

Pressedokumentation

GLASFÄDEN

Im Folgenden wird die Presseberichterstattung tabellarisch dargestellt, die Artikel befinden sich in chronologischer Reihenfolge.

Printmedien

Lfd. Nr.	Titel	Herausgebendes Medium	Erscheinungsdatum	Textart	Erreichbar unter
1	Comic-App über Leben von Vertragsarbeitern	Freie Presse	18.02.2022	Online Artikel	[Link]
2	Comic-App erzählt Geschichte vietnamesischer Vertragsarbeiter	Blick	15.03.2022	Online Artikel	[Link]
3	Vertragsarbeiter-Reise gibt es jetzt als Comic-App	Morgenpost	17.03.2022	Online Artikel	Online nicht mehr verfügbar
4	Glasfäden - Aus dem Osten in den Osten. Die Comic-App.	Radio uniCC	24.03.2022	Online Artikel	[Link]
5	App Glasfäden gibt Einblick in Leben von vietnamesischer Vertragsarbeitern in Chemnitz	Freie Presse	05.04.2022	Online Artikel	[Link]
6	Erster Preis für App und Theaterstück	Blick	23.06.2023	Online Artikel	[Link]
7	Demokratiepreis für deutsch-vietnamesische Kulturproduktionen aus Chemnitz	Freie Presse	27.06.2023	Online Artikel	[Link]
8	Sächsischer Preis für Kulturelle Bildung »Kultur.LEBT.Demokratie« 2023 verliehen	Medienservice Sachsen	11.07.2023	Online Artikel	
9	TOMMI 2023 - Das sind die Gewinner des deutschen Kindersoftwarepreises	DER SPIEGEL	04.12.2023	Online Artikel	[Link]

Kontakt

ASA-FF e.V.
Zietenstr. 2A, 09130 Chemnitz
vorstand@asa-ff.de

Vorstand

Attila Bihari
Sarah Böger
Marie Nele Wolfram

Konto

DE90430609671160785200
GENODEM1GLS
GLS Gemeinschaftsbank

Vereinsregister

VR 4859
Amtsgericht Chemnitz

Erwähnungen und Empfehlungen

Lfd. Nr.	Titel	Webseite	Erscheinungsdatum / Zuletzt aufgerufen	Erreichbar unter
1	COMIC APP "GLASFÄDEN" Geschichte(n) erleben: Release der interaktiven Comic App	Theater Chemnitz	15.03.2023	
2	Spielerisch Erinnern: Drei neue Games über unsere Vergangenheit	Piqd	25.03.2022	[Link]
3	Glasfäden - Interaktive Comic-App gibt Einblicke in die Geschichte der Vertragsarbeit in der DDR	Sächsische Landesbeauftragte zur Aufarbeitung der SED Diktatur	29.03.2022	[Link]
4	Interaktive Comic-App Glasfäden erschienen	Tolerantes Sachsen	06.04.2022	[Link]
5	Interaktiver Comic über vietnamesische DDR Vertragsarbeiter	Migrationsgeschichten	24.05.2022	[Link]
6	Interaktive Comic App: Glasfäden – aus dem Osten in den Osten	Heinrich-Böll-Stiftung - Heimatkunde Migrationspolitisches Portal	Juni 2022 Zuletzt aufgerufen: 20.02.2023	[Link]
7	futurezone Award 2022: Das sind die Nominierten	Futurezone	13.10.2022	[Link]
8	Pädagogischer Medienpreis 2022 Herausragende Digitalangebote für Kinder und Jugendliche ausgezeichnet	Klicksafe	02.11.2022	[Link]
9	Glasfäden	Stiftung Digitale Spiele Kultur	Zuletzt aufgerufen: 20.02.2023	[Link]
10	GLASFÄDEN AUS DEM OSTEN IN DEN OSTEN	LVR – Zentrum für Medien und Bildung	Zuletzt aufgerufen: 20.02.2023	[Link]
11	GLASFÄDEN – AUS DEM OSTEN IN DEN OSTEN	YUNIK – Konferenz für kulturelle Bildung	Zuletzt aufgerufen: 20.02.2023	[Link]
12	Glasfäden – Aus dem Osten in den Osten	Dokumentationszentrum und Museum über die Migration in Deutschland e.V.	Zuletzt aufgerufen: 02.02.2023	Online nicht mehr verfügbar

Kontakt

ASA-FF e.V.
Zietenstr. 2A, 09130 Chemnitz
vorstand@asa-ff.de

Vorstand

Attila Bihari
Sarah Böger
Marie Nele Wolfram

Konto

DE90430609671160785200
GENODEM1GLS
GLS Gemeinschaftsbank

Vereinsregister

VR 4859
Amtsgericht Chemnitz

13	Pädagogischer Medienpreis 2022	Spieleratgeber NRW	Zuletzt aufgerufen: 20.02.2023	[Link]
14	Glasfäden – Aus dem Osten in den Osten	Migration Lab	Zuletzt aufgerufen: 20.02.2023	[Link]
15	Kurz Mal die Welt Retten	Amnesty Journal	09.06.2023	[Link]
16	»Vietnamesische Vertragsarbeiter:innen-Geschichten aus Chemnitz, die nicht auf der Bühne enden« – Interview	Transnational Organizing	02.11.2023	[Link]
17	Tommi Kindersoftwarepreis - Die Sieger 2023 stehen fest	Schweizer Game News	03.12.2023	
18	Tommi Deutscher Kindersoftwarepreis	FIABEL Büro für Kindermedien	04.12.2023	
19	Nominierungen für den Deutschen Preis für Kulturelle Bildung KULTURLICHTER 2023	Kulturstiftung der Länder	21.03.2024	
20	„Kultur-Lichter“ Preisverleihung im Mai	Frankfurt Live	26.03.2024	
21	GOLDENER SPATZ gibt Festivalprogramm 2024 bekannt!	Deutsche Kindermedienstiftung GOLDENER SPATZ	11.04.2024	

Social Media Erwähnungen

Lfd. Nr.	Name/ Account Verwaltende	Erscheinungsdatum	Kanal und Post-Art	Link
1	Stadtteilpiloten Chemnitz	22.01.2022	Facebook-Beitrag	
2	Agenda Alternativ e.V.	17.02.2022	Facebook-Beitrag	
3	Sulubeyn New App Alert	14.03.2022	Twitter-Beitrag	[Link]
4	Theater Chemnitz	15.03.2022	Instagram-Beitrag	[Link]
5	Theater Chemnitz	15.03.2022	Facebook-Beitrag	
6	Saxorum	15.03.2022	Twitter-Beitrag	[Link]
7	DOMiD	16.03.2022	Twitter-Beitrag	[Link]
8	Bundesstiftung Aufarbeitung	18.03.2022	Twitter-Beitrag	[Link]
9	Bundesstiftung zur Aufarbeitung der SED-Diktatur	18.03.2022	Facebook-Beitrag	

Kontakt

ASA-FF e.V.
Zietenstr. 2A, 09130 Chemnitz
vorstand@asa-ff.de

Vorstand

Attila Bihari
Sarah Böger
Marie Nele Wolfram

Konto

DE90430609671160785200
GENODEM1GLS
GLS Gemeinschaftsbank

Vereinsregister

VR 4859
Amtsgericht Chemnitz

10	Antidiskriminierungsbüro Sachsen	21.03.2022	Facebook-Beitrag	
11	ChristianHaH	25.03.2022	Twitter-Beitrag	[Link]
12	DerBardeRalph	26.03.2022	Twitter-Beitrag	[Link]
13	perpektivehoch3	04.04.2022	Instagram-Beitrag	[Link]
14	Prometheus e.V.	07.04.2022	Twitter-Beitrag	[Link]
15	A MAZE.	20.04.2022	Twitter-Beitrag	[Link]
16	FuchsFeuer22763	17.05.2022	Twitter-Beitrag	[Link]
17	WINGS	20.05.2022	Twitter-Beitrag	[Link]
18	Gegen Vergessen – Für Demokratie e.V.	24.05.2022	Facebook-Beitrag	
19	PLAY – Creative Gaming Festival	12.06.2022	Twitter-Beitrag	[Link]
20	International Metropolis Conference Berlin	05.09.2022	Twitter-Beitrag	[Link]
21	SIN – Studio im Netz	02.11.2022	Twitter-Beitrag	[Link]
22	Haus der Geschichte	07.11.2022	Facebook-Beitrag	
23	Haus der Geschichte	16.11.2022	Twitter-Beitrag	[Link]
24	Museum in der Kulturbrauerei	16.11.2022	Facebook-Beitrag	
25	Tränenpalast	16.11.2022	Facebook-Beitrag	
26	Zeitgeschichtliches Forum Leipzig	16.11.2022	Facebook-Beitrag	
27	Opferperspektive e.V.	06.12.2022	Twitter-Beitrag	[Link]
28	Koordinierungsstelle Medienbildung Sachsen	05.01.2023	Facebook-Beitrag	
29	Koordinierungsstelle Medienbildung Sachsen	05.01.2023	Twitter-Beitrag	[Link]
30	Bundeszentrale Für Politische Bildung	03.12.2024	Instagram-Beitrag	

Preisverleihungen

Lfd. Nr.	Datum	Preis
1	2022	IDFA DocLab International Competition Digital Storytelling Nominee
2	2022	IDFA DocLab Official Selection
3	2022	Honorable Mention Amaze Berlin
4	2022	Wings Diversity Award Amaze Berlin Nominee
5	2022	Game of the year Award Futurezone Nominee
6	2022	Pädagogischer Medienpreis Deutschland
7	2022	Play Hamburg Honorable Mention
8	2023	1. Platz bei Kultur.LEBT.Demokratie (Sächsischer Preis für Kulturelle Bildung)
9	2023	2. Platz Deutscher Kindersoftwarepreis TOMMI

Kontakt
ASA-FF e.V.
Zietenstr. 2A, 09130 Chemnitz
vorstand@asa-ff.de

Vorstand
Attila Bihari
Sarah Böger
Marie Nele Wolfram

Konto
DE90430609671160785200
GENODEM1GLS
GLS Gemeinschaftsbank

Vereinsregister
VR 4859
Amtsgericht Chemnitz

Abrufzahlen

Stand 18.11.2024

Lfd. Nr.	Anbieter/System	Abrufzahl
1	IOS	34.400
2	Android	668

Kontakt

ASA-FF e.V.
Zietenstr. 2A, 09130 Chemnitz
vorstand@asa-ff.de

Vorstand

Attila Bihari
Sarah Böger
Marie Nele Wolfram

Konto

DE90430609671160785200
GENODEM1GLS
GLS Gemeinschaftsbank

Vereinsregister

VR 4859
Amtsgericht Chemnitz

Comic-App über Leben von Vertragsarbeitern

Erschienen am 18.02.2022

Artikel anhören:



Auf eher ungewöhnliche Art können sich Interessierte demnächst über das Leben vietnamesischer Vertragsarbeiter in Chemnitz informieren. Ab Anfang März ist eine App verfügbar, die das Thema in einem Comic aufgreift. Der Titel: "Glas- fäden. Aus dem Osten in den Osten". Es ist die Geschichte zweier Frauen aus Chemnitz. Die Mutter kam über die sozialistische Bruderhilfe von Hanoi in die DDR und blieb nach der friedlichen Revolution in einem Land, das sich radikal veränderte. Ihre Tochter wurde in eine Familie geboren, der die Integration in die Gesellschaft auf vielen Ebenen verwehrt blieb. Die Geschichte baut dabei auf Interviews mit ehemaligen Vertragsarbeiterinnen- und -arbeitern und ihren Nachkommen aus Chemnitz und Umgebung auf, welche zu einer Erzählung verwoben wurden. Die App wird kostenfrei angeboten und ist ab 14 Jahren geeignet. Für das Comic benötigt man etwa 35 Minuten, es wird auf Deutsch, Vietnamesisch und Englisch angeboten. An dem Projekt haben unter anderem der Verein Asa-FF, die Theater Chemnitz und Mitarbeitende der Technischen Universität Chemnitz mitgewirkt. (lumm)

Die App ist ab 10. März abrufbar unter www.glasfaeden.de

© Copyright Chemnitzer Verlag und Druck GmbH & Co. KG

DAS KÖNNTE SIE AUCH INTERESSIEREN

[Mehr zum Thema](#)



[Chemnitz · Zwickau](#)

12.02.2022

Zwickau-App soll Update erhalten

Das kleine Programm fürs Smartphone wirkt inzwischen völlig veraltet und müsste überholt werden. Doch das dauert.

10548 x gelesen



[Plauen](#)

15.03.2022

Weshalb die Stadt Plauen Glühweintassen aus deutscher Produktion ablehnt

Auf Wunsch aus dem Stadtrat sollte das Rathaus prüfen, ob die Glühweintassen unbedingt in Fernost geordert werden müssen. Das Ergebnis der Prüfung ist eindeutig.

13075 x gelesen

[Mehr zum Thema](#)



[Chemnitz](#)

04.02.2022

Umstrittene Abschiebung nach Vietnam-Aufenthalt: Familie muss weiter Ausweisung fürchten

Zu Jahresbeginn berichtete die "Freie Presse" über das Schicksal einer Familie, deren Vater seit 30 Jahren hier lebt und die nun das Land verlassen soll. Ihre Lage ist nicht besser.

Comic-App erzählt Geschichte vietnamesischer Vertragsarbeiter

HISTORIE Neue Einblicke mit der Interaktiven App "Glasfäden"

Erschienen am 15.03.2022



Die interaktive Comic-App "Glasfäden" gibt nun Einblicke in die Geschichte der Vertragsarbeit aus der Sicht einer jungen Vietnamesin aus Chemnitz. Foto: Brian Main/Causa Creations

Vor etwas mehr als 40 Jahren haben die DDR und [Vietnam](#) einen Vertrag über die Entsendung von Vertragsarbeiterinnen und Vertragsarbeitern vereinbart. Als der Arbeiter- und Bauernstaat Geschichte wurde, waren die Vietnamesen die größte Gruppe von ausländischen Mitbürgerinnen und Mitbürgern. Ein Drittel der einst 90.000 vietnamesischen Bürger sind nach der Wiedervereinigung geblieben und haben sich unter schweren Bedingungen ein neues Leben aufgebaut. Die interaktive Comic-App "Glasfäden" gibt nun Einblicke in die Geschichte der Vertragsarbeit aus der Sicht einer jungen Vietnamesin aus Chemnitz.

App schließt Lücke in Geschichtsbüchern

Heute leben die ehemaligen Vertragsarbeiterinnen und Vertragsarbeiter mit ihren Familien bereits in der dritten Generation in Deutschland und nur wenige Geschichtsbücher oder Stadtarchive erzählen ihre Geschichten. Dieser Lücke nimmt sich die App an und erzählt dabei das Leben der Vertragsarbeitenden aus der Sicht zweier Frauen. Die Mutter kam über die "sozialistische Bruderhilfe" von [Hanoi](#) in die DDR und blieb nach der friedlichen Revolution in einem Land, das sich radikal veränderte. Ihre Töchter wurden in eine Familie geboren, der die Integration in die Gesellschaft auf vielen Ebenen verwehrt blieb.

Szenen aus dem eigenen Leben

Ihre persönlichen Erfahrungen stehen stellvertretend für die große vietnamesische Community in Chemnitz. Sie spreche aber für alle ehemaligen Vertragsarbeitenden, die heute in Deutschland leben, so die Initiatoren. Die Idee zur App ist in einer Kooperation zwischen dem Programm neue unentd_ckte narrative des Vereins ASA-FF e.V. und dem Figurentheater am Theater Chemnitz entsprungen. Im Herbst vergangenen Jahres premierte das kooperativ entwickelte Figurentheaterstück "So glücklich, dass du Angst bekommst". Vietnamesische Frauen stehen auf der Bühne und spielen Szenen und Erzählungen aus ihrem eigenen Leben.

App-Durchlauf dauert eine halbe Stunde

"Die App ist toll, um unsere Geschichte erzählen zu können, damit mehr Menschen Bescheid wissen, welchen Einfluss wir auf Deutschland hatten", so eine junge Frau, deren Eltern als Vertragsarbeitende in die DDR kamen, bei einem Testdurchlauf der App. Interessierte können die App auf Vietnamesisch, Deutsch und Englisch nutzen, ein Durchlauf dauert 35 Minuten und eignet sich für die Nutzung im Bildungskontext für eine Lehrinheit an Schulen. "Glasfäden" ist kostenlos auf der Website www.glasfaeden.de zu finden und steht über den Apple Store oder [Google Play](#) zum Download bereit.

Zusätzlich zur App finden sich ein Begleitheft für Schüler zum Download auf der Website. Dieses von der Politikwissenschaftlerin Ngoc Bich Tran erstellte Material bietet weitere Hintergründe, ein Glossar und zusätzliche Materialien. rih

(rjh) Copyright Verlag Anzeigenblätter GmbH Chemnitz


 **BLICK ins Postfach? Abonniert unseren Newsletter!**

Meistgelesen

1. Vollsperrung: Hier geht in Aue-Bad Schlema vorerst nichts mehr

Zocken in der Bücherei

CHEMNITZ - Bibliotheken sind nur zum Lesen und Stöbern da? Von wegen! Die GamingArena der Zentralbibliothek hat seit gestern einen Multitouch-Spieltisch mit allen Schikanen. Die Kinderwelt bekommt zwei kleinere Spiele-Exemplare.

Schach spielen. Darüber hinaus gibt es seit gestern in der Kinderwelt auch einen KUTI-Spielisch, an dem Spieler zum Beispiel mit Quizfragen gegeneinander antreten können.



Bis zu vier Spieler können sich am Multitouch-Spieltisch in der Zentralbibliothek austoben.

Dieser knapp 10 000 Euro teure Multitouch-Spieltisch (Spielen durch Berühren des Bildschirms) hat einiges auf dem Kasten: Lernende können mit dem Spiel „Gehirnjogging“ oder mit „Memory“ eine kurze Denkpause einlegen. Bis zu vier Spielwütige können sich mit Spiele-Evergreens, wie digitalem Tischhockey, Billard oder Pinball, die Zeit vertreiben.

In der Kinderabteilung der Bibliothek können kleine Besucher auf einem großen Holztisch „Mensch ärgere dich nicht“ oder

- ✓ einzigartig
- ✓ handgefertigt
- ✓ regional
- ✓ nachhaltig
- ✓ individuell
- ✓ fair
- ✓ hochwertig
- ✓ umweltschonend

Schön!

Großartige Manufakturprodukte - jetzt auch online.

SO GEHT SÄCHSISCH. SHOP

Chemnitzer Firma jetzt eine Milliarde Euro wert



Die Firma Staffbase ist jetzt eine Milliarde Euro wert - zur Freude von Staffbase-Geschäftsführer Martin Böhlinger.

CHEMNITZ - Sprung in eine neue Liga! Das Chemnitzer IT-Unternehmen Staffbase sammelte in einer neuen Finanzierungsrunde weitere 106 Millionen Euro Kapital ein und ist nun eine Milliarde Euro wert. Damit zählt Staffbase zu den weltweit erfolgreichen Start-ups, genannt „Einhorn“.

eine App für die Mitarbeiterkommunikation entwickelt. Mit Riesenerfolg: Staffbase zählt heute mehr als 2 000 Firmenkunden mit 13 Millionen Beschäftigten. Die letzte Finanzierungsrunde vor einem Jahr brachte 122 Millionen Euro Kapital nach Chemnitz. Damit bezahlte Staffbase zwei Firmenüber-

nahmen (Bananatag und Valo), verdoppelte 2021 seinen Umsatz und steigerte die Mitarbeiterzahl auf gut 600 an 14 Standorten von der Annaberger Straße über New York bis London. Dieses Jahr will Staffbase weitere 50 Millionen Euro investieren, unter anderem in den Aufbau einer Akademie für interne Kommunikation.

Firmenchef Martin Böhlinger (36): „Wir ermöglichen modernes internes Kommunikationsmanagement und entwickeln mit unserer Community immer wieder neue Impulse zur Professionalisierung der Branche.“

Das 2014 in einem kleinen Büro in der Ulmenstraße gegründete Unternehmen hat

Staffbase-Chef Martin Böhlinger (36) mit seiner Marketingdirektorin Juliane Kiesenbauer (37) am Firmensitz Chemnitz.



Fotos/Montage: dpa/Jean Wolke

Matthias Klemms Heimat-Werkschau

Der Gefühle-Maler mit dem Herz für Zwickau

ZWICKAU - Literatur, Musik und bildende Kunst sind seine Inspiration: Künstler Matthias Klemm (80) bringt bereits seit über 60 Jahren in Collagen, Schriftbildern sowie Porträts seine Gefühle zum Ausdruck. In den Anfangszeiten lernte er in Zwickau, arbeitet nun in Leipzig - durch eine neue Ausstellung

im Zwickauer Domhof wird er jedoch seiner früheren Wirkungsstätte erhalten bleiben.

„Fange nie an, aufzuhören. Höre nie auf, anzufangen“

fasst Maler und Grafiker Matthias Klemm das Motto seiner Kunst zusammen. Einen keinen Ausschnitt davon bekommen Besucher in der Ausstellung „Grafische

Arbeiten etc.“ zu sehen, bei der knapp 90 Werke gezeigt werden. „Ich habe das ‚et cetera‘ im Titel der Ausstellung ergänzt, weil damit die Vielfältigkeit der Werke verdeutlicht werden soll“, so Klemm, der für seine Bilder verschiedenste Techniken verwendet - von der Wachstechnik über die Lithografie bis hin zur Walztechnik.

Während einige seiner Werke die Schönheit des Lebens aufgreifen, thematisieren andere die

Frage nach Frieden und Wahrfähigkeit - auch mit Bezug zum russischen Krieg in der Ukraine. Klemm erklärt: „Ein Künstler kann sich nicht der Verantwortung entziehen, auch aktuelle Gegenwartskunst zu entwerfen.“

Die Ausstellung ist vom 20. März bis zum 1. Mai zu sehen. Eintritt: 3 Euro, ermäßigt 2 Euro.

Künstler Matthias Klemm (80) greift auch Putins Krieg auf. Dafür nutzte er ein Zeitungsbild des russischen Machthabers und pinselte mit Farbe einen auffälligen Schriftzug darauf.



Für einige Werke hat Matthias Klemm die Rollage-Technik verwendet, bei der Bilder in Streifen oder andere Formen „zerlegt“ werden.



Fotos/Montage: Maik Börner

Im Jahr 2014 entstand das Werk „Die Kraft der Liebe“

Der Künstler zeigt sich selbst.



Aus Vietnam nach Karl-Marx-Stadt

Vertragsarbeiter-Reise gibt's jetzt als Comic-App

CHEMNITZ - Ehemalige vietnamesische Vertragsarbeiter in der DDR haben viele Geschichten zu erzählen. Mit der interaktiven App „Glasfäden“ kann man die Historie der Vertragsarbeit aus der Sicht einer jungen Vietnamesin betrachten - als Comicstrip. Zehn ehemalige Vertragsarbeiter und ihre Nachkommen aus Chemnitz und Umgebung standen für das Projekt zur Verfügung. Anhand der App kann man die Reise einer Vertragsarbeiterin aus Vietnam in die DDR nachvollziehen. Der Betrachter kann auch in das

Geschehen eingreifen, indem er zum Beispiel per Hand auf dem Bildschirm das Einreisedokument der Vertragsarbeiterin abstempelt. Die Projektleiterin Frauke Wetzel (43) erklärt, dass die App als Medium verwendet wurde, um vor allem eine junge Zielgruppe zu erreichen. „Wir haben das Medium Comic gewählt, da es uns ermöglicht hat, die Inhalte gut zu vermitteln und gleichzeitig optisch anspruchsvoll zu präsentieren.“ Auf www.glasfaeden.de kann die App kostenlos heruntergeladen werden.

Foto: Brian Mann/Causa Creations

EISPIRATEN
RAVENSBURG TOWERSTARS

FR 18.03.
20 UHR | SAHNPARK

Glasfäden - Aus dem Osten in den Osten. Die Comic-App.

24.03.2022

Eine neue Form von Aufklärungsarbeit. Die Geschichte vietnamesischer Vertragsarbeiter:innen von Chemnitz - dargestellt in einem interaktiven Comic.

Warum der Staat im Osten Deutschlands auf die Vertragsarbeitenden angewiesen war, wie es den Vertragsarbeitenden hier erging und was aus den ehemaligen Vertragsarbeitenden heute, rund 30 Jahre nach der Wiedervereinigung, geworden ist, erfahrt ihr in den interaktiven Illustrationen von Glasfäden.

Glasfäden erzählt die Geschichte von Frauen aus Vietnam die als Vertragsarbeiterinnen nach Chemnitz kamen, als Deutschland noch geteilt war in BRD und DDR. Der Comic eröffnet einen kleinen Einblick in das Leben, dem Alltag der DDR, wie es vor und wie es nach der Wende war, aus den Augen vietnamesischer Vertragsarbeiter:innen. Der Comic baut dabei auf Interviews mit ehemaligen Vertragsarbeiterinnen und ihren Nachkommen aus Chemnitz und Umgebung auf, welche zu einer Erzählung verwoben wurden. Thematisiert werden mitunter Erfahrungen mit Migration und Rassismus, die die Vertragsarbeiter:innen hier in der DDR erfahren haben.



Hier könnt ihr die Comic-App inkl. Begleitheft finden: [Glasfäden - Aus dem Osten in den Osten](#)

„Die Sonne scheint nicht
Für alle Menschen gleich“
(Zitat: Kraftklub, *Fliegen wie ein Stein*)

Das Projekt wird im Rahmen des Projektes "neue unentd_ckte narrative 2025" des Chemnitzer Vereins ASA-FF koordiniert. Es ist Teil der Inszenierung "So glücklich, dass du Angst bekommst" des Figurentheaters Chemnitz.

Erstellt von: *Katja Keinbrecht*

[Zurück](#)



[Alice Oseman: Heartstopper, Volume 1](#)

Ein tolles Buch über die erste Liebe
ist zuerst als Webcomic erschienen:

🏠 | Chemnitz | App "Glasfäden" gibt Einblick in Leben von vietnamesischen Vertragsarbeitern in Chemnitz

App "Glasfäden" gibt Einblick in Leben von vietnamesischen Vertragsarbeitern in Chemnitz

Erschienen am 05.04.2022



Artikel anhören:



Für Sie berichtet
Jana Peters

Ein interaktiver Comic verdeutlicht die Historie von Vietnamesinnen in Chemnitz. Es geht vor allem um den Rassismus, den sie erlebten.

Als sie in Deutschland ankam, war Winter. "Nur kahle Bäume und schwarze Raben" habe sie gesehen, berichtet Thúy Nga Dinh im Video. Sie ist Vietnamesin und kam als Vertragsarbeiterin in die DDR, lebt heute in Chemnitz. In einer App, die gerade veröffentlicht wurde, erzählt sie einen Teil ihrer Geschichte.

Die App "Glasfäden" ist ein interaktiver Comic. Neun Frauen - Vietnamesinnen, die in Chemnitz leben und ihre in Deutschland geborenen Töchter erzählten dafür in langen Interviews ihre Geschichte. Stellvertretend für sie entstand ein Comic, in dem eine Tochter von ihrer Mutter erzählt, die 1988 aus Hanoi nach Zschopau kam. Um das Thema zu verdeutlichen, werden aber auch Videos gezeigt, in denen reale Personen wie Thúy Nga Dinh als Zeitzeugen von sich und ihren Erfahrungen berichten. So werde das Allgemeingültige mit dem Persönlichen verknüpft, sagt Projektleiterin Frauke Wetzel vom Verein Asa-Ff.

Die Idee zur App ist in einer Kooperation zwischen dem Programm "Neue unentdeckte Narrative" des Vereins Asa-Ff und dem Figurentheater am Theater Chemnitz entsprungen. Im Herbst vergangenen Jahres hatte das kooperativ entwickelte Figurentheaterstück "So glücklich, dass du Angst bekommst" Premiere. Vietnamesische Frauen stehen darin auf der Bühne und spielen Szenen und Erzählungen aus ihrem eigenen Leben. Die App gehört so zu sagen zum Begleitprogramm. Anfang 1989 lebten noch rund 90.000 Vietnamesen und Vietnamesinnen in der DDR. Ein Jahr später waren es laut Asa-Ff nur noch rund 30.000. In Deutschland zu bleiben, war nicht leicht für die Vertragsarbeiter. Denn ihre Arbeitsverträge endeten abrupt. Ihre Deutschkenntnisse waren oft nur sehr gering. Soziale Kontakte zu Deutschen waren nicht vorgesehen, die Vietnamesen blieben unter sich. "Und plötzlich war Schluss" heißt es dazu in der App. Man sei arbeitslos und unerwünscht gewesen. Wer bleiben wollte, hatte oft nur die Möglichkeit, sich selbstständig zu machen. In der App eröffnet die Mutter des Mädchens einen Blumenladen. Es ist auch die Zeit der fremdenfeindlichen Übergriffe. Thúy Nga Dinh berichtet als Zeitzeugin, von einem Tag in den 1990er-Jahren, an dem sie mit ihrem Sohn im Kinderwagen in Chemnitz unterwegs war. Jugendliche hätten gegen die Räder des Wagens getreten. Ihr Mann sei von Jugendlichen auf der Straße geschlagen worden. Darum habe sie es vermieden, rauszugehen. "Ich hatte Angst", erinnert sie sich.

