

10 Verzeichnisse

10.1 Literatur und Websites

Vorbemerkung: Alle hier aufgeführten Links wurden im Internet Archive gesichert.

- Ahlheim, Klaus: »Wissen und Empathie in der historisch-politischen Bildung«, in: Gedenkstättenrundbrief 08 (2008), S. 3–14.
- Ahlheim, Klaus/Heyl, Matthias (Hg.): Adorno revisited. Erziehung nach Auschwitz und Erziehung zur Mündigkeit heute, Hannover: Offizin 2010.
- AKGWDS Redaktion: »Ein ›Holocaustmuseum‹ im Battle Royal: Stimmen aus dem AKGWDS zu ›Voices of the Forgotten‹«, <https://gespielt.hypothesen.org/6834>.
- Alfred Landecker Foundation: Umfrage zur digitalen Erinnerungskultur. Wie informieren sich Menschen in Deutschland über die Geschichte des Nationalsozialismus?, Online-Broschüre, April 2024, <https://www.alfredlandecker.org/de/article/umfrage-zur-digitalen-erinnerungskultur-wie-informieren-sich-menschen-in-deutschland-%C3%BCber-die-geschichte-des-nationalsozialismus> [Zugriff: 15. April 2025].
- Allison, John: »History Educators and the Challenge of Immersive Pasts: A Critical Review of Virtual Reality ›Tools‹ and History Pedagogy«, in: Learning, Media and Technology 33 (2008), S. 343–352.
- Allmeier, Daniela/Manka, Inge/Mörtenböck, Peter/Scheuven, Rudolf: »Erinnerungsorte in Bewegung«, in: Daniela Allmeier et al. (Hg.), Erinnerungsorte in Bewegung. Zur Neugestaltung des Gedenkens an Orten nationalsozialistischer Verbrechen, Bielefeld: transcript 2016, S. 7–28.
- Ang, Chee S.: »Rules, Gameplay, and Narratives in Video Games«, in: Simulation & Gaming 37 (2006), S. 306–325.
- Apostolakis, Alexandros: »The Convergence Process in Heritage Tourism«, in: Annals of Tourism Research 30 (2003), S. 795–812.
- Aracena, Mauricio/O’Doherty, Mick/Schreer, Oliver/Schwarz, Sebastian: »Solving the Challenge of Volumetric Video Production and Streaming: An End-to-End Perspective of Technologies and Device Ecosystem Capabilities and Performance«, in: SMPTE Motion Imaging Journal 132 (2023), S. 16–29.

- Arnold-de Simone, Silke: *Mediating Memory in the Museum. Trauma, Empathy, Nostalgia*, New York (u.a.): Palgrave Macmillan 2013.
- Aschauer, Wolfgang/Foidl, Miriam/Weichbold, Martin: »Der Obersalzberg als Erfahrungsraum. Eine Studie zu Motiven, Verhaltensweisen und Erlebnissen von BesucherInnen«, in: Frank Bajohr/Axel Dreccoll/J. J. Lennon (Hg.), *Dark Tourism. Reisen zu Stätten von Krieg, Massengewalt und NS-Verfolgung*, Berlin: Metropol 2020, S. 204–232.
- Ashworth, G. J.: »Holocaust Tourism: The Experience of Kraków-Kazimierz«, in: *International Research in Geographical and Environmental Education* 11 (2002), S. 363–367.
- Assmann, Aleida: »Zur Metaphorik der Erinnerung«, in: Aleida Assmann/Dietrich Harth (Hg.), *Mnemosyne. Formen und Funktionen der kulturellen Erinnerung*, Frankfurt a.M.: Fischer-Taschenbuch-Verlag 1998, S. 13–35.
- : *Der lange Schatten der Vergangenheit. Erinnerungskultur und Geschichtspolitik*, München: C.H. Beck 2006.
- : »Vier Grundtypen von Zeugenschaft«, in: *Stiftung Erinnerung Verantwortung Zukunft* (Hg.), *Zeugen und Zeugnisse. Bildungsprojekte zur NS-Zwangsarbeit mit Jugendlichen*, Berlin: Stiftung EVZ 2008, S. 12–27.
- : *Das neue Unbehagen an der Erinnerungskultur. Eine Intervention*, München: C.H. Beck 2020.
- Aumann, Philipp: »Der Ort als historische Quelle. Peenemünde über Ruinen, Bodenfunde und Fotos verstehen«, in: *Gedenkstättenrundbrief* 03 (2023), S. 41–57.
- Bahr, Matthias/Poth, Peter/Zadoff, Mirjam (Hg.): »Aus der Erinnerung für die Gegenwart leben«. *Geschichte und Wirkung des Shoah-Überlebenden Ernst Grube (= Public Memory, Band 1)*, Göttingen: Wallstein Verlag 2022.
- Bäck, Regina/Liebrandt, Hannes/Pöllath, Moritz: »Digitale Vermittlungskonzepte am außerschulischen Lernort. Augmented Reality – die Zukunft der digitalen Bildung?«, in: 99–104.
- Ballis, Anja: »I can not say ›enjoy‹ but I can say look and learn.‹ Touristen schreiben auf TripAdvisor über Besuche in KZ-Gedenkstätten«, in: Frank Bajohr/Axel Dreccoll/J. J. Lennon (Hg.), *Dark tourism. Reisen zu Stätten von Krieg, Massengewalt und NS-Verfolgung*, Berlin: Metropol 2020, S. 66–79.
- Ballis, Anja/Gloe, Markus: »Interaktive 3D-Zeugnisse an einer KZ-Gedenkstätte. Digitale Erinnerungskultur in Zeiten von Corona«, in: *Gedenkstättenrundbrief* 12 (2021), S. 3–9.
- Ballis, Anja/Schwendemann, Lisa/Gloe, Markus: *Lehren und Lernen mit Zeugnissen Holocaust-Überlebender in XR*, München: Ludwig-Maximilians-Universität 2023.
- Barricelli, Michele/Apostolopoulos, Nicolas/Koch, Gertrud (Hg.): *Preserving Survivors' memories. Digital Testimony Collections about Nazi Persecution History*,

- Education and Media, Berlin: EVZ Foundation Remembrance Responsibility Future 2016.
- Bauer, Jan-Patrick: »Historischer Lernort KZ-Gedenkstätte? Eine diskursanalytische Perspektive«, in: Saskia Handro/Bernd Schönemann (Hg.), Orte historischen Lernens. Dokumentation der IV. Nachwuchstagung der Konferenz für Geschichtsdidaktik, die vom 13.07.–15.07.2008 in Witten-Bommerholz stattfand, Berlin (u.a.): LIT-Verlag 2008, S. 179–194.
- Baum, Rachel N.: »Uncanny Vulnerability: Holographic Holocaust Survivors and the Future of Memory« 2024. Abrufbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=YTyy8ViD5Vo> (zuletzt aufgerufen am 25.04.2024).
- Baur, Nina/Blasius, Jörg (Hg.): Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung, Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden 2019.
- Beavers, Sian M.: The Informal Learning of History with Digital Games, Thesis an der Open University 2020. Abrufbar unter: <https://oro.open.ac.uk/69919/> (Zuletzt aufgerufen am 28.04.2024).
- Behrens, Heidi: »Welchen Beitrag gegen den Rechtsextremismus können Gedenkstätten für NS-Opfer heute leisten?«, in: Gedenkstättenrundbrief 04 (2001), S. 56–61.
- Behrens, Heidi/Haustein, Petra: »Abschied von der Übersichtlichkeit! Vom Verlust vermeintlicher Eindeutigkeiten im aktuellen erinnerungspolitischen Diskurs Eine Replik auf Jörg Skriebeleit«, in: Gedenkstättenrundbrief 04 (2002), S. 3–11.
- Behrens, Heidi/Hoffstadt, Anke: »Jede(r) sollte einmal ein ehemaliges Konzentrationslager besucht haben?« Gedenkstättenfahrten zwischen Ritual und Neuorientierung«, in: Gedenkstättenrundbrief 12 (2021), S. 10–18.
- Behrens, Heidi/Moller, Sabine: »Opa war kein Nazi« und die Folgen. Zurück an den Anfang der Gedenkstättenpädagogik?«, in: Gedenkstättenrundbrief 09 (2004), S. 18–29.
- Beier-de Haan, Rosmarie: »Geschichte, Erinnerung und Neue Medien. Überlegungen am Beispiel des Holocaust«, in: Rosmarie Beier-de Haan (Hg.), Geschichtskultur in der Zweiten Moderne, Frankfurt a.M.: Campus-Verlag 2000, S. 299–323.
- Bekele, Mafkereseb/Pierdicca, Roberto/Frontoni, Emanuele/Malinverni, Eva/Gain, James: »A Survey of Augmented, Virtual, and Mixed Reality for Cultural Heritage«, in: Journal on Computing and Cultural Heritage 11 (2018), S. 1–36.
- Bender, Steffen: Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen (= Histoire, Bd. 23), Bielefeld: transcript 2012.
- Bender, Stuart M./Broderick, Mick: Virtual Realities. Case studies in immersion and phenomenology, Cham: Springer International Publishing 2021.
- Benz, Wolfgang: »Gedenkstättenbesuche als Patentrezept der historisch-politischen Bildung?«, in: Journal für politische Bildung 8 (2018), S. 40–43.

- Bergische Universität Wuppertal, Geschichte und ihre Didaktik: Jonas Bartholomé, Dissertationsvorhaben 2024. Abrufbar unter: <https://www.geschichte.uni-wuppertal.de/de/personen/geschichte-und-ihre-didaktik/jonas-bartholome/disser-tationsvorhaben/> (zuletzt aufgerufen am 25.04.2024).
- Bernsen, Daniel: »Medien im Geschichtsunterricht. Funktionen, Verhältnis und Raumverständnis«, in: Praxishandbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter, Opladen: Verlag Barbara Budrich 2017, S. 37–43.
- Bernsen, Daniel/Seitz, Daniel/Kerber, Ulf: »Augmented Historical Reality – Historisches Lernen wird ›lebendig?‹«, in: Daniel Bernsen/Ulf Kerber (Hg.), Praxishandbuch historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter, Bonn: Bundeszentrale für Politische Bildung 2017, S. 127–138.
- Bertram, Christiane: »Lebendige Erinnerung oder Erinnerungskontroversen und ihre Wirksamkeit im Hinblick auf historisches Lernen«, in: Zeitschrift für Biographieforschung und Oral History 28 (2015), S. 178–199.
- Billib, Stephanie: Sachquellen in der Sammlung der Gedenkstätte Bergen-Belsen und die Tablet Application, Lernen aus der Geschichte 2018. Abrufbar unter: <http://lernen-aus-der-geschichte.de/Lernen-und-Lehren/content/13869> (zuletzt aufgerufen am 28.04.2024).
- Biran, Avital/Poria, Yaniv/Oren, Gila: »Sought Experiences at (Dark) Heritage Sites«, in: Annals of Tourism Research 38 (2011), S. 820–841.
- Blaschitz, Edith: »Mediale Zeugenschaft und Authentizität. Zeitgeschichtliche Vermittlung im augmentierten Alltagsraum«, in: Hamburger Journal für Kultur-anthropologie (2017), S. 51–67.
- Blaschitz, Edith/Buchner, Josef: »Augmented Reality in der zeitgeschichtlichen Erinnerung und Vermittlungsarbeit«, in: Alois Ecker (Hg.), Erinnerungskulturen, Wien: Edition Fachdidaktikzentrum Geschichte und Politische Bildung; Zentrum polis – Politik Lernen in der Schule 2018, S. 37–41.
- Boll, Friedhelm (Hg.): Gedenkstättenarbeit und Oral History. Lebensgeschichtliche Beiträge zur Verfolgung in zwei Diktaturen, Berlin: Berlin-Verlag Spitz 1999.
- Bond, Alyson/Lader, Malcolm: »The Use of Analogue Scales in Rating Subjective Feelings«, in: British Journal of Medical Psychology 47 (1974), S. 211–218.
- Bonner, Marc: »Erkundung als virtuell fiktionale Immersionsstrategie. Das prospect pacing der Open-World-Computerspiele als Spiegel nicht linearer Spielereinsbindung«, Marburg: Schüren 2016, S. 38–57.
- : Offene-Welt-Strukturen, Marburg: BÜchner-Verlag 2023.
- Borries, Bodo von: »Orte des Geschichtslernens – Trivialität oder Schlüsselproblem?«, in: Saskia Handro/Bernd Schönemann (Hg.), Orte historischen Lernens. Dokumentation der IV. Nachwuchstagung der Konferenz für Geschichts-didaktik, die vom 13.07.–15.07.2008 in Witten-Bommerholz stattfand, Berlin (u.a.): LIT-Verlag 2008, S. 11–35.

- Bösch, Frank: »Film, NS-Vergangenheit und Geschichtswissenschaft Von ›Holocaust‹ zu ›Der Untergang‹«, in: Vierteljahrshefte für Zeitgeschichte (2007), S. 1–32.
- Boswell, Matthew/Rowland, Antony: Virtual Holocaust Memory, New York: Oxford University Press 2023.
- Bothe, Alina (Hg.): Die Geschichte der Shoah im virtuellen Raum. Eine Quellenkritik, Berlin/Boston: De Gruyter 2019.
- Brandenburg, Aurelia/Färberböck, Peter/Falke, Anna K. et al. (Hg.): Verspielte Vergangenheit. Texte aus sieben Jahren AKGWDS (= Game studies), Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch 2023.
- Brandenburgische Gesellschaft für Kultur und Geschichte gGmbH: BLACKBOX als virtueller Geschichtsraum. EINE VR-ANWENDUNG ZUR FORSCHENDEN ERKUNDUNG NATIONALSOZIALISTISCHER GEWALTGESCHICHTE. Abrufbar unter <https://www.spurlab.de/prototypen/blackbox> (zuletzt aufgerufen am 25.04.2024).
- : Künstler:innen: Katja Pratschke & Gusztáv Hámos 2024. Abrufbar unter https://www.spurlab.de/fileadmin/user_upload/pratschke_hamos_about.pdf (zuletzt aufgerufen am 25.04.2024).
- : SPUR.lab – ein interdisziplinäres Forschungslabor 2024. Abrufbar unter <https://www.spurlab.de/das-projekt> (zuletzt aufgerufen am 11.03.2024).
- : SPUR.lab: spurlab anwendung blackbox 2024. Abrufbar unter <https://www.spurlab.de/prototypen/blackbox> (zuletzt aufgerufen am 11.03.2024).
- Brauer, Juliane: »Rezension – Alexandra Klei: Gestalt der Erinnerung. Gedenkstätten an Orten ehemaliger Außenlager des Frauen-Konzentrationslagers Ravensbrück«, in: Gedenkstättenrundbrief 04 (2007), S. 40–42.
- : »Empathie und historische Alteritätserfahrungen«, in: Juliane Brauer/Martin Lücke (Hg.), Emotionen, Geschichte und historisches Lernen. Geschichtsdidaktische und geschichtskulturelle Perspektiven, Göttingen: V & R Unipress 2013, S. 75–92.
- : »Heiße Geschichte? Emotionen und historisches Lernen in Museen und Gedenkstätten«, in: Sarah Willner/Georg Koch/Stefanie Samida (Hg.), Doing history. Performative Praktiken in der Geschichtskultur, Münster, New York: Waxmann 2016, S. 29–43.
- Brauer, Juliane/Wein, Dorothee: »Historisches Lernen mit lebensgeschichtlichen Videointerviews. Beobachtungen aus der schulischen Praxis mit dem Visual History Archive«, in: Gedenkstättenrundbrief 02 (2010), S. 9–22.
- Brebeck, Wulff E.: »Die bewusste Musealisierung der Gedenkstätten als Zukunftsaufgabe. Ein Blick zurück«, in: Gedenkstättenrundbrief 04 (2001), S. 62–68.
- Brink, Cornelia: »Je näher man es anschaut, desto ferner blickt es zurück. Ausstellungen in KZ-Gedenkstätten«, in: Annegret Ehmman/Wolf Kaiser/Thomas Lutz

- et al. (Hg.), *Praxis der Gedenkstättenpädagogik. Erfahrungen und Perspektiven*, Opladen: Leske + Budrich 1995.
- : *Ikonen der Vernichtung: öffentlicher Gebrauch von Fotografien aus nationalsozialistischen Konzentrationslagern nach 1945*, Berlin: Akad.-Verlag 1998.
- Bruce, Gary: »Trace and Aura at Sites of Former Nazi Concentration Camps«, in: Markus Gloe/Anja Ballis (Hg.), *Holocaust Education Revisited. Orte der Vermittlung – Didaktik und Nachhaltigkeit*, Wiesbaden: Springer Fachmedien 2020, S. 203–218.
- Brüning, Christina I.: *Holocaust Education in der heterogenen Gesellschaft. Eine Studie zum Einsatz videographierter Zeugnisse von Überlebenden der nationalsozialistischen Genozide im Unterricht*, Schwalbach am Taunus: Wochenschau Verlag 2018.
- Bunnenberg, Christian: »Mittendrin im historischen Geschehen? Immersive digitale Medien (Augmented Reality, Virtual Reality, 360°-Film) in der Geschichtskultur und Perspektiven für den Geschichtsunterricht«, in: *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht*, GWU Zeitschrift des Verbandes der Geschichtslehrer Deutschlands.
- : »Virtuelle Zeitreisen? Public History und Virtual Reality«, in: *Public History Weekly* (2018) (Doi: [dx.doi.org/10.1515/phw-2018-10896](https://doi.org/10.1515/phw-2018-10896)).
- : »Mittendrin im historischen Geschehen? Immersive digitale Medien (Augmented Reality, Virtual Reality, 360°-Film) in der Geschichtskultur und Perspektiven für den Geschichtsunterricht«, in: *geschichte für heute* (2020), S. 45–58.
- Burger, Waltraud/Ribarek, Rebecca: »Besucherinnen- und Besucherstudie der KZ-Gedenkstätte Dachau 2012/2013«, in: *Gedenkstättenrundbrief* 03 (2015), S. 34–42.
- Burgess, Jacqueline/Jones, Christian: »Exploring Player Understandings of Historical Accuracy and Historical Authenticity in Video Games«, in: *Games and Culture* 17 (2022), S. 816–835.
- Burkhardt, Hannes: *Geschichte in den Social Media*, Göttingen: V&R unipress 2021.
- Cameron, Catherine M./Gatewood, John B.: »Seeking Numinous Experiences in the Unremembered Past«, in: *Ethnology* 42 (2003), S. 55–71.
- Challenor, Jennifer/Ma, Minhua: »A Review of Augmented Reality Applications for History Education and Heritage Visualisation«, in: *Multimodal Technologies and Interaction* 3 (2019).
- Chapman, Adam: *Digital Games as History. How Video Games Represent the Past and Offer Access to Historical Practice (= Routledge Advances in Game Studies)*, New York/London: Routledge 2016.
- Chen, Decai/Worchel, Markus/Feldmann, Ingo et al. (Hg.): *Accurate Human Body Reconstruction For Volumetric Video* 2021. Abrufbar unter <https://arxiv.org/pdf/2202.13118> (zuletzt aufgerufen am 28.04.2024).

