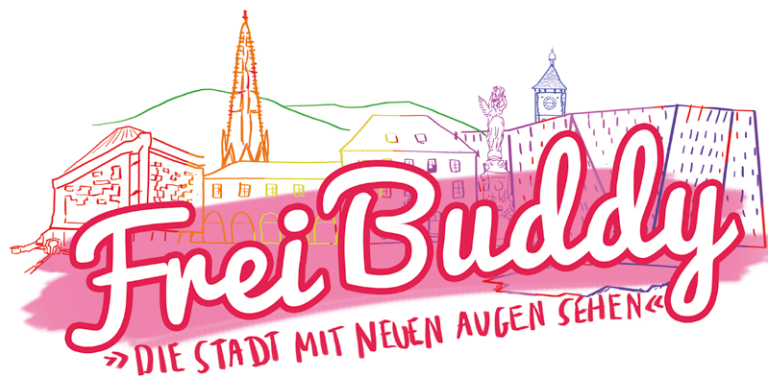




Handreichung zur Serious Game App „FreiBuddy“



MUSEEN FREIBURG
Dokumentationszentrum
Nationalsozialismus



Inhalt

Zur Handreichung	3
Abkürzungen und Begriffe	3
Quellenangaben	5
Impressum	7
TEIL A:	
Die Serious Game App „FreiBuddy“	8
Entstehung und Idee von „FreiBuddy“	9
Rahmenhandlung und Spielziel.....	11
Spielverlauf.....	12
Bewertungssystem.....	17
Ausführliche Darstellung der Inhalte.....	18
Route „Die Familie“	18
Route „Die Backpacker“	23
Route „Die Nachfahrin“	27
Was ist real, was nicht?.....	31
TEIL B:	
Anwendungspraxis: Schule und außerschulische Nutzung der App	32
Einbindung in den Unterricht.....	33
Empfehlungen für unterschiedliche Zielgruppen.....	34
Voraussetzungen und Barrieren.....	35
Technische Voraussetzungen	35
Sprachen	35
Verständlichkeit	36
Mobilität und Orientierung	36
Auditive und visuelle Wahrnehmung	37
Durchführung.....	38
Vorbereitung	38
Unmittelbar vor Spielstart	38
Nach Spielende	39
Treffpunkte vor Ort	39
TEIL C:	
Pädagogische Vertiefung	40
Historisch-politische Bildung zu jüdischem Leben: Begegnungen auf Augenhöhe	41
Fiktiv, aber wahr – Ein Spiel über jüdisches Leben.....	42
Echt und divers – „authentische“ Inhalte vermitteln	43
Stellvertretung vs. Darstellung kollektiver Identitäten	45
Eine machbare Rolle – Spieler*innen als lernende Alltagsheld*innen	47
Lernen mit digitalen Medien: Serious Games und standortbasierte AR	49
Lernen mit Serious Games	49
Spielbasiertes Lernen – wie funktioniert das?.....	52
Spielbasiertes Lernen	52
Immersion und Flow	52
Emotion	54
Selbstwirksamkeit / Agency	54
Multimodalität	55
Lernen mit AR- und standortbasierten Anwendungen	56



Zur Handreichung

Diese Handreichung zur Serious Game App „FreiBuddy“ ist in drei Teile gegliedert. Sie fokussieren unterschiedliche Dimensionen der App:

1. Die Serious Game App „FreiBuddy“:
Idee und Inhalte im Überblick

2. Anwendung von „FreiBuddy“:
Hinweise zur schulischen und außerschulischen Nutzung der App

3. Pädagogische Vertiefung:
Leitgedanken und -fragen zur Lernerfahrung in „FreiBuddy“

Abkürzungen und Begriffe

AR – Augmented Reality (Erweiterte Realität)

LBAR – Location-based Augmented Reality (standortbasierte erweiterte Realität)

EVZ – Stiftung „Erinnerung, Verantwortung und Zukunft“

DZNS – Dokumentationszentrum Nationalsozialismus

FreiBuddy, Buddy – „FreiBuddy“ ist der Name der App und der fiktiven Spielplattform, auf der Spieler*innen als „Buddys“ andere Buddys und ihre fiktiven Gäste treffen. Ein Buddy ist eine Art „Kumpel“ oder „Begleitperson“, mit der man interagiert.

App, Anwendung – Eine App ist eine Softwareanwendung, die auf mobilen Geräten (wie Smartphones und Tablets) installiert wird und eine bestimmte Funktionalität oder Dienstleistung bietet.

Serious Game – Ein Serious Game ist ein Spiel, das über Unterhaltung hinausgeht und Lernziele oder Bildungsziele verfolgt, z.B. zur Vermittlung von Wissen oder zur Förderung von Fähigkeiten.

Pervasive Game – Ein Pervasive Game ist ein Spiel, das die reale Welt als Spielfeld nutzt, häufig unter Verwendung von mobilen Geräten oder Technologien, die die physische Welt mit digitalen Inhalten verbinden.



Augmented Reality (AR), Mixed Reality (MR) – Augmented Reality (AR) ist die Erweiterung der realen Welt mit digitalen Inhalten. Es entsteht dabei die Mixed Reality (MR), also die reale Welt mit digitalen Elementen, die mit der realen Welt interagieren und in sie integriert sind.

Location-based – Bezieht sich auf Anwendungen oder Technologien, die den Standort des Nutzers nutzen, um kontextabhängige Informationen oder Dienste bereitzustellen.

Scannen – In diesem Kontext bedeutet „Scannen“, mit der Kamera eines Geräts die Umgebung zu erfassen, um digitale Inhalte oder Informationen darauf zu überlagern oder zu verarbeiten.

Immersion, immersiv – Immersion beschreibt das Eintauchen in eine (virtuelle oder erweiterte) Welt, wobei Nutzer*innen das Gefühl haben, vollständig in diese Welt eingetaucht zu sein. Immersive Erlebnisse verstärken dieses Gefühl der Präsenz und des Eintauchens.

Agency, Akteur*innen – Agency bezeichnet die Fähigkeit einer Person, Entscheidungen zu treffen und deren Konsequenzen zu beeinflussen. Akteur*innen* sind die handelnden Personen, die eine aktive Rolle in einem Prozess oder Spiel übernehmen.

Charaktere – In Spielen bezieht sich der Begriff Charaktere auf die fiktiven Figuren, die von den Spieler*innen gesteuert oder kontrolliert werden. Diese Charaktere haben in der Regel spezifische Eigenschaften, Fähigkeiten und Rollen im Spiel.

Historisch-politische Bildung – Historisch-politische Bildung bezieht sich auf die Auseinandersetzung mit Geschichte und Politik, um ein tieferes Verständnis für gesellschaftliche, politische und historische Zusammenhänge zu entwickeln.

Beutelsbacher Konsens – Der Beutelsbacher Konsens ist eine Richtlinie für die politische Bildung in Deutschland, die besagt, dass politische Bildung neutral und sachlich sein sollte, keine Ideologie fördern darf und den Lernenden zur eigenständigen Urteilsbildung anregen sollte.

Othering – Othering bezeichnet den Prozess, durch den Menschen oder Gruppen als „anders“ und „fremd“ dargestellt und dadurch von der Mehrheitsgesellschaft abgetrennt oder ausgegrenzt werden.

Quellenangaben

Brauer, J. (2019). Gefühlte Geschichte? Emotionen, Geschichte und historisches Lernen. *Vierteljahrsschrift für wissenschaftliche Pädagogik*, 95(2), 272–283. <https://doi.org/10.30965/25890581-09501022>

Chernivsky, M. (2016). Sehe ich etwas, was du nicht siehst? Stereotype – alles harmlos? In: *ZWIST: Gefühlserbschaften im Umbruch. Perspektiven, Kontroversen, Gegenwartsfragen*, 60–65.

Chernivsky, M. (2016). Zwischen Generationen: Wirkungsgeschichte des Nationalsozialismus und familienbiographische Reflexion der Enkel*innen-Generation in Form einer mehrjährigen Intervisionsgruppe. In: *ZWIST: Gefühlserbschaften im Umbruch. Perspektiven, Kontroversen, Gegenwartsfragen*, 150–163.

De Freitas, S., & Oliver, M. (2006). How can exploratory learning with games and simulations within the curriculum be most effectively evaluated? *Computers & Education*, 46(3), 249–264.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining „gamification“. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15.

Dunleavy, M., Dede, C., & Mitchell, R. (2009). Affordances and limitations of immersive participatory augmented reality simulations for teaching and learning. *Journal of Science Education and Technology*, 18(1), 7–22.

Eckmann, M., & Kößler, G. (2020). Pädagogische Auseinandersetzung mit aktuellen Formen des Antisemitismus: Qualitätsmerkmale und Spannungsfelder mit Schwerpunkt auf israelbezogenem und sekundärem Antisemitismus. *Diskussionspapier*. https://www.dji.de/fileadmin/user_upload/FGJ4/Eckmann_Koessler_2020_Antisemitismus.pdf

Ferguson, C. J. (2007). The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatric Quarterly*, 78(4), 309–316.

Friedrich, J. (2020). Through the Darkest of Times – Erinnerung an die Geschichte des zivilen Widerstands gegen den Nationalsozialismus als Computerspiel. In: *Lernen aus der Geschichte: Zeitgemäße Formen historischen Lernens mit digitalen Medien*, 5–9.

Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment*, 1(1), 20–20.

Goel, U. (2020). Freundlichkeit gegenüber Fehlbarkeiten – ein Ansatz für diskriminierungskritische Bildungsarbeit. In: Bücken, S., Streicher, N., Velho, A., & Mecheril, P. (Hrsg.), *Migrationsgesellschaftliche Diskriminierungsverhältnisse in Bildungssettings* (S. 147–166). Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-28821-1_8

Hwang, G., Wu, P. H., Chen, C., & Tu, N. T. (2016). Effects of an augmented reality-based educational game on students' learning achievements and attitudes in real-world observations. *Interactive Learning Environments*, 24(8), 1895–1906.

Jebrak, S. (2010). Angekommen?! Jüdische Zuwanderung nach Deutschland 1990–2010. *Jüdisches Museum Westfalen (Hrsg.)*.

- Klopfer, E., & Squire, K.** (2008). Environmental detectives – the development of an augmented reality platform for environmental simulations. *Educational Technology Research and Development*, 56(2), 203–228.
- Lenz, P., & Nolden, N.** (2022). „GESCHICHTE SPIELEN?“ Didaktische Einsatzmöglichkeiten digitaler Spiele mit historischen Themen im Unterricht. *Handreichung für Lehrer*innen und Multiplikator*innen*. Bayerische Landeszentrale für politische Bildung.
- Mendel, M.** (2020). Was ist Erinnerungskultur? In: *Erinnern mit Games: Digitale Spiele als Chance für die Erinnerungskultur*, 19–23.
- Michael, D. R., & Chen, S. L.** (2005). *Serious Games: Games that educate, train, and inform*. Muska & Lipman/Premier-Trade.
- Murray, J. H.** (2017). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Aktualisierte Edition der 1997-Ausgabe. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Newberg, A. B., & Iversen, J.** (2003). The neural basis of the complex mental task of meditation: Neurotransmitter and neurochemical considerations. *Medical Hypotheses*, 61, 282–291.
- Pfister, E.** (2020). Überlegungen zum Holocaust im digitalen Spiel. In: *Erinnern mit Games: Digitale Spiele als Chance für die Erinnerungskultur*, 44–47.
- Pfister, E.** (2016). Das Unspielbare spielen: Imaginationen des Holocaust in digitalen Spielen. *zeitgeschichte*, 4(43), 250–263.
- Schillig, A.** (2016). Based on true events ... Konstruktion historischer Erzählungen in Videogames am Beispiel des Spiels „When We Disappear“. *Manifest für geschichtswissenschaftliches Arbeiten mit Digitalen Spielen*. https://gespielt.hypothesen.org/manifest_v1-1
- Seidel, I.** (2020). Widerstand gegen den Nationalsozialismus im Computerspiel: Das pädagogische Potenzial von *Through the Darkest of Times*. In: *Lernen aus der Geschichte: Zeitgemäße Formen historischen Lernens mit digitalen Medien*, 10–13.
- Steinkuehler, C.** (2006). The mismeasure of educational games: A brief history. *Electronic Learning*, 4, 485–499.
- Steinkuehler, C., & Duncan, S.** (2008). Scientific habits of mind in virtual worlds. *Journal of Science Education and Technology*, 17(6), 530–543.
- Stevens, R., & Satwicz, T.** (2009). In-game, in-room, in-world: Reconnecting video game play to the rest of kids' lives. In: *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, 41–66.
- Stenros, J., et al.** (2012). Studying the elusive experience in pervasive games. *Simulation & Gaming*, 43(3), 339–355.
- Shute, V. J., & Zapata-Rivera, D.** (2017). Adaptive technologies. In: *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*, 705–719.
- Wagner, J.** (2019). Simulierte Authentizität? Chancen und Risiken von Augmented und Virtual Reality an Gedenkstätten. *Gedenkstättenrundbrief*, 196, 3–9.
- Wiltz, C., & Fein, G.** (2006). Zitiert in: Dietze, B., & Kashin, D. (2011). *Playing and Learning*. Pearson Prentice Hall.



Impressum

Anbieter dieser Handreichung ist die Stadt Freiburg im Breisgau
Körperschaft des öffentlichen Rechts
Vertreten durch den Oberbürgermeister Martin Horn
Rathausplatz 2–4, 79098 Freiburg

vertreten durch

Dokumentationszentrum Nationalsozialismus
der Städtischen Museen Freiburg,
Rotteckring 14, 79098 Freiburg i.Br.
E-Mail: dzns@stadt.freiburg.de

Redaktion:

Ella Detscher, Caroline Klemm, Julia Wolrab (Dokumentationszentrum
Nationalsozialismus der Städtischen Museen Freiburg) und
Katharina Tillmanns

Lektorat:

Jana Detscher, Peter Geißler, Timo Herrmann

Gestaltung:

Annett Frey, freysign.de

Illustrationen:

Katharina Schmidt, Kwittiseeds

App:

ZAUBAR (zaubar.com)

Urheberrecht, Haftung, Verantwortung:

Das Layout, die verwendeten Grafiken und die Texte dieser Handreichung sind urheberrechtlich geschützt. Die Seiten dürfen nur zum privaten Gebrauch oder für Bildungszwecke vervielfältigt, Änderungen nicht vorgenommen und Vervielfältigungsstücke weder verbreitet noch zu öffentlichen Wiedergaben benutzt werden.

Alle Informationen erfolgen nach bestem Wissen, jedoch ohne Gewähr für ihre Richtigkeit. In keinem Fall wird für Schäden, die sich aus der Verwendung der abgerufenen Informationen ergeben, eine Haftung übernommen.

TEIL A:

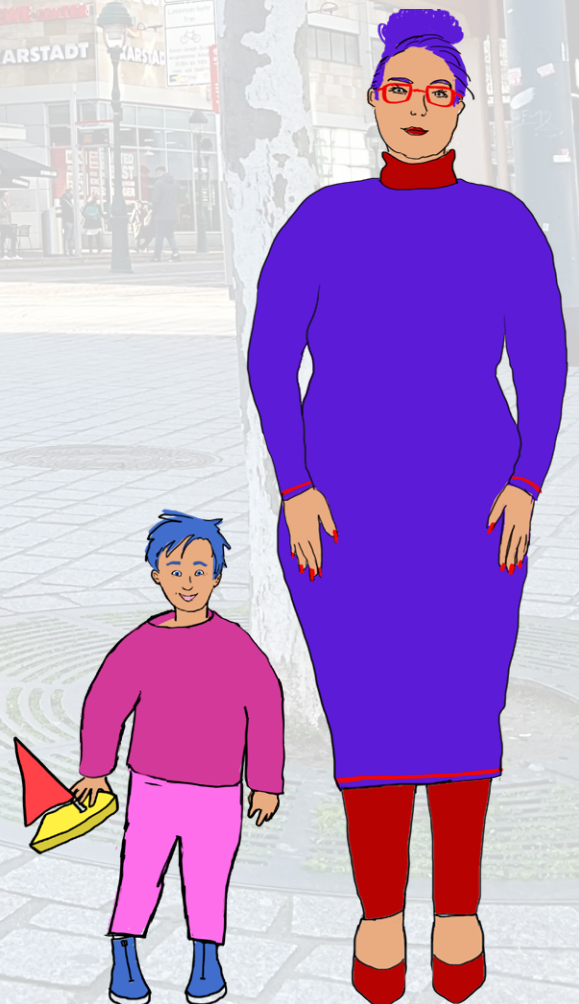
Die Serious Game App „FreiBuddy“

Die folgenden Kapitel in diesem ersten Teil der Handreichung widmen sich den Fragen:

- Was ist der Grundgedanke und die Idee hinter „FreiBuddy“?
- Was passiert im Spiel, wie kann ich mir den Ablauf vorstellen?
- Welche Charaktere und Inhalte werden vermittelt?

Die Serious Game App „FreiBuddy. Das Serious Game zu jüdischem Leben in Freiburg“ ist ein Bildungsangebot des Dokumentationszentrums Nationalsozialismus (DZNS) der Städtischen Museen Freiburg, das im Rahmen eines partizipativen Projekts, gefördert von der Stiftung „Erinnerung Verantwortung Zukunft“ (EVZ), erarbeitet wurde.

Die App wurde von der Berliner Firma ZAUBAR (zaubar.com) entwickelt und wird von ihr betrieben sowie gewartet.



Entstehung und Idee von „FreiBuddy“

Zielsetzung

Das Serious Game „FreiBuddy“ entstand ab Januar 2022 im Rahmen der Förderlinie „digital memory“ der Stiftung „Erinnerung, Verantwortung und Zukunft“ (EVZ). Als erstes umfangreiches pädagogisches Projekt des Dokumentationszentrums Nationalsozialismus der Städtischen Museen Freiburg sollte ein innovativer, interaktiver Ansatz zur Beschäftigung mit der Shoa und den Kontinuitäten von Antisemitismus erarbeitet werden. Die Kombination des Mediums Spiel und der immersiven Augmented Reality (AR)-Technologie („Erweiterte Realität“) bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten zur aktivierenden Vermittlung von Inhalten.

Gleichberechtigtes Ziel des Projekts war, neben der Entstehung des Produkts, die Auseinandersetzung mit den allgegenwärtigen Fragen, die sich aus diesen medialen Möglichkeiten ergeben: Inwiefern können und sollten Lebensgeschichten von Menschen zum Spiel werden? Welche Entscheidungsfreiheiten können für eine Erfahrung der Selbstwirksamkeit gegeben werden, ohne Handlungsräume zu suggerieren, die es historisch in dieser Form nicht (für jede*n) gab? Wie nutzt man die motivierenden Potenziale der Medien Spiel und AR und vermeidet dennoch überfordernde Emotionalisierung und Überwältigung?

