

Inhalt

<i>Christine Gundermann / Barbara Hanke / Martin Schlutow</i> Digital Public History im Spannungsfeld von Forschung, Vermittlung und Unterhaltung	7
<i>Tabea Widmann</i> Digitale Erinnerungskulturen – Spielerische Erinnerungskulturen? Auf den Spuren des spielerischen Moments in den Digital Memory Cultures	15
<i>Felix Zimmermann</i> Vergangenheitsatmosphäre als analytischer Zugang zu geschichtskulturellen Erlebnisangeboten. Eine Herleitung über historisierende Digitale Spiele	29
<i>Tobias Winnerling</i> (A)Historisches in digitalen Spielen beschreiben. Skizzen für Auswege aus der Anachronismusfalle	45
<i>Christine Gundermann</i> „I’m still trying to figure out which is the real one.“ Überlegungen zur Analyse digitaler historisierender Räume	63
<i>Elena Lewers</i> (Wie) funktionieren „Zeitreisen“ mit Virtual Reality und was können wir aus ihnen lernen?	79
<i>Christian Günther</i> Speedrunning Anne Frank House VR. Disruption der Vergangenheitsatmosphäre	95
<i>Julia Pater</i> Geschichtsvermittlung auf Instagram. Ein Vorschlag zur Analyse	117

Nora Hespers und Charlotte Jahnz
Wer ist Sophie Scholl? Der Instagram-Account @ichbinsophiescholl
als Vergangenheitssimulation 139

Ruth Rosenberger
Inspirieren, um selbst zu entdecken. Das historische Museum im
Übergang zur digitalen Kultur am Beispiel der Stiftung Haus der
Geschichte der Bundesrepublik Deutschland 159

Marian Bodden
Postkoloniale Räume im digitalen Spiel *Anno 1800* 175

Christina Sachs
Doing History auf TikTok. Überlegungen zur Untersuchung der
transmedialen, performativen Aktivitäten der digitalen Mittelalterszene .. 195

Simon Huber
„wann er also das ganze Buch durchlaufen“. Über die Virtualität des
Raumes im *Orbis sensualium pictus* (1658) 213

Hannes Burkhardt
Social Media und Public History. Digitales historisches Lernen mit
Twitter, Instagram und TikTok 231

Alexandra Krebs
„Je mehr Quellen wir auswerteten, desto widersprüchlicher standen
sie zueinander.“ Konzeptionelle und empirische Einblicke in
forschende und entdeckende Lernprozesse im digitalen Raum 247

Lena Liebern
„Du musst einfach nur auf den Link klicken.“ Wie Schüler*innen
digitale historische Lernaufgaben der Plattform *segu* lösen 269

Anne Schillig und Astrid Schwabe, unter Mitarbeit von Hans Utz
Der Laborversuch „When We Disappear“. Über Serious Games und
historische Bildung 291

Autor*innenverzeichnis 309