

Teammitgliedern im Stadtraum bei Fragen zum aktuellen Straßenverlauf (mittels aktuellem Stadtplan) helfen. Sie waren auch berechtigt, im Internet zu surfen, um die Spielaufgaben lösen zu können. Als Belege für die gelösten Aufgaben schickten die Spieler im Stadtraum Fotos und Filme per UMTS via e-mail an das HQ³³.

In abgewandelter Form ließe sich ein solches Spiel sicher auch an saarländische Städte oder die Region anpassen. Darüber hinaus könnte man es noch mit *Geocaching* verbinden, einer Art von elektronischer Schnitzeljagd oder Schatzsuche, bei der Verstecke, die auf einer Website mit Koordinaten gekennzeichnet sind, mit Hilfe eines GPS-fähigen Geräts gefunden werden sollen³⁴. Eine anschließende Untersuchung der Lerneffekte durch dieses Spiel ergab, dass die „Spiel-Gruppe“ bei einem Test signifikant besser abschnitt als eine Vergleichsgruppe, die auf herkömmliche Weise unterrichtet worden war³⁵.

Auch wenn diese Spiele zunächst für Kinder und Jugendliche entwickelt wurden, könnte man auch an eine Umsetzung für erwachsene Spieler denken.

Immer wichtiger werden im „digitalen Zeitalter“ Webtechnologien und Neue Medien in einem speziellen Bereich, der in Deutschland noch bis vor kurzem begrifflich vor allem unter „außerschulischer Vermittlung von Geschichte“ gefasst wurde und in den Lehramtsstudiengängen verankert war. Daneben hat sich nun *Public History* neu etabliert. *Public History* wurde als Terminus in den 80er Jahren des 20. Jahrhunderts in den USA von Robert Kelly eingeführt und verbreitete sich bald in englischsprachigen Ländern. In Großbritannien ist er allerdings erst seit dem letzten Jahrzehnt geläufig³⁶. Seine Definition ist bis heute umstritten³⁷. Kelly selbst beschrieb damit zunächst nur neue Betätigungsfelder von Historikern außerhalb von Universität und Schule³⁸. Dazu zählten „Politikberatung, Unternehmensgeschichte, Geschichte in den Massenmedien (Film und Fernsehen, Zeitschriften), Denkmalswesen, Museen und Gedenkstätten, Verbände und Stiftungen, Politische Bildung, Archiv- und Dokumentationswesen, Familien- und Lokalgeschichte sowie das Publikationswesen“³⁹. Thematischer Schwerpunkt der *Public History* war und blieb die amerikanische Geschichte, der wichtigste Aufgabenschwerpunkt blieb über die Jahrzehnte die Erschließung und Analyse neuer Berufsfelder für His-

³³ Franz Josef RÖLL, Selbstgesteuertes Lernen mit Medien, in: Medien bilden – aber wie?! Grundlagen für eine nachhaltige medienpädagogische Praxis, hg. von Kathrin DEMMLER/Klaus LUTZ/Detlef MENZKE/Anja PRÖLB-KAMMERER, München 2009, S. 59-78, hier S. 74-75.

³⁴ <http://www.geocaching.de/> (3.1.2012).

³⁵ „Also research was done to measure the effects of ‚gaming‘ on learning by the University Utrecht and the University of Amsterdam. From this research one of the results was that pupils that played the mobile game scored significantly higher on a knowledge test than pupils who had the same material in a traditional lesson“: <http://www.waag.org/project/frequentie> (3.1.2012).

³⁶ Eine Zusammenfassung der Entwicklung in Großbritannien bot zuletzt: People and their Pasts: Public History Today, hg. von Paul ASHTON/Hilda KEANE, Basingstoke 2009.

³⁷ Simone RAUTHE, Public History in den USA und der Bundesrepublik Deutschland, Freiburg 2001, S. 100-141.

³⁸ Robert KELLY, Public History. Its Origins, Nature and Prospects, in: The Public Historian 1 (1978), S. 16-18.

³⁹ Irmgard ZÜNDORF, Zeitgeschichte und Public History, Version: 1.0, in: Docupedia-Zeitgeschichte, 11. 2.2010, https://docupedia.de/zg/Public_History?oldid=75534, S. 3.