Konzeption mit vielen Beteiligten

Um uns diesen Fragen anzunähern, aber auch um konkrete Spielideen zu erarbeiten, wurde das Serious Game in einem Aushandlungsprozess mit vielen Beteiligten aus unterschiedlichen Kontexten entwickelt. Die partizipative und ergebnisoffene Konzeptionsphase erstreckte sich über etwa neun Monate. Involviert waren unter anderem

- Jüd*innen aus Freiburg, sowie Angehörige und die jüdischen Gemeinden als Kooperationspartnerinnen im Projekt
- ca. 100 Schüler*innen aus Freiburg
- Lehrkräfte, Fachdidaktiker*innen, Kolleg*innen aus Einrichtungen der historisch-politischen Bildungsarbeit, Akteur*innen der Zivilgesellschaft
- Expert*innen aus dem Bereich Game Design und digitales Lernen
- Expert*innen aus dem Bereich AR-gestützte Informationsvermittlung

Das Ergebnis dieser multiperspektivischen Konzeptionsphase ist das Serious Game „FreiBuddy“. Auf drei Routen in der Freiburger Innenstadt nähert sich das Spiel dem Thema jüdisches Leben aus unterschiedlichen Perspektiven und verbindet dabei Vergangenheit und Gegenwart in Lebensgeschichten und Orten.

Inhaltliche (Neu-)Ausrichtung

Als besonderer Bedarf wurde in der frühen Konzeptionsphase der inhaltliche Fokus auf gegenwärtiges und in seiner Vielfalt erkennbares jüdisches Leben in Freiburg herausgearbeitet: Dahinter stand zum einen der Wunsch nach Repräsentation der Lebensrealität von Jüd*innen in seiner Vielfalt. Zum anderen stellte das Nicht-Wissen, Zu-wenig-Wissen bis hin zu vermeintlichem, auf antisemitischen Fehlkonzeptionen beruhendem „Wissen“ den unbestreitbaren gesellschaftlichen Zustand dar, auf den wir reagieren wollten. Der Blick auf das Leben von Jüd*innen in Deutschland wird durch die Beschäftigung mit dem Nationalsozialismus teilweise verstellt oder zumindest stark begrenzt, so die gemeinsame Wahrnehmung. Pädagogische Angebote, die sich konkret auf die vielfältigen Existenzweisen und -erfahrungen von Jüd*innen beziehen, sind bisher auch in Freiburg nicht verbreitet.

Die drei Routen und die fiktiven Charaktere geben Einblick in unterschiedliche Aspekte jüdischen Lebens. Sie sind weder vollständig noch repräsentativ für jüdische Einzelpersonen oder Gruppen in Freiburg (z.B. „die Nachfahr*innen“). Die im Spiel abgebildeten Erfahrungen und Erläuterungen jüdischen Lebens in Freiburg basieren auf Gesprächen mit Jüd*innen, die in Freiburg leben und zum Teil in Institutionen wie Gemeinden und Vereinen organisiert sind. Aus den Gesprächen wurden Wünsche, Gedanken, Haltungen und Erfahrungen abstrahiert. Inhaltlich in das Spiel eingebracht werden sie durch die fiktiven Gäste sowie durch reale Charaktere und weitere materielle und virtuelle Inhalte vor Ort, z.B. durch Infotafeln im Stadtraum oder eingeblendete historische Dokumente.

Niederschwellige Begegnungen mit der Vielfalt jüdischen Lebens

Die Spieler*innen interagieren mit fiktiven und realen Charakteren und erfahren dabei etwas über verschiedene individuelle und kollektive Identitäten und Existenzweisen von Jüd*innen in Freiburg. Unabhängig vom jeweiligen Kenntnisstand begeben sich die Spieler*innen in Dialoge und erkunden das vergangene und gegenwärtige Zusammenleben in Freiburg. Selbstverständlich wird kein Anspruch auf Repräsentation von Jüd*innen in Deutschland oder Freiburg erhoben. Im Gegenteil hoffen wir, trotz angedeuteter kollektiver Erfahrungen, die Vielfalt und das individuelle Erleben ebenso präsent zu halten. Im geschützten Handlungsraum zwischen Spiel, Fiktion und Realität können Spieler*innen „ins Gespräch kommen“ und inspiriert werden, sich mit (Nicht-)Wissen zu beschäftigen und so Begegnung zu „üben“, die im Alltag häufig fehlt.

Sinnvolle Einbindung von standortbasierter AR-Technologie

Durch die standortbasierte AR-Technologie kann die App nur vor Ort in der Freiburger Innenstadt genutzt werden. Die Nutzer*innen agieren mit der Anwendung und potenziellen Mitspieler*innen, aber auch mit der „analogen“ Umgebung („Mixed Reality“). So verknüpft das Serious Game den digitalen

Raum mit der Lebens- und Umwelt der Spieler*innen und verortet die Auseinandersetzung mit den Spiel-Charakteren und Geschichten an konkreten Orten im Stadtraum.

Rahmenhandlung und Spielziel

Der Name der App und des Spiels setzt sich aus den Begriffen „Freiburg“ und „Buddy“ zusammen. Buddy ist ein Begriff aus dem Englischen und bezeichnet eine*n unterstützende*n Freund*in.

„FreiBuddy“ ist im Spiel zugleich der Name einer fiktiven Online-Plattform, auf der sich Menschen treffen, austauschen und verabreden, um sich und die Stadt Freiburg (neu) kennenzulernen. Das gemeinsame Interesse liegt also im Austausch miteinander in und über Freiburg.

Im Spiel-Narrativ sind die Nutzer*innen auf der Plattform als Buddys registriert und wurden dort von drei fiktiven Gästen gematcht, also ausgewählt. Die Spieler*innen können dann auswählen, welches ihrer drei Matches – also Gäste – sie im Spiel treffen und kennenlernen möchten.

Weitere Informationen zu den Charakteren sind an dieser Stelle im Spiel noch nicht bekannt, sodass die Spieler*innen sich nach Sympathie oder Interesse spontan für ein Match entscheiden. Mit der Auswahl des Matches fällen die Spieler*innen die Entscheidung für eine der drei vollkommen verschiedene Spielrouten durch die Freiburger Innenstadt.

Die Spieler*innen begleiten als Buddys den Aufenthalt ihrer Gäste in Freiburg. Die Stationen und die dort bearbeiteten Inhalte folgen im Wesentlichen den Interessen und Bedürfnissen der Gäste. Innerhalb der Stationen haben die Spieler*innen jedoch Handlungsfreiheit bezüglich des Umfangs, der inhaltlichen Fokussierung und Atmosphäre der Begegnung. Die Spieler*innen interagieren mit den Charakteren, indem sie in Dialogfeldern Fragen beantworten, Nachfragen auswählen und kleine Aufgaben übernehmen.

Während der gemeinsamen Tour ist es die Aufgabe der Spieler*innen, gute Buddys für die Gäste zu sein, also zu einer gelungenen Begegnung beizutragen. Dafür erhalten sie von ihren Gästen eine Bewertung auf der fiktiven Plattform FreiBuddy. Nähere Informationen zur Funktion dieser Bewertung finden Sie im Abschnitt „Bewertungssystem“.

Spielverlauf

Intro

Beim ersten Öffnen der App werden die Spieler*innen auf mehreren aufeinander folgenden Ansichten in die verwendete AR-Technologie eingeführt. Außerdem müssen schrittweise verschiedene Berechtigungen für notwendige Zugriffe, z.B. für die Kamerafreigabe, erteilt werden.

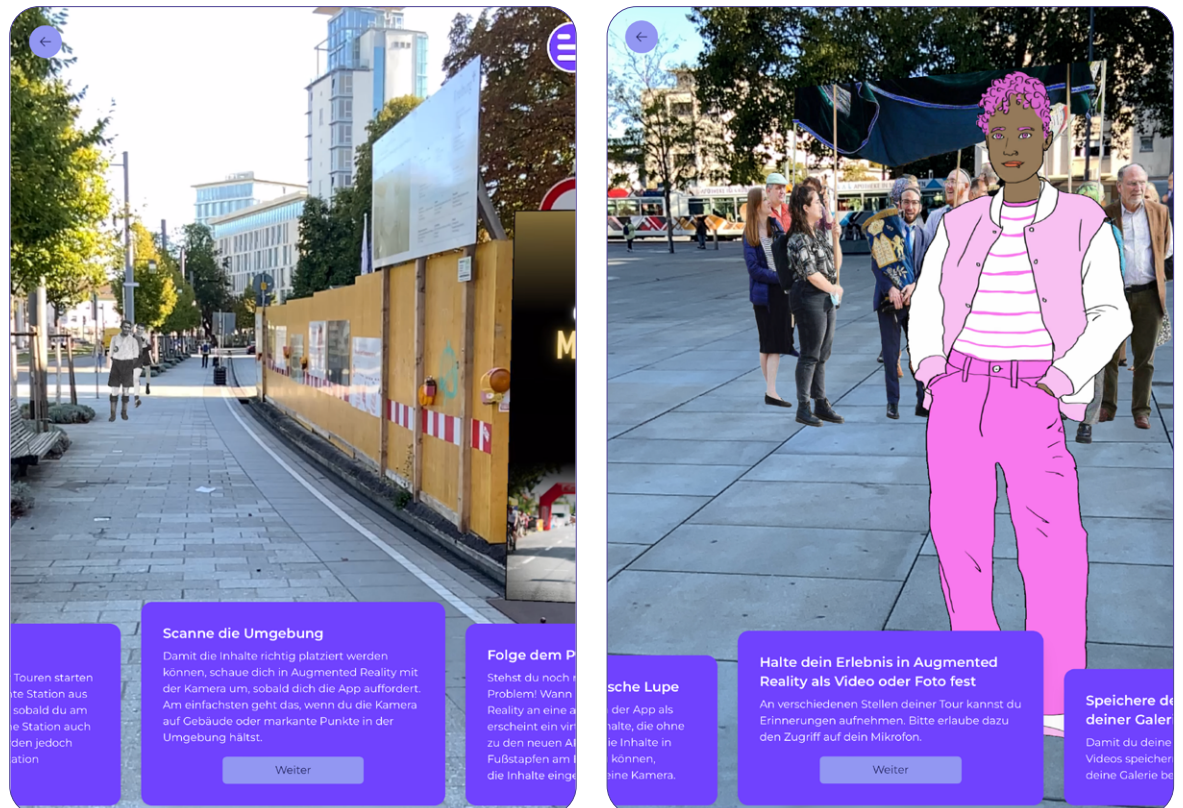


Abb.: 2x Ansichten zur Erklärung der AR-Technologie zu Beginn der App.

© ZAUBAR (zaubar.com)

Nach dieser funktionalen Einführung haben die Spieler*innen die Möglichkeit, ein Profilbild aufzunehmen, das anschließend als Bild für das eigene Profil auf der fiktiven Plattform FreiBuddy dient. Nach dieser funktionalen Einführung werden die Spieler*innen als Nutzer*innen dieser Plattform angesprochen („Willkommen bei ‚FreiBuddy‘!“).

Um das Spiel zu beginnen, müssen die Spieler*innen anschließend eine Route, also ein Gäste-Match, auswählen. Dazu erscheint ein Fenster mit der Info „Ihr habt 3 Matches!“. Durch das Antippen der Pfeiltasten können sich die Nutzer*innen anschließend ihre potenziellen Gäste anschauen. Neben den Zeichnungen der Gäste gibt es jeweils ein kurzes Statement zum Grund des Freiburg-Besuchs und ihren Wünschen an die Begegnung. Dabei wird die Verbindung der Gäste zu jüdischem Leben noch nicht explizit. Indem die Spieler*innen eine der drei Figuren(gruppen) auswählen, entscheiden sie sich für die Route, die sie spielen möchten.

Anschließend haben die Spieler*innen Gelegenheit, sich einen Überblick über die Plattform und die Profile ihrer Gäste zu verschaffen.



Abb.: Benachrichtigung: „Ihr habt 3 Matches“.
© ZAUBAR (zaubar.com)

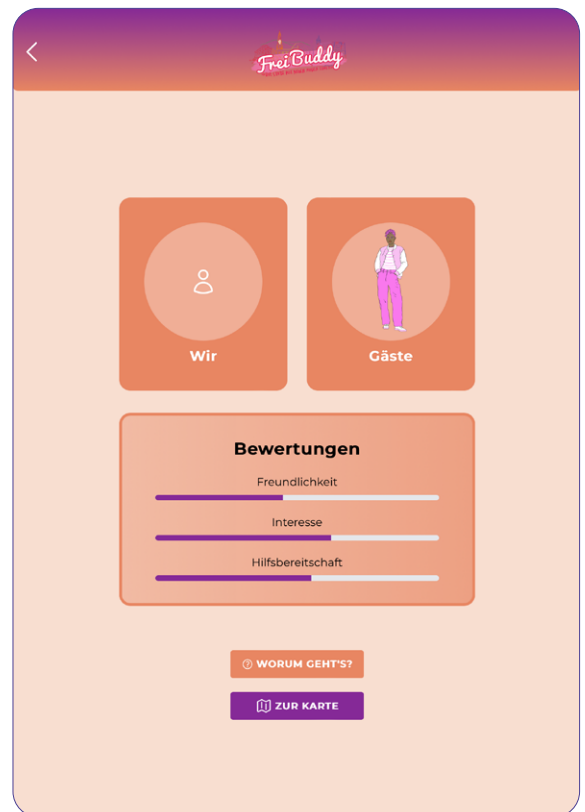


Abb.: Die Benutzer*innenoberfläche der fiktiven Plattform „FreiBuddy“. © ZAUBAR (zaubar.com)



Abb.: Über den Bereich „Gäste“ gelangen die Spieler*innen zu dem „FreiBuddy“-Profil ihrer Gäste. © ZAUBAR (zaubar.com)

Die Begegnung beginnt mit einer Textnachricht der Gäste, die auf dem Bildschirm angezeigt wird. Darin schlagen die Gäste einen Treffpunkt vor.

Stationen entlang der Routen

Jede der Routen durch die Innenstadt besteht aus etwa fünf inhaltlichen Stationen. An diesen Stationen gibt es interaktive Dialoge und Aufgaben für die Spieler*innen. Die einzelnen Stationen werden im Spielverlauf freigeschaltet und in einer Leiste am unteren Bildrand angezeigt.

Inhaltlich erschließen sich die Stationen aus den vorhergegangenen Dialogen (z. B.: „Können wir jetzt zur Synagoge gehen?“). Nach dem erfolgreichen Abschluss einer Station wird die jeweils nächste Station der Route unten rechts in der Leiste angezeigt. Wird die neue Station ausgewählt, zeigt die Karte den korrekten Ort im Stadtraum an. Um eine Station starten zu können, müssen sich die Spieler*innen diesem Ort auf 30 Meter nähern. Erst dann lässt sich der Button „Erlebnis starten“ auswählen.



Abb.: „Nachricht von Elena“ – Textnachricht, die den Ort der ersten Station mitteilt.

© ZAUBAR (zaubar.com)



Abb.: Die Kartenansicht in der App.

© ZAUBAR (zaubar.com)

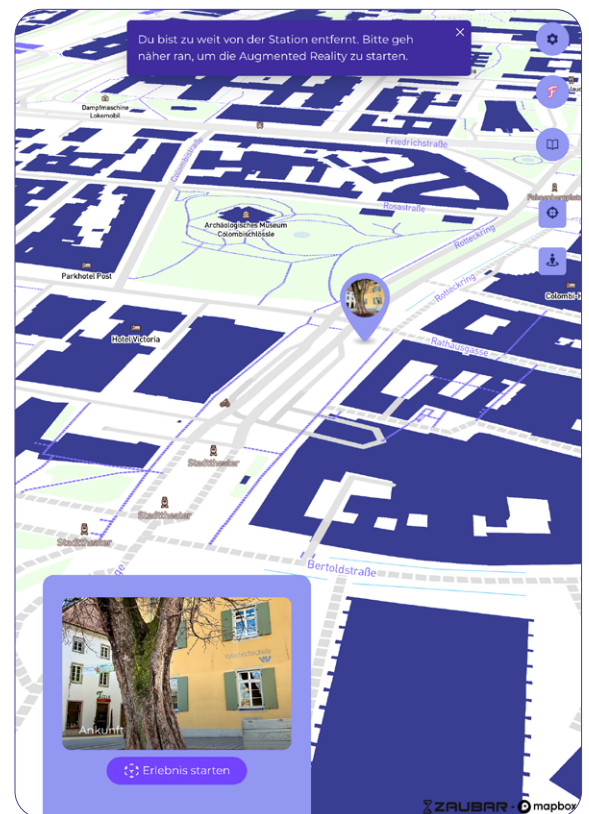


Abb.: Erste Station mit Fehlermeldung aufgrund zu großer Entfernung zur Station.

© ZAUBAR (zaubar.com)

Interaktionen und Aufgaben

Um bei „FreiBuddy“ die Route erfolgreich abzuschließen und eine gelungene Begegnung zu gestalten, müssen die Spieler*innen eine Reihe von kleineren Aufgaben erfüllen:

- Navigation zur jeweils nächsten Station durch den Stadtraum und Verortung durch Scannen, also Erfassen der Umgebung mit der Kamera, um die AR-Station zu betreten
- Durch die Auswahl von Dialogoptionen mit den Gästen interagieren
- Positionierungen und Rückmeldungen via Schieberegler
- Beantwortung von Quizfragen und Lösen von kleinen Rätseln (Dokumente ordnen, Orte finden...)
- Interaktionen mit der „Mixed Reality“-Umgebung, also den AR-Inhalten sowie realen Orten und Objekten in der Innenstadt (etwas finden, anschauen, lesen, anhören...)

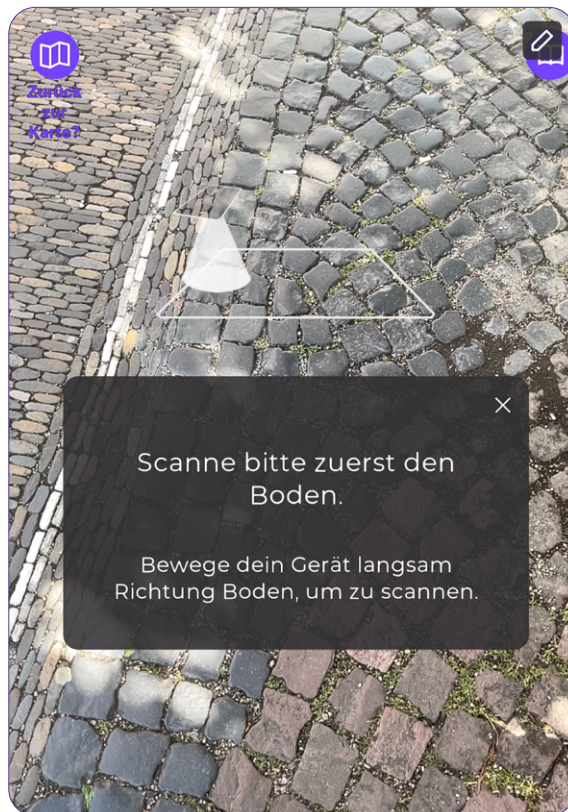


Abb.: 2x Verortung in zwei Schritten zu Beginn jeder Station – „Scanne bitte zuerst den Boden“, dann „Sieh dich mit deinem Gerät um“. © ZAUBAR (zaubar.com)



Abb.: 2x Verortung in zwei Schritten zu Beginn jeder Station – „Scanne bitte zuerst den Boden“, dann „Sieh dich mit deinem Gerät um“. © ZAUBAR (zaubar.com)



Abb.: Auswahl von Dialogoptionen.
© ZAUBAR (zaubar.com)



Abb.: Aufgabe „Dokumente sortieren“.
© ZAUBAR (zaubar.com)

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Stationen einer Route abgeschlossen sind. Inhaltlich stellt dies das Ende des Besuchs dar: Die Gäste kündigen ihre Abreise an und bedanken sich für die gemeinsame Zeit. Im Anschluss erhalten die Spieler*innen die Benachrichtigung, dass die Gäste eine finale Bewertung abgegeben haben. Die Bewertung wird dann für die Spieler*innen sichtbar. Es folgt ein knapper Epilog, in dem die Spieler*innen erfahren, wie es für ihre fiktiven Gäste nach dem Besuch weitergeht.