- Ciolfi, Luigina: »Hybrid Interactions in Museums. Why Materiality Still Matters«, in: Erik M. Champion (Hg.), *Virtual Heritage: A Concise Guide*, London: Ubiquity Press 2021.
- Culler, Jonathan: »Semiotics of Tourism«, in: *The American Journal of Semiotics* 1 (1981), S. 127–140.
- Dahlstrom, Mats: »How Reproductive is a Scholarly Edition?«, in: *Literary and Linguistic Computing* 19 (2004), S. 17–33.
- Dammer, Ingo/vom Stein, Cornelia: »Blinde Flecken beim Gedenken. Zur Notwendigkeit von Wirkungsforschung«, in: Annegret Ehmman/Wolf Kaiser/Thomas Lutz et al. (Hg.), *Praxis der Gedenkstättenpädagogik. Erfahrungen und Perspektiven*, Opladen: Leske + Budrich 1995, S. 323–335.
- Danker, Uwe/Schwabe, Astrid: *Geschichte im Internet*, Stuttgart: Verlag W. Kohlhammer 2017.
- De Jong, Steffi/Walden, Victoria Grace/Günther, Christian: »Holocaust-Erinnerung in virtuellen Realitäten – VIGIA. Interviewt von Jonas Wenger« (2022), <https://vigia.tech/holocaust-erinnerung-in-virtuellen-realitaeten-2/>.
- Degler, Frank: *Erspielte Geschichten. Labyrinthisches Erzählen im Computerspiel*, Lit 2010.
- Deinet, Ulrich/Derecik, Ahmet: »Die Bedeutung außerschulischer Lernorte für Kinder und Jugendliche. Eine raumtheoretische und aneignungsorientierte Betrachtungsweise«, in: Jan Erhorn/Jürgen Schwier (Hg.), *Pädagogik außerschulischer Lernorte. Eine interdisziplinäre Annäherung*, Bielefeld: transcript 2016, S. 15–28.
- Denard, Hugh: »Die Londoner Charta. Für die computergestützte Visualisierung von kulturellem Erbe«. Entwurf 2.1 (2009), https://londoncharter.org/fileadmin/templates/main/docs/london_charter_2_1_de.pdf
- Diaz, Rodrigo/Shehu, Aurela/Feldmann, Ingo/Schreer, Oliver/Eisert, Peter: »Region Dependent Mesh Refinement for Volumetric Video Workflows«, in: 2019 International Conference on 3D Immersion (IC3D) S. 1–8.
- Dietze, Nadja: »Virtuelle und Erweiterte Realität in der beruflichen Bildung. Nur ein Trend oder ein Schlüssel für neue Lernerfahrungen?«, in: Andreas Beinstener/Lisa Blasch/Theo Hug et al. (Hg.), *Augmentierte und virtuelle Wirklichkeiten*, Innsbruck: innsbruck university press 2020, S. 205–220.
- Dimpleby, Richard: April 15, 1945 – Richard Dimpleby Reports on the Bergen-Belsen Concentration Camp 2024, <https://www.youtube.com/watch?v=loezIUj97gc> vom 25.04.2024.
- Diner, Dan: »Nach-Denken über Gedenkstättenpolitik«, in: Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kultur/Brandenburgische Landeszentrale für politische Bildung (Hg.), *Brandenburgische Gedenkstätten für die Verfolgten des NS-Regimes. Perspektiven, Kontroversen und internationale Vergleiche*, Berlin: Ed. Hentrich 1992, S. 151–155.

- Dingel, Frank: »Prognose als Geschichte. Thesen zur Gedenkstättenarbeit, 10 Jahre später«, in: Gedenkstättenrundbrief 04 (2001), S. 69–74.
- Distel, Barbara: »KZ-Gedenkstätten und Überlebende«, in: Gedenkstättenrundbrief 04 (2001), S. 101–104.
- Dold, Cornelia: Außerschulische Lernorte neu entdeckt. Wie selbstreguliertes Lernen in Gedenkstätten tiefgreifende Lernprozesse fördert (= Wochenschau Wissenschaft), Frankfurt: Wochenschau Verlag 2020.
- Dorner, Birgit: »Gedenkstätten als kulturelle Lernorte. Gedenkstättenpädagogik mit ästhetisch-künstlerischen Mitteln«, in: Handbuch kulturelle Bildung, München: kopaed 2012, S. 786–788.
- Drecoll, Axel/Schaarschmidt, Thomas/Zündorf, Irmgard: »Authentizität als Kapital historischer Orte?«, in: Axel Drecoll/Thomas Schaarschmidt/Irmgard Zündorf (Hg.), Authentizität als Kapital historischer Orte? Die Sehnsucht nach dem unmittelbaren Erleben von Geschichte, Göttingen: Wallstein Verlag 2019, S. 7–14.
- Drecoll, Axel/Schaarschmidt, Thomas/Zündorf, Irmgard (Hg.): Authentizität als Kapital historischer Orte? Die Sehnsucht nach dem unmittelbaren Erleben von Geschichte, Göttingen: Wallstein Verlag 2019.
- Dreier, Werner: »In der Gedenkstätte geht es von vornherein um mehr«. Rezension von Elke Gryglewski, Verena Haug, Gottfried Kößler, Thomas Lutz, Christa Schikorra (Hg.): Gedenkstättenpädagogik. Kontexte, Theorie und Praxis der Bildungsarbeit zu NS-Verbrechen. Berlin 2015«, in: Gedenkstättenrundbrief 10 (2015), S. 70–73.
- Dunker, Janko/Dupke, Benjamin/Reinhold, Stefanie/Storz, Coretta: Erlebbares Mittelalter? Inszenierte Authentizität am Beispiel der Schlacht von Hastings in Medieval II: Total War 2017.
- Ebbrecht-Hartmann, Tobias: Geschichtsvermittlung digital? Ergebnisse der SPUR.Lab Nutzungsstudien, https://www.spurlab.de/blog/beitrag?tx_news_pi1%5Baction%5D=detail&tx_news_pi1%5Bcontroller%5D=News&tx_news_pi1%5Bnews%5D=46&cHash=30e5a0c7ac068e7a0182806dd55b244a vom 25.04.2024.
- : Geschichtsbilder im medialen Gedächtnis. Filmische Narrationen des Holocaust (= Film), Bielefeld, Berlin: transcript 2011.
- : Erweiterte Orte: Überlegungen zur virtuellen Transformation von Gedenkstätten, in: Medaon – Magazin für jüdisches Leben in Forschung und Bildung, vol. 15, no. 28 (2021), 1–5.
- Eberle, Annette: »Pädagogik als Projekt«, in: Gedenkstättenrundbrief 12 (2004), S. 13–24.
- Ebner, Thomas/Feldmann, Ingo/Renault, Sylvain/Schreer, Oliver/Eisert, Peter: »Multi-view reconstruction of dynamic real-world objects and their integration in augmented and virtual reality applications«, in: Journal of the Society for Information Display 25 (2017), S. 151–157.

- Ehresmann, Andreas: »KZ-Architektur. Die baulichen Überreste des KZ Neuengamme als Medium der Erinnerung«, in: Habbo Knoch/Oliver von Wrochem (Hg.), Entdeckendes Lernen. Orte der Erinnerung an die Opfer der nationalsozialistischen Verbrechen, Berlin: Metropolis 2022.
- Ekman, Paul: Gefühle lesen. Wie Sie Emotionen erkennen und richtig interpretieren, Heidelberg: Spektrum Akademischer Verlag 2012.
- Embacher, Helga/Oberlechner, Manfred/Obermair, Robert et al. (Hg.): Eine Spurensuche. KZ-Außenlager in Salzburg und Oberösterreich als Lernorte (= Wochenschau Wissenschaft), Frankfurt: Wochenschau Verlag 2019.
- Erhorn, Jan/Schwier, Jürgen (Hg.): Pädagogik außerschulischer Lernorte. Eine interdisziplinäre Annäherung (= Pädagogik), Bielefeld: transcript 2016.
- Fähndrich, Erdmann/Linden, Michael: »Zur Reliabilität und Validität der Stimmungsmessung mit der Visuellen Analog-Skala (VAS)«, in: *Pharmacopsychiatria* 15 (1982), S. 90–94.
- Fallace, Thomas D.: »Playing Holocaust: The Origins of the Gestapo Simulation Game«, in: *Teachers College Record: The Voice of Scholarship in Education* 109 (2007), S. 2642–2665.
- Faulenbach, Bernd: »Probleme einer Neukonzeption von Gedenkstätten in Brandenburg. Zur Einführung«, in: Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kultur/Brandenburgische Landeszentrale für politische Bildung (Hg.), Brandenburgische Gedenkstätten für die Verfolgten des NS-Regimes. Perspektiven, Kontroversen und internationale Vergleiche, Berlin: Ed. Hentrich 1992, S. 12–20.
- : Zum geschichtspolitischen Positionspapier der Historischen Kommission (Anlage zum Protokoll der Sitzung der Historischen Kommission am 16./17.10.1998). Memorandum zur »Geschichtspolitik« der neuen Bundesregierung (Susanne Miller, 1/SMAB00073) 1999.
- Feiler, Ernst/Govaere, Frank/Grieß, Philipp/Purk, Simon/Schäfer, Ralf/Schreer, Oliver: »Archiving the Memory of the Holocaust«, in: *Culture & Computing* 12215, S. 145–155.
- Fischer, Cornelia/Anton, Hubert: Auswirkungen der Besuche von Gedenkstätten auf Schülerinnen und Schüler. Breitenau – Hadamar – Buchenwald. Bericht über 40 Explorationen in Hessen und Thüringen, Wiesbaden: HLZ 1992.
- Fisher, Joshua A./Schoemann, Sarah: »Toward an Ethics of Interactive Storytelling at Dark Tourism Sites in Virtual Reality«, in: Rebecca Rouse/Hartmut Koenitz/Mads Haahr (Hg.), *Interactive Storytelling*, Cham: Springer International Publishing 2018, S. 577–590.
- Franz, Julia/Siegele, Patrick/Waribold, Nicole: »Lebensweltorientierungen in der historisch-politischen Jugendbildungsarbeit. Ergebnisse der Evaluation der pädagogischen Arbeit in der Ausstellung »Anne Frank. Hier & Heute«, in: *Gedenkstättenrundbrief* 5 (2208), S. 14–23.

- Fraunhofer-Institut für Nachrichtentechnik: Virtual Reality Experience »Ernst Grube – das Vermächtnis«, <https://www.hhi.fraunhofer.de/virtual-reality-experience-ernst-grube-das-vermaechtnis.html> vom 25.04.2024.
- Frei, Norbert: 1945 und wir. Das Dritte Reich im Bewußtsein der Deutschen, München: Beck 2005.
- Frey, Felix: Medienrezeption als Erfahrung. Theorie und empirische Validierung eines integrativen Rezeptionsmodus, Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden 2017.
- Fritsch, Melanie: Performing bytes. Dissertation, Würzburg: Königshausen & Neumann, 2018.
- Fröhlich, Claudia: »Geschichtspolitische und erinnerungskulturelle ZeitRäume. Vom Reiz einer analytischen Kategorie«, in: Janina Fuge/Rainer Hering/Harald Schmid (Hg.), Gedächtnisräume. Geschichtsbilder und Erinnerungskulturen in Norddeutschland, Göttingen: V&R unipress 2014.
- Fröhlich, Claudia/Schmid, Harald (Hg.): Jahrbuch für Politik und Geschichte. Band 7 (2016 –2019), Schwerpunkt: Virtuelle Erinnerungskulturen, Stuttgart: Franz Steiner Verlag 2020.
- Fröhlich, Werner/Zebisch, Johanna: »Besucherbefragung zur Neukonzeption der KZ-Gedenkstätte Dachau. Ergebnisbericht« (2000), München: Sozialwissenschaftliches Institut.
- Fuchs, Jochen: »Zum Verhältnis der Gedenkstätten und deren Wirkung auf ihre Besucher. Versuch einer (vorläufigen) Bilanz nebst Ausblick«, in: Gedenkstättenrundbrief (2004), S. 30–36.
- Gaede, Daniel: »In der Gedenkstätte Buchenwald ist mehr möglich, als viele wahrnehmen. Anmerkungen zu dem Artikel von Annette Leo und Peter Reif-Spirek«, in: Gedenkstättenrundbrief 02 (1999), S. 21–24.
- Ganzemüller, Jörg/Utz, Raphael: Orte der Shoah in Polen. Gedenkstätten Zwischen Mahnmal und Museum, Köln/Wien: Böhlau Verlag GmbH & Cie 2016.
- Gedenkstättenforum: GedenkstättenRundbrief. Topographie des Terrors, <https://www.gedenkstaettenforum.de/aktivitaeten/gedenkstaettenrundbrief> vom 15.04.2024.
- : Gedenkstättenseminare (seit 1983), <https://www.gedenkstaettenforum.de/aktivitaeten/gedenkstaettenseminare/vergangene-gedenkstaettenseminare> vom 15.04.2024.
- Geißler, Cornelia: Individuum und Masse – Zur Vermittlung des Holocaust in deutschen Gedenkstättenausstellungen, transcript 2015.
- Geißler-Jagodzinski, Christian/Obens, Katharina: »Dann sind wir ja auch die letzte Generation, die davon profitieren kann.« Erste Ergebnisse einer empirischen Mikrostudie zur Rezeption von Zeitzeugengesprächen bei Jugendlichen/jungen Erwachsenen, Potsdam 2008, https://www.vielfalt-mediathek.de/material/nationalsozialismus/_dann-sind-wir-ja-auch-die-letzte-generation-die-davon-

- rofitieren-kann-erste-ergebnisse-einer-empirischen-mikrostudie-zur-rezeption-von-zeitzeugengespraechen-bei-jugendlichen_jungen-erwachsenen vom 25.04.2024.
- Gesser, Susanne/Handschin, Martin/Jannelli, Angela et al. (Hg.): Das partizipative Museum. Zwischen Teilhabe und User Generated Content. Neue Anforderungen an kulturhistorische Ausstellungen (= Schriften zum Kultur- und Museumsmanagement), Berlin: De Gruyter 2012.
- Giere, Daniel: Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen (= Wochenschau Geschichte), Frankfurt a.M.: Wochenschau Verlag 2019.
- : Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen (= Forum historisches Lernen), Frankfurt: Wochenschau Verlag 2019.
- Gloe, Markus/Ballis, Anja: »Interactive 3D Testimonies of Holocaust Survivors in German language«, in: Markus Gloe/Anja Ballis (Hg.), Holocaust Education Revisited. Orte der Vermittlung – Didaktik und Nachhaltigkeit, Wiesbaden: Springer Fachmedien 2020, S. 343–368.
- Görgen, Arno/Pfister, Eugen: Codierte Chroniken?, Freie Universität Berlin 2022.
- Graduiertenkolleg 2196 »Dokument – Text – Edition«: Kollegiat*innen, Feldbrügge, Marcus. Edition von dreidimensionalen Dokumenten unter dem Einsatz von immersiven Medien (Arbeitstitel), <https://www.editionen.uni-wuppertal.de/de/personen/kollegiatinnen-und-kollegiaten/feldbruegge-marcus/> vom 25.04.2024.
- Griffiths, Alison: Shivers down your spine. Cinema, museums, and the immersive view (= Film and culture), New York u.a.: Columbia Univ. Press 2008.
- Grillmeyer, Siegfried/Wirtz, Peter (Hg.): Ortstermine. Politisches Lernen an historischen Orten (= Veröffentlichungen der CPH-Jugendakademie, Band 6), Schwalbach am Taunus: Wochenschau Verlag 2006.
- Groschek, Iris: Digital Memory. Neue Perspektiven für die Erinnerungsarbeit (= Beiträge zur Geschichte der nationalsozialistischen Verfolgung), Göttingen: Wallstein Verlag 2023.
- Gross, Andrew S.: »Holocaust Tourism in Berlin: Global Memory, Trauma and the »Negative Sublime«, in: Journeys 7 (2006), S. 73–100.
- Gryglewski, Elke: »Zur künftigen Arbeit mit Zeitzeuginnen und Zeitzeugen in Gedenkstätten zur Erinnerung an die nationalsozialistischen Verbrechen«, in: Totalitarianism and Democracy 15 (2018), S. 165–175.
- Gudehus, Christian: Dem Gedächtnis zuhören. Erzählungen über NS-Verbrechen und ihre Repräsentation in deutschen Gedenkstätten, Essen: Klartext 2006.
- Gundermann, Christine/Brauer, Juliane/Carlà-Uhink, Filippo et al. (Hg.): Schlüsselbegriffe der Public History, Stuttgart: UTB GmbH; Vandenhoeck & Ruprecht 2021.

