

Einleitung

Der Begriff „**Lost Generation**“ umschreibt die verlorene junge Generation, die sich ab Sommer 1914 einem Krieg auslieferte, ohne zu wissen, dass sie sich schon bald in einer weltweiten Katastrophe ungeahnten Ausmaßes befinden würde.

Um über die Ereignisse und Hintergründe des Ersten Weltkrieges zeitgemäß und abwechslungsreich zu informieren, wurde im Auftrag des **Volksbundes Deutsche Kriegsgräberfürsorge**, der anerkannter Träger der politischen Erwachsenenbildung und der freien Jugendhilfe ist, eine App für Smartphones und Tablet Computer entwickelt.

Die „Lost Generation“ steht im Mittelpunkt der App, die 100 Jahre nach Beginn des Ersten Weltkrieges vor allem die heutige junge Generation ansprechen soll, frei nach dem Motto: „Lost Generation meets Smartphone-Generation“. Die App soll junge Menschen für das Thema Erster Weltkrieg sensibilisieren und ihnen Schicksale von jungen Menschen nahebringen, die den Ersten Weltkrieg real erlebt und durchlitten haben. Wie in einem Zeitsprung können die Ängste, Hoffnungen und Schicksale dieser jungen Menschen vor einhundert Jahren erlebt werden.



Die Nutzer der App folgen einer realen historischen Person, Avatar genannt, in die Zeit des Ersten Weltkrieges. Jeder **Avatar** erzählt den Nutzern in der „Ich“-Form seine Lebensgeschichte, ergänzt durch personenbezogene Bilder und Originaldokumente. Insgesamt stehen fünf verschiedene Avatare zur Auswahl. Die sich dahinter verbergenden historischen Figuren sind zur Zeit des Ersten Weltkrieges überwiegend selbst noch Jugendliche oder junge Erwachsene und stammen aus unterschiedlichen Jugendkulturen und gesellschaftlichen Milieus dieser Zeit. Somit schlagen die Avatare eine erzählerische **Brücke zur Lebenswelt der jungen Menschen vor einhundert Jahren**. Der Nutzer kann so seine eigene Lebenswelt mit der damaligen vergleichen und damit auch Bezüge herstellen zu gegenwärtigen gesellschaftspolitischen Fragen. Der Begriff „**Avatar**“ wird häufig in Internetforen und Games verwendet und ist daher vor allem jungen Usern vertraut. Anders als bei einem Game sind hier jedoch die Handlungsabläufe des Avatars episodenspezifisch festgelegt. Auch das Design der App möchte mit modernem Style vor allem junge User ansprechen.