

Inhaltsverzeichnis

Geleitwort	5
Danksagung	7
Abstract.....	17
Abstract.....	18
Einleitung.....	19
I. Theoretischer Hintergrund.....	25
1 Der Paradigmenwechsel Moderne-Postmoderne: Die Geschichte einer Antithese?	25
1.1 Die Rolle der Architektur in der Postmoderne	34
1.2 Die Rolle der Ästhetik in der Postmoderne.....	39
2 Raum und Landschaft: Konzeptionen und Wahrnehmungsmuster.....	49
2.1 Grundlegende Überlegungen zu Raum- und Landschaftskonzeptionen	49
2.2 Kulturlandschaft: Zivilisierte Naturlandschaft?	54
2.2.1 Exkurs: Der Zwischenstadt-Diskurs	58
2.3 Landschaft als soziales Konstrukt und Medium sozialer Distinktion.....	59
2.3.1 Landschaft als soziales Konstrukt	61
2.4 Landschaft und Ästhetik: Zwei untrennbare Parameter der Landschaftstheorie	65
2.4.1 Kitschige Landschaft – Verpönte Landschaft?	69
2.4.2 Exkurs: Landschaft und Garten	72
2.5 Der Atmosphärenbegriff	75

II. Empirie	85
3 Wissenschaftstheorie und Nutzen empirischer Sozialforschung	85
3.1 Leistungen und Grenzen empirischer Sozialforschung	87
3.2 Qualitative Sozialforschung	89
3.3 Forschungsgegenstand und Forschungsplan	91
3.3.1 Überlegungen zum Forschungsdesign	94
3.3.2 Aufbau und Verlauf der Forschungsarbeit.....	95
3.3.3 Reflexion und kritische Beurteilung der angewandten Forschungsmethodik.....	98
3.4 Das qualitative Interview	99
3.4.1 Vor- und Nachteile qualitativer Interviews	100
3.4.2 Der Interviewleitfaden.....	101
3.4.3 Anforderungen an das leitfadengestützte Interview	102
3.4.4 Generierung des Fragebogens: Die SPSS-Methode	103
3.5 Der Pretest.....	104
3.6 Mögliche Fehlerquellen und Ansätze zur Problemlösung.....	106
3.7 Die Methodentriangulation als Optimierungswerkzeug.....	107
3.8 Begründung der Fallbeispielsauswahl.....	109
3.8.1 Die Gruppendiskussion.....	111
3.8.2 Das Experteninterview	113
3.8.3 Die Videospielanalyse	113
3.8.4 Die teilnehmende Beobachtung.....	115
III. Ergebnispräsentation: Eine Harmonisierung von Theorie und Praxis	117
4 Disneyland – Gelebte Hyperrealität	117
4.1 Disneyland und Invisibilisierung: Simulation einer perfekten Welt.....	122
4.2 Sozialdynamik Disneyland: Eine Frage von Identifizierung.....	124

4.3	Disneyland und sein Erfolgsrezept: Alleinstellungsmerkmale und <i>Pull</i> -Faktoren.....	127
4.4	Disneyland als der <i>happiest place on earth</i> : Leistungen und Grenzen der Invisibilisierung	133
4.5	Simulation in Perfektion?	139
5	Wolfersheim – Landschaftspflege auf Wettbewerbsniveau	181
5.1	Grundlagen des Wettbewerbs „Unser Dorf soll schöner werden“ ..	181
5.2	Zusammenhang zwischen ländlicher Raumpflege und der Entwicklung postmoderner angeeigneter physischen Landschaften	183
5.3	Wolfersheim – Historische Baukultur als simulierte Realität	187
5.4	Hintergründe	187
5.5	Simulation und <i>Pull</i> -Faktoren	190
5.6	Alleinstellungsmerkmale Wolfersheims	195
6	Die Spielwelt von GTA V – Spielanalyse	201
6.1	GTA V – Virtuelle Freiheitsliebe <i>par excellence</i> ?!.....	203
6.2	GTA V und die angestrebte Perfektion virtueller Darstellungskunst.....	207
6.3	GTA V als sozialkritischer Diskurs.....	211
6.4	Grenzen des Spiels oder bewusste Auslassung: Was es in GTA V nicht gibt	216
6.5	Reine Simulation: Virtuelle Landschaften am Beispiel von GTA V	217
6.6	Der Motivationshintergrund von Computer- und Videospielen.....	220
6.6.1	Computer- und Videospiele: Der Reiz der Grenzüberschreitung	229
6.7	GTA V & Disneyland: Schnittstellen.....	238
7	Historische Kulturlandschaft	243
8	Der touristische Mehrwert von Landschaften	247

9	Sehnsuchtslandschaften und Bezüge zum Eskapismus	253
9.1	Sehnsucht & Simulation.....	256
10	Landschaft und Romantik in der Postmoderne	259
10.1	Theoretische Überlegungen zum Landschafts- und Romantikverständnis in der Postmoderne	259
10.2	Romantik – Eine Begriffsklärung.....	262
10.2.1	Disneyland.....	264
10.2.2	Wolfersheim	266
10.2.3	GTA V	267
11	Simulierte Landschaft: Machtdemonstration in Perfektion? Ein kritischer Blick auf die Fallbeispiele Disneyland, Wolfersheim und GTA V	269
11.1	Traummaschinerie Disneyland: ein kritischer Fokus auf die Traumlandschaft Disneyland.....	269
11.2	Simulation von historischer Kulturlandschaft am Beispiel Wolfersheims – Ein Erfolgsmodell in einer wandelbaren Zeit?.....	270
11.3	<i>Anything goes?</i> – GTA V und seine Grenzen.....	270
	Schlusswort und Desiderata	273
	Hinweise zur Zitierweise.....	279
	Literaturverzeichnis.....	281

Simulierte Landschaften in der Postmoderne
Reflexionen und Befunde zu Disneyland, Wolfersheim
und GTA V

Fontaine, D.

2017, XXIII, 270 S. 71 Abb., Softcover

ISBN: 978-3-658-16445-4