

# Digital Public History – Neue Perspektiven für die Darstellung und Vermittlung von Geschichte in und für die Öffentlichkeit

Elena Lewers

73. Westfälischer Archivtag, Interaktive Online-Fachtagung  
15. und 16. März



# Neue Wege der Geschichtsvermittlung?

---



Elena Lewers @e\_lewers · 54 Min. ...

📣 Frage an die [#twitterstorians](#) da draußen: Was sind eurer Meinung nach Chancen & Herausforderungen von [#Geschichtsvermittlung](#) der 2020er? Frage im Zuge einer Vortragsvorbereitung, würde die Antworten gern mitaufnehmen :)

## Neue Wege der Geschichtsvermittlung?

---

- Digitale Medien (VR/AR, Soziale Medien, ...) als Chance & Herausforderung zugleich
- Was heißt „Vermittlung“?
- Chance: Partizipation als Beteiligung an Prozessen des Geschichtemachens
- Didaktische Einbettung der Medien?
- Herausforderung und Chance: Komplexität von Geschichte → Vielfalt von Perspektiven, Erzählungen, Akteur:innen, ...
- **Aufgabe für Forschung:** Wer macht eigentlich wie, womit und warum Geschichte? → (empirische) Erforschung der Geschichtskultur, interdisziplinäre Zusammenarbeit

## Zugang: (Digital) Public History

---

Public History wird sowohl als **jede Form der öffentlichen Geschichtsdarstellung** verstanden, die sich an eine breite, nicht geschichtswissenschaftliche Öffentlichkeit richtet, als auch als eine **Teildisziplin der Geschichtswissenschaft**, die sich der Erforschung von Geschichtspräsentationen widmet. (Lücke/Zündorf 2018)

→ Public Historians: (Mit)Gestalter:innen und Erforscher:innen von Geschichtskultur

# Perspektive 1: Erlebnisorientierte Zugänge

## Projekt: Virtuelle Realitäten als Geschichtserfahrung

**Ausgangspunkt:** VR-Angebote werben mit „Erlebnis“ und „Zeitreise“-Versprechen, aber was ist mit didaktischer Einbettung?

### Ansatz:

1. Erforschung von Geschichtspraktiken mit VR
2. Entwicklung von Materialien für Lernkontexte

### Chancen:

- Einblick in Vorgänge: Was passiert in VR mit den Nutzer:innen? Wie kann VR in Vermittlung eingesetzt werden?
- Interdisziplinäre Zusammenarbeit

## Herausforderungen:

- Rahmenbedingungen durch Pandemie
- Was ist das „Besondere“ an VR?
- (Interdisziplinarität)



© ddrbildarchiv.de/Manfred Uhlenhut; ATINO GmbH/Sabine Hagemeyer

## Perspektive 2: Partizipative Zugänge



### Projekt: SocialMediaHistory

**Ausgangspunkt:** „Geschichtsboom“ auch in den sozialen Medien, verschiedenste Akteur:innen des Geschichtemachens

### Ansatz:

1. Erforschung von Geschichte auf SM
2. Citizen Science

### Chancen:

- Stärkung partizipativer Zugänge
- Wissenschaftskommunikation
- Diversifizierung und Pluralisierung von Narrativen

### Herausforderungen:

- Archivierung von Daten?
- Datenschutz?
- Reichweite?

## Perspektive 2: Partizipative Zugänge



coronarchiv

*sharing is caring —  
become a part of history!*

### Projekt: Coronarchiv

**Ausgangspunkt:** offenes und freies Onlineportal, zu dem alle beitragen können

**Ansatz:** fortlaufende Sammlung von Erinnerungen zur „Corona-Krise“ durch Crowd-Sourcing → Ziel: Demokratisierung von Erinnerung

### Chancen:


- Stärkung partizipativer Zugänge → Producing
- Quellen für Geschichtsschreibung der Zukunft

### Herausforderungen:

- Nachhaltigkeit? Archivierbarkeit?
- Datenschutz? Urheberrechte?
- Umgang mit Fake News?
- Diversität?

## Geschichtsvermittlung im 21. Jhd. – und nun?

---

- Angebote zwischen Bildung und Unterhaltung?
  - Wissenschaft vs. Populärkultur?! → Wissenschaftskommunikation!
  - Nachhaltigkeit?
    - Didaktische Konzepte & empirische Untersuchungen hängen (technischen) Entwicklungen hinterher
    - Verfügbarkeit?
    - Archivierung?
  - Umgang mit Pluralisierung und Diskurshoheiten (Stichwort Fake News)?
  - Digitale Vermittlung braucht digitale Methoden & Kompetenzen
-  Forschen & ausprobieren!



# Literatur

---

- Berg, Mia/Lorenz, Andrea: Doing (Digital) History - Kollaborative Formen der Erforschung von Geschichte in sozialen Medien im Projekt #SocialMediaHistory. DHd 2022 Kulturen des digitalen Gedächtnisses. 8. Tagung des Verbands "Digital Humanities im deutschsprachigen Raum" (DHd 2022), Potsdam. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6327925>
- Bunnenberg, Christian: Das *coronarchiv*. Crowdsourcing als Citizen Science in den Geisteswissenschaften. Ein Projektbericht, in: Zeitgeschichte in Hamburg 2020 (2021), S. 140-158.
- Bunnenberg, Christian: Mittendrin im historischen Geschehen? Immersive digitale Medien (Augmented Reality, Virtual Reality, 360°-Film) in der Geschichtskultur und Perspektiven für den Geschichtsunterricht, in: Geschichte für heute (2020), S. 45–58.
- Bunnenberg, Christian/Logge, Thorsten/Steffen, Nils: SocialMediaHistory. Geschichtemachen in sozialen Medien, in: Historische Anthropologie. Kultur - Gesellschaft - Alltag, Thema: Soziale Medien, 2 (2021) 29, S. 267-283.
- Demantowsky, Marko: "Public History" – Aufhebung einer deutschsprachigen Debatte? In: Public History Weekly 3 (2015) 2, DOI: [dx.doi.org/10.1515/phw-2015-3292](https://dx.doi.org/10.1515/phw-2015-3292).
- Gautschi, Peter, and Christian Bunnenberg: Digital Public History. Einführung in den Monat April 2020. In: Public History Weekly 8 (2020) 4, DOI: [dx.doi.org/10.1515/phw-2020-15675](https://dx.doi.org/10.1515/phw-2020-15675) .
- Linseisen, Elisa: „Big Data of the Past“: Reflexionen über eine Episteme des Digitalen," in *Geschichtstheorie am Werk*, 08/03/2022, <https://gtw.hypotheses.org/3060>.
- Lücke, Martin; Zündorf, Irmgard: Einführung in die Public History (utb, Nr. 4909. Geschichte), Göttingen 2018.