Bewertungssystem

Die Idee des Bewertungssystems ist von vergleichbaren sozialen Plattformen abgeleitet, bei denen sich Nutzer*innen anhand vorgegebener Kategorien Rückmeldung über ihre gemeinsamen Interaktionen geben können (vgl. z.B. Ebay, AirBnB, BlaBlaCar, etc.).

Vorwissen spielt für die Bewertung keine Rolle, vielmehr werden Verhaltensweisen in der Rolle als Buddy bewertet. Konkret gefasst wird dieses Verhalten in den Kategorien „Freundlichkeit“, „Interesse“ und „Hilfsbereitschaft“.

- Ein hoher Wert für Freundlichkeit wird durch empathisches, rücksichtsvolles Verhalten erreicht.
- Ein hoher Wert für Interesse wird durch interessierte Nachfragen und den Aufruf von optionalen Inhalten und Informationen erreicht.
- Ein hoher Wert für Hilfsbereitschaft wird durch die Übernahme von Aufgaben oder aufmerksame, lösungsorientierte Antworten, die z.T. auf bereits im Spielverlauf erlangtem Wissen basieren („Da fällt mir ein...“), erreicht.

Die Bewertung einzelner Handlungs-/Dialogoptionen erfolgt jeweils in festgelegten Prozentpunkten. Basierend darauf ändert sich der Stand der drei Bewertungsbalken im Bereich „Bewertungen“ auf der Plattform. Zu Beginn des Spiels liegen die Bewertungen jeweils in der Mitte des Balkens, also bei 50%. Am Ende jeder Station erhalten die Nutzer*innen eine Zwischenanzeige ihrer aktuellen Bewertung.

Am Ende des Spiels erhalten die Spieler*innen eine abschließende Bewertung. Dazu werden die erreichten Prozentwerte in den drei Kategorien einmalig angezeigt und zusätzlich in festgelegte Textblöcke übersetzt, sodass die Spieler*innen ausformulierte Rückmeldungen erhalten.

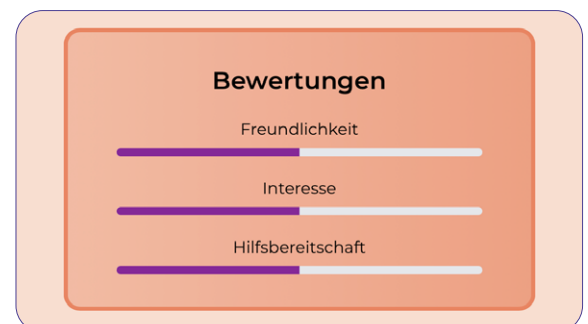


Abb.: Neutrale Bewertungsanzeige zu Spielbeginn. © ZAUBAR (zaubar.com)

Ausführliche Darstellung der Inhalte

Route „Die Familie“

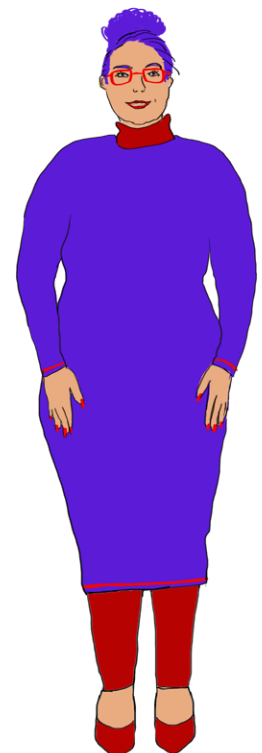
Charaktere und Hintergrundgeschichte

Mutter Elena beginnt eine neue Stelle an der Universität Freiburg. Dafür zieht sie mit ihrer Familie aus München nach Freiburg. Darüber sind **Großmutter Victoria**, **Tochter Emma** und **Sohn Jona** aber wenig begeistert, da sie ihr gewohntes Umfeld nur ungern zurücklassen.

Die Familie ist jüdisch, wobei Religiosität eine untergeordnete Rolle spielt. Oma Victoria ist gerne Teil einer jüdischen Gemeinde, wobei sie dort vor allem Gemeinschaft und Anbindung an die russischsprachige Community sucht. Victoria und Elena sind in den 1990er Jahren aus der ehemaligen Sowjetunion als „Kontingentflüchtlinge“ nach Deutschland gekommen. Für Elena und Emma ist ihre jüdische Herkunft ein wichtiger Teil ihrer Identität. Die Familie hält an zentralen Feiertagen und Traditionen fest, Emma nimmt am jüdischen Religionsunterricht teil und wünscht sich einen Raum in Freiburg, um sich mit anderen Jüd*innen auszutauschen und zu vernetzen. Jona möchte vor allem schnell wieder mit anderen Kindern in Kontakt kommen, z.B. über einen Verein, in dem er sein Hobby Karate ausüben kann.

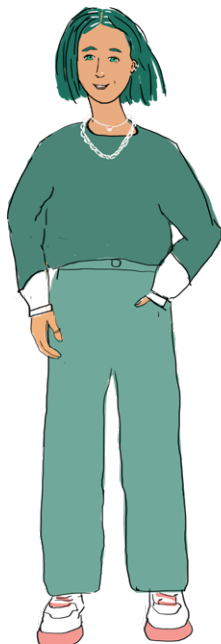
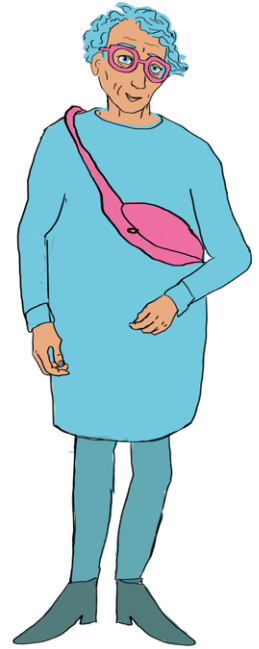
Elena (ca. 40 Jahre):

- Geburtsort: Charkiw, heutige Ukraine, ehemalige Sowjetunion
- aktueller Wohnort: München
- Beruf: wissenschaftliche Mitarbeiterin
- Charakterzüge: empathisch, interessiert, geduldig, bestimmt, gut organisiert und informiert
- Elena wurde, wie ihre Mutter Victoria, in der ehemaligen Sowjetunion geboren und kam 1993 im Alter von 10 Jahren nach Deutschland. Sie spricht fließend Deutsch, ihre Muttersprache ist Russisch. Sie ist alleinerziehende Mutter. Elena fühlt sich verantwortlich für den Umzug und erhofft sich von dem Besuch in Freiburg und von der Begleitung durch die „FreiBuddys“, dass alle Mitglieder ihrer Familie sich die Zukunft in Freiburg schon etwas besser vorstellen können. Elena ist gut vorbereitet und hält gerne recherchierte Informationen bereit. Sie sorgt sich außerdem, dass ihre Kinder und ihre Mutter antisemitische Gewalt und Ausgrenzung erfahren könnten. Deshalb wünscht sie sich „Safe Spaces“ für ihre Mutter und ihre Kinder, egal ob in der Gemeinde, beim jüdischen Sportverein „Makkabi“ oder in der Schule.



Victoria (ca. 70 Jahre):

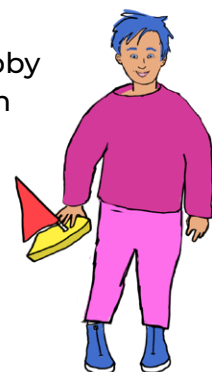
- Geburtsort: Charkiw, heutige Ukraine, ehemalige Sowjetunion
- aktueller Wohnort: München
- Beruf: technisch-pharmazeutische Assistentin, heute Rentnerin.
- Charakterzüge: zugewandt, offen, aufgeschlossen, gesellig, tough, durchsetzungsfähig, direkt
- Victoria möchte in Freiburg insbesondere wieder Anbindung an eine jüdische Gemeinde finden, da sie in ihrer bisherigen Gemeinde in München sehr involviert war. Dabei geht es ihr jedoch vor allem um die persönlichen Beziehungen, das infrastrukturelle Angebot (Kurse, Veranstaltungen, etc.) sowie um den Kontakt zur russischsprachigen Community. Ihre Muttersprache ist Russisch, aber sie versteht und spricht auch Deutsch.

**Emma (15 Jahre):**

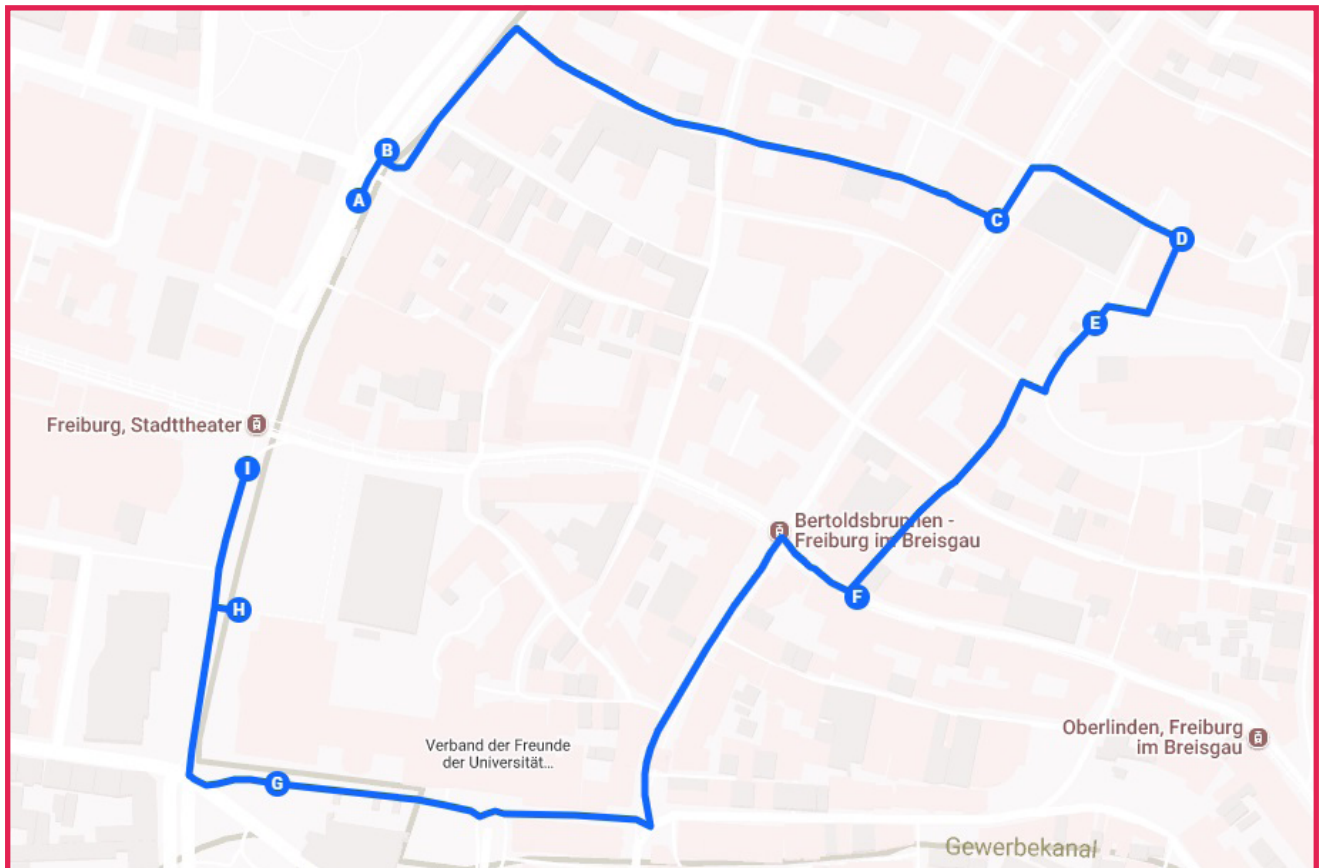
- Geburtsort/ aktueller Wohnort: München
- Schülerin
- Charakterzüge: offen, zugewandt, direkt, engagiert, liebevoll
- Insbesondere zu Beginn des Besuchs ist noch spürbar, dass Emma lieber nicht umziehen möchte. Sie wünscht sich in Freiburg insbesondere einen Ort, an dem sie andere junge Jüd*innen kennenlernen, sich vernetzen und solidarisieren kann. Aber auch die neue Schule und die verfügbare Infrastruktur beschäftigen sie. Emma nimmt am jüdischen Religionsunterricht teil. Emma und Jona verstehen sich meistens sehr gut. Oft kümmert sich Emma auch um ihren deutlich jüngeren Bruder.

Jona (5 Jahre):

- Geburtsort/ aktueller Wohnort: München
- Charakterzüge: offen, neugierig, kreativ, anhänglich
- Jona versteht den Grund des Besuchs in Freiburg noch nicht so ganz, sondern nimmt den Kurzurlaub vor allem als Möglichkeit wahr, etwas Neues zu entdecken. Bisher hat er durch die Anbindung an den TUS Maccabi München und die Gemeinde, die er vor allem mit seiner Oma Victoria besucht, ein enges und positives, aber noch unbewusstes Verhältnis zur jüdischen Identität seiner Familie. Er trifft sich gerne mit anderen Kindern, z.B. für sein Hobby Karate. Darauf freut er sich nach dem Umzug nach Freiburg auch am meisten.



Stationen und Inhalte der Route „Die Familie“



► Station „Rotteckring“ (Rotteckring 12):

Als erster Treffpunkt wird vorab per „Textnachricht“ von Elena der Rotteckring vorgeschlagen. Dort, neben dem Gebäude der Freiburger Volkshochschule, treffen die Spieler*innen erstmals auf die Familie. Diese erste Station dient vor allem als Gelegenheit, den Mixed Reality-Modus und die Funktionen des Spiels kennenzulernen.

► Station „Ausstellung“ (Rotteckring 14, vor dem Gebäude des DZNS):

An dieser Station geht es um Sport als Beispiel dafür, wo und wie Fragen von Zugehörigkeit verhandelt werden. Anlass hierzu bietet die Wanderausstellung „Zwischen Erfolg und Verfolgung – Jüdische Stars im Deutschen Sport vor 1933 und danach“ des Zentrums für Deutsche Sportgeschichte, die das DZNS Freiburg im Frühjahr 2022 entlang des Rotteckrings zeigte. Eingangs wird die Eröffnungsfeier der Ausstellung dargestellt, um eine kurze



Abb.: Mixed-Reality-Ansicht der Ausstellung am Rotteckring © ZAUBAR (zaubar.com)

Einführung in den thematischen Kontext anzubieten. Daran schließen sich zwei mögliche Spielverläufe an:

- A. Die Spieler*innen entscheiden sich dazu, gemeinsam mit den beiden Kindern, Jona und Emma, Näheres zum Angebot des jüdischen Sportvereins Makkabi Freiburg in Erfahrung zu bringen. Dabei begegnen sie Nikita, einem realen Vertreter von Makkabi Freiburg. Es geht im Gespräch u.a. um die Frage, welchen Zweck „Safe Spaces“ für (jüdische) Menschen erfüllen können.
- B. Die Spieler*innen entscheiden sich dazu, gemeinsam mit Elena und Victoria drei Aufsteller der Sportstars-Ausstellung anzuschauen. Im anschließenden Gespräch wird die Ausstellung reflektiert und in den thematischen Kontext von Ausschluss und Teilhabe eingeordnet.

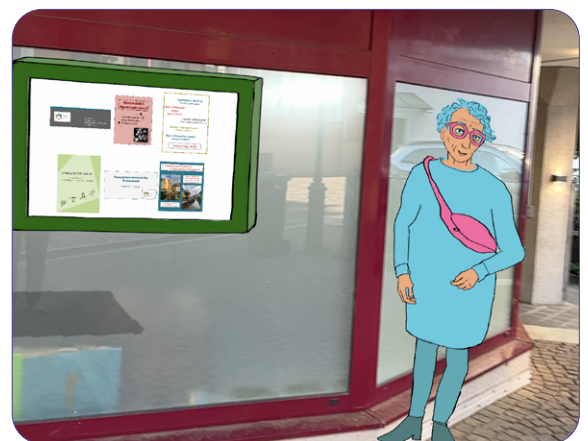
► **Freiwillige Zusatzstation „Stolpersteine“
(Kaiser-Joseph-Straße 169):**

Der Gesprächsanlass für diese Station entsteht, da Jona seine Mutter nach den im Boden verlegten Stolpersteinen fragt, die er aus seiner Heimatstadt München nicht kennt *[Anmerkung: In München dürfen die Stolpersteine des Künstlers Gunter Demnig bisher nur auf privaten Grundstücken, nicht aber im öffentlichen Stadtraum verlegt werden.]* In einem anschließenden Gespräch werden durch die Charaktere unterschiedliche Argumente in der Debatte zu Stolpersteinen als weit verbreitete Form der Erinnerung an den Holocaust eingebracht, zu denen sich die Spieler*innen dann positionieren sollen.

► **Station „Neue Synagoge“ (Engelstraße):**

Victoria möchte sich bei der Neuen Synagoge über die Freizeitangebote der Israelitischen Gemeinde informieren. Dazu müssen die Spieler*innen die Synagoge anhand eines Fotos zunächst finden und korrekt identifizieren. Vor der Synagoge angekommen, bittet Victoria dann um Unterstützung bei der Suche nach passenden Freizeitangeboten. Diese werden auf einem AR-Schaukasten ausgestellt. Dabei erfahren die Spieler*innen mehr über die Arbeit und Zusammensetzung der Israelitischen Gemeinde Freiburgs.

In einem weiteren inhaltlichen Teil der Station werden die umfangreichen Sicherheitsvorkehrungen vor vielen Synagogen thematisiert und in den Kontext der Gefahr antisemitischer Gewalt eingeordnet.



AR-Schaukasten an der Synagoge
© ZAUBAR (zaubar.com)

► **Station „Münsterplatz“:**

Anschließend an ein Gespräch über den Jugendwettbewerb „Jewrovision“ thematisieren Emma und Elena den Bedarf nach einer jüdischen Kinder- und Jugendgruppe in Freiburg. Wie schon bei den Inhalten der Station „Ausstellung“ geht es darum, die Bedeutung solcher „Safe Spaces“ zu verdeutlichen.

► **Station „Bäckerei“ (Salzstraße):**

Mutter Elena sucht in der Salzstraße nach einer Filiale der Bäckerei Lienhart, die dort früher ansässig war und auch koschere Backwaren vertrieben hat. Dafür müssen die Spieler*innen zunächst anhand eines Fotos den realen Ort identifizieren. Durch dieses Beispiel für (mittlerweile) fehlende Infrastruktur in Freiburg wird thematisiert, inwiefern die Bedürfnisse mancher Menschen in der sogenannten „Mehrheitsgesellschaft“ nur ungenügend berücksichtigt werden.

