

Inhalt

Vorwort	7
1 VR-Anwendungen mit Geschichtsinszenierungen als Gegenstand der Forschung	11
1.1 Aufbau der Arbeit	18
1.2 Stand der Forschung	21
1.3 Methodik	57
2 Authentizität und ihre Konstruktion in Gedenkstätten	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
3 Digitale räumliche Repräsentationen	
Topoi und Formen der Authentizitätskonstruktionen	137
3.1 Virtual Reality als Medium für Geschichtsinszenierungen	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
4 Fallbeispiele	185
4.1 SPUR.lab	185
4.2 Ernst Grube – das Vermächtnis	192
5 Analytische Zugriffe	203
5.1 VR-Anwendungen als digitales Spiel	203
5.2 VR-Anwendungen als digitale Edition	241

6	Empirische Untersuchung	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
7	Fallstudien	285
7.1	Blackbox	285
7.2	Ernst Grube – Das Vermächtnis	303
8	Synthese und Ableitung von Prinzipien für VR in Gedenkstätten	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
9	Fazit	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
10	Verzeichnisse	353
10.1	Literatur und Websites	353
10.2	Quellen	385
10.3	VR-Anwendungen	386
10.4	Analyse- und Interviewmaterial	386
	Abbildungsverzeichnis	399