskussionen innerhalb der Communities.

Dazu gehört auch und ganz besonders die narrative Nutzung von Geschichte in allen möglichen Bereichen des Mediums. Spieleentwickler:innen greifen (bewusst oder unbewusst) auf Topoi, Motive und Stilmittel anderer Textgattungen zurück - Geschichte wird so zur Spielwiese, Bühne und Hintergrunderzählung in digitalen Spielen und entwickelt sich parallel auch zu einem wirkungsmächtigen Marketinginstrument. Umgekehrt ist Geschichte im Spiel mit Hoffnungen, Erwartungen aber auch Wünschen von Seiten der Spieler:innen verbunden und diese setzen Publisher damit auch durchaus unter Zugzwang. Diese wiederum *machen oder erschaffen* Geschichte, wenn sie auf verschiedenste thematische Aspekte zugreifen, um in ihrem Spiel eine fiktionale aber doch historische *Variante* einer Erzählung zu schaffen, die Grundlage der Spielwelt oder Motor für Handlung und Plot darstellt – zunehmend auch in globaleren Kontexten. Sie haben sich damit auch zu wichtigen Akteur:innen einer zunehmend globalisierten Form der Geschichtskultur entwickelt.

Im vorgeschlagenen Beitrag möchten wir beleuchten, wie Geschichte in diesen Zusammenhängen transmedial genutzt und tradiert wird - gezeigt an prägnanten Beispielen:

- **Das Spiel als Dokumentation:** Historische Faktizität wird in AGE OF EMPIRES IV durch die Implementierung aufwendiger Dokumentationen zu historischen Ereignissen, Orten und Technologien vermittelt. Der französische Entwickler Ubisoft bietet über sein Discovery Programm den virtuellen Besuch anderer Epochen an.
- **Das Spiel als digitale Ausstellung:** Die Entwickler:innen von THE GREAT WAR: WESTERN FRONT machen deutlich, wie eng sie mit dem Imperial War Museum zusammengearbeitet haben, um eine triftige Darstellung des Stellungskriegs zu schaffen.
- **Das Spiel als Darstellung auf Basis historischer Quellen:** Josh Sawyer als Chefentwickler von PENTIMENT hat auf Vorträgen transparent gemacht, welche Quellen auf welche Weise fiktionalisiert wurden. Dieser Pol eines sehr weiten Spektrums macht Quellen, Bezüge und die fachwissenschaftlichen Grundlagen der Geschichtsnutzung außerhalb des Spiels transparent.
- **Das Spiel als quasi-authentische Welt:** Die Spiele der ASSASSIN'S CREED Reihe greifen auf verschiedenste Epochen der Geschichte zurück. UNITY während der französischen Revolution und das neueste Spiel SHADOWS bedienen sich verschiedener Instrumente, um historische Bezüge zu verdeutlichen. Historische Orte und Personen gehören dazu, aber auch ein extensiver Kommentar liegt vor.
- **Das Spiel als historisierendes Kunstwerk:** Am anderen Ende des Spektrums können die historischen Bezüge sehr subtil sein. CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33 bezieht sich umfassend auf Stil und Ästhetik der Belle Époque. ANNO 1800 bedient sich bei der Architektur der Gebäude beim Stil der namensgebenden Ära.

Dies sind nur einige Beispiele für *Doing History* durch Entwickler:innen von digitalen Spielen. In der Geschichtsdidaktik werden geschichtskulturelle Darstellungen eher randständig behandelt, aber der Blick auf digitale Spiele wurde in den letzten Jahren geschärft. Vorschläge zur Spieleanalyse möchten wir mit diesem Beitrag um den Fokus auf kalkulierte Geschichtsnutzung im Medium richten. Ausgangspunkt sind vorgeschlagene Kategoriensysteme zur Geschichtsnutzung, die noch nicht inhaltlich gefüllt wurden.

Insgesamt möchten wir in unserem Beitrag der Forschungsfrage nachgehen, wie Geschichte im erzählenden Medium der digitalen Spiele durch Entwickler:innen gemacht wird, wobei wir auf bestehende Ansätze zur Analyse digitaler Spiele zurückgreifen möchten. Der methodische Zugriff basiert sowohl auf literatur- und geschichtswissenschaftlichen als auch didaktischen Konzepten zur Analyse von Texten.

Literaturauswahl

Backe, Hans-Joachim (2008): Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung. Würzburg.

Bernhardt, Markus (2018): Das Spiel im Geschichtsunterricht. Frankfurt.