Günther, Christian:

- : »Chapter 8 Authenticity and Authority in German Memorial Sites«, in: Julia Timpe/Frederike Bude (Hg.), *Writing the Digital History of Nazi Germany. Potentialities and Challenges of Digitally Researching and Presenting the History of the »Third Reich«, World War II and the Holocaust*, Berlin: De Gruyter 2021, S. 181–202.
 - : »Virtual Reality in Gedenkstätten. Authentifizierungsstrategien«, in: Sönke Friedreich/Ira Spieker (Hg.), *Volkskunde in Sachsen 35/2023. Jahrbuch für Kulturanthropologie*, Ilmtal-Weinstraße: Jonas Verlag 2023, S. 31–44.
 - : »Speedrunning Anne Frank House VR – Disruption der Vergangenheitsatmosphäre«, in: Christine Gundermann/Barbara Hanke/Martin Schlutow (Hg.), *Digital Public History – Analytische Zugänge und Lernpotenziale digitaler Geschichte*, Frankfurt a.M.: Peter Lang 2024, S. 63–78.
 - : »Erfahrungsaustausch: von der Wichtigkeit der Zusammenarbeit mit Gedenkstätten«, in: *LaG-Magazin* vom 20. Dezember 2023, *Erinnern in Digitalen Spielen (2023)*, S. 54–55.
- Günther, Christian/Parzer, Robert: »Spuren auf Papier, Spielerisches Erinnern an vergessene Opfer des Nationalsozialismus«, in: Arno Görden/Tobias Unterhuber (Hg.), *Politiken des (digitalen) Spiels. Transdisziplinäre Perspektiven*, Bielefeld: transcript 2023, S. 183–202.
- Günther, Christian/Schenk, Jan: »Gedenkstätten auf Twitter. Eine Datenanalyse von Social-Media-Kampagnen«, in: Iris Groschek/Habbo Knoch (Hg.), *Digital Memory. Neue Perspektiven für die Erinnerungsarbeit*, Wallstein Verlag 2023.
- Gussmann, Melissa/Merkt, Martin/Schwan, Stephan: »Zur Wahrnehmung und Wirkung historischer Orte. Eine kognitionspsychologische Perspektive«, in: Axel Drecoll/Thomas Schaarschmidt/Irmgard Zündorf (Hg.), *Authentizität als Kapital historischer Orte? Die Sehnsucht nach dem unmittelbaren Erleben von Geschichte*, Göttingen: Wallstein Verlag 2019, S. 175–187.
- Hájková, Anna: *The last Ghetto. An everyday history of Theresienstadt*, New York, NY: Oxford University Press 2024.
- Halbwachs, Maurice/Maus, Heinz: *Das kollektive Gedächtnis (= Fischer-Taschenbücher Fischer Wissenschaft, Band 7359)*, Frankfurt a.M.: Fischer-Taschenbuch-Verlag 1996.
- Hammermann, Gabriele/Riedel, Dirk (Hg.): *Sanierung, Rekonstruktion, Neugestaltung. Zum Umgang mit historischen Bauten in Gedenkstätten; [...] auf einer gemeinsamen Tagung der KZ-Gedenkstätte und der Stadt Dachau am 1. und 2. Juni 2012*, Göttingen: Wallstein Verlag 2014.
- Hampp, Constanze: *Die »Aura« des Originals – Wahrheit oder Mythos? Wahrnehmung, Bewertung und Verarbeitung von authentischen Objekten in Ausstellungen von Wissenschafts- und Technikmuseen*. München: Universitätsbibliothek der TU München 2014.

- Hampp, Constanze/Schwan, Stephan: »Authentizität in der Wahrnehmung und Bewertung von Museumsobjekten. Ergebnisse empirischer Besucherstudien aus dem Deutschen Museum in München«.
- Hartman, Geoffrey H.: »Future Memory. Reflections on Holocaust Testimony and Yale's Fortunoff Video Archive«, in: Michele Barricelli/Nicolas Apostolopoulos/Gertrud Koch (Hg.), *Preserving survivors' memories. Digital testimony collections about Nazi persecution history, education and media*, Berlin: EVZ Foundation Remembrance Responsibility Future 2016, S. 13–31.
- Hartmann, Christian/Bannert, Maria: »Lernen in virtuellen Räumen«, in: *Medienpädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* 47 (2022), S. 373–391.
- Hartmann, Rudi: »Tourism to Memorial Sites of the Holocaust«, in: Philip R. Stone/Rudi Hartmann/A. V. Seaton et al. (Hg.), *The Palgrave handbook of dark tourism studies*, London: Palgrave Macmillan 2018, S. 469–508.
- Hasberg, Wolfgang: »Emotionalität historischen Lernens. Einblicke in und Ausblicke auf empirische Forschung«, in: Juliane Brauer/Martin Lücke (Hg.), *Emotionen, Geschichte und historisches Lernen. Geschichtsdidaktische und geschichtskulturelle Perspektiven*, Göttingen: V & R Unipress 2013, S. 47–74.
- Haß, Matthias: »Schichtungen von Geschichte am »authentischen« Ort«, in: Elke Gryglewski/Verena Haug/Gottfried Kößler et al. (Hg.), *Gedenkstättenpädagogik. Kontext, Theorie und Praxis der Bildungsarbeit zu NS-Verbrechen*, Berlin: Metropol 2015, S. 179–192.
- Haug, Verena: *Am »authentischen« Ort: Paradoxien der Gedenkstättenpädagogik*, Berlin: Metropol 2015.
- : »Gedenkstättenpädagogik als Interaktion. Aushandlung von Erwartungen und Ansprüchen vor Ort«, in: Elke Gryglewski/Verena Haug/Gottfried Kößler et al. (Hg.), *Gedenkstättenpädagogik. Kontext, Theorie und Praxis der Bildungsarbeit zu NS-Verbrechen*, Berlin: Metropol 2015, S. 113–126.
- : »Keine unmittelbare Begegnung, kein authentischer Ort: Zum Potenzial von Gedenkstättenpädagogik«, in: Alexander Kraus/Aleksandar Nedelkovski/Anita Placenti-Grau (Hg.), *Ein Erinnerungs- und Lernort entsteht. Die Gedenkstätte KZ-Außenlager Laagberg in Wolfsburg*, Frankfurt, New York: Campus Verlag 2018, S. 55–67.
- Heinemann, Jan: *Authentizität again: Der Tag des Zombie-Elefanten 2017*, <https://g.espielt.hypotheses.org/1697> vom 25.04.2024.
- Heinrich-Hertz-Institut, Fraunhofer: *Dreh des ersten volumetrischen Zeitzeugeninterviews: Kurzfilm ERNST GRUBE – DAS VERMÄCHTNIS – Fraunhofer HHI 2023*, <https://www.hhi.fraunhofer.de/news/nachrichten/2019/dreh-des-ersten-volumetrischen-zeitzeugeninterviews-kurzfilm-ernst-grube-das-vermaechtnis.html> vom 18.03.2023.

- Heinze, Robert: Learn to stop worrying and love authenticity 2017, <https://gespielt.hypotheses.org/1715> vom 25.04.2024.
- Heřmanová, Eva/Abrahám, Josef: »Holocaust tourism as a part of the dark tourism«, in: *Czech Journal of Social Sciences, Business and Economics* 4 (2015), S. 16–33.
- Herrmann, Mathias: *Museumskompass Dresden. Erfassung und Analyse historischer Lernorte (= Impulse, Band 7)*, Berlin: wvb Wissenschaftlicher Verlag Berlin 2018.
- Hui, Yuk: »What is a Digital Object?«, in: *Metaphilosophy* 43 (2012), S. 380–395., DOI: 10.1111/j.1467-9973.2012.01761.x
- Heuer, Christian: »... authentischer als alle vorherigen«. Zum Umgang mit Ego-Dokumenten in der populären Geschichtskultur«, in: Michiko Uike-Bormann/Carolyn Oesterle/Miriam Sénécheau et al. (Hg.), *Echte Geschichte. Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen*, s.l.: transcript 2010, S. 75–91.
- Heuring, Dennis: *Vom Erinnerungsimperativ zum Erinnerungspolylog. Zu den Chancen einer Erinnerungs-inter-kultur*. Zentrum für Globale Fragen 2021, <https://kontrapunkte.hypotheses.org/1779>.
- Heyl, Matthias: »Betroffenheit ist kein Lernziel. Ein schwieriges Thema: Der Holocaust im Unterricht«, in: *Erziehung & Wissenschaft* 47 (1995), 14f.
- : »Forensische Bildung« am historischen Tat- und Bildungsort – ein Plädoyer gegen das Erspüren von Geschichte«, in: Christian Geißler/Bernd Overwien (Hg.), *Elemente einer zeitgemäßen politischen Bildung. Festschrift für Prof. Hanns-Fred Rathenow zum 65. Geburtstag*, Münster, Westf.: LIT-Verlag 2010.
- : »Mit Überwältigendem überwältigen? Emotionen in KZ-Gedenkstätten«, in: Juliane Brauer/Martin Lücke (Hg.), *Emotionen, Geschichte und historisches Lernen. Geschichtsdidaktische und geschichtskulturelle Perspektiven*, Göttingen: V & R Unipress 2013, S. 239–259.
- Hilsmann, Anna/Fechteler, Philipp/Morgenstern, Wieland/Paier, Wolfgang/Feldmann, Ingo/Schreer, Oliver/Eisert, Peter: »Going beyond free viewpoint: creating animatable volumetric video of human performances«, in: *IET Computer Vision* 14 (2020), S. 350–358.
- Hinke, Heike (Hg.): *Lernen im Museum. Kulturelle Lernorte bieten vielfältige Möglichkeiten Sekundarschule, Gemeinschaftsschule, Gesamtschule, Gymnasium*. Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung Sachsen-Anhalt, Halle (Saale) 2018, <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:gbv:3:2-93350>.
- Hirsch, Marianne: »Surviving Images: Holocaust Photographs and the Work of Postmemory«, in: *The Yale Journal of Criticism* 14 (2001), S. 5–37.
- Hoffmann, Anja: »Zwischen Publikumsservice und Kulturvermittlung: Rezeptionshaltungen und Kompetenzerwartungen von Museumsgästen«, in: Markus Walz (Hg.), *Handbuch Museum. Geschichte, Aufgaben, Perspektiven*, Stuttgart: J.B. Metzler Verlag 2016, S. 296–300.

- Hoffmann, Detlev: Das Gedächtnis der Dinge. KZ-Relikte und KZ-Denkmal 1945 – 1995 (= Wissenschaftliche Reihe des Fritz-Bauer-Instituts, Band 4), Frankfurt a.M.: Campus 1998.
- Homann, Astrid: Auswertung der Fragebögen zum VR-Interview »Ernst Grube Experience«, Juli 2023 (AH). Erhebungszeitraum: 29. Juni bis 31. Oktober 2022 freitags von 12.00 bis 16.00 Uhr, unveröffentlicht 2023.
- Horn, Klaus-Peter: »Authentizität und Symbolisierung Gedenkstätten und Lernen. Anmerkungen zu Gedenkstätten in Deutschland und ihren Pädagogiken«, in: Christa Berg/Peter Dudek/Hans U. Grunder et al. (Hg.), Jahrbuch für Historische Bildungsforschung. Band 7, Bad Heilbrunn, Obb: Klinkhardt 2001, S. 329–350.
- H-Soz-Kult. Kommunikation und Fachinformation für die Geschichtswissenschaften: Authentizität als Kapital historischer Orte 2016, <https://www.hsozkult.de/event/id/event-82492> vom 25.04.2024.
- igroup.org – project consortium: igroup presence questionnaire (IPQ) overview, <https://www.igroup.org/pq/ipq/index.php> vom 25.04.2024.
- Institut für interdisziplinäre Konflikt- und Gewaltforschung (IKG) (Hg.): MEMO Deutschland – Erinnerungskulturelles Monitoring 2023, Bielefeld 2023.
- Isaac, Rami K./Nawijn, Jeroen/van Liempt, Adriaan/Gridnevskiy, Konstantin: »Understanding Dutch visitors' motivations to concentration camp memorials«, in: Current Issues in Tourism 22 (2019), S. 747–762.
- Jaiser, Constanze: »Zeugenschaft in der Bildungsarbeit«, in: Elke Gryglewski/Verena Haug/Gottfried Kößler et al. (Hg.), Gedenkstättenpädagogik. Kontext, Theorie und Praxis der Bildungsarbeit zu NS-Verbrechen, Berlin: Metropol 2015, S. 221–235.
- Jong, Steffi de: Von Hologrammen und sprechenden Füchsen. Holocausterinnerung 3.0.
—: »Sentimental Education. Sound and Silence at History Museums«, in: Museum and Society 16 (2018).
—: Zeitzeugin/Zeitzeuge. Version: 1.0, Docupedia-Zeitgeschichte 2022, https://docupedia.de/zg/jong_zeitzeuge_v1_de_2022#cite_ref-ftn128_128-0 vom 25.04.2024.
- Junge, Abelina/Günther, Christian: »Die wenige Zeit« – Immersionsstrategien und emotionale Involvierung«, in: Christian Kuchler/Kristopher Muckel (Hg.), Virtual Reality. Zukunft der historischen Bildung, Göttingen: Wallstein Verlag 2025.
- Jureit, Ulrike: Magie des Authentischen. Das Nachleben von Krieg und Gewalt im Reenactment (= Wert der Vergangenheit), Göttingen: Wallstein Verlag 2020.
- Kaelber, Lutz F.: »A memorial as virtual traumascapes: darkest tourism in 3D and cyber-space to the gas chambers of Auschwitz«, in: e-review of tourism research 5 (2007), S. 24–33.

- Kaiser, Wolf/Rinke, Kuno: »Zum Verhältnis von historischer und politischer Bildung in Gedenkstätten für die Opfer des Nationalsozialismus«, in: Elke Gryglewski/Verena Haug/Gottfried Kößler et al. (Hg.), *Gedenkstättenpädagogik. Kontext, Theorie und Praxis der Bildungsarbeit zu NS-Verbrechen*, Berlin: Metropol 2015, S. 147–165.
- Kansteiner, Wulf: »The Holocaust in the 21st Century. Digital anxiety, transnational cosmopolitanism, and never again genocide without memory«, in: Andrew Hoskins (Hg.), *Digital memory studies. Media pasts in transition*, New York: Routledge Taylor & Francis Group 2018, S. 110–140.
- Kappes, Mirjam: »Das Labyrinthmotiv im Film. Raum, Erfahrung und Metaphorik in THE SHINING und PAN'S LABYRINTH«, in: *Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung* (2013), S. 86–102.
- Karpa, Dietrich/Overwien, Bernd/Plessow, Oliver (Hg.): *Außerschulische Lernorte in der politischen und historischen Bildung (= Erfahrungsorientierter Politikunterricht, Band 8)*, Immenhausen bei Kassel: Prolog-Verlag 2015.
- Kasper, Judith: *Der traumatisierte Raum. Insistenz, Inschrift, Montage bei Freud, Levi, Kertész, Sebald und Dante (= De Gruyter eBook-Paket Literatur- und Kulturwissenschaft, Area Studies, Band 63)*, Berlin, Boston: De Gruyter 2016.
- Keilbach, Judith: »Mikrofon, Videotape, Datenbank. Überlegungen zu einer Mediene-geschichte der Zeitzeugen.«, in: Martin Sabrow/Norbert Frei (Hg.), *Die Geburt des Zeitzeugen nach 1945*, Göttingen: Wallstein Verlag 2012, S. 281–300.
- Kellerwessel, Wulf: *Wittgensteins Sprachphilosophie in den »Philosophischen Untersuchungen«. Eine kommentierende Ersteinführung (= Publications of the Austrian Ludwig Wittgenstein Society – N.S, Band 9)*, Frankfurt, Berlin: ontos-Verl; De Gruyter 2009.
- Kirshenblatt-Gimblett, Barbara: *Destination culture. Tourism, museums, and heritage*, Berkeley: Univ. of California Press 1998.
- Klei, Alexandra: *Der erinnerte Ort. Geschichte durch Architektur; zur baulichen und gestalterischen Repräsentation der nationalsozialistischen Konzentrationslager (= Architekturen, Band 7)*, Bielefeld: transcript 2011.
- Klein, Christa: »Reflexive Authentizitätsfiktionen als situierte Geschichtsversionen am Beispiel des Living-History-Formats Die Bräuteschule 1958«, in: Michiko Uike-Bormann/Carolyn Oesterle/Miriam Sénécheau et al. (Hg.), *Echte Geschichte. Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen, s.l.*: transcript 2010, S. 123–146.
- Knaller, Susanne: »Genealogie des ästhetischen Authentizitätsbegriffs«, in: Susanne Knaller/Harro Müller (Hg.), *Authentizität. Diskussion eines ästhetischen Begriffs*, München: Fink 2006, S. 17–35.
- Knaller, Susanne/Müller, Harro: »Authentisch/Authentizität«, in: Karlheinz Barck/Martin Fontius/Dieter Schlenstedt et al. (Hg.), *Ästhetische Grundbegriffe. (ÄGB); historisches Wörterbuch in sieben Bänden*, Stuttgart: Metzler 2010.

