

Inhalt

Vorwort.....	7
Zur Einleitung: Von der Visualisierung zur Virtualisierung des Erinnerns <i>Claus Leggewie</i>	9
Alternative Welten und erfundene Gemeinschaften: Geschichtsbewusstsein im Zeitalter interaktiver Medien <i>Wulf Kansteiner</i>	29
Der Zweite Weltkrieg im Computerspiel: Figo-Shooter als Geschichtsdarstellung zwischen Remediation und Immersion <i>Gunnar Sandkühler</i>	55
Die Lehre vom Luftkrieg: E-Learning und die Mediatisierung von Zeitzeugenschaft <i>Bruno Arich-Gerz</i>	67
Die Erinnerungslandschaft des Vietnam Veterans Memorial Fund: The Virtual Wall versus The Wall? <i>Angela Sumner</i>	87
Erinnerungskultur im immateriellen Raum: Potenziale digitaler Technologien für die Erinnerung an zerstörte Synagogen <i>Marv Grellert</i>	113

»Seriose Information« oder »schöne Bilder«? Kommemorativ Kommunikation aus der Perspektive der Anbieter <i>Dörte Hein</i>	145
Erinnerungskultur 2.0? Zur Transformation kommemorativer Kommunikation in digitalen, interaktiven Medien <i>Erik Meyer</i>	175
Wikipedia als »Wissenspeicher« der Menschheit – genial, gefährlich oder banal? <i>Maren Lorenz</i>	207
Autorinnen und Autoren	237