Barricelli, Michele (2022): Narrativität im Geschichtsunterricht oder vom unaufhörlichen Erzählen. Begründung, Herleitung, Bedeutung. In: Thomas Must/ Jörg van Norden/Nina Martini, (Hrsg.): Geschichtsdidaktik in der Debatte. Frankfurt. S.169-185.

Buchsteiner, Martin / Jahnke, Patrick (2021): Digitale Spiele im Geschichtsunterricht. Frankfurt.

Chapman, Adam (2016): Digital Games as history: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice. Abingdon.

Giere, Daniel (2019): Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen. Frankfurt.

Pfister, Eugen/Winnerling, Tobias (2020): Digitale Spiele und Geschichte. Ein kurzer Leitfaden für Student*innen, Forscher*innen und Geschichtsinteressierte. Glückstadt.

Prager, Lorenz (2025): Computerspiel-Diskurs-Analyse. Eine Gebrauchsanweisung zur Kritischen Diskursanalyse von historisierenden digitalen Spielen. In: Ramb, Judit/ McLean, Philip/Riedel, Peter/van Norden, Jörg (Hrsg.): Theorie und Empirie. Ein unzertrennliches Paar? Tagung der Early Career Researcher der Konferenz für Geschichtsdidaktik in der Universität Bielefeld 2023. Göttingen. S.63-78.

Preisinger, Alexander (2022): Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung. Frankfurt.

Schwarz, Angela (2014): Bunte Bilder – Geschichtsbilder? Zur Visualisierung von Geschichte im Medium des Computerspiels. In: Beil, Benjamin/Bonner Marc/Hensel, Thomas: Computer/Spiel/Bilder. Glückstadt, S.219-256.

Schwarz, Angela (2010): Computerspiele – ein Thema für die Geschichtswissenschaft? . In: Schwarz, Angela (Hrsg.): „Wollen Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. Münster, S.7-28.

Schwarz, Angela (2015): Game Studies und Geschichtswissenschaft. In: Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Köln. S.398-44.

Schwarz, Angela (2021): Geschichte im digitalen Spiel. Ein interaktives Geschichtsbuch zum Spielen, Erzählen, Lernen? In: Oswalt, Vadim/Pandel, Hans-Jürgen (Hrsg.): Geschichtskultur im Unterricht. Frankfurt, S.565-612.

Schwarz, Angela (2023): Geschichte in digitalen Spielen. Populäre Bilder und historisches Lernen. Stuttgart.

Siefert, Jan: Verführerisches Erzählen?! Theorie und Empirie zwischen geschichtskultureller Praxis und propädeutischem Unterricht in der fachdidaktischen Forschung am Beispiel digitaler Spiele. In: Nitsche, Martin/Yildirim, Lale/Barsch Sebastian/van Norden, Jörg (Hrsg.): Geschichtsdidaktisch forschen. Theorie und Empirie im Dialog. 2025. S.179-198.

Tesch, Ricarda (2012): Gefälschte Geschichte? Wie Computerspiele mit der Realität spielen. In: Appel, Daniel/Huberts, Christian/Raupach, Tim/Standke, Sebastian (Hrsg.): Welt/Kriegs/Shooter. Computerspiele als realistische Erinnerungsmedien? Boizenburg, S.95-103.

Tolino, Aldo (2010): Gaming 2.0. Computerspiele und Kulturproduktion. Analyse der Partizipation von Computerspielern an einer konvergenten Medienkultur und Taxonomie von ludischen Artefakten. Glückstadt.

Widra, Thomas (2016): Auf dem Weg zu wahrer „agency“. In: Mosel, Michael (Hrsg.): Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen. Glückstadt. S.29-60.

Winnerling, Tobias (2023): Farbenfroher Kolonialismus und historische Dissimulation. Die Diskussion um die „Anno“-Serie. In: Burschel, Peter/Cornelißen, Christoph/Sauer, Michael: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht 74. 3/4 2023. Geschichte in digitalen Spielen. S.140-151.

Ausgewählte digitale Spiele

AGE OF EMPIRES IV (2021)

ASSASSIN'S CREED: UNITY (2014)

ASSASSIN'S CREED: SHADOWS (2025)

CIVILISATION VII (2025)

CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33 (2025)

GHOST OF TSUSHIMA (2020)

KINGDOM COME: DELIVERANCE II (2025)

PENTIMENT (2022)

RISE OF THE RÖNIN (2024)

TOTAL WAR: THREE KINGDOMS (2019)

THE GREAT WAR: WESTERN FRONT (2023)

THRIVING CITY (2024)