🏠 > Chemnitz > Erster Preis für App und Theaterstück

Erster Preis für App und Theaterstück

AUSZEICHNUNG Chemnitzer Verein überzeugt beim Sächsischen Preis für Kulturelle Bildung "Kultur.LEBT.Demokratie"

Erschienen am 22.06.2023



BUs Theaterfotos: Szene aus der Theater-Inszenierung von "So glücklich, dass du Angst bekommst" im Figurentheater. Foto: Dieter Wuschanski

Insgesamt 80 Beiträge wurden für den diesjährigen Sächsischen Preis für Kulturelle Bildung "Kultur.LEBT.Demokratie" eingereicht. Zwölf Projekte qualifizierten sich für die Finalrunde und am Ende stand ein Chemnitzer Verein auf dem Siegertreppchen! Das Projekt "neue unend_ckte narrative" - kurz: nun - des Vereins ASA-FF erhält den mit 5.000 Euro dotierten 1. Preis für die Auseinandersetzung mit "Vietnamesischen Geschichten aus Chemnitz". Die deutsch-vietnamesische Theaterproduktion "So glücklich, dass du Angst bekommst" und die Comic-App "Glasfäden" setzen sich mit der Chemnitzer Migrationsgeschichte und den Lebenswegen ehemaliger Vertragsarbeiterinnen aus Vietnam auseinander.

- Anzeige -

Individuelle Lebenswege als Theaterstück

Herkunft gemeinsam mit drei Puppen und Töchtern ehemaliger Vertragsarbeiterinnen auf die eigenen Lebenswege und ihre individuellen Erfahrungen zurück. Sie erzählen aus ihrer Perspektive von den Auf- und Umbrüchen der 80er und 90er Jahre. Das Theaterstück ist eine Kooperation mit dem Figurentheater Chemnitz.

- Anzeige -

Comic-App mit zwei Sichtweisen

Als Teil eines inhaltlichen und weiterführenden Begleitprogramms wurde gemeinsam mit den Spielentwicklern von Causa Creations Berlin die App "Glasfäden" entwickelt. Die interaktive Comic-App erzählt das Leben der Vertragsarbeitenden aus der Sicht zweier Frauen. Die Mutter kam über die "sozialistische Bruderhilfe" von Hanoi in die DDR und blieb nach der friedlichen Revolution in einem Land, das sich radikal veränderte. Ihre Töchter wurden in eine Familie geboren, der die Integration in die Gesellschaft auf vielen Ebenen verwehrt blieb. Die App wurde gefördert im Bundesprogramm "Jugend erinnert" mit Unterstützung der Bundesstiftung zur Aufarbeitung der SED-Diktatur.

"Theatrale, partizipative und digitale Elemente"

"Mit der deutsch-vietnamesischen Kulturproduktion 'So glücklich, dass du Angst bekommst' und der Comic-App 'Glasfäden' entstanden im Rahmen des Projektes verschiedene theatrale, partizipative und digitale Elemente, welche sich mit der Chemnitzer Migrationsgeschichte und den Lebenswegen ehemaliger Vertragsarbeiterinnen aus Vietnam auseinandersetzt", begründete das Sächsische Staatsministerin für Kultur und Tourismus die Vergabe des ersten Platzes an den ASA-FF. Den Preis hatten das Sächsische Staatsministerium für Wissenschaft, Kultur und Tourismus und der Landesverband Soziokultur Sachsen e.V. zum vierten Mal ausgeschrieben. Bewerbungen konnten sich Träger und Akteure der Kulturellen Bildung, die mit ihren Projekten demokratische Prozesse befördern.

Weitere Informationen gibt es hier: <https://programm-nun.de/>

(rih) Copyright Verlag Anzeigenblätter GmbH Chemnitz



 [BLICK ins Postfach? Abonniert unseren Newsletter!](#)

Meistgelesen

1. Deutscher Wetterdienst warnt vor schweren Unwettern in der Region

Erschienen am 27.06.2023

Demokratiepreis für deutsch-vietnamesische Kulturproduktionen aus Chemnitz

Von [Jana Peters](#)

Linda Fülle, Keumbvul Lim und Naoc Bích Pfaff in „So allücklich, dass du Anast bekommst“. Foto: Dieter

Eine App und ein Theaterstück, die die Geschichten vietnamesischer Vertragsarbeiter erzählen, erhalten den 1. Preis des diesjährigen Sächsischen Preises für Kulturelle Bildung.

Unter 80 verschiedenen Projekten hat sich der Chemnitzer Verein „ASA-FF“, speziell seine Projektsäule „Neue unentdeckte Narrative“ beim Sächsischen Preis für Kulturelle Bildung „Kultur lebt Demokratie“ für den ersten Preis positioniert. Den Preis hatten das Sächsische Staatsministerium für Wissenschaft, Kultur und Tourismus und der [Landesverband Soziokultur Sachsen](#) ausgeschrieben. Er ist mit 5000 Euro dotiert. Speziell bedacht wurden mit dem Preis das Theaterstück „So glücklich, dass du Angst bekommst“, das eine Kooperation mit dem Figurentheater der Theater Chemnitz ist sowie die App „Glasfäden“. Sie ist in Kooperation mit den Spielentwicklern von Causa Creations [Berlin](#) entstanden. Theaterstück und App befassen sich mit Erzählungen der deutsch-vietnamesischen [Community](#) in Chemnitz.

Theaterstück im Oktober wieder auf der Bühne

Das Theaterstück hatte im November 2021 Premiere. Es ist am 1. Oktober erneut zu sehen. Auf der Bühne des Figurentheaters blicken drei Frauen vietnamesischer Herkunft gemeinsam mit drei Puppen und Töchtern ehemaliger Vertragsarbeiterinnen auf die eigenen Lebenswege und ihre individuellen Erfahrungen zurück und erzählen aus ihrer Perspektive von den 80er und 90er Jahren. Die App „Glasfäden“ ist ein interaktiver [Comic](#), der Anfang 2022 veröffentlicht wurde. Sie ist kostenlos im App-Store und im Play-Store erhältlich. (jpe)

© Copyright Chemnitzer Verlag und Druck GmbH & Co. KG

Die App thematisiert auch die Schwierigkeiten der Kinder, die in Deutschland geboren wurden, zwischen zwei Kulturen aufzuwachsen. Die Familien, die sie in den Medien sahen, seien ganz anders gewesen als ihre eigenen. So berichtet eine junge Zeitzeugin, dass verbale Liebesbekundungen und Umarmungen nicht zu ihrem Alltag gehörten. Entwickelt wurde die App vor allem zu Bildungszwecken. Empfohlen ist das ab 14 Jahren, in allen Schulformen. Laut Frauke Wetzel hat sogar eine Lehrerin aus [Augsburg](#) Interesse angemeldet.

Die App "Glasfäden" ist kostenlos verfügbar im App Store und im [Google Play Store](#).

© Copyright Chemnitzer Verlag und Druck GmbH & Co. KG

DAS KÖNNTE SIE AUCH INTERESSIEREN

[Mehr zum Thema](#)

[Chemnitz](#)

18.02.2022

Comic-App über Leben von Vertragsarbeitern

Auf eher ungewöhnliche Art können sich Interessierte demnächst über das Leben vietnamesischer...

[Neu auf freiepresse.de](#)



[Essen & Trinken](#) · Frankfurt/Main

05.04.2022

Salmonellen-Fälle: Ferrero ruft Produkte zurück

In einigen Überraschungseiern des Herstellers Ferrero wurden Salmonellen festgestellt. Gerade zur Osterzeit sind die Süßigkeiten sehr beliebt. Nun muss das Unternehmen die Eier zurückrufen.

[Aus Ihrer Region](#)

Medieninformation

Sächsische Staatsministerin für Kultur und Tourismus

Ihr Ansprechpartner
Jörg Förster

Durchwahl
Telefon +49 351 564 60620

presse.kt@smwk.sachsen.de*

11.07.2023

Sächsischer Preis für Kulturelle Bildung »Kultur.LEBT.Demokratie« 2023 verliehen

Vietnamesische Geschichten aus Chemnitz, Anne-Frank-Gemeinschaftsprojekt aus Zittau und Kulturmarkt Colditz wurden ausgezeichnet

Die drei Preisträger, der ASA-FF e.V. aus Chemnitz, die Hillersche Villa gGmbH aus Zittau und der Kulturmarkt Colditz e.V. wurden heute in Chemnitz mit dem Sächsischen Preis für Kulturelle Bildung »Kultur.LEBT.Demokratie« 2023 ausgezeichnet.

Zur Preisverleihung dankte die Schirmherrin des Preises, die Sächsische Staatsministerin für Kultur und Tourismus Barbara Klepsch, allen teilgenommenen Einrichtungen für ihr Engagement im Bereich der demokratiefördernden Projektarbeit in Sachsen: »Der Wettbewerb zeigt, wie breit und vielgestaltig die kulturelle Bildung ist und wie viele gute Ideen und professionelle Umsetzungen sie entwickelt hat, um die Idee und die Praxis demokratischen Handelns zu stärken. Gewinner sind nicht nur die Preisträger, sondern alle Beteiligten an den Projekten im ganzen Land. Sie alle, Groß und Klein, Alt und Jung, mit dem unterschiedlichsten sozialen und kulturellen Hintergrund, haben gemeinsam erlebt, dass Demokratie Arbeit macht, aber auch Freude am Gelingen demokratischer Prozesse schafft. Ich danke dem Landesverband Soziokultur Sachsen e. V. mit seiner Jury, und allen, die am Wettbewerb teilgenommen haben. Ich hoffe, die guten Beispiele geben Anregungen für neue Projekte auch an anderen Orten.«

Der Wettbewerb hatte einen enormen Zuspruch bei den vielen Kultur-, Jugend- und Bildungseinrichtungen, sowie Vereinen und freien Initiativen, die in Sachsen wirken. Die Jury wählte aus den 80 eingereichten Beiträgen in einer Vorauswahl 12 Beiträge für die Finalistenrunde aus und entschied sich für die Auszeichnung der drei beispielhaften Projekte aus Colditz, Zittau und Chemnitz.

Hausanschrift:
**Sächsische Staatsministerin für
Kultur und Tourismus**
St. Petersburger Str. 2
01069 Dresden

<https://www.smwk.sachsen.de/>

* Kein Zugang für verschlüsselte elektronische Dokumente. Zugang für qualifiziert elektronisch signierte Dokumente nur unter den auf www.lsf.sachsen.de/eSignatur.html vermerkten Voraussetzungen.

Gewinner des ersten Preises, dotiert mit 5.000 €, ist das Projekt »Vietnamesische Geschichten aus Chemnitz« des ASAFF e.V. Das deutsch-vietnamesische Projekt setzt sich anhand verschiedener theatraler, partizipativer und digitaler Elemente mit der Chemnitzer Migrationsgeschichte und den Lebenswegen ehemaliger Vertragsarbeiterinnen aus Vietnam auseinander.

Den zweiten Preis, dotiert mit 2.500 €, erhält das »Anne Frank – Gemeinschaftsprojekt aus Zittau«, welches von der Hillerschen Villa gGmbH initiiert und eingereicht wurde. Das gesamtstädtische Projekt, welches sich von dem Tagebuch von Anne Frank bewegen ließ, brachte die Bürgergesellschaft der Stadt Zittau noch näher zusammen. Das partizipative Ausstellungsprojekt mit peer-education-Ansatz brachte nicht nur zivilgesellschaftliche Organisationen vor Ort zusammen, sondern wurde auch von der Stadtverwaltung sowie vielen Kunst- und Kulturschaffenden, örtlichen Schulen und vielen lokalen Unternehmen unterstützt.

Der dritte Preis, dotiert mit 1.000 €, wurde an das Projekt »Kulturmarkt Colditz« des gleichnamigen Vereins Kulturmarkt Colditz e.V. verliehen. Bei diesem Projekt, welches aus einer kleinen Initiative heraus entstanden ist, ging es darum, den Colditzer Marktplatz sowie das Stadtzentrum mittels kultureller, partizipativer Formate neu zu beleben und ein Zeichen für Demokratie zu setzen.

Neben der Auszeichnung der drei Gewinnerbeiträge war es der Staatsministerin sowie den Jurymitgliedern wichtig, eine Würdigung nicht nur allen Vorfinalisten-Beiträgen auszusprechen, sondern sich bei allen Beteiligten des Preises zu bedanken.

Für den Sächsischen Preis für Kulturelle Bildung »Kultur.LEBT.Demokratie« konnten sich Träger und Akteure der Kulturellen Bildung, die mit ihren Projekten demokratische Prozesse befördern, bewerben. Der Preis zeichnet beispielhafte Projekte der Kulturellen Bildung, die auf Demokratieförderung zielen, aus. Im Fokus des Wettbewerbes stehen Formate, die eine nachhaltige Entwicklung bei Einzelpersonen und Gruppen jeden Alters angestoßen haben und damit das demokratische Miteinander fördern, demokratische Prozesse verstehen helfen und zur demokratischen Teilhabe befähigt haben. Die Projekte können sich in jeder künstlerischen Sparte (Musik, Literatur...) und jeder kulturellen Praxis (Handwerk, Brauchtum...) bewegen und sich sowohl an Kinder und Jugendliche als auch Erwachsene richten.

Weitere Informationen zum Preis sowie den Preisträgern gibt es unter <https://soziokultur-sachsen.de/preis-kulturelle-bildung>



»Dein SPIEGEL« präsentiert

Das sind die Gewinner des deutschen Kindersoftwarepreises TOMMI 2023

»The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom« gewinnt in der Kategorie »Jugendpreis Games«. »Majority« wird als beste App ausgezeichnet. Als Medienpartner des TOMMI präsentieren wir alle prämierten Games und digitalen Lernangebote.

04.12.2023, 11.19 Uhr

Artikel zum Hören • 1 Min



4 238 Kinder und Jugendliche testeten in über 50 Bibliotheken in Deutschland, Österreich und der Schweiz die [von einer Fachjury nominierten Spiele und digitalen Lernangebote](#). Nun wurden die Sieger des diesjährigen deutschen Kindersoftwarepreises TOMMI bekannt gegeben.

Als Medienpartner des TOMMI präsentieren wir hier alle Gewinner:



PLATZ 1: Majority (WOTI World of Tomorrow Institute GmbH)



Foto: TOMMI

Das sagt die Kinderjury: »Majority« gewinnt beim TOMMI den 1. Platz, weil wir in diesem Simulationsspiel sehr realistisch Städte aufbauen. Dabei müssen wir besonders taktisch denken und strategisch vorgehen, um die Einwohner zu ernähren und sie glücklich zu machen. Wenn wir nicht auf die Bedürfnisse der Menschen eingehen, dann wandern sie aus. Wir würden »Majority« wieder spielen, weil es megaviel Spaß macht. Hier wird nichts vorgegeben, und die Möglichkeiten sind grenzenlos. Wir probieren alles aus und lassen der Fantasie freien Lauf.«

PLATZ 2: Brixity (Chris O'Kelly / Devsisters)



Foto: TOMMI

Das sagt die Kinderjury: »Brixity« gewinnt beim TOMMI den 2. Platz, weil es einfach riesigen Spaß und gute Laune macht. Die Grafik ist sensationell, und wir mussten gut mit dem System umgehen und große Fingerfertigkeit beweisen, um Häuser, Theater und Gärten zu bauen und so immer mehr Bevölkerung anzulocken. Wir finden es richtig toll, dass man Oasen schaffen muss, weil Natur für die Menschen wichtig ist. Wir müssen sogar besonders gut Englisch können, weil das Spiel nicht auf Deutsch ist. Es gibt In-App-Käufe und eine Verlinkung zu Discord. Da müssen wir gut aufpassen.«

PLATZ 3: Peridot (Niantic)

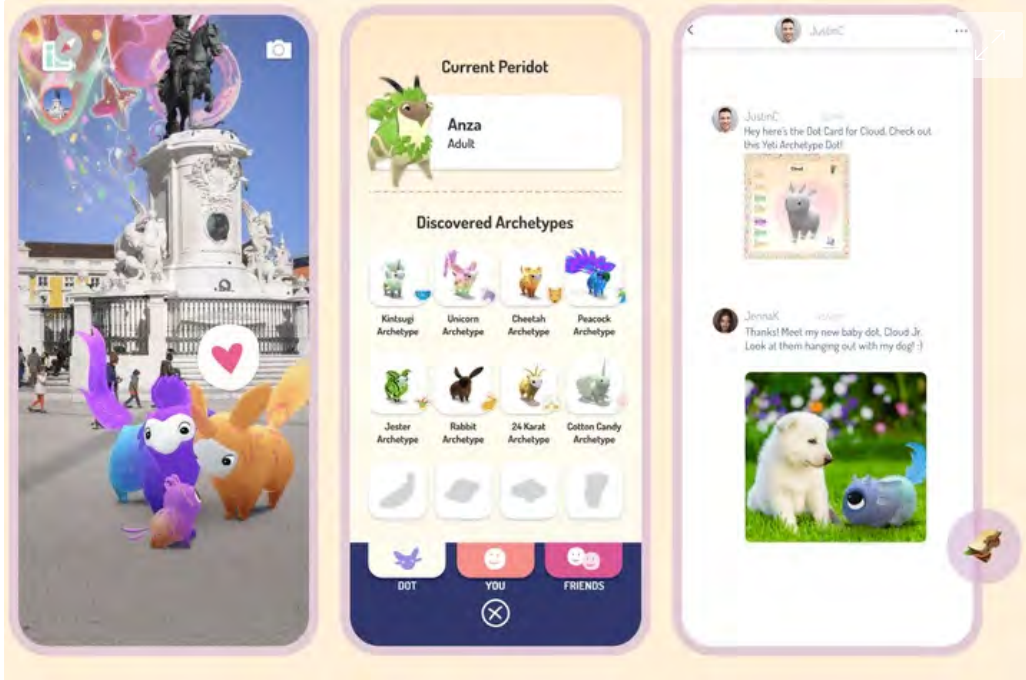


Foto: TOMMI

Das sagt die Kinderjury: »»Peridot« gewinnt beim TOMMI den 3. Platz, weil diese Haustiersimulation voll süß ist. Es macht sehr viel Spaß und der Dot ist der Wahnsinn! Wir mussten ihn erst mal zum Leben erwecken, ihn füttern und uns richtig gut um ihn kümmern. Wir fühlen uns nicht mehr allein und haben das Wesen »Knuffi« genannt. Knuffi kommt auch auf die Hand, wenn wir sie ihm hinhalten, und dann konnten wir ihn sogar streicheln. Gerade Augmented Reality macht das besonders echt und besonders toll für Kinder. Bei In-App-Käufen sind wir vorsichtig.«

PC ▼

Konsole ▼

Jugendpreis Games (USK 12) ▼

Elektronisches Spielzeug ▼

Bildung ▼

Jugendpreis Bildung ▲

PLATZ 1: Facts & Fakes 2 (Deutsche Telekom Stiftung)



Bewerte die Schlagzeilen

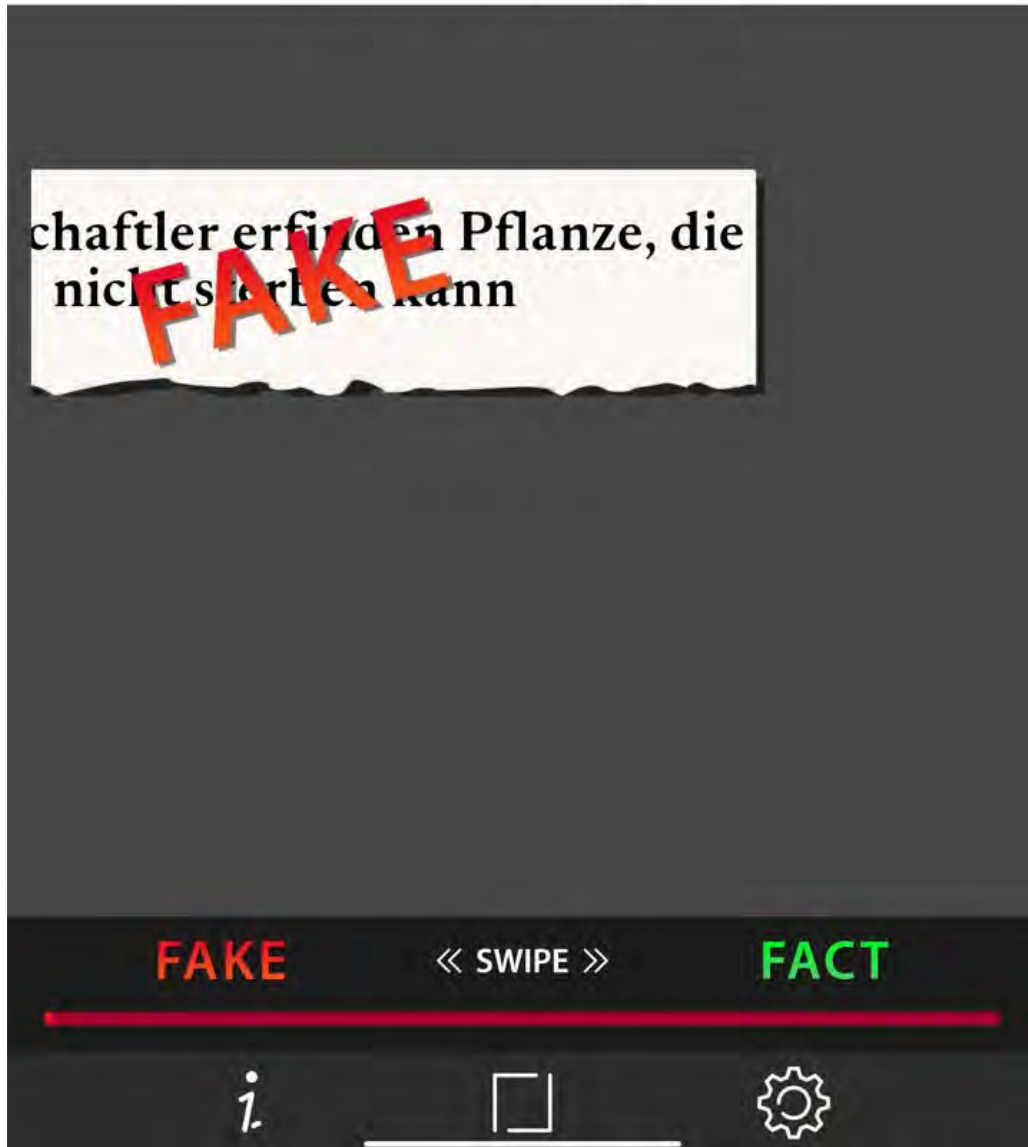


Foto: TOMMI

Das sagt die Jugendjury: »Facts & Fakes 2« gewinnt beim TOMMI den 1. Platz, weil wir durch dieses Spiel herausfinden können, was Fakes und Fakten sind. Wir finden dieses Thema wichtig, recherchieren gerne und prüfen verschiedene Artikel auf ihre Vertrauenswürdigkeit. Das Spiel sieht wie eine echte App für News aus und ist eine gute Mischung aus realistisch und unrealistisch. Wir mögen die Minispiele, auch wenn sie mit der Zeit immer schwerer werden. Uns hat gefallen, dass die Personen im Spiel etwa in unserem Alter sind und wir sehr viel selber machen können.«

PLATZ 2: Glasfäden (Causa Creations Interactive Media GmbH)

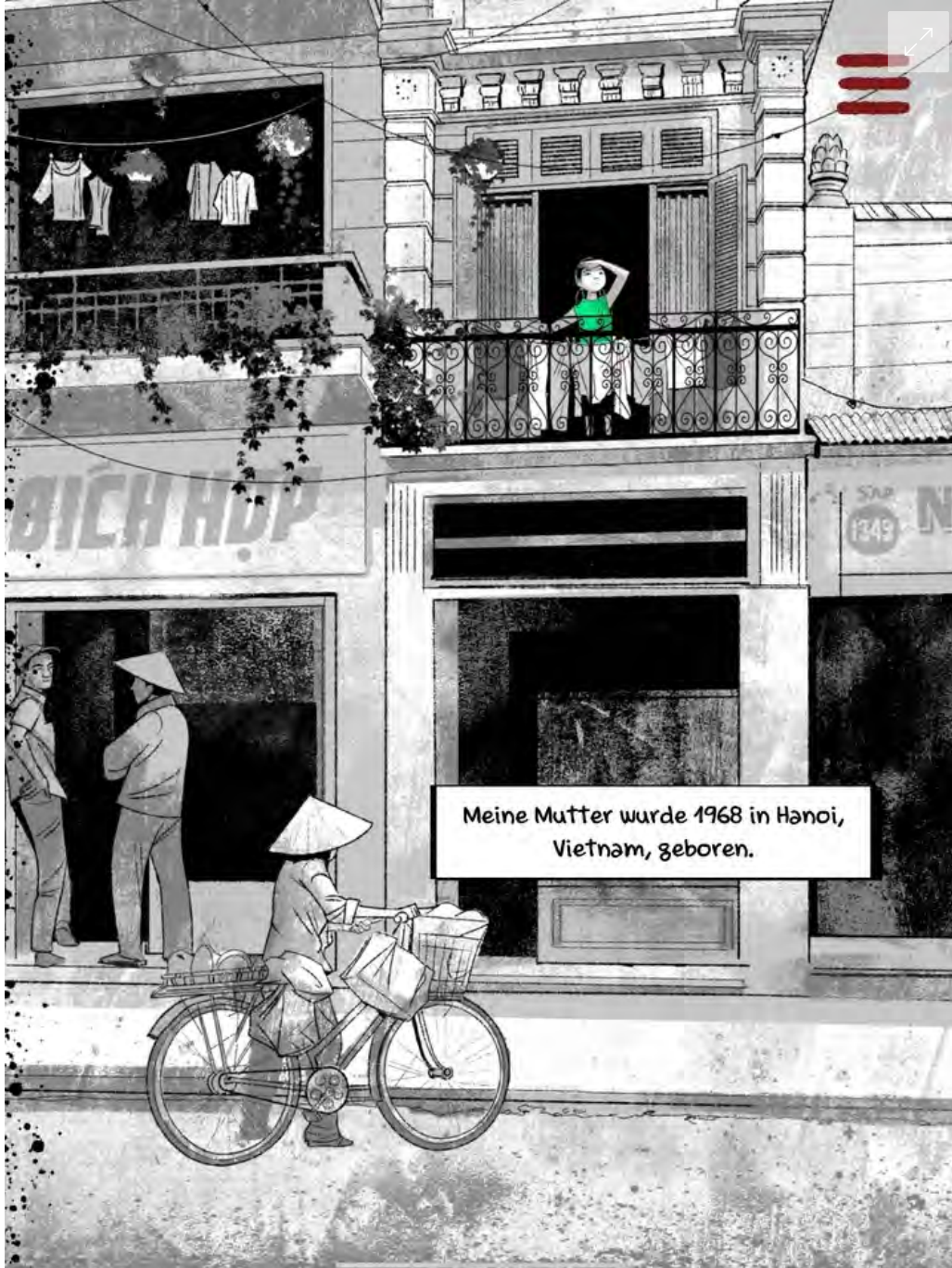


Foto: TOMMI

Das sagt die Jugendjury: »Glasfäden« gewinnt beim TOMMI den 2. Platz, weil die App sehr ansprechend im Stil einer Graphic Novel die Migrationsgeschichte von vietnamesischen Vertragsarbeiter:innen erzählt. Dadurch ist es nicht trocken, sondern anschaulicher. Gut gefallen haben uns auch die alten Fotografien und die Grafik, die trotz der künstlerischen Umsetzung einen Bezug zur Realität hat. Wir würden uns die App auf jeden nochmal anschauen, um in Ruhe alle geführten Interviews mit Kindern und Erwachsenen anzusehen.«

PLATZ 3: youngdata.de (Konferenz der unabhängigen Datenschutzbehörden des Bundes und der Länder (DSK) / Der Landesbeauftragte für Datenschutz und Informationsfreiheit Mecklenburg-Vorpommern)

Foto: TOMMI

Das sagt die Jugendjury: »Die Website youngdata.de gewinnt beim TOMMI den 3. Platz, weil es endlich mal für uns Jugendliche eine gute und verständliche Auswahl an Informationen zum Thema Datenschutz gibt. Zwar haben wir einiges schon vorher gewusst, aber eben vieles auch nicht. Der Aufbau ist sehr gut, und vor allem haben wir verstanden, dass es beim Thema Datenschutz um uns als Menschen geht und nicht um Daten. So eine Seite würden wir uns auch für die Schule wünschen, wenn es um Medienkompetenz geht.«

TOMMI Inklusiv ▼

Die TOMMI-Verleihung wurde am Sonntag live im Medienmagazin »Team Timster« auf KiKA, auf kika.de und im KiKA-Player ausgestrahlt.

Das beste Familienspiel wird auf dem Kita-Onlinekongress im März 2024 bekannt gegeben.

