



Forschung und Entwicklung - Institut Geschichtsdidaktik und Erinnerungskulturen

## «When We Disappear»

Ein Videogame (auch) zur historischen Bildung

Das Videogame «When We Disappear» ist inspiriert von wahren Begebenheiten und erzählt die Flucht eines Mädchens quer durch Europa in den Jahren 1943-1945.

**weeterspielen.**

# «When We Disappear»

## Ein Videogame (auch) zur historischen Bildung

Tausende von Kindern und Jugendlichen flohen während des Zweiten Weltkriegs quer durch Europa, um sich vor der Verfolgung und Ermordung durch die Nationalsozialisten zu retten. Einige von ihnen wurden durch Fluchthilfe-Organisationen versteckt oder auf Fluchtrouten in Sicherheit gebracht, andere durch Widerstandskämpfer/-innen unterstützt, aber viele verschwanden, wurden verraten, entdeckt, gefangen genommen, deportiert, ermordet.

.....  
«In my year at Buna, I had seen four-fifths of my companions disappear. But I have never faced the concrete presence, the blockade, of death, its sordid breath a step away, outside the window, in the bunk next to me, in my own veins».  
.....

*Primo Levi: The Reawakening. New York 1965. S. 18-19.*

Das Videogame «When We Disappear» versetzt Gamer/-innen in die Niederlande des Jahres 1943. Dort nehmen sie die Perspektive eines verfolgten Mädchens ein, das versucht, der drohenden Deportation zu entkommen. Die Flucht führt quer durch Europa – über Belgien, Frankreich, die Schweiz, Spanien und Portugal. Dabei muss es unzählige gefährliche Situationen bewältigen. Die dargestellte Geschichte basiert auf erzählten und erforschten Gegebenheiten. «When We Disappear» gibt einen eindrucksvollen Einblick in jene Zeit und in die bis heute aktuellen Schlüsselprobleme wie Flucht, Kollaboration und Widerstand.

# Historische Bildung im Videogame

Geschichte ist vergangen. Diese Tatsache ist eine besondere Herausforderung für historische Bildung. Wie können wir uns mit etwas beschäftigen, das nicht mehr da ist? Digitale Medien im Allgemeinen und Videogames im Besonderen bieten zur Vergegenwärtigung von Vergangenen ganz neue Möglichkeiten, und sie verknüpfen Bildung und Unterhaltung zu «Histotainment».

Wir erleben heute dank des digitalen Wandels einen Innovationsschub in der Vermittlung in Schule und Öffentlichkeit, müssen aber noch genauer erforschen, wie verschiedene digitale Medien zur historischen Bildung beitragen und was den Blick für Geschichte verstellt. Dies gilt insbesondere für Videogames.

Das Institut für Geschichtsdidaktik und Erinnerungskulturen der Pädagogischen Hochschule Luzern und das Zürcher Studio Inlusio Interactive haben deshalb beschlossen, gemeinsam das Game «When We Disappear» zu produzieren. Das auf historischen Tatsachen basierende Spiel zum Thema Flucht und Verfolgung soll historische Bildung ermöglichen und gleichzeitig auf visuell bestechende Art unterhalten - ein schweizweit einzigartiges Projekt, für das Fachleute der Game-Entwicklung, des Storytellings, der Geschichtswissenschaft und Geschichtsdidaktik sowie der Schulpraxis eng zusammenarbeiten. Unterstützt und gefördert wird «When We Disappear» unter anderem von der Gebert RUF Stiftung, der Ernst Göhner Stiftung, vom Bundesamt für Kultur und von Pro Helvetia.



Szene aus dem Game: Das Mädchen flüchtet über Hausdächer in Amsterdam.

# Gamification

Dass Menschen beim Spielen Gefühle empfinden und gleichzeitig lernen können, wissen wir schon lange. Auch neuere Forschungen zur Vermittlung zeigen eine Reihe von positiven Effekten von Gamification. Durch die Integration von spielerischen Elementen in die Vermittlung wird im Wesentlichen die Motivation gesteigert, aber auch das Erforschen und Verstehen kann günstig unterstützt werden, sofern das Game Immersion und Reflexion gelungen verbindet. Dies eröffnet grosse Chancen für das historische Lernen.

