

Workshop

Digitalizing Southeastern Europe**Workshop zu digitaler Geschichte, Methoden und Gamification**

**Veranstaltende: Lehrstuhl für Südosteuropäische Geschichte, JLU Gießen / International Graduate Centre for the Study of Culture (GCSC) / LevelUp / Südosteuropa-Gesellschaft e.V. (SOG)
Gießen, 12./13. Dezember 2024**

Bericht von Ivana Dinić, Gießen

Während die Digitalisierung weiterhin Lernumgebungen prägt und Investitionen auf verschiedenen Bildungsebenen anzuziehen scheint, nimmt die „Digital Turn“-Debatte nur selten eine führende Position auf den Forschungsagenden der Geschichts- und Geisteswissenschaften ein. Dennoch bieten die zunehmend entstehenden Projekte zur digitalen Geschichte mit Schwerpunkt auf Südosteuropa (einschließlich des Osmanischen Reiches und der Türkei) einen fruchtbaren Boden für die Eröffnung eines breiteren interdisziplinären Dialogs und die Erkundung der Potenziale und Herausforderungen für die Implementierung digitaler Technologien in die historische Forschung und Lehre innerhalb und außerhalb der Region. Die Eröffnung einer solchen Debatte war eine der Hauptintentionen dieses Workshops.

Erster Tag: Eröffnung und Begrüßung

Der Lehrstuhl für Südosteuropäische Geschichte an der JLU Gießen, vertreten durch *Nicole Immig* und ihre Assistentin *Ninja Bumann*, hat mit Unterstützung der Südosteuropa-Gesellschaft (SOG) den Aufbau eines multikulturellen Hubs – bestehend aus deutschen und südosteuropäischen Wissenschaftler*innen aus den Bereichen Geschichte, Archäologie, Grafik- und Game-Design sowie der Informatik – vorangetrieben, um innovative Lehrprojekte vorzustellen und digitale Kompetenzen zu fördern. In ihrer zweisprachigen Konferenzeröffnung betonten die Organisatorinnen einige der wichtigsten Aspekte, in denen die Digitalisierung

heute die historische Forschung und Lehre beeinflusst. Dazu gehören unter anderem das Entstehen neuartiger (Primär-)Quellen, welche neue (digitale) Interpretationsmethoden und Datenkompetenzen erfordern, aber auch Spezialwissen zu Themen wie Gamification, Augmented und Virtual Reality oder Geographische Informationssysteme (GIS).

The Digital Thrace Project

Obwohl der geplante Impulsvortrag von *Andreas Hütig* (Mainz) zu den Grundlagen der Datenkompetenzvermittlung an Hochschulen wegen krankheitsbedingter Abwesenheit des Referenten nicht stattfinden konnte, wurde das erste Panel zum Thema „Geospatial Mapping“, moderiert von *Şahin Yaldız* (Gießen), dynamisch eröffnet. In dessen Rahmen berichtete *Kyriakos Sgouropoulos* (Komotini) über bewährte Praktiken bei der Konzeption und Umsetzung von Projekten der Geospatialtechnologie, die zur Erfassung und Analyse von Daten über geografische Standorte auf der Erde verwendet wird. *Sgouropoulos* beleuchtete die komplexen technischen und rechtlichen Aspekte der Arbeit an einem GIS-Projekt wie etwa die Einholung aller erforderlichen Genehmigungen für das Filmen von Kulturdenkmälern. Er hob insbesondere die Zusammenarbeit mit vierzig lokalen Museen in Thrakien hervor, denen sein „Digital Thrace Project“ geholfen hat, die eigene Sichtbarkeit zu erhöhen und neue Besucher*innen anzuziehen, was seinem Vortrag einen aktivistischen Geschmack verlieh.

¹ Siehe z.B. die jüngste Erklärung von Bund und Ländern zur Fortführung des „Digitalpakts Schule“. Weitere Informationen unter: Bund und Länder stellen Weichen für Digitalpakt 2.0, www.bundesregierung.de/breg-de/aktuelles/digitalpakt-2-0-2325422 (31.12.2024).

