

# DDR-zomerkamp tot leven gewekt voor scholieren

Achtergrond - 21 oktober 2024 - Auteur: Lynn Stroo

Hoe ging het eraan toe in de DDR? Binnenkort kunnen middelbare scholieren dat in de klas ervaren door een VR-bril op te zetten. In de virtual reality wanen ze zich in een Oost-Duits vakantiekamp in 1978, waar ze dilemma's en ervaringen van ooggetuigen voorgeschoteld krijgen. "Op het eerste gezicht is het een gezellig jeugdkamp, maar gaandeweg komen er barsten in dat vrolijke beeld."

Havo- en vwo-scholieren kunnen in de VR-beleving 'Pionieren in de DDR' zelf ervaren hoe het communisme in Oost-Duitsland werkte. Tot de val van de Berlijnse Muur in 1989 was Oost-Duitsland een communistische dictatuur. In een fictief pionierskamp aan de Oostzee, een vakantiekamp voor de jeugd, kunnen de scholieren rondlopen en krijgen ze keuzes voorgelegd. Gooi je afval van de straat in de prullenbak? Dan ben je een goede kameraad en verdien je een medaille. Pak je het tijdschrift Der Spiegel op? Dan raak je je medaille weer kwijt. Dat West-Duitse blaadje staat immers vol leugens, zegt de kampleiding vermanend in je oor.

In het zomerkamp duiken af en toe echte mensen op: ooggetuigen uit de DDR. Ze vertellen waargebeurde verhalen over hun jeugd en hoe het communisme hun dagelijks leven beïnvloedde. "Het doel is om hun verhalen over te brengen", vertelt Catrien Spijkerman van Autres Directions. Zij interviewde de 'Zeitzeugen' voor de VR-beleving en schreef het script. Het zijn mensen die in de DDR zijn opgegroeid maar die nu in Nederland wonen. "Alle ooggetuigen vertelden over de jeugdkampen waar ze vroeger naartoe gingen. Zo zijn we op dit idee voor het verhaal in de VR gekomen. Je kunt er veel in stoppen: een zomerkamp is leuk, feestelijk, maar tegelijkertijd word je ook in een bepaalde mal geduwd en moet je voldoen aan de norm. Daar kun je een dubbel gevoel van krijgen. Het is de bedoeling dat scholieren dat eruit halen."

Bedelaar in Rusland



Eén van de ooggetuigen, Gunnar, vertelt bijvoorbeeld over een jeugdkamp in Rusland waar hij naartoe ging. Tijdens een excursie zag hij een bedelaar bij een kerk zitten. Terwijl hij had geleerd dat in het communisme iedereen gelijk is. Spijkerman: “Dat was een scheur in zijn wereldbeeld. Waarom moest diegene bedelen? Dit is toch de communistische heilstaat? Hoewel het diepe indruk op hem maakte, sprak hij er bij thuiskomst in de DDR met niemand over. Hij wist: dit is niet fraai.” Een andere *Zeitzeuge*, Jacqueline, vertelt dat zij als scholier in

1984 verplicht moest rouwen om de dood van Joeri Andropov, secretaris-generaal van de communistische partij in de Sovjet-Unie. Achteraf is ze gaan beseffen hoe vreemd dat is, ze kende die man helemaal niet.

[Het educatieve VR-project](#) dat het Duitsland Instituut Amsterdam (DIA) maakte in samenwerking met Stichting Autres Directions en het 4D Research Lab van de UvA, is een digitale uitbreiding van het project *Blik op de Muur*, dat het DIA al jaren aanbiedt. Daarin vertellen gastsprekers zoals Jacqueline en Gunnar op Nederlandse scholen over hun jeugd in de DDR. “Dat is enorm populair”, zegt historicus Krijn Thijs van het DIA. “Maar er zitten ook grenzen aan. De gastsprekers zijn beperkt inzetbaar en kunnen soms niet het hele land doorreizen. En ze zijn er niet voor eeuwig.” In coronatijd bedachten journalistiekstudenten in opdracht van het DIA om de gastlessen digitaal in VR te maken.