*Herausgeber des TOMMI ist das Büro für Kindermedien FEIBEL.DE in Berlin. Partner des Preises sind neben »Dein SPIEGEL«: die Auerbach Stiftung, Biblioplay, der Deutsche Bibliotheksverband e.V. (dbv), biblio}suise, der Büchereiverband Österreichs (bvö), Deutschlandfunk Kultur, Familie & Co, Gaming ohne Grenzen, KiKA, Kindergarten heute, der KITA Onlinekongress, Partner & Söhne und das ZDF. **S***

[Feedback](#)

Mehr lesen über

Computerspiele

Games

Konsolenspiele

Verwandte Artikel

- »Dein SPIEGEL« präsentiert: Die Nominierungen für den deutschen Kindersoftwarepreis TOMMI 2023 🔖



COMIC APP "GLASFÄDEN"

Geschichte(n) erleben: Release der interaktiven Comic App

15. MÄRZ
Dienstag
zurück

Im Herbst vergangenen Jahres premierte das kooperativ entwickelte Figurentheaterstück „**So glücklich, dass du Angst bekommst**“, welches bald wieder auf der Bühne der neuen Spielstätte Spinnbau zu erleben sein wird. Im Rahmen dieses Projekts entstand nun eine **interaktive Comic-App**, welche Einblick in die Geschichte der Vertragsarbeit gibt und das Leben der Vertragsarbeitenden aus der Sicht zweier Frauen erzählt. Die Mutter kam über die „sozialistische Bruderhilfe“ von Hanoi in die DDR und blieb nach der friedlichen Revolution in einem Land, das sich radikal veränderte. Ihre Töchter wurden in eine Familie geboren, der die Integration in die Gesellschaft auf vielen Ebenen verwehrt blieb. Ihre persönlichen Erfahrungen stehen stellvertretend für die große vietnamesische Community in Chemnitz.

„**Glasfäden**“ ist ab dem **15. März kostenlos** auf der Website www.glasfaeden.de zu finden und steht über den Apple Store oder Google Play zum Download bereit.

Die Idee zur App ist in einer Kooperation zwischen dem Programm neue unentd_ckte narrative des Vereins ASA-FF e.V. und dem Figurentheater am Theater Chemnitz entsprungen.

Grafik: Brian Main, Causa Creations

Jetzt personalisiertes
Audiomagazin abonnieren

handverlesenswert

Kluge Köpfe filtern für dich relevante Beiträge aus dem Netz. Entdecke handverlesene Artikel, Videos und Audios zu deinen Themen.

Du befindest dich im Kanal:

POP UND KULTUR

[Zurück](#)

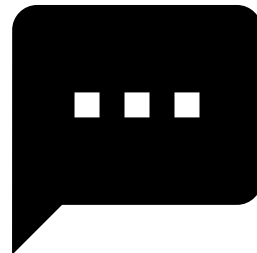
Spielerisch Erinnern: Drei neue Games über unsere Vergangenheit



Christian Huberts



4



2

Freitag, 25.03.2022

FOLGEN

In den letzten paar Jahren ist tatsächlich ein Knoten geplatzt – dank Vorreitern wie *Through the Darkest of Times*, *Attentat 1942* und *My Child Lebensborn*. War Vergangenheit lange Zeit vor allem eine spannende Kulisse für Games oder von Leerstellen und Verkürzungen geprägte Hobby-Geschichte, wächst aktuell die Anzahl von Projekten, die sich dezidiert als Teil von Erinnerungskultur verstehen und in enger Zusammenarbeit mit Gedenkstätten, Zeitzeug*innen und Historiker*innen die Vergangenheit als digitales Spiel aufarbeiten. Allein in diesem Frühjahr sind mindestens drei neue Spiele erschienen, die zugänglich und sensibel erinnern und hier wärmstens als Einstieg in eine digitale Erinnerungskultur empfohlen werden sollen.

Glasfäden ist ein interaktiver Comic über vietnamesische Vertragsarbeiter*innen in der ehemaligen DDR.

Es ist die Geschichte zweier Frauen aus Chemnitz. Die Mutter kam über die sozialistische Bruderhilfe von Hanoi in die DDR und blieb nach der friedlichen Revolution in einem Land, das



Bleib immer informiert! Hier gibt's den Kanal [Pop und Kultur](#) als Newsletter.



JETZT ABONNIEREN

Jetzt personalisiertes
Audiomagazin abonnieren

zahlreiche Fakten über die historischen Vorgänge in der Heil- und Pflegeanstalt werrn sowie Hintergrundwissen zur nationalsozialistischen Gesundheitspolitik. Dank dieses Ansatzes gelingt es, eine packende Geschichte historisch seriös zu erzählen und spielerisch Wissen zu vermitteln.

Train To Sachsenhausen ist das neueste Projekt von Charles Games, dem Studio hinter *Attentat 1942* und *Svoboda 1945* und thematisiert die Studierendenproteste gegen die deutsche Besatzung der Tschechoslowakei im Jahr 1939.

Das Spiel verfolgt das Schicksal eines Medizinstudenten während der Demonstration gegen die deutsche Besatzung, während des Begräbnisses des dort angeschossenen Studenten Jan Opletal, während der Verhaftungen in Studentenheimen, der Internierung in Prag-Ruzyně und während der Deportation ins Konzentrationslager Sachsenhausen.

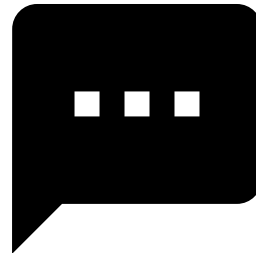
Das Spiel enthält zudem ein virtuelles Museum, das von Berufshistorikern zusammengestellt wurde. Es enthält Erinnerungen von echten Zeitzeugen sowie zeitgenössische Dokumente und Fotografien.

Alle Spiele verfügen über weiterführendes Informationsmaterial und lassen sich beispielsweise auch im Schulunterricht einsetzen.

Wer mehr solcher Games kennenlernen möchte, kann einen Blick auf die wachsende Datenbank erinnerungskulturell relevanter Computerspiele der *Stiftung Digitale Spielekultur* und des *Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele* werfen. *Disclaimer:* Ich betreue die Datenbank als Projektmanager.



4



2



Bleib immer informiert! Hier gibt's den Kanal [Pop und Kultur](#) als Newsletter.



Jetzt personalisiertes
Audiomagazin abonnieren



Quelle: Causa Creations
glasfaeden.de

Bild: Brian Main

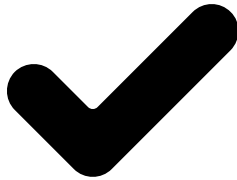
Aus dem Osten in den Osten

Glasfäden ist ein interaktiver Comic über die Geschichte vietnamesischer Vertragsarbeiter*innen. Schlüpfte in die Geschichte einer jungen Vietnamesin aus Chemnitz, die das alte Notizbuch ihrer Mutter findet und darin die Abenteuer ihrer E...

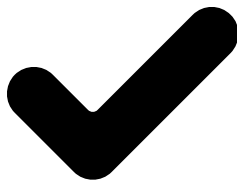
[↪ ZUM BEITRAG](#)

sharing is caring

ist wirklich so!



[auf Facebook teilen](#)



[auf Twitter teilen](#)



Bleib immer informiert! Hier gibt's den Kanal [Pop und Kultur](#) als Newsletter.





die Geschichte der Vertragsarbeit in der DDR

Die interaktive Comic-App "Glasfäden" vermittelt Einblicke das Leben der Vertragsarbeiter in der DDR. Aus Sicht zweier Frauen erzählt die Comic-App, die persönlichen Erfahrungen und vietnamesischer Vertragsarbeiterinnen in der DDR. Anfang 1989 lebten noch weit über 90.000 von ihnen in der DDR. Ein Jahr später waren es nur noch knapp 30.000, die bleiben konnten. Heute leben sie mit ihren Familien bereits in der dritten Generation in Deutschland und nur wenige Geschichtsbücher erzählen ihre Geschichten. Interessierte können die App auf Vietnamesisch, Deutsch und Englisch nutzen. Glasfäden steht kostenlos auf der Webseite und über den Apple Store oder Google Play zur Verfügung. Das Projekt wird im Rahmen des Projektes neue unendd_ckte narrative 2025 des Chemnitzer Vereins ASA-FF koordiniert.

[Zur Projektseite](#)



04.04.2022

Sächsische Landesbeauftragte förderte Retrospektive des Dresdner Filmfests

Das 34. Filmfest Dresden zeigte vom 5. bis 10. April 2022 die besten internationalen Kurzfilme. Die Sächsische Landesbeauftragte zur Aufarbeitung der SED-Diktatur förderte die Retrospektive „Umbrüche“, in der Filmbeiträge des Regisseurs Steffen Reck gezeigt wurden. Die Retrospektive widmete sich der Zeit zwischen zwei Gesellschaftssystemen und schlug einen Bogen zwischen der DDR und dem Transformationsprozess 1990. Gezeigt wurde der Film "Gesicherte Ufer", der das Jahr 1990 in Radebeul und Dresden dokumentiert. Zudem wurden vier Kurzfilme des Filmemachers gezeigt, die Anfang der 1980er Jahre in der DDR entstanden sind.



Beratungsinitiative der Landesbeauftragten - Auch 2022 für Sie vor Ort

Wir starten mit unseren diesjährigen Vorort-Beratungen am 14. März 2022 in Eilenburg.

[Zu den Beratungsterminen 2022](#)



Aktuelle Bände der Buchreihe der Landesbeauftragten

BAND 18: Als der Sozialismus aufs Dorf kam von Nancy Aris/ Wolfram Männel (Hrsg.) · BAND 19: Erwachsenwerden hinter Gittern von Falk Mrázek

[Zu den Publikationen](#)



BERATUNG

Regionale Vor-Ort-Beratung

Regionale Vor-Ort-Beratung



POLITISCHE BILDUNG

Bildungsangebote

Unsere Bildungsangebote für Schulen

POLITISCHE BILDUNG

Publikationen

Buchreihe der Sächsischen Landesbeauftragten



NEUIGKEITEN

INFORMIEREN ▾

VERNETZEN ▾

VERTRETEN ▾

UNTERSTÜTZEN ▾

ÜBER UNS ▾

EINFACH

ABOUT

SUCHE

Materialien

Interaktive Comic-App Glasfäden erschienen

📅 06/04/2022 👤 ASA-FF 📍 bundesweit, Erinnern, Migrationsgesellschaft, Stadt Chemnitz

GLASFÄDEN
Aus dem Osten in den Osten

Direkt zur [Ankündigung](#)

Direkt zur [Website der App](#)

Bildquelle: Screenshot von <https://glasfaeden.de/>

Autor_innen: [neue unentd_ckte narrative](#)

Im Herbst vergangen Jahres premierte unsere Kulturproduktion *So glücklich, dass du Angst bekommst*, ein kooperativ entwickeltes Figurentheaterstück als Zusammenarbeit zwischen dem Figurentheater am Theater Chemnitz und [neue unentd_ckte narrative](#). Vietnamesische Frauen stehen auf der Bühne und spielen Szenen und Erzählungen aus ihrem eigenen Leben.

Im Rahmen des Begleitprogramms *Wir sind auch das Volk!* zum Figurentheaterstück ist nun die interaktiven Comic-App **Glasfäden** erschienen, die sehr persönliche Einblicke in die

Geschichte der Vertragsarbeit gibt. Die App erzählt das Leben der Vertragsarbeitenden aus der Sicht zweier Frauen. Die Mutter kam über die „sozialistische Bruderhilfe“ von Hanoi in die DDR und blieb nach der friedlichen Revolution in einem Land, das sich radikal veränderte. Ihre Töchter wurden in eine Familie geboren, der die Integration in die Gesellschaft auf vielen Ebenen verwehrt blieb. Ihre persönlichen Erfahrungen stehen stellvertretend für die große vietnamesische Community in Chemnitz. Sie spricht aber auch für alle ehemaligen Vertragsarbeitenden, die heute in Deutschland leben: **“Die App ist toll, um unsere Geschichte erzählen zu können, damit mehr Menschen Bescheid wissen, welchen Einfluss wir auf Deutschland hatten”**, so eine junge Frau, deren Eltern als Vertragsarbeitende in die DDR kamen, bei einem Testdurchlauf der App.

Interessierte können die App auf Vietnamesisch, Deutsch und Englisch nutzen, ein Durchlauf dauert 35 Minuten und eignet sich damit hervorragend für die Nutzung im Bildungskontext für eine Lehrereinheit an Schulen. *Glasfäden* steht **online** über den Apple Store oder Google Play zum Download bereit. Zusätzlich zur App finden sich ein Begleitheft für Schüler:innen zum Download auf der Website. Dieses von der Politikwissenschaftlerin Ngoc Bich Tran erstellte Material bietet weitere Hintergründe, ein Glossar und zusätzliche Materialien.

Das Projekt ist eine Zusammenarbeit mit der **Stiftung Haus der Geschichte der BRD/Zeitgeschichtlichen Forum Leipzig, Causa Creations**, der Courage-Werkstatt für demokratische Bildungsarbeit e.V. – Netzstelle Chemnitz (**NDC Sachsen – Netzwerk für Demokratie und Courage in Sachsen**), der TU Chemnitz, dem **DOMiD in Köln** und den **Theatern Chemnitz**.

Gefördert wird das Projekt durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien im Bundesprogramm *Jugend erinnert* mit Unterstützung der **Bundesstiftung zur Aufarbeitung der SED-Diktatur** und den **Fonds Soziokultur** aus dem Programm der **Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien** (BKM) NEUSTART KULTUR.

[Weitere Informationen hier](#) (Ankündigung)

[Und hier](#) (Website der App)

← [re:set braucht dich: Werde aktiv als PeerScout gegen Hass im Netz in Sachsen!](#)

[07.-09.04.22 | Empowermentworkshop – Lernen zu heilen und lernen zu leben | Leipzig →](#)

ASA-FF

Der ASA FF e.V. aus Chemnitz fördert Globales Lernen und entwicklungspolitische Bildung für eine nachhaltige und global gerechte Entwicklung. Hierzu vernetzen wir unsere Mitglieder untereinander und mit Gleichgesinnten und betreiben Bildungs- und Öffentlichkeitsarbeit, z. B. in Form von Seminaren, Tagungen, Trainings und Kampagnen. [Du findest unsere Arbeit wichtig? Unterstütze uns jetzt mit einer Spende!](#)

 Das könnte dir auch gefallen



Josephstrasse 7 –
Ein Film- und
Bildungsprojekt
des Parcours e.V.

 14/07/2021



Nischel & Kragen:
Ein Podcast über
Politik und
Zeitgeschichte

 07/07/2022



Anti-Shitstorm-
Kurs

 07/07/2022

future zone



© Kurier / Juerg Christandl

myfuzo

futurezone Award 2022: Das sind die Nominierten

13.10.2022

Der futurezone Award geht in den Endspurt. Das sind die Finalist*innen aller Kategorien.

Im Rahmen der **futurezone Awards 2022** werden die innovativsten Ideen und Projekte des Jahres gesucht. Aus den zahlreichen Einreichungen in den Kategorien wurden nun jeweils **3 Finalist*innen** bestimmt.

Sie werden am **17. November 2022** zu einer feierlichen Gala in Wien geladen, wo die Gewinner*innen bekannt gegeben werden. Wer die Preise mit nach Hause nehmen darf, entscheidet eine Fachjury.

Alle weiteren Neuigkeiten zum futurezone-Award gibt es unter futurezone.at/award.

Hier die Finalist*innen aller Kategorien:

App des Jahres

Auch in diesem Jahr sucht die futurezone im Rahmen des **App Awards - powered by ORF-TVThek** - nach der österreichischen App, die besonders aus der Masse hervorgestochen ist.

DreckSpotz-App

Mit der *DreckSpotz App* (für *Android* und *iOS*) können **Müllfunde** in den **heimischen Alpen** dokumentiert und gemeldet werden. Initiiert wurde sie von **Global 2000**, gemeinsam mit den **Österreichischen Alpenverein**. Mit an Bord ist auch das **Institut für Ökologie der Uni Innsbruck**. Neben Kartierung und Quantifizierung der Müllbestände im Hochgebirge ist es das Ziel, die **Sensibilisierung** dafür zu stärken, dass Plastikmüll ein Problem direkt vor unserer Haustüre darstellt.

FireFighter Rescue App

Die FireFighter Rescue App bietet den **Feuerwehren** eine digitale Schnittstelle, welche während eines Einsatzes helfen soll. Jedes Einsatzfahrzeug hat ein **Tablet** mit der Applikation, über das auf diverse nützliche Ressourcen zugegriffen werden kann. Dazu zählen etwa eine digitale **Datenbank** für alle relevanten Informationen im Einsatz (Rettungsdatenblätter von diversen Fahrzeugen, sämtliche Stoffnummern, Gefahrenziffern etc.). Außerdem können die Einsatzkräfte über die App miteinander **kommunizieren** sowie den Einsatz **dokumentieren** und mehr. Entwickelt wird die App vom freiwilligen Feuerwehrmann und Softwareentwickler **Lukas Thurner**.

RecycleMich

Die App (für *Android* und *iOS*) gamifiziert das korrekte **Recycling von Verpackungen**. Per Barcode der Produkte und Fotos der korrekten Entsorgung wird **dokumentiert**, dass man Aludosen, Joghurtbecher etc. nicht einfach in den Restmüll wirft, sondern zurück in die Kreislaufwirtschaft bringt. Dafür gibt es dann Punkte, mit denen man an Gewinnspielen teilnehmen kann. Verlost werden etwa Einkaufsgutscheine und Goodies. Zudem gibt es jeden Monat die Chance auf große Monatspreise. Zu den Unternehmenspartnern in Österreich zählen etwa **Coca-Cola, Henkel** und **Red Bull**.

© ORF TVthek

Game des Jahres

Die futurezone sucht wieder nach dem besten **Game des Jahres** - *powered by SchauTV*. Bewerben darf sich jeder heimische Spiele-Entwickler. Dabei kommt es nicht auf die Plattform oder das Geschäftsmodell an, auch kostenlose Titel und Mobile Games dürfen sich bewerben. Zudem sind Early Access-Spiele zugelassen, die Entwicklungen müssen jedoch bereits zum Großteil abgeschlossen und das Spiel öffentlich verfügbar sein.

Gibbon: Beyond the Trees

In dem **handgezeichneten Abenteuer** schwingt man sich als **Gibbon** von Ast zu Ast und meistert akrobatische Bewegungen. Trotz des Spielspaßes thematisiert das Game reale Probleme, wie die **Abholzung der Wälder, Wilderei und die Klimakatastrophe**. Gibbon: Beyond the Trees ist erhältlich für Apple Arcade, Nintendo Switch, PC und Mac.

Sonar Islands

Bei Sonar Islands werden fremde Inseln erkundet – aber **nur mit den Ohren**. Anhand von Geräuschen muss man Schätze finden und Gefahren ausweichen. Das Mobile Game für *iOS* und *Android* ist nicht nur für **sehbeeinträchtigte Menschen** gedacht: Es liefert allen einen spielerischen Eindruck davon, wie solche Personen ihren Alltag meistern.

Glasfäden

Glasfäden ist ein **interaktiver Comic** für *iOS* und *Android*. Es verarbeitet einen Teil der Geschichte von **vietnamesischen Vertragsarbeiter*innen**, die damals in die DDR gekommen sind. Die Spieler*in erlebt die Handlung aus der Sicht von 2 Frauen in Chemnitz, die nach der Auflösung der DDR erleben, wie sich das Land radikal ändert. Für die Mischung aus **Unterhaltung, Bildung und Vergangenheitsbewältigung** wurden Interviews mit früheren Vertragsarbeiter*innen und deren Nachkommen geführt.

News 2022

02. NOVEMBER 2022

Pädagogischer Medienpreis 2022

Herausragende Digitalangebote für Kinder und Jugendliche ausgezeichnet

Bei der alltäglichen Medienerziehung sind Eltern oft mit der Frage konfrontiert, welche Apps, Games und Online-Angebote für Heranwachsende aus pädagogischer Sicht empfehlenswert sind. Der Pädagogische Medienpreis liefert bereits seit 1998 eine Antwort: Jährlich werden herausragende Produkte prämiert, die von einer Jury ausgewählt wurden, in der neben pädagogischen Fachkräften auch Kinder und Jugendliche mitentscheiden können.



Heute fand die 25. Medienpreis-Verleihung in München statt, bei der insgesamt 14 Anbieter eine Auszeichnung entgegennehmen durften. Die medienpädagogische Facheinrichtung SIN – Studio im Netz prämierte die von der Jury ausgewählten Produkte. Sie ehrt damit nicht nur die innovativen Ideen der Firmen, sondern gibt **Eltern und Pädagog*innen zugleich eine Empfehlungsliste als Orientierungshilfe** an die Hand.

Die Preisträger 2022 im Überblick

Angebote für Kinder

Abenteuer Regenwald (Abenteuer Regenwald e.V.), Webseite

Abgespaced – Der Weltraum von A bis Z (Stiftung Planetarium Berlin), Podcast

APICO (TNengineers / Whitethorn Games), Spiel für Switch und Steam

Audio Adventure (Fox & Sheep), App für Android und iOS

Gibbon - Beyond the Trees (Broken Rules), Spiel für Switch, Steam und Apple Arcade

Angebote für Jugendliche

Beyond Blue (E-Line Media), Spiel für Switch, PlayStation, Xbox und Steam

Endling - Extinction is Forever (HandyGames / Herobeat Studios), Spiel für Switch und Steam

EXIT - Der Fluch von Ophir (United Soft Media / Nementic Games), App für Android und iOS

Heeyleonie (Leonie Schöler), TikTok-Kanal

Patrick's Parabox (Patrick Traynor), Spiel für Steam

Say What (MDR / funk / Hoferichter & Jacobs), YouTube-Kanal

Angebote für die pädagogische Praxis

Candli (Enlightware), Online-Software

Glasfäden (Causa Creations / ASA FF), App für Android und iOS

Online-Kinosäle der Schule des Sehens (DOK.fest München, DOK.education), Webseite

Die Preisträger im Porträt

Video-Porträts der prämierten Produkte sind in dieser Playlist auf YouTube zu sehen. Eine PDF-Broschüre mit Jury-Begründungen steht zum Download bereit und unter pädagogischer-medienpreis.de sind weitere Infos zum Preis abrufbar.

Über den Pädagogischen Medienpreis 2022

Zum Jubiläum des Medienpreises wurde eine neue Kategorie geschaffen: Neben Produkten für Kinder und Jugendliche werden nun auch **Angebote für die pädagogische Praxis** prämiert. In diesem Jahr sind das die Game-Creating-Software Candli, der interaktive Historien-Comic Glasfäden und die Online-Kinosäle der Schule des Sehens von DOK.fest München.

Die Verleihung des Pädagogischen Medienpreises 2022 fand heute im Kulturzentrum Gasteig HP8 in München vor rund 200 kleinen und großen Besucher*innen statt. Nach der Preisübergabe konnte das Publikum beim Medien-Parcours die Gewinnertitel testen und mit den Firmenvertreter*innen ins Gespräch kommen. Die Veranstaltung wird alljährlich im Rahmen des „Interaktiv-Medienherbst München“ realisiert, mit freundlicher Unterstützung durch das Kulturreferat und das Referat für Bildung und Sport der Landeshauptstadt München.

Das SIN – Studio im Netz

Das SIN – Studio im Netz ist eine medienpädagogische Facheinrichtung für Kinder- und Jugendkulturarbeit. Es begleitet Kinder, Jugendliche, Erwachsene und pädagogische Fachkräfte beim kompetenten Umgang mit digitalen Medien und setzt sich seit 1996 für eine selbstbestimmte Teilhabe an unserer digitalisierten Gesellschaft ein.

Angebote von klicksafe zum Thema digitale Spiele

In unserem Themenbereich Digitale Spiele bieten wir Informationen und Materialien rund um Games im Familienalltag. Dort finden Sie Informationen zu den Themen Sucht und Abhängigkeit, Jugendmedienschutz und zu pädagogischen Spielebeurteilungen.

NEWS-ÜBERSICHT 2022

Letzte Aktualisierung: 02.11.2022

Seite teilen:



PASSENDE NEWS




24. Oktober 2022

Kindersoftwarepreis TOMMI 2022

Die besten Games und digitalen Lernangebote für Kinder

Glasfäden


 21. Jahrhundert

Allgemeine Infos

Entwickler: Causa Creations

Publisher: ASA-FF

Jahr: 2022

Land: Deutschland

Link: [Offizielle Webseite](#)

Verfügbar für: iOS, Android

Genre: Interaktiver Comic

Altersfreigabe: [USK 0](#)

Glasfäden widmet sich den Konsequenzen der friedlichen Revolution in der DDR aus Sicht der zahlreichen vietnamesischen Vertragsarbeiter*innen, von denen viele auch nach der Wende in Deutschland blieben. Durch seine multimediale Aufbereitung erzählt der interaktive Comic, unterstützt von Fotos und Videointerviews, persönliche Erfahrungen, die sowohl die deutsche Geschichte als auch die deutsche Migrationsgeschichte bis heute noch beschäftigen.

Gerahmt wird der interaktive Comic durch eine junge Viet-Deutsche, die rückblickend von der Einwanderungsgeschichte ihrer Mutter berichtet. Spieler*innen werden so durch eine Familiengeschichte geleitet, die sich über zwei Generationen spannt. Obwohl die Comic-Figuren namenslos bleiben, stehen sie stellvertretend für die Berichte der Mitwirkenden, von denen einige in Videointerviews selbst zu Wort kommen.

In insgesamt fünf Kapiteln werden zahlreiche Themen angesprochen: die politische Ordnung im sozialistischen Block, der günstige Arbeitskräfte in die DDR brachte, das plötzliche Ende der DDR und die damit verbundene Unsicherheit, rassistische Anfeindungen vor und nach dem Fall der Mauer, der Kampf um finanzielle Sicherheit und sozialen Aufstieg. Auch wird die Beziehung zwischen einer Mutter und Tochter in den Fokus gestellt, die trotz intergenerationaler Differenzen Zusammenhalt und Verständnis füreinander finden.

Kostenlos **auf Deutsch verfügbar** **Wenig Gewalt**

Erinnerungskulturelle Einordnung

Autorin: Anh-Thu Nguyen

Erinnerungskulturelle Bedeutung

Zeithorizont:
21. Jahrhundert

Auch wenn Deutschland als eine Einwanderungsgesellschaft verstanden wird, so wird der Diskurs häufig von westdeutschen Perspektiven dominiert. Die Rolle von Migrant*innen in Ostdeutschland spielt im Kontext von Immigration in Deutschland selten eine Rolle, noch viel weniger wird eine deutsche Identität mit der Migrationsgeschichte in Ostdeutschland verbunden.

Themen:
Zivilbevölkerung, Dt.-dt. Geschichte, Flucht & Migration

Die Reise nach Deutschland, die teilweise prekären Arbeits- und Lebensbedingungen als günstige Arbeitskraft und die gewünschte Segregation von Vertragsarbeiter*innen werden aufgezeigt, ohne dass die Geschichte zu bedrückend wird. Ohnehin wurde von Vertragsarbeiter*innen mit dem Ablauf der Verträgen eine Rückkehr in die entsprechenden Heimatländer erwartet. Eine Erwartungshaltung, die mit dem Fall der DDR das Leben vieler Vertragsarbeiter*innen erschwerte. Existenzangst, anhaltender Rassismus sowie das fehlende Bleiberecht prägte das Leben vieler

Vermittlungspotential



Zeitaufwand**Komplexität**

Vertragsarbeiter*innen im vereinigten Deutschland. Erst 1997 sollte das Bleiberecht neu geregelt werden, um einen zeitlich unbegrenzten Aufenthalt zu ermöglichen.

Die Perspektive der Tochterfigur im interaktiven Comic *Glasfäden* verdeutlicht das teils schwierige Verhältnis der zweiten Generation von Einwanderern gegenüber ihren Eltern, die durch ihre vollständige Sozialisierung in Deutschland bereits anders aufwuchs. Die intergenerationale Spannung kompliziert sich durch den fehlenden emotionalen Austausch mit Eltern, die selten über Migration oder Rassismuserfahrungen sprechen, stattdessen durch strenge Erziehung im jungen Alter ihren Kindern einen einfacheren sozialen Aufstieg ermöglichen wollen.

Diskussionspunkte

Auf die Fragen von Migration und Identität gibt es keine eindeutigen Antworten, vielmehr ist es ein vielschichtiger Prozess, der von Betroffenen sehr unterschiedlich navigiert wird. Das spiegelt sich ebenso in den vielseitigen Themen von *Glasfäden* wider: von der Reise in ein fremdes Land und Rassismus bis über die Beziehung zu Eltern als junge Erwachsene. Keineswegs werden all diese Facetten isoliert verstanden, sondern bedingen sich stets gegenseitig.

Durch das 30-minütige Format kann der interaktive Comic den umfassenden geschichtlichen Gegebenheiten nicht ganz gerecht werden, wie in etwa den Fall der DDR oder auch Vietnam, das durch den Vietnamkrieg zum sozialistischen Block gehörte. Zudem droht das neutrale bis fast positive Ende der Erzählung den Eindruck zu erwecken, dass jenseits von einer toleranten Gesellschaft auf individueller Ebene keine systematischen Änderungen (mehr) nötig sind. Dass geschichtliche Aufarbeitung, vor allem mit Blick auf antirassistische Bildung, ein aktiver, fortlaufender Prozess ist, sollte jenseits des Comics stärker verfestigt werden.

Glasfäden erzählt in nur wenigen Kapiteln eine ergreifende Geschichte zweier Frauen, die stellvertretend für zahlreiche vietnamesische Vertragsarbeiter*innen in Ostdeutschland stehen können und macht auf diese Weise ihr Leben im heutigen Deutschland sichtbar.