► **Station „Uni“ (Rempartstraße, vor dem Kollegiengebäude I):**

Mutter Elena hat einen Termin mit ihrer künftigen Vorgesetzten bei der Universität. Währenddessen kommen die Spieler*innen mit Emma über jüdischen Religionsunterricht in Freiburg ins Gespräch. Darauf aufbauend geht es erneut um die „mehrheitsgesellschaftliche“, sprich christliche, Prägung vieler Regelungen und Konventionen in Deutschland, z.B. Schulferien und Feiertage. Auch damit verbundene Antisemitismuserfahrungen werden thematisiert.

► **Station „Platz der Alten Synagoge“:**

Hier wird zunächst knapp der historische Kontext des Platzes besprochen, also die Geschichte und Zerstörung der Synagoge in der Pogromnacht 1938. Dann wird eine prominente Debatte innerhalb der Freiburger Stadtgesellschaft aufgegriffen: der angemessene Umgang mit dem Wasserspiegel, der an die Zerstörung der Synagoge und die Verfolgung der Freiburger Jüd*innen erinnert. Anlass zu diesem Gespräch bietet Jona, der mit seinem Freiburger „Bähleboot“ auf dem Wasserspiegel spielen möchte. Anschließend haben die Spieler*innen die Möglichkeit, im Rahmen einer fiktiven „Instagram-Kampagne“ ein 3D-Modell der alten Synagoge in Realgröße aufzurufen.



Mixed-Reality-Ansicht der ehemaligen Bäckerei © ZAUBAR (zaubar.com)



Mixed-Reality Ansicht mit 3-D-Modell der alten Synagoge © ZAUBAR (zaubar.com)

In der letzten Teilstation des Rundgangs finden die Spieler*innen auf der anderen Seite des Platzes eine temporäre Ausstellung zum Thema „Jüdisch in Freiburg“. Auf vier Aufstellern wird anhand von Institutionen, Kulturangeboten und zivilgesellschaftlichem Engagement ein Einblick in die Bandbreite jüdischen Lebens in Freiburg gegeben. [Bilder?]

► Station Abschluss

(Platz der Alten Synagoge):

Hier verabschiedet sich die Familie nach zwei fiktiven Besuchstagen in Freiburg. Die Nutzer*innen erhalten ihre abschließende Bewertung und das Spielende ist erreicht.



AR-Ausstellung „Jüdisch in Freiburg“

© ZAUBAR (zaubar.com)

Route „Die Backpacker“

Charaktere und Hintergrundgeschichte

Sami und **Yuval** sind zwei junge Männer aus Tel Aviv. Sie kennen sich aus der Schule und reisen nun für einige Wochen gemeinsam durch Europa. Als Partnerstadt von Tel Aviv-Jafo, die bei israelischen Tourist*innen in den letzten Jahren immer mehr an Beliebtheit gewonnen hat, ist auch Freiburg ein Ziel ihrer Reise. Die beiden wollen vor allem die Schwarzwaldregion erleben. Außerdem interessiert sie die Atmosphäre in der Studierendenstadt: Sami überlegt, eventuell ein Auslandsjahr in Deutschland zu machen und zieht dafür auch Freiburg in Betracht.

Sami (23 Jahre):

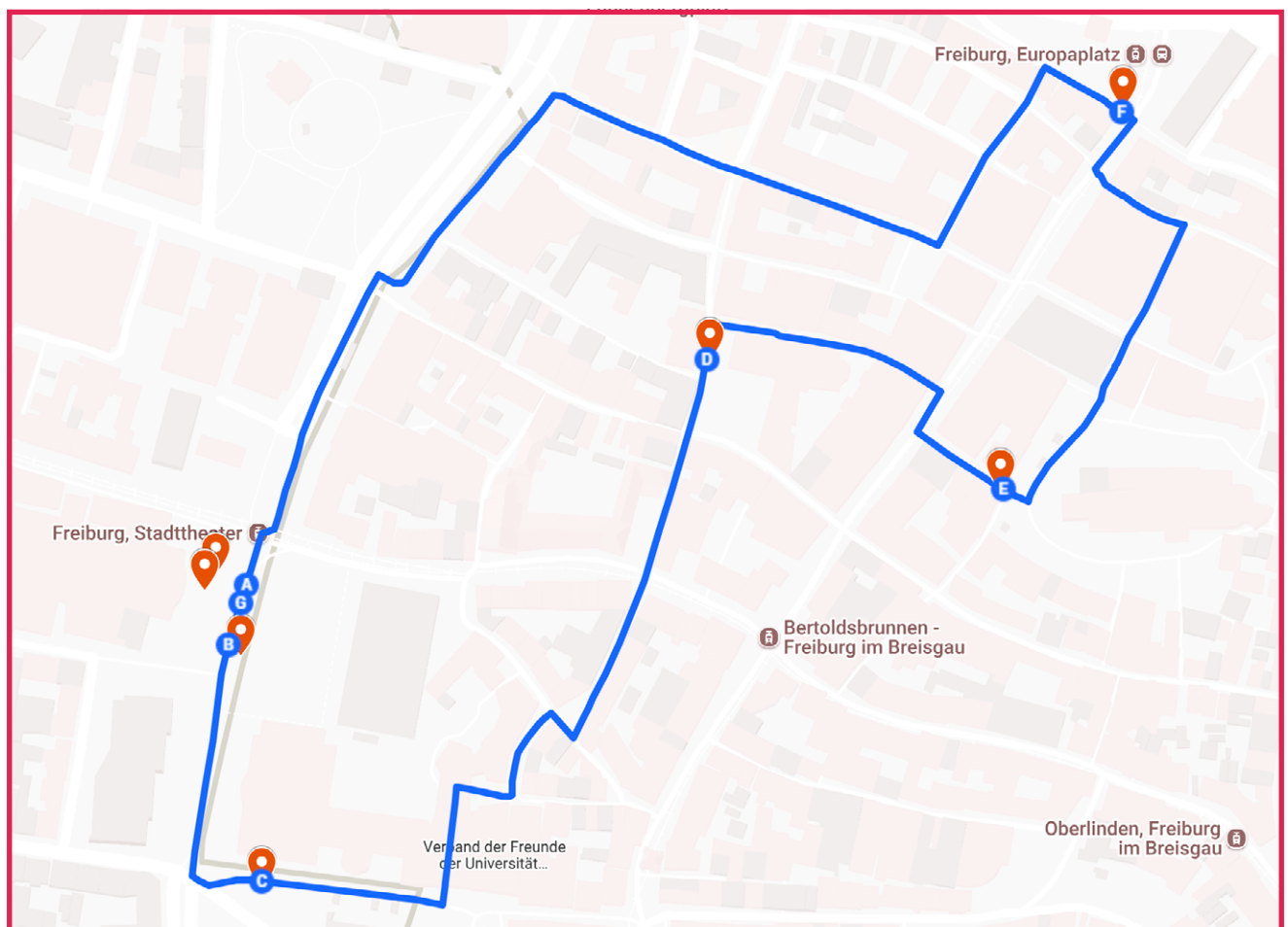
- Geburts- und Wohnort: Tel Aviv, Israel
- Beruf: Studium der Geowissenschaften
- Charakterzüge: offen, gesellig, lustig, schlagfertig, direkt, interessiert, begeisterungsfähig
- Samis Familie lebt in Tel Aviv. Die Großeltern mütterlicherseits mussten Ende der 1940er Jahre aus dem Irak flüchten, um antisemitischer Verfolgung zu entgehen. Er stammt aus einer Familie, in der jüdische Traditionen bewusst gelebt und weitergegeben werden. Sami erwägt ein Auslandsjahr in Deutschland. Er ist sich aber noch unsicher, da ihm ein Freund aus Berlin von Antisemitismuserfahrungen berichtet hat.



Durch die Berichte seines Freundes hat er sich auch dazu entschieden, während seiner Zeit in Deutschland keine Kippa zu tragen. Sami hat bei einem Unfall seinen linken Arm teilweise verloren. Diese Körperbehinderung wird im Spiel selbst aber nicht thematisiert, sondern es wird davon ausgegangen, dass Sami entsprechende Strategien für seinen Alltag entwickelt hat.

Yuval (22 Jahre):

- Geburts- und Wohnort: Tel Aviv, Israel
- Beruf: Erzieher
- Charakterzüge: freundlich, empathisch, hilfsbereit, loyal, interessiert, kreativ, ernst
- Yuvals Familie lebt in Tel Aviv. Die Großeltern väterlicherseits stammen aus Polen und haben zur Zeit des Nationalsozialismus Verfolgung erfahren. Sie überlebten die Shoa und emigrierten nach 1945 nach Israel. Yuval stammt aus einer Arbeiter*innenfamilie, in der jüdische Traditionen bewusst gelebt und weitergegeben werden. Er selbst bezeichnet sich als religiös. Yuval achtet auch auf der Reise auf die Einhaltung gewisser Routinen, beispielsweise auf eine koschere Ernährung.

**Stationen und Inhalte der Route „Die Backpacker“**

► **Station „Stadttheater“:**

Als erster Treffpunkt wird von den Gästen das Stadttheater vorgeschlagen. Auf dem kleinen Theatervorplatz treffen die Spieler*innen erstmals auf die beiden Backpacker. Diese erste Station dient vor allem als Gelegenheit, den Mixed Reality-Modus und die einzelnen Funktionen des Spiels kennenzulernen.

► **Station „Großer Platz“ (Platz der Alten Synagoge):**

In dieser Station wird eine prominente Debatte innerhalb der Freiburger Stadtgesellschaft aufgegriffen: der angemessene Umgang mit dem Wasserspiegel, der auf dem Platz an die Zerstörung der Synagoge und die Verfolgung der Freiburger Jüd*innen erinnert. Anlass dazu bietet der Vorschlag der beiden Backpacker, ihre Getränke auf dem Wasserspiegel zu kühlen, wie es andere Gruppen in der Szene schon tun. Ausgehend von dieser Entscheidung wird knapp der historische Kontext des Platzes besprochen, also die Zerstörung der Synagoge in der Pogromnacht 1938.

Im anschließenden Gespräch geht es um die Bedeutung solcher Erinnerungsorte und um den gesellschaftlichen Umgang mit der Erinnerung an die Shoa. Dabei können auch die fiktiven Familiengeschichten von Yuval und Sami thematisiert werden. Zuletzt müssen sich die Nutzer*innen entscheiden, ob sie Andere auffordern sollten, Getränke aus dem Wasserspiegel des Denkmals zu entfernen.

Anschließend haben die Spieler*innen die Möglichkeit, im Rahmen einer fiktiven „Instagram-Kampagne“ ein 3D-Modell der zerstörten Synagoge in Realgröße aufzurufen.

► **Station „Uni“ (Rempartstraße, Vorplatz vor dem Kollegiengebäude I):**

Die Einblendung „Freitagmorgen“ leitet den fiktiven zweiten Besuchstag ein. Yuval entdeckt einen Infostand des „Bunds Jüdischer Studierenden der Badens“ (BJSB), wie es ihn in jedem Semester in der jüdischen Campuswoche gibt. Hinter dem Infostand treffen die Spieler*innen mit ihren Gästen auf Jana, eine reale Freiburger Vertreterin des BJSB, die sie über die Funktion und die Aktivitäten der Organisation informiert. Ein zentraler Gesprächsinhalt ist dabei die Bedeutung der BJSB-Gruppe als Netzwerk und Safe Space.

In einem zweiten Teil der Station erkundigt sich Sami nach Janas Einschätzung zu israelbezogenem Antisemitismus. Jana, Yuval und Sami teilen daraufhin ihre persönlichen Erfahrungen und Umgangsweisen mit antisemitischen Anfeindungen.

Zum Abschluss der Szene schlägt Jana Sami vor, sie irgendwann zur Chabad Gemeinde zu begleiten, sollte er tatsächlich nach Freiburg ziehen. Dazu gibt sie ihm einen Kontakt zur Gemeinde.



Illustration der Getränke © ZAU-BAR (zaubar.com)

► **Station „Tourist-Information“ (Rathausplatz):**

In einer ersten Teilstation entdecken Sami und Yuval vor dem Alten Rathaus das Mosaik mit dem Wappen von Tel-Aviv. Die Spieler*innen haben die Möglichkeit, sich nach Tel Aviv zu erkundigen und einige Fotos anzuschauen.

Im Anschluss bitten Sami und Yuval die Spieler*innen um Unterstützung bei der Suche nach interessanten Angeboten und Reisetipps für die nächsten Tage. Entscheiden sich die Nutzer*innen dazu, den beiden zu helfen, müssen sie aus einer Auswahl an Informationsmaterial passende Angebote zusammenstellen und dabei auf die Bedürfnisse der beiden Gäste eingehen.



Abb.: Wappen
Tel-Aviv-Jafo

► **Station „Münsterplatz“:**

Zu Beginn der Station schlägt Yuval vor, gemeinsam etwas zu essen. Im folgenden Gespräch geht es um den Umgang der beiden Gäste mit den jüdischen Speisevorschriften und den Wunsch nach „Angeboten für alle“. Als Beispiel dienen die erschwerten Bedingungen für koschere Ernährung in Freiburg.

Am Ende der Station erkundigt sich Yuval nach den Optionen für Schabbat-Feiern am selben Abend. Die beiden Gäste entscheiden sich, Janas Einladung zu folgen und Kontakt zur Chabad Gemeinde aufzunehmen. Per Textnachricht verabreden sie sich mit dem Rabbi der Freiburger Chabad Gemeinde, „Rabbi Yakov“, am Europaplatz.

► **Station „Europlatz“:**

Rabbi Yakov informiert die Spieler*innen zunächst über Chabad Freiburg und seine Funktion in der Gemeinde. Im anschließenden Gespräch wird die orthodoxe Ausrichtung von Chabad thematisiert. Unter dem Stichwort „Jewish Pride“ geht es auch um Rabbi Yakovs Entscheidung, als Jude sichtbar zu werden, und seine Erfahrungen mit antisemitischen Anfeindungen. Zum Abschluss der Station lädt Rabbi Yakov die Spieler*innen dazu ein, mit der Gemeinde und den beiden Backpacker Schabbat zu feiern. Dann endet die Station und der fiktive Besuchstag.

► **Station „Stadttheater II“:**

Nach ein paar Tagen im Schwarzwald reisen die Backpacker von Freiburg aus weiter in Richtung Paris. Am Stadttheater verabschieden sich die beiden. Die Nutzer*innen erhalten ihre abschließende Bewertung und das Spielende ist erreicht.

Route „Die Nachfahrin“

Charakter und Hintergrundgeschichte

Natalie ist eine junge Frau aus Frankreich, die nach Freiburg kommt, um die Heimatstadt ihrer Ur-Großmutter Berta zu erkunden. Sie hat erst kürzlich, nach Bertas Tod, von der Verfolgungsgeschichte ihrer Familie erfahren. Sie hat Verständnis dafür, dass ihre Uroma ihr nie davon erzählt hat. Dennoch empfindet sie eine Art „Leerstelle“ in ihrer Familiengeschichte und dem, was sie bisher als ihre Herkunft wahrgenommen hat. Sie kommt nach Freiburg, um die Stadt kennenzulernen und mehr über die Geschichte ihrer Familie in Erfahrung bringen.



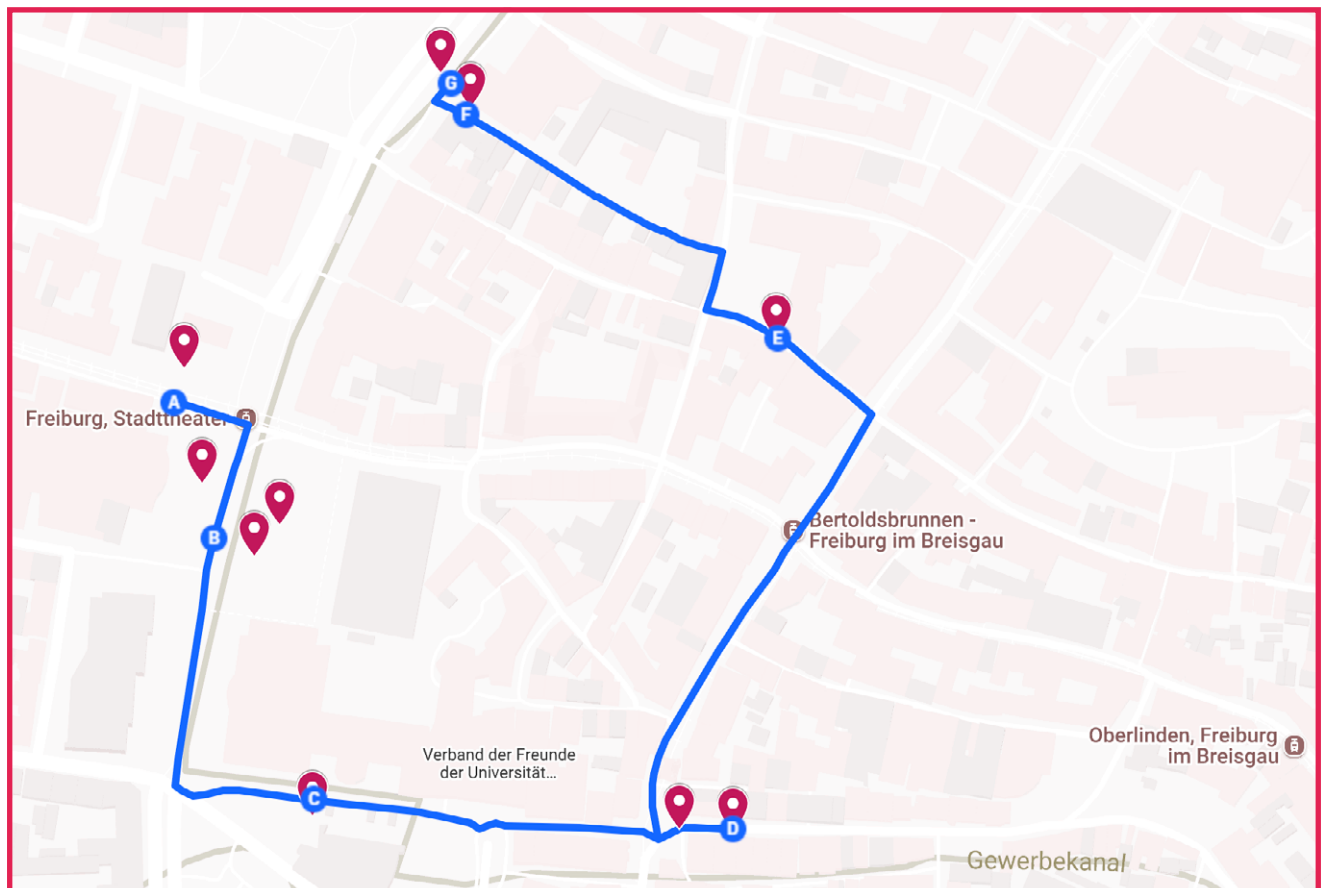
Abb.: Urmutter Berta (Illustration)

Natalie (27 Jahre):

- Geburts-/ Wohnort: Lyon, Frankreich
- Beruf: Krankenpflegerin
- Charakterzüge: offen, zugewandt, neugierig, empathisch, direkt
- Natalies Urmutter Berta war Jüdin, sie selbst und ihre engere Familie ist nicht jüdisch.
- Natalie ist allein nach Freiburg gereist, weil ihre Familienmitglieder sie nicht begleiten konnten oder wollten. Die Familie ist aber interessiert daran, was sie bei ihrem Besuch herausfinden kann. Natalie hat grundsätzlich keine Schwierigkeiten damit, allein zu reisen, aber um Unterstützung und Kontakte vor Ort zu haben, hat sie sich auf der Plattform „FreiBuddy“ registriert. Ausgangspunkt für die Route ist dabei eine Postkarte, die Natalie bei den persönlichen Sachen ihrer Urmutter gefunden hat. Diese Postkarte wurde 1938 von Esther Schärf, einer Freundin der Uroma, anlässlich ihrer Emigration aus Deutschland nach Palästina (heute: Israel) verfasst. Die Biografie von Esther Schärf ist eine reale Geschichte, ebenso wie die der dritten Freundin, Alice Bloch.
- Aus Natalies Perspektive stellen die Erkenntnisse im Vorfeld und im Verlauf des Besuchs eine massive Irritation und Erschütterung dar, mit der sie sich auseinandersetzen muss. Ein wichtiges Thema in Natalies Route ist zudem der Umgang mit solchen Familiengeschichten in späteren Generationen sowie aktuelle Diskussionen rund um Formen der Erinnerungskultur. Natalie ist es dabei sehr wichtig, dass an ihre Familie und andere Verfolgte angemessen erinnert wird. Außerdem wünscht sie sich eine konkrete Möglichkeit, ihre Familie und die Erinnerung an sie in Freiburg zu verorten.



