

# Inhalt

---

<b>Vorwort</b> .....	7
<b>1 VR-Anwendungen mit Geschichtsszenierungen als Gegenstand der Forschung</b> ....	11
1.1 Aufbau der Arbeit .....	18
1.2 Stand der Forschung .....	21
1.3 Methodik .....	57
<b>2 Authentizität und ihre Konstruktion in Gedenkstätten</b> .....	69
2.1 Methodisches Vorgehen .....	83
2.2 Erste Phase: Dokumente, Gebäude und Fotos .....	87
2.3 Zweite Phase: Didaktisierung und Verschriftlichung .....	90
2.4 Dritte Phase: Gedenkstättenkonzeption des Bundes .....	118
<b>3 Digitale räumliche Repräsentationen</b>	
Topoi und Formen der Authentizitätskonstruktionen .....	137
3.1 Virtual Reality als Medium für Geschichtsszenierungen .....	140
3.2 Immersion, Präsenzerleben und Interaktivität in digitalen Räumen .....	147
3.3 VR: Überwindung von Zeit und Raum durch Authentizität? .....	159
3.4 Digitale räumliche Repräsentationen in Gedenkstätten .....	161
3.5 »Erinnerungs-Cyborgs« .....	175
3.6 Dekonstruktion und reflexion .....	177
3.7 Kriterien für einen de-konstruktivistischen Zugang zu VR-Anwendungen .....	182
<b>4 Fallbeispiele</b> .....	185
4.1 SPUR.lab .....	185
4.2 Ernst Grube – das Vermächtnis .....	192
<b>5 Analytische Zugriffe</b> .....	203
5.1 VR-Anwendungen als digitales Spiel .....	203
5.2 VR-Anwendungen als digitale Edition .....	241

<b>6</b>	<b>Empirische Untersuchung</b> .....	257
6.1	Einleitung .....	257
6.2	Versuchsaufbau und Datenerhebung .....	258
6.3	Konzeption der Erhebungsinstrumente .....	259
6.4	Proband*innen, Rekrutierung und Repräsentativität .....	271
6.5	Datenaufbereitung und Auswertungsstrategie .....	271
6.6	Untersuchungsverlauf .....	282
<b>7</b>	<b>Fallstudien</b> .....	285
7.1	Blackbox .....	285
7.2	Ernst Grube – Das Vermächtnis .....	303
<b>8</b>	<b>Synthese und Ableitung von Prinzipien für VR in Gedenkstätten</b> .....	317
8.1	Methodische Reflexion und Implikationen für zukünftige Forschung .....	317
8.2	Methodenkritik .....	318
8.3	Ergebnisse der empirischen Untersuchung: Zusammenfassung und Einordnung .....	322
8.4	Theoretische Kontextualisierung: Authentizität und Inszenierung in VR-Geschichtsvermittlung .....	325
8.5	Ableitung von Prinzipien für VR in Gedenkstätten .....	326
8.6	Zusammenfassung und Diskussion .....	328
<b>9</b>	<b>Fazit</b> .....	331
9.1	Rekontextualisierung: Zwischen Präsenz, Authentizität und Reflexion .....	331
9.2	Kritische Einordnung der Fallbeispiele .....	338
9.3	Prinzipien für die immersiv-reflexive Gestaltung von VR-Anwendungen .....	342
9.4	Ausblick .....	348
<b>10</b>	<b>Verzeichnisse</b> .....	353
10.1	Literatur und Websites .....	353
10.2	Quellen .....	385
10.3	VR-Anwendungen .....	386
10.4	Analyse- und Interviewmaterial .....	386
	<b>Abbildungsverzeichnis</b> .....	399