

Schlusswort und Desiderata

Setzte sich die vorliegende Arbeit wissenschaftlich mit postmodernen Raumverständnissen und Landschaft auseinander, so stand zu Anfang die Frage: Können Disneyland, Wolfersheim und GTA V aus dem Blickwinkel der zeitgenössischen Landschaftstheorie als simulierte Realität betrachtet werden? Zur adäquaten Beantwortung dieser zweifelsohne reizvollen Frage erwies sich zunächst eine umfassende theoretische Untersuchung der Charakteristika der Postmoderne als notwendig. Sie bloß als ein Negativbild der Moderne zu sehen, wäre definitiv zu kurz gefasst. Zwar scheint die Postmoderne mit einigen Werten der Moderne zu brechen, jedoch interpretiert sie diese zuweilen schlichtweg lediglich neu, erweitert oder alterniert sie. Pure Funktionalität weicht der Akzeptanz eines mehrdeutigen, nicht selten auch ironischen Formenschatzes.

Die Codes, die zur Entschlüsselung von Landschaft unabdingbar notwendig sind, haben sich in der Postmoderne geändert. Neue Ideologien bedingen neue Lesarten und umgekehrt. Es verlangt dem Beobachter ein hohes Maß an Sensibilität und Interpretationsgabe ab, postmoderne Architektur ohne Anflug eines Zweifels zu verstehen. Gleichzeitig gewährt die Postmoderne dem Betrachter aber auch deutlich mehr Freiheit in der Deutung von Architektur, von Ästhetik, von Landschaft. Die Schwarz-Weiß-Malerei, wie sie Kritiker der Moderne vorwerfen, wird in der Postmoderne durch zahlreiche Grauzonen erweitert. Dass dies eine Eindeutigkeit in der Bewertung immens erschwert, ist weder tragisch noch überraschend. Die Pluralität der Deutungsmuster und die Mehrperspektivität, die zwangsläufig gefördert wird, bereichert die wissenschaftliche Debatte. Der enorme Facettenreichtum von Landschaft, der sich dem Beobachter zeigt, generiert neue Lesarten und kann in diesem Sinne als Motor und gleichzeitig auch Initiator der Postmoderne begriffen werden. Auch haben sich ästhetische Grundeinstellungen zuweilen geändert, da das Schöne fortan freier definiert wird. Anflüge von Kitsch, wie sie sich zu großen Teilen in Disneyland finden, strafen den ästhetischen Anspruch des Themenparks keinesfalls Lügen, sondern werden als integrativer Bestandteil des Gesamtkonzepts toleriert und akzeptiert. Entscheidend für ein positives Gesamturteil scheint nunmehr die Atmosphäre zu sein, die von einem Ort, einer Landschaft ausgeht. Strahlt diese Gefahr aus, so kann sie aus ästhetischem Blickwinkel heraus durchaus schön sein – sie wird gemieden werden. Umgekehrt kann ein kitschiger Ort wie Disneyland durch seine olfaktorischen und audiovisuellen Akzente zu einem schön-

nen Ort werden, der gerne aufgesucht wird und zuweilen sogar bewusst als Zufluchtsort gewählt wird, weil dort eben keine Gefahr lauert.

Die Erfahrung von Landschaft wird demnach aus heutiger Sicht auch stark von diversen Sinneseinflüssen beeinflusst und ist nicht länger losgelöst von atmosphärischen Eindrücken zu sehen. Der Wunsch, positive Atmosphären zu schaffen, ist zum erklärten Ziel der (Landschafts)architekten geworden: Neben der zunehmenden Begrünungstendenz in urbanen Räumen (s. u.a. Kaplan & Kaplan) richten sich auch Gebäudearchitekturen nach menschlichen Bedürfnissen und Sehnsüchten aus. Wolfersheim, das durch eine traditionelle Baukunst und die Erhaltung eines historischen Zustandes besticht, wirkt ebenso als *pull-factor* wie Disneyland mit seiner bewussten Inszenierung einer Puppenhausatmosphäre. Auch GTA V zielt mit seiner Landschaftsarchitektur auf eindeutige Motive ab: Der Nutzer schlüpft in die Rolle eines Cosmopoliten, der sowohl die kantenlosen, schicken Seiten als auch die dunklen, gefährlichen Teile der Stadt der Engel kennenlernt. In einem Punkt differieren die drei Fallbeispiele jedoch: Die Motivation, mit der ein Ort aufgesucht wird, ist jeweils eine andere. Nachstehend wird die Quintessenz der jeweiligen Fallbeispiele kurz und bündig präsentiert, wobei gemeinsame Schnittstellen zwischen Disneyland, Wolfersheim und GTA V herausgestellt werden.

Disneyland dient sämtlichen Kulturkreisen als perfekter Ausflugsort für die Familie – die konzipierte Generationenunabhängigkeit ermöglicht ein Erlebnis für alle Familienmitglieder. Einen Tag fernab des Alltagstresses zu verbringen, einen Ausflug in die eigene Kindheit machen, Nostalgie erleben und in eine heile Welt eintauchen – all dies sind klare Intentionen, die sich hinter einem solchen Parkbesuch verbergen. Befindet sich eine Person in Disneyland, so kann sie getrost davon ausgehen, dass alles Unangenehme fern bleiben wird – wie unter einer Glasglocke ist sie von jeglichen Störfaktoren absorbiert. Geschuldet ist dieser Umstand schlichtweg einem minutiös durchplanten Konzept, dass auf der Invisibilisierung des sozial Unerwünschten basiert. Gewalt, Druck, Lärm und Gestank sind hierbei die wesentlichen zu nennenden Beispiele, die innerhalb Disneylands einfach nicht vorzukommen scheinen. Dem mündigen Bürger entgeht jedoch nicht, dass auch Disneyland in seiner Position als Versorger und Dