

Antwort

der Bundesregierung

auf die Kleine Anfrage der Abgeordneten Thomas Hacker, Katja Suding, Grigorios Aggelidis, weiterer Abgeordneter und der Fraktion der FDP – Drucksache 19/15207 –

Mit neuen Technologien junge Menschen erreichen: Einsatz von Virtual und Augmented Reality in unseren Gedenkstätten

Vorbemerkung der Fragesteller

Am 15. Oktober 2019 ist in der „18. Shell Jugendstudie“, festgestellt worden, dass junge Menschen in unserem Land politisch engagiert sind und optimistisch in die Zukunft blicken. Mittlerweile sind auch viele junge Menschen populistischen Meinungen und Argumentationen nicht abgeneigt. So glauben beispielsweise 33 Prozent der Jugendlichen, dass die deutsche Gesellschaft „durch den Islam unterwandert“ wird (Petter, Jan. Populismus auf dem Pausenhof. Spiegel Online, 15. Oktober 2019, www.spiegel.de/lebenundlernen/schule/shell-jugendstudie-2019-jugend-im-klimawandel-kommentar-a-1291632.html, Abruf 17. Oktober 2019).

Ein bedeutender Teil junger Menschen in unserem Land steht Minderheiten kritisch gegenüber. Umso wichtiger ist es nach Ansicht der Fragesteller, dass auch zukünftig der Schutz von Minderheiten Beachtung findet. Dabei kann eine aktive und wertschätzende Erinnerungskultur, die an die Verbrechen des Zweiten Weltkrieges und der NS-Diktatur erinnert, vielen jungen Menschen aufzeigen, dass eine plurale und demokratische Gesellschaft auch des aktiven Schutzes ihrer Minderheiten bedarf.

Es ist hilfreich, wenn die Vermittlung von Erinnerungskultur Gefühle und Emotionen transportiert und bei jungen Menschen eben solche wecken kann. Es muss möglich sein, die Herzen und Köpfe der Besucherinnen und Besucher einer Gedenkstätte anzusprechen. Eine Möglichkeit ist die direkte Ansprache und Einbindung in die Vermittlung durch den effektiven Einsatz neuerer Technologien wie Virtual Reality (VR) oder Augmented Reality (AR). Denn gerade VR ist eine interessante Möglichkeit, die nachweislich in der Lage ist, bei Nutzern die Gefühlsebene anzusprechen (Felnhofer, A. et al., 2015. Is virtual reality emotionally arousing? Investigating five emotion inducing virtual park scenarios. International Journal of Human-Computer Studies, 82, pp. 48–56).

Geschichtliche Ereignisse und Taten können jungen Menschen nicht nur über audio- und audiovisuelle Medien nähergebracht, sondern auch plastisch sowie realistisch vermittelt werden. Dafür ist es jedoch notwendig, dass in der staatlichen Kulturförderung die Modernisierung der Gedenkstätten und deren Ausstattung – insbesondere der digitalen Angebote – in den Vordergrund treten.

Die Antwort wurde namens der Bundesregierung mit Schreiben des Bundesministeriums der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien vom 28. November 2019 übermittelt.

Die Drucksache enthält – in kleinerer Schrifttype – den Fragetext.

Durch ein solches technisches Zusatzangebot werden die Orte des Gedenkens an die Gräueltaten des Nationalsozialismus in ihrer Existenz und in ihrem Angebot ausgeweitet und allgemein aufgewertet.

Darüber hinaus bieten digitale Lösungen die Möglichkeit, neueste Forschungsergebnisse und Arbeiten über Konzentrationslager gemeinsam mit Stiftungen wie der USC Shoah Foundation den Besuchern von Gedenkstätten zeitnah zur Verfügung zu stellen. So besteht die Möglichkeit, die Ergebnisse aus Wissenschaft und Forschung visuell vor Ort erlebbar zu machen und die Forschung hierdurch zu fördern. Eine zukunftsorientierte und lebendige Erinnerungskultur muss auch technologisch mit der Zeit gehen, um Forschungen besser sichtbar und die Grauen der NS-Zeit würdevoll nah-, erfahr- und erlebbar zu machen.

Um auch zukünftig eine vitale und standfeste demokratische Erinnerungskultur für Deutschland zu etablieren, ist es auch notwendig, die Erinnerung und das Gedenken an die zweite deutsche Diktatur im 20. Jahrhundert zu stärken. Dazu gehört auch, die Forschung und die Forschungsergebnisse zur Sowjetischen Besatzungszone (SBZ) bzw. DDR nah-, erfahr- und erlebbar aufzubereiten.

Dabei kann auch eine Vielzahl von Konzepten zur Bereitstellung von Virtual-Reality- und Augmented-Reality-fähigen Geräten angedacht werden. So ist neben der stationären Bereitstellung von entsprechenden Geräten auch ein „Bring Your Own Device“-Modell vorstellbar, in dem durch die Nutzung einer digitalen Applikation (App) Nutzern die Chance gegeben wird, unter anderem auf dem Smartphone oder dem Tablet das volle VR- oder AR-Erlebnis zu ermöglichen.

1. In welchem Ausmaß ergeben nach Ansicht der Bundesregierung VR- und AR-Angebote in den vom Bund geförderten Gedenkstätten sowie Informations- und Dokumentationszentren mit Bezug zum Nationalsozialismus oder der Sowjetischen Besatzungszone (SBZ) bzw. DDR Sinn?

Die von der Bundesregierung institutionell geförderten Gedenkstätten und Dokumentationszentren mit den in der Frage genannten Bezügen entscheiden grundsätzlich eigenständig über die Ausgestaltung der methodischen Ansätze ihrer historisch-politischen Vermittlungsarbeit und damit auch über den Einsatz von Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR), über die Frage nach diesbezüglichen Forschungsschwerpunkten und über Kooperationen mit Anbietern von „Bring Your Own Device“-Modellen aus der Digitalwirtschaft.

2. Bestehen nach Kenntnis der Bundesregierung bereits heute VR- und AR-Angebote zu Nationalsozialismus sowie SBZ bzw. DDR in den vom Bund geförderten Gedenkstätten sowie Informations- und Dokumentationszentren?

In den folgenden von der Bundesregierung institutionell geförderten Gedenkstätten und Dokumentationszentren werden VR- oder AR-Ansätze eingesetzt oder sind konkret in Planung:

Gedenkstätte Bergen-Belsen (Stiftung niedersächsische Gedenkstätten)

1. Seit 2014 ist in der Gedenkstätte die sogenannte Bergen-Belsen-App in Betrieb: Auf Tablets, die ausgeliehen werden können, haben Besucherinnen und Besucher die Möglichkeit, im ehemaligen Lagergelände georeferenziert digitale Rekonstruktionen der nicht mehr vorhandenen Baulichkeiten des ehemaligen Lagers abzurufen. Die digitale Rekonstruktion der Baracken etc. ist bewusst abstrakt gehalten, um nicht den Anschein der Authentizität zu vermitteln. Zusätzlich können an den jeweiligen Orten historische Informati-

onen wie Fotos, Dokumente oder auch Berichte ehemaliger Gefangener abgerufen werden.

2. Seit 2019 ist im neuen Lernort M.B. 89 in der benachbarten Niedersachsen-Kaserne (Gelände des Displaced Persons-Camps in der Zeit von 1945-1950) eine multimediale Installation in Betrieb, die es den Besucherinnen und Besuchern ermöglicht, diejenigen für die Lagergeschichte relevanten Bereiche/Orte in der Kaserne virtuell zu besuchen, die im militärischen Sicherheitsbereich liegen und deshalb für die Öffentlichkeit nicht zugänglich sind.

Beide Anwendungen wurden im Rahmen eines Kooperationsvertrages mit dem Laboratory for Synthetic Perceptive, Emotive and Cognitive Systems (SPECS) aus Barcelona entwickelt.

Die Angebote sind derzeit nur auf stationären Geräten nutzbar.

KZ-Gedenkstätte Neuengamme

Die KZ-Gedenkstätte Neuengamme bietet eine VR-Anwendung zu zwei Gebäuden auf dem Gelände der Gedenkstätte über ihre Webseite an. Über eine URL kann über eigene Geräte (Smartphone oder Desktop) ein virtueller Rundgang durch zwei Gebäude durchgeführt werden, die vor Ort nicht oder nur partiell zugänglich sind: Das historische Klinkerwerk (www.kz-gedenkstaette-neuengamme.de/ausstellungen/neuengamme/klinker-werk/) und der historische Wachturm (www.kz-gedenkstaette-neuengamme.de/ausstellungen/neuengamme/lager-ss/wachturm/). Der 360°-Rundgang wird dabei von historischen Fotos und Informationstexten begleitet. Diese Anwendung wurde im Rahmen des internationalen „Memoryscapes“-Projektes von der Universität Leeds entwickelt.

Es ist geplant, dieses Angebot mit einem festinstallierten Gerät auch vor Ort Besucherinnen und Besuchern zugänglich zu machen.