Stationen und Inhalte der Route „Die Nachfahrin“



- **Station „Haltestelle Stadttheater“ (Bertoldstraße; bei der Grünfläche):**
 Als ersten Treffpunkt schlägt Natalie die Bahnhaltestelle beim Stadttheater vor. Neben der kleinen Grünfläche treffen die Spieler*innen erstmals auf Natalie. Diese erste Station dient vor allem als Gelegenheit, den Mixed Reality-Modus und die einzelnen Features des Spiels kennenzulernen. Natalie zeigt den Spieler*innen die Postkarte mit dem Motiv der Alten Synagoge Freiburg von 1938, die als Ausgangspunkt für ihre Recherche dient. Das Motiv auf der Vorderseite ist eine Aufnahme der alten Synagoge um 1930.
- **Station „Platz der Alten Synagoge“:**
 Die Spieler*innen sollen die alte Synagoge auf dem Platz zunächst korrekt verorten. Dazu müssen sie sich dem Wasserspiegel nähern. Dort geht es um die Geschichte der Freiburger Gemeinde und den Bau der Synagoge. Dann informieren sich die Spieler*innen gemeinsam mit Natalie über die Zerstörung der Synagoge in der Pogromnacht 1938. Anschließend haben sie die Möglichkeit, im Rahmen einer fiktiven „Instagram-Kampagne“ ein 3D-Modell der alten Synagoge in Realgröße aufzurufen.

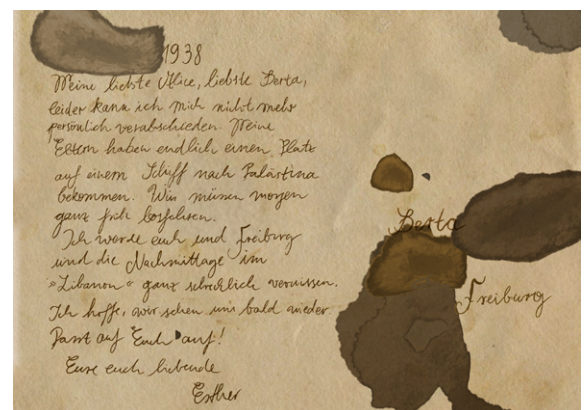


Abb.: Rückseite der fiktiven Postkarte

In einer Teilstation macht Natalie die Spieler*innen auf eine Veranstaltung aufmerksam, die gleichzeitig auf dem Platz der Alten Synagoge stattfindet. Es handelt sich um die Feierlichkeiten zur Einweihung der Synagoge der Egalitären Jüdischen Chawurah Gescher e.V. Die Einweihung fand im September 2021 statt und wurde unter anderem auf dem Platz der Alten Synagoge gefeiert. Für die Spielhandlung haben wir uns entschieden, dieses Ereignis in die Gegenwart zu verlegen.

Ruth, eine reale Vertreterin von Gescher, erklärt den Anlass der Festlichkeiten und die Bedeutung der liberalen Ausrichtung ihrer Gemeinde. Zum Abschluss der Station vermittelt sie Natalie den Kontakt zu Nicola, der Nachfahrin einer verfolgten jüdischen Familie, die bereits länger recherchiert.

Hier verabschiedet sich Natalie zunächst von den Spieler*innen. Sie hat einen Termin im Stadtarchiv vereinbart, um dort nach Informationen zu Berta und ihrer Familie zu recherchieren. Man verabredet sich für den nächsten Tag bei der Universität.

► **Station „Uni“ (Rempartstraße; Vorplatz vor dem Kollegiengebäude IV):**

Am fiktiven nächsten Tag des Besuchs kommen die Spieler*innen vor Natalie am Treffpunkt an und haben die Option, sich einen virtuellen Schaukasten an der Wand des Kollegiengebäudes anzusehen, in dem es um die „Zwangsschule für jüdische Kinder“ geht.

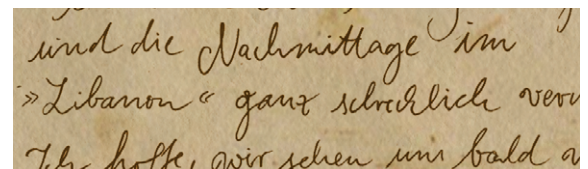
Inhalt des Schaukastens: Informationen zur Zwangsschule für jüdische Schüler*innen, die ab 1936 von den Nationalsozialist*innen von ihren ehemaligen Schulen ausgeschlossen wurden. Der Schaukasten präsentiert Forschungsergebnisse der Geschichtswerkstatt an der heutigen Lessing Realschule, wo die jüdische Schulabteilung damals untergebracht war.

Dazu gehört auch die Biografie von Esther Schärf, einer realen Schülerin der Zwangsschule. Dabei handelt es sich im Spiel um die Verfasserin der Postkarte, die Natalies Urgroßmutter Berta 1938 erhalten hat. Für die Spieler*innen gibt es noch einen weiteren relevanten Hinweis: Auf der Postkarte werden gemeinsame Nachmittage im „Libanon“ erwähnt – laut dem Schaukasten eine Anspielung auf die „Pension Libanon“, die sich in der Gerberau 2 befand.



Begegnung von Natalie und Ruth von der Liberalen Gemeinde Gescher.

© ZAUBAR (zaubar.com)



Detail der Postkarte mit dem Hinweis auf den historischen Ort „Pension Libanon“ in der Gerberau 2

Nach Natalies Ankunft an der Station „Uni“ gibt es zwei zentrale Inhalte, die in beliebiger Reihenfolge ausgespielt werden können:

- A. Die Informationen zur „Zwangsschule“ und der „Pension Libanon“, die die Spieler*innen aus dem Schaukasten entnommen haben.
- B. Natalies Besuch im Freiburger Stadtarchiv. Ihr Bericht zur Geschichte ihrer Familie ist fiktiv, aber an reale Biografien angelehnt. Sie berichtet, dass ihre Urgroßmutter Berta 1940 mit ihrer Familie ins südfranzösische Lager Gurs deportiert wurde. Berta wurde von einer Hilfsorganisation aus dem Lager gerettet. Ihre Eltern und ihre Brüder wurden 1942 nach Auschwitz-Birkenau deportiert. So bestätigt sich im Archiv auch Natalies Vermutung, dass aus Bertas Familie sonst niemand die Shoa überlebt hat.

► **Station „Gerberau“ (Ecke Gerberau / Kaiser-Joseph-Straße):**

Nach einer kurzen Zusammenfassung der bisherigen Erkenntnisse durch Natalie müssen die Spieler*innen zunächst das korrekte Gebäude bei der Adresse Gerberau 2 identifizieren. Dort angekommen gibt es zwei zentrale Inhalte, die in beliebiger Reihenfolge ausgespielt werden können:

- A. Die Geschichte der Familie von Alice Bloch, der dritten Freundin der Geschichte und Mit-Adressatin der Postkarte („Liebe Berta, liebe Alice,...“): Hierzu müssen sich die Spieler*innen die realen Stolpersteine vor dem Haus genauer anschauen. Darüber kann auch eine Biografie der Familie abgerufen werden.
- B. Die Geschichte der „Pension Libanon“ in der Gerberau 2, die in der NS-Zeit ein Treffpunkt und Safe Space für Jüd*innen war. Dazu befindet sich am Haus bereits eine reale Infotafel, über die mithilfe der App weitere Informationen abgerufen werden können. Dabei wird auch ein historisches Foto der Gerberau angezeigt, zu dem die Spieler*innen den Standpunkt des/der Fotograf*in einnehmen müssen.

Zum Abschluss der Station reflektiert Natalie, wie sie auch für ihre Familie einen Erinnerungsort in Freiburg schaffen könnte. Sie beschließt, sich dazu mit Nicola auszutauschen, deren Nummer sie zuvor beim Platz der Alten Synagoge erhalten hat. Per „Textnachricht“ verabreden sich die beiden beim künftigen DZNS am Rotteckring.

► **Freiwillige Zusatzstation „Stolpersteine“ (Rathausgasse 6):**

Natalie spricht, quasi im Vorbeigehen, die vielen in Freiburg verlegten Stolpersteine an. Die Spieler*innen reflektieren zur Verbreitung und Intention der Stolpersteine.

► **Station „DZNS“ (Ecke Rotteckring/ Turmstraße):**

Gemeinsam mit Natalie treffen die Spieler*innen auf Nicola, eine reale Nachfahrin einer verfolgten jüdischen Familie. Nicola lebt bereits seit vielen Jahren in Freiburg, ihre Familie stammt aus der ehemaligen Tschechoslowakei. Von dort floh ihr Vater nach der nationalsozialistischen Besetzung 1938 nach England, wo Nicola aufgewachsen ist. Das Gespräch fokussiert Fragen der Familienrecherche.

Nach einem kurzen Bericht von Natalie und Nicola über den Stand ihrer Nachforschungen lädt Nicola die Spieler*innen zu einem Quiz rund um Erinnerungskultur in Deutschland ein. Die Fragen fokussieren dabei die Diskrepanz zwischen „Schlussstrichmentalität“ und Recherche-Bedarf, sowohl auf der Seite der Täter*innen als auch der Verfolgten.

Abschließend geht es auch um verschiedene Möglichkeiten, die Erinnerung an die im Nationalsozialismus verfolgten und ermordeten Menschen zu erhalten.

► **Station „Abschluss?“ (Rotteckring 16):**

Natalie verabschiedet sich von den Spieler*innen, bevor sie am folgenden Tag zurück in ihre Heimat Lyon reist. Die Nutzer*innen erhalten ihre abschließende Bewertung und das Spielende ist erreicht.

Was ist real, was nicht?

Wie können die Spieler*innen zwischen echten Personen, Orten und Ereignissen und den von uns entwickelten Spielelementen und Handlungssträngen unterscheiden?

Es gilt: Alle fotorealistischen Elemente im Spiel sind real, d. h. sie existieren in dieser Form und wurden uns für das Spiel von zahlreichen Partner*innen zur Verfügung gestellt. Das betrifft Fotografien von Personen, Orten, Gegenständen und auch Dokumente. Alle illustrierten Figuren und Objekte im Spiel sind fiktional, wenn auch von realen Begebenheiten inspiriert.

Besonders relevant ist diese Unterscheidung in der Route der Nachfahrin Natalie. Hauptfigur Natalie und ihre Großmutter Berta sind fiktionale Charaktere, die im Spiel jedoch mit realen Personen (z.B. die Freundinnen Esther Schärf und Alice Bloch) und Orten (z. B. die „Pension Libanon“ in der Gerberau 2) in eine zumindest denkbare Verbindung gebracht werden. Hier gilt es, die Spieler*innen vorab oder spätestens im Nachgang für die Unterscheidung und die z. T. fließenden Übergänge zwischen Realität und Fiktion zu sensibilisieren (siehe Kapitel 2: Echt und divers). Dieses Nebeneinander und Verschwimmen von Fiktionalität und Realität am selben Ort im Spiel-Setting sind typisch für „Pervasive Games“ (siehe Kapitel 3: „FreiBuddy‘ – ein AR-basiertes Serious Game“).



Abb.: Mixed-Reality-Ansicht: gezeichnete, fiktive Charaktere stehen neben Fotos realer Freiburger*innen. © ZAUBAR (zaubar.com)

TEIL B:

Anwendungs- praxis: Schule und außerschulische Nutzung der App

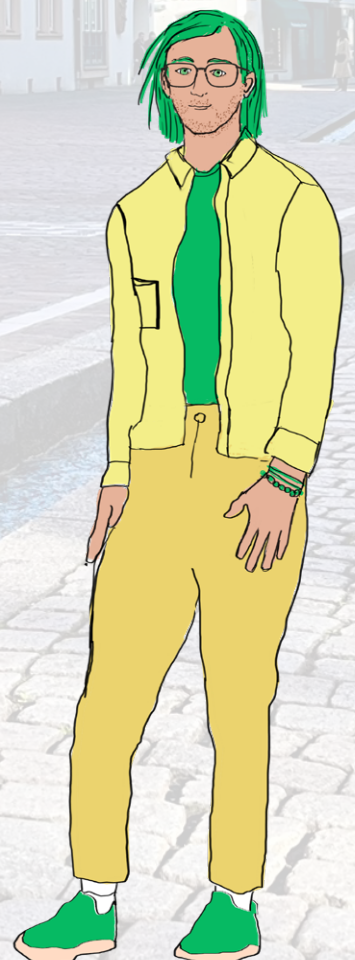
Die Einbindung von Computerspielen, digitalen Medien und Exkursionen erfordert von Lehrpersonen spezifische und umfangreiche Vorbereitung. Neben einem großen Interesse vieler Lehrpersonen gibt es auch die Erfahrung großer Hürden, z.B. die eigene Unerfahrenheit mit dem Medium (vgl. Lenz/Nolden 2022: 5). Daher wollen wir hier Hilfestellungen zur Einbindung und Nutzung geben und die Einschätzung über die Eignung der App für die jeweilige Gruppe erleichtern.

Die folgenden Kapitel in diesem Teil der Handreichung widmen sich den Fragen:

- **Wie lässt sich die App sinnvoll in den schulischen Kontext und Lehrpläne einbinden?**
- **Für welche Alters- und Zielgruppe ist die App geeignet, welche Barrieren sind zu beachten?**
- **Wie gelingt die Durchführung, d.h. die geplante Nutzung der App mit meiner Gruppe?**

Die Serious Game App „FreiBuddy. Das Serious Game zu jüdischem Leben in Freiburg“ ist ein Bildungsangebot des Dokumentationszentrums Nationalsozialismus (DZNS) der Städtischen Museen Freiburg, das im Rahmen eines partizipativen Projekts, gefördert von der Stiftung „Erinnerung Verantwortung Zukunft“ (EVZ), erarbeitet wurde.

Die App wurde von der Berliner Firma ZAUBAR (zaubar.com) entwickelt und wird von ihr betrieben sowie gewartet.



Einbindung in den Unterricht

Die FreiBuddy App ist als Vermittlungsangebot des DZNS Freiburg konzipiert, das anhand von drei interaktiven Begegnungen mit fiktiven Charakteren unterschiedliche Aspekte und Bezüge zum Thema *Jüdisches Leben in Freiburg* herstellt. Das Angebot sehen wir im Einklang mit den Leitperspektiven der baden-württembergischen Bildungspläne 2016 „Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt (BTV)“ und „Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)“, sowie dem „Leitfaden Demokratiebildung (LFDB)“ von 2019.

Die App kann dabei als Einstieg in unterschiedliche Themenbereiche, aber auch zur Vertiefung verschiedener Kompetenzen dienen. Keinesfalls sollte die App Inhalte des Bildungsplans ersetzen.

Die App hat in allen drei Routen einen gegenwartsbezogenen Schwerpunkt und bietet insbesondere in den Fächern *Gemeinschaftskunde*, *Religion (alle Bekenntnisse)* und *Ethik* zahlreiche Ausgangspunkte, kulturelle Vielfalt und Teilhabe zu thematisieren. Den konkreten Gesprächsanlass liefern dabei Erfahrungen von Jüd*innen in Freiburg, die auch Marginalisierung, Verfolgung und Antisemitismus einschließen.

Für den *Religionsunterricht* (verschiedener Bekenntnisse) sehen wir die besondere Eignung der App darin, ein sehr enges Verständnis religiöser Identitäten zu weiten und die Vielfalt religiöser Sinnstiftungen und Ausrichtungen allgemein, besonders aber im Judentum, zu besprechen. Dabei können auch religiöse, kulturelle, nationale und weitere Identitäten zueinander ins Verhältnis gesetzt werden.

Für den Einsatz im *Geschichtsunterricht* bieten alle drei Routen Bezüge an, insbesondere mit dem Fokus auf Erinnerungskultur. Die Route „Nachfahrin“ widmet sich jedoch dezidiert der Verfolgung einer fiktiven Freiburger Jüdin und der ansatzweisen Rekonstruktion des historischen Kontexts ihrer Verfolgung an Orten in Freiburg. Besprochen werden außerdem die familiäre und gesellschaftliche Auseinandersetzung mit dieser kollektiven und individuellen Erfahrung.

Jenseits eines inhaltlichen Fokus bietet die App Möglichkeiten, die Erfahrung mit dem Medium in *Gemeinschaftskunde*, *Medienkunde*, *Kunst* etc. zu thematisieren. Anknüpfungspunkte können Medienkompetenz und Unterscheidung von Realität und Fiktion sein.

Auch der Blick auf das Gruppenverhalten beim Spielen kann Ausgangspunkt für Fragen über Teilhabe und Demokratieverständnis sein.

Empfehlungen für unterschiedliche Zielgruppen

Die FreiBuddy-App ist grundsätzlich für alle Altersgruppen konzipiert. Wir empfehlen die Nutzung ab 14 Jahren. Die App ist sowohl mit geringem als auch ausgeprägtem Vorwissen zum Thema jüdisches Leben und auch mit wenig Gaming-Erfahrung spielbar. Im Abschnitt „Barrieren und Voraussetzungen“ werden potenzielle Hürden bei der Nutzung genauer beschrieben, sodass im Vorfeld eingeschätzt werden kann, ob die Nutzung der App möglich und sinnvoll erscheint.

Eine Nutzung durch *Kinder unter 14 Jahren* empfehlen wir nur in Begleitung von Erwachsenen, insbesondere aufgrund der notwendigen Orientierungskompetenz im Stadtraum, sowie zur Erfassung der Inhalte. Insofern ist die Nutzung auch für *Familien* geeignet und bietet hier einen besonderen Anreiz zum intergenerationalen Dialog.

