

Neue Wege in der Vermittlungsarbeit: Projekt „Serious Game“ im Dokumentationszentrum

Das Dokumentationszentrum Reichsparteitagsgelände entwickelt mit finanzieller Unterstützung des internationalen Förderprogramms „digital//memory“ der Stiftung „Erinnerung, Verantwortung und Zukunft“ das Serious Game „Behind the Scenes: Nuremberg '34“. Als digitales Vermittlungsformat stellt das Serious Game einen zentralen Baustein innerhalb der künftigen Neukonzeption des Hauses dar.

Nach beinahe zwanzig Jahren Laufzeit schloss im Dezember 2020 die Dauerausstellung „Faszination und Gewalt“ des Dokumentationszentrums Reichsparteitagsgelände. Das Haus wird in den kommenden Jahren ausgebaut und soll Ende 2023 mit einer neuen Dauerausstellung öffnen. Im Zentrum der Arbeiten für die künftige Präsentation steht neben der Erschließung und Aktualisierung weiterer Themen und Inhalte insbesondere die Entwicklung von neuen Vermittlungsformaten. Bis zur Wiedereröffnung des Hauses ist ab voraussichtlich 7. Mai 2021 die eigens konzipierte Interimsausstellung „Nürnberg – Ort der Reichsparteitage. Inszenierung, Erlebnis und Gewalt“ zu sehen.

Seit über einem Jahr arbeitet das Dokumentationszentrum als Teil des internationalen Förderprogramms „digital//memory“ der Stiftung „Erinnerung, Verantwortung und Zukunft“ (EVZ) an der Entwicklung des Serious Games „Behind the Scenes: Nuremberg '34“. Auf der Grundlage von historischen Dokumenten, Zeitzeugeninterviews und medialen Überlieferungen wurde in Zusammenarbeit mit den unterschiedlichsten Projektpartnern ein erster Prototyp des Spiels erstellt. Der Erzählduktus und die ästhetische Umsetzung sind dabei von Graphic Novels inspiriert. In digitalen und interaktiven Spielszenen können Userinnen und User das Ereignis des Reichsparteitags 1934 mit Hilfe von sogenannten In-Game-Characters aus unterschiedlichen Perspektiven und durch individuelle Schilderungen explorativ erfahren.

Bis Oktober 2021 wird aus dem Prototyp eine erste Anwenderversion dieses innovativen Lernformats entwickelt, das als eine Art digitales Rollenspiel mit interaktivem Archiv bezeichnet werden kann. Diese soll zu Testzwecken in das mediale Angebot der Interimsausstellung integriert und für das Bildungsprogramm genutzt werden. Das Spiel versteht sich als Pilotprojekt für das künftige Medien- und Recherchezentrum, das im Zuge der Neukonzeption und Neuausrichtung des Dokumentationszentrums entsteht.

Kontakt:

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Hirschelgasse 9-11
90403 Nürnberg
Telefon: 09 11 / 2 31-54 20
Fax: 09 11 / 2 31-1 49 81
presse-museen@stadt.nuernberg.de

**Dokumentationszentrum
Reichsparteitagsgelände**
Bayernstraße 110
90478 Nürnberg
Telefon: 09 11 / 2 31-75 38
Fax: 09 11 / 2 31-84 10
dokumentationszentrum@
stadt.nuernberg.de

museen.nuernberg.de



museen der stadt nürnberg



evz STIFTUNG
ERINNERUNG
VERANTWORTUNG
ZUKUNFT

Inhalt des Spiels

Das Spiel beginnt zunächst in der Gegenwart: Zwei Geschwister finden auf dem Dachboden der verstorbenen Großmutter einen alten Umzugskarton mit verschiedenen Fotoalben und weiteren Fundstücken. Vom Forscherdrang gepackt, begeben sie sich auf eine spannende Zeitreise in die eigene Familiengeschichte und die frühe Phase des nationalsozialistischen Regimes. Im Mittelpunkt steht dabei das Ereignis Reichsparteitag 1934. Prolog und Epilog bilden die narrative Klammer der Handlung und verankern diese in der Gegenwart.