Digitale Rekonstruktionen: Eine Allianz zwischen lokaler Geschichte und erweiterter/ virtueller Realität

Eine weitere fruchtbare Zusammenarbeit zwischen den Bereichen Lokalgeschichte und digitale Technologien mit dem Schwerpunkt auf Augmented (AR) und Virtual Reality (VR) wurde während des zweiten Panels vorgestellt, das von *Ivana Dinić* (Gießen), die auch diesen Bericht verfasst hat, moderiert wurde. Dabei berichtete *Marcus Mühnikel* (Bamberg/Bayreuth) von der besonderen Motivation seiner Studierenden, sich mit der Interpretation komplexer Primärquellen der Frühen Neuzeit zum Zwecke der virtuellen Rekonstruktion einer der Räumlichkeiten im fränkischen Schloss Thurnau zu beschäftigen. Das interdisziplinäre Projekt leistete somit einen doppelten Beitrag – im Hinblick auf die Innovation von Lehrmethoden, aber auch im Hinblick auf die Erhaltung des lokalen Kulturerbes.

Digitale Darstellungen des kulturellen Erbes waren ein wichtiger Bestandteil des SHELeadersVR-Projekts: einer immersiven Erzählung, welche die Zeugnisse von fünf Balkan-Herrscherinnen aus dem Mittelalter umfasst. Bei der Erläuterung von SHELeaders und anderen Projekten ihrer Sarajevo Graphics Group unterstrich *Selma Rizvić* (Sarajevo) die Notwendigkeit, das Museumserlebnis umzugestalten, um es interaktiver und attraktiver für die Besucher*innen zu machen. Sie ging jedoch auch auf die Herausforderung ein, die das Konzept des „Edutainments“ darstellt. Letzteres besteht darin, spielerische Elemente in ein akademisches Umfeld zu integrieren, ohne dass dabei die notwendige bildende Komponente verloren geht. Zu diesem Zweck schlug Rizvić vor, die unterhaltsamen und lohnenden Elemente (wie den adrenalingeladenen VR-Sprung von der historischen Brücke in Mostar) an die erfolgreiche Erfüllung klar definierter Bildungsziele zu knüpfen.

Launch des Serious Game „Merchants of Istanbul“

Der Beitrag von *Stephanie Lotzow* (Gießen) befasste sich mit dem Thema „Serious Games als Form der Wissenschaftskommunikation“. Ihrer Meinung nach ist zwar die wissenschaftliche Kommunikation ein Hauptziel bei der Entwicklung von Serious Games; diese stellen aber gleichzeitig eine spielerische Form der wissenschaftlichen Interaktion dar. Als solche können spielerische Projekte in der Hochschulbildung sowohl in der Lehre (spielbasiertes Lehren und Lernen) als auch in der Forschung (spielbasierte Forschung) eingesetzt werden.

Lotzows Beitrag bildete eine passende Einführung in den Launch des Serious Game „Merchants of Istanbul“, das in Kooperation des JLU-Lehrstuhls für Südosteuropäische Geschichte mit dem „LevelUp: Data Literacy and Serious Games“-Projektteam entstanden ist.² Während der LevelUp-Projektkoordinator *Pascal Wengert* und andere Teammitglieder dem Publikum die wichtigsten Protagonist*innen des Spiels vorstellten, beleuchteten *Nicole Immig* und *Ninja Bumann* einige der entscheidenden Herausforderungen in der Lehre der südosteuropäischen Geschichte, die den Anstoß für die Konzeption des Spiels gaben. Dazu gehören die komplexe politische Situation in Südosteuropa vom 15. bis zum 18. Jahrhundert und der Mangel an textlichen Primärquellen sowie die oft orientalistischen Vorstellungen über den osmanischen Balkan, die durch oftmals geringe Vorkenntnisse der Studierenden aus der Schule bedingt sind. „Merchants of Istanbul“ begegnet diesen Herausforderungen mit einer Fülle von innovativen Lernformaten, die auf einer Vielzahl von visuellen Quellen, Reiseberichten, Karten und historischen Glossaren basieren. Das übergreifende Bildungsziel ist dabei die spielerische Vermittlung von Wissen über den osmanischen Balkan in der Frühen Neuzeit. Die Workshop-Teilnehmenden hatten anschließend die Möglichkeit, die Alpha-Version des Spiels zu testen. Dabei wurden sie von den bezaubernden Klängen der „Feinschmeckerfolk“-Band begleitet, die live in Gießen aufspielte.

