
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