

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 „Zitreisen“ 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 durchlauffen“. 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