Stiftung Brandenburgische Gedenkstätten

Die Stiftung Brandenburgische Gedenkstätten als Trägerin der Gedenkstätte und Museum Sachsenhausen und der Mahn- und Gedenkstätte Ravensbrück plant aktuell zusammen mit der Filmuniversität Babelsberg und dem Haus für Brandenburg-Preußische Geschichte die Erprobung verschiedener multimediale Formate an Geschichtsorten – auch unter Einsatz von AR.

KZ-Gedenkstätte Dachau (Stiftung Bayerische Gedenkstätten)

1. Aktuell wird das Projekt #DieBefreiung umgesetzt, bei dem eine AR-Anwendung zur Geschichte der Befreiung der Häftlinge des KZ Dachau entwickelt wird. In der Anwendung werden visuelle Zeugnisse zur Befreiung (z. B. Fotos der Befreier oder Häftlingszeichnungen) so dargestellt, dass sie virtuell über den gegenwärtigen Ort gelegt werden können. Mit der Anwendung können die Besucherinnen und Besucher in Form eines Rundgangs die Gedenkstätte erkunden und dort multiperspektivische Spuren der Befreiung finden. Ergänzt werden die Bilder durch Audiospuren mit Berichten ehemaliger Häftlinge. Aktuell besteht ein Prototyp, die Veröffentlichung ist für Ende April 2020 geplant.

Bei der Entwicklung der AR-App wird auf ein „Bring Your Own Device“-Modell gesetzt.

Die Entwicklung der AR-App ist eine Kooperation mit dem Bayerischen Rundfunk und dem StartUp Zauber.

2. Bei der Neugestaltung der rekonstruierten Baracke (Teil des Gesamtkonzepts der KZ-Gedenkstätte Dachau) ist in der Ausstellung ebenfalls eine AR-Anwendung geplant.

3. Die KZ-Gedenkstätte Dachau ist außerdem Projektpartner im EU-Projekt: „Visual History of the Holocaust. Rethinking Curation in the Digital Age„ (Projektmittel: Horizon 2020, Projektzeitraum: 1. Januar 2019 – 31. Dezember 2022), in dem VR- und AR-Angebote in Bezug auf die Präsentation historischer Filme diskutiert werden.

Gedenkstätte Hohenschönhausen

Mit der aktuellen Sonderausstellung „Stasi in Berlin. Überwachung und Repression in Ost und West“ verfügt die Gedenkstätte Berlin-Hohenschönhausen über ein öffentlichkeitswirksames Angebot auf der Basis der AR-Technik.

Über AR wird ein begehbare, 170 m² großes Luftbild Berlins interaktiv gespielt. Das besondere Raumerlebnis und die partizipativen Elemente führen zu einer intensiven und nachhaltigen Auseinandersetzung gerade jugendlicher Besucherinnen und Besucher mit dem Ausstellungsthema, der politischen Repression durch das DDR-Ministerium für Staatssicherheit und seine sowjetischen Vorläufer.

Die AR wird über Tablets eingespielt, die die Besucherinnen und Besucher vor dem Betreten der Ausstellung ausgehändigt bekommen.

Darüber hinaus hat die Gedenkstätte im Zeitraum 2016 bis 2017 drei VR-Projekte realisiert, von denen zwei mit renommierten Medienpreisen ausgezeichnet wurden: Ein 360°-Dokumentarfilm lässt Zuschauer eine Zeitzeugenführung durch Hohenschönhausen erleben und wird u. a. auf der Webseite eingesetzt, der zweite stellt immersiv die Haft in Hohenschönhausen nach. Ein dritter 360°-Film dokumentiert die Ausschreitungen während des G20-Gipfels in Hamburg.

Die VR-Inhalte der Gedenkstätte werden den Besuchern über vorhandene Geräte zur Verfügung gestellt. Sie sind zudem über das „Bring Your Own Device“-Modell abrufbar.

3. Plant die Bundesregierung eine konkrete finanzielle Unterstützung von bundesgeförderten Gedenkstätten sowie Informations- und Dokumentationszentren, um die Ausstattung von VR- und AR-Technologien zu erleichtern?
- a) Falls ja, in welcher Höhe werden die einzelnen Erinnerungsorte unterstützt (bitte nach einzelner Gedenkstätte und Höhe der Zuwendung auflisten)?
- b) Falls nein, wieso nicht?

Die Bundesregierung fördert institutionell zahlreiche Gedenkstätten und Dokumentationszentren, damit diese im Rahmen ihres jeweiligen Auftrags historisch-politische Vermittlungsarbeit anbieten können. Es lässt sich nicht beziffern, welcher konkrete Anteil dieser institutionellen Förderung allgemein in digitale Vermittlungsansätze und speziell in VR- und AR-Ansätze fließt.