- Knigge, Volkhard: »Gedenkstätten und Museen«, in: Volkhard Knigge/Norbert Frei/Anett Schweitzer (Hg.), *Verbrechen erinnern. Die Auseinandersetzung mit Holocaust und Völkermord*; [...] Konferenz, durchgeführt in der Gedenkstätte Buchenwald im September 2000, München: Beck 2002, S. 378–389.
- : »Museum oder Schädelstätte? Gedenkstätten als multiple Institutionen«, in: *Gedenkstätten und Besucherforschung. Wissenschaftliches Symposium am 2. und 3. Dezember 2003*, Bonn: Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland 2004, S. 17–33.
- : »Zur Zukunft der Erinnerung«, in: *Aus Politik und Zeitgeschichte APuZ 60* (2010), S. 10–16.
- : »Vom Zeugniswert der authentischen Substanz für die Gedenkstättenarbeit«, in: Axel Klausmeier (Hg.), *Denkmalpflege für die Berliner Mauer. Die Konservierung eines unbequemen Bauwerks*, Berlin: Links 2011, S. 65–71.
- Knoch, Habbo: »»Ferienlager« und »gefoltertes Leben«. Periphere Räume in ehemaligen Konzentrationslagern«, in: Gabriele Hammermann/Dirk Riedel (Hg.), *Sanierung, Rekonstruktion, Neugestaltung. Zum Umgang mit historischen Bauten in Gedenkstätten*; [...] auf einer gemeinsamen Tagung der KZ-Gedenkstätte und der Stadt Dachau am 1. und 2. Juni 2012, Göttingen: Wallstein Verlag 2014, S. 32–49.
- : *Geschichte in Gedenkstätten. Theorie – Praxis – Berufsfelder (= Public History – Geschichte in der Praxis)*, Tübingen, Stuttgart: Narr Francke Attempto Verlag; utb 2020.
- : »Grenzen der Immersion. Die Erinnerung an den Holocaust und das Zeitalter der Digitalität«, in: Claudia Fröhlich/Harald Schmid (Hg.), *Jahrbuch für Politik und Geschichte. Band 7 (2016–2019) Schwerpunkt: Virtuelle Erinnerungskulturen*, Stuttgart: Franz Steiner Verlag 2020, S. 15–44.
- : »Das KZ als virtuelle Wirklichkeit«, in: *Geschichte und Gesellschaft 47* (2021), S. 90–121.
- : *Gedenkstätten. Version: 1.0 2018*, http://docupedia.de/zg/Knoch_gedenkstaette_n_v1_de_2018?oldid=130379 vom 25.04.2024.
- Knudsen, Britta Timm/Waade, Anne M. (Hg.): *Re-Investing Authenticity. Tourism, Place and Emotions (= Tourism and cultural change)*, Bristol, Buffalo: Channel View Publications 2010.
- Köhr, Katja: *Die vielen Gesichter des Holocaust. Museale Repräsentationen zwischen Individualisierung, Universalisierung und Nationalisierung (= Eckert. Die Schriftenreihe Studien des Georg-Eckert-Instituts zur internationalen Bildungsmedienforschung)*, Göttingen: V & R Unipress 2012.
- Korff, Gottfried: »Die Eigenart der Museums-Dinge. Zur Materialität und Medialität des Museums«, in: Kirsten Fast (Hg.), *Handbuch der museumspädagogischen Ansätze*, Wiesbaden, s.l.: VS Verlag für Sozialwissenschaften 1995, S. 17–28.

- Korff, Gottfried/Roth, Martin: »Einleitung«, in: Gottfried Korff/Martin Roth (Hg.), *Das historische Museum. Labor, Schaubühne, Identitätsfabrik*, Frankfurt a. M., New York, Paris: Campus-Verl; Ed. de la Maison des Sciences de l'Homme 1990, S. 9–40.
- Köster, Norbert: »Historische Orte als außerschulische Lernorte im Religionsunterricht. Perspektiven aus Geschichtsdidaktik, Kirchenraum-, Museums- und Gedenkstättenpädagogik«, in: *Kirchengeschichtsdidaktik: Verortungen zwischen Religionspädagogik, Kirchengeschichte und Geschichtsdidaktik*, Stuttgart: Verlag W. Kohlhammer 2016, S. 188–203.
- Kuchler, Christian: *Lernort Auschwitz. Geschichte und Rezeption schulischer Gedenkstättenfahrten 1980–2019*, Göttingen: Wallstein Verlag 2021.
- Kugler, Anita: *Begegnung mit dem Holocaust 1994*, <https://taz.de/!1535982/> vom 25.04.2024.
- Kühberger, Christoph: »Digitale Spiele als Geschichtsdarstellungen – Forschungsmethodische Hinweise zur Analyse und Rezeption als Teilbereich der Digital Humanities«, in: Christina Antenhofer/Christoph Kühberger/Arno Strohmeier (Hg.), *Digital Humanities in den Geschichtswissenschaften*, Wien: Böhlau Verlag 2023, S. 450–461.
- Kulka, Otto D.: *Landschaften der Metropole des Todes. Auschwitz und die Grenzen der Erinnerung und der Vorstellungskraft*, München: Deutsche Verlags-Anstalt 2013.
- Kulturstiftung des Bundes: *Fördergrundsätze Fonds Digital. Für den digitalen Wandel in Kulturinstitutionen*, https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/projekte/transformation_und_zukunft/detail/kultur_digital.html vom 12.03.2024.
- : *Jahresbericht (Sachbericht) der Kulturstiftung des Bundes (KSB) für das Wirtschaftsjahr 2019*. Stand: 25.06.2020, <https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/stiftung/jahresberichte.html> vom 12.03.2024.
- : *Infobroschüre zum Fonds Digital 2021*, https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/fileadmin/user_upload/kultur_digital/210914_KSB_KulturDigital_Infobroschue_210x297_digital_Doppelseiten_1_JL.pdf.
- KZ-Gedenkstätte Flossenbürg: *Ende der Zeitzeugenschaft? | KZ-Gedenkstätte Flossenbürg*. 25. September 2020 – 06. Juni 2021 2024, <https://www.gedenkstaette-flossenbuerg.de/de/besuch/ausstellungen/ende-der-zeitzeugenschaft> vom 25.04.2024.
- Landsberg, Alison: *Prosthetic memory. The transformation of American remembrance in the age of mass culture*, New York, Chichester, West Sussex: Columbia Univ. Press 2004.
- Landwehr, Achim: *Historische Diskursanalyse (= Historische Einführungen, Bd. 4)*, Frankfurt a. M.: Campus-Verlag 2008.
- Latham, Kiersten F.: »Numinous Experiences With Museum Objects«, in: *Visitor Studies* 16 (2013), S. 3–20.

- Le Guin, Ursula K.: *The Left Hand of Darkness*, New York: Ace Books 1985.
- Lechner, Silvester: »Ein doppel-gesichtiges Baudenkmal und seine Wirkungen. Beobachtungen und Interpretationen am Beispiel der KZ-Gedenkstätte Oberer Kuhberg in Ulm (Teil 2)«, in: *Gedenkstättenrundbrief 12/2006* (2006a), S. 3–13.
- : »Ein doppel-gesichtiges Baudenkmal und seine Wirkungen. Beobachtungen und Interpretationen am Beispiel der KZ-Gedenkstätte Oberer Kuhberg in Ulm (Teil 2)«, in: *Gedenkstättenrundbrief 12/2006* (2006b), S. 3–13.
- Leggewie, Claus: »Zur Einleitung: Von der Visualisierung zur Virtualisierung des Erinnerns«, in: *Erinnerungskultur 2.0. Kommemorative Kommunikation in digitalen Medien*; [Basis für den vorliegenden Band bildet die im November 2006 veranstaltete Tagung [...] an der Justus-Liebig-Universität Gießen], Frankfurt a.M. [u.a.]: Campus-Verlag 2009, S. 9–28.
- Lehrke, Gisela: *An Ort und Stelle. Gedenkstätten für Opfer des Nationalsozialismus und antifaschistische/alternative Stadtrundfahrten als Lernorte historisch-politischer Bildung*, Frankfurt a.M.: Campus-Verlag 1988.
- : *Gedenkstätten für Opfer des Nationalsozialismus. Historisch-politische Bildung an Orten des Widerstands und der Verfolgung*, Frankfurt a.M.: Campus-Verlag 1988.
- Leibniz-Forschungsverbund »Wert der Vergangenheit«: *LFV Historische Authentizität*, <https://www.leibniz-wert-der-vergangenheit.de/publikationen/lfv-historische-authentizitaet> vom 25.04.2024.
- Lethen, Helmut: »Versionen des Authentischen. Sechs Gemeinplätze«, in: Hartmut Böhme (Hg.), *Literatur und Kulturwissenschaften. Positionen, Theorien, Modelle*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt-Taschenbuch-Verlag 1996, S. 205–231.
- Levi, Primo: *The drowned and the saved*, New York: Summit Books 1988.
- Lewers, Elena/Frentzel-Beyme, Lea: »Und was kommt nach der Zeitreise?«, in: *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* 51 (2023), S. 402–429.
- Lewers, Elena/Neuberger, Olga/Limpinsel, Inga L./Bunnenberg, Christian/Aßmann, Sandra: »Im Spannungsfeld von Vergangenheit und Gegenwart: Interdisziplinäre Überlegungen zur Förderung von Reflexion über geschichtsbezogene VR-Anwendungen in Gedenkstätten«, in: Andreas Neumann/Jörg von Bilavsky (Hg.), *Geschichte vor Ort und im virtuellen Raum*, Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH; Springer Vieweg 2022, S. 43–64.
- Limper, Brigitte (Hg.): *Außerschulische Lernorte (= Grundschule Kunst Materialpaket, Nr. 70 = 2018, 1. Quartal)*, Seelze: Friedrich 2018.
- Loepe, Bettina: *4 JAHRE INTERDISZIPLINÄRES FORSCHUNGSLABOR 2024*, https://www.spurlab.de/blog/beitrag?tx_news_pi1%5Baction%5D=detail&tx_news_pi1%5Bcontroller%5D=News&tx_news_pi1%5Bnews%5D=49&cHash=80abd90aa63585a96271f8fd597a869b vom 25.04.2024.

- Loepe, Bettina/Bahnsen, Swantje (Hg.): SPUR.lab – Ein interdisziplinäres Forschungslabor 2023.
- Lücke, Martin/Zündorf, Irmgard: Einführung in die Public History (= UTB, 4909. Teil), Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht; 2018.
- Lutz, Thomas: »Überlegungen zur Verbesserung der Koordination der Gedenkstätten für NS-Opfer in Deutschland. Vom bundesweiten Gedenkstättenseminar zu Gedenkstättenkonferenz«, in: Gedenkstättenrundbrief 06 (2012), S. 3–8.
- : »Materialisierte Authentifizierung. Die Bedeutung authentischer Gebäude und Objekte in Gedenkstätten und Dokumentationszentren der NS-Verbrechen«, in: Axel Drecol/Thomas Schaarschmidt/Irmgard Zündorf (Hg.), Authentizität als Kapital historischer Orte? Die Sehnsucht nach dem unmittelbaren Erleben von Geschichte, Göttingen: Wallstein Verlag 2019, S. 57–76.
- Lyotard, Jean-François/Clausjürgens, Reinhold: Der Widerstreit (= Supplemente), München: Fink 1989.
- Macek, Ilse: »Werner Grube – »Mitzunehmen sind sämtliche Kinder mit Gepäck zwecks Wohnsitzverlegung nach Einsatzort«, in: Ilse Macek (Hg.), Ausgegrenzt, entrechtet, deportiert. Schwabing und Schwabinger Schicksale; 1933 bis 1945, München: Volk 2008.
- Mager, Tino: Schillernde Unschärfe. Der Begriff der Authentizität im architektonischen Erbe, Berlin: De Gruyter 2016.
- Makransky, Guido/Petersen, Gustav B.: »The Cognitive Affective Model of Immersive Learning (CAMIL): a Theoretical Research-Based Model of Learning in Immersive Virtual Reality«, in: Educational Psychology Review 33 (2021), S. 937–958.
- Martinez, Matías: »Authentizität als Künstlichkeit in Steven Spielbergs Film SCHINDLER'S LIST«, in: Augen-Blick. Marburger und Mainzer Hefte zur Medienwissenschaft 36 (2004), S. 39–60.
- Martínez, Matías (Hg.): Der Holocaust und die Künste. Medialität und Authentizität von Holocaust-Darstellungen in Literatur, Film, Video, Malerei, Denkmälern, Comic und Musik (= Schrift und Bild in Bewegung, Band 9), Bielefeld: Aisthesis Verlag 2004.
- : »Ein Faktualitätspakt«, in: Norbert Frei/Wulf Kansteiner (Hg.), Den Holocaust erzählen. Historiographie zwischen wissenschaftlicher Empirie und narrativer Kreativität; Symposium im Juni 2011 in Jena, Göttingen: Wallstein Verlag 2013, S. 182–184.
- Mayer, Ulrich: »Historische Orte als Lernorte«, in: Ulrich Mayer (Hg.), Handbuch Methoden im Geschichtsunterricht. Klaus Bergmann zum Gedächtnis, Schwalbach am Taunus: Wochenschau-Verlag 2004, S. 389–407.
- Mayer, Ulrich/Pandel, Hans-Jürgen/Schneider, Gerhard et al. (Hg.): Wörterbuch Geschichtsdidaktik (= Forum historisches Lernen), Frankfurt a.M.: Wochenschau Verlag 2022.

- Mayring, Philipp: *Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken*, 11., aktualisierte und überarb. Aufl., Weinheim: Beltz 2010.
- Mertens, Mathias: »Computerspiele sind nicht interaktiv«, in: Christoph Bieber/Claus Leggewie (Hg.), *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*, Frankfurt a.M.: Campus 2004, S. 272–288.
- Meyer, Erik: »Erinnerungskultur 2.0? Kommemorative Kommunikation und Aufmerksamkeitsökonomie«, in: Hans Scheurer/Ralf Spiller (Hg.), *Kultur 2.0*, Bielefeld: transcript 2010.
- Meyer-Hamme, Johannes: »Im Spannungsfeld historischer Uneindeutigkeit, notwendiger Exaktheit und sozialer Erwünschtheit. Eine Re-Analyse von Fragebogen- und Testkonstruktionen in quantitativen Studien zum Geschichtsbewusstsein und historischen Lernen«, in: Holger Thünemann/Meik Zülsdorf-Kersting (Hg.), *Methoden geschichtsdidaktischer Unterrichtsforschung*, Schwalbach am Taunus: Wochenschau Verlag 2016.
- Michel, Karl M.: »Die Magie des Ortes«, in: *Die Zeit* vom 11.09.1987, <https://www.zeit.de/1987/38/die-magie-des-ortes> vom 25.04.2024.
- Misoch, Sabina: *Qualitative Interviews (= De Gruyter Studium)*, Berlin, Boston: De Gruyter Oldenbourg 2019.
- Mochocki, Michał: »Heritage Sites and Video Games: Questions of Authenticity and Immersion«, in: *Games and Culture* (2021), 155541202110053.
- Morsch, Günter (Hg.): *Konzentrationslager Oranienburg (= Schriftenreihe der Stiftung Brandenburgische Gedenkstätten, Band 3)*, Berlin: Ed. Hentrich 1994.
- : »Authentische Orte von KZ-Verbrechen. Chancen und Risiken aus der Sicht der Besucherforschung«, in: Eduard Fuchs/Verena Radkau/Falk Pingel (Hg.), *Holocaust und Nationalsozialismus*, Innsbruck, Wien, München, Bozen: Studienverlag 2002, S. 42–47.
- Müller, Sigrid: »Besucher/innenforschung in Gedenkstätten. Ein Pilotprojekt in der Gedenkstätte Sachsenhausen«, in: *Gedenkstättenrundbrief* 12 (1996), S. 3–9.
- Murray, Janet H.: *Hamlet on the holodeck. The future of narrative in cyberspace*, Cambridge, London: The MIT Press 2017.
- Muttenthaler, Roswitha/Wonisch, Regina: *Gesten des Zeigens. Zur Repräsentation von Gender und Race in Ausstellungen (= Schriften zum Kultur- und Museumsmanagement)*, Bielefeld: transcript 2007.
- Nägel, Verena L.: »Das Visual History Archive des Shoah Foundation Institute in Forschung, Lehre und Schulunterricht«, in: Daniel Baranowski (Hg.), »Ich bin die Stimme der sechs Millionen«. *Das Videoarchiv im Ort der Information*, Berlin: Stiftung Denkmal für die Ermordeten Juden Europas 2009, S. 185–191.
- Nowijn, Jeroen/Fricke, Marie-Christin: »Visitor Emotions and Behavioral Intentions: The Case of Concentration Camp Memorial Neuengamme«, in: *International Journal of Tourism Research* 17 (2015), S. 221–228.