Einsatzmöglichkeiten

Die Themen Migration und Rassismus in Kontext ostdeutscher Geschichte werden durch die Tochterfigur von *Glasfäden* gerade für ein junges Publikum zugänglich gemacht. Die zusätzliche Erzählebene, die die Beziehung zur Elterngeneration thematisiert, ist für jede*n Jugendliche*n ein relevantes Thema in ihrem Leben und kann daher Bezugspunkt sein, um größere Themenkomplexe zu erörtern, die andernfalls trockenes Lehrmaterial bleiben. Zudem ist der interaktive Comic als kostenlose Smartphone-App für iOS and Android-Systeme verfügbar und benötigt jenseits handelsüblichen Smartphones keine leistungsstarke Hardware. Durch die kurze Spieldauer lässt sich *Glasfäden* auch problemlos in einen Unterrichtsplan integrieren. Da die einfache Steuerung keine besonderen Fähigkeiten benötigt, ist die App auch für ein Publikum geeignet, das keinerlei Erfahrungen mit Computerspielen hat.

Das frei verfügbare Begleitheft auf der offiziellen Website ist zudem mit weiterführenden Informationen gefüllt, die das Leben von vietnamesischen Ostdeutschen fortführend kontextualisieren. Dieses Zusatzmaterial kann und sollte in einen Lehrplan eingepflegt werden, um dort die weiteren historischen und politischen Thematiken aufzugreifen.

Jenseits der historischen Komponente ist *Glasfäden* auch Teil von aktiver antirassistischer Bildung, die die Sensibilität für oft vernachlässigte Teile der deutschen Gesellschaft fördert sowie das Bewusstsein für Rassismus und dessen Konsequenzen verstärkt. Mit Blick auf aktuelle rechtsextreme Anschläge und Rhetoriken in Politik und Medien ist besonders antirassistische Bildung als Stütze deutscher Demokratie nötig.

ÜBER DIE AUTORIN:

Anh-Thu Nguyen ist Forschungsstudentin an der Ritsumeikan Universität in Kyoto, Japan und beschäftigt sich mit Reisen und Tourismus in Videospiele.

Videos

Offizieller Trailer

Mit dem Laden des Videos akzeptieren Sie die Datenschutzerklärung von YouTube.

[Mehr erfahren](#)

Video laden

 YouTube immer entsperren**Zitierempfehlung**

Nguyen, Anh-Thu. „Glasfäden“. Datenbank Games und Erinnerungskultur. Stiftung Digitale Spielekultur, 31.05.2022. [URL], zuletzt aufgerufen am: [Datum]

Weiterführendes Material

Ha, Noa K. „Vietdeutschland und die Realität der Migration im vereinten Deutschland.“ Aus Politik und Zeitgeschichte 70, no. 28-29 (2020): 30-34. <https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/312269/vietdeutschland-und-die-realitaet-der-migration-im-vereinten-deutschland/>.

Stephan, Esther. „Vietnamesen in Ostdeutschland: Was ist ihre Geschichte?“ Proudziert von MDR Fernsehen. August 12, 2021. Podcast, MP3-Audio 29:42. <https://www.mdr.de/nachrichten/podcast/mdr-investigativ/podcast-vietnamesen-in-ostdeutschland100.html>.

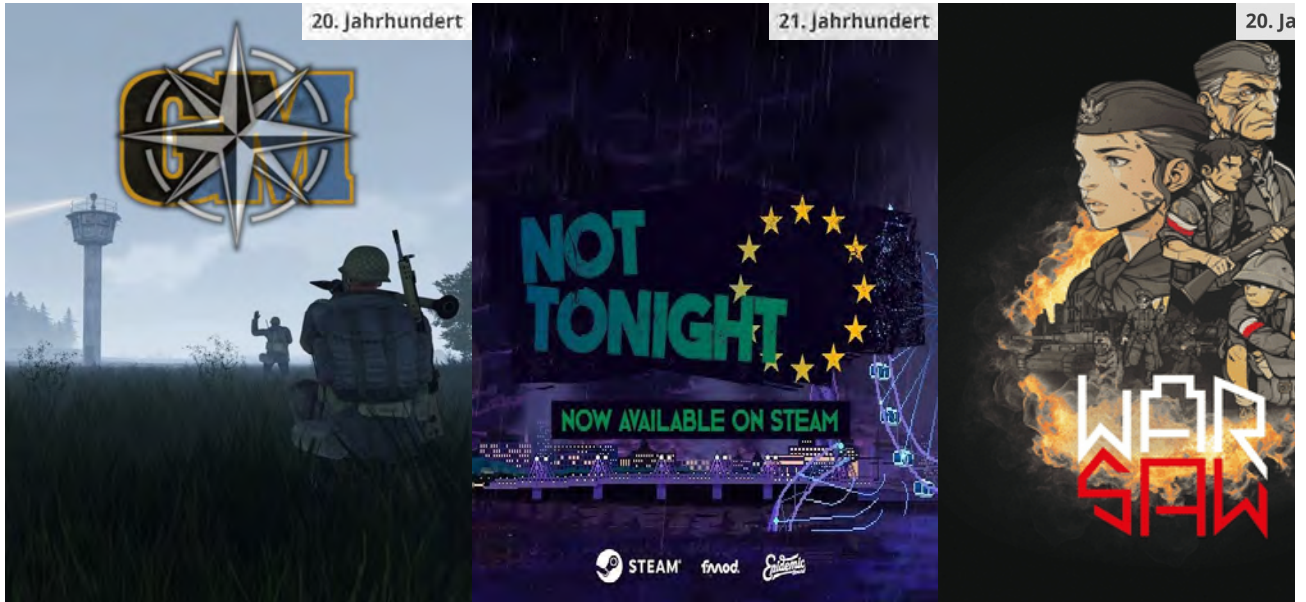
Tran, Minh Thu und Vanessa Vu. „Vossis' – Viets im Osten – Live vom Kosmonaut in Chemnitz.“ Produziert von Zeit Online. Rice and Shine. Juli 15, 2019. Podcast, MP3-Audio, 35:47. <https://riceandshine-podcast.de/2019/07/15/vossis-viets-im-osten-live-vom-kosmonaut-in-chemnitz/>.

Tran, Minh Thu und Vanessa Vu. „Meine Mama, die Blumenfrau.“ Produziert von Zeit Online. Rice and Shine. December 21, 2020. Podcast, MP3-Audio 45:27. <https://riceandshine-podcast.de/2020/12/21/meine-mama-die->

blumenfrau/

Weiss, Karin. „Zwischen Rückkehr in die Heimatländer und Existenzsicherung vor Ort. Die Situation vietnamesischer Vertragsarbeiter 1989/90.“ bpb.de. Bundeszentrale für politische Bildung. März 5, 2021. Zugriffsdatum: Mai 22, 2022. <https://www.bpb.de/themen/deutsche-einheit/migrantische-perspektiven/325194/zwischen-rueckkehr-in-die-heimatlaender-und-existenzsicherung-vor-ort/>

Thematisch ähnliche Spiele



Bitte beachten Sie, dass beim Anschauen der Trailer/Videos Daten an YouTube übertragen werden können.
Icons erstellt von Freepik from <http://www.flaticon.com>



**Wir sind Chancenbotschafterin
und Brückenbauerin für digitale Spiele**

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
Marburger Str. 2 | D 10789 Berlin

M: kontakt@stiftung-digitale-spielekultur.de
T: 030/29049290

COPYRIGHT 2022 - STIFTUNG DIGITALE SPIELEKULTUR

Sie sind hier: ▼

DIGITALE TOOLS

GLASFÄDEN AUS DEM OSTEN IN DEN OSTEN



Glasfäden - Aus dem Osten in den Osten
Vertragsarbeitende aus Vietnam in der DDR

AUF EINEN BLICK:



Glasfäden ist kostenlos und ohne In-App-Käufe

Erhältlich im:

📱 Apple Store

📱 Google Play

Download [Link Begleitheft zur App](#)



Fach/Kategorie: Sozialwissenschaften, Geschichte, Politik, Ethik

Alter: Pädagogische Einstufung ab 10 Jahre

Glasfäden ist ein interaktiver Comic über die Geschichte vietnamesischer Vertragsarbeiter*innen. Der Comic baut dabei auf Interviews mit ehemaligen Vertragsarbeiter*innen und ihren Nachkommen aus Chemnitz und Umgebung auf.

Mit einer Gesamtlesezeit von ca. 30 Minuten wird nicht nur die erlebte Geschichte von Vietnamesinnen in der DDR, der Wendezeit 1989 und den schwierigen folgenden Jahre in der BRD erzählt.

Sondern auch die Perspektive der Kinder vietnamesischer Vertragsarbeiter*innen mit in den Blick genommen: Ein erster Einstieg für Jugendliche in das Thema DDR-Migrationsgeschichte. Vertiefend gibt es noch ein Begleitheft zum Thema.

**Interaktive Comics**

Unabhängig davon, dass die Umsetzung als App tendenziell den Medienkonsumgewohnheiten der jungen Generation näher liegt, überzeugt *Glasfäden* durch die gelungene Erzählung, die Raum für eine Identifikation mit der Geschichte bietet.

Der Wechsel der Erzählung zwischen der Eltern- und Kinder-Perspektive kommt nicht ohne Konflikte und Reibung aus und entspricht damit allgemein der Situation von vielen Jugendlichen.

Interaktiv an der App ist, dass man von einer Seite zur nächsten Seite wischt und ab und an Gegenstände antippt und sortiert. Das klingt nicht nach viel, stellt aber im besten Fall einen persönlichen Kontakt zur Geschichte her.

Zumindest in unserer Android Version kam es manchmal zu kleinen Aussetzern im Game, die aber auch an anderen bestimmten Faktoren liegen könnten. Oft wischten wir etwas zu schnell, die Geschichte ist eben sehr schön.

Die Bilder des Comics sind von *Brian Main* hervorragend grafisch in Szene gesetzt. Kleine Interviews in Realaufnahmen runden die erzählte Geschichte ab. *Glasfäden* ist auf deutsch, vietnamesisch und englisch

verfügbar.



Bewegende, authentische Geschichten

Seit Jahren beobachten wir im GamesLab mit Spannung die verschiedenen Formate einer digitalen Erinnerungskultur. Augmented Reality Anwendungen mit Zeitzeugen der Shoah, Kartenspiele über die Staatssicherheit, Computerspiele über den Widerstand während des Nationalsozialismus oder wie bei *Glasfäden* ein interaktives Comic zur Geschichte vietnamesischer Vertragsarbeiter*innen in der DDR.

Jedes Format hat seine unbestreitbaren Vorteile und manchmal auch Einschränkungen. *Glasfäden* ist ein niedrighschwelliges Format, dass auf unterschiedlichen Ebenen viel Raum für Diskussionen zur Sensibilisierung beim Thema Fremd sein und Ausländerfeindlichkeit bietet.

Die Geschichte der beiden deutschen Staaten in einem anderen Licht zu sehen, ist eine zusätzliche Stärke dieser App. Wünschenswert wäre noch didaktisches Unterrichtsmaterial. Die App ist in jeder Hinsicht eine Bereicherung, besonders für Jugendliche.

TRÄGER



PARTNER



Nehmen Sie Kontakt auf!

Ihr Name *

E-Mail

Nachricht *

senden

© 2023 LVR-ZENTRUM FÜR MEDIEN UND BILDUNG | MEDIENZENTRUM FÜR DIE LANDESHAUPTSTADT
DÜSSELDORF

[Impressum](#) [Datenschutz](#) [Erklärung zur Barrierefreiheit](#)

Foto: Brian Main

Wie verstehen Sie Ihre Rolle als gesellschaftspolitische Akteurin oder Akteur im Feld der kulturellen Bildung?

Was ist dabei Ihre größte Herausforderung in Zeiten gesellschaftlicher und politischer Polarisierung und wie gehen Sie damit um?

Das Modellprogramm neue unentd_ckte narrative entwickelt Konzepte und Ideen zur Gestaltung kreativer Gesprächs- und Handlungsräume in Chemnitz und im Erzgebirge, um Einstellungen gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit über die Entwicklung inklusiver Narrative langfristig zu begegnen. Dabei verbinden wir Akteure aus den Bereichen Kultur, Zivilgesellschaft, Wissenschaft und Verwaltung.

Gesellschaftliche Themen für eine vielfältige Gesellschaft mit narrativen Mitteln zu bearbeiten bedeutet, sie nicht auf der Ebene individueller Einstellungen (Rassismus,

— —

Lasst uns vernetzen! Lasst uns vernetz arbeiten und stärken! Haltung zeigen ist kein Ausschluss, sondern Einschluss von demokratischen Ansätzen!

**Einblicke ins Projekt - Mit
freundlicher Genehmigung des
ASA-FF e.V.**

Wird diese E-Mail nicht richtig angezeigt? Hier im Browser ansehen



Dokumentationszentrum
und Museum über die
Migration in Deutschland e.V.

Liebe Unterstützer*innen, liebe Freund*innen,

in diesen Wochen erleben wir, wie Millionen von Ukrainer*innen aufgrund des russischen Angriffskrieges ihre Heimat verlassen müssen. Flucht und Vertreibung sind traurige Konstanten in der europäischen Migrationsgeschichte. Gleichzeitig sehen wir derzeit eine große Aufnahme- und Hilfsbereitschaft. Wir wünschen uns, dass diese Solidarität allen Flüchtenden zugutekommt. Es ist schwer in diesen Tagen mit dem Alltagsgeschäft fortzufahren. In unserer Sammlung sind auch diese Formen erzwungener Migration dokumentiert: mit den Menschen im Mittelpunkt. Und diese Arbeit setzen wir fort, sodass auch die Geschichten der jetzt Flüchtenden vor dem Vergessen bewahrt werden.

Neben diesen traurigen Entwicklungen in der Ukraine, ging das Leben in der Geschäftsstelle weiter: In den letzten Monaten hatten wir Besuch von einer Musiklegende und es erschienen neue Publikationen sowie Interviews, die wir in diesem Newsletter vorstellen wollen.

Musiklegende Metin Türköz besucht das DOMiD



Unser Geschäftsführer Robert Fuchs spricht in einem Interview mit Norbert Reichel in dessen Internetmagazin [Demokratischer Salon](#) über die Entstehung und Geschichte von DOMiD. Es geht um die multiperspektivische Repräsentanz von Migrant*innen in Deutschland und um die Bedeutung eines Migrationsmuseums als Erinnerungsort für unsere Einwanderungsgesellschaft hier in Köln.

Robert Fuchs erklärt dazu: „Die Vielfalt der Bevölkerung muss sich auch in der Vielfalt des Geschichtsbildes spiegeln. Das heißt Teilhabe auch für die Menschen, die in diesem Narrativ noch nicht vorkommen. Mit dem Haus der Einwanderungsgesellschaft schaffen wir einen symbolischen Ort, in dem wir die Menschen würdigen, die mit ihrer Lebensleistung bisher noch nicht gesehen worden sind. Insgesamt wollen wir einen Ort schaffen, in dem sich die gesamte Gesellschaft als Migrationsgesellschaft wahrnehmen und erleben kann.“

Zum Interview

Manuel Gogos Lesung



Am 21. April 2022 findet im Heidelberger „Interkulturellen Zentrum“ im Rahmen der Wochen gegen Rassismus eine Lesung und Podiumsdiskussion mit Manuel Gogos zu „Das Gedächtnis der

Assembly



Zwischen dem 19. – 21. Mai 2022 organisiert das Projekt „Ver/sammeln antirassistischer Kämpfe“, in dem DOMiD Kooperationspartner ist, eine Assembly im Hebbel am Ufer (HAU) in Berlin.

Mehr Infos zur Veranstaltung

Glasfäden – Aus dem Osten in den Osten



Bildverweis: Grafik von Brian Main

Unser Projektpartner ASAFF aus Chemnitz erzählt in der interaktiven Comic-App [Glasfäden](#) die

Subscribe

Past Issues

Translate ▼

**Erfahren Sie
mehr!**

migrierten. Im Projekt wurden dafür Interviews mit ehemaligen Arbeiterinnen und ihren Nachkommen aus Chemnitz einer eindrucklichen Erzählung verwoben.

Zur App

DOMiD e.V. – Dokumentationszentrum und Museum über die Migration in Deutschland

Venloer Str. 419 | 50825 Köln | 0221/800 28 30 | service@domid.org

Gefördert durch:

Ministerium für Kinder, Familie,
Flüchtlinge und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen



Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen



Sie möchten den Empfang dieser E-Mails ändern?

Sie können hier die Einstellungen ändern oder sich hier aus dem Newsletter austragen.

This email was sent to <<E-Mail-Adresse>>

[why did I get this?](#) [unsubscribe from this list](#) [update subscription preferences](#)

DOMiD e.V. · Venloer Str. 419 · Köln 50825 · Germany



Spieleratgeber NRW - Druckansicht von Seite #6338
Pädagogischer Medienpreis 2022

<https://www.spieleratgeber-nrw.de:443/site.6338.de.1.html>

Pädagogischer Medienpreis 2022



PÄDAGOGISCHER MEDIENPREIS

Zum 25. Mal wurden überzeugende Apps, Games und Websites für Kinder und Jugendliche mit dem [Pädagogischen Medienpreis](#) ausgezeichnet.

Bei der Verleihung am 2. November 2022 in München wurden insgesamt 14 digitale Angebote von der medienpädagogischen Facheinrichtung „SIN – Studio im Netz“ prämiert. Jährlich werden herausragende Produkte von einer Jury ausgewählt, in der neben pädagogischen Fachkräften auch Kinder und Jugendliche mitentscheiden können.

Die Auszeichnung soll auf Online-Angebote für Heranwachsende, welche aus pädagogischer Sicht besonders empfehlenswert sind und das Prädikat "pädagogisch wertvoll" erhalten haben, aufmerksam machen. Die ausgezeichneten

Apps, Spiele und Websites sind dabei überwiegend kommerziell ausgerichtet, werden von der Jury jedoch vor allem auf ihre Qualität hinsichtlich der Spiel- und Lernangebote geprüft. Erstmals wurden dieses Jahr zudem gelungene Angebote und Materialien für Schulen, Kitas und die außerschulische Arbeit in der neuen Kategorie „Angebote für die pädagogische Praxis“ prämiert.

Die mit dem Pädagogischen Medienpreis 2022 ausgezeichneten digitalen Angebote sind:

Angebote für Kinder

- Abenteuer Regenwald (Abenteuer Regenwald e.V., Webseite)
- Abgespaced – Der Weltraum von A bis Z (Stiftung Planetarium Berlin, Podcast)
- APICO (TNgeiners / Whitethorn Games, Switch, Steam)
- Audio Adventure (Fox & Sheep, Android, iOS)
- Gibbon – Beyond the Trees (Broken Rules, Switch, Steam, Apple Arcade)

Angebote für Jugendliche

- Beyond Blue (E-Line Media, Switch, PlayStation, Xbox, Steam)
- Endling – Extinction is Forever (HandyGames / Herobeat Studios, Switch, Steam)
- EXIT – Der Fluch von Ophir (United Soft Media / Nementic Games, Android, iOS)
- Heeyleonie (Leonie Schöler, TikTok-Kanal)
- Patrick's Parabox (Patrick Traynor, Spiel für Steam)
- Say What (MDR / funk / Hoferichter & Jacobs, YouTube-Kanal)

Angebote für die pädagogische Praxis

- Candli (Enlightware, Online-Software)
- Glasfäden (Causa Creations / ASA FF, Android, iOS)
- Online-Kinosäle der Schule des Sehens (DOK.fest München, DOK.education, Webseite)

Unter [paedagogischer-medienpreis.de](https://www.paedagogischer-medienpreis.de) sind weitere Infos zum Preis abrufbar, während die prämierten Produkte in dieser [Playlist](#) in Video-Portraits vorgestellt werden.

Glasfäden – Aus dem Osten in den Osten

Mediendetails

[Zum Comic](#)

Weitere Verlinkungen

[Zum Begleitheft](#)

[Zur Erinnerungskulturelle Einordnung durch die Stiftung Digitale Spielekultur](#)

Schwerpunkte des Materials

THEMENFELDER

Migrationsforschung, Rassismus, Postkoloniale Erzählung

MEDIENARTEN

Comic, E-Book

HANDLUNGSFELDER

DDR, Gegenwart

ZIELGRUPPE

Lehrkräfte, Schüler, Erwachsenen

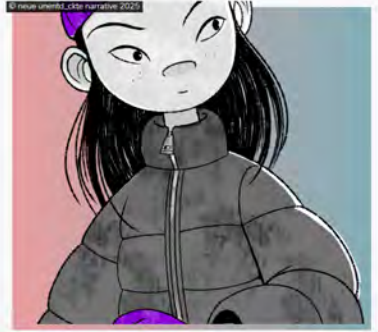
SPRACHE

Deutsch, Englisch

Inhalt teilen per:

Facebook, LinkedIn, Email, Print

[PROBLEME MELDEN](#)



Ein interaktiver Comic über die Geschichte vietnamesischer Vertragsarbeiterinnen. Mit einer Dauer von knapp 30 Minuten und einem Begleitheft mit Hintergrundinformationen eignet sich die App hervorragend für den Einsatz im Unterricht.

Über das interaktive Comic

„Es ist die Geschichte zweier Frauen aus Chemnitz. Die Mutter kam über die sozialistische Bruderhilfe von Hanoi in die DDR und blieb nach der friedlichen Revolution in einem Land, das sich radikal veränderte. Ihre Tochter wurde in eine Familie geboren, der die Integration in die Gesellschaft auf vielen Ebenen verwehrt blieb. Glasfäden baut dabei auf Interviews mit ehemaligen Vertragsarbeiterinnen und ihren Nachkommen aus Chemnitz und Umgebung auf, welche zu einer Erzählung verwoben wurden.“ neue unentd_ckte narrative



Jenseits der historischen Komponente ist Glasfäden auch Teil von aktiver antirassistischer Bildung, die die Sensibilität für oft vernachlässigte Teile der deutschen Gesellschaft fördert sowie das Bewusstsein für Rassismus und dessen Konsequenzen verstärkt. Mit Blick auf aktuelle rechtsextreme Anschläge und Rhetoriken in Politik und Medien ist besonders antirassistische Bildung als Stützfeiler deutscher Demokratie nötig.“ Stiftung Digitale Spielekultur

Dauer: 35 Minuten

Unsere Empfehlung

Glasfäden entstand im Rahmen des Projektes neue unentd_ckte narrative 2025 des Chemnitzer Vereins ASA-FF. Die App ist Teil der Inszenierung "So glücklich, dass du Angst bekommst" des Figurentheaters Chemnitz. Interessierte können das interaktive Comic auf Vietnamesisch, Deutsch und Englisch erleben. Es wurde so konzipiert, dass der Einsatz im Bildungskontext und für eine Lehrinheit an Schulen hervorragend geeignet ist. Glasfäden steht online über den Apple Store oder Google Play zum Download bereit. Zusätzlich zur App finden Interessierte ein Begleitheft für Schülerinnen zum Download. Dieses von der Politikwissenschaftlerin Ngoc Bích Tran erstellte Material bietet weitere Hintergründe, ein Glossar und zusätzliche Materialien.

Weitere Themen

- [Vertragsarbeiterinnen](#)
- [Colonialism](#)
- [Antirassismus](#)
- [Post-kolonialer Rassismus](#)
- [Arbeitsmigration](#)

Material erstellt von:

neue unentd_ckte narrative

[Mehr erfahren](#)

Verwandte & passende Medien

PASSENGERS
Didaktische Einordnung zum digitalen Spiel „Passengers“
HL033

HIDDEN CODES

Didaktische Einordnung zum digitalen Spiel „Papers Please“

ABROAD
Forced Abroad - Tage eines Zwangsarbeiters

Datenbank: Games und Erinnerungskultur

Friedrich Ebert - Der Weg zur Demokratie

AMNESTY JOURNAL | 09. JUNI 2023

KURZ MAL DIE WELT RETTEN



Szene aus "The Darkest Files"

© Paintbucket Games

Während die große Masse der für den Computer angebotenen Unterhaltungware nicht selten sinnfrei ist, gibt es immer wieder Games, die nicht nur Spaß machen, sondern auch aufklären und bilden. Vier aktuelle Spiele im Praxistest.

Von Klaus Ungerer

Glasfäden

Dieses Spiel ist weder teuer noch sonderlich knifflig und bleibt trotzdem als Vergnügen in Erinnerung: Der interaktive Comic "Glasfäden" erzählt die Geschichte einer jungen vietnamesischen Vertragsarbeiterin in der DDR: Fortgezogen aus der Heimat, angekommen in einem fremden, grauen Land, verrichtet sie eine monotone Arbeit, ohne viel Kontakt zu den Einheimischen und ohne jemals Dankbarkeit zu erfahren. Kurz darauf nimmt die Weltgeschichte die DDR aus dem Spiel: Es folgen Unsicherheit und zunehmender Rassismus. "Glasfäden" bereitet das in einer kurzen Stunde Spielzeit in schöner Comicoptik auf. Es gibt eingespielte Originalinterviews, und auch die nachfolgende Generation kommt zu Wort. "Glasfäden" ist als interaktiver Comic für Handys erschienen und kostet nichts.

»Vietnamesische Vertragsarbeiter:innen-Geschichten aus Chemnitz, die nicht auf der Bühne enden« – Interview mit Frauke Wetzel (nun – neue unentd_ckte narrative) & Vũ Vân Pham (Kulturschaffende und Bildungsreferentin)

TYPE
Text

PUBLISHED
02.11.2023

LANGUAGE
German

LEVEL
Beginner

LENGTH
19 Minutes

CATEGORIES
Intersectional
Alliances, Arts,
Media & Internet
Activism,
Community & Union
Organizing

AUTHORS

Frauke Wetzel ist eine der wichtigsten Schlüsselpersonen, die uns in unserer Arbeit vor Ort in Chemnitz tatkräftig unterstützt. In unseren Gesprächen über zivilgesellschaftliches Engagement und antifaschistischen Aktivismus haben wir bereits häufiger aufgrund unseres geteilten Interesses für Geschichten des Alltags, das Erzählen und das Zuhören über den Spagat zwischen Kultur- und Bildungsarbeit diskutiert. Was heißt das eigentlich, politische Kulturarbeit und kulturelle Bildungsarbeit zu machen, die im wahrsten Sinne des Wortes engagiert ist? Mit Betroffenen, ihren Communities und deren Geschichten arbeitet und sich für ihre Interessen einsetzt ...

Das Gespräch mit Frauke wollte ich

LEARNING GOALS

In diesem Interview spricht Georg Blokus mit Frauke Wetzel und Vũ Vân Pham über ihre kulturelle Bildungsarbeit im Rahmen des Theaterstücks "So glücklich, dass Du Angst bekommst" und der Comic-App "Glasfäden – Aus dem Osten in den Osten" zu den Vor- und Nachwende-



Frauke
Wetzell



Vũ Vân
Pham

SHARE



→ [Back to List
of Contents](#)

gemeinsam mit ihrer Kollegin Vân führen, die selbst aus einer migrantischen Community kommt und mit Frauke und dem Figurentheater Chemnitz die Vor- und Nachwende-Geschichten von vietnamesischen Frauen in Chemnitz auf die Bühne und in eine Comic-App gebracht hat. Kurz bevor es losgeht, schaue ich mir den Videotrailer zu ihrem Theaterstück "So glücklich, dass Du Angst bekommst" an und frage mich, warum mich eigentlich die Präsenz "echter Menschen" – wie ich es gerne nenne – immer so bewegt, und freue mich über die sicherlich manchmal erdrückende Verantwortung zu sprechen, die die Arbeit mit marginalisierten Geschichten mit sich bringt.

Geschichten von ehemaligen vietnamesischen Vertragsarbeiterin Frauke und Vân erzählen von der intensiven Vertrauens-, Beziehungs- und Narrativarbeit, den Glücksmomenten und Fallstricken und zeigen eindrücklich, dass das Erzählen dieser Geschichten nicht auf der Bühne enden kann, sondern nach politischen Antworten verlangt, die vietnamesische Familien brauchen, um in Deutschland sicher leben zu können.

SO GLÜCKLICH, DASS DU ANGST BEK...



Trailer zu “So glücklich, dass Du Angst bekommst” – Geschichten von vietnamesischen Frauen aus Chemnitz (Video: Die Theater Chemnitz)

Georg Blokus: Hallo Frauke, hallo Vân! Wer seid Ihr, was macht Ihr und wie seid Ihr dazu gekommen?

Vũ Vân Phạm: Ich heiße Vũ Vân Phạm, bin in Chemnitz aufgewachsen und bin bei der RAA Leipzig e.V. für die Öffentlichkeitsarbeit verantwortlich. Freiberuflich bin ich als Kulturschaffende und antirassistische Bildungsreferentin in Projekten tätig, die sich mit vietdeutschen (DDR-Vertragsarbeiter:innen-)Geschichten, Erinnerungskultur, anti-asiatischem Rassismus, Empowerment und Community Building befassen.

Frauke Wetzel: Ich heiße Frauke Wetzel, ursprünglich bin ich Historikerin und hier in Chemnitz seit drei Jahren für den ASA-FF e.V. im Programm nun – neue unentd_ckte narrative tätig. Und da kommt eigentlich alles zusammen, was ich vorher gemacht habe. Ich bin direkt vom Theater und von der Kunsthochschule hierher gekommen, habe mit Menschen und Communities in der

Vietnamesische Vertragsarbeiter:innen in der DDR

Vor über 40 Jahren kamen die ersten vietnamesischen Frauen als Studentinnen, im Rahmen einer Ausbildung oder als Vertragsarbeiterin in die DDR. Die einen waren Mütter, die ihre Familien zurücklassen mussten. Andere bekamen gegen alle politischen und wirtschaftlichen Widerstände doch ein Kind. Mit der Wende waren sie die ersten Arbeitslosen der neuen Zeit. Ihre Verträge liefen aus, bleiben

historisch-politischen Bildung in Gedenkstätten und im sog. Audience Development am Theater gearbeitet – und das meistens in sehr politisch aufgeladenen Kontexten.