2 „LevelUp: Data Literacy and Serious Games“ ist ein gemeinsames Projekt der Universitäten Gießen und Marburg und wird vom Hessischen Ministerium für Wissenschaft und Kunst (HMWK) gefördert. Weitere Informationen siehe: LevelUp: Data Literacy and Serious Games, www.uni-giessen.de/de/fbz/zentren/hd/projekte/levelup (31.12.2024).

Zweiter Tag: Projekte von Nachwuchsforschenden

In dem von *Nicole Immig* moderierten Eröffnungspanel des zweiten Workshop-Tages zeigte *Predrag Đerković* (Belgrad) wie Open-Source-3D-Softwares (insbesondere „Blender“) dazu beitragen können, die römischen Inschriften auf Epigraphen im ländlichen Westserbien besser zu erkennen als mit traditionellen archäologischen Methoden. Darüber hinaus betonte er die Bedeutung von transregionalen und transeuropäischen Projekten zur digitalen Alphabetisierung, die einen länderübergreifenden (technischen) Wissenstransfer ermöglichen sowie die wissenschaftliche Zusammenarbeit stärken. *Amedeo Viccari* (Tübingen) erläuterte, wie sein Pixel-Art-Videospiel „Limes“ die Kompetenzen deutscher Fünft- und Sechstklässler zur Geschichte des Römischen Reiches erweitern soll. Neben der reinen Wissensvermittlung war *Viccari* vor allem die Entwicklung historischer Empathie wichtig, die durch die sorgfältig entwickelten Charaktere erreicht werden soll.

FAIR-Prinzipien im Datenmanagement

Stefan Trajković Filipović (Berlin) eröffnete seinen Vortrag im Rahmen des von *Ninja Bumann* moderierten Panels, indem er an die Fülle von Quellen und Projekten zu Südosteuropa erinnerte, die jährlich aufgrund nicht funktionierender Links oder veränderter Domains in Vergessenheit geraten. Dies ist nur eines der Themen, an denen das *Quadrige Data Competence Center* arbeitet, indem es standardisierte Praktiken im Umgang mit Forschungsdaten entwickelt. *Trajković Filipović* führte die Anwesenden in die Grundlagen der FAIR-Prinzipien im Datenmanagement ein, die verlangen, dass Daten auffindbar (findable), zugänglich (accessible), interoperabel (interoperable) und wiederverwendbar (reusable) sind. *Tetiana Shyshkina* (Berlin) stellte ihr Dissertationsprojekt vor, das die Beziehungen zwischen jüdischen Publizist*innen anhand der jiddischen Zeitung „Eynikait“ untersucht. Sie erläuterte insbesondere, wie sie eine digitale Datenbank erstellte, um eine Netzwerkanalyse zur Hervorhebung von Co-Autorenschaft durchzuführen. Sie kam zu dem Schluss, dass Metadaten die archivierten und offenen

Datenquellen perfekt ergänzen können, um das historiografische Repertoire zu bereichern.

Serious Games und der Umgang mit sensiblen historischen Themen

Alina Bothe (Berlin) präsentierte ihr preisgekröntes Serious Game mit dem pädagogischen Ziel, die vorhandenen Fotos von NS-Deportationen von Juden, Sinti, Roma und den Opfern der sogenannten „Krankenmorde“³ zu bewahren, kritisch zu bewerten und digital zu präsentieren. Indem die Schüler*innen in die Rolle von Blogger*innen schlüpfen, fordert das Spiel sie dazu auf, sich kritisch mit den Originalquellen auseinanderzusetzen und akribische Reportagen für ihre Blogbeiträge zu erstellen. In der anschließenden Diskussion, moderiert von *Anastasiia Marshva* (Gießen), unterstrich *Bothe*, dass das Projekt sich als vorteilhaft erwies, um die Lernmotivation der Schüler*innen zu steigern und ihre Fähigkeiten im Bereich der visuellen Quellenanalyse zu verbessern.