Zu Beginn des Spiels lernen die Userinnen und User den In-Game-Character *Marlene Kirchner* in einer kurzen Intro-Sequenz kennen und folgen dieser Figur anschließend durch die Parteitagswochen 1934. Als Frau eines politischen Leiters erlebt sie den Reichsparteitag aus der Perspektive einer Zuschauerin. Neben wenigen offiziellen Programmpunkten nimmt sie vor allem das touristische Angebot der Stadt wahr und trifft im Laufe der Handlung auf unterschiedlichste Personen. *Marlene Kirchner* und ihr Mann *Friedrich* sind einfache Parteimitglieder und begeisterte Nationalsozialisten, die sich während des Spiels nicht offensichtlich rassistisch, antisemitisch oder politisch äußern, aber durch ihre Präsenz und ihr Engagement die nationalsozialistische Ideologie verkörpern.

Zu verschiedenen Zeitpunkten haben die Userinnen und User in Schlüsselszenen die Möglichkeit, die Figur und somit die Perspektive zu wechseln. So trifft *Marlene Kirchner* beispielsweise vor dem Hotel „Deutscher Hof“ auf den jüdischen Jungen *Fred Schlosser*. Über ihn und seine Familiengeschichte lernt man die Umstände des jüdischen Lebens in den frühen 1930er Jahren in Nürnberg kennen. Zu den weiteren Protagonisten des Games zählen ein SA-Mann aus Oberschlesien, ein HJ-Junge aus Rothenburg sowie ein Junge und dessen Vater, ein Kommunist aus Dortmund. Diese Figuren bringen ihre ganz eigenen Sichtweisen auf den Reichsparteitag und den Nationalsozialismus ein, die sich teilweise drastisch von jenen der anderen Hauptfiguren unterscheiden. Alle Characters wurden auf der Grundlage historischer Figuren, in Form von sogenannten Kollektivbiografien, entwickelt.

Darüber hinaus treten historische Figuren wie der amerikanische Journalist *William L. Shirer*, der Textilkaufmann und -fabrikant *Karl Amson Joel*, die Stadträtin *Dr. Julie Meyer*, der Sozialdemokrat und Arbeiterdichter *Karl Bröger* und Leni Riefenstahls Chefkameramann *Sepp Allgeier* auf.

Neben den einzelnen Handlungssträngen haben die Userinnen und User zudem über sogenannte Dinggeschichten Zugriff auf originale Tondokumente, Filmclips, Zeitungsausschnitte und spannende Hintergrundinformationen.



Ziel des Spiels

Ziel ist es, dem stark medial geprägten jungen und internationalen Publikum einen neuen Zugang zur Auseinandersetzung mit der NS-Geschichte zu eröffnen und den jungen Menschen dadurch eine eigene gesellschaftspolitische Positionierung in der Gegenwart zu ermöglichen. Das Spiel fungiert als Bindeglied zwischen etablierten Formaten historisch-politischer Bildungsarbeit und kreativ-technischem Innovationspotenzial.

Dieses Innovationspotential des Formats Serious Game wird besonders anschaulich in der Betonung der sinnlichen Erfahrbarkeit des Ereignisses „Reichsparteitag 1934“. Statt abstrakter, zumeist erfahrungsferner schulischer Geschichtsvermittlung zielt die Grundkonzeption des Serious Games auf die Rezeptions- und Konsumgewohnheiten einer jungen Generation ab, für welche die digitale Welt bereits integraler Bestandteil der Lebensrealität ist. Multiperspektivische Zugänge über Biografien ermöglichen eine individuelle Wahrnehmung des historischen Ereignisses und das Kennenlernen von unterschiedlichen Handlungsspielräumen und Haltungen, die die Userinnen und User entdecken.

Die affirmative Bestätigung der Selbstinszenierung des NS-Regimes soll dabei vermieden werden, vielmehr gilt es, die NS-Propaganda als Konstruktion zu durchschauen und kritisch zu reflektieren. Durch eine interaktive Auseinandersetzung mit dem „Schönen Schein“ des Medienereignisses „Reichsparteitag“ werden die Userinnen und User des Games mit den Produktionsbedingungen von Medien und Massenveranstaltungen vertraut gemacht und so für den kritischen Umgang mit Medien an sich sensibilisiert.

Zudem greift das Spiel die Frage nach den Umständen der Überlieferung, den Produktionsbedingungen und den Beweggründen zur Erstellung von medialen historischen Zeugnissen auf und stellt die gegenwärtige Wahrnehmung, Rezeption und Interpretation historischer Ereignisse zur Diskussion. Der sensiblere Umgang mit historischen Quellen als Erkenntnisgewinn kann auf diese Weise auch zur Motivationsgrundlage eines kritischen und gegenwartsbezogenen Geschichts- und Medienbewusstseins einer neuen Generation werden.



