

# 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: Ego-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>Marc Grellert</i> .....	113

»Seriöse Information« oder »schöne Bilder«? Kommemorative 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 »Wissensspeicher« der Menschheit – genial, gefährlich oder banal? <i>Maren Lorenz</i> .....	207
Autorinnen und Autoren .....	237