- Nawijn, Jeroen/Isaac, Rami K./Gridnevskiy, Konstantin/van Liempt, Adriaan: »Holocaust concentration camp memorial sites: an exploratory study into expected emotional response«, in: *Current Issues in Tourism* 21 (2018), S. 175–190.
- Netzel, Britta: »Facetten räumlicher Immersion in technischen Medien«, in: *montage AV. Zeitschrift* 2 (2008), S. 145–158.
- : »Involvierungsstrategien des Computerspiels«, in: *Gamescoop* (Hg.), *Theorien des Computerspiels zur Einführung*, Hamburg: Junius 2012, S. 75–103.
- : »Spielerische Aspekte digitaler Medien – Rollen, Regeln, Interaktionen«. In: Caja Thimm (Hg.), *Spiel – Gesellschaft – Medien: Perspektiven auf ein vielfältiges Forschungsfeld*, Bielefeld: transcript, 2013, S. 107–124
- : »Involvement«, in: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hg.), *Game Studies*, Wiesbaden: Springer VS 2018, S. 219–234.
- Neumärker, Uwe/Baumgärtner, Ulrich/Baranowski, Daniel: »Einleitung«, in: Daniel Baranowski (Hg.), »Ich bin die Stimme der sechs Millionen«. *Das Videoarchiv im Ort der Information*, Berlin: Stiftung Denkmal für die Ermordeten Juden Europas 2009.
- Nolden, Nico: *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen*, Berlin, Boston: De Gruyter 2019.
- Nora, Pierre (Hg.): *Erinnerungsorte Frankreichs*, München: Beck 2005.
- Nylund, Adam/Landfors, Oskar: »Frustration and Its Effect on Immersion in Games. A Developer Viewpoint on the Good and Bad Aspects of Frustration«, Masterarbeit an der Umeå Universitet 2015. Abrufbar unter: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:821653/FULLTEXT01.pdf>.
- Osterloh, Jörg/Wünschmann, Kim (Hg.): »... der schrankenlosesten Willkür ausgeliefert«. *Häftlinge der frühen Konzentrationslager 1933–1936/37* (= Wissenschaftliche Reihe des Fritz-Bauer-Instituts, Band 31), Frankfurt, New York: Campus Verlag 2017.
- Pagenstecher, Cord: »Zwangsarbeit 1939–1945. Erinnerungen und Geschichte Ein digitales Interview-Archiv und seine Bildungsmaterialien«, in: Daniel Baranowski (Hg.), »Ich bin die Stimme der sechs Millionen«. *Das Videoarchiv im Ort der Information*, Berlin: Stiftung Denkmal für die Ermordeten Juden Europas 2009, S. 192–198.
- Pampel, Bert: »Gedenkstätten als »außerschulische Lernorte«. Theoretische Aspekte – empirische Befunde – praktische Herausforderungen«, in: Bert Pampel (Hg.), *Erschrecken – Mitgefühl – Distanz. Empirische Befunde über Schülerinnen und Schüler in Gedenkstätten und zeitgeschichtlichen Ausstellungen*, Leipzig: Leipziger Universitäts-Verlag 2011, S. 11–58.
- : »Was lernen Schülerinnen und Schüler durch Gedenkstättenbesuche?«, in: *Gedenkstättenrundbrief* (2011), S. 16–29.

- Parmentier, Michael: »Der verkannte Zweck pädagogische Anmerkungen zur Krise des Museums«, in: Neue Sammlung Vierteljahres-Zeitschrift für Erziehung und Gesellschaft (1996), S. 49–59.
- Petersen, Hauke: »Gedenkstätten und Authentizität. Über den Umgang mit der KZ-Architektur«, in: Katja Köhr (Hg.), Gedenkstätten und Erinnerungskulturen in Schleswig-Holstein. Geschichte, Gegenwart und Zukunft, Berlin: Frank & Timme 2011, S. 115–128.
- Pfister, Eugen: »Spiel ohne Juden – Zur Darstellung des Holocausts in digitalen Spielen«. DOI: <https://www.vr-elibrary.de/doi/10.14220/9783737012768.157>.
- : »The Führer's facial hair and name can also be reinstated in the virtual world«. Taboos, Authenticity and the Second World War in digital game«, <https://www.gamejournal.it/the-fuhrers-facial-hair/>.
- : »Wie es wirklich war.« – Wider die Authentizitätsdebatte im digitalen Spiel 2017, <https://gespielt.hypotheses.org/1334> vom 25.04.2024.
- Pfister, Eugen/Winnerling, Tobias: Digitale Spiele. Versionen: 1.0 2020, http://docupedia.de/zg/Pfister_Winnerling_digitale_spiele_v1_de_2020?oldid=133116 vom 25.04.2024.
- Pirker, Eva U./Rüdiger, Mark: »Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen: Annäherungen«, in: Michiko Uike-Bormann/Carolyn Oesterle/Miriam Sénécheau et al. (Hg.), Echte Geschichte. Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen, s.l.: transcript 2010, S. 11–30.
- Politopoulos, Aris/Mol, Angus A. A./Boom, Krijn H. J./Ariese, Csilla E.: »History Is Our Playground«: Action and Authenticity in Assassin's Creed: Odyssey«, in: Advances in Archaeological Practice 7 (2019), S. 317–323.
- Pollak, Alexander: »Die Verknüpfung von historischem Wissen und Reflexion über Menschenrechte. Herausforderungen für Gedenkstätten und Schulen. Eine empirische Studie der EU-Grundrechteagentur (FRA)«, in: Bert Pampel (Hg.), Erschrecken – Mitgefühl – Distanz: empirische Befunde über Schülerinnen und Schüler in Gedenkstätten und zeitgeschichtlichen Ausstellungen, Leipzig: Leipziger Universitäts-Verlag 2011, S. 237–254.
- Prinz, Doren/Thünemann, Holger: »Mixed-Methods-Ansätze in der empirischen Schul- und Unterrichtsforschung«, in: Holger Thünemann/Meik Zülsdorf-Kersting (Hg.), Methoden geschichtsdidaktischer Unterrichtsforschung, Schwalbach am Taunus: Wochenschau Verlag 2016, S. 229–253.
- Przybylka, Nicola: »Medienkulturwissenschaftliche Perspektiven auf Augmented und Virtual Reality in formalen Bildungskontexten«, in: MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung 47 (2022), S. 331–354.
- Rathenow, Hanns-Fred (Hg.): Essays nach Auschwitz. Ein Seminar 40 Jahre nach Adornos Radiovortrag Norbert H. Weber zum 65. Geburtstag (= Reihe Geschichtswissenschaft, Band 52), Herbolzheim: Centaurus Verlag & Media 2007.

- Rathenow, Hanns-Fred/Weber, Norbert H.: »Gedenkstättenbesuche im historisch-politischen Unterricht«, in: Annegret Ehmann/Wolf Kaiser/Thomas Lutz et al. (Hg.), *Praxis der Gedenkstättenpädagogik. Erfahrungen und Perspektiven*, Op-laden: Leske + Budrich 1995, S. 12–36.
- : »Gedenkstätten als Lernorte. Möglichkeiten und Grenzen«, in: Tomasz Kranz (Hg.), *Bildungsarbeit und historisches Lernen in der Gedenkstätte Majdanek*, Lublin: Państwowe Muzeum na Majdanku 2000, S. 39–58.
- Reichel, Peter: *Politik mit der Erinnerung. Gedächtnisorte im Streit um die nationalsozialistische Vergangenheit (= Die Zeit des Nationalsozialismus, Band 14144)*, Frankfurt a. M.: Fischer-Taschenbuch-Verlag 1999.
- : »Auschwitz«, in: Etienne François (Hg.), *Deutsche Erinnerungsorte*, München: Beck 2001, S. 600–621.
- Reinders, Heinz: *Qualitative Interviews mit Jugendlichen führen. Ein Leitfaden*, Berlin/Boston: De Gruyter 2016.
- Rink, Thomas: »Das Schlimmste war die Angst – Als Kind im Ghetto Theresienstadt«, in: Matthias Bahr/Peter Poth/Mirjam Zadoff (Hg.), »Aus der Erinnerung für die Gegenwart leben«. *Geschichte und Wirkung des Shoah-Überlebenden Ernst Grube*, Göttingen: Wallstein Verlag 2022, S. 102–111.
- Ritter, Rüdiger: »Tönende Erinnerung. Überlegungen zur Funktionsstruktur des akustischen Gedächtnisses; das Beispiel der Schlacht von Stalingrad«, in: Robert Maier (Hg.), *Akustisches Gedächtnis und Zweiter Weltkrieg*, Göttingen: V & R Unipress 2011, S. 31–42.
- Roesler, Alexander/Stiegler, Bernd: *Grundbegriffe der Medientheorie (= UTB Medienwissenschaft, Band 2680)*, Paderborn: Fink 2005.
- Rogoff, Irit: »Eine kurze Geschichte über Infrastruktur«, in: Daniela Allmeier/Inge Manka/Peter Mörtenböck et al. (Hg.), *Erinnerungsorte in Bewegung. Zur Neugestaltung des Gedenkens an Orten nationalsozialistischer Verbrechen*, Bielefeld: transcript 2016, S. 31–37.
- Roll, Fiona: »»Alles wirkt so unwirklich.««, in: Frank Bajohr/Axel Dreccoll/J. J. Lennon (Hg.), *Dark tourism. Reisen zu Stätten von Krieg, Massengewalt und NS-Verfolgung*, Berlin: Metropolis 2020, S. 47–65.
- Rothstein, Anne-Berenike: »»The Last Goodbye«, The First Encounter«, in: Anne-Berenike Rothstein/Stefanie Pilzweger-Steiner (Hg.), *Entgrenzte Erinnerung*, De Gruyter Oldenbourg 2020, S. 193–222.
- Röttjer, Julia: »Authentizität im UNESCO-Welterbe-Diskurs. Das Konzentrations- und Vernichtungslager Auschwitz-Birkenau«, in: Axel Dreccoll/Thomas Schaar-schmidt/Irmgard Zündorf (Hg.), *Authentizität als Kapital historischer Orte? Die Sehnsucht nach dem unmittelbaren Erleben von Geschichte*, Göttingen: Wallstein Verlag 2019, S. 35–55.
- Rupnow, Dirk/Braese, Stephan/Roebing-Grau, Iris et al. (Hg.): »Holocaust-Fiktion. Kunst jenseits der Authentizität, Paderborn: Brill | Fink 2015.

- Sabrow, Martin: »Der Zeitzeuge als Wanderer zwischen zwei Welten«, in: Martin Sabrow/Norbert Frei (Hg.), Die Geburt des Zeitzeugen nach 1945, Göttingen: Wallstein Verlag 2012, S. 13–33.
- Sabrow, Martin/Saupe, Achim: »Historische Authentizität. Zur Kartierung eines Forschungsfeldes«, in: Martin Sabrow/Achim Saupe (Hg.), Historische Authentizität, Göttingen: Wallstein Verlag 2016, S. 7–28.
- Sack, Hilmar: »Arbeiten am authentischen Ort: Die Gedenkstätte«, in: Hilmar Sack (Hg.), Geschichte im politischen Raum. Theorie – Praxis – Berufsfelder, Tübingen: A. Francke Verlag 2016.
- Sahle, Patrick: »Digitales Archiv – Digitale Edition. Anmerkungen zur Begriffsklärung«, in: Michael Stolz/Lucas Marco Gisi/Jan Loop (Hg.), Literatur und Literaturwissenschaft auf dem Weg zu den neuen Medien, Zürich: germanistik.ch 2007, S. 64–84.
- : Digitale Editionsformen. Teil II: Befunde, Theorie und Methodik (= Schriften des Instituts für Dokumentologie und Editorik, Band 8//8), Norderstedt, Köln: BoD Books on Demand; Univ. 2009//2013.
- : »((Kontext (Text)) Edition) Rekontext«, in: Simon Meier-Vieracker/Gabriel Viehhauser/Patrick Sahle (Hg.), Rekontextualisierung als Forschungsparadigma des Digitalen, Norderstedt: BoD 2020, S. 21–32.
- Saupe, Achim: Authentizität. Zentrum für Zeithistorische Forschung Potsdam, Docupedia-Zeitgeschichte 2015, <http://dx.doi.org/10.14765/zzf.dok.2.705.v3> vom 25.04.2024.
- : »Historische Authentizität als problematische Kategorie von NS-Gedenkstätten«, in: Alexander Kraus/Aleksandar Nedelkovski/Anita Placenti-Grau (Hg.), Ein Erinnerungs- und Lernort entsteht. Die Gedenkstätte KZ-Außenlager Laagberg in Wolfsburg, Frankfurt, New York: Campus Verlag 2018, S. 39–53.
- Schellenberg, Martin: »Gedenken als pädagogische Aufgabe«, in: Elke Gryglewski/Verena Haug/Gottfried Kößler et al. (Hg.), Gedenkstättenpädagogik. Kontext, Theorie und Praxis der Bildungsarbeit zu NS-Verbrechen, Berlin: Metropol 2015, S. 127–146.
- Scheub, Ute: Holocaust-Museum stößt auf Skepsis 1996, <https://taz.de/!1450790/> vom 25.04.2024.
- Schreer, Oliver/Kauff, Peter/Sikora, Thomas: 3D videocommunication. Algorithms, concepts and real-time systems in human centred communication, Chichester, Weinheim: Wiley 2005.
- Schreer, Oliver/Feldmann, Ingo/Ebner, Thomas/Renault, Sylvain/Weissig, Christian/Tatzelt, Danny/Kauff, Peter: »Advanced Volumetric Capture and Processing«, in: SMPTE Motion Imaging Journal 128 (2019), S. 18–24.
- Schreer, Oliver/Feldmann, Ingo/Kauff, Peter/Eisert, Peter/Tatzelt, Danny/Hellge, Cornelius/Muller, Karsten/Bliedung, Sven/Ebner, Thomas: »Lessons Learned

- During One year of Commercial Volumetric Video Production«, in: SMPTE Motion Imaging Journal 129 (2020), S. 31–37.
- Schreer, Oliver/Feldmann, Ingo/Renault, Sylvain/Zepp, Marcus/Worchel, Markus/Eisert, Peter/Kauff, Peter: »Capture and 3D Video Processing of Volumetric Video«, DOI: <https://doi.org/10.1109/ICIP.2019.8803576>.
- Schreer, Oliver: »Erinnerung in 3D: Volumetrische Zeitzeugeninterviews«, in: Matthias Bahr/Peter Poth/Mirjam Zadoff (Hg.), »Aus der Erinnerung für die Gegenwart leben«. Geschichte und Wirkung des Shoah-Überlebenden Ernst Grube, Göttingen: Wallstein Verlag 2022, S. 156–169.
- Schreer, Oliver/Worchel, Markus/Diaz, Rodrigo/Renault, Sylvain/Morgenstern, Wieland/Feldmann, Ingo/Zepp, Marcus/Hilsmann, Anna/Eisert, Peter: »Preserving Memories of Contemporary Witnesses Using Volumetric Video«, in: *i-com* 21 (2022).
- Schreer, Oliver/Worchel, Markus/Diaz, Rodrigo/Renault, Sylvain/Morgenstern, Wieland/Feldmann, Ingo/Zepp, Marcus/Hilsmann, Anna/Eisert, Peter: »Preserving Memories of Contemporary Witnesses Using Volumetric Video«, in: *i-com* 21 (2022a), S. 71–82.
- : »Preserving Memories of Contemporary Witnesses Using Volumetric Video«, in: *i-com* 21 (2022b), S. 71–82.
- Schreibman, Susan/Papadopoulos, Costas: »Textuality in 3D: three-dimensional (re)constructions as digital scholarly editions«, in: *International Journal of Digital Humanities* 1 (2019), S. 221–233.
- Schubarth, Wilfried: »Wirkungen eines Gedenkstättenbesuches bei Jugendlichen«, Zentralinstitut für Jugendforschung ZIJ 15 (1990); ders.: »Besuche in ehemaligen Konzentrationslagern – »Knochentourismus« oder wirksame Form antifaschistischer Erziehung«, Gedenkstättenrundbrief 38 (1990).
- Schumacher, Heidemarie/Korbel, Leonhard: »Game Studies und Agency: Ein Forschungsbericht zu ihrem Verhältnis und ein Vorschlag zu einer neuen Forschungsperspektive«, in: Caja Thimm (Hg.), *Das Spiel. Muster und Metapher der Mediengesellschaft*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2010, S. 55–78.
- Schwan, Stephan: Die Gedenkstätte Sachsenhausen als Erfahrungsraum für Besucher: Ergebnisse einer empirischen Studie zum Besuchertracking. Eingeladener Vortrag auf der Internationalen Konferenz zur Geschichte und Erinnerung der nationalsozialistischen Konzentrationslager. Oranienburg, Konferenz zur Geschichte und Erinnerung der Konzentrationslager 2021 – Workshop III: Raum/Erinnerung.
- : »Virtuelle Realitäten«, in: Achim Saupe/Martin Sabrow (Hg.), *Handbuch Historische Authentizität*, Göttingen: Wallstein Verlag 2022, S. 536–544.

