
Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	1
1.1 Motivation	1
1.2 Zielsetzung und Forschungsfragen	3
1.3 Untersuchungsmethodik	4
2 Forschungshintergrund	7
2.1 Zur geschichtlichen Entwicklung der Architekturvisualisierung und deren Einsatz im Nationalsozialismus	7
2.2 Architekturdarstellung und Architekturvisualisierung in digitalen Spielen	13
3 Welten und Visionen	17
3.1 KZ-Darstellungen: Über die Frage der historischen Genauigkeit und Darstellbarkeit	19
3.2 Die Wolfenstein-Spielreihe und die Visualisierung einer alternativen Welt	28
3.2.1 Zwischen analog und digital	30
3.2.2 Zwischen historisch und ahistorisch	39
3.2.3 Zwischen national und international	48
3.3 Zwischenfazit	55

4 In und mit der Vergangenheit spielen	59
4.1 Zwischen Raum und Gewalt	61
4.1.1 Konzentrationslager als Spielplatz	64
4.1.2 Räumlicher Katalysator für Gewalt	72
4.1.3 Brutalität in Beton	83
4.2 NS-Bauten im Kreativmodus	89
4.3 Exkurs: Chance für digital-didaktische Denkmalkonzepte	93
5 Fazit	99
Spieleverzeichnis	103
Literaturverzeichnis	105