Realisierung

Auf der Basis einer umfassenden Grundlagenforschung und Recherche zum Reichsparteitag 1934 wurden Bewegungsprofile und Biogramme historischer Personen, narrative Spielsequenzen, Figurenkonstellationen, historische Grundinformationen und sogenannte Dinggeschichten angelegt und anschließend mit künstlerisch-technischen Mitteln in die virtuelle Umgebung eines Serious Games übertragen.

Mit Hilfe digitaler Animation und Visualisierung entstehen dreidimensionale Spielräume, die durch ihre spezifische Bildästhetik und -sprache von jungen Menschen leicht als virtuelle Gamesettings und damit als fiktionale beziehungsweise „neutrale“ Verhandlungsorte diverser Inhalte decodiert werden.

Die visuelle und technische Realisierung des Serious Games erfolgt in Zusammenarbeit mit dem Comiczeichner und Designer Hamed Eshrat, dem Medienpädagogen, Künstler und Gameentwickler Dr. Patrick Ruckdeschel, der Art Directorin und Kommunikationsdesignerin Eva Beham, der Schauspielerin, Künstlerin und Übersetzerin Anna Steward sowie den Firmen Dolby Digital Nürnberg und Zockrates Laboratories UG. Für die geschichtsdidaktische Konzeption und anschließende Evaluation des Projekts übernimmt der Lehrstuhl Didaktik der Geschichte an der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, Frau Prof. Dr. Charlotte Bühl-Gramer, eine beratende Funktion.

Am Prototyp wird mit erneuter Förderung durch die Stiftung EVZ weitergearbeitet und bis Oktober 2021 eine erste Anwenderversion entwickelt.



INFORMATIONEN KOMPAKT

Ein Projekt des Dokumentationszentrums Reichsparteitagsgelände, gefördert durch das Programm „digital//memory“ der Stiftung „Erinnerung, Verantwortung und Zukunft“

Projektleitung

Sebastian Tröger, Dokumentationszentrum Reichsparteitagsgelände

Projektteam

- Hamed Eshrat, Comiczeichner (www.eshrat.de)
- Dr. Patrick Ruckdeschel, Medienpädagoge, Künstler und Gameentwickler
- Eva Beham, Art Directorin und Kommunikationsdesignerin
- Anna Steward, Sprecherin und Übersetzerin
- Dolby Digital Nürnberg
- Zockrates Laboratories UG (www.zocklabs.de)
- Prof. Dr. Charlotte Bühl-Gramer/Lehrstuhl für Didaktik an der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, fachdidaktische Beratung und Evaluation

Kontakt

Dokumentationszentrum Reichsparteitagsgelände
Bayernstraße 110, 90478 Nürnberg
Telefon: 09 11 / 2 31-75 38
Fax: 09 11 / 2 31-84 10
E-Mail: dokumentationszentrum@stadt.nuernberg.de
Web: dokumentationszentrum-nuernberg.de

Öffnungszeiten

Aufgrund des aktuellen Pandemiegeschehens ist das Dokumentationszentrum Reichsparteitagsgelände derzeit geschlossen. Die Dauerausstellung ist wegen Umbaus bis voraussichtlich 2023 nicht zugänglich. Die Eröffnung der Interimsausstellung „Nürnberg – Ort der Reichsparteitage. Inszenierung, Erlebnis und Gewalt“ ist für den 7. Mai 2021 geplant.

Anfahrt

Straßenbahnlinien 6, 8: Haltestelle Doku-Zentrum
Buslinien 36, 45, 55, 65: Haltestelle Doku-Zentrum
S-Bahnlinie 2: Haltestelle Dutzendteich
Parkmöglichkeit: eingeschränkte Parkmöglichkeit vor dem Gebäude

Hinweise an die Medien

Im Pressebereich unsere Website finden Sie die Presseinformation sowie Fotoaufnahmen der Ausstellung zum Download:
<https://museen.nuernberg.de/dokuzentrum/presse/pressematerial/pressematerial-2021/pm-serious-game/>

Weitere Informationen erhalten Sie direkt im Dokumentationszentrum Reichsparteitagsgelände unter Telefon 09 11 / 2 31-75 38 sowie bei der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit der Museen der Stadt Nürnberg unter Telefon 09 11 / 2 31-54 20.