- Schwarz, Angela: »Geschichte ist unsere Spielwiese«*». Der Geschichtstank im Super7000, 08.03.2018. Unter: <https://web.archive.org/web/20250522143941/http://gts7000.hypotheses.org/540>.*
- Sherman, William R./Craig, Alan B.: *Understanding Virtual Reality//Understanding virtual reality. Interface, application, and design*, Cambridge, MA: Elsevier; Morgan Kaufmann publishers an imprint of Elsevier 2019.
- Siebeck, Cornelia: »Im Raume lesen wir die Zeit«*», in: Die Transformation der Lager. Annäherungen an die Orte nationalsozialistischer Verbrechen; [internationales Symposium vom 3. bis 5. Dezember 2009 an der Ruhr-Universität Bochum], Bielefeld: transcript 2011, S. 69–98.*
- : »Verräumlichtes Gedächtnis. Gedenkstätten an historischen Orten: ›Topolatrie oder ›Orte von Belang«*», in: Justus H. Ulbricht (Hg.), Schwierige Orte: regionale Erinnerung, Gedenkstätten, Museen, Halle (Saale): Mitteldeutscher Verlag 2013, S. 25–42.*
- : »The universal is an empty place. Nachdenken über die (Un-)Möglichkeit demokratischer KZ-Gedenkstätten«, in: Daniela Allmeier/Inge Manka/Peter Mörtenböck et al. (Hg.), *Erinnerungsorte in Bewegung. Zur Neugestaltung des Gedenkens an Orten nationalsozialistischer Verbrechen*, Bielefeld: transcript 2016.
- : »Erinnerungsorte, Lieux de Mémoire. Version 1.0«, in: *Docupedia-Zeitgeschichte* (2017).
- Siebeck, Cornelia/Wrochem, Oliver von: »Dies- und jenseits des Totalitarismuspardigmas. Gedenkstättenarbeit zu den NS-Verbrechen im geschichtspolitischen Spannungsfeld. Ein Workshopbericht«, in: *Gedenkstättenrundbrief* 03 (2016), S. 3–13.
- Skriebeleit, Jörg: »Dark Tourism, Massentourismus oder Bildungsreise? Ehemalige Konzentrationslager zwischen Horror, Würde und Erkenntnis«, in: Frank Bajohr/Axel Dreccoll/J. J. Lennon (Hg.), *Dark tourism. Reisen zu Stätten von Krieg, Massengewalt und NS-Verfolgung*, Berlin: Metropol 2020, S. 20–34.
- Skriebeleit, Jörg/Fritz, Ulrich: »Erinnerungs- und Gedenkstätten. Memorials and Commemorative Sites«, in: Aurelia Bertron/Ulrich Schwarz/Claudia Frey (Hg.), *Projektfeld Ausstellung. Eine Typologie für Ausstellungsgestalter, Architekten und Museologen = Project scope: exhibition design*, Basel: Birkhäuser 2011, S. 294–339.
- Slater, Mel: »Immersion and the illusion of presence in virtual reality«, in: *British journal of psychology* 109 (2018), S. 431–433.
- Smith, Jonathan A./Eatough, Virginia: »Interpretative Phenomenological Analysis«, in: Evanthia Lyons/Adrian Coyle (Hg.), *Analysing Qualitative Data in Psychology*, London: SAGE Publications 2007, S. 35–50.
- Sommer, Brinda: *Gesellschaftliches Erinnern an den Nationalsozialismus: Stolpersteine wider das Vergessen (= Mitteilungen und Berichte aus dem Institut für Museumsforschung, Band 40).*

- Sonvilla-Weiss, Stefan: Spaces of commemoration and communication. A novel approach at the Mauthausen Memorial Visitor Center (= Edition Museum, volume 75), Bielefeld: transcript 2023.
- SPECS: Virtual reconstruction at London's Wiener Library – Memory in the digital age 2024, <https://web.archive.org/web/20160511083154/https://www.belsen-project.specs-lab.com/wiener-library-installation/> vom 25.04.2024.
- Stäbler, Wolfgang: »Historische Orte«, in: Markus Walz (Hg.), Handbuch Museum. Geschichte, Aufgaben, Perspektiven, Stuttgart: J.B. Metzler Verlag 2016, S. 133–137.
- Stadelmaier, Martin: Zum Besuch der »Nationalen Mahn- und Gedenkstätte« Sachsenhausen-Oranienburg am 13.12.1990. Putzerath, Heinz; Stadelmaier, Martin; Zimmermann, Michael; Wrede-Bouvier, Beatrix; Schoenberner, Gerhard (Susanne Miller, 1/SMAB000073) 1990.
- Stec, Katarzyna: »Die Symbolik und Bedeutung der Gedenkstätte Auschwitz-Birkenau aus der Perspektive jugendlicher polnischer Besucher«, in: Bert Pampel (Hg.), Erschrecken – Mitgefühl – Distanz: empirische Befunde über Schülerinnen und Schüler in Gedenkstätten und zeitgeschichtlichen Ausstellungen, Leipzig: Leipziger Universitäts-Verlag 2011, S. 193–212.
- Steffen, Nils: »Neuland« Social Media? Neue Quellen für die Geschichtswissenschaft«, in: Mia Berg/Christian Kuchler (Hg.), @ichbinsophiescholl. Darstellung und Diskussion von Geschichte in Social Media, Göttingen: Wallstein Verlag 2023, S. 40–53.
- Steinbach, Peter: Modell Dachau. Das Konzentrationslager und die Stadt Dachau in der Zeit des Nationalsozialismus und ihre Bedeutung für die Gegenwart (= Haller-Hefte Politik), Passau: Andreas-Haller-Verlag 1987.
- Steinecke, Albrecht: Dark Tourism: Reisen zu Orten des Leids, des Schreckens und des Todes (= Tourism now), München: UVK Verlag 2021.
- Steinke, Christopher: Gedenkstätten und Dokumentationszentren zur nationalsozialistischen Vergangenheit als außerschulische Lernorte? Der schwierige Weg einer angemessenen Erinnerung an die Menschheitsverbrechen der NS-Zeit, Wetzlar: Masch.-Skript Gießen, Univ., Examen, 1995.
- Stiftung »Erinnerung, Verantwortung und Zukunft«/Freie Universität Berlin/Deutsches Historisches Museum (Hg.): Zwangsarbeit 1939–1945. Erinnerungen und Geschichte 2024, <https://www.zwangsarbeit-archiv.de/> vom 25.04.2024.
- Stiftung Brandenburgische Gedenkstätten: Presseinformationen 2023, <https://www.stiftung-bg.de/presse/presseinformationen/34-2022-gedenkstaette-sachsenhausen-praesentiert-volumetrisches-zeitzeugeninterview-in-anwesenheit-des-holocaust-ueberlebenden-ernst-grube/> vom 25.04.2024.
- Stone, Philip R.: »A dark tourism spectrum: Towards a typology of death and macabre related tourist sites, attractions and exhibitions«, in: Tourism: An international Interdisciplinary Journal 54 (2006), S. 145–160.

- Stubbs, R. J./Hughes, D. A./Johnstone, A. M./Rowley, E./Reid, C./Elia, M./Stratton, R./Delargy, H./King, N./Blundell, J. E.: »The use of visual analogue scales to assess motivation to eat in human subjects: a review of their reliability and validity with an evaluation of new hand-held computerized systems for temporal tracking of appetite ratings«, in: *The British journal of nutrition* 84 (2000), S. 405–415.
- Stuhlmann, Andreas: Rezension zu: Jureit, Ulrike: *Magie des Authentischen. Das Nachleben von Krieg und Gewalt im Reenactment*. Göttingen: Wallstein Verlag 2020, <https://www.hsozkult.de/publicationreview/id/reb-49864> vom 25.04.2024.
- Strnad, Maximilian: »Dass wir überlebt haben, verdanken wir unserem Vater« – Mischehen im Nationalsozialismus«, in: Matthias Bahr/Peter Poth/Mirjam Zadoff (Hg.), »Aus der Erinnerung für die Gegenwart leben«. *Geschichte und Wirkung des Shoah-Überlebenden Ernst Grube*, Göttingen: Wallstein Verlag 2022, S. 68–87.
- Sweeting, James: »Authenticity. Depicting the Past in Historical Videogames« (2018).
- Thiemeyer, Thomas: »Geschichtswissenschaft: Das Museum als Quelle«, in: Joachim Baur (Hg.), *Museumsanalyse. Methoden und Konturen eines neuen Forschungsfeldes* (2., unveränderte Auflage 2013), Bielefeld: transcript 2010, S. 73–94.
- Thünemann, Holger/Zülsdorf-Kersting, Meik (Hg.): *Methoden geschichtsdidaktischer Unterrichtsforschung* (= *Wochenschau Geschichte*, Band 5), Schwalbach am Taunus: Wochenschau Verlag 2016.
- Tiedemann, Rolf (Hg.): *Kulturkritik und Gesellschaft* (= *Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft*, Band 1710), Berlin: Suhrkamp 2021–2021.
- Timpe, Julia/Buda, Frederike/Weber, Christiane C.: »Digitale NS-Geschichtsschreibung. Herausforderungen im Umgang mit digitalen Quellen in der Geschichtsforschung und -vermittlung zum Nationalsozialismus«, in: Richard Némec (Hg.), *Raumkonstruktionen | Spatial Constructions*, De Gruyter 2021, S. 57–77.
- Tjoa, A. M.: »Virtuelle Welten«, in: Kurt Komarek/Gottfried Magerl (Hg.), *Virtualität und Realität. Bild und Wirklichkeit in den Naturwissenschaften*, Wien: Böhlau 1998, S. 179–206.
- Trösser, Eva Marie: »Fußnotenhölle«, in: Seidel, Stefanie/Bußmeier, Kathrin (Hg.), *Wenn Zeilen flimmern. Empirische Befunde zur spätabendlichen Textretzung*, Edition *Durchhaltevermögen: Verlag zur Rettung letzter Kapitel*, 2024, S. 130–410. DOI: 10.99999/01000001011011000110110001100101
- UFA: Ernst Grube – *Das Vermächtnis*. UFA FICTION GMBH • DOKU & FACTUAL • 2022, <https://www.ufa.de/produktionen/ernst-grube-das-vermaechtnis> vom 25.04.2024.
- Uhl, Heidemarie: »Orte und Lebenszeugnisse. »Authentizität« als Schlüsselkonzept in der Vermittlung der NS-Verfolgungs- und Vernichtungspolitik«, in: Michael

- Rössner/Heidmarie Uhl (Hg.), *Renaissance der Authentizität?*, Bielefeld: transcript 2012, S. 257–284.
- United States Holocaust Memorial Museum.: *Guidelines for Teaching about the Holocaust—United States Holocaust Memorial Museum* 2024, <https://www.ushmm.org/teach/fundamentals/guidelines-for-teaching-the-holocaust> vom 25.04.2024.
- Urban, Susanne: »Zeugnis ablegen. Narrative zwischen Bericht, Dokumentation und künstlerischer Gestaltung«, in: Dagi Knellessen/Ralf Possekel (Hg.), *Zeugnisformen. Berichte, künstlerische Werke und Erzählungen von NS-Verfolgten*, Berlin: Stiftung »Erinnerung Verantwortung und Zukunft« (EVZ) 2015.
- Victoria Walden: *USHMM Kristalnacht Walkthrough* 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=tAWIGjzeBBM> vom 25.04.2024.
- Visual History: *Bildraum und Ausstellungsraum – Reenactment und Immersion?* 2021, <https://visual-history.de/2021/02/22/bildraum-und-ausstellungsraum-reenactment-und-immersion/#> vom 25.04.2024.
- volucap: <https://volucap.com/portfolio-items/ernst-grube-the-legacy/>, <https://volucap.com/portfolio-items/ernst-grube-the-legacy/> vom 25.04.2024.
- Wagner, Jens-Christian: »NS-Gesellschaftsverbrechen in der Gedenkstättenarbeit«, in: Detlef Schmiechen-Ackermann/Marlis Buchholz/Bianca Roitsch et al. (Hg.), *Der Ort der ›Volksgemeinschaft‹ in der deutschen Gesellschaftsgeschichte*, Paderborn: Brill | Schöningh 2018, S. 419–437.
- : »Erkenntnis statt Bekenntnis. Ein Plädoyer für eine zukunftsfähige Gedenkstättenarbeit«, in: Frauke Geyken/Michael Sauer (Hg.), *Zugänge zur Public History. Formate – Orte – Inszenierungsformen*, Frankfurt a.M.: Wochenschau Verlag 2019.
- : »Simulierte Authentizität? Chancen und Risiken von augmented und virtual reality an Gedenkstätten«, in: *Gedenkstättenrundbrief 12* (2019), S. 3–9.
- : »Der schlimmste Feind des Historikers? Zeitzeug:innen und Gedenkstättenarbeit«, in: Habbo Knoch/Oliver von Wrochem (Hg.), *Entdeckendes Lernen. Orte der Erinnerung an die Opfer der nationalsozialistischen Verbrechen*, Berlin: Metropol 2022, S. 537–550.
- Warren, Christina: »A Devastating Holocaust Documentary Proves VR Filmmaking Isn't Just a Gimmick«, in: *Gizmodo* vom 26.04.2017, <https://gizmodo.com/a-devastating-holocaust-documentary-proves-vr-filmmakin-1794610959> vom 25.04.2024.
- Webber, Jonathan: *Die Zukunft von Auschwitz (= Materialien/Fritz Bauer Institut, Studien- und Dokumentationszentrum zur Geschichte und Wirkung des Holocaust, Teil 6)*, Frankfurt a.M.: Fritz Bauer Institut u.a 1995.
- Weidle, Franziska: »Virtual Reality als dokumentarische Simulation. Immersive Reality am Beispiel von Zero Point, Assent und The Machine to Be Another«, in:

- Tobias Unterhuber/Marcel Schellong/Gebhard Grelczak (Hg.), Dokumentation und Simulation. PAIDIA Mai 2015.
- Weissman, Gary: *Fantasies of Witnessing. Postwar Efforts to Experience the Holocaust*, Ithaca, NY: Cornell University Press 2004.
- Welzer, Harald/Moller, Sabine/Tschuggnall, Karoline: »Opa war kein Nazi«. Nationalsozialismus und Holocaust im Familiengedächtnis (= Die Zeit des Nationalsozialismus, Band 1515), Frankfurt a.M.: Fischer-Taschenbuch 2023.
- Widmann, Tabea: *The Game is the Memory. Prosthetic Witnessing in digitalen Spielen als Erinnerungsmedien um den Holocaust* (= Formen der Erinnerung, Band 076), Göttingen: V&R unipress; Brill Deutschland GmbH 2023.
- Wiewiorka, Annette: *The era of the witness*, Ithaca, London: Cornell University Press 2006.
- Willcock, Jennifer: *Virtual Realities And The Museum Experience. How VR is improving the visitor experience at the Anne Frank House, Het Scheepvaartmuseum and Tropenmuseum*, <https://www.scriptsionline.uba.uva.nl/document/672513> vom 17.08.2021.
- Willner, Sarah/Koch, Georg/Samida, Stefanie (Hg.): *Doing history. Performative Praktiken in der Geschichtskultur* (= Edition Historische Kulturwissenschaften, Band 1), Münster, New York: Waxmann 2016.
- Winkler, Kurt: BEUTELSBACH ZWEIPUNKTNUL? GESCHICHTSVERMITTLUNG UND DIGITALE REVOLUTION 2024, https://www.spurlab.de/blog/beitrag?tx_news_pi1%5Baction%5D=detail&tx_news_pi1%5Bcontroller%5D=News&tx_news_pi1%5Bnews%5D=47&cHash=968ffd4beda3641078fbbbc20b1af2a2 vom 25.04.2024.
- Winnerling, Tobias: »Eternal Recurrence of All Bits«, in: *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* 8 (2014), S. 151–170.
- Wolterink, Julian: »Authentic Historical Imagery: A Suggested Approach for Medieval Videogames«, in: *Online Journal gamevironments* (2017).
- Worchel, Markus/Zepp, Marcus/Hu, Weiwen/Schreer, Oliver/Feldmann, Ingo/Eisert, Peter: *Ernst Grube: A Contemporary Witness and His Memories Preserved with Volumetric Video* 2020a.
- : *Ernst Grube: A Contemporary Witness and His Memories Preserved with Volumetric Video* 2020b.
- Wrochem, Oliver von: »Menschenrechtsbildung an Gedenkstätten, die an nationalsozialistische Verbrechen erinnern«, in: Elke Gryglewski/Verena Haug/Gottfried Kößler et al. (Hg.), *Gedenkstättenpädagogik. Kontext, Theorie und Praxis der Bildungsarbeit zu NS-Verbrechen*, Berlin: Metropol 2015, S. 277–289.
- X-Mem: »Virtual Reality Beyond the ›Time Machine‹ – A Manifesto«, in: *Public History Weekly* 2023 (2023).
- Young, James E.: *Writing and rewriting the Holocaust. Narrative and the consequences of interpretation*, Bloomington: Indiana University Press 1988.