- ▶ Das Videogame «When We Disappear» ermöglicht das Eintauchen in eine historische, triftig erzählte, andere Welt.
- ▶ Die Gamer/-innen bekommen in «When We Disappear» Handlungsoptionen und Gestaltungsmacht, zum Beispiel in der Entscheidungssituation, ob das verfolgte Mädchen in Amsterdam bleiben und untertauchen oder aus Amsterdam fliehen solle.
- ▶ Sie erleben unmittelbar den Fortgang ihrer Geschichte.
- ▶ «When We Disappear» macht Dilemmata und Handlungsspielräume von Menschen sichtbar, stellt Menschen als Handelnde und Leidende dar.
- ▶ Das Videogame erzählt Geschichte multiperspektivisch und kontrovers.

- ▶ Die Gamer/-innen erhalten in «When We Disappear» unmittelbar Rückmeldung, ob und wie sie die vielen Herausforderungen meistern.
- ▶ Das Videogame weckt Neugier und Interesse und kann das Selbstbewusstsein der Gamer/-innen stärken.
- ▶ «When We Disappear» bewirkt Emotionen, weckt Empathie, fordert den Intellekt, regt zum Nachdenken an und spiegelt einen tieferen Sinn, indem die Gamer/-innen mit Schlüsselproblemen von Vergangenheit und Gegenwart konfrontiert werden.

Gamification ist - nicht nur wegen der Vorteile für die Vermittlung - heute in aller Munde. Und die Game-Industrie boomt. Sie erreicht weltweit Millionen von Gamerinnen und Gamern. Dieser Trend verändert Geschichtsvermittlung in Schule und Öffentlichkeit grundlegend - und mit «When We Disappear» soll jetzt genauer hingeschaut werden, ob Gamen zur historischen Bildung beitragen kann, und falls ja, wie.

## «When We Disappear» im Klassenzimmer

«When We Disappear» thematisiert Verfolgung und Flucht, Widerstand und Kollaboration, Unterstützung und Gleichgültigkeit, Verzweiflung und Mut, Feigheit und Zivilcourage am Beispiel eines verfolgten Mädchens in Europa zur Zeit des Nationalsozialismus und des Zweiten Weltkriegs. Das als Erprobungsversion entwickelte erste Kapitel des Games spielt in Amsterdam. Die Gamer/-innen werden in das Jahr 1943 versetzt und nehmen dort die Perspektive eines verfolgten Mädchens ein, das versucht, der drohenden Deportation zu entkommen.

Um dies zu erreichen, benötigen die Gamer/-innen Unterstützung und Informationen. Diese bekommen sie unter anderem dank des Umstands, dass ebenfalls im Game die Schwester des Mädchens herauszufinden versucht, was genau auf der Flucht geschieht. Die Gamer/

-innen stoßen im Verlauf der Geschichte auf Hindernisse, scheitern unter Umständen, werden verhaftet oder verunglücken – oder eine nächste Etappe der Flucht gelingt. Mit Hartnäckigkeit, Geschicklichkeit, durch Unterstützung anderer, und ja, auch mit Glück, gelangen sie im späteren Verlauf des Spiels über Frankreich, die Schweiz und Spanien in Sicherheit und Freiheit.

Die Story des Games beruht auf Gegebenheiten, die mit Quellen verbürgt sind. Die Schwester des Mädchens, die ebenfalls im Game auftritt, sammelt während ihrer Recherche entsprechende Zeugnisse. So erlaubt das Game einen doppelten Einblick: zum einen in die Zeit des Zweiten Weltkriegs in Europa, zum anderen in das zeitlose und gerade heute wieder sehr aktuelle Phänomen «Flucht».



Im Game «When We Disappear» steuern die Spieler/-innen das Mädchen und müssen dabei während ihrer Flucht Herausforderungen bewältigen.

## Schulische Erprobung des Videogames

Für die schulische Erprobung des ersten Kapitels der Geschichte werden nun Lehrer/-innen und Schulklassen der Sekundarstufen (ab der 8. Klasse) gesucht, die im Rahmen des Unterrichts zum Zweiten Weltkrieg, zum Phänomen Flucht oder zur Medienbildung das Videogame im Rahmen von zwei Lektionen erproben.