### Verhalen van 'Zeitzeugen'

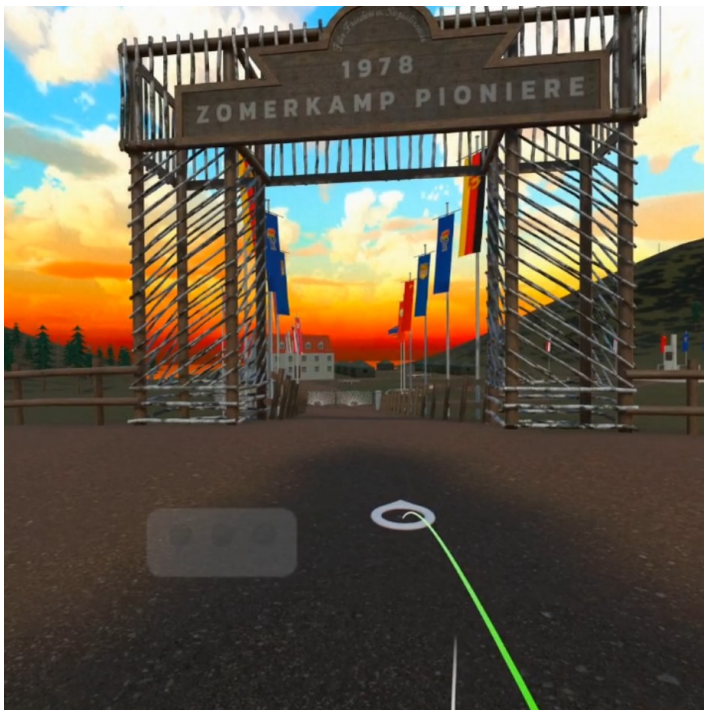
Het idee is dat de verhalen van ooggetuigen in een digitale omgeving geconserveerd worden voor toekomstige generaties, al wordt het zeker niet hetzelfde als interactie met een gastspreker voor de klas, erkent Thijs. “Dat persoonlijke level zullen we niet bereiken, maar VR heeft ook een aantrekkingskracht op scholieren. Ze kunnen hun nieuwsgierigheid volgen in een 3D-omgeving.” Bovendien is volgens Thijs het voordeel dat er nu meerdere *Zeitzeugen* in een half uur aan bod komen. “Meer verhalen, meer perspectieven op de DDR. Dat activeert ook de bronnenvaardigheid bij de scholieren.”

Het doel van het VR-project is dat scholieren meer kennis vergaren over de DDR. Thijs: “In lesboeken is die geschiedenis vaak heel zwart-wit, maar de geleefde

werkelijkheid is vaak gelaagd en complex. Wij willen geen mild beeld van de DDR neerzetten, maar wel laten zien hoe het was om daar op te groeien. Dat is inhoudelijk best moeilijk: het moet niet te leuk, niet te rooskleurig zijn, maar ook niet alleen het zwarte verhaal van grensbewaking en onderdrukking vertellen. We laten het allebei zien, op een wetenschappelijke basis.” Wie aan het einde van de VR-beleving de balans opmaakt, komt wel negatief uit, stelt Thijs: “Je wordt uiteindelijk gebrainwasht in een onvrije wereld.”

### Wankelend wereldbeeld

De eerste scholieren hebben de VR-beleving inmiddels getest. Thijs: “Het spelelement is goed bevallen. Dat ze medailles konden verzamelen vonden de jongeren bijvoorbeeld heel leuk, zo kunnen ze invloed uitoefenen.” De verhalen van de ooggetuigen, die elke keer zo’n 4 minuten duren, stelden het geduld van de jongeren soms wel op de proef, maar, zagen Thijs en Spijkerman: “De lessen die ze achteraf uit de VR trokken, kwamen bijna allemaal uit die persoonlijke DDR-ervaringen.”



Spijkerman is ook tevreden met het resultaat: “Van de leerlingen hoorde ik precies terug wat ik had gehoopt dat ze eruit zouden halen. Eén van de leerlingen reageerde bijvoorbeeld met: ‘De mensen in de DDR dachten dat zij de waarheid in pacht hadden, maar dat bleek achteraf niet te kloppen. Wat zegt dat over de bubbel waarin wij leven? Is het kapitalisme niet ook een soort brainwash?’” De scholieren waren ook onder de indruk van het voorbeeld over de bedelaar in Rusland, vertelt Spijkerman: “In de verhalen van de ooggetuigen zit een duidelijke opbouw:

eerst ga je nog mee in het verhaal van een gezellig vakantiecamp, maar gaandeweg blijkt het allemaal niet zo onschuldig. Een ervaring als die met de bedelaar brengt het wereldbeeld van de scholieren over de DDR aan het wankelen. De scholieren die de VR-beleving deden, werden ook een beetje zenuwachtig van dingen die ze onbedoeld niet goed deden en waarvoor ze ineens gestraft werden. Dat is echt het doel, je beleeft de uitwerking van het communisme zelf.”

‘Pionieren in de DDR’ wordt op 4 november gepresenteerd. Thijs: “Er wordt nog

gewerkt aan de praktische uitvoering om de VR-beleving breed toepasbaar te krijgen in de klas." (Update 11-11: Vanaf 12 november is de VR te downloaden voor de VR-bril Quest 3. Een desktopversie komt later beschikbaar.) [Lees meer over het project](#)

[View this post on Instagram](#)

A post shared by Duitsland Instituut Amsterdam (@duitslandinstituutamsterdam)

*Dit is een artikel gedownload via [duitslandinstituut.nl](https://duitslandinstituut.nl).*

Artikel:

<https://duitslandinstituut.nl/artikel/61210/ddr-zomerkamp-tot-leven-gewekt-voor-scholieren>