

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