Wir haben damals zum Beispiel das Theaterasyl ausgerufen und sind dann als Theater zum Ziel eines Brandanschlags geworden, weil wir eine Familie aus Syrien aufgenommen haben. Da habe ich dann gelernt, was ein Kulturort alles sein kann. Und so stehe ich im Endeffekt immer zwischen der historisch-politischen Bildungsarbeit auf der einen Seite und der Kulturarbeit im Theater auf der anderen Seite, wo ich quasi zwischen diesen “Gewerken”, die sich nicht immer verstehen, Übersetzungs- und Vermittlungsarbeit zu leisten versuche. Und hier in unseren nun-Projekten geht es darum, Geschichten zu erzählen, die mehr Halt geben. Und so etwas kann man wiederum nur gemeinsam erarbeiten, mit Menschen aus Communities, Zivilgesellschaft, Kultur, Wissenschaft, Politik, Bildung, Medien und vielen mehr.

sollten sie nicht. Aus dem Mangel an Fachkräften und der beschönigenden Narration des „Arbeitens im Bruderland“ wurde rasch ein Kampf um Arbeitsplätze, Lebensgrundlage und (Bleibe-)Rechte. Diejenigen, die sich dennoch gegen eine Rückkehr entschieden, kämpften fortan um ihren Platz, um Selbstständigkeit und Selbstbestimmung und zogen ihre Kinder im geeinten Deutschland groß.

(Auszug aus dem Ankündigungstext zum Stück)

Ich würde gerne zunächst mehr über die Ursprünge der Ideen für das Theaterstück “So glücklich, dass Du Angst bekommst” und die Comic-App “Glasfäden” erfahren. Wie sind diese miteinander verbundenen, aber doch unterschiedlichen Projekte mit ehemaligen vietnamesischen Vertragsarbeiterinnen entstanden?

Frauke Wetzel: Die Idee für das Theaterstück ist von Seiten des Figurentheaters Chemnitz durch die Direktorin Gundula Hoffmann und die Dramaturgin Friederike Spindler entwickelt und vorangetrieben worden. Als Vân und ich dazugekommen sind, gab es schon eine Regisseurin und ein Grobkonzept. Aber es war auch klar, dass das Thema so komplex und sensibel ist, dass es Hilfe von außen und viel Offenheit im Prozess bedürfen würde.

Vũ Vân Phạm: Meine Rolle bestand von Anfang an stärker in der interkulturell sensiblen Beratung, der Vertrauensbildung und dem lokalen Community Building, um den individuellen Perspektiven der beteiligten Frauen, dem intensiven Recherche- und Produktionsprozess und der inhaltlichen Skriptentwicklung gerecht zu werden. Das wäre aber in der Form alleine gar nicht

möglich gewesen, weil da viele Perspektiven notwendig sind, um solche Prozesse, Dynamiken und Inhalte zu beurteilen. Und im Probenprozess ist dann Ngoc Anh Phan dazugekommen, wofür ich sehr dankbar war, weil so ein enger Austausch über all diese sensiblen Fragen möglich wurde.

Davor bestand meine Arbeit mit Miriam Tscholl und Dagrún Hintze vor allem in der Durchführung von Interviews, die wegen der Corona-Pandemie mit einer großen Online-Infoveranstaltung anfangen mussten. Um die Frauen dort hinzubekommen, war viel Zeit auf Facebook und am Telefon notwendig. Sogar meine Eltern haben mir damals geholfen. Und da waren erstmal so Hürden wie “Was ist Zoom und wie funktioniert das?” zu überwinden, damit die Frauen überhaupt zu uns finden konnten.

“Und dann musste natürlich auch erklärt werden, dass es dabei um ein Theaterstück geht und da stellten sich dann viele andere wichtige Fragen: “Was ist das für ein Theater?”, “Warum möchtet Ihr mit uns sprechen?”, “Warum sollen wir mitmachen?” ... Und wichtig war uns dabei vor allem, dass die Frauen

verstehen, dass wir nicht über sie, sondern mit ihnen sprechen möchten und sie die Protagonistinnen sein sollen. Und trotz allem sind da dann erst einmal viele Hemmungen, die manchmal mit Sprachbarrieren und dahingehend auch dem fehlenden Zugang zu Theater, Kunst und Kultur zu tun hatten, manchmal aber auch mit der simplen Frage, warum ihre persönliche Geschichte jetzt von Bedeutung sei. Das waren alles wichtige Prozesse der Vertrauensbildung, für die wir uns viel Zeit genommen haben, weil man ja dann in so einer Theaterarbeit mit Menschen in marginalisierten Positionen immer damit konfrontiert wird, wie ungleich Macht, Ressourcen und Verantwortung verteilt sind.“

Von den 20 anwesenden Frauen bei der Infoveranstaltung haben sich dann ungefähr acht Frauen herauskristallisiert, mit denen wir intimere Gespräche geführt haben. Und auf Basis dieser biografischen Interviews hat das künstlerische Team dann drei Chemnitzer Frauen ausgewählt, die am Ende auf die Bühne gekommen sind: Thị Như Lâm Nguyễn, Ngọc Bích Pfaff und Thúy Nga Đình. Da spielten dann einerseits pragmatische und teilweise diskriminierende Faktoren wie Sprachfähigkeiten eine Rolle, andererseits aber auch die Frage, wie “speziell” die Geschichte ist. Und mit all diesen Entscheidungen, die notgedrungen nicht immer perfekt sind, mussten wir umgehen, bevor es letztlich in den Schreib- und Probenprozess ging, wo ich immer begleitend dabei war.





**Thị Như Lâm Nguyễn, Ngọc Bích Pfaff und
Thúy Nga Đinh erzählen auf der Bühne
über ihre Erfahrungen als
Vertragsarbeiterinnen in der DDR und
nach der Wende (Fotos: Dieter
Wunschanski)**

Frauke Wetzel: Und die Idee zur Comic-App ist dann wiederum aus unserem Team heraus entstanden, weil wir einerseits all diese öffentlich unerzählten Geschichten hatten, die nicht alle auf die Bühne konnten. Manche hatten auch selbst Angst, auf die Bühne zu gehen, und einige haben das für sich aus anderen guten Gründen ausgeschlossen. Andererseits wollten wir aber etwas produzieren, das sich auch nochmal stärker an Kinder und Jugendliche richtet und im digitalen Raum in deutscher und vietnamesischer Sprache eine andere Haltbarkeit und Reichweite hat.



Bild eines vietnamesischen Mädchens aus der Comic-App "Glasfäden – Aus dem Osten in den Osten" (Grafik: Brian Main, Causa Creations)

Frauke hatte uns als School of Transnational Organizing schon im letzten Herbst 2022 für einen nun-Workshop zur Frage "Wie Geschichten uns helfen, unsere Ohnmacht zu überwinden" für lokale Aktivist:innen, Kulturschaffende und auch Mitarbeiter:innen des Theaters eingeladen. Mir kommt, während ich den beiden zuhöre, der Gedanke, der in dem Workshop damals auch schon von den Teilnehmer:innen geäußert wurde: Ist das

Geschichtenerzählen nicht auch etwas,
das die Gefahr der emotionalen
Manipulation birgt und woher wissen wir,
was die Wahrheit ist?

Wer mich kennt, weiß, dass ich mich
vehement dagegen wehre, dass wir beim
Hören einer Geschichte immer einen
Grund hätten, uns zu fragen, ob wir
manipuliert werden. Das hat viele Gründe
– und einer ist, dass ganz normale
Menschen natürlich auch lügen, Dinge
erfinden oder echte Märchen erzählen
können, aber nicht in einen Topf
geschmissen werden sollten mit
Marketingagenturen, die uns versuchen
etwas zu verkaufen, oder mit
Politiker:innen, die Authentizität
vortäuschen können, um unsere Stimme zu
erhalten. Es ist schon ein glückliches
Kunststück, dass gerade im Theater, der
großen Illusionsmaschine, wo reale
Fiktionen aus der Dramengeschichte
aufgeführt werden oder
dokumentarisches Material auch teilweise
fiktionalisiert wird, die Frage nach der
Wahrheit paradoxerweise viel leichter
der Frage nach der Bedeutung weicht
und durch die Worte von der Bühne einen
Blick auf die Realität unserer Gesellschaft
erlaubt.

Vân, Du hast die Nachfragen

einiger Interviewpartnerinnen nach dem Wert ihrer persönlichen Geschichten erwähnt. Wie ist es für die Frauen gewesen, zu bemerken, dass sie vielleicht Jahrzehnte in diesem Land nicht gefragt oder gehört wurden und jetzt ihre Geschichten und Gefühle plötzlich einen besonderen Wert zugesprochen bekamen? Das ist ja nicht nur eine sehr intime Erfahrung der Anerkennung, sondern stellt einen ja gleichzeitig auch vor viele schwierige Fragen, wenn man Teil der Öffentlichkeit wird und auf der Bühne sozusagen für gesellschaftlich oder politisch relevant erklärt wird.

Vũ Vân Phạm: Als Person, die den Zugang zur Community hergestellt hat, fast bei allen Interviews dabei war und dann für “Glasfäden” acht Frauen, die entweder selbst schon auf der Bühne oder im Publikum dabei waren, nochmal tiefergehend interviewt hat, sah ich mich eigentlich immer wieder mit dieser Sorgee konfrontiert: “Warum soll ich das jetzt erzählen?” Und diese Frage war sehr häufig damit verbunden, welche Sorgen oder Bedenken die Person hatte, wenn auf der Bühne eine “streng vertrauliche” Geschichte erzählt würde und es sich in der Community

herumsprechen könnte, dass man eventuell ein “Geheimnis ausgeplaudert” hat.

“Dabei ging es zum Beispiel um illegale Arbeit nach der Wende. Einerseits weiß das ja quasi jeder, dass die Ungleichbehandlung Vietdeutsche und andere Migrant:innen häufig auf den illegalen Arbeitsmarkt gezwungen hat. Und doch ist es trotz dieser gesellschaftspolitischen Hintergründe ein sehr sensibles Thema, weil man sich zum Beispiel als relativ geschlossene Community hier in Chemnitz, wo sich die meisten auch persönlich kennen, nicht angreifbar machen oder schlecht dastehen möchte. Und das ist wahrscheinlich auch einer der Gründe, warum viele Frauen sehr positiv über die DDR und über Deutsche im Allgemeinen gesprochen haben und auch

**viel Dankbarkeit
ausgesprochen wurde. So wie
es auch an einer Stelle auf der
Bühne gesagt wird: „Wir
lächeln, verstehen nix,
machen keinen Ärger.“ Da
möchte man natürlich
eigentlich gerne kritisch
nachhaken, es ist aber
insbesondere in stark
kollektivistisch geprägten
Communities wichtig darauf zu
achten, dass das eigene
Sprechen und Handeln sehr
stark aus der Perspektive der
eigenen Gemeinschaft und
natürlich auch der
Mehrheitsgesellschaft
bewertet wird.“**

Welche Bedeutung ich meiner
Geschichte zuschreibe, hängt also von
den verschiedenen Konsequenzen des
Erzählens dieser Geschichte ab. Dieser
Spagat zwischen dem emotionalen Wert
einer Geschichte für die Öffentlichkeit
und dem Schutz der Person kann nicht nur
im medialen, sondern auch im theatralen
Kontext problematisch sein, weil man hier
ja per se einer noch direkteren

voyeuristischen Situation ausgesetzt ist, die im schlimmsten Fall besondere Helden- oder Leidensgeschichten ausstellen kann. Für nicht-professionelle Protagonist:innen in dokumentarischen Theaterstücken ist das häufig kaum abschätzbar, was diese Theatermaschine mit einem machen kann. Und so kann das Erzählen einer Geschichte selbst schnell vom Glücks- ins Angstgefühl umschlagen, wo wir uns wie Figuren in den Händen eines Puppenspielers fühlen, wo unser Schicksal am seidenen Faden hängt und fremdbestimmt wird.

Und ich denke an einige Beispiele, wo ich erlebt habe, dass dieses Wissen, diese Macht und diese Verantwortung ausgenutzt wurden. Denn was wissen wir schon, wofür Menschen beschuldigt oder beschämt werden können ... Schließlich kann manchen Menschen erst in diesen dramatischen Momenten der Konfrontation mit der Bedeutung von Geschichten durch andere, die ihnen nahe- oder fernsehen, schmerzhaft klar werden, dass die persönlichen Geschichten, die wir als unsere eigenen bezeichnen, in den seltensten Fällen nur uns alleine gehören oder manchmal von anderen in Besitz genommen werden können.

Frauke Wetzel: Einer der schönsten Teile dieses Projekts war der sehr berührende Rundgang mit Deiner Mutter als Teil des

öffentlichen Rahmenprogramms. Aber als Du mir dann erzählt hast, dass Deine Mutter gar nicht verstanden habe, dass da Menschen wären, die alle an ihrer Geschichte interessiert seien, wenn sie ihr ehemaliges Wohnheim und ihre damalige Arbeitsstätte zeigt, fand ich das sehr bezeichnend.

“Vũ Vân Phạm: Ich habe das fast vergessen, aber für mich war die Arbeit an diesem Projekt auch ein guter Vorwand, um endlich mal Fragen an meine eigenen Eltern stellen zu können. Nicht getraut haben ist vielleicht nicht die richtige Formulierung, aber es gab zumindest davor nie den richtigen Moment, um sich mal hinzusetzen und zu fragen, wie es ihnen denn eigentlich damals ergangen ist und wie es ihnen heute damit geht.”

Lâm, eine der Frauen aus dem Theaterstück, kennt mich seit meiner Geburt. Ich habe sie “natürlich” nie zuvor solche Dinge gefragt. Und ich glaube, das war für die Frauen auch sehr schön. Denn auch wenn ich ihre Sprache spreche, bin ich in dem Moment trotzdem

eine externe Person, die sich in einem formellen Interviewrahmen da hinsetzt und sie zu ihrem Leben befragt. Das hat mich sehr berührt, dass da so ein intimes Vertrauen spürbar war. Mein Eindruck war aber auch, dass zwischen den Protagonistinnen und der Regisseurin Miriam Tscholl ein sehr starkes, auf Empathie basierendes Vertrauensverhältnis bestand. Dadurch haben sich die Frauen, glaube ich, allgemein sehr wohl gefühlt. Und so war es auch mit dem Rest des Teams und den Mitarbeitenden des Theaters. Zwischen den drei Puppenspielerinnen Claudia Acker, Linda Fülle und Keumbyul Lim und den drei Frauen entstand dann noch eine ganz andere, sehr intime, fast familiäre Atmosphäre.

Welche Rolle spielen die Beziehung und das Vertrauen, die mit den beteiligten Frauen aufgebaut wurden, wenn es um die Erzählbarkeit der Vielschichtigkeit und der allzumenschlichen Widersprüchlichkeiten von Identitäten im Falle dieser ehemaligen Vertragsarbeiterinnen geht?

Vũ Vân Phạm: Ich habe mich natürlich nie als neutrale Person gesehen, ich war immer eine Tochter der zweiten Generation. Ich hätte

intergenerationalität noch stärker mit Fokus:

Da musste ich dann lernen, zu ergründen und nachzufragen und die Position der ersten Generation trotzdem nicht abzusprechen und auch gelten zu lassen.
Vollständiges 30-Minuten-Video der Comic-App "Glasfäden – Aus dem Osten in den Osten" (Causa Creations Interactive Media)



Begleitheft zur Comic-App "Glasfäden – Aus dem Osten in den Osten" (Text: Ngoc Bích Tran unter Mitarbeit von Vũ Vân Phạm, Layout und Design: Causa Creations Interactive Media)

Zum Beispiel bei der schwierigen Thematik der quasi erzwungenen Abtreibungen gab es Frauen, die betonten, wie schlimm diese Erfahrung für sie war. Sie kannten auch Frauen, die eine Abtreibung durchgemacht hatten, und waren sich dessen bewusst, dass es sich um eine Menschenrechtsverletzung gehandelt hatte, die äußerst belastend war. Allerdings gab es auch Frauen, die meinten, dass es sich um eine "normale" Regelung gehandelt habe und dass alle vorher darüber Bescheid gewusst hätten. Diese Frauen schienen das Thema von sich weggeschoben zu haben. Es hätten nunmal Arbeits- und Lebensbedingungen geherrscht, die bestimmte Regelungen vorsahen, die eben eingehalten werden mussten. Da konnte man dann gut unterscheiden, dass manche Menschen sich stärker öffnen, und andere eher oberflächlich darüber sprechen. Beides ist völlig in Ordnung, da manche ihre Traumata nicht wiedererleben möchten, und damit sollte respektvoll und einfühlsam umgegangen werden. Es galt deshalb auch darauf zu achten, die Frauen nicht dazu zu drängen, ihre Erfahrungen preiszugeben und sich zu entblößen, wenn sie damit auch nur sich selbst schaden könnten.

Stasi-

Geschichten zu erzählen, die mehr Halt geben, darum gehe es in Eurer Arbeit, hast Du gesagt, Frauke. Und Halt entsteht in so einem Prozess nur, wenn Sicherheit empfunden wird und Misstrauen abgebaut ist, wenn Geschichten erzählbar geworden sind, wenn eine Reaktion aus dem Publikum oder der Öffentlichkeit erlebt wird, die nicht als Angriff sondern als Anerkennung empfunden wird. Gab es auch Momente, die schwierig auszuhalten waren oder wo Ihr Sorge hattet, etwas nicht halten zu können? Wo das Verhältnis zwischen Euch, dem künstlerischen Team und den beteiligten Protagonistinnen in seiner Fragilität spürbar wurde ...

Frauke Wetzel: Ich denke an diese 500 Seiten aus dem [Stasi-Unterlagen-Archiv](#) zur Situation vietnamesischer Vertragsarbeiter:innen, die sind harter Tobak, weil man auf 500 Seiten nur Rassismus liest. Und das wird dann in einem solchen Projekt natürlich auch Thema, aber das ist dann auch wesentlicher Teil dieses Übersetzungsprozesses in einem künstlerischen Projekt. Und deshalb ist diese Szene am Ende des Theaterstücks so wichtig,

Unterlagen-Archiv

Das Stasi-Unterlagen-Archiv bewahrt als Teil des Bundesarchivs an verschiedenen Standorten in den östlichen Bundesländern die Unterlagen des Ministeriums für Staatssicherheit (MfS) der DDR auf. Die Unterlagen der Ministeriumszenr des MfS befinden sich heute im Stasi-Unterlagen-Archiv in Berlin. Mehr als die Hälfte aller aufgefundenen Stasi-Unterlagen lagern jedoch in den 13 Außenstellen.

wo die Töchter eben auch klarer benennen, was sie auch erleben oder was eben auch Rassismus bedeutet. Und auf mich wirkt diese Szene manchmal zu didaktisch und da frage ich mich schon, worauf wir da nicht vertraut haben.

“Wenn eine Frau erzählt, dass sie zu Beginn der 1990er Jahre angefangen habe, Kampfsport zu lernen, dann ist da meistens nicht nur Fitness der Grund. Wir haben nicht vertraut, dass die kleinen Andeutungen der Frauen, z.B. dass sie Kampfsport betreiben, schon ausreichend sind, um über Rassismus, auch in der DDR zu sprechen. Den Kampfsport haben sie betrieben, um sich wehren zu können, auch gegen Rassismus. Und dann merke ich, dass wir den Geschichten alleine und ihrer Wirkung auf der Bühne nicht komplett vertraut haben, sondern immer auch den potenziell rassistischen Blick der Mehrheitsgesellschaft im

Zuschauerraum antizipiert haben, dem man misstraut und den man mit allen Mitteln der Kunst zu ändern versucht. Und irgendwie verstehe ich auch die Gründe für unser Misstrauen, weil ich erst kürzlich in einer anderen Inszenierung, wo die permanente, fast unerträgliche Wiederholung rassistischer Situationen in den Reihen hinter mir Gelächter ausgelöst hat, weil da wohl Menschen saßen, die Rassismus immer noch lustig finden."

Vũ Vân Phạm: Ich musste dagegen erst einmal Sicherheit in der Sprache gewinnen. Für mich selbst war nämlich trotz der Tatsache, dass ich Vietnamesisch spreche, immer wieder meine eigene Sprachbarriere spürbar. Ich musste zum Beispiel Wörter wie DDR, Vertragsarbeit, Rassismus ... zum ersten Mal nachschlagen. Neben der Sprachbarriere gab es aber auch diese Barriere der Fremdheit, wie sie allgemein existiert, wenn Menschen aufeinander treffen. Sich kennenzulernen und dann zehn Minuten

später Intimes zu fragen. Das war aber auch nicht einfacher bei Frauen, die ich schon länger kannte, weil in diesen Fällen plötzlich eine neue Beziehungsebene hergestellt werden musste, die so ein Gespräch überhaupt erst erlauben würde.

Wie seid Ihr mit diesen fließenden Grenzen methodisch umgegangen, also zwischen dem Persönlichen, das schwer aussprechbar ist, dem Öffentlichen, das Sagbar ist, und diesem unaussprechlichen Intimen? Die Verführung kann ja groß sein, eine zu intime Geschichte, der man eine hohe öffentliche Relevanz zuspricht, wenn sie dann auch noch emotional berührend ist, für die Bühne nutzen zu wollen und damit "zu weit" zu gehen und die Person potenziell negativen Konsequenzen auszusetzen.

Frauke Wetzel: Das Wichtigste ist, mit einer wahrhaftigen Offenheit in die Gespräch zu gehen und den Geschichten wirklich zuzuhören, wie Vân einmal gesagt hat. Die Frauen haben die Inhalte bestimmt, nicht die Theater. Und das muss man gegen die Logik eines künstlerischen Produktionsprozesses

behaupten, Förderanträge, Ankündigungstexte und auch künstlerische Trends schränken ja immer auch zeitlich ein. Weil es letztendlich die Geschichten der Frauen sind. Und das ist hoch zu schätzen, dass das Theater das trotz aller institutionellen Sachzwänge auch so gesehen hat.

Vũ Vân Phạm: Ich war aber auch sehr erleichtert, dass Dagrún Hintze für das Theaterstück und Georg Hobmeier für die Comic-App die Interviews in ein Skript übersetzt haben. Weil für mich ab einem bestimmten Punkt alle Geschichten wichtig waren und ich zu keinem Schicksal mehr eine Distanz einnehmen konnte.

Natürlich haben wir immer betont, dass – falls sie auch nachträglich merken, dass etwas für sie zu problematisch ist – sie uns immer anrufen können und wir es auf jeden Fall herausnehmen würden. Jedoch erinnere ich mich auch an eine Frau, die von ihrer schmerzhaften Erfahrung mit ihrem Sohn erzählte. Sie war erst nach der Wende nach Deutschland gekommen, konnte ihren Sohn jedoch nicht mitnehmen, weshalb er bis heute immer noch in Vietnam lebt. Hier in Deutschland fühlt sie sich seitdem sehr einsam. In einigen Momenten hat sie auch geweint, und ich wusste sofort, dass wir das, obwohl es eine sehr berührende Geschichte war, nicht hineinnehmen sollten. Ich denke, in solchen Fällen haben wir einfach viel auf unser Bauchgefühl vertraut.

In Gedanken vermute ich, dass die Geschichte auf Vietnamesisch erzählt worden sein muss und dass diese Verletzlichkeit, die in der Geschichte dieser Frau spürbar geworden ist, wahrscheinlich nicht so leicht auf Deutsch hätte ausgedrückt werden können. Wir fühlen uns in einer Sprache nicht nur wohl oder unwohl, Sprache wird häufig ja auch als Heimat empfunden, an die wir gebunden sind. Und manche Erfahrungen, Gefühle und Geschichten sind wahrscheinlich kaum affektiv übersetzbar und nachvollziehbar zu machen, wenn sie nicht mehr mit der Herkunfts- oder Heimatsprache verbunden sind. Das kann zu sehr intimen Erfahrungen des Eingeschränkt-, Ausgeschlossen- und Verwundbar-Seins führen, die uns unsere Stimme verlieren lassen. Und trotzdem kann das Erzählen von migrantischen Geschichten in der Fremd- oder Zweitsprache auch eine besondere Erfahrung der Selbstermächtigung und des Stolzes darstellen.

Welche Rolle spielt Eurer Erfahrung nach für Menschen mit Migrationsgeschichte, etwas nicht in ihrer eigenen Muttersprache zu erzählen?

Vũ Vân Phạm: Zunächst muss gesagt werden,

dass es sich auf der Bühne um drei Frauen handelte, die Deutsch recht gut beherrschen, möglicherweise sogar am besten von allen, die wir interviewt haben. Allerdings gibt es auch Passagen, in denen sie Vietnamesisch sprechen. Für beide Sprachen haben wir Untertitel gehabt, damit alle Zuschauer:innen das Gesprochene jederzeit verstehen konnten.

Frauke Wetzel: Wir haben uns aber irgendwann nach einer Vorstellungen lange darüber unterhalten, wohin die Zuschauer:innen eigentlich schauen, und ich glaube persönlich, niemand schaut auf die Untertitel. Dieses Zeichen, dass wir das bedenken und das Theater dafür auch Geld in die Hand nehmen, bedeutet aber viel. Das schafft ja auch ein anderes Publikum. Und da musste dann teilweise auch das Theater viele neue Wege innerhalb seiner eigenen Öffentlichkeitsarbeitsabteilung gehen, um die Ankündigung auf der Webseite auch auf Vietnamesisch zu veröffentlichen. Das haben wir dann auch als Anlass genommen, unsere nun-Webseite auch auf Vietnamesisch zu übersetzen.

Vũ Vân Phạm: In “Glasfäden” gibt es diesen Moment, wo Ngọc Anh, eine Tochter der zweiten Generation, ins Vietnamesische switcht, als sie über ihre Eltern und die besondere “Love Language”, die sie mit ihnen teilt, spricht. Dieser Moment findet auch im Alltag ausschließlich auf Vietnamesisch statt. Bei den Protagonistinnen im Theaterstück war

es tatsächlich auch so, dass sie es bevorzugten, mit mir auf Vietnamesisch zu sprechen, und ich dann für die anderen ins Deutsche übersetzte. Durch die intensive Zusammenarbeit mit Miriam Tscholl wurde schließlich doch mehr auf Deutsch gesprochen. Dadurch konnten sie sich bereits darauf einstellen, bevor sie auf die Bühne mussten.

“Frauke Wetzel: Und doch erinnere ich mich noch an die Worte von Christian, selbst ein Kind von Vertragsarbeiter:innen aus Vietnam, der nach einer vorab Sichtung des Stückes mit anschließender Fokusgruppenbefragung, die wir von nun für das Theater organisiert haben, wie schön es sei, seine Muttersprache auf der Bühne zu hören. ”

Warum heißt es eigentlich “So glücklich, dass Du Angst bekommst” und “Glasfäden”?

Frauke Wetzel: "Glasfäden" hieß eigentlich, und wir haben das Theaterstück tatsächlich

zuerst auch so genannt, "Wir sind auch das Volk!". Das mussten wir dann aber ändern, weil eine App nur einen Ein-Wort-Titel haben kann. Die Bedeutung von Glasfäden bezieht sich letztlich auf die fragile Lebenssituation ehemaliger vietnamesischer Vertragsarbeiter:innen, aber natürlich auch auf Nudeln und Fäden.



Bild einer vietnamesischen Frau aus der "Glasfäden – Aus dem Osten in den Osten" Comic-App (Grafik: Brian Main, Causa Creations)

Vũ Vân Phạm: "So glücklich, dass Du Angst bekommst" ist eine Passage aus dem Theaterstück, wo eine der Frauen erzählt, wie gut es ihr nach der Wende ergangen sei, als sie ein Kind, eine Wohnung und eine Arbeit bekommen hat, und sich so glücklich gefühlt habe, dass sie Angst bekommen hat. Ich weiß

nicht, ob das schon die Zeit war, als diese Bleiberechtsregelung bereits galt. Die Regelung kam ja erst so um 1997. Und ich glaube, dieses Gefühl der Unsicherheit begleitet einige ehemalige Vertragsarbeiter:innen bis heute, auch die Frage, was sie tun sollen, wenn sie in Rente gehen. Sollten sie hier in ein Altersheim gehen und darauf vertrauen, dass sich ihre Kinder um sie kümmern oder sollten sie zurück nach Vietnam gehen? Es gibt also immer noch Momente der Unsicherheit. Dies erleben wir gerade ganz aktuell am Beispiel von Phạm Phi Sơn und seiner Familie.

Was hat diese gegenwärtige Geschichte von Herrn Phạm und seiner Familie mit dem zu tun, wovon Eure beiden Projekte handeln?

Vũ Vân Phạm: Herr Phạm hat 35 Jahre hier gearbeitet und gelebt. Er hat gearbeitet, er hat etwas geleistet und deswegen muss er bleiben dürfen - so ist oft die Erklärung dafür, warum es Menschen verdient haben hier zu sein. Aber Herr Phạm muss nicht nur bleiben, weil er hier Steuern gezahlt hat, sondern weil er auch einfach ein Teil dieser Gesellschaft ist.