- Zachrich, Lisa/Weller, Allison/Baron, Christine/Bertram, Christiane: »Historical Experiences A Framework for Encountering Complex Historical Sources«, in: *History Education Research Journal* 17 (2020), S. 243–275.
- Zadoff, Mirjam: »Einleitung: Vom Wunsch, die Welt zu retten – über die vielen Leben eines jüdischen Kommunisten«, in: Matthias Bahr/Peter Poth/Mirjam Zadoff (Hg.), »Aus der Erinnerung für die Gegenwart leben«. *Geschichte und Wirkung des Shoah-Überlebenden Ernst Grube*, Göttingen: Wallstein Verlag 2022, S. 9–16.
- Zhang, Lie/Qi, Weiyong/Zhao, Kun/Wang, Liang/Tan, Xingdong/Jiao, Lin: »VR Games and the Dissemination of Cultural Heritage«, in: Norbert Streitz/Shin'ichi Konomi (Hg.), *Distributed, Ambient and Pervasive Interactions: Understanding Humans*, Cham: Springer International Publishing 2018, S. 439–451.
- Ziese, Maren: *Kuratoren und Besucher. Modelle kuratorischer Praxis in Kunstausstellungen (= Schriften zum Kultur- und Museumsmanagement)*, Bielefeld: transcript 2010.
- Zimmer, Jonas: *Transzendenz gestalten. Interdisziplinäre Paradigmen für das Design virtueller Räume. Inaugural-Dissertation zur Erlangung des Doktorgrades der Philosophischen Fakultät der Universität zu Köln im Fach Digital Humanities*, Köln 2023.
- Zimmermann, Felix/Huberts, Christian: »From Walking Simulator to Ambience Action Game«, in: *Press Start* 5 (2019), S. 29–50.
- Zimmermann, Felix: *Digitale Spiele als historische Erlebnisräume. Ein Zugang zu Vergangenheitsatmosphären im Explorative Game. Masterarbeit*, Köln 2018.
- : »Historical Digital Games as Experiences. How Atmospheres of the Past Satisfy Needs of Authenticity«, in: Marc Bonner (Hg.), *Game | World | Architectonics. Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception*, Heidelberg: Heidelberg University Publishing 2021, S. 19–34.
- : »Vergangenheitsatmosphären als Herausforderung für KZ-Gedenkstätten und digitale Spiele. Erlebnis, Kognition und das Potenzial atmosphärischer Störungen«, in: Iris Groschek/Habbo Knoch (Hg.), *Digital memory. Neue Perspektiven für die Erinnerungsarbeit*, Göttingen: Wallstein Verlag 2023, S. 61–78.
- : *Virtuelle Wirklichkeiten. Atmosphärisches Vergangenheitserleben im Digitalen Spiel*, Marburg: Büchner-Verlag 2023.
- Zülsdorf-Kersting, Meik: »Historisches Lernen in der Gedenkstätte. Zur Stabilität vorgefertigter Geschichtsbilder«, in: Bert Pampel (Hg.), *Erschrecken – Mitgefühl – Distanz empirische Befunde über Schülerinnen und Schüler in Gedenkstätten und zeitgeschichtlichen Ausstellungen*, Leipzig: Leipziger Universitäts-Verlag 2011, S. 171–192.

Zumpe, Helen: »Über die Vielfältigkeit und den Forschungsstand der Tagesprogramme an Gedenkstätten. Oder: time, shelter, support, respect & location«, in: Gedenkstättenrundbrief 06 (2004), S. 3–8.

10.2 Quellen

Archiv der sozialen Demokratie: Zum Besuch der »Nationalen Mahn- und Gedenkstätte« Buchenwald am 12.12.1990. Putzerath, Heinz; Stadelmaier, Martin; Zimmermann, Michael; Faulenbach, Bernd; Wrede-Bouvier, Beatrix (Susanne Miller, 1/SMAB000073) 1990.

Beauftr. der Bundesregierung für Kultur und Medien: Fortschreibung des Gedenkstättenkonzeptes des Bundes. Verantwortung wahrnehmen, Aufarbeitung stärken, Gedenken vertiefen (BT-Drucksache Nr. 16/9875), <http://dipbt.bundestag.de/doc/btd/16/098/1609875.pdf> vom 25.04.2024.)

Bundesregierung: Konzeption der künftigen Gedenkstättenförderung des Bundes (Drucksache 14/1569), <http://dip21.bundestag.de/dip21/btd/14/015/1401569.pdf> vom 25.04.2024.

Borsdorf, Ulrich: Zum Besuch der »Nationalen Mahn- und Gedenkstätte« Ravensbrück. Putzerath, Heinz; Borsdorf, Ulrich, Schönberner, Gerhard; Stadelmaier, Martin; Zimmermann, Michael (Susanne Miller, 1/SMAB000073) 1990.

Deutscher Bundestag: Unterrichtung durch den Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien: Fortschreibung des Gedenkstättenkonzeptes des Bundes. Verantwortung wahrnehmen, Aufarbeitung stärken, Gedenken vertiefen. Berlin (Drucksache Nr. 16/9875) 2008, <https://www.bundesregierung.de/resource/blob/974430/414660/8c1a82e549ea6f552536a253868ebcb/2008-06-18-fortschreibung-gedenkstaettenkonzeption-barrierefrei-data.pdf?download=1>).

Enquete-Kommission: Schlußbericht (= Wahlperiode 13, Enquete-Kommission »Überwindung der Folgen der SED-Diktatur im Prozess der deutschen Einheit« (1995–1998)) (BT-Drucksache 13/11000), <https://enquete-online.de/> vom 25.04.2024.

Historische Kommission: Ergebnisse der Informationsfahrt der historischen Kommission beim Parteivorstand der SPD in Kooperation mit der Friedrich-Ebert-Stiftung zu den »nationalen Mahn- und Gedenkstätten« in Brandenburg, Buchenwald, Ravensbrück und Sachsenhausen vom 10. bis 13.12.1990 (Susanne Miller, 1/SMAB000073) undatiert.

—: Protokoll, Sitzung der Historischen Kommission beim Parteivorstand der SPD am 16./17. Oktober 1992 in Bonn, Erich-Ollenhauser-Haus, Bonn (Susanne Miller, 1/SMAB000074) 1993.

- : Einladung zur 2. Sitzung 1993 der Historischen Kommission, Bonn (Susanne Miller, 1/SMAB000074) 1993.
- Innenausschuss des Deutschen Bundestages: »Protokoll über die 91. Sitzung des Innenausschusses. Einziger Punkt der Tagesordnung: Öffentliche Anhörung von Sachverständigen zu dem Thema »Beteiligung des Bundes an Mahn- und Gedenkstätten«, in: Enquete-Kommission (Hg.), Wahlperiode 13: Enquete-Kommission »Überwindung der Folgen der SED-Diktatur im Prozess der deutschen Einheit« (1995–1998) 1994.
- Seiger, Gerhart: Oranienburg. Erster authentischer Bericht eines aus dem Konzentrationslager Geflüchteten (= Band 1), Karlsbad 1934, <https://library.fes.de/pdf-files/netzquelle/o1270.pdf>.
- Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland, Dr. Dietmar Preisler, Leiter Abteilung »Sammlungen«: »91. Sitzung des Deutschen Bundestages »Beteiligung des Bundes an Mahn- und Gedenkstätten«, Stellungnahme zum Fragenkatalog für 91. Sitzung des Innenausschusses des Deutschen Bundestages »Beteiligung des Bundes an Mahn- und Gedenkstätten«. Protokoll der 91. Sitzung (InnenA), Wahlperiode 12, Band IX, Seiten 322 und 323, in: Enquete-Kommission (Hg.), ENQUETE-ONLINE, Die Enquete-Kommissionen zur Aufarbeitung der SED-Diktatur.
- Vergin, Siegfried: Brief an MdB Günter Verheugen, Meinung zur Einrichtung eines Holocaust-Museum in Berlin, Bonn (Susanne Miller, 1/SMAB000068) 1993.

10.3 VR-Anwendungen

- BLACKBOX, Spur.Lab, unveröffentlichter Prototyp, Hámos, Gusztáv/Pratschke, Katja.
- Virtual Reality Experience »Ernst Grube – das Vermächtnis«, Fraunhofer Institut für Nachrichtentechnik; UFA GmbH 2022.

10.4 Analyse- und Interviewmaterial

- Günther, Christian: Appendix: Virtual Reality in Gedenkstätten – Eine empirische Untersuchung zu Authentizitätskonstruktionen (DOI:10.5281/zenodo.11081324)

10.4.1 Ernst Grube – das Vermächtnis

- Grieff, Philipp: Entwickelnden-Interview zur VR-Anwendung »Ernst Grube – das Vermächtnis«, Zoom 2024, DOI:10.5281/zenodo.10933930.

- Kosack, Joachim: Entwickelnden-Interview zur VR-Anwendung »Ernst Grube – das Vermächtnis«, Zoom 2023, DOI:10.5281/zenodo.10933930.
- Schreer, Oliver: Entwickelnden-Interview zur VR-Anwendung »Ernst Grube – das Vermächtnis« 2023 vom 08.12.2023, DOI: 10.5281/zenodo.10933930.
- 1H7L: Interview zur VR-Anwendung »Ernst Grube – das Vermächtnis«, Wuppertal 2024, DOI: 10.5281/zenodo.11057223.
- 3Y3Y: Interview zur VR-Anwendung »Ernst Grube – das Vermächtnis«, Wuppertal 2024, DOI: 10.5281/zenodo.11057223.
- 4BGH: Interview zur VR-Anwendung »Ernst Grube – das Vermächtnis«, Wuppertal 2024, DOI: 10.5281/zenodo.11057223.
- 6NL9: Interview zur VR-Anwendung »Ernst Grube – das Vermächtnis«, Wuppertal 2024, DOI: 10.5281/zenodo.11057223.
- KOL1: Interview zur VR-Anwendung »Ernst Grube – das Vermächtnis«, Wuppertal 2023, DOI: 10.5281/zenodo.11057223.
- TP4M: Interview zur VR-Anwendung »Ernst Grube – das Vermächtnis«, Wuppertal 2024, DOI: 10.5281/zenodo.11057223.
- XD6E: Interview zur VR-Anwendung »Ernst Grube – das Vermächtnis«, Wuppertal 2024, DOI: 10.5281/zenodo.11057223.
- XX2Y: Interview zur VR-Anwendung »Ernst Grube – das Vermächtnis«, Wuppertal 2023, DOI: 10.5281/zenodo.11057223.
- ZZ4A: Interview zur VR-Anwendung »Ernst Grube – das Vermächtnis«, Wuppertal 2023, DOI: 10.5281/zenodo.11057223.

10.4.2 BlackBox

- Bahnsen, Swantje: Entwickelnden-Interview zur VR-Anwendung BlackBox 2024, DOI: 10.5281/zenodo.11036998
- Hámos, Gusztáv/Pratschke, Katja: Entwickelnden-Interview zur VR-Anwendung BlackBox, Zoom 2024, DOI: 10.5281/zenodo.11036998
- A3F8: Interview zur VR-Anwendung BlackBox, Wuppertal 2023 vom 11.12.2023, DOI: 10.5281/zenodo.11057451.
- B6H2: Interview zur VR-Anwendung BlackBox, Wuppertal 2023 vom 11.12.2023, DOI: 10.5281/zenodo.11057451.
- D1K4: Interview zur VR-Anwendung BlackBox, Wuppertal 2023 vom 11.12.2023, DOI: 10.5281/zenodo.11057451.
- E5Q6.: Interview zur VR-Anwendung BlackBox, Wuppertal 2023 vom 11.12.2023, DOI: 10.5281/zenodo.11057451.
- F2W9: Interview zur VR-Anwendung BlackBox, Wuppertal 2023 vom 11.12.2023, DOI: 10.5281/zenodo.11057451.
- G7Y3: Interview zur VR-Anwendung BlackBox, Wuppertal 2023 vom 11.12.2023, DOI: 10.5281/zenodo.11057451.

H4T1: Interview zur VR-Anwendung BlackBox, Wuppertal 2023 vom 11.12.2023, DOI: 10.5281/zenodo.11057451.

I8N5: Interview zur VR-Anwendung BlackBox, Wuppertal 2023 vom 11.12.2023, DOI: 10.5281/zenodo.11057451.

J5U2: Interview zur VR-Anwendung BlackBox, Wuppertal 2023 vom 11.12.2023, DOI: 10.5281/zenodo.11057451.

10.4.3 Spielungen

Günther, Christian: Spielung der Virtual-Reality-Anwendung »Ernst Grube – das Vermächtnis« 2024, DOI: 10.5281/zenodo.11043236

—: Spielung der Virtual-Reality-Anwendung BlackBox 2024, DOI:10.5281/zenodo.11042799

10.4.4 Interviewfragen an die Entwickelnden

Entwicklung:

- Haben bestehende Leitlinien und Empfehlungen die Entwicklung der Anwendung beeinflusst?
- Welches Hauptziel verfolgte die Entwicklung der Anwendung – Wissensvermittlung oder das Hervorrufen emotionaler, visueller und empathischer Eindrücke? Falls Sie den Schwerpunkt auf Empathie legen, könnten Sie bitte Ihr Verständnis von Empathie erläutern?
- Könnten Sie erläutern, auf welche Weise und aus welchen Gründen charakteristische Symbole der Lagerikonografie (wie Eingangstore und Schienen) in die Anwendung eingebunden wurden?

Authentizität und Atmosphäre:

- Können Sie die gestaltete Atmosphäre in Ihrer VR-Anwendung beschreiben? Welche Bedeutung haben dabei auditive und visuelle Elemente wie Ton, Beleuchtung, Farbgebung sowie die Auswahl der Objekte und die architektonische Gestaltung?
- Wenn Authentizität als Kohärenz eines Gesamteindruckes beschrieben wird, welche spezifischen Techniken oder Ansätze verwenden Sie dann, um Authentizitätsgefühle bei den Nutzer*innen auszulösen?
- Welche Bedeutung hat Gerhart Segers Bericht für die Schaffung von Atmosphären und die Vermittlung historischer Erfahrungen?
- Welche Bedeutung messen Sie der Ego-Perspektive im Hinblick auf das Erlebnis der Nutzer*innen in Ihrer VR-Anwendung bei? Falls sie eine Rolle spielt, welche

ist das? Und wurde die Ego-Perspektive während der Entwicklungsphase thematisiert?

Reflexion und Nachbereitung:

- Wie dokumentieren Sie den Prozess der Auswahl, Interpretation und Visualisierung der verwendeten Quellen für die Nutzer, um den konstruktiven Charakter der Präsentation deutlich zu machen? Werden Brüche und Uneindeutigkeiten kommuniziert oder wird davon abgesehen?
- Welche Maßnahmen haben Sie implementiert, um den Nutzern nach der VR-Erfahrung eine Reflexion und emotionale Verarbeitung zu ermöglichen?

Schlussbemerkungen:

- Gibt es noch weitere Aspekte oder Erkenntnisse aus Ihrer Arbeit an der VR-Anwendung, die Sie gerne teilen möchten?

10.4.5 Standardisierungsmaßnahmen und Interviewfragen

<p>Räume und Technik vorbereiten</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Laptops hochfahren, auf die dafür ausgewählten Plätze stellen und ans Stromnetz anschließen <ul style="list-style-type: none"> ○ Laptop 1, Fragebogen auf Limesurvey öffnen ○ Laptop 2, Audiogerät prüfen, Aufnahmeprogramm starten, Qualität testen ○ Rücksprache mit dem Team des TMDT: Technik einsatzbereit? · Listen mit den Codes für die Anonymisierung abgleichen · Checkliste durchgehen, Ablauf besprechen
<p>Begrüßung und Studieninformationen</p> <ul style="list-style-type: none"> · Aufklärung · Anonymität · Studienziele · Nachfragen durch Proband*innen 	<p>Aufklärung Wir haben heute vier Dinge mit Dir vor:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Du erhältst einen persönlichen Code. Bewahre diesen bitte bis zum Ende des Termins auf. Zunächst beantworte bitte einen kurzen Fragebogen 2. Dann bitten wir Dich, eine VR-Anwendung namens <ol style="list-style-type: none"> a. <i>BlackBox</i> auszuprobieren, die eine Rekonstruktion eines Konzentrationslagers zeigen wird. b. <i>Ernst Grube – Das Vermächtnis</i> auszuprobieren. Dort geht es um Ernst Grube, der als Kind im Ghetto Theresienstadt war. Dazu aber gleich mehr. 3. Danach würden wir gerne ein Interview mit Dir durchführen. Das wird ca. 10–15 Minuten in Anspruch nehmen. 4. Abschließend bitten wir Dich noch um die Beantwortung eines Fragebogens. Das wird ebenfalls ca. 15 Minuten in Anspruch nehmen. <p>Anonymität Mit der Teilnahme an der Befragung erklärst Du Dich bereit, dass im Rahmen dieser Umfrage Daten in anonymisierter Form erhoben und aufgezeichnet werden. Die Informationen werden zur Weiterentwicklung und Verbesserung der Prototypen sowie zur wissenschaftlichen Auswertung des Projektes erhoben. Der Fragebogen wird vollständig vertraulich und anonym behandelt.</p> <p>Studienziele Die Studie verfolgt das Ziel, Authentizitätswahrnehmungen in Virtual-Reality-Anwendungen von Gedenkstätten zu untersuchen. Das ist ein Teil des Dissertationsprojektes von Christian Günther an der Universität Köln.</p>

	<p>Raum für Nachfragen durch Proband*innen</p> <p>Sie können sich während der Untersuchung, aber auch jederzeit im Anschluss mit Rückfragen an Christian Günther wenden.</p>
Prä-Fragebogen ausfüllen	<p>»Bitte fülle nun den Fragebogen aus.«</p> <p>[...]</p> <p>»Vielen Dank. Wir beginnen jetzt mit der VR-Experience.«</p>
Moderation: Überleitung	<p>Aufklärung über Inhalte der Anwendung:</p> <p>»Das hat gut geklappt. Wir können jetzt mit der Haupt-Untersuchung beginnen. Wenn Du jetzt das Headset aufsetzt, betrittst Du einen virtuellen Raum, in dem Du</p> <ol style="list-style-type: none"> <i>BlackBox</i>: Mit Textpassagen aus [...] in der VR-Anwendung <i>Black-Box</i> interaktiv das Gelände erkunden kannst. Den Holocaust-Überlebenden Ernst Grube triffst. Er erzählt einem jungen Mann von seiner Kindheit. Man begleitet ihn dabei in verschiedene Abschnitte seiner Verfolgungsgeschichte. <p>Wir beginnen jetzt. Wenn Du ein Problem hast, dann sind wir da, z.B. wenn Dir schwindlig wird oder die Erzählung Dich belastet. Wir können jederzeit abbrechen.«</p>
während VR-Erfahrung	<ul style="list-style-type: none"> · Zeit tracken · Auf Proband*innen achten
Überleitung	<p>»Vielen Dank für Deine Mithilfe! Nimm Dir ruhig ein paar Minuten Zeit, um wieder im Hier und Jetzt anzukommen.</p> <ol style="list-style-type: none"> Christian Günther wartet jetzt, um noch ein paar Fragen zu stellen.« Bitte beantworte jetzt noch einen kurzen Fragebogen.