Besonders empfehlen wir den Einsatz der App für *Gruppen und Schulklassen*, die sich in Kleingruppen von zwei bis fünf Personen aufteilen und parallel die drei Routen spielen können. Im Anschluss empfehlen wir die eigenständige oder im Schulkontext angeleitete Reflexion über die Spielerlebnisse und die Nachbereitung und ggf. Vertiefung von Inhalten, z. B. mithilfe der begleitenden Bildungsmaterialien.

Für *Einzelpersonen* empfehlen wir, mehrere Routen zu spielen, um die Unterschiedlichkeit zu erleben, die durch die Abbildung verschiedener Facetten jüdischen Lebens Teil des Konzepts ist. Das Spielen mit mehreren Personen und der Austausch über die Inhalte war bei den Vorüberlegungen zur App ebenfalls ein zentraler Faktor. Deshalb erfolgt die Ansprache im Spiel in der Regel im Plural („ihr“), auch wenn eine einzelne Person spielt.

Voraussetzungen und Barrieren

Die App ist nicht barrierefrei. Erkenntnisse über die Grenzen des Einsatzes von AR-Technologie und des Mediums Serious Game waren ein Ergebnis des Projekts. Das folgende Kapitel beschreibt die uns bisher bekannten Barrieren bei der Nutzung und vorhandene Möglichkeiten, mit ihnen umzugehen. Weitere Informationen bietet die Erklärung zur Barrierefreiheit.

Technische Voraussetzungen

Geräte

Die FreiBuddy App ist verfügbar für mobile Endgeräte mit Android und iOS Betriebssystemen. Empfohlen wird die Nutzung von Geräten mit min. 11 Zoll Bildschirm und LiDAR-Scanner (iPad Pro ab 2021). Geräte können in beschränkter Stückzahl beim Dokumentationszentrum Nationalsozialismus entliehen werden.

Betriebssystem

iOS

- Model WiFi+Cellular (internetfähig, auch mobil)
- Betriebssystem min. iOS 17

Android

- Mindestarbeitsspeicher: 8GB RAM
- Mindestfestplattenspeicher: 32 GB
- OpenGL ES 3.2
- sollte Depth API unterstützen zur besseren Umgebungserkennung
- Betriebssystem: Android 13

Internet

Während des Rundgangs ist eine Internetverbindung erforderlich. Da es in der Freiburger Innenstadt kein flächendeckendes freies WLAN gibt, ist es notwendig, dass mobile Daten verfügbar sind.

Ein Download aller Inhalt vor Beginn des Spiels ist möglich und wird empfohlen, um den Umfang der mobilen Datennutzung einzuschränken.

Sprachen

- Die App ist in deutscher und englischer Sprache verfügbar.
- Die englischsprachige Version der App hat eine deutsche Sprachausgabe, alle Inhalte sind aber als englischer Text lesbar.

Verständlichkeit

- Eine Version in Leichter Sprache ist nicht vorhanden.
- Die Texte sind möglichst verständlich gestaltet, Fachbegriffe und Abkürzungen werden nur dort eingesetzt, wo sie notwendig sind. Ein Glossar ordnet einige dieser Begriffe ein und verweist teils auf weiterführende Quellen. Alle Begriffe, die im Glossar erklärt werden, sind im Text farbig hinterlegt.
- Insbesondere für Menschen mit kognitiven Beeinträchtigungen können die Textmenge und die Dichte der Inhalte eine Barriere darstellen.
- Die Text- und Informationsmenge hängt auch von den Spielentscheidungen der Spieler*innen ab. Eine Nutzung, die auf Reduktion der Inhalte ausgerichtet ist, ergibt zwar nicht direkt eine negative Bewertung, verhindert jedoch das Erreichen einer sehr positiven Bewertung. Das ist eine Benachteiligung, die ggf. transparent gemacht und reflektiert werden sollte.
- Für Menschen, die nur wenig Erfahrung mit Apps, mobilen Endgeräten und der AR-Technologie haben, kann die App an sich herausfordernd sein. Eine Einführung in die Funktionsweisen und das erforderliche Verhalten als Nutzer*in wird zu Beginn ausgespielt. In den Einstellungen gibt es außerdem eine „Hilfe“ bei Problemen, die auch ausgedruckt mitgenommen/mitgegeben werden kann.

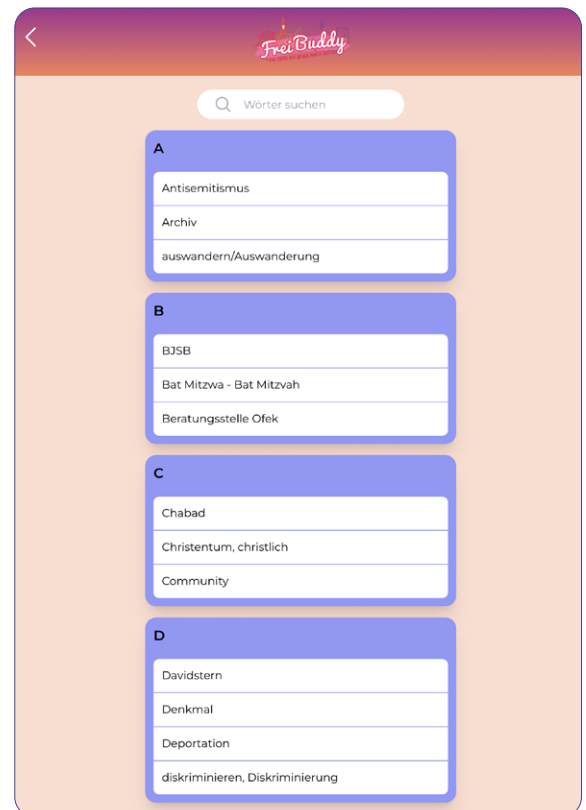


Abb.: Alphabetisch sortiertes Glossar.

© ZAUBAR (zaubar.com)

Mobilität und Orientierung

- Die App funktioniert nur vor Ort in der Freiburger Innenstadt. Inhalte sind ausschließlich standortbasiert abrufbar und somit gegebenenfalls nicht verfügbar.
- Die Standorte der Stationen auf den drei Routen sind barrierefrei. Je nach Witterungsbedingungen und temporären Änderungen der Situation vor Ort im Stadtraum, beispielsweise Baustellen, kann es zu Abweichungen kommen.
- Die Orientierung in der Innenstadt mithilfe der digitalen Karte kann herausfordernd sein, u.a. da sich die Karte – anders als bei vielen Navigationssystemen – nicht automatisch dreht, sondern manuell ausgerichtet werden muss.
- Die Anwendung ist auf die Steuerung über Berühren des Bildschirms ausgelegt. Alle visuellen und auditiven Inhalte der App sind mit Alternativtexten versehen worden. Leider hat die Praxistest ergeben, dass die Bildschirm-Lese-Funktion nicht zugleich Bildschirminhalte und

AR-Inhalte erfassen kann. Deshalb können nicht alle Inhalte auditiv oder visuell wahrgenommen werden, wodurch auch die Navigation der App und mit der App eine Barriere darstellt (z. B. kann eine nicht-sehende Person keine Anweisung bekommen, wo sie auf dem Bildschirm tippen muss oder wo sie sich positionieren muss, um eine Station zu betreten.)

- Aufgrund der unterschiedlichen Interaktionsmöglichkeiten innerhalb der App ist es an einzelnen Stellen notwendig, dass kurzzeitig Einstellungen an der Bildschirm-Lese-Funktion vorgenommen werden müssen. Die App weist an den entsprechenden Stellen darauf hin und gibt eine Erklärung, welche Einstellung geändert werden muss und wann sie ggf. wieder rückgängig gemacht werden kann.

Auditive und visuelle Wahrnehmung

- Eine Version in Deutscher Gebärdensprache ist nicht vorhanden.
- Sinnzusammenhänge und Spielmechanik sind teils von der visuellen Wahrnehmung der Umwelt abhängig, insbesondere von Gebäuden und Standorten in der Stadt. Dies hängt mit der verwendeten AR-Technologie zusammen: Da die Nutzer*innen sich mit der App eigenständig in der Stadt bewegen und ihren Standort zumindest weitestgehend frei wählen, kann die reale Umgebung nicht vorausschauend durch Alternativtexte beschrieben werden.
- Für sehbehinderte oder blinde Menschen können einzelne Interaktionen der App eine Barriere darstellen, wenn beispielsweise ein Gebäude erkannt werden muss oder Nutzer*innen innerhalb der Mixed Reality-Ansicht ihren Standort verändern müssen, um eine weitere Interaktion auszulösen.
- In der deutschsprachigen Ausgabe der App sind große Teile der Textinhalte vertont und werden regulär als Audio ausgespielt (z. B. alle Gesprächsanteile der Charaktere).
- Alle visuellen und auditiven Inhalte der App selbst sind mit Alternativtexten versehen worden. Leider hat die Praxistest ergeben, dass die Bildschirm-Lese-Funktion nicht zugleich Bildschirminhalte und AR-Inhalte erfassen kann. Deshalb können nicht alle Inhalte auditiv oder visuell wahrgenommen werden.
- Nicht alle Inhalte sind ausreichend kontrastreich/ohne Farbe zugänglich. Je nach Witterungsbedingungen und temporären Veränderungen im Stadtraum, beispielsweise Baustellen, kann es zu unterschiedlich ausgeprägten Kontrasten zwischen AR-Elementen und Hintergrund kommen.

Durchführung

In diesem Abschnitt finden Sie – im Stil einer „Check-Liste“ – konkrete Handlungsempfehlungen für die Nutzung der Anwendung (individuell oder mit einer Gruppe).

Vorbereitung

- ☐ ggf. Kontaktaufnahme mit dem DZNS zur Ausgabe von Leihgeräten (dzns@stadt.freiburg.de)
- ☐ Kontaktaufnahme mit dem DZNS zur Ausgabe des Zugangscodes
- ☐ bei privaten/eigenen Geräten: Download der App aus dem Play-/App-Store (WLAN- Verbindung empfohlen)
- ☐ Öffnen der App
- ☐ Empfohlen: einmaliger Download der Spielinhalte vor Spielbeginn (WLAN-Verbindung empfohlen)
- ☐ ggf. Zurücksetzen alter Spielstände in den Einstellungen
- ☐ ggf. überprüfen, dass in der Innenstadt an den Stationen keine Veranstaltungen stattfinden, durch die Stationen nicht erreicht oder beeinträchtigt werden könnten
- ☐ ggf. Ausrüstung für das mobile Endgerät mitnehmen, z.B. Powerbank
- ☐ ggf. „Hilfe“/FAQ ausdrucken und mitnehmen
- ☐ ggf. Absprachen mit der Gruppe zu Treff- und Zeitpunkten für Spielstart und -ende und Kontaktmöglichkeiten z.B. zur Lehrkraft
- ☐ Wetterfeste Ausrüstung für den Aufenthalt im Freien und ggf. Schutz des Geräts

Unmittelbar vor Spielstart

- ☐ Ggf. inhaltlicher Einstieg
- ☐ Kleingruppen formieren, auf Routen aufteilen, mit Geräten ausstatten (etwa 3–5 Personen/Gerät)
- ☐ ggf. Rollen innerhalb der Kleingruppen verteilen, z.B. Tablet-Träger*innen, Person, die auf den Verkehr etc. achtet, Protokollant*in für inhaltliche Fragen, Probleme, Schwierigkeiten, Feedback etc.
- ☐ FAQ/ „Hilfe“-Blatt durchsprechen
- ☐ ggf. Treff- und Zeitpunkte für Spielstart und -ende und Kontaktmöglichkeiten, z.B. zur Lehrperson, dem DZNS, nochmals kommunizieren

Nach Spielende

- empfohlen: Nachbereitung und -besprechung des Spielerlebnisses in der Gruppe, z. B. anhand der Begleitmaterialien des DZNS
- ggf. Zurücksetzen der Spielstände (siehe Einstellungen)
- ggf. Rückgabe der Leihgeräte ans DZNS nach Vereinbarung
- ggf. Rückmeldung und Feedback an das DZNS (dzns@stadt.freiburg.de)

Treffpunkte vor Ort

Ausgangs- und Treffpunkte

Wir empfehlen für Gruppen, die sich auf die verschiedenen Routen aufteilen, einen gemeinsamen Start und Abschluss an einem der Orte.

- Rotteckring, vor dem Dokumentationszentrum Nationalsozialismus
- Platz der Alten Synagoge (Sitzgelegenheiten, aber oft besetzt; Außenbereich, nicht überdacht)
- Platz der Universität (nur Stehen, Außenbereich, nicht überdacht)
- Treppenstufen vor und neben dem Stadttheater (Außenbereich, nicht überdacht)
- Colombipark (teils Bänke; Außenbereich, nicht überdacht)
- Foyer der Universität (Innenraum, keine Sitzgelegenheiten)
- Foyer Universitätsbibliothek (Innenraum, keine Sitzgelegenheiten, Snackautomaten, WC)

Start- und Endpunkte der drei Routen

Die ersten und letzten Stationen der drei Routen befinden sich jeweils an unterschiedlichen, aber nahegelegenen Orten:

Die Route „Die Familie“ beginnt am Rotteckring / Ecke Rathausgasse und endet am Platz der Alten Synagoge. Die Tour „Die Backpacker“ startet und endet jeweils am Vorplatz des Stadttheaters. Die Route „Die Nachfahrin“ beginnt an der Haltestelle Stadttheater und endet am Rotteckring / Ecke Turmstraße.

TEIL C:

Pädagogische Vertiefung

Die folgenden Kapitel in diesem Teil der Handreichung widmen sich den Fragen:

- **Welche inhaltlichen Aspekte waren handlungsleitend für die Entwicklung der App?**
- **Wie kann „jüdisches Leben“ in seiner Vielfalt repräsentiert werden, ohne einzelne Personen / Charaktere als Stellvertreter*innen auftreten zu lassen?**
- **Welche Rollen für Spieler*innen eignen sich für ein Lernumfeld mit angemessenen Handlungsfreiräumen?**
- **Wie gelingt die Wissensvermittlung durch Serious Games in der historisch-politischen Bildung?**

Die lila hinterlegten Passagen beziehen allgemeine Überlegung exemplarisch auf das Serious Game „Frei-Buddy“ und die zugrundeliegenden Überlegungen bei der Konzeption des Spiels.

Die Serious Game App „FreiBuddy. Das Serious Game zu jüdischem Leben in Freiburg“ ist ein Bildungsangebot des Dokumentationszentrums Nationalsozialismus (DZNS) der Städtischen Museen Freiburg, das im Rahmen eines partizipativen Projekts, gefördert von der Stiftung „Erinnerung Verantwortung Zukunft“ (EVZ), erarbeitet wurde.

Die App wurde von der Berliner Firma ZAUBAR (zaubar.com) entwickelt und wird von ihr betrieben sowie gewartet.



Historisch-politische Bildung zu jüdischem Leben: Begegnungen auf Augenhöhe

Zu Beginn des Projekts wurde im Rahmen von Konzeptionsworkshops Leitlinien ausgehandelt, die die Auswahl, Gestaltung und Präsentation der Inhalte bestimmen sollten (siehe Kapitel: Entstehung und Idee von „FreiBuddy“). Diese Leitlinien orientieren am Minimalkonsens der historisch-politischen Bildung, dem Beutelsbacher Konsens. Dazu gehört neben dem „Überwältigungsverbot“ auch das Prinzip der komplexen Darstellung komplexer Sachverhalte.¹ Wichtig war allen beteiligten außerdem die Beachtung von inhaltliche Angemessenheit und historischer Korrektheit, eine möglichst inklusive Herangehensweise an den Entwicklungsprozess und die Spielerfahrung selbst. Über den Projektverlauf sind dabei einige Überlegungen zur pädagogischen Konzeption entstanden, die im Folgenden erläutert werden.

¹ Den Wortlaut und eine kurze Erläuterung bietet z.B. die Website der Bundeszentrale für politische Bildung: <https://www.bpb.de/die-bpb/ueber-uns/auftrag/51310/beutelsbacher-konsens/>.

Fiktiv, aber wahr – Ein Spiel über jüdisches Leben

Ausgangslage und Ziel

Ein Serious Game über „jüdisches Leben“ trifft bereits eine Annahme über die gesellschaftliche Ausgangssituation: die der Notwendigkeit eines solchen Spiels. Die Projektbeteiligten teilten die Ansicht, dass die geringe Sichtbarkeit und Anerkennung der Vielfalt jüdischen Lebens in Deutschland, die Verfolgungsgeschichte, aber auch der vielförmige Antisemitismus in der Gegenwart die Beschäftigung mit jüdischem Leben zu einer komplexen gesellschaftlichen Herausforderung und Aufgabe macht. Bewusstsein für Strukturen, Orte und Akteur*innen jüdischen Lebens in Deutschland ist in der breiten Bevölkerung, wenn überhaupt, nur oberflächlich vorhanden. Eine gemeinsame Wahrnehmung war, dass jüdisches Leben in Deutschland zu oft ohne Beteiligung von Jüd*innen und „aus der Distanz“ verhandelt wird.

Genau diese gesellschaftliche Schieflage sollte Gegenstand des Spiels werden. Das Serious Game will einen Blick auf jüdisches Leben in Freiburg ermöglichen, der schmerzhaft vergangene und gegenwärtige Erfahrungen von Jüd*innen benennt und zugleich Momente von Normalität, Alltag und Gemeinschaft zulässt (vgl. Jebrak 2010.: 6). Zuhören und Sichtbarwerden, Begegnung und konkrete Verortung in Freiburg sind die Praktiken des gelungenen Zusammenlebens, die mittels der App erfahrbar werden sollen. Zugrunde liegt dem Spiel damit letztlich der Wunsch nach einer Normalität jüdischen Lebens in Deutschland, die dieses Spiel, radikal ausgedrückt, überflüssig machen würde.

Das leitende Ziel war es, die Vielfalt jüdischer Existenzweisen abzubilden oder zumindest anzudeuten. Dabei sollten die Charaktere im Spiel keine „wandelnden Lexika“ über jüdisches Leben sein, die gefragt oder ungefragt Fakten und allgemeingültige Erläuterungen vortragen. Die Frage, wie Wissen also auf „natürliche“ Weise Eingang ins Spiel finden kann, war in der Konzeption der Spielidee eine der schwierigsten. Leitend waren dabei zwei wesentliche Überlegungen, auf welche im Folgenden näher eingegangen wird:

1. Einblicke in jüdisches Leben soll durch Jüd*innen „authentisch“ und faktenbasiert vermittelt werden.
2. Die Charaktere im Spiel sprechen aus ihrer persönlichen Situation heraus, nicht als Stellvertreter*innen und Expert*innen für jüdisches Leben allgemein.

Echt und divers – „authentische“ Inhalte vermitteln

Standortreflexion

Durch die Fokusverschiebung von der historischen Perspektive auf die Verfolgung hin zu gegenwärtigen Alltagsperspektiven auf jüdisches Leben ist eine Reflexion über die eigene Sprechposition unabdingbar. Es stellt sich die Frage, inwiefern das DZNS mit dem erwartbaren Kompetenzbereich der historischen Annäherung/Geschichtsvermittlung den passenden Kontext für das Spiel darstellen und gestalten kann. Es gilt: „Die Vermittlung von Wissen über Nationalsozialismus und Holocaust ist von der Auseinandersetzung mit aktuellen Formen des Antisemitismus zu differenzieren.“ (Eckmann/Köbler 2020: 13). Die enge Zusammenarbeit mit Jüd*innen in Freiburg, ihren Nächsten und weiteren Beteiligten war notwendig, um Erfahrungswissen über die Gegenwart in den Vordergrund zu stellen.