“Denn Menschen, die hergekommen sind, waren nicht nur Arbeitstiere, nicht

**nur fleißige, stille und
pflichtbewusste Arbeitskräfte,
sondern auch sie sind
Menschen mit Rechten, die
nicht nur geduldet werden
sollten. Und sie haben auch
nach der Wende immer noch
eine Geschichte. Bis heute
sind ihre Kinder hier, einige
haben schon Urenkel. Und wie
es Herrn Pham trifft, hätte es
theoretisch auch meine Eltern
oder andere aus der
Community genauso treffen
können.“**

Frauke Wetzel: Ich finde das einfach
skandalös. Und wenn wir dafür
Aufmerksamkeit bekommen können, weil wir
tatsächlich vietnamesische Geschichten aus
Chemnitz erzählen, und beide Projekte den
Sächsischen Preis für Kulturelle Bildung
“Kultur.LEBT.Demokratie” erhalten, dann
müssen wir hier mit Herrn Pham solidarisch
sein. Denn wir haben von Anfang an gesagt,
dass es nicht bei dem endet, was auf der
Bühne passiert.





Preisverleihung des Sächsischen Preises für Kulturelle Bildung mit den beteiligten vietnamesischen Frauen und Herrn Pham (Fotos: Isabell Scheithauer)

Und ich möchte mir nicht vorstellen, was das mit den Leuten hier macht, die ebenfalls schon lange hier leben und plötzlich Angst haben müssen, nicht einmal von einer Härtefallkommission als solche anerkannt zu werden, wenn sie nach Vietnam fahren und zurückkommen. Es ist für alle so offensichtlich, und ich hoffe sehr, dass er und seine Familie jetzt in Berlin von der Härtefallkommission anerkannt werden.

Weil das doch wieder so ein sächsisches Ding ist, was mich einfach nur nervt. Aber ein Demokratiepreis des Freistaates Sachsen

About the contributors Eschädigung nicht, es muss einfach mehr Öffentlichkeit für noch mehr solcher Geschichten geben und wirkliche Hilfe und gerechte Entscheidungen für Menschen wie Herrn Pham. Denn wenn es um diese

Geschichten geht, geht es nicht um
 mich, den Kitsch, wie manche vielleicht
 Gedenkstätte Theresienstadt studierte
 wenn es gilt: "Das Private ist"



Frauke Wetzel

Community-Arbeit, Erinnerungsarbeit,
 Historisch-politische Bildung &
 Kulturmanagement bei ASA-FF e.V. & nun –
 neue unentd_ckte narrative

Nach ihrem Freiwilligendienst in der
 Gedenkstätte Theresienstadt studierte
 Frauke Wetzel (sie/ihr) an der Europa-
 Universität Viadrina, Brno und Bordeaux
 Kulturwissenschaften. Frauke Wetzel
 arbeitete unter anderem für das Goethe-
 Institut, die Bundeszentrale für
 politische Bildung, die Universität
 Passau, Brücke/Most-Stiftung
 und HELLERAU – Europäisches
 Zentrum der Künste. Von 2007 bis 2009
 war Frauke Wetzel als Robert Bosch
 Kulturmanagerin beim Collegium
 Bohemicum in Ústí nad Labem
 beschäftigt. Seit 2020 arbeitet sie in der
 Beratung und Begleitung von
 Kulturproduktionen und
 Netzwerkprojekten in Chemnitz im
 Programm nun – neue unentd_ckte
 narrative des ASA-FF e.V.



Vũ Vân Phạm

RAA Leipzig e.V. & Freiberufliche

Vũ Vân Phạm (sie/ihr) ist in Chemnitz
 aufgewachsen und hat dort lange Zeit
 gelebt und studiert. Derzeit lebt sie in
 Leipzig und ist bei der RAA Leipzig e.V.
 als Öffentlichkeitsarbeit tätig. Ihr Herz
 brennt aber für die Freiberuflichkeit, in
 der sie als Kulturschaffende und
 antirassistische Bildungsreferentin in
 Projekten tätig ist, die sich mit viet-
 ostdeutschen Lebensrealitäten,
 Aufarbeitung und Erinnerungskultur,
 anti-asiatischen Rassismus und
 Community Building befassen.

Kulturschaffende und Bildungsreferentin mit dem Fokus auf viet-ostdeutsche Lebensrealitäten, Aufarbeitung und Erinnerungskultur und anti-asiatischen Rassismus

in

Suggested next lessons



Sujin Julia Noël

»Public Narrative als intersektionale Storytelling-Methode« – Eine Übungsanleitung zum Erzählen von politischen Ich-, Wir- und Jetzt-Geschichten

25.07.2023



Julia Voigt

»Es braucht hier eigentlich jede einzelne Person« – Interview mit Julia Voigt (Weltecho & Hand in Hand e.V.)

31.10.2023



Anna Krenz

»The Democratic Art of Public Protest« – A Step-by-Step Guide on How to Create an Instant Theatre Action

26.07.2023



SCHOOL OF TRANSNATIONAL ACTIVISM

us

Policy

Conditions

us



The School of Transnational
Activism is hosted by



TOMMI KINDERSOFTWAREPREIS

DIE SIEGER 2023 STEHEN FEST

NEWS 03. DEZ / 20:30 ROGER VORLESEN

Zwei Monate haben 4'238 Kinder und Jugendliche in über 50 Bibliotheken in Deutschland, Österreich und der Schweiz gerätselt und getüftelt, um beim Kindersoftwarepreis **TOMMI 2023** die besten Games und Bildungsangebote für Kinder und Jugendliche zu küren. Frisch dabei war die brandneue Kategorie "Jugendpreis Bildung", die mit ernsthaften Inhalten Jugendliche ab 12 Jahren anvisiert. Eine Fachjury hatte zuvor die Nominierungen festgelegt. Nun stehen die Sieger fest.



Bei der gestrigen Preisverleihung (3.12.2023) wurden nun die Sieger im Rahmen des Medienmagazins „Team Timster“ bei KiKA, auf kika.de und im KiKA-Player ausgezeichnet.

DIE ERSTEN PLÄTZE IN DEN FOLGENDEN KATEGORIEN

- **Apps:** Majority (WOTI World of Tomorrow Institute GmbH)
- **PC:** SpongeBob SquarePants: The Cosmic Shake (THQ Nordic)
- **Konsole:** Kirby's Return to Dream Land Deluxe (Nintendo)
- **Jugendpreis Games:** The Legend of Zelda: Tears of Kingdom (Nintendo)
- **Elektronisches Spielzeug:** Hey Clay (TOMY)
- **Bildung:** Flik Flak - The Adventure of Time (Swatch AG/Fox and sheep)
- **Jugendpreis Bildung:** Facts & Fakes 2 (Deutsche Telekom Stiftung)
- **TOMMI Inklusiv:** Hot Wheels Unleashed Turbocharged (Milestone) und Artenkunde Puzzle (SWR)

(Kita: Bestes Familienspiel: Wird auf dem KITA-Online-Kongress im März 2024 bekannt gegeben)

Apps

Platz 1: Majority - WOTI World of Tomorrow Institute GmbH

Platz 2: Brixity - Chris O'Kelly / Devsisters

Platz 3: Peridot - Niantic

PC

Platz 1: SpongeBob SquarePants: The Cosmic Shake THQ Nordic

Platz 2: The Wandering Village - Stray Fawn

Platz 3: Sticky Business - Assemble Entertainment

Konsole

Platz 1: Kirby's Return to Dream Land Deluxe - Nintendo

Platz 2: Everybody 1-2- Switch Nintendo

Platz 3: Pikmin 4 - Nintendo

Jugendpreis Games (USK 12)

Platz 1: The Legend of Zelda: Tears of Kingdom - Nintendo

Platz 2: Hogwarts Legacy - Warner

Platz 3: Ratchet & Clank: Rift Apart - Sony

Elektronisches Spielzeug

Platz 1: Hey Clay - TOMY

Platz 2: Furby - Hasbro

Platz 3: Bitzee - Spin Master

Bildung

Platz 1: Flik Flak - The Adventure of Time - Swatch AG/ Fox and sheep

Platz 2: Tonis Escape- dem Hacker auf der Spur - Bundesministerium für Bildung und Forschung

Platz 3: WAS IST WAS - der Podcast Tessloff

Jugendpreis Bildung

Platz 1: Facts & Fakes 2 - Deutsche Telekom Stiftung **Platz 2:** Glasfäden - Causa Creations Interactive Media GmbH **Platz 3:** <https://youngdata.de> Konferenz der unabhängigen Datenschutzbehörden des Bundes und der Länder (DSK) / Der Landesbeauftragte für Datenschutz und Informationsfreiheit Mecklenburg- Vorpommern

KINDERSCHUTZ-AUSZEICHNUNG FÜR DEN TOMMI

Im September wurde der Deutsche Kindersoftwarepreis TOMMI mit dem HanseMercur-Preis für Kinderschutz ausgezeichnet. Der TOMMI, heisst es zur Begründung, sei eine „wegweisende Initiative, die Kinder und Jugendliche aktiv einbezieht und dazu befähigt, sich souverän in der digitalen Welt zu bewegen.“ Damit wurde auch die Arbeit der Öffentlichen Bibliotheken gewürdigt, die eine wichtige Schlüsselrolle in der Medienkompetenzvermittlung und Präventionsarbeit innehaben.

HERAUSGEBER UND PARTNER DES PREISES

Herausgeber des TOMMI ist das Büro für Kindermedien FEIBEL.DE in Berlin. Partner des Preises sind die Auerbach Stiftung, Biblioplay, bibliosuisse, der Büchereiverband Österreichs (bvö), der Deutsche Bibliotheksverband e.V. (dbv), Dein Spiegel, Deutschlandfunk Kultur,

Familie & Co, Gaming ohne Grenzen, KiKA, Kindergarten heute, der KITA Onlinekongress, Partner & Söhne und das ZDF.

ZIELE DES TOMMI

Der TOMMI fördert die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen und vermittelt den kritischen Umgang mit Computer-, Lern- und Konsolenspielen sowie Apps. Öffentliche Bibliotheken sind dabei ein unverzichtbarer Partner des TOMMI, denn sie verfügen über den Raum, die Technik und das geschulte Personal.

Quelle: Tommi

SCHWEIZER GAME NEWS GAMING NEWS

THE LEGEND OF ZELDA: TEARS OF THE KINGDOM

KIRBY'S RETURN TO DREAM LAND DELUXE

SPONGEBOB SCHWAMMKOPF: THE COSMIC SHAKE



KOMMENTARE

Ich habe die [Datenschutzerklärung](#) und [Foren Regeln](#) gelesen und akzeptiere diese.

Dein Name

Hier klicken um etwas zu Schweizer Game News zu schreiben

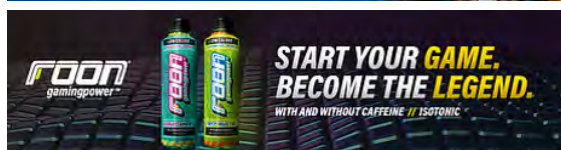
UNTERSTÜTZT DURCH:



Exklusiver Content & Early Access.
Dank Sunrise.

Presented by

Sunrise



Adventskalender 2023: Tag 05

Was steckt wohl hinter Türchen Nr. 05?

NEWS 05. DEZ

Adventskalender 2023: Tag 04

Was steckt wohl hinter Türchen Nr. 04?

NEWS 04. DEZ

Adventskalender 2023: Tag 03

Was steckt wohl hinter Türchen Nr. 03?

NEWS 03. DEZ

Adventskalender 2023: Tag 02

Was steckt wohl hinter Türchen Nr. 02?

NEWS 02. DEZ

Adventskalender 2023: Tag 01

Heute starten wir unseren diesjährigen Adventskalender

NEWS 01. DEZ

UNSERE NEUESTEN ARTIKEL



Lacrimosa (Brettspiel) - Test

Elegantes Brettspiel innen wie aussen

TEST 04. DEZ



Die Sims 4: Zu vermieten (Erweiterungspack) - Vorschau / Preview

WGs mit Schimmelvergiftung und Einbrechern

VORSCHAU 01. DEZ



Indie-Rückblick Oktober/November - Special

Die beiden besten Independent-Games der letzten beiden Monate

ARTIKEL 01. DEZ



Berlin, 04.12.2023

TOMMI DEUTSCHER KINDERSOFTWAREPREIS: Die Sieger 2023 stehen fest und Kinderschutzpreis für TOMMI

Zwei Monate haben 4.238 Kinder und Jugendliche in über 50 [Bibliotheken](#) in Deutschland, Österreich und der Schweiz gerätselt und getüftelt, um beim Kindersoftwarepreis TOMMI 2023 die besten Games und Bildungsangebote für Kinder und Jugendliche zu küren. Frisch dabei war die brandneue Kategorie „Jugendpreis Bildung“, die mit ernsthaften Inhalten Jugendliche ab 12 Jahren anvisiert. Eine [Fachjury](#) hatte zuvor die Nominierungen festgelegt. Nun stehen die Sieger fest.

Bei der gestrigen Preisverleihung (3.12.2023) wurden nun die Sieger im Rahmen des Medienmagazins „Team Timster“ bei KiKA, auf [kika.de](#) und im KiKA-Player ausgezeichnet.

Die ersten Plätze in den folgenden Kategorien sind:

- Apps: Majority (WOTI World of Tomorrow Institute GmbH)
- PC: SpongeBob SquarePants: The Cosmic Shake (THQ Nordic)
- Konsole: Kirby's Return to Dream Land Deluxe (Nintendo)
- Jugendpreis Games: The Legend of Zelda: Tears of Kingdom (Nintendo)
- Elektronisches Spielzeug: Hey Clay (TOMY)
- Bildung: Flik Flak - The Adventure of Time (Swatch AG/Fox and sheep)
- Jugendpreis Bildung: Facts & Fakes 2 (Deutsche Telekom Stiftung)
- TOMMI Inklusiv: Hot Wheels Unleashed Turbocharged (Milestone) und Artenkunde Puzzle (SWR)

(Kita: Bestes Familienspiel: Wird auf dem KITA-Online-Kongress im März 2024 bekannt gegeben)

Kinderschutz-Auszeichnung für den TOMMI

Im September wurde der Deutsche Kindersoftwarepreis TOMMI mit dem HanseMercur-Preis für Kinderschutz ausgezeichnet. Der TOMMI, heißt es zur Begründung, sei eine „wegweisende Initiative, die Kinder und Jugendliche aktiv einbezieht und dazu befähigt, sich souverän in der digitalen Welt zu bewegen.“ Damit wurde auch die Arbeit der Öffentlichen Bibliotheken gewürdigt, die eine wichtige Schlüsselrolle in der Medienkompetenzvermittlung und Präventionsarbeit innehaben.

Herausgeber und Partner des Preises

Herausgeber des TOMMI ist das Büro für Kindermedien FEIBEL.DE in Berlin. Partner des Preises sind die Auerbach Stiftung, Biblioplay, biblio}suisse, der Büchereiverband Österreichs (bvö), der Deutsche Bibliotheksverband e.V. (dbv), Dein Spiegel, Deutschlandfunk Kultur, Familie & Co, Gaming ohne Grenzen, KiKA, Kindergarten heute, der KITA Onlinekongress, Partner & Söhne und das ZDF.

Ziele des TOMMI

Der TOMMI fördert die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen und vermittelt den kritischen Umgang mit Computer-, Lern- und Konsolenspielen sowie Apps. Öffentliche Bibliotheken sind dabei ein unverzichtbarer Partner des TOMMI, denn sie verfügen über den Raum, die Technik und das geschulte Personal.

PRESSEKONTAKT

FEIBEL.DE - Büro für Kindermedien

Thomas Feibel

Jenaerstr. 15

10717 Berlin

Tel: 030.85733030

Mob: 0172.9319446

tom@feibel.de

<https://tommi.kids>

Alle Sieger 2023 Kurzübersicht

Apps

Platz 1: Majority	WOTI World of Tomorrow Institute GmbH
Platz 2: Brixity	Chris O'Kelly / Devsisters
Platz 3: Peridot	Niantic

PC

Platz 1: SpongeBob SquarePants: The Cosmic Shake	THQ Nordic
Platz 2: The Wandering Village	Stray Fawn
Platz 3: Sticky Business	Assemble Entertainment

Konsole

Platz 1: Kirby's Return to Dream Land Deluxe	Nintendo
Platz 2: Everybody 1-2- Switch	Nintendo
Platz 3: Pikmin 4	Nintendo

Jugendpreis Games (USK 12)

Platz 1: The Legend of Zelda: Tears of Kingdom	Nintendo
Platz 2: Hogwarts Legacy	Warner
Platz 3: Ratchet & Clank: Rift Apart	Sony

Elektronisches Spielzeug

Platz 1: Hey Clay	TOMY
Platz 2: Furby	Hasbro
Platz 3: Bitzee	Spin Master

Bildung

Platz 1: Flik Flak - The Adventure of Time	Swatch AG/ Fox and sheep
Platz 2: Tonis Escape- dem Hacker auf der Spur	Bundesministerium für Bildung und Forschung
Platz 3: WAS IST WAS - der Podcast	Tessloff

Jugendpreis Bildung

Platz 1: Facts & Fakes 2	Deutsche Telekom Stiftung
Platz 2: Glasfäden	Causa Creations Interactive Media GmbH
Platz 3: https://youngdata.de	Konferenz der unabhängigen Datenschutzbehörden des Bundes und der Länder (DSK) / Der Landesbeauftragte für Datenschutz und Informationsfreiheit Mecklenburg-Vorpommern

TOMMI Inklusiv

Hot Wheels Unleashed Turbocharged	Milestone
Arten Puzzle	SWR

BEGRÜNDUNGEN DER KINDER- UND JUGENDJURY AUF DER NÄCHSTE SEITE

BEGRÜNDUNGEN DER KINDER- UND JUGENDJURY

KATEGORIE APPS

Platz 1: Majority (WOTI World of Tomorrow Institute GmbH)

Das sagt die Kinderjury: „Majority“ gewinnt beim TOMMI den 1. Platz, weil wir in diesem Simulationsspiel sehr realistisch Städte aufbauen. Dabei müssen wir besonders taktisch denken und strategisch vorgehen, um die Einwohner zu ernähren und sie glücklich zu machen. Wenn wir nicht auf die Bedürfnisse der Menschen eingehen, dann wandern sie aus. Wir würden „Majority“ wieder spielen, weil es megaviel Spaß macht. Hier wird nichts vorgegeben und die Möglichkeiten sind grenzenlos. Wir probieren alles aus und lassen der Fantasie freien Lauf.

Platz 2: Brixity (Chris O'Kelly / Devsisters)

Das sagt die Kinderjury: „Brixity“ gewinnt beim TOMMI den 2. Platz, weil es einfach riesigen Spaß und gute Laune macht. Die Grafik ist sensationell und wir mussten gut mit dem System umgehen und große Fingerfertigkeit beweisen, um Häuser, Theater und Gärten zu bauen und so immer mehr Bevölkerung anzulocken. Wir finden es richtig toll, dass man Oasen schaffen muss, weil Natur für die Menschen wichtig ist. Wir müssen sogar besonders gut Englisch können, weil das Spiel nicht auf Deutsch ist. Es gibt inApp-Käufe und eine Verlinkung zu Discord. Da müssen wir gut aufpassen.

Platz 3: Peridot (Niantic)

Das sagt die Kinderjury: „Peridot“ gewinnt beim TOMMI den 3. Platz, weil diese Haustiersimulation voll süß ist. Es macht sehr viel Spaß und der Dot ist der Wahnsinn!! Wir mussten ihn erstmal zum Leben erwecken, ihn füttern und uns richtig gut um ihn kümmern. Wir fühlen uns nicht mehr alleine und haben das Wesen „Knuffi“ genannt. Knuffi kommt auch auf die Hand, wenn wir sie ihm hinhalten und dann konnten wir ihn sogar streicheln. Gerade Augmented Reality macht das besonders echt und besonders toll für Kinder. Bei InApp-Käufen sind wir vorsichtig.

KATEGORIE PC

Platz 1: SpongeBob SquarePants: The Cosmic Shake (THQ)

Das sagt die Kinderjury: „SpongeBob SquarePants: The Cosmic Shake“ gewinnt beim TOMMI den 1. Platz, weil diese Mischung aus Jump'n Run und Adventure harte Arbeit ist, aber auch Spaß! Das Spiel ist unglaublich gut, voller witziger Dialoge und die Welt ist auch sehr cool gestaltet. Es macht einfach Spaß mit Pizzaboxen zu gleiten, rennend und springend Missionen zu erfüllen und die Gegner zu verknallen. Das Spiel ist sehr lustig und das ist auch gut für den Körper, weil das dann ein glückliches Gefühl macht.

Platz 2: The Wandering Village (Stray Fawn)

Das sagt die Kinderjury: „The Wandering Village“ gewinnt beim TOMMI den 2. Platz, weil das Spiel eine unglaublich krasse Idee hat: Wir sollen auf dem Rücken eines laufenden Dinosauriers ein Dorf bauen und die Bewohner darauf gut versorgen. Dabei mussten wir alles im Blick behalten, gut wirtschaften, auf die Ressourcen achten, damit es keinem an etwas mangelt. Auch die Grafik gefällt uns, sie ist so fantasiereich wie aus einem Fantasiereich. Der Dino finden wir voll mystisch, legendär und interessant. Wir würden es bestimmt wieder spielen und dann besser darauf achten, die Bewohner nicht so schnell verhungern zu lassen.

Platz 3: Sticky Business (Assemble Entertainment)

Das sagt die Kinderjury: „Stick Business“ gewinnt beim TOMMI den 3. Platz, weil das Spiel neu und sehr speziell ist und wir sowas noch nie vorher gesehen haben. Wir sind darin stolzer Besitzer eines Stickershops, der eigene Sticker erstellt und Bestellungen annimmt. Dabei beliefern wir nicht nur viele Kunden, sondern erfahren auch noch nebenbei eine Menge über sie. Das Besondere an diesem Spiel ist, dass man nicht verlieren kann und es einfach nur sehr entspannend ist, mal nicht die ganze Welt vor Bösen zu retten. Auch für jüngere Kinder gut geeignet.

KATEGORIE KONSOLE

Platz 1: Kirby's Return to Dream Land Deluxe (Nintendo)

Das sagt die Kinderjury: „Kirby's Return to Dream Land Deluxe“ gewinnt beim TOMMI den 1. Platz, weil es einfach unglaublich volles Abenteuer ist, uns die fremde Welt gefällt und wir von der Gestaltung der Figuren sehr beeindruckt sind. Kirby ist einfach der Knaller, wenn er mit seinem Mund alles Mögliche einsaugen kann und dann seinen Mund als Kanone benutzt, um böse Charaktere zu besiegen. Es gibt unendlich viele Fähigkeiten zu entdecken. Aber am meisten macht es Spaß, wenn wir es zusammen mit anderen spielen.

Platz 2: 1-2-Switch (Nintendo)

Das sagt die Kinderjury: „1-2-Switch“ gewinnt beim TOMMI den 2. Platz, weil es das beste Partyspiel der Welt ist und im „Multiplayer“ wirklich sehr sehr viele Personen mitmachen können. Dabei treten wir alleine oder in Gruppen in sehr witzigen Minispielen und Challenges gegeneinander an. Bei diesem Spiel bleibt keiner ruhig sitzen, weil sich alle viel bewegen müssen, zum Beispiel um einen Tanzpartner zu finden. Wir müssen sehr geschickt sein und uns miteinander absprechen. Wenn wir uns besonders viel bewegen, haben wir vielleicht auch eine Chance zu gewinnen. Es sind viele Mini-Spiele in Einem und wir haben viel gelacht.

Platz 3: Pikmin 4 (Nintendo)

Das sagt die Kinderjury: „Pikmin 4“ gewinnt beim TOMMI den 3. Platz, weil es sehr lustig, abenteuerlich und richtig fantasievoll ist. Wir laufen durch eine toll animierte Welt eines Planeten und müssen dort in einer Mischung aus Adventure und Strategiespiel eine verlorengegangene Mannschaft wiederfinden. Richtig toll sind die bunten Pikmins, die wir sammeln, aufstellen und werfen. Dabei erfüllen wir viele Missionen. Uns hat einfach ALLES gefallen und wir würden es jederzeit wieder spielen, weil es großartig ist. Besonders witzig ist der Hund.

KATEGORIE JUGENDPREIS GAMES

Platz 1: The Legend of Zelda: Tears of Kingdom (Nintendo)

Das sagt die Jugendjury: „The Legend of Zelda: Tears of Kingdom“ gewinnt beim TOMMI den 1. Platz, weil wir in diesem Action-Adventure noch lange nicht alles in dem wunderschön gestalteten Open World-Spiel sehen und entdecken konnten. Und es gibt noch sooo viele Dinge, die wir nicht ausprobiert haben. Hier stimmt einfach alles: packende Story, die Supergrafik und Atmosphäre, die Spannung, die Quests und Sidequests oder das freie Herumlaufen. Mysterien aufdecken, Rätsel lösen und Monster besiegen ist nun mal voll unser Ding.

Platz 2: Hogwarts Legacy (Warner)

Das sagt die Jugendjury: „Hogwarts Legacy“ gewinnt beim TOMMI den 2. Platz, weil wir die Harry Potter Welt lieben und sehr lange auf dieses Spiel gewartet haben. In diese Welt einzutauchen und auf Hogwarts selbst als Schüler*in eingeladen zu werden, hat uns begeistert. Wir kämpfen gegen böse Kreaturen, lernen neue Zaubersprüche und kaufen neue Ausrüstung für Hogwarts. Uns hat gefallen, dass wir in der Open World so viel entdecken können, die Fights gegen Trolle und andere Gegner schon sehr smooth ist und die versteckten Rätsel richtig großen Spaß machen.

Platz 3: Ratchet & Clank: Rift Apart (Sony)

Das sagt die Jugendjury: „Ratchet & Clank: Rift Apart“ gewinnt beim TOMMI den 3. Platz, weil es in prallem Action-Adventure mit atemberaubender Grafik und einem tollen Humor ist. Wenn nur der böse Dr. Nefarious nicht wäre! Endlich können wir das auch am PC spielen. Wir mussten mit Waffen wie Axt, Pistole, Minigun und magischem Handschuh kämpfen, um weiterzukommen. Geht uns der Open World Modus, die spannende Story und die Shooter-Elemente, bei denen wir gut zielen mussten und die Gegner sehr stark waren.

KATEGORIE ELEKTRONISCHES SPIELZEUG

Platz 1: Hey Clay (TOMY)

Das sagt die Kinderjury: „Hey Clay“ gewinnt beim TOMMI den 1. Platz, weil es uns besonders gut für jüngere Kinder gefallen hat. Vor allem die Mischung aus App und echter Knete macht richtig viel Spaß, weil wir was mit den Händen kreieren können., Wir können Tiere aus verschiedenen Sets wählen und die Tiere in einer Schritt-für-Schritt-Anleitung nachkneten. Dazu brauchen wir viel Fingerspitzengefühl und ein gutes Auge für die richtigen Maße. Neben dem total süßen Tierdesign hat uns gefallen, dass die Knete am Ende trocknet und wir dann ein Spielzeug haben.

Platz 2: Furby (Hasbro)

Das sagt die Kinderjury: „Furby“ gewinnt beim TOMMI den 2. Platz, weil es wie ein Haustier zum Anfassen ist und er die ganze Zeit mit uns quatscht. Er macht immer Faxen und wenn wir ihn kitzeln, muss er lachen. Er ist voll cool programmiert und designt. Es macht schon alleine Spaß ihn anzusehen, wenn die Ohren die Farbe wechseln. „Furby“ ist lustig und cool, und obwohl er tanzen und viel andere Sachen kann, hat uns das Nachpappern am besten gefallen. Kuscheln, spielen, kommunizieren- von „Furby“ kriegen wir einfach gute Laune.

Platz 3: Bitzee (Spin Masters)

Das sagt die Kinderjury: „Bitzee“ gewinnt beim TOMMI den 3. Platz, weil es ein virtuelles Haustier wie ein Tamagochi in einer kleinen lila Box ist, die wir leicht überall mithinnehmen können. Wir haben viele verschiedene Bitzees und müssen dann genau schauen, dass es allen gut geht und uns gut um sie kümmern. Wenn wir uns gut um sie gekümmert haben, entwickeln sich die Bitzees weiter. Es macht großen Spaß und ist vor allem für nebenher geeignet. Das Spielzeug ist richtig süß gemacht und rein technisch sieht das auch irgendwie verrückt aus. Und man kann so viel mit so wenig erreichen.

KATEGORIE BILDUNG

Platz 1: Flik Flak - The Adventure Of Time (Swatch AG/ Fox and sheep)

Das sagt die Kinderjury: „Flik Flak - The Adventure of Time“ gewinnt beim TOMMI den 1. Platz, weil es für jüngere Kinder eine ganz tolle und witzige Idee ist, ihnen das Lesen der Uhrzeit beizubringen. Die App kann ihnen zu zeigen, wie sich Morgen, Mittag, Nachmittag und Abend unterschieden lassen. Wir mussten die fehlenden Teile finden, Zahlen einfügen, über Hindernisse springen und durften sie dabei nicht berühren. Wir mussten ein gutes Reaktionsvermögen beweisen. Bei „Flik Flak- The Adventure Of Time“ wechseln sich spielen und lernen gut ab.

Platz 2: Tonis Escape- dem Hacker auf der Spur (Bundesministerium für Bildung und Forschung)

Das sagt die Kinderjury: „Tonis Escape- dem Hacker auf der Spur“ gewinnt beim TOMMI den 2. Platz, weil es ein echtes Escape-Room-Spiel mit großem Nervenkitzel ist. Darin müssen wir einen gefährlichen Hacker aufhalten, bevor er die Stadt

übernimmt. Erst entkommen wir aus einem verschlossenen Haus, dann retten wir die Eltern, bevor wir den Hacker schließlich stoppen. Dabei haben wir eine ganze Menge über Cyber-Kriminalität und Sicherheit im Netz gelernt. Es hat uns inspiriert, besser auf unsere persönlichen Daten zu achten und vorsichtiger im Internet zu sein.