«When We Disappear» kann mit vier unterschiedlichen Schwerpunkten eingesetzt werden, wobei diese natürlich kombiniert werden können; dadurch ergäbe sich eine längere Unterrichtsdauer:

- ▶ Fokus Vergangenheit: Was waren Schicksale von Verfolgten während der Zeit des Nationalsozialismus in Europa?
- ▶ Fokus Geschichte: Wie plausibel ist die Geschichte? Wie gelingt es der Schwester herauszufinden, was mit dem Mädchen geschehen ist?
- ▶ Fokus Gegenwart: Ist die Frage «Gehen oder bleiben» bei Flüchtenden auch heute relevant? Wie verlaufen die Fluchtwege heute?
- ▶ Fokus Medien: Was macht das Medium Videogame eigentlich aus? Wie gehen Games mit Geschichte um? Inwiefern kann ein Videogame zugleich unterhalten und historisch bilden?

Die didaktischen Vorzüge von «When We Disappear» ergeben sich vor allem dann, wenn Schüler/-innen das Game selber oder zu zweit spielen. Auf diese Weise eignen sie sich das Geschehen eigenaktiv, differenziert und selbstständig an. Voraussetzung dafür ist, dass alle ein eigenes Gerät haben, sei es in der Schule, falls das Game dort gespielt wird, sei es zu Hause, wenn die Schüler/-innen das Game in Form des Flipped Classrooms entdecken. Denkbar ist aber auch, dass der/die Lehrer/-in das Game via Beamer im Klassenraum vorführt und mit den Lernenden die einzelnen Herausforderungen diskutiert.

Der Bildungsgewinn ist grösser, wenn das Game in der Lerngemeinschaft vorbesprochen und wenn die Game-Erfahrungen diskutiert und ausgewertet werden. «When We Disappear» bietet auf einer separaten Website eine umfassende Lernumgebung mit zusätzlichen Quellen, Darstellungen und Zeitzeugeninterviews sowie mit didaktischen Hinweisen und eröffnet dadurch eine ganze Story- und Lernwelt.

Das Probekapitel von «When We Disappear» mit einer Gameplay-Zeit von ca. 20 Minuten steht Interessierten ab dem kommenden Mai 2020 auf einer (passwortgeschützten) Download-Umgebung gratis zur Verfügung. Die Gamesprache ist Deutsch.



Die ersten 20 Minuten des Games werden interessierten Schulen in einer Testphase gratis als Probekapitel zur Verfügung gestellt.

Das Probekapitel von «When We Disappear» läuft vorderhand ausschliesslich auf iPads. Eine Mindestanforderung ist, dass die Geräte mit dem Betriebssystem iPadOS 13 ausgerüstet sind. Den Teilnehmenden wird ein Link zur Verfügung gestellt, damit sie das Probekapitel auf ihr Gerät downloaden können. Das Videogame läuft offline. Eine Tastatur ist nicht erforderlich.

Den Teilnehmenden an der Erprobung wird später das fertig entwickelte Game gratis zur Verfügung gestellt.

### **Kontakt**

Interessierte Lehrer/-innen melden sich ab sofort bei:

- ▶ Prof. Dr. Peter Gautschi  
Leiter Institut Geschichtsdidaktik und  
Erinnerungskulturen  
T +41 (0)41 203 03 40  
[peter.gautschi@phlu.ch](mailto:peter.gautschi@phlu.ch)

Concept Art aller Bilder © Inlusio Interactive

## **Inlusio Interactive GmbH**

Robin Burgauer, Robbert van Rooden  
Biberlinstrasse 11  
8032 Zürich  
www.inlusio.com  
hello@inlusio.com

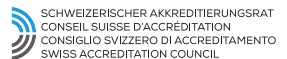
[www.phlu.ch/ige](http://www.phlu.ch/ige)

## **Institut Geschichtsdidaktik und Erinnerungskulturen**

Peter Gautschi, Anne Schillig, Astrid Schwabe,  
Hans Utz, Nicole Riedweg  
T +41 (0)41 203 03 40  
ige@phlu.ch

---

**PH Luzern** · Pädagogische Hochschule Luzern  
Forschung und Entwicklung  
Frohburgstrasse 3 · Postfach 3668 · 6002 Luzern  
fe@phlu.ch · www.phlu.ch



Institutionell akkreditiert nach  
HFAG 2017-2024