Jüdisches Leben ist nicht gleich Antisemitismus

Eine nicht vollständig auflösbare Herausforderung besteht dabei in der projektimmanenten Engführung von jüdischem Leben und Antisemitismus. Jüdisches Leben in einer App darzustellen, *nur* um bestenfalls Antisemitismusprävention zu betreiben, würde eine mehrheitsgesellschaftliche, nicht-jüdische, unwissende und von jüdischem Leben unberührte Zielgruppe adressieren und damit eine große Distanz zu Jüd*innen implizieren (vgl. Eckmann/Köbler 2020: 7 u.23). Es bliebe bei einem Blick von außen, der Jüd*innen als „Objekte“ des Spiels in eine unangemessene und aufgezwungene Modell- und Rechtfertigungsrolle bringen und womöglich „Othering“ verstärken würde.

Hilfreich war es, sich bei der Konzeption immer wieder klar zu machen, dass ein inklusiv angelegtes Spiel für alle Spielenden interessant und inspirierend sein soll. Der Modus der Begegnung in Freiburg als Lebens- und Beziehungsort konnte so zum Ausgangspunkt werden, individuelle und kollektive Erfahrungen von Unterschiedlichkeit zu thematisieren, ohne dabei „in zwei Welten“ zu leben. Diese Perspektive soll alle Spielenden zur Reflexion über den gesellschaftlichen und individuellen Umgang miteinander anregen.

Entwicklung von Figuren und Inhalten in Kooperation

Eine weitere Herausforderung bestand darin, dass die unmittelbar projektbeteiligten Personen keine persönliche lebensweltliche Erfahrung und begrenzte Expertise zum Thema einbringen. Daher war die Notwendigkeit von Kooperationen von Beginn an offenkundig. In vielen Gesprächen haben wir Jüd*innen in und aus Freiburg und deren Angehörige gefragt: Was bedeutet Jüdisch-Sein für dich, wann und wo spielt es eine Rolle? Wie empfindest du dein Leben in Freiburg? Welche Themen, Akteur*innen und Orte sollten im Spiel vorkommen?

Aus den Antworten unserer Gesprächspartner*innen setzen sich die im Spiel präsentierten Themen, Existenzweisen und Erlebnisse zusammen. Die Darstellungen jüdischen Lebens in Freiburg im Spiel gehen also auf Erfahrungen, Wünsche und Empfehlungen von Kooperationspartner*innen zurück, das Storytelling und die konkreten Dialoge sind jedoch Paraphrasierungen und Interpretationen dieser Selbstaussagen. Ein Lektorat erwies sich als äußerst produktiver ‚Realitäts- und Angemessenheits-Check‘ der Narrative, des Tons und der Charakterisierungen, die wir vorgenommen hatten.

Dieser partizipative Ansatz hat hoffentlich dazu beigetragen, ein wirkliches Sichtbarwerden nach den eigenen Vorstellungen und Wünschen der beteiligten Jüd*innen als Einzelpersonen oder in Gemeinden zu ermöglichen. Neben dieser beratenden Tätigkeit haben sich einige Kooperationspartner*innen auch bereit erklärt, selbst als Charaktere im Spiel aufzutreten und dafür ihre Namen, Stimmen und „Gesichter“ zur Verfügung zu stellen, sodass den Spieler*innen auch real existierende Persönlichkeiten aus Freiburg begegnen. Insbesondere hier wurden im Spiel formulierte Äußerungen den realen Personen, die zu Charakteren im Spiel wurden, zur Freigabe vorgelegt. Diese Freiburger*innen geben sich im Spiel, aber dadurch, dass sie als reale Personen erkennbar sind, auch in der realen Welt als Jüd*innen oder Angehörige zu erkennen – ein Schritt, der in unserer Gesellschaft Mut braucht und nicht ohne Risiko ist.²

Semi-Fiktional? Historisch korrekte Informationen und sichtbare Grenzen

Früh stand fest, dass die Buddys/Gäste als Hauptcharaktere im Spiel, fiktional sein sollten: Würde man eine reale Person zu einer „Spielfigur“ machen, würde dies in einer verzerrten, reduzierten Darstellung resultieren. Indem Spieler*innen dann noch über das Verhalten der Figur in bestimmten Spielsituationen entscheiden können, müsste die reale Person ihre Autonomie aufgeben. Bei historischen Personen ginge damit zusätzlich die Gefahr der Geschichtsverfälschung einher. Oder, mit den Worten von Jörg Friedrich, Spieleentwickler des historischen Serious Games „Through the darkest of times“, das sich Widerständigkeit in Berlin während der NS-Zeit widmet: „Wir empfanden es als falsch, die Biografie eines Menschen, der wirklich gelebt hatte, durch die Handlungen der Spieler*innen zu ändern.“ (2020, 8)

In allen Routen von „FreiBuddy“ gibt es Aspekte historischen Lernens, die den vielfach geäußerten Sorgen der Geschichtsverfälschung (vgl. Pfister 2016) entgegenstehen. Historische Persönlichkeiten und Ereignisse bilden als Teil des Spiels eine Grundlage, auf der spielerisch gehandelt wird, sind aber niemals Austragungsort: Vergangenheit wird an keiner Stelle durch Spieler*innenverhalten veränderlich. Die historischen Inhalte werden als Fakten eingebracht – teils als kurze Expertise der Charaktere, teils mittels in AR platzierten virtuellen oder vor Ort vorhandenen Infotafeln oder Zeugnissen. Die Informationen sind bewusst knappgehalten, teils können sie durch

² Die Inhalte wurden vor dem Terrorangriff der Hamas im Oktober 2023 erarbeitet. Seitdem ist in Deutschland eine deutliche Zunahme antisemitischer Gewalt erkennbar.

Nachfragen vertieft werden, und die Spieler*innen haben Gelegenheit, sich untereinander und mit den Charakteren darüber auszutauschen. Damit können sie Deutungen und Haltungen dazu entwickeln und ihr Handeln informiert fortsetzen.

Für die Route der (fiktiven) Nachfahrin Natalie wird die Geschichte ihrer (ebenfalls fiktiven) Uroma Berta mit historisch belegten Personen und realen Dokumente verwoben. Hier wird der Vergangenheit durch eine fiktive Beziehung – die Freundschaft der Uroma mit historisch belegten Personen an historisch erforschten Orten – etwas plausibel angedichtet. Sinnvoll erschien uns hier der Ansatz des Game-Projekts „When we disappear“ der Pädagogischen Hochschule Luzern und dem Zürcher Studio Inlusio Interactive, welches sich Fluchtmöglichkeiten während der NS-Zeit widmet. Die Entwickler*innen entschieden „dass nicht die eine, sondern eine mögliche [wissenschaftlich begründbare und plausible, A. d. V.] Geschichte erzählt werden sollte“ (Schillig 2021, 3).

Letztlich ist AR das vielleicht naheliegendste Medium, um sich mit genau diesen Grenzen zwischen Realität und Fiktion auseinanderzusetzen. Denn integraler Bestandteil ist die Gleichzeitigkeit von realer und digitaler Umwelt, die eine neue semi-reale Ansicht erzeugt (siehe auch Kapitel Lernen mit AR- und standortbasierter Technologie). Wie Jens-Christian Wagner es für das historische Lernen an Gedenkortern aufgezeigt hat, ist AR mit Bedacht, zielgerichtet und niemals überwältigend einzusetzen (vgl. Wagner: 2019). Auch deshalb sind historische Objekte – allen voran ein 3D-Modell der zerstörten Synagoge – deutlich als Rekonstruktion erkennbar. Sie werden zu keinem Zeitpunkt als in der Gegenwart real verhandelt, dasselbe gilt für die deutliche Unterscheidung der Charaktere im Spiel (vgl. Seidel 2020: 12): Was ausgedacht wurde, ist als künstlerische Illustration gestaltet und damit stilistisch deutlich abgehoben. Wie Ingo Seidel es „Through the darkest of times“ attestiert, versuchten auch wir in Zusammenarbeit mit der Illustratorin der Charaktere eine „Distanz zu den Figuren und zur Geschichte“ zu erzeugen. Diese Entscheidung diente weniger der Vermeidung von Überwältigung als der Trennschärfe von Fiktion und Realität. Daraus ergab sich auch, dass „eine stereotypisierende Darstellung insbesondere bei der Darstellung von Angehörigen verfolgter Minderheiten vermieden [werden]“ (ebd.) sollte und konnte.

Stellvertretung vs. Darstellung kollektiver Identitäten

Häufig wird die soziale Gruppe „Jüd*innen in Deutschland“ in „die überlebenden Jüd*innen der Shoa und ihre Angehörigen“ und „die sog. ‚Kontingentflüchtlinge‘ aus der ehemaligen Sowjetunion“ differenziert. Ein multiperspektivischer Ansatz ist schnell an der Reproduktion von Kollektividentitäten



SYNAGOGUE FREIBURG I. BR. 1930

Vorderseite der Postkarte: reales Foto als Ansicht einer fiktiven Postkarte

beteiligt, wobei es wiederum gilt, keine Klischees und Stereotype zu schaffen oder zu reproduzieren, die individuellen Persönlichkeiten als bloße Stellvertreter*innen heranziehen.

Die Inhalte, die es zu jüdischem Leben in Freiburg zu besprechen gäbe, sind im Spiel sicher nicht vollständig – aber für einzelne oder mehrere unserer Gesprächspartner*innen wichtig und wahr.

Bei der Erarbeitung der Spielhandlung war es uns wichtig, realistische Charaktere zu entwickeln. Sie sollten angemessen repräsentativ, weder absurd noch stereotyp sein.

Unaufgelöst und problematisch bleibt, dass die fiktiven und realen Charaktere im Kontext des Spiels v. a. in ihrer Rolle als Jüd*innen wahrgenommen werden, was zu einem unnatürlichen und teilweise objektifizierenden Fokus auf diesen Teil ihrer Identität führen könnte. Beim Entwerfen der Figuren versuchten wir, Aspekte kollektiver Identitäten zu benennen, ohne dass die einzelnen Charaktere in diesen „verschwinden“. Neben ihrem „Jüdisch-Sein“ oder der Verbindung zu jüdischem Leben zeichnen sich alle Charaktere durch viele weitere Aspekte aus: ihre unterschiedlichen Interessen, Haltungen, Anliegen und Motivationen, ihre äußeren Merkmale und Benachteiligungen, ihr Humor, ihre Neugier und Offenheit oder auch ihre „Eigenheiten“ und Sprechweisen. Auch in den Routen, in denen mehrere Charaktere auf den ersten Blick Einheiten bilden – die Familie und die beiden Backpacker – unterscheiden sich die Figuren trotz aller Gemeinsamkeiten merklich voneinander, z.B. darin, welche Bedeutung Religiosität oder der Wunsch nach Sichtbarkeit für sie haben. Nimmt man die Aussagen und Anliegen aller fiktiven und realen Charaktere im Spiel zusammen, ergibt sich ein Netzwerk subjektiver Perspektiven und Erfahrungen, die sich im Kontext verschiedener, auch intersektionaler, kollektiver Identitäten bewegen.

In Teilen verschwimmt aber auch individuelles und kollektives Wissen. Charaktere vertreten ganz selbstverständlich ihre jeweiligen Haltungen und Perspektiven und „vergessen“, dass sie nicht für alle Jüd*innen sprechen können. Das ist zwar realistisch, kann aber leicht dazu führen, dass Spieler*innen, insbesondere wenn sie bisher keinen Einblick in die Vielseitigkeit jüdischen Lebens haben, die Charaktere als Autoritäten und Expert*innen wahrnehmen. Aus diesem Grund ist es sinnvoll, die Perspektiven der einzelnen Charaktere zu vergleichen, zu kontextualisieren und – ggf. angeleitet durch diese Handreichung oder die begleitenden Bildungsmaterialien – zu reflektieren.



Eine machbare Rolle – Spieler*innen als lernende Alltagsheld*innen

Noch 2016 kam Eugen Pfister zu dem Schluss, dass bisher „kein digitales Spiel Vorbildwirkung im Sinne der Machbarkeit einer sensiblen Imagination des Holocaust entfalten“ konnte (Pfister 2016: 259). Dies bringt er auch mit der besonderen Herausforderung im Medium Spiel in Verbindung, in dem Spieler*innen „aktiver in die Sinnproduktion“ einbezogen sind, wodurch sich große Freiheiten ergeben (ebd.).

Nicht „Widerstand“, aber doch Alltagsheld*in

Bei der Rollengestaltung von Spieler*innen als Akteur*innen mit Agency besteht im Kontext historischer Spielwelten, insbesondere zum Nationalsozialismus und Holocaust, ein Dilemma: Ausgeschlossen sind dabei „Perspektivübernahmen“, die von den Lernenden unmögliche Einfühlung abverlangt bzw. ihnen suggeriert, diese sei möglich (vgl. Brauer 2019: 279f). Bekräftigt wird die Ablehnung einer solchen Rollengestaltung dadurch, dass sich in Deutschland eine unangemessene Identifikation mit Opfern und Widerständigen gegen das NS-Regime feststellen lässt, die auch in familiengeschichtlichen Narrativen eine entlastende Rolle einnimmt (vgl. u.a. Mendel 2020: 21f.; Chernivsky 2016: 154). Die spielerische Übernahme einer solchen Rolle schlossen wir daher aus.

Andererseits liegt das besondere Lernpotenzial von Gamification in eben diesen Handlungsräumen, die die Bedeutung solidarischen Verhaltens aufzeigen können: Spieler*innen müssen sich mit Optionen, Motivationen und Konsequenzen ihres Handelns auseinandersetzen, um dann entsprechende Entscheidungen zu treffen (vgl. Schillig 2021: 3). Ein Beispiel hierfür ist „Through the Darkest of Times“, in dem die Spieler*innen ein (zwar letztlich nicht erfolgreiches) Widerstandsnetzwerk leiten, sehr wohl aber die Handlungsoptionen wie die Erfahrung der Hilflosigkeit unter den Bedingungen der Diktatur in teilweise frustrierendem Maße erleben. Gleiches gilt z. B. für das Serious Game „Spuren auf Papier“, das sich mit den „Euthanasie“-Morden beschäftigt.

Zusammengedacht mit dem Ziel, die Vielfalt und Begegnung mit jüdischem Leben in der Gegenwart zu fokussieren, kamen wir zu dem Schluss, dass sich die im Spiel geschaffenen Handlungsoptionen der Spieler*innen auf eine offene Zukunft richten müssten, in der es noch zu entscheiden und mitzugestalten gilt, wie wir uns begegnen. In den Situationen, in denen Vergan-

genheit im Vordergrund steht, bezieht sich die Handlungsoption der Spieler*innen auf die eigene Umgangsweise mit dieser Vergangenheit. Dabei können im geschützten Spielraum eigene Emotionen zum Erlebten wahrgenommen und Verhaltensweisen ausprobiert und eingeübt werden, die den Spieler*innen bestenfalls Möglichkeiten zu empathischem und couragiertem Handeln im Alltag aufzeigen.

Lernen mit digitalen Medien: Serious Games und standort- basierte AR

Spiele können eine Vielzahl von Formen annehmen: von freiem oder explorativem Spiel über das Musizieren oder Debattieren bis hin zu klassischen Gesellschaftsspielen oder digitalen Games. Ob Unterhaltungsspiel oder Serious Game und unabhängig von Thema und Genre: (Digitale) Spiele bieten eine reichhaltige Lernumgebung, in der Spieler*innen durch Interaktion eine Vielzahl von Fähigkeiten entwickeln und Wissen erwerben können.

Dieses Kapitel gibt einen Einblick in die didaktischen Potenziale des spielbasierten Lernens mit Serious Games.

Lernen mit Serious Games

Über den Einsatz digitaler Medien in der Geschichtsdidaktik und der gesamten Bildungslandschaft wurde bereits viel geschrieben und diskutiert, erst recht seit der Corona-Pandemie und ihren Auswirkungen auf das remote Lehren und Lernen. Immer größerer Beliebtheit erfreuen sich dabei auch Lernspielformate.

Besonders häufig werden sogenannte Serious Games in Bildungskontexten eingesetzt, Felix Zimmermann spricht 2023 sogar von einem „Serious Game Boom“ (Zimmermann 2023:14f). Diese gehen über den reinen Unterhaltungswert hinaus und nutzen die multimodalen Eigenschaften (häufig digitaler) Spiele, um komplexe politische und kulturgeschichtliche Inhalte aufzugreifen und auf motivierende, partizipative und differenzierte Weise zu

vermitteln. Mit einer Kapazität für audiovisuelle Informationsvermittlung, Interaktivität, einem Regelsystem und ausbalancierten Feedback- und Belohnungsmechanismen wird ein motivierendes Lernsetting gewährleistet, das die Integration von Wissensinhalten erleichtert. Damit bieten Serious Games eine dynamische und zeitgemäße Methode zur Bildung, die es Spieler*innen ermöglicht, die Konsequenzen ihres Handelns in einem sicheren Rahmen zu erleben. In ihnen steckt daher „viel Potenzial für Demokratiebildung und Citizenship Education“ (Preisinger 2021). Spieler*innen können gemeinsam Lösungen erarbeiten und über komplexe Themen sprechen, was die soziale Teilhabe und den Dialog über gesellschaftliche Diversität fördert (vgl. Steinkühler 2006).

Wirksame Normen

Serious Games bewegen sich im Spannungsfeld zwischen gesellschaftlichen Fragestellungen und den grenzüberschreitenden Möglichkeiten, die (digitale) Spiele bieten. In von pädagogischen und normativen Leitlinien gestalteten Spiel-Räumen können Freiheiten erlebt und Erfahrungen gemacht werden, die in der realen Lebenswelt der Spieler*innen wiederum eine Wirkung entfalten können. Der Grundsatz einer „Fehlerfreundlichkeit“, die auf die verschiedenen Voraussetzungen der Spieler*innen Rücksicht nimmt und Beteiligung am gemeinsamen Lernen ermöglichen soll, kommt jedoch „da an ihre Grenzen, wo unumkehrbare Konsequenzen drohen“ (Goel 2020: 158). Auf Spiel als Vorstufe oder Übung für realen Begegnungen übertragen, stellte sich die Frage, inwiefern und wann im Spiel Spieler*innen-Verhalten ‚nur‘ unfreundlich, desinteressiert oder wenig hilfsbereit ist, und wann auch ein Verhalten im Spiel Grenzen setzen muss. „Zwar sind wir uns immer dessen bewusst, dass unser Handeln im Spiel keine [realen, A. d. V.] Konsequenzen haben sollte, wir bleiben aber dieselben Menschen. Die Erfahrungen, die wir im Spiel gemacht haben, verlieren wir nicht mit Beenden des Spiels.“ (Pfister 2020: 45)

In „FreiBuddy“ wird durch die Bewertungskategorien und das Spielziel einer „gelungenen Begegnung“ der normative Rahmen abgesteckt. Die drei Bewertungskategorien Interesse, Hilfsbereitschaft und Freundlichkeit wirken auf dieses Ziel hin, während ein gegenteiliges Verhalten ihm entgegensteht und als „schlechter“ bewertet wird. Durch diese auch außerhalb des Spiels gesellschaftlich wirksamen Normen hat das Spiel also auch eine deutliche erzieherische Komponente, die auf normatives, gesellschaftlich erwünschtes Verhalten hinwirkt.