Platz 3: WAS IST WAS - der Podcast (Tessloff)

Das sagt die Kinderjury: „Was ist Was - der Podcast“, gewinnt beim TOMMI den 3. Platz, weil es wirklich auch mal was anders ist und es richtig spannend sein kann, genau zuzuhören. Es gibt dabei viele Themen über Tiere bis hin zu Technik, aber wir haben uns das Thema Ägypten ausgesucht. Es ist superspannend zuzuhören, wie das Grab des Tutenchamun gefunden wurde. Die zwei Erzähler hatten außerdem wirklich gute Stimmen und wir hörten ihnen gerne zu. Wenn uns eine Geschichte gut erzählt wird, hilft uns das beim Lernen- ganz ohne Ablenkung durch Bilder.

KATEGORIE JUGENDPREIS BILDUNG

Platz 1: Facts & Fakes 2 (Deutsche Telekom Stiftung)

Das sagt die Jugendjury: „Facts & Fakes 2“ gewinnt beim TOMMI den 1. Platz, weil wir durch dieses Spiel herausfinden können, was Fakes und Fakten sind. Wir finden dieses Thema wichtig, recherchieren gerne und prüfen verschiedene Artikel auf ihre Vertrauenswürdigkeit. Das Spiel sieht wie eine echte App für News aus und ist eine gute Mischung aus realistisch und unrealistisch. Wir mögen die Minispiele, auch wenn sie mit der Zeit immer schwerer werden. Uns hat gefallen, dass die Personen im Spiel etwa in unserem Alter sind und wir sehr viel selber machen können.

Platz 2: Glasfäden (Causa Creations Interactive Media GmbH)

Das sagt die Jugendjury: „Glasfäden“ gewinnt beim TOMMI den 2. Platz, weil die App sehr ansprechend im Stil einer Graphik Novel die Migrationsgeschichte von vietnamesischen Vertragsarbeiter*innen erzählt. Dadurch ist es nicht trocken, sondern anschaulicher. Gut gefallen haben uns auch die alten Fotografien und die Grafik, die trotz der künstlerischen Umsetzung einen Bezug zu Realität haben. Wir würden uns die App auf jeden nochmal anschauen, um in Ruhe alle geführten Interviews mit Kindern und Erwachsenen anzusehen.

Platz 3: <https://youngdata.de> (Konferenz der unabhängigen Datenschutzbehörden des Bundes und der Länder (DSK) / Der Landesbeauftragte für Datenschutz und Informationsfreiheit Mecklenburg-Vorpommern)

Das sagt die Jugendjury: Die Webseite „Youngdata“ gewinnt beim TOMMI den 3. Platz, weil es endlich mal für uns Jugendliche eine gute und verständliche Auswahl an Informationen zum Thema Datenschutz gibt. Zwar haben wir einiges schon vorher gewusst, aber eben vieles auch nicht. Der Aufbau ist sehr gut und vor allem haben wir verstanden, dass es beim Thema Datenschutz um uns als Menschen geht und nicht um Daten. So eine Seite würden wir uns auch für die Schule wünschen, wenn es um Medienkompetenz geht.

TOMMI INKLUSIV- LOBENDE ERWÄHNUNGEN

BARRIEREARMUT DER TOMMINIERTEN PC- UND KONSOLENSPIELE MIT UNSEREM PARTNER „GAMING OHNE GRENZEN“

Die Kinder und Jugendlichen aus dem Projekt „Level Up“ der Initiative „Gaming ohne Grenzen“ sowie die inklusiven Gruppen in den TOMMI-Bibliotheken haben die nominierten PC- und Konsolen-Spiele beim Deutschen Kindersoftwarepreis TOMMI auf ihre Barrierefreiheit in den Bereichen „Hören“, „Sehen“, „Verstehen“ und „Steuern“ getestet, um gemeinsam herauszufinden, ob alle mitspielen können.

Die Barrierefreiheit im Bereich „Hören“ ist schon weit vorangeschritten. 15 der 20 Titel wurden von den Tester*innen als barrierefrei für Spielende mit Höreinschränkung empfunden. In den anderen Bereichen gibt es noch großen Nachholbedarf. Nur wenige Spiele konnten die Kinder und Jugendlichen mit Behinderung überzeugen.

Die Kinder und Jugendlichen heben dennoch die Spiele „Hot Wheels Unleashed 2“ und das „Artenkunde Puzzle“ für ihre fortgeschrittene Barrierefreiheit lobend hervor.



Hot Wheels Unleashed 2 Turbocharged (Milestone)

Dieser Titel überzeugte die Tester*innen mit und ohne Behinderung in den Kategorien „Hören“, „Verstehen“ und „Steuern“. Das Spiel funktioniert ohne Ton und war für Spieler*innen mit Hörbehinderung daher gut spielbar. In der Kampagne gibt es zudem Untertitel. Das interaktive Tutorial, die verschiedenen Schwierigkeitsgrade und die vielen unterschiedlichen Fahrhilfen haben die Kinder und Jugendlichen überzeugt und das Spiel für Tester*innen mit Lernbehinderung sehr zugänglich gemacht. Wichtige Textstellen werden durch Symbole ergänzt. Auch wenn es unvertonte Texte im Menü gibt, haben die Tester*innen sie nicht als essentiell für das Spielen empfunden. Die comichaften Story-Filmsequenzen sind sehr verständlich und zudem wiederholbar. Gewünscht hätten sich die Kinder und Jugendlichen nur ein erneut abspielbares Tutorial und ein etwas übersichtlicheres Menü. Die individuell anpassbare und einfach gehaltene Steuerung sowie die Fahrhilfen und die Anpassbarkeit der Spielgeschwindigkeit sind nicht nur für Spieler*innen mit Lernbehinderung, sondern auch für die Tester*innen mit Körperbehinderung eine große Hilfe und ermöglichten ihnen das Mitspielen. Für Menschen mit einer Seheinschränkung sind die vertonten Texte in Filmsequenzen, die kontrastreichen Strecken, die meist ruhige Kameraführung und die blinkenden Richtungspfeile sehr hilfreich. Jedoch können diese

PRESSEMITTEILUNG

Berlin, 21. März 2024

Nominierungen für den Deutschen Preis für Kulturelle Bildung „KULTURLICHTER“ 2023/24 bekanntgegeben

Die neun Nominierten für den Deutschen Preis für Kulturelle Bildung „KULTURLICHTER“ 2023/24 stehen fest. Die Bekanntgabe der drei Preisträgerinnen oder Preisträger und die Preisverleihung finden am 22. Mai 2024 in Frankfurt am Main statt.

Kulturelle Bildung ermöglicht die Teilhabe an Kunst, Kultur und Gesellschaft, stärkt Kreativität und Ausdrucksfähigkeit. Bund und Länder haben daher einen Preis für digitale kulturelle Bildung ins Leben gerufen. Ziel ist es, mit der Auszeichnung „KULTURLICHTER – Deutscher Preis für kulturelle Bildung“ Projekte und Projektideen zu fördern, die digitale Instrumente in der kulturellen Bildung und der Kulturvermittlung innovativ einsetzen. In diesem Jahr wird der Preis zum dritten Mal in insgesamt drei Kategorien vergeben. Dabei trifft eine Jury, bestehend aus Expertinnen und Experten der digitalen Kulturvermittlung aus Praxis, Theorie und Politik, die fachliche Auswahl der Nominierungen sowie der Preisträgerinnen und -träger für den „Preis des Bundes“ und den „Preis der Länder“. Über die Vergabe in der Kategorie „Preis des Publikums“ entscheidet ein öffentliches Online-Voting, das am 8. Mai beginnt.

Nominiert für den mit 50.000 Euro dotierten **Preis des Bundes** sind der Handclapped – Kultur Barrierefrei e.V. für das digitale Matching-Tool „WingBuddy“ für mehr Teilhabe an Kulturveranstaltungen (Berlin), das K3 - Zentrum für Choreographie | Tanzplan Hamburg für das immersive Tanzprojekt „DANCE MACHINES“ (Hamburg) sowie der Pierre Boulez Saal / Barenboim-Said Akademie gGmbH für das Blended-Learning-Projekt „Maqam“ (Berlin).

Für den mit ebenfalls 50.000 Euro dotierten **Preis der Länder** sind nominiert: der ASA-FF e.V. mit der mobilen Comic-App „Glasfäden“ zur Geschichte der vietnamesischen Vertragsarbeiterinnen und -arbeiter in der DDR (Chemnitz), das Integrationshaus e.V. für das Integrations- und Umweltprojekt „Der Garten der Erinnerungen“ (Köln) sowie Der Schnipsel e.V. für das Projekt „Mach Goethe Angst! – Mit KI zu den Klassikerinnen“ (Kiel).

Auf der Shortlist für den **Preis des Publikums** stehen das Theaterprojekt „Breaking the Wave“ von THE BEAUTIFUL MINDS e.V. (Bonn), die Münchner Symphoniker e.V. mit dem Virtual-Reality-Projekt „Opernglas war gestern“ (München) sowie der no strings attached e.V. mit dem hybriden Theaterprojekt „Code und Charakter: Break the binary code with digital puppets!“ (Leipzig).

Der Preis des Publikums prämiert ein Projekt mit besonderem Potenzial. Die Gewinnerin oder der Gewinner erhält eine individuelle Beratung für die Weiterentwicklung des Projekts. Die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien und die Kulturstiftung der Länder unterstützen damit die Umsetzung eines überzeugenden Konzepts, das weitere professionelle Anstöße für die Umsetzung benötigt, sei es bei der technischen Entwicklung, der Netzwerkarbeit oder bei der Weiterentwicklung des Vermittlungskonzepts. Der Preis des Publikums orientiert sich an den Bedürfnissen und Anliegen des Gewinner-Projekts und ist nicht finanziell dotiert.

In diesem Jahr werden erstmals auch die Nominierten, die nicht mit einem Preis ausgezeichnet werden, mit einem Anerkennungsbetrag in Höhe von jeweils 3.000 Euro gewürdigt.

Die Preisverleihung findet am Abend des 22. Mai 2024 im Rahmen der YUNIK Konferenz für kulturelle Bildung in Frankfurt am Main statt. Den Preis des Bundes verleiht Kulturstaatsministerin Claudia Roth MdB. Den Preis der Länder verleiht der Hessische Minister für Wissenschaft und Forschung, Kunst und Kultur, Timon Gremmels, gemeinsam mit dem Niedersächsischen Minister für Wissenschaft und Kultur, Falko Mohrs.

**KULTUR
LICHTER**
DEUTSCHER PREIS FÜR
KULTURELLE BILDUNG

Weitere Informationen zum Wettbewerb finden Sie unter: www.kulturlichter-preis.de

Pressekontakte:

Kulturstiftung der Länder

Hans-Georg Moek, Leiter Kommunikation

Tel +49 (0)30 / 89 36 35 29, presse@kulturstiftung.de

Kulturstiftung der Länder

Schloss Charlottenburg – Theaterbau

Spandauer Damm 10, 14059 Berlin

www.kulturstiftung.de

Kultur

„Kultur-Lichter“ 2023/24: Preisverleihung im Mai

von Ilse Romahn

(26.03.2024) Die neun Nominierten für den Deutschen Preis für Kulturelle Bildung „Kulturlichter“ 2023/24 stehen fest. Die Bekanntgabe der drei Preisträgerinnen oder Preisträger und die Preisverleihung finden am 22. Mai 2024 in Frankfurt am Main statt.

Kulturelle Bildung ermöglicht die Teilhabe an Kunst, Kultur und Gesellschaft, stärkt Kreativität und Ausdrucksfähigkeit. Bund und Länder haben daher einen Preis für digitale kulturelle Bildung ins Leben gerufen. Ziel ist es, mit der Auszeichnung „Kulturlichter – Deutscher Preis für kulturelle Bildung“ Projekte und Projektideen zu fördern, die digitale Instrumente in der kulturellen Bildung und der Kulturvermittlung innovativ einsetzen. In diesem Jahr wird der Preis zum dritten Mal in insgesamt drei Kategorien vergeben. Dabei trifft eine Jury, bestehend aus Expertinnen und Experten der digitalen Kulturvermittlung aus Praxis, Theorie und Politik, die fachliche Auswahl der Nominierungen sowie der Preisträgerinnen und -träger für den „Preis des Bundes“ und den „Preis der Länder“. Über die Vergabe in der Kategorie „Preis des Publikums“ entscheidet ein öffentliches Online-Voting, das am 8. Mai beginnt.

Nominiert für den mit 50.000 Euro dotierten Preis des Bundes sind der Handicapped – Kultur Barrierefrei e.V. für das digitale Matching-Tool „WingBuddy“ für mehr Teilhabe an Kulturveranstaltungen (Berlin), das K3 - Zentrum für Choreographie | Tanzplan Hamburg für das immersive Tanzprojekt „DANCE MACHINES“ (Hamburg) sowie der Pierre Boulez Saal / Barenboim-Said Akademie gGmbH für das Blended-Learning-Projekt „Maqam“ (Berlin). Für den mit ebenfalls 50.000 Euro dotierten Preis der Länder sind nominiert: der ASA-FF e.V. mit der mobilen Comic-App „Glasfäden“ zur Geschichte der vietnamesischen Vertragsarbeiter in der DDR (Chemnitz), das Integrationshaus e.V. für das Integrations- und Umweltprojekt „Der Garten der Erinnerungen“ (Köln) sowie Der Schnipsel e.V. für das Projekt „Mach Goethe Angst! – Mit KI zu den Klassikerinnen“ (Kiel).

Auf der Shortlist für den Preis des Publikums stehen das Theaterprojekt „Breaking the Wave“ von THE BEAUTIFUL MINDS e.V. (Bonn), die Münchner Symphoniker e.V. mit dem Virtual-Reality-Projekt „Opernglas war gestern“ (München) sowie der no strings attached e.V. mit dem hybriden Theaterprojekt „Code und Charakter: Break the binary code with digital puppets!“ (Leipzig).

Der Preis des Publikums prämiert ein Projekt mit besonderem Potenzial. Die Gewinnerin oder der Gewinner erhält eine individuelle Beratung für die Weiterentwicklung des Projekts. Die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien und die Kulturstiftung der Länder unterstützen damit die Umsetzung eines überzeugenden Konzepts, das weitere professionelle Anstöße für die Umsetzung benötigt, sei es bei der technischen Entwicklung, der Netzwerkarbeit oder bei der Weiterentwicklung des Vermittlungskonzepts. Der Preis des Publikums orientiert sich an den Bedürfnissen und Anliegen des Gewinner-Projekts und ist nicht finanziell dotiert.

In diesem Jahr werden erstmals auch die Nominierten, die nicht mit einem Preis ausgezeichnet werden, mit einem Anerkennungsbetrag in Höhe von jeweils 3.000 Euro gewürdigt.

Die Preisverleihung findet am Abend des 22. Mai 2024 im Rahmen der YUNIK Konferenz für kulturelle Bildung in Frankfurt am Main statt. Den Preis des Bundes verleiht Kulturstaatsministerin Claudia Roth MdB. Den Preis der Länder verleiht der Hessische Minister für Wissenschaft und Forschung, Kunst und Kultur, Timon Gremmels, gemeinsam mit dem Niedersächsischen Minister für Wissenschaft und Kultur, Falko Mohrs.

Weitere Informationen zum Wettbewerb finden Sie unter: www.kulturlichter-preis.de



45
JAHRE

GOLDENER SPATZ gibt Festivalprogramm 2024 bekannt!

**Goldener
Spatz**

Deutsches Kinder
Medien Festival

45 Jahre GOLDENER SPATZ mit 112 Veranstaltungen: ALLES KRIBBELBUNT und voller toller Geschichten, Geburtstagen und Jubiläen

Erfurt/Gera, 11. April 2024: Vom 2. bis 8. Juni 2024 lädt das 32. Deutsche Kinder Medien Festival Goldener Spatz wieder in die Kinosäle nach Gera und Erfurt zu einem bunten Film- und Medienerlebnis ein. Das diesjährige Programm wartet mit stolzen 112 Veranstaltungen auf und wird dem Kino- und Fachpublikum einen aktuellen Überblick über deutschsprachige Filme, Fernsehproduktionen und digitale Angebote für Kinder und Jugendliche geben.

„Das diesjährige Programm des Deutschen Kinder Medien Festivals Goldener Spatz ist so vielfältig und bunt wie die Welt, in der wir leben“, reflektiert Festivalleiterin Elisabeth Wenk. „Mit großer Sorgfalt haben wir Geschichten ausgewählt, die nicht nur unterhalten, sondern auch zum Nachdenken anregen. Sie reflektieren aktuelle Themen, die unser junges Publikum bewegen, und geben Hoffnung in den Herausforderungen unserer Zeit. Wir sind stolz darauf, ein Festival zu präsentieren, das die Bedeutung von Kindern als ernstzunehmende Rezipient:innen hervorhebt und sie in ihrem Verständnis der Welt bestärkt. Unser Ziel ist es, dass sich jedes Kind in den Geschichten wiederfindet und sich ermutigt fühlt, seine eigene Stimme zu entdecken und zu nutzen“, so die Festivalleiterin weiter.

Auf die Besucher:innen wartet **großes Kino** und ein **vielfältiges Fach- und Rahmenprogramm** mit einer Menge an Filmhighlights, Jubiläen, Geburtstagen, einer 3-tägigen Pop-Up Medienwerkstatt in Gera, einem exklusiven Fach-FORUM GOLDENER SPATZ in Erfurt, einer Erlebniswelt zum Wettbewerb DIGITAL und darüber hinaus auch Fortbildungen für Lehrer:innen.

Filme, ob lang oder kurz, wollen gemeinsam erlebt werden. Kino ist einfach magisch: Wo sonst kann man so einfach ins Weltall fliegen oder mit der besten Freundin Sieger sein? Das gibt es nur beim GOLDENEN SPATZ: Von Abenteuern mit CHECKER TOBI UND DIE REISE ZU DEN FLIEGENDEN FLÜSSEN über die Kribbel-Grusel Geschichte SPUK UNTERM RIESENRAD bis hin zum mitreißenden Familienfilm SIEGER SEIN oder auch Jugendfilmen wie ELLBOGEN. Dazu gibt es tolle Premieren zu erleben: unter anderem die emotional berührende Geschichte GRÜSSE VOM MARS und das tierische Abenteuer AKIKO – DER FLIEGENDE AFFE. Abseits der Wettbewerbsfilme lädt der GOLDENE SPATZ zu einer Zeitreise ein und zeigt fünf Preisträgerfilme der letzten 45 Jahre. Und nicht nur der GOLDENE SPATZ feiert Geburtstag! So werden innerhalb der Zeitreise zum 125. Geburtstag von Erich Kästner die beiden Spatz-Gewinnerfilme CHARLIE UND LOUISE – DAS DOPPELTE LOTTCHEN (1994) und DAS FLIEGENDE KLASSENZIMMER (2003) gezeigt. Außerdem wird es anlässlich des 65. Geburtstages vom Sandmännchen eine große Jubiläumsshow mit einem besonderen Gast geben: Das Sandmännchen höchstpersönlich kommt vorbei! Darüber hinaus gibt es noch viel mehr: Spannende Geschichtsspiele, Augmented Reality, vielfältige Dokumentationen, Animationsserien und Kurzfilme für die Kleinsten warten darauf, entdeckt zu werden.

Ebenso wird es wieder barrierefreie Filmvorführungen geben. Auf der Suche nach dem besten Jugendfilm darf das Publikum mitbestimmen und sein Voting abgeben.

In **Gera** rundet ein vielfältiges **medienpädagogisches Programm** mit Film- und Medienpatenschaften, Fortbildungen für Lehrer:innen sowie einer **dreitägigen Pop-Up**

Medienwerkstatt das vielfältige Angebot ab. Vom 2. bis 4. Juni können hier Kinder und Schulklassen an 12 verschiedenen Mitmach-Stationen programmieren, tüfteln, basteln, filmen und bauen. Von Robotertechnik, Greenscreen über Trickfilmproduktion bis hin zu VR-Brillen kann alles ausprobiert werden.

In **Erfurt** findet hingegen vom 4. bis 7. Juni das große **Fach-FORUM GOLDENER SPATZ** mit Talent Lab, Panels, Get-together, Pitching, Werkstattgesprächen, Round Tables mit TV-Sendern und Verlagen sowie exklusiven Industry Screenings & Meetings für akkreditierte Fachgäste in Erfurt statt und lädt zum Austausch und zur Diskussion unter den Fachbesucher:innen ein.

35 nominierte Film- und Fernsehbeiträge + 6 nominierte digitale Medienangebote

Zum Festivalprogramm gehören der **Wettbewerb Kino-TV**, der **Wettbewerb DIGITAL** und die Rubrik **GOLDENER SPATZ Spezial**. Im Wettbewerbsprogramm Kino-TV gehen diesmal 35 Filme und Fernsehbeiträge ins Rennen um die Trophäen. Die Kategorien des Wettbewerbs Kino-TV sind: *Langfilm, Kurzfilm, Serie Animation, Information/Dokumentation/Dokumentarfilm* und *Unterhaltung*. In diesem Jahr spielen besonders vielfältige Mädchenfiguren und willensstarke Kinder mit ihrem ganz eigenen Blick auf die Welt eine große Rolle. Egal, ob es um Sport, Freundschaft und Musik oder aber um Krieg, Flucht oder Migration geht. Neben dem Wettbewerb Kino-TV gibt es in der Rubrik GOLDENER SPATZ Spezial vier Filme für Jugendliche zu sehen sowie die Reihe Zeitreise mit fünf Preisträgern der letzten 45 Jahre.

Darüber hinaus werden im **Wettbewerb DIGITAL** die nominierten digitalen, audiovisuellen Medienangebote aus dem deutschsprachigen Raum im Rahmen einer Erlebniswelt dem Publikum zugänglich gemacht. Die sechs nominierten Erzählangebote verbinden auf clevere Art Geschichten mit digitalen Medienformaten, von liebevoll gestalteten Vorlese- und AR-Apps über interaktive Geschichten und Comics, bis hin zu spannenden und berührenden Webformaten und Games.

Wer am Ende eine **Trophäe** mit nach Hause nehmen darf, entscheiden beim GOLDENEN SPATZ die **zwei Kinderjuries KINO-TV und DIGITAL**. Aus 640 Bewerbungen wurden 32 Kinder im Alter von 9 bis 13 Jahren aus Deutschland und den angrenzenden Nachbarländern ausgewählt – 27 für die Kinderjury KINO-TV und 5 für die Jury DIGITAL. Die **feierliche Eröffnung** mit dem Schwur der Kinderjuries findet am Sonntag, 2. Juni 2024, um 16.00 Uhr im Kultur- und Kongresszentrum Gera statt. Im Rahmen der **Preisverleihung** werden am Freitag, 7. Juni, um 16.00 Uhr im Zughafen Kulturbahnhof Erfurt die Hauptpreise verliehen. Es werden zehn Preise vergeben – davon sieben GOLDENE SPATZEN durch die Kinderjuries.

Infos zum Programm sowie zur Akkreditierung und zum Kartenvorverkauf gibt es auf www.goldenerspatz.de

Festival GOLDENER SPATZ

Das jährlich in Gera und Erfurt stattfindende Deutsche Kinder Medien Festival Goldener Spatz ist das größte seiner Art im deutschsprachigen Raum und richtet sich an Publikum und Fachleute. Die Meinung der Kinder über das für sie gemachte Angebot ist gefragt. Ziel ist es, einen Überblick über deutschsprachige Filme, Fernsehprogramme sowie digitale Medien für Kinder zu gewähren, auf qualitativ hochwertige und innovative Produktionen aufmerksam zu machen und sie auszuzeichnen. Veranstalter und Träger ist die Deutsche Kindermedienstiftung Goldener Spatz, in der MDR, ZDF, RTL, die Thüringer Landesmedienanstalt, die Mitteldeutsche Medienförderung, die Stadt Gera und die Landeshauptstadt Erfurt zusammenarbeiten.

Veranstalter: Deutsche Kindermedienstiftung GOLDENER SPATZ

MDR, ZDF, RTL, Stadt Gera, Thüringer Landesmedienanstalt, Mitteldeutsche Medienförderung, Landeshauptstadt Erfurt



Wettbewerb Kino-TV 2024

Wettbewerb Kategorie Langfilm

- **AKIKO – DER FLIEGENDE AFFE**
(REGIE + BUCH: Veit Helmer)

- **CHECKER TOBI UND DIE REISE ZU DEN FLIEGENDEN FLÜSSEN**
(REGIE + BUCH: Johannes Honsell)

- **GRÜSSE VOM MARS**
(REGIE: Sarah Winkenstette; BUCH: Sebastian Grusnick, Thomas Möller)

- **NEUE GESCHICHTEN VOM FRANZ**
(REGIE: Johannes Schmid; BUCH: Sarah Wassermair basierend auf der gleichnamigen Buchreihe von Christine Nöstlinger)

- **SIEGER SEIN**
(REGIE + BUCH: Soleen Yusef)

- **SPUK UNTERM RIESENRAD**
(REGIE: Thomas Stuber; BUCH: Anja Kömmerling, Thomas Brinx nach der gleichnamigen Kinderserie von Günter Meyer und C. U. Wiesner)

- **WOW! NACHRICHT AUS DEM ALL**
(REGIE: Felix Binder; BUCH: Marc Meyer)

Wettbewerb Kategorie Kurzfilm

- **BREWBERRY SPELL**
(REGIE + BUCH: Annika Nimz)

- **FARAH**
(REGIE + BUCH: Alissa Jung)

- **KÖNIG & KÖNIG**
(REGIE: Marvin Litwak, Kyne Uhlig; BUCH: Marvin Litwak, SENDER: WDR)

- **MEIN PAPA FÄHRT FERRARI**
(REGIE + BUCH: Philip Ivancsics)

- **POOL PARTY**
(REGIE: Masha Mollenhauer; BUCH: Ronja Lauderbach)

- **PRINZESSIN AUBERGINE**
(REGIE + BUCH: Dina Velikovskaya)

- **SPATZENHIRN**
(REGIE + BUCH: Arun Leander Boudodimos)

➤ **SCHATTENSPIEL**
(REGIE + BUCH: Silvia Loose, Paula Wodniok, Mayra Ebensen)

➤ **SOMNI**
(REGIE + BUCH: Sonja Rohleder)

➤ **THE FLYING BOAT**
(REGIE + BUCH: Nima Latifi)

➤ **TREMOLO**
(REGIE + BUCH: Leonard Mink)

➤ **TUU-TUU-TIL**
(REGIE + BUCH: Veronica Solomon)

Wettbewerb Kategorie Serie Animation

➤ **DR. BRUMM FOTOGRAFIERT**
(REGIE: Sandra Schießl; BUCH: Eckart Fingberg nach der gleichnamigen Buchreihe von Daniel Napp; SENDER: NDR)

➤ **FRITZI & SOPHIE – GRENZENLOSE FREUNDSCHAFT: EINE REISE, DIE ALLES VERÄNDERT**
(REGIE: Matthias Bruhn, Ralf Kukula, Thomas Meyer-Hermann; BUCH: Beate Völcker nach dem Kinderbuch „Fritzi war dabei“ von Hanna Schott; SENDER: ARD, MDR, WDR, SWR)

➤ **JADE ARMOR – DAS GESCHENK**
(REGIE: Chloé Miller, Denis Do; BUCH: M.J. Offen, Ghislaine Pujol; SENDER: SUPER RTL)

➤ **MAARI – HERR ZIPP WIRD PAPA**
(REGIE + BUCH: Kai Roman Schöttle; SENDER: KiKA)

➤ **MONSTER LOVING MANIACS – DER GLARBERGASTLING**
(REGIE + BUCH: Rune Christensen, Anders Berthelsen; SENDER: SUPER RTL)

➤ **UNSER SANDMÄNNCHEN: TOR-TRANSPORTER**
(REGIE + BUCH: Stefan Schomerus; SENDER: rbb)

Wettbewerb Kategorie Information/Dokumentation/Dokumentarfilm

➤ **FEUERSALAMANDER – WIE LEBT ER AN LAND UND IM WASSER?**
(REGIE + BUCH: Jens Hamann; SENDER: WDR)

➤ **ICH BIN ICH: MIA LÄUFT IM WATT**
(REGIE + BUCH: Wibke Schneider; SENDER: rbb)

➤ **LET'S BE FRIENDS**
(REGIE + BUCH: Maribelle Pipa)

➤ **LOGO! EXTRA: KINDER IN DER UKRAINE – EIN JAHR IM KRIEG**
(REGIE + BUCH: Sherif Rizkallah; SENDER: ZDF)

- **MEIN TRAUM, MEINE GESCHICHTE – NINA SIMONE**
(REGIE: Marco Gadge; BUCH: Nora Lämmermann, Simone Höft; SENDER: SWR)
- **SCHAU IN MEINE WELT: JULIA – ICH BIN, WER ICH BIN**
(REGIE + BUCH: Stefanie Köhne; SENDER: rbb)
- **TEAM TIMSTER – WAS IST DIE FSK?**
(REGIE + BUCH: Torben Hagenau; SENDER: NDR)

Wettbewerb Kategorie Unterhaltung

- **ELEFANT, TIGER & KIDS – FOLGE 6**
(REGIE: Andrea Gentsch; BUCH: Andrea Gentsch, Juliane Zeisler; SENDER: MDR)
- **KIKA ANSAGE!**
(REGIE: Torben Hagenau; BUCH: Fabian Käufer; SENDER: KiKA)
- **MOPPI UND DER LECKERLADEN – „DRAUFLAUF“**
(REGIE: Sascha Quade; BUCH: Fee Krämer; SENDER: rbb)

Wettbewerb DIGITAL 2024

- **DIE KLEINE EULE**
Point-&-Click-Game zum Vorlesen für Kinder ab 3 Jahren
(Team ALIAN / Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin)
- **GLASFÄDEN**
Interaktiver Comic für Kinder ab 9 Jahren
(Causa Creations Interactive Media GmbH / ASA-FF e.V.)
- **SPEEED!**
Webserie und Wettkampfshow für Kinder ab 8 Jahren
(KiKA / Dropout films GmbH)
- **MARSHMALLOW MYSTERY – EIN SOMMERCAMP-KRIMI**
Argumented-Reality-Game für Kinder und Jugendliche ab 9 Jahren
(GRIPS Theater gGmbH)
- **MISSION 1929 – FREIHEIT UNTER DRUCK**
Browser-basiertes Online-Game für Jugendliche ab 12 Jahren
(Pfeffermind Consulting GmbH / Weimarer Republik e.V.)
- **#UKRAINE – MEIN LAND IM KRIEG (Folgen 11, 12, 13)**
Doku-Webserie für Kinder und Jugendliche ab 9 Jahren
(Radio Bremen / BlindCat Documentary / Co-Produktion mit rbb, hr, SWR, MDR, KiKA)



Stadtteilpiloten Chemnitz

10. Januar 2022 · 🌐



Du bist zwischen 14 und 17 Jahren? Oder kennst jemanden in diesem Alter, der/die schon immer mal an der Entwicklung einer App beteiligt sein wollte?

