

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
Stadtrundgänge 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

