

Einleitung	1
Was heißt und will Erinnerungskultur digital?	1
<i>Thomas Bürger und Roland Löffler</i>	
Erinnerungskultur als gesellschaftlicher Auftrag	29
Erinnerungskultur – Geschichtspolitik – „Gedächtnistheater“?	
Analoge Erinnerungen im digitalen Zeitalter	31
<i>Justus H. Ulbricht</i>	
Zu Erinnerungskultur und Erinnerungspolitik in der Tschechischen Republik ...	42
<i>Blanka Mouralová</i>	
„Seid nicht gleichgültig!“	
Zur Erinnerungskultur und den Fortschritten der Digitalisierung	
aus der Sicht der Stiftung Auschwitz-Birkenau	53
<i>Wojciech Soczewica</i>	
Digitale Erinnerungskultur und ihre ethischen Grundlagen	61
<i>Hermann Rösch</i>	
Digitale Werkzeuge und Methoden der Erinnerungskultur	73
Wege und Mehrwerte der Vernetzung von Kulturdaten.	
Erfahrungen aus der Arbeit der SLUB Dresden	75
<i>Martin Munke</i>	
Wie kommen Digital Humanities und Citizen Science zusammen?	
Überlegungen anhand von Beispielprojekten zur sächsischen NS-Geschichte	
im ländlichen Raum	89
<i>Katrin Henzel</i>	
Citizen Science und Nationale Forschungsdateninfrastruktur (NFDI) –	
Gemeinsam zu offenen Daten und Infrastrukturen	104
<i>Katrin Moeller</i>	

Digitalisierung historischer Zeitzeugnisse	117
Digitalisierung von Quellen für die historisch-politische Bildung in Sachsen.	
Erfahrungen und Wünsche in der Zusammenarbeit zwischen	
Gedächtniseinrichtungen und Initiativen	119
<i>Konstantin Hermann</i>	
Die Deutsche Digitale Bibliothek als Plattform für erinnerungskulturelle Quellen.	
Zu den Möglichkeiten der Mitwirkung und ihrer Nutzung	131
<i>Domenic Städtler</i>	
Social Media und historisches Lernen	143
Social Media und historisches Lernen.	
Chancen für die Vermittlung von Geschichte mit Twitter, Instagram und TikTok	
am Beispiel des 90. Jahrestages der „Machtergreifung“	145
<i>Hannes Burkhardt</i>	
Gedenkstätten und Social Media.	
Chancen für partizipative und dialogische Formate der digitalen	
Geschichtsvermittlung	159
<i>Iris Groschek</i>	
Gaming in der Erinnerungskultur	173
Digitale Spiele als Medien digitaler Erinnerungskultur.	
Chancen – Perspektiven – Empfehlungen	175
<i>Mathias Herrmann und Christian Huberts</i>	
Kriterien und Potentiale digitaler Spiele für die	
historisch-politische Bildung	187
<i>Mathias Herrmann und Martin Reimer</i>	
Partizipative Erinnerungskultur und Citizen Science	199
Modelle partizipativer und nachhaltiger digitaler Erinnerungskultur	
an Beispielen der Arolsen Archives	201
<i>Franziska Schubert</i>	

Erinnerungskultur digital – Am Beispiel des WDR-Projekts „Stolpersteine NRW“	212
<i>Stefan Domke, Jule Küpper, Elena Riedlinger</i>	
Zivilgesellschaftliche Perspektiven vernetzten Arbeitens bei der Entwicklung einer digitalen Erinnerungskultur	224
<i>Jonas Kühne, Sven Gerstner-Nitschke, Jens Struwe, Dieter Gaitzsch, Tobias Kley</i>	
Erfahrungen von Citizen Scientists	237
Mit dem Fahrrad auf den Spuren brauner Herrschaft in Dresden.	
Ein Gespräch über Motivation und Ziele des Citizen Scientists Björn Walter	239
<i>Ein Interview von Thomas Bürger mit Björn Walter</i>	
Verbrannte Orte.	
Idee, Ziele und Entwicklungen des Citizen-Science-Projekts zu den Bücherverbrennungen 1933	250
<i>Jan Schenck</i>	
Anhang	
Zusammenfassung	260
Summary	261
Weblinks und Literatur <i>Erinnerungskultur digital</i>	263
Fachinformationsdienste	263
Plattformen	264
Quellenportale	265
Forschungsdaten	267
Erinnerungskultur als gesellschaftliche Aufgabe	267
Digitalisierung und Digitalität der Erinnerungskultur	275
Social Media und historisches Lernen	282
Games und Erinnerungskultur	285
Erinnerungsarbeit und Citizen Science	289
Autorinnen und Autoren	294