<p>A) Interview</p>	<p>Informationsphase</p> <p>»Ich werde unser Interview aufzeichnen. Es wird, abhängig von Deinen Antworten, ca. 10–20min dauern und besteht aus drei Abschnitten. Die Fragen können sich, abhängig von Deinen Antworten, etwas redundant anhören.</p> <p>Ich werde diese Fragen aber wegen der Struktur des Interviews beibehalten. Durch den generierten Code bleiben alle Äußerungen anonym. Das Interview wird im Anschluss von mir transkribiert und dann für die Dissertation ausgewertet. Dem kannst Du bis April widersprechen. Dann kommen wir mal zum Interview.«</p> <p>Warm-Up</p> <ul style="list-style-type: none"> · Ich starte die Aufzeichnung jetzt. Bitte nenne mir zu Beginn Deinen Code. · Hast Du das erste Mal eine VR-Brille getragen? <p>Hauptteil</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wie hast Du die virtuelle Umgebung erlebt? <ol style="list-style-type: none"> a. Entsprech das, was Du in der Anwendung gesehen hast, Deinen Erwartungen und/oder Sehgewohnheiten? Etwa durch vorherige Besuche in Gedenkstätten, Gesprächen mit Zeitzeug*innen, Filme, Bücher, Spiele, ... b. Wie hast Du den begehbaren Raum wahrgenommen? c. Bitte beschreibe die Art der Interaktionsmöglichkeiten. 2. Wie würdest Du die Atmosphäre der Virtual-Reality-Erfahrung beschreiben? <ol style="list-style-type: none"> a. Was trug zu dieser Atmosphäre bei? b. Wie hat die Atmosphäre der Virtual-Reality-Erfahrung Deine Wahrnehmung und Dein Erleben beeinflusst? c. Fühltest Du dich durch die Gestaltung des Raumes und der Objektkonstellationen in eine bestimmte Stimmung versetzt? Wenn ja, welche und welche Elemente haben dazu beigetragen? d. Wie nah fühltest Du dich der vergangenen Zeit und den historischen Ereignissen? Konntest Du eine räumliche und zeitliche Nähe zu den historischen Gegebenheiten empfinden?
---------------------	--

	<p>3. Wie hast Du denn die Art und Weise der Erzählung wahrgenommen?</p> <p>a. Was hast Du von der Erzählung inhaltlich mitgenommen?</p> <p>b. Inwiefern hast Du den virtuellen Raum und den Inhalt der Erzählung miteinander verknüpft?</p> <p>c. Was hat Dich fasziniert, was hat Dich gestört?</p> <p>d. Ist Dir etwas besonders im Gedächtnis geblieben?</p> <p>e. Wie glaubwürdig war die Erzählung für Dich?</p> <p>f. Hattest Du das Gefühl, dass die Anwendung ein Ziel oder eine Absicht hatte?</p> <p>g. Gab es für Dich Momente des Ankommens und des Verlassens in der Anwendung?</p> <p>Ausklang</p> <p>Vielen Dank für Deine Teilnahme und die Zeit, die Du Dir genommen hast! Möchtest Du noch etwas hinzufügen?</p> <p>[...]</p> <p>Ich beende die Aufzeichnung jetzt.</p> <p>Ich würde Dich nun bitten, noch einen Fragebogen auszufüllen. Das wird ca. 15 Minuten in Anspruch nehmen.</p>
B) Post-Fragebogen ausfüllen	Proband*innen füllen den Fragebogen am Rechner aus
Abschluss	<ul style="list-style-type: none"> · Aufklärung über weiteren Studienverlauf (Widerruf der Datennutzung bis April 2024. Veröffentlichung der Dissertation ab Juli 2024) · Reinigen des Equipments

10.4.6 LimeSurvey-Befragung

Günther, Christian: LimeSurvey-Befragung: Authentizitätszuschreibungen in der VR-Anwendung Blackbox (Phase I von II, ID824987) 2024, DOI: 10.5281/zenodo.10776347.

—: LimeSurvey-Befragung: Authentizitätszuschreibungen in den VR-Anwendungen Blackbox und »Ernst Grube – das Vermächtnis« (Phase II von II, ID435396), DOI: 10.5281/zenodo.10908329

10.5.7 Codierleitfaden und Ankerbeispiele

Die hier aufgeführten Tabellen sind dem Kapitel 6.5. entnommen.

Systematische Kategorienbildung: Theoriegeleitete Codiermatrix mit Ankerbeispielen

Kategorie	Definition (vgl. 3.1.2)	Ankerbeispiel (Interviewzitat)	Kodierregel
Mentale Immersion	Subjektives »Eintauchen« in die virtuelle Umgebung durch Narration, Emotionalisierung und sensorische Stimuli.	»Ich habe sehr schnell den Überblick verloren, wo ich im realen Raum war, weil ich mich sehr schnell reindenken konnte.« (E5Q6)	Aussagen zu Versenkung, mentaler Abkopplung vom physischen Raum, Aufgehen in der Umgebung.
Präsenz	Eindruck, sich räumlich in der virtuellen Welt zu befinden (»sense of being there«), mit situativer Verortung.	»Ich hatte auch den Impuls, weiterzugehen [...] und musste mich im Kopf zurückziehen und sagen: das ist nur virtuell.« (C9R7)	Aussagen zu körperlicher Verortung, Bewegungsimpulsen, räumlicher Orientierung.
Authentizitätszuschreibung	Subjektiv erzeugtes, aber als objektiv empfundenes Gefühl historischer oder medialer Echtheit.	»Es war, als wäre ich in einer echten Gedenkstätte.« (A3F8)	Aussagen zur Glaubwürdigkeit, Historizität oder »Echtheit« der Umgebung.
Technische Immersion	Wahrnehmung technischer Reize (Bildauflösung, Steuerbarkeit, visuelle Klarheit) als Teil des Erlebens.	»Alles hat funktioniert, vom Anklicken her, vom Ranziehen. Nur der Text war schwer lesbar.« (A3F8)	Aussagen zu Hardware, Interaktionstechnik, visueller Zugänglichkeit.
Emotionale Immersion	Affektive Reaktionen auf narrative oder ästhetische Reize; atmosphärische Stimmung.	»Durch die Akustik, ja [...] musste ich ständig an meine Oma denken [...], war auch sehr bedrückt und sehr mitgenommen.« (H4T1)	Aussagen zu Betroffenheit, Berührtheit, emotionaler Involvierung.
Kognitive Immersion	Reflektive Auseinandersetzung mit den Inhalten oder dem historischen Kontext der Anwendung.	»Ich hatte das Gefühl, ich habe sehr gut zusammengefasste Informationen bekommen [...], es war effizient.« (E5Q6)	Aussagen zu gedanklicher Verarbeitung, Nachdenken, historischer Reflexion.
Interaktivität/ Agency	Gefühl von Handlungsspielraum und Kontrolle innerhalb der Umgebung.	»Ich konnte selbst entscheiden, wo ich hingehe.« (sinngemäß aus F2W9: »frei war in der Auswahl«; »nicht segmentiert«)	Aussagen zu Entscheidungsfreiheit, Steuerung, Reaktionsmöglichkeit auf Inhalte.

Kontextuelle Kategorienbildung für BlackBox

Kategorienvorschlag	Beschreibung	Quelle/Beispiel
Strategien der Emotionalisierung	Verzicht auf Schockeffekte, Vermeidung drastischer Darstellungen vs. subtile Emotionalisierung durch Atmosphäre und Sound	Konstellationsanalysen <i>Black-Box</i> und <i>Ernst Grube</i>
Didaktische Prinzipien (Beutelsbacher Konsens)	Offenheit, Vermeidung von Indoktrination, Aufforderung zum selbstständigen Entdecken und Hinterfragen	»eher zum Entdecken einlädt, statt zu indoktrinieren«
Historizität und Transparenz	Transparenz der Quellenlage und bewusster Verzicht auf vermeintliche historische Genauigkeit und Detailgrad	»transparente Gebäude«, »keine Historizität, die nicht quellenbasiert belegbar wäre«
Partizipative Elemente und Nutzer*innen-Agency	Beteiligungsmöglichkeiten der Nutzer*innen bei der Erschließung unsicherer historischer Orte (Zimmer 16)	»User*innen überlegen, wo könnte sich dieser Raum befinden?«
Räumliche Orientierung und Desorientierung	Nutzung räumlicher Teleportation als Desorientierung und filmischer Montageeffekt zur bewussten Irritation	»filmischer Montageeffekt«, Labyrinthstruktur
Zentralität eines traumatisierten Raumes	Konzept »traumatisierter Raum«, symbolisch und räumlich-zentral positioniert (»Zimmer 16« als Blackbox, nicht betretbar, gewinnt Masse)	Bezug auf Judith Kasper, Anne-Berenike Rothstein
Authentizitätsanker (multimodal)	Einsatz authentischer Objekte (Bericht, Archivsignatur, Fotos, Audioelemente) als mediale Ankerpunkte für Glaubwürdigkeit und Immersion	»Bericht als digitales Objekt mit Archivsignatur«
Störungen und Irritationen	Bewusst gesetzte atmosphärische Störungen (transparente Gebäude, abstrakte Darstellungen) zur Vermeidung einer simplen Emotionalisierung	»Transparente Gitterelemente, integrierte Störungen«
Metaphern und symbolische Räume	Raumgestaltung als symbolische Ebene, konkretisierte Metaphern (Blackbox als Fluchtpunkt, rote Linien als Leit- und Symbolsystem)	»Zimmer 16«, »rote Linien«, »Titelmetapher Blackbox«

Empirisch-induktive Kategorien – BlackBox

Kategorie	Beschreibung	Ankerbeispiel (Interviewzitat)	Kodierregel
Visuelle Symbolik	Wahrnehmung und Deutung symbolischer visueller Elemente (z.B. rote Linien).	»Aber diese rote Linie [...] ist schon sehr prägnant in Erinnerung.«	Aussagen über visuelle Elemente mit symbolischer Bedeutung.
Farb- und Lichtgestaltung	Subjektive Wirkung von Farben und Lichtstimmung als Atmosphärenverstärker.	»Gerade diese Düsternis, dieses Dunkle [...] war auch schon ziemlich eindrucksvoll.«	Aussagen zur atmosphärischen Wirkung von Farben und Lichtverhältnissen.
Akustische Atmosphäre	Bedeutung auditiver Reize (Musik, Geräusche) für emotionale Immersion.	»Die Musik hatte [...] ein Element der Trauer, das mich näher an das Gefühl brachte.«	Aussagen zur emotionalen Wirkung von Geräuschen und musikalischer Untermalung.
Imaginativer Raum (»Zimmer 16«)	Imagination durch Abwesenheit, Erzeugung von Spannung und Bedrohlichkeit durch Nicht-Darstellung.	»[...] als ich dann vor diesem Raum, Zimmer 16, gestanden habe, das hat mich schon traurig gemacht.«	Aussagen zu imaginativen Elementen, Nicht-Sichtbarkeit, Spannungserzeugung.
Erinnerungsanker »Tor«	Bedeutung des Tors als Erinnerungsort und historisch-emotionaler Ankerpunkt.	»[...] der Eingang hat Emotionen ausgelöst, weil ich Eingänge in KZs generell sehr bedrückend finde.«	Aussagen zur emotionalen und kognitiven Wirkung spezifischer historischer Symbole (Tor).

Kontextuelle Kategorien für Ernst Grube

Kategorie	Beschreibung	Quelle/Beispiel
Zeitzeug*innen-schaft als zentrales Authentizitätselement	Fokus auf Ernst Grube als authentische, emotionale Vermittlungsinstanz mittels volumetrischer Darstellung	»Er hat eine wahnsinnige Aura [...], diese Präsenz als Person.« (Oliver Schreer, Interview)
Emotionalisierung durch Narration	Explizite Strategie, um Emotionen als Medium der Wissensvermittlung einzusetzen	»Es ging um Emotionalisierung.« (Oliver Schreer, Interview)
Kulissenhafte Raumgestaltung	Gestaltung virtueller Räume als inszenierte, symbolische Umgebungen, keine realistischen Rekonstruktionen	»sorgfältig arrangierte Kulisse« (autoethnografische Analyse, Episode 1)

Kategorie	Beschreibung	Quelle/Beispiel
Superzeichen und semantische Verdichtung	Ikonische Gestaltungselemente (z.B. Tor mit Aufschrift »Arbeit macht frei«) zur Aktivierung kulturell sedimentierter Vorstellungen	»Tor mit der Aufschrift »Arbeit macht frei« (Episode 5, Konstellationsanalyse)
Liminale Räume	Integration inszenierter Brüche (z.B. sichtbar schwarze Räume und Wandrisse) zur bewussten Irritation	»Riss durch die Wand, Blick in schwarzen Raum« (autoethnografische Analyse, Episode 1)

Empirisch-induktive Kategorien für Ernst Grube

Kategorie	Beschreibung	Quelle/Beispiel (Nutzer*innen-Interview)
Kontrastierende Atmosphären	Deutliche Unterscheidung der emotionalen Wahrnehmung zwischen Szenarien (»warm« vs. »bedrohlich«)	»Wohnlich und angenehm« (Episode 1), »kalt und bedrohlich« (Episode 5)
Emotionale Überwältigung	Intensive affektive Reaktionen auf audiovisuell verdichtete Szenen	»Verengungsgefühl im Brustbereich«, »mehrfach schlucken müssen« (Episode 5)
Inszenierte Nähe und Distanz	Gleichzeitigkeit von Nähe (durch Erzählsituation) und Distanz (durch Inszenierungselemente)	»Wie ein Gespräch mit dem Großvater«, zugleich »wie eingefroren, theatralisch«
Räumliche Immobilität	Wahrnehmung der eingeschränkten Interaktions- und Bewegungsmöglichkeiten als atmosphärisch wirksam	»Ich konnte nur beobachten, aber nicht interagieren.«
Subjektive Historisierung	Interpretation der Umgebungselemente als historische Zeugnisse, unabhängig von faktischer Richtigkeit	»Ruine als Darstellung zerstörter Wohnung«

Die folgende Übersicht zeigt die gemeinsam für beide Anwendungen erarbeiteten induktiven Kategorien:

Kategorie	Beschreibung	Beispiele <i>BlackBox</i>	Beispiele <i>Ernst Crube</i>
Erinnerungstopoi als Atmosphärenanker	Ikonische, kulturell etablierte Symbole und Motive, die Vergangenheitsatmosphären präzisieren und Emotionen durch historische Assoziationen aktivieren	»Eingangstor mit Dante-Zitat als Verweis auf Auschwitz«	»Tor mit der Aufschrift ›Arbeit macht frei‹, Bahngleise, Viehwaggon, Verweis auf Auschwitz als Erinnerungsort«
Strategien der Emotionalisierung	Subtile bis explizite Strategien zur Emotionalisierung durch audiovisuelle Mittel	»Verzicht auf drastische Darstellungen, subtile Atmosphäre und Sound«	»Explizite Emotionalisierung durch Narration und Inszenierung«
Authentizitätsanker (multimodal)	Einsatz authentischer oder authentifizierender Elemente zur Verstärkung der Glaubwürdigkeit und Immersion	»Archivsignatur, historische Fotos, Audioelemente«	»Volumetrische Darstellung und erzählerische Präsenz des Zeitzeugen«
Liminale Räume und Irritationen	Inszenatorische Brüche und Irritationen zur Reflexion der medialen Inszenierung	»Transparente Gitterelemente, abstrakte Gebäudedarstellung«	»Sichtbare Wandrisse, schwarzer Bühnenraum«
Metaphern und symbolische Räume	Räumliche Inszenierungen als symbolische und narrative Bedeutungsträger	»Zimmer 16 als ›Blackbox‹, rote Linien als symbolische Leitlinien«	»Kulissenhafte, symbolisch aufgeladene Räume (z. B. Küche)«
Emotionale Überwältigung	Szenische und narrative Elemente, die starke affektive Reaktionen auslösen	»Bedrohliche Nicht-Darstellung von Zimmer 16«	»Beklemmung und emotionale Überforderung (Episode ›vor dem Lager‹)«
Räumliche Orientierung und Desorientierung	Inszenierung von Bewegung und Immobilität als gezieltes Mittel zur Wahrnehmungssteuerung	»Teleportationseffekte, filmische Montage, Labyrinthstruktur«	»Reduzierte Bewegungsmöglichkeit zur atmosphärischen Konzentration«