Dann noch heute als Tester*in anmelden 🙌👉👁️



***Spieltester:innen
gesucht!***



NUN - neue unentd_ckte narrative/ new undiscov_red narratives

Gepostet von August Claus · 14. Dezember 2021 · 🌐



Agenda Alternativ e.V.

17. Februar 2022 · 🌐



Heute mal ein pädagogischer Tipp für alle Schüler*innen und Lehrkräfte: "Glasfäden" ist ein interaktiver Comic und erzählt die Geschichte von vietnamesischen Vertragsarbeiter*innen in Chemnitz. Glasfäden führt durch Hanoi nach Deutschland, die Vertragsarbeit, die friedliche Revolution und bis zu Uns, jetzt und hier. Das Ganze dauert etwa 35min, läuft per App und ist mit Sicherheit spannender, als Jahreszahlen zu pauken.

Schaut mal rein - und von uns großes Lob an [ASA-FF](#) für ... [Mehr anzeigen](#)



GLASFAEDEN.DE

Aus dem Osten in den Osten

Glasfäden ist ein interaktiver Comic über die Geschichte vietnamesischer Vertragsarbeiter:inne..

👍 15

2 Kommentare 10 Mal geteilt

👍 Gefällt mir

💬 Kommentieren

➦ Teilen



RELEASE DER INTERAKTIVEN COMIC-APP „GLASFÄDEN“

Mit der #Figurentheater-Inszenierung „So glücklich, dass du Angst bekommst“, welche letzten Herbst Premiere feierte und auch im Frühjahr wieder an die Bühne in der neuen Spielstätte im #Spinnbau zurückkehren wird, haben wir uns mit dem Werdegang der ehemaligen vietnamesischen #Vertragsarbeiterinnen und ihren Nachkommen im Chemnitz der 80er und 90er Jahre auseinandergesetzt.

Heute kommt, in Kooperation mit den Programm neue unentd_ckte narrative des Vereins ASA-FF e.V. und dem Figurentheater Chemnitz, die Comic-#App „Glasfäden“ heraus, die diese Geschichten aus der Perspektive zweier Frauen #interaktiv auf Vietnamesisch, Deutsch und Englisch erlebbar macht.

„Glasfäden“ ist ab dem 15. März kostenlos auf der Website zu finden und steht über den Apple Store oder Google Play zum Download bereit.

👉 <https://glasfaeden.de/>

👉 <https://www.theater-chemnitz.de/.../so-gluecklich-dass-du...>

Bild: Brian Main, Causa Creations

ASAFF


NUN - neue unentd_ckte narrative/ new undiscov_red narratives
Chemnitz.de Chemnitz2025


Glasfäden ist ein Format im Begleitprogramm „Wir sind auch das Volk!“ zum Figurentheaterstück, in Zusammenarbeit mit der Stiftung Haus der Geschichte der BRD/[Zeitgeschichtliches Forum Leipzig](#)

Causa Creations, der Courage-Werkstatt für demokratische Bildungsarbeit e.V. – Netzstelle Chemnitz (NDC Sachsen - Netzwerk für Demokratie und Courage in Sachsen), der @TUChemnitz, dem DOMiD in Köln und den Theatern Chemnitz. Gefördert wird das Projekt durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien im Bundesprogramm Jugend erinnert mit Unterstützung der Bundesstiftung zur Aufarbeitung der SED-Diktatur und den Fonds Soziokultur aus dem Programm der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM) NEUSTART KULTUR.





 theaterchemnitz
Die Theater Chemnitz

 theaterchemnitz RELEASE DER INTERAKTIVEN COMIC-APP
„GLASFÄDEN“

Mit der #Figurentheater-Inszenierung „So glücklich, dass du Angst bekommst“, welche letzten Herbst Premiere feierte und auch im Frühjahr wieder an die Bühne in der neuen Spielstätte im #Spinnbau zurückkehren wird, haben wir uns mit dem Werdegang der ehemaligen vietnamesischen #Vertragsarbeiterinnen und ihren Nachkommen im #Chemnitz der 80er und 90er Jahre auseinandergesetzt. Heute kommt, in Kooperation mit den Programm neue unentd_ckte narrative des Vereins ASA-FF e.V. und dem Figurentheater Chemnitz, die Comic-#App „Glasfäden“ heraus, die diese Geschichten aus der Perspektive zweier Frauen #interaktiv auf Vietnamesisch, Deutsch und Englisch erlebbar macht.

„Glasfäden“ ist ab dem 15. März kostenlos auf der Website zu finden und steht über den Apple Store oder Google Play zum Download bereit.


 glasfaeden.de

Bild: Brian Main, Causa Creations

@asaff1979
@neue_unentd_ckte_narrative
@stadt_chemnitz @chemnitz2025

#Glasfäden ist ein Format im Begleitprogramm „Wir sind auch das Volk!“ zum Figurentheaterstück, in Zusammenarbeit mit der Stiftung Haus der Geschichte der BRD/Zeitgeschichtliches Forum Leipzig, Causa Creations @causa.creations, der Courage-Werkstatt für demokratische Bildungsarbeit e.V. – Netzstelle Chemnitz (@ndc_sachsen – Netzwerk für Demokratie und Courage in Sachsen), der @tuchemnitz, dem DOMiD @meinwanderungsland in Köln und den Theatern Chemnitz. Gefördert wird das Projekt durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien im Bundesprogramm Jugend erinnert mit Unterstützung der Bundesstiftung zur Aufarbeitung der SED-Diktatur und den Fonds Soziokultur aus dem Programm der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM) NEUSTART KULTUR.

Bearbeitet · 46 Wo.



 Gefällt freiedarstellendechemnitz und 46 weitere Personen

MÄRZ 15, 2022

 Kommentieren ...

 Posten



Sulubeyn New App Alert

@SulubeynAppz

Automatisiert



Glasfäden - Causa Creations Interactive Media GmbH (Games)

itunes.apple.com/app/id16063425...



4:37 nachm. · 14. März 2022






saxorum
@saxorum



"Glasfäden baut dabei auf Interviews mit ehemaligen Vertragsarbeiterinnen und ihren Nachkommen aus [#Chemnitz](#) und Umgebung auf, welche zu einer Erzählung verwoben wurden." /jb

 **Neue unentd_ckte Narrative** @NUN_ASA_FF · 15. März 2022

GLASFÄDEN ist jetzt online und als Download verfügbar - ein interaktiver Comic über die Geschichte vietnamesischer Vertragsarbeiter:innen. Ein Durchgang dauert 35 Minuten, es lohnt sich!

PS: Wir haben gehört die Intensität ist auf dem Tablet am Größten!

glasfaeden.de

[Diesen Thread anzeigen](#)

7:57 nachm. · 15. März 2022

3 „Gefällt mir“-Angaben





DOMiD

@DOMiD_Migration



Wir möchten euch dieses interaktive [#Comic](#) unseres Kooperationspartners [@NUN_ASA_FF](#) ans Herz legen: "Glasfäden - Aus dem Osten in den Osten" über die Geschichte vietnamesischer Vertragsarbeiter*innen.

Erhältlich in den App Stores.

[#Migrationsgeschichte](#)



Neue unentd_ckte Narrative @NUN_ASA_FF · 15. März 2022

GLASFÄDEN ist jetzt online und als Download verfügbar - ein interaktiver Comic über die Geschichte vietnamesischer Vertragsarbeiter:innen. Ein Durchgang dauert 35 Minuten, es lohnt sich!

PS: Wir haben gehört die Intensität ist auf dem Tablet am Größten!

glasfaeden.de


[Diesen Thread anzeigen](#)

5:32 nachm. · 16. März 2022

1 „Gefällt mir“-Angabe






Bundesstiftung Aufarbeitung 

@BAufarbeitung



Wir freuen uns sehr, dass die u.a. über [#Jugenderinnert](#) geförderte [#App](#) Glasfäden von [@NUN_ASA_FF](#) verfügbar ist. Erfahren Sie in einem interaktiven Comic mit Zeitzeugeninterviews mehr über das Leben von vietnamesischen Gastarbeiter/-innen in der [#DDR](#) & nach der [#Wiedervereinigung](#)

 **Neue unentd_ckte Narrative** @NUN_ASA_FF · 15. März 2022

GLASFÄDEN ist jetzt online und als Download verfügbar - ein interaktiver Comic über die Geschichte vietnamesischer Vertragsarbeiter:innen. Ein Durchgang dauert 35 Minuten, es lohnt sich!

PS: Wir haben gehört die Intensität ist auf dem Tablet am Größten!

glasfaeden.de

[Diesen Thread anzeigen](#)

11:48 vorm. · 18. März 2022

1 „Gefällt mir“-Angabe





Wir freuen uns sehr, dass die im Rahmen des Bundesprogramm [#Jugenderinnert](#) geförderte [#App Glasfäden](#) von [NUN - neue unentd_ckte narrative/ new undiscov_red narratives](#) ab sofort nicht nur auf Deutsch, sondern auch auf Englisch und Vietnamesisch verfügbar ist. In diesem interaktiven [#Comic](#) wird basierend auf Zeitzeugeninterviews die Geschichte einer Frau aus [#Vietnam](#) erzählt, die als Vertragsarbeiterin in die [#DDR](#) kam. Nach der friedlichen Revolution bleibt sie in Deutschland und erlebt mit ihrer Tochter neben Freiheit auch Ausgrenzung und Rassismus. 🇩🇪



[NUN - neue unentd_ckte narrative/ new undiscov_red narratives](#)

Gepostet von August Claus · 15. März 2022 · 🌐

Veröffentlichung der interaktiven Comic-APP GLASFÄDEN: Geschichte(n) der Menschen aus Vietnam in Chemnitz von ihnen selbst erzählt!

Auf Deutsch, Vietnamesisch und Englisch ist die Comic-App GLASFÄDEN ab heute zugänglich - für Alle! Für Jugendliche ist sie gedacht. Aber sie dient auch Familiengesprächen zwischen Kinder von Vertragsarbeitenden und ihren Eltern. Wozu noch- das wissen wir, wenn ihr sie testet!

Wir von [NUN - neue unentd_ckte narrative/ new undiscov_red narratives](#) wollten mit dem neuen Programm mehr Geschichten im digitalen Raum erzählen. Diesen Raum nicht Hass und Hetze überlassen, sondern verbindende Geschichten, Geschichten, die kaum zu hören sind, dorthin bringen, wo sie viele Menschen erreichen.

<https://glasfaeden.de/>

Danke an alle Förderer:innen, Mitgestaltenden, mutigen Geschichtenteiler:innen, Kreativen, Kritiker:innen, Tester:innen!

Das Projekt wird im Rahmen des Projektes [neue unentd_ckte narrative 2025](#) des Chemnitzer Vereins [ASA-FF](#) koordiniert. Es ist Teil der Inszenierung "So glücklich, dass du Angst bekommst" des Figurentheaters Chemnitz.

Am Projekt beteiligt sind u.a.: [Die Theater Chemnitz](#), [DOMiD](#), [Causa Creations](#), [Zeitgeschichtliches Forum Leipzig](#), Lehrstuhl Humangeografie und Interkulturelle Pädagogik der [TU Chemnitz](#), [NDC Sachsen](#).

Gefördert wird die App-Entwicklung in einem Projekt des [ASA-FF](#) durch die [Bundesstiftung zur Aufarbeitung der SED-Diktatur](#), im Programm [#jugenderinnert](#) und durch die Förderung des [Fonds Soziokultur e.V.](#) aus dem Programm der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM) [NEUSTART KULTUR](#).



GLASFAEDEN.DE

Aus dem Osten in den Osten

DE | EN Glasfäden ist ein interaktiver Comic über die Geschichte vietnamesischer Vertragsa...



Glasfäden ist ein interaktiver Comic über die Geschichte vietnamesischer #Vertragsarbeiter*innen.

Es ist die Geschichte zweier Frauen aus Chemnitz. Die Mutter kam über die sozialistische Bruderhilfe von Hanoi in die DDR und blieb nach der friedlichen Revolution in einem Land, das sich radikal veränderte. Ihre Tochter wurde in eine Familie geboren, der die Integration in die Gesellschaft auf vielen Ebenen verwehrt blieb.

Glasfäden baut dabei auf Interviews mit ehemaligen Vertragsarbeiterinnen und ihren Nachkommen aus #Chemnitz und Umgebung auf, welche zu einer Erzählung verwoben wurden.

Erhältlich im Google Play Store und Apple Store.

<https://glasfaeden.de/...>

Ein gemeinsames Projekt von - [Die Theater Chemnitz](#), [ASAFF](#), [NUN - neue unentd_ckte narrative/new undiscov_red narratives](#), [Zeitgeschichtliches Forum Leipzig](#)



GLASFAEDEN.DE

Aus dem Osten in den Osten

DE | EN Glasfäden ist ein interaktiver Comic über die Geschichte vietnamesischer Vertragsarbei...



1



Gefällt mir



Kommentieren



Teilen



Kommentieren ...



Drücke zum Posten die Eingabetaste.



Chrislon Muskberts 🐘 @MightyKuWi@mastodon.social ✓
@ChristianHaH



Neu bei [@piqd_de](#): Können Computerspiele sensibel an die Vergangenheit erinnern? Drei aktuelle Projekte zeigen wie es geht.
[#Glasfäden](#) [#SpurenAufPaper](#) [#TrainToSachsenhausen](#)



[piqd.de](#)

Spielerisch Erinnern: Drei neue Games über unsere Vergangenheit

Können Computerspiele sensibel an die Vergangenheit erinnern? Drei aktuelle Projekte zeigen wie es geht. [#Glasfäden](#) [#SpurenAufPaper](#) ...

5:10 nachm. · 25. März 2022

9 Retweets 2 Zitierte Tweets 24 „Gefällt mir“-Angaben





Der Barde Ralph

@DerBardeRalph



Können Computerspiele sensibel an die Vergangenheit erinnern? Drei aktuelle Projekte zeigen wie es geht. [#Glasfäden](#) [#SpurenAufPaper](#) [#TrainToSachsenhausen](#) piqd.de/pop-kultur/spi... glasfaeden.de [@ChristianHaH](#) via [@piqd_de](#)



piqd.de

Spielerisch Erinnern: Drei neue Games über unsere Vergangenheit

Können Computerspiele sensibel an die Vergangenheit erinnern? Drei aktuelle Projekte zeigen wie es geht. [#Glasfäden](#) [#SpurenAufPaper](#) ...

3:46 vorm. · 26. März 2022

1 „Gefällt mir“-Angabe





prometheus e.V.

@prometheus_eV



3 neue #Games – „Glasfäden“, „Spuren auf Papier“, „Train To Sachsenhausen“ – empfiehlt @ChristianHaH als Einstieg in die digitale #Erinnerungskultur, weil sie zugänglich und sensibel erinnern und weiterführendes Infomaterial bieten. piqd.de/pop-kultur/spi...
#DigitaleLehre



piqd.de

Spielerisch Erinnern: Drei neue Games über unsere Vergangenheit

Können Computerspiele sensibel an die Vergangenheit erinnern? Drei aktuelle Projekte zeigen wie es geht. #Glasfäden #SpurenAufPaper ...

11:13 vorm. · 7. Apr. 2022

2 „Gefällt mir“-Angaben



GLASFÄDEN

Aus dem Osten in den Osten

Das Begleitheft zum interaktiven Comic



perspektivehoch3 • Folgen



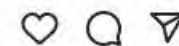
perspektivehoch3 Lese-Empfehlung, besonders für Jugendliche: GLASFÄDEN - AUS DEM OSTEN IN DEN OSTEN - Interaktiver Comic über eine ostdeutsche Generationengeschichte, die nicht zur Mehrheitsgesellschaft zählt: die Geschichte vietnamesischer Vertragsarbeiterinnen.

"Es ist die Geschichte zweier Frauen aus Chemnitz. Die Mutter kam über die sozialistische Bruderhilfe von Hanoi in die DDR und blieb nach der friedlichen Revolution in einem Land, das sich radikal veränderte. Ihre Tochter wurde in eine Familie geboren, der die Integration in die Gesellschaft auf vielen Ebenen verwehrt blieb. Glasfäden baut dabei auf Interviews mit ehemaligen Vertragsarbeiterinnen und ihren Nachkommen aus Chemnitz und Umgebung auf, welche zu einer Erzählung verwoben wurden." Perfekt für den Einsatz im Bildungskontext. Anbei 3 Seiten aus dem Begleitheft für Jugendliche. Ein Projekt von Causa Creations und "neue unentd_ckte narrative 2025" des Chemnitzer Vereins ASA-FF.

Link in Story oben 🍷👍

#vertragsarbeiter #vertragsarbeiterinnen #ungehörtestimmen #ostdeutschland #rassismusindeutschland #aufarbeitung #glasfäden #ostdeutschegenerationen #neverforget

Bearbeitet · 43 Wo.



Gefällt 11 Mal

APRIL 4, 2022



Kommentieren ...

Posten



A MAZE.

@AMazeFest



#AMazeAwards Honorable Mentions Spotlight 2/4

Check out & follow *Deadly Structures* by David Denyer and Sami El-Enany, *Déjà-vu VR* by Raumkapsel, dumpling.love by @theparkstaff & *Glasfäden* by @causacreations / ASA FF!

amaze-berlin.de/nominees



9:00 vorm. · 20. Apr. 2022

4 Retweets 10 „Gefällt mir“-Angaben





FuchsFeuer 22763

@FuchsFeuer22763



I really enjoyed the stream to the A MAZE awards. Great moderation to [@itsJenSim](#)! there were so many games that piqued my interest... Mini Maker, Atuel, Glasfäden, Tux and Fanny... and the Darvish has a new fan today! So much concentrated life energy in one person! 💜

[Tweet übersetzen](#)

9:48 nachm. · 17. Mai 2022

1 Tweet zitieren 3 „Gefällt mir“-Angaben





WINGS

@wingsfundme



Glasfäden by [@causacreations](#)

Glasfäden is an interactive comic about Vietnamese contract workers in the GDR. It builds on interviews with former contract workers & their descendants from Chemnitz, which have been woven into a narrative.



glasfaeden.de

Aus dem Osten EN

DE | EN Glasfäden is an interactive comic about Vietnamese contract workers in the GDR. It is the story of two women from Chemnitz, Eastern Germany. Th...

8:36 nachm. · 20. Mai 2022

1 Retweet 1 Tweet zitieren 6 „Gefällt mir“-Angaben



Gegen Vergessen - Für Demokratie e. V.

24. Mai 2022 · 🌐



Eine Comic-Empfehlung

Der interaktive Comic „Glasfäden – Aus dem Osten in den Osten“ bietet einen niedrigschwelligen Einstieg für Jugendliche in das Thema DDR-Migrationsgeschichte.

👉 Eine ausführliche Rezension des Comics auf unserem Blog Migrations-Geschichten.

[#kn_zusammenleben](#) [#DDR](#) [#Migrationsgeschichte](#)



MIGRATIONS-GESCHICHTEN.DE

Interaktiver Comic über vietnamesische DDR-Vertragsarbeitende. -

Der Interaktiver Comic über vietnamesische DDR-Vertragsarbeitende ist in jeder Hinsicht eine ...



13

4 Mal geteilt



Gefällt mir



Kommentieren



Teilen

nun

Kommentieren ...



Drücke zum Posten die Eingabetaste.



Tolerantes Sachsen

27. Mai 2022 · 🌐



Gegen Vergessen - Für Demokratie e. V.

24. Mai 2022 · 🌐

Eine Comic-Empfehlung

Der interaktive Comic „Glasfäden – Aus dem Osten in den Osten“ bietet einen niedrigschwelligen Einstieg für Jugendliche in das Thema DDR-Migrationsgeschichte.

👉 Eine ausführliche Rezension des Comics auf unserem Blog Migrations-Geschichten.

#kn_zusammenleben #DDR #Migrationsgeschichte



MIGRATIONS-GESCHICHTEN.DE

Interaktiver Comic über vietnamesische DDR-Vertragsarbeitende. -

Der Interaktiver Comic über vietnamesische DDR-Vertragsarbeitende ist in jeder Hinsicht ei...

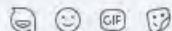
👍 Gefällt mir

💬 Kommentieren

➦ Teilen



Kommentieren ...



Drücke zum Posten die Eingabetaste.



PLAY - Creative Gaming Festival

@_PLAYfestival



YAY! Glasfäden (AT) has been submitted to [#CGawards](#) by Causa Creations / ASA-FF e.V.!

Twitter: [causacreations](#)

Website: [zpr.io/UnreqSWJGdEe](#)

[#PLAY22](#)



[glasfaeden.de](#)

Glasfäden - ein interaktiver Comic

Glasfäden ist ein interaktiver Comic über die Geschichte vietnamesischer Vertragsarbeiter*innen. Schlüpfte in die Geschichte einer jungen Vietnamesin ...

11:23 vorm. · 12. Juli 2022

1 „Gefällt mir“-Angabe





International Metropolis Conference Berlin 2022

@IMCB22



On this [#IMBC22](#) Study tour, the app team guided us through 'Glasfäden' which is translated to 'Glass Threads'. It is an interactive comic about the story of Vietnamese contract workers, based on personal interviews. More here: glasfaeden.de

[Tweet übersetzen](#)



8:22 nachm. · 5. Sep. 2022

1 Tweet zitieren 4 „Gefällt mir“-Angaben





SIN - Studio im Netz

@StudioImNetz



Die App [#Glasfäden](#) wird als empfehlenswertes Angebot für die pädagogische Praxis mit einem [#Medienpreis22](#) geehrt. Ben Wahl von [@causacreations](#) bedankt sich mit einem Videogruß.



2:55 nachm. · 2. Nov. 2022

1 „Gefällt mir“-Angabe





Haus der Geschichte

7. November 2022 · 🌐



Game Tipp: Spielerische Erinnerungskultur mit der App „Glasfäden – Aus dem Osten in den Osten“

Es ist die Geschichte zweier Frauen aus Chemnitz. Die Mutter kommt über die sozialistische Bruderhilfe von Hanoi in die DDR und bleibt nach der friedlichen Revolution in einem Land, das sich radikal veränderte. Ihre Tochter wird in eine Familie geboren, der die Integration in die Gesellschaft auf vielen Ebenen verwehrt bleibt.

Glasfäden ist ein interaktiver Comic über die Geschic... [Mehr anzeigen](#)



GLASFAEDEN.DE

Aus dem Osten in den Osten

DE | EN Glasfäden ist ein interaktiver Comic über die Geschichte vietnamesischer Vertragsarbei...

Du und 7 weitere Personen

Gefällt mir

Kommentieren


Teilen



Haus der Geschichte 

@hdg_museen



#GameTipp: Spielerische Erinnerungskultur mit der App Glasfäden - ein interaktiver Comic über die Geschichte von vietnamesischen Vertragsarbeitenden und deren Nachkommen aus Chemnitz und Umgebung. [@causacreations](#) [@NUN_ASA_FF](#)  glasfaeden.de



10:00 vorm. · 16. Nov. 2022

7 Retweets 1 Tweet zitieren 21 „Gefällt mir“-Angaben





Museum in der Kulturbrauerei

16. November 2022 · 🌐



Game Tipp: Spielerische Erinnerungskultur mit der App „Glasfäden – Aus dem Osten in den Osten“

Es ist die Geschichte zweier Frauen aus Chemnitz. Die Mutter kommt über die sozialistische Bruderhilfe von Hanoi in die DDR und bleibt nach der friedlichen Revolution in einem Land, das sich radikal veränderte. Ihre Tochter wird in eine Familie geboren, der die Integration in die Gesellschaft auf vielen Ebenen verwehrt bleibt.

Glasfäden ist ein interaktiver Comic über die Geschic... [Mehr anzeigen](#)



GLASFAEDEN.DE

Aus dem Osten in den Osten

DE | EN Glasfäden ist ein interaktiver Comic über die Geschichte vietnamesischer Vertragsarbei...

👍 NUN - neue unentd_ckte narrative/ new undiscov_red narratives

👍 Gefällt mir

💬 Kommentieren

➦ Teilen



Tränenpalast

16. November 2022 · 🌐



Game Tipp: Spielerische Erinnerungskultur mit der App „Glasfäden – Aus dem Osten in den Osten“

Es ist die Geschichte zweier Frauen aus Chemnitz. Die Mutter kommt über die sozialistische Bruderhilfe von Hanoi in die DDR und bleibt nach der friedlichen Revolution in einem Land, das sich radikal veränderte. Ihre Tochter wird in eine Familie geboren, der die Integration in die Gesellschaft auf vielen Ebenen verwehrt bleibt.

Glasfäden ist ein interaktiver Comic über die Geschic... [Mehr anzeigen](#)



GLASFAEDEN.DE

Aus dem Osten in den Osten

DE | EN Glasfäden ist ein interaktiver Comic über die Geschichte vietnamesischer Vertragsarbei...

Du und 1 weitere Person

[Gefällt mir](#)

[Kommentieren](#)

[Teilen](#)



Zeitgeschichtliches Forum Leipzig

16. November 2022 · 🌐



Game Tipp: Spielerische Erinnerungskultur mit der App „Glasfäden – Aus dem Osten in den Osten“

Es ist die Geschichte zweier Frauen aus Chemnitz. Die Mutter kommt über die sozialistische Bruderhilfe von Hanoi in die DDR und bleibt nach der friedlichen Revolution in einem Land, das sich radikal veränderte. Ihre Tochter wird in eine Familie geboren, der die Integration in die Gesellschaft auf vielen Ebenen verwehrt bleibt.

Glasfäden ist ein interaktiver Comic über die Geschic... [Mehr anzeigen](#)



GLASFAEDEN.DE

Aus dem Osten in den Osten

DE | EN Glasfäden ist ein interaktiver Comic über die Geschichte vietnamesischer Vertragsarbei...



Du und 9 weitere Personen

1 Mal geteilt



Gefällt mir



Kommentieren



Teilen



Opferperspektive e.V.

@op_p



Glasfäden - Aus dem Osten in den Osten
Ein interaktiver Comic über die Geschichte vietnamesischer
Vertragsarbeiter:innen.



glasfaeden.de

Glasfäden - ein interaktiver Comic

Glasfäden ist ein interaktiver Comic über die Geschichte vietnamesischer Vertragsarbeiter*innen. Schlüpfte in die Geschichte einer jungen Vietnamesin ...

1:43 nachm. · 6. Dez. 2022

5 Retweets 9 „Gefällt mir“-Angaben





Heute möchten wir auf ein weiteres Preisträger-Projekt des Pädagogischen Medienpreises 2022 hinweisen. Glasfäden ist ein interaktiver Comic über die Geschichte vietnamesischer Vertragsarbeiter*innen.

Es ist die Geschichte zweier Frauen aus Chemnitz. Die Mutter kam über die sozialistische Bruderhilfe von Hanoi in die DDR und blieb nach der friedlichen Revolution in einem Land, das sich radikal veränderte. Ihre Tochter wurde in eine Familie geboren, der die Integration in die G...
Mehr anzeigen

#TIPP



GLASFÄDEN
Aus dem Osten in den Osten



**PREISGEKRÖNTER INTERAKTIVER
COMIC**



3



Gefällt mir



Komentieren



Teilen



Heute möchten wir auf ein weiteres [#Preisträger](#)-Projekt des Pädagogischen Medienpreises 2022 hinweisen. Glasfäden ist ein interaktiver [#Comic](#) über die Geschichte vietnamesischer Vertragsarbeiter*innen.

Erhältlich für Android und IOs: glasfaeden.de [#medienpreis](#) [#Chemnitz](#)





GLASFÄDEN - AUS DEM OSTEN IN DEN OSTEN

Das Spiel begleitet das Leben einer Vertragsarbeiterin, die in den 1980er Jahren aus Vietnam in die DDR kommt.



#Rezension

