

INHALT

Geschichte in populären Medien und Genres: Vom Historischen Roman zum Computerspiel

BARBARA KORTE UND SYLVIA PALETSCHKE

9

I. GESCHICHTE IN PRINTMEDIEN

Zehn Thesen zum historischen Roman

PETER PRANGE

61

Zwischen Affirmation und Revision populärer Geschichtsbilder: Das Genre *alternate history*

MICHAEL BUTTER

65

Kleiner Hobbit und Großer Artus: Populäre mittelalterliche Mythen und ihr Potenzial für die Förderung historischen Denkens

NICOLA EISELE

83

Historische Sachbücher - Historische Fachbücher: Der Fall Werner Maser

MARTIN NISSEN

103

Die Darstellung des Zweiten Weltkriegs in europäischen Comics: Eine Fallstudie populärer Geschichtskultur

KEES RIBBENS

121

II. GESCHICHTE AUDIOVISUELL

Geschichte im Film: Zum Umgang mit den Zeichen der Vergangenheit im Dokudrama der Gegenwart

MATTHIAS STEINLE

147

Zur Entwicklung dokumentarischer Formen der Geschichtsvermittlung im öffentlich-rechtlichen Fernsehen der Bundesrepublik

EDGAR LERSCH

167

Ereignis und Erlebnis: Entstehung und Merkmale des zeitgenössischen dokumentarischen Geschichtsfernsehens

THOMAS FISCHER

191

Fiktionalität oder Fakten: Welche Zukunft hat die zeitgeschichtliche Dokumentation?

STEFAN BRAUBURGER

203

III. ERLEBBARE GESCHICHTE

›Belebte Geschichte‹: Delimitationen der Anschaulichkeit im Geschichtstheater

WOLFGANG HOCHBRUCK

215

Paddeln für die Archäologie: Mit dem Einbaum in die Steinzeit

ERWIN KEEFER

231

Geschichte zu Fuß: Feministische Stadttrundgänge zur Frauengeschichte vor Ort

BIRGIT HEIDTKE

251

IV. GESCHICHTE UND NEUE MEDIEN

Problematische Popularität? Erinnerungskultur, Medienwandel und Aufmerksamkeitsökonomie

ERIK MEYER

267

Repräsentation von Geschichte in Wikipedia oder: Die Sehnsucht nach Beständigkeit im Unbeständigen

MAREN LORENZ

289

»Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren«: Geschichte in Computerspielen

ANGELA SCHWARZ

313

Autorenverzeichnis

341

Register

345