Zudem werden Projekte mit Bezug zu AR-Ansätzen gefördert:

- Als Projektförderung nach der Gedenkstättenkonzeption des Bundes hat die Bundesregierung die Eröffnung eines Dokumentationszentrums der Gedenkstätte Wolfenbüttel mit Mitteln in Höhe von 740.000 Euro gefördert (Projekträger: Stiftung Niedersächsische Gedenkstätten). Ein Großfenster in der Dauerausstellung bietet einen Blick auf die nahe gelegenen historischen Baulichkeiten – insbesondere auf das etwa 100 Meter entfernte ehemalige Hinrichtungsgebäude, das im Sicherheitsbereich der JVA liegt und deshalb von Spontanbesuchern nicht betreten werden darf. Hier bietet die AR Möglichkeiten, das Gebäude virtuell zu besuchen: Auf Tablets, die über ein historisches Modell des Gefängnisses aus dem Jahr 1939 gehalten werden,

kann man sich auf einen virtuellen Rundgang durch die historischen Räumlichkeiten begeben. Zusätzlich können ergänzende Informationen wie Fotos und Dokumente abgerufen werden. Die Anwendung wurde in Zusammenarbeit mit der Firma „schnellebunte-bilder – Studio für Animation und Interaction“ aus Berlin entwickelt.

- Von der Bundesstiftung zur Aufarbeitung der SED-Diktatur wurde 2014 die Mobile App „Leipzig im Herbst '89 – Ein virtueller Rundgang“ (Projektträger: Universität Leipzig) mit 39.000 Euro gefördert. Dargestellt werden rund 75 Orte. Jedes Foto kann im sogenannten „Augmented-Reality-Modus“ betrachtet werden. Dabei wird die historische Fotografie mit dem realen Kamerabild überblendet. Währenddessen kann der Audioguide bzw. O-Ton abgespielt werden.
- Förderungen von Gedenkstätten werden auch von der Stiftung „Erinnerung, Verantwortung und Zukunft (EVZ)“ im Rahmen ihres Stiftungszweckes getätigt. Bei der Stiftung EVZ handelt es sich um eine rechtsfähige Stiftung des öffentlichen Rechts, die jedoch keine regelmäßigen unmittelbaren Bundesmittel erhält, sondern im Jahr 2000 einmalig mit einem hälftig vom Bund aufgebrauchten Stiftungskapital ausgestattet wurde. Mit einem Teil dieses Kapitalstocks generiert die Stiftung selbständig Erträge, die in die Projektförderung fließen.

Aktuell fördert die Stiftung EVZ ein AR- Projekt:

„AR-Anwendung und Podcast zur Befreiungsgeschichte des Konzentrationslagers Dachau“, Zuwendungsempfänger ist die Stiftung Bayerische Gedenkstätten (Fördersumme: 67.760 Euro, siehe auch Antwort zu Frage 2).

4. Welche Forschungsschwerpunkte und Forschungsfragen sollten aus Sicht der Bundesregierung dabei in den Vordergrund gestellt werden?

Auf die Antwort zu Frage 1 wird verwiesen.

5. Sind bei der Erarbeitung von VR- und AR-Inhalten für Gedenkstätten sowie Informations- und Dokumentationszentren nach Kenntnis der Bundesregierung Kooperationen mit Stiftungen und Hochschulen geplant?
 - a) Falls ja, welche Stiftungen und/oder Hochschulen kämen aus Sicht der Bundesregierung dafür in Frage?
 - b) Falls nein, wieso nicht?
6. Wann sollen nach Information der Bundesregierung die ersten VR- und AR-Angebote in den bundesgeförderten Gedenkstätten sowie Informations- und Dokumentationszentren errichtet und in Betrieb genommen werden?
7. Sind für den Einsatz von VR und AR in den vom Bund geförderten Gedenkstätten sowie Informations- und Dokumentationszentren stationäre oder „Bring Your Own Device“-Modelle geplant?
 - a) Falls ja, bitte nach den einzelnen Gedenkstätten auflisten?
 - b) Falls nein, wieso nicht?

Auf die Antwort zu Frage 2 wird verwiesen.

Vorabfassung - wird durch die lektorierte Version ersetzt.

8. Strebt die Bundesregierung für die Initiierung von „Bring Your Own Device“-Modellen die Kooperation mit Anbietern aus der Digitalwirtschaft an?
- a) Falls ja, welche?
 - b) Falls nein, wieso nicht?

Auf die Antwort zu Frage 1 wird verwiesen.

Vorabfassung - wird durch die lektorierte Version ersetzt.

Vorabfassung - wird durch die lektorierte Version ersetzt.

Vorabfassung - wird durch die lektorierte Version ersetzt.