Der Umgang mit sensiblen historischen Themen und die Beantwortung der Frage, wie man die (historischen) Narrative diversifizieren kann, ohne die Position der Täter zu rechtfertigen, waren einige der Schlüsselsegmente des abschließenden Panels, das von *Anna Ivanova* (Gießen) moderiert wurde. Bei dieser Gelegenheit betonte *Angelos Palikidis* (Komotini), dass die Entwicklung von demokratischem Bewusstsein, demokratischen Werten und sozialen Fähigkeiten die wichtigsten Unterrichtsziele der „Pädagogik der historischen Traumata“ sind. Aus diesem Grund sei der Geschichtsunterricht inhärent mit ethischen Belangen verknüpft. Um diesen Anliegen Rechnung zu tragen, unterstrich *Palikidis* die Bedeutung digitaler „Oral-History-Archive“ als didaktisches Instrument. Der im selben Panel geplante Beitrag von *Robert Pichler* und *Vida Bakondy* (Wien) über das „Visual Archive Southeast Europe“ (VASE) konnte wegen kurzfristiger krankheitsbedingter Ausfälle nicht stattfinden.

Abschlussdiskussion und Fazit

In der abschließenden Diskussion systematisierten die Teilnehmenden einige der

3 Die systematische Ermordung von Menschen mit verschiedenen Arten von Behinderungen während der NS-Zeit.

Kernbotschaften des zweitägigen Workshops. Erstens waren sie sich über das Potenzial der „digitalen Wende“ einig, komplexe historische Quellen für Studierende zugänglicher und attraktiver zu machen. Zweitens bestätigten sie, dass die Zusammenarbeit zwischen digitaler und lokaler Geschichte weiter erforscht und genutzt werden sollte. Solche „Allianzen“ scheinen im Kontext Südosteuropas besonders nützlich zu sein, wo sie neue Interessen wecken und Ressourcen für die oft unterfinanzierten Bereiche Kultur und Bildung anziehen könnten. Darüber hinaus sollten die südosteuropäischen Geschichts- und Regionalwissenschaften strategisch vorgehen, wenn es darum geht, die Potenziale und den Enthusiasmus im Zusammenhang mit dem „digital turn“ zu nutzen, um ihr eigenes Forschungsrepertoire zu erweitern und die Sichtbarkeit der Region in breiteren akademischen Diskussionen zu erhöhen.

Außerdem waren sich die Teilnehmenden einig, dass die Implementierung spielerischer Elemente in den Unterricht eine Herausforderung sein kann und dass es wichtig ist, Unterhaltung mit klar definierten Unterrichtszielen zu verbind-

den. Sie schätzten besonders, dass der Workshop ihnen einen Raum für den Austausch von Best Practices für die Konzeption digitaler Projekte, aber auch von Informationen über Programme zur Verbesserung der Datenkompetenzen von Forschenden und Lehrenden bot. Sie betonten außerdem die Bedeutung eines breiteren, transeuropäischen Austauschs und der Zusammenarbeit zu diesen Themen, wozu der zweisprachige Workshop einen wertvollen Beitrag leistete.

Abschließend sprachen sich die Teilnehmenden für eine weitere Intensivierung der wissenschaftlichen Kommunikation zwischen den Naturwissenschaften (insbesondere der angewandten Informatik) und den Geisteswissenschaften aus. Eine solche Zusammenarbeit sei zwar nicht ohne Herausforderungen, könne aber ein vielversprechendes Unterfangen sein, um Studierende darauf vorzubereiten, sich kritisch und ethisch mit den Herausforderungen einer zunehmend digitalisierten Welt auseinanderzusetzen. Die Veröffentlichung eines auf den Workshop-Beiträgen basierenden Themenhefts wäre daher zu begrüßen.