Dabei ist zu beachten, dass die Spieler*innen Normen und Werte in sich tragen und aktiv in die Situation einbringen, was umso mehr für das Spiel als Gruppe gelten kann. Verhalten gegen die Norm könnte per se oder wegen der negativen Konsequenzen in der Gruppe sanktioniert werden. Negative wie positive Erlebnisse im Spiel können die Frage aufwerfen, inwiefern die Spielsituationen auf Begegnungen im echten Leben übertragbar wären – und welche Konsequenzen das eigene Verhalten dann haben könnte. Inso-

fern kann das Erleben im Spiel bestenfalls dazu beitragen, positives Verhalten einzuüben und negatives Verhalten infrage zu stellen.

„Gutes“ und „schlechtes“ Spieler*innenverhalten

In „FreiBuddy“ wird Verhalten dann negativ gewertet, wenn z. B. ein vorangegangener Dialog eine bestimmte Antwortauswahl bereits als verletzend oder (normativ) negativ markiert hat. Die Charaktere, die im Spielnarrativ die Bewertung der Spieler*innen vornehmen, sind in ihrer Bewertungslogik an den Ansatz der „Fehlerfreundlichkeit“ (Goel 2020) angelehnt: Spieler*innen können, z.B. weil sie müde oder zeitlich gebunden sind, auf Nachfragen verzichten. Diese Entscheidungen gehen mit einer mittleren bzw. neutralen Bewertung in der Kategorie Interesse einher. Spieler*innen haben also die Freiheit, manche Themen und Orte – aus welchen Gründen auch immer – nicht oder nur an der Oberfläche zu behandeln. Positionierungen, wie z.B. unfreundliche Reaktionen, Desinteresse, abweisendes Verhalten, werden durch eine negative Reaktion der fiktiven Charaktere beendet, zugleich jedoch nicht mit Vorwürfen oder Schuldzuweisungen weitergeführt.



Illustrationen unterschiedliche Gesichtsausdrücke: Positiv, negativ, neutral

Spieler*innen können unterschiedliche Motivationen für „schlechtes“ Verhalten haben. Hier muss zwischen Spiel und Realität, Rolle und der echten, spielenden Person sowie den sehr unterschiedlichen Voraussetzungen der Spieler*innen unterschieden werden. Zwar ist nicht auszuschließen, dass beispielsweise Spieler*innen ihrer echten Ablehnung, Gleichgültigkeit, ihrem Desinteresse oder sogar antisemitischen Einstellungen Ausdruck verleihen, indem sie „schlecht“ reagieren. Es ist aber ebenso denkbar, dass andere Faktoren die Entscheidungen beeinflussen: Diese können von Ungeduld, demotivierenden Rahmenbedingungen (z.B. Frust über Technik, Wetter, Gruppendynamik, Hunger), Unwissenheit, einem anderen sprachlichen Habitus bis hin zur echten Neugierde auf das Austesten von Grenzen reichen. Gerade letzteres ist im Kontext Spiel ein zentrales Element, denn das Medium ermöglicht es, ohne unmittelbare reale Konsequenzen normative oder persönliche Grenzen zu überschreiten. Andersherum gilt es zu beachten, dass auch normativ erwünschtes Verhalten und entsprechende Bewertungen keine Garantie für authentisches Verhalten von Spieler*innen sind. Insbesondere der schulische Kontext, aber auch Gruppendynamiken etc. können normativ erwünschtes Verhalten forcieren. Die „wahre“ Haltung der Spieler*innen lässt sich vielleicht in der anschließenden Auseinandersetzung näherungsweise erfassen. Dazu sowie zur Weiterführung der individuellen Reflexion ist eine pädagogische Nachbereitung empfehlenswert, z. B. mithilfe der begleitenden Bildungsmaterialien.

Spielbasiertes Lernen – wie funktioniert das?

Spielbasiertes Lernen

Als AR-basiertes Serious Game wählt „FreiBuddy“, angelehnt an die durch Bernsen (2017) vorgelegte Typologie zu unterschiedlichen Modi des historischen Lernens mit Medien, den Vermittlungsansatz „Lernen im Medium“ (ebd. S.40). Dieser Ansatz nutzt das Spiel einerseits, um Wissensinhalte darin zu platzieren. Mit Blick auf die Zielgruppe muss abgewogen werden, welches Wissen und welche Kompetenzen vorausgesetzt werden können, um im Spiel darauf aufzubauen. Die Menge und Mittel der Vermittlung dürfen nicht überfordern, da sonst der Flow, gewissermaßen auch der unterhaltende Charakter des Spiels, zerbricht. Zugleich gilt es für die Handlungen grundlegende Informationen zugänglich zu machen und so Barrieren abzubauen.

Wissen über jüdisches Leben kann in der Regel nur sehr begrenzt vorausgesetzt werden. Dementsprechend wäre es irreführend und frustrierend, die Handlungsebene auf dieser Basis anzusetzen. Die inhaltliche Basis des Spiels wird durch die Charaktere geschaffen und kann in den Interaktionen verhandelt werden. Hinzu kommen Informationen, die an realen Orten aufgefunden oder virtuell ergänzt werden, sowie das Glossar, das voraussetzungsvolle Begriffe erklärt und Erläuterungen anbietet. Darauf aufbauend generieren Spieler*innen und Charaktere eine gemeinsame Spielerfahrung, in die eigene Ressourcen und Kenntnisse eingebracht werden können. Insbesondere wenn das Spiel, wie empfohlen, in der Gruppe gespielt wird, können verschiedene lebensweltliche Expertisen ausgetauscht werden. Auf diese Weise ist das Spiel inklusiv, baut gemeinsames Wissen auf und geht dabei auf unterschiedliche Erfahrungsstände ein.

Um die Vorteile spielerischen Lernens voll auszuschöpfen, sollten Serious Games nicht als ansprechend verpackte Lernpakete missverstanden werden, sondern als Lernräume, die es Spieler*innen ermöglichen, einen ihrer medialen und sozialen Vorprägung entsprechenden Zugang zu entwickeln. Die Gestaltung einer gewinnbringenden digitalen Lernumgebung innerhalb des Mediums Spiel gelingt mit der Beachtung verschiedener Faktoren, welche im Folgenden näher erläutert werden: Immersion und Flow, Emotion, Selbstwirksamkeit und Multimodalität.

Immersion und Flow

Immersion und Flow sind zwei für das Spielerlebnis zentrale Phänomene. Sie vertiefen es und stärken die Spieler*innenbindung, was sich bei Spieler*innen positiv auf die Integration von Wissensinhalten auswirkt (Chen, 2006).

Immersion beschreibt das Eintauchen in die (virtuelle) Spielwelt (Murray, 2017; Brown & Cairns, 2004), bei dem Spieler*innen für die Dauer der Aktivität ihre Alltagsrealität zurücklassen und sich voll und ganz auf das Spielerlebnis einlassen. Immersion kann auf verschiedenen Ebenen auftreten – von der sensorischen (meist audio-visuellen) Immersion bis zur narrativ/sozialen Immersion, bei der der Spieler eine emotionale Bindung zu den Charakteren und der Story des Spiels entwickelt (Jennett et al., 2008).

„FreiBuddy“ ist an sich auf sensorische Immersion angelegt, indem die Spieler*innen mit den fiktiven Figuren und Objekten interagieren. Die Spieler*innen müssen sich außerdem zu den Wünschen und Bedürfnissen der fiktiven Gäste verhalten, was eine emotionale Bindung zu den Charakteren erzeugen kann. Unterstützt wird die soziale Immersion auch durch die Ausgestaltung der 2D-Figuren als Charaktere mit realistischen, individuellen Merkmalen, Eigenschaften und Stimmen.

Flow ist ein aktiver Zustand, in dem Spieler*innen ebenfalls völlig in ihr Spiel vertieft sind und durch ihre Interaktion mit dem Spielsystem oder anderen Spieler*innen das Gefühl von intensiver Konzentration und Zufriedenheit erleben (Csikszentmihalyi, 1990). Voraussetzung bzw. Grundlage für das Erreichen des Flow-Zustands ist oft die Immersion, welche die Aufmerksamkeit der Spieler*innen auf das Spiel lenkt und die reale Welt vorübergehend in den Hintergrund rücken lässt (Cowley et al., 2008).

Im erreichten Flow-Zustand werden die fünf stärksten Neurotransmitter ausgeschüttet, die das menschliche Gehirn produzieren kann. Diese unterstützen die Motivation, Leistungsfähigkeit und auch die Langzeit-Verankerung des Spiel- bzw. Lernerlebnisses. Kennzeichnend für den Flow-Zustand ist die gute Balance von Anforderungen des Spiels mit den Fähigkeiten der Spielenden. Dies führt zu einem Gefühl von Leichtigkeit und Kontrolle, sodass die Spieler*innen motiviert bleiben und das Spiel als lohnend empfinden (Csikszentmihalyi, 1990; Sweetser & Wyeth, 2005).

Das Gameplay in „FreiBuddy“ setzt bei den Spieler*innen bewusst kein Vorwissen voraus, um die Entstehung von Flow nicht durch Verunsicherung, Orientierungslosigkeit oder Frustration über eigene Wissenslücken zu durchbrechen. Zudem geben die niedrig gehaltenen Anforderungen den Spieler*innen die Kontrolle darüber, in welchem quantitativen Umfang und auch mit wie viel emotionalem Tiefgang die fiktive Begegnung mit den Gästen stattfindet.

Gehemmt werden könnten Immersion und der Flow im Spielverlauf durch die Ortswechsel und die erforderliche Navigation. Gleichzeitig ist es besonders bei der Bewegung im Stadtraum wichtig, dass die Spieler*innen die reale Umgebung bewusst wahrnehmen und auf potenzielle Gefahrenquellen reagieren können.

Emotion

Didaktische Konzepte wie etwa die durch Mäkivirta (2002) vorgestellte kognitiv-emotionale Pädagogik (CEP) zeigen, dass der Aufbau und das Einprägen von Wissen besonders nachhaltig sind, wenn Inhalte im Kontext einer kreativen³ und emotional vielfältigen Erfahrung vermittelt werden. Emotionale Involvierung ist daher ein zentraler Faktor für den erfolgreichen Einsatz von (digitalen) Lernspielen. Durch diese können Spieler*innen in die Spielhandlung eintauchen und sind motiviert, sie aktiv zu beeinflussen. Hier bietet sich die Chance, etwa durch Identifikation mit den Protagonisten oder gar Rollenspiel, Empathie und Mitgefühl zu entwickeln (Ferguson, 2007). Die Spieler*innen nehmen durch ihre Entscheidungen im Spielverlauf Einfluss auf die fiktive Gefühlswelt der Charaktere und erhalten dazu unmittelbares Feedback, in Form von verbalen Äußerungen und der sich verändernden Bewertung. Durch diese Form der Interaktion und des Austauschs, aber auch durch verschiedenen Emotionen, mit denen Spieler*innen auf die Inhalte reagieren, besteht die Möglichkeit, dass die Spieler*innen eine emotionale Involviertheit zu den Geschichten der Charaktere aufbauen.

Selbstwirksamkeit / Agency

Schlüssel zur Gestaltung erfolgreicher Serious Games ist das sogenannte „Gameplay“. Gemeint sind damit die interaktiven Inhalte, in denen Spieler*innen basierend auf festgelegten Zielen, Regeln und Prinzipien Entscheidungen treffen, die den Handlungsverlauf des Spielerlebnisses beeinflussen. Games fesseln Menschen besonders dann, wenn die Verantwortung für das Vorantreiben des Spielgeschehens stark in ihren Händen liegt. Dieses als „Agency“ bezeichnete Phänomen ermöglicht es Nutzer*innen von Lernspielen, ihren Lernprozess zu regulieren und Entscheidungen darüber zu treffen, wie sie sich dem Lernstoff annähern. Dabei sollten eingängige und zugleich anspruchsvolle Aufgaben und Herausforderungen geboten werden, die die Aktivität der Spieler*innen voraussetzen. Dies fördert selbstgesteuertes Lernen und Eigenverantwortung. Eine Studie von Deterding et al. (2011) zeigt, dass spielerische Elemente wie ein stets sichtbarer Punktestand und Belohnungen die Lernmotivation steigern können. Feedback-Mechanismen in Serious Games ermöglichen es, Entscheidungen zu reflektieren und die Auswirkungen des eigenen Handelns zu verstehen. Hierdurch werden einerseits kritisches Denken und Fähigkeiten zur eigenständigen Problemlösung gefördert. Die „Agency“ der Spieler*innen liegt bei „FreiBuddy“ in der Auswahl der Route und dem Verlauf der Begegnung: Mit der Auswahl von Antwort- und Handlungsoptionen werden die Begegnungen moderiert und Inhalte übersprungen oder vertieft. Basierend darauf bekommen die Spieler*innen nach jeder Station

Jona, Emma, sollen wir den netten Herrn nach Makkabi fragen?

Victoria, Elena, sollen wir uns zusammen die Ausstellung anschauen?

Abb.: Auswahl-Option für die Vertiefung unterschiedlicher Inhalte. © ZAUBAR (zaubar.com)

³ Kreativität, d. h. Vorstellungskraft, Ausdrucksvermögen und die Fähigkeit, Techniken, Theorien oder Gedanken zu entwickeln oder zu erfinden, kommt in Spielen auf vielfältige Weise vor.

den Zwischenstand ihrer Bewertung angezeigt, was die Spieler*innen motivieren kann, sich aktiv einzubringen.

Multimodalität

Digitale Spiele wirken multimodal: Sie kombinieren visuelle, auditive und partizipatorische Elemente und fördern durch diese Nutzung der unterschiedlichen Sinneskanäle die aktive Teilnahme von Lernenden. Die gleichzeitige Aktivierung verschiedener Sinne fördert laut einer Studie von Gee (2003) eine besonders tiefe und effektive Lernerfahrung. Dadurch ermöglichen sie die Vermittlung komplexer Konzepte auf ansprechende Weise (Squire, 2008).

Multimediale Ansätze in Serious Games erweitern diese vielfältige Darstellung von Informationen und Perspektiven: Die Einbindung von Fotos, Videos, textlichen Erklärungen, 3D-Modellen oder Animationen kann z.B. historische Ereignisse, Dokumente oder Architektur reproduzieren oder fiktive Szenen simulieren. Dabei werden unterschiedliche Lernstile angesprochen, sodass Benutzer*innen mit verschiedenen Vorlieben effektiv auf die Inhalte zugreifen und sie verstehen können (Sharples et al., 2013). Die Multimodalität von Spielen erstreckt sich auch auf die soziale Dimension. Mehrspieler*innen-Modi ermöglichen die Zusammenarbeit und den Austausch von Wissen und Perspektiven zwischen den Spieler*innen (Stevens & Satwicz, 2009). Diese Interaktionen können dazu beitragen, das Verständnis von komplexen Themen zu vertiefen. „FreiBuddy“ unterstützt multimodales Lernen, indem es visuelle, auditive, kinästhetische und soziale Elemente kombiniert. Die Spieler*innen sehen AR-Objekte, hören Dialoge und Erklärungen, bewegen sich durch den Stadtraum, untersuchen reale Orte und Objekte und interagieren mit den Charakteren und ihren Mitspieler*innen in der Gruppe. Diese multimodale Herangehensweise spricht verschiedene Lernstile an und kann zur Integration von Wissen beitragen.



Abb.: Lernen mit dem Medium und dem Ort.
© ZAUBAR (zaubar.com)

Lernen mit AR- und standortbasierten Anwendungen

„FreiBuddy“ stellt innerhalb des Genres Serious Games eine Sonderform dar: Es handelt sich um eine Location-based Augmented Reality (LBAR) App. Solche Anwendungen erfassen den Standort von Nutzer*innen und stellen basierend darauf Informationen und AR-Elemente in Echtzeit dar. LBAR-Apps nutzen dabei – ähnlich wie etwa das Geocaching – GPS- und/oder Sensordaten, um die genaue Position des Benutzers zu bestimmen und dann visuelle oder audiovisuelle Overlay-Inhalte auf dem Display des mobilen Geräts anzuzeigen (Stenros et al. 2012).

Die weltweit bekannteste LBAR-App ist das seit 2016 erfolgreiche Unterhaltungsspiel „POKÉMON GO“, in dem Spieler*innen virtuelle Wesen – Pokémons – per Bewegung im real-physischen Raum jagen, um sie an sogenannten Points-of-Interest (POI) via AR-Ansicht mit dem Smartphone einzufangen. Das Spiel integriert mittels GPS- und AR-Technologie die Umwelt als Spielumgebung und schafft so eine Symbiose zwischen der realen Welt und dem virtuellen Raum als zentrales Spielelement. Damit gehört es – wie „FreiBuddy“ – zur Kategorie der sogenannten Pervasive Games. Diese führen zu einer besonderen Form der Spielerfahrung, bei der die reale Umwelt durch eine spielerische Linse betrachtet und somit die alltägliche Welt auf eine neue Art und Weise erlebt werden kann. Eine vielzitierte Studie von Hwang und Wu (2015) zum Thema AR in Lehre und Bildung stellt heraus, dass AR-Apps Benutzer*innen auf diese Weise stärker in historisch-politische oder kulturelle Inhalte involvieren als dies bei ortsunabhängigen Lernangeboten der Fall ist. Indem Nutzer*innen an physische Orte geführt werden, die sie mittels ihrer Smartphones auffinden und untersuchen, werden sie aktiv und können so selbstbestimmt relevante Informationen direkt innerhalb der hybriden Umgebung erkunden. Dieser Kontext fördert das Verständnis und die Integration von Wissensinhalten (Dunleavy et al., 2009).

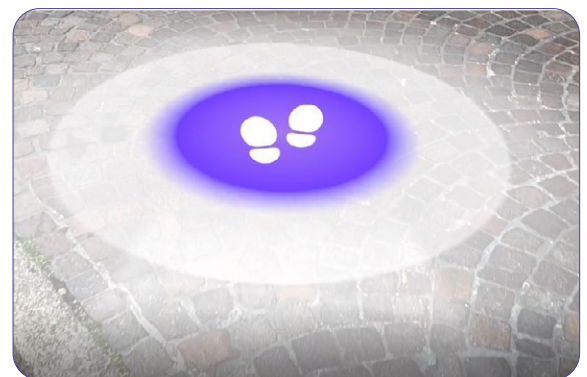


Abb.: Pfad zur korrekten Position für den Beginn der Station. Die Fußspuren markieren den Standort. © ZAUBAR (zaubar.com)

In „FreiBuddy“ werden die Spieler*innen dazu angeregt, die Spielinhalte mit konkreten Orten und Sinneseindrücken zu verknüpfen. Dies gelingt durch die Einbindung fiktiver Charaktere und Geschichten in reale Kontexte und Orte im Stadtraum – entsprechend dem Motto „Die Stadt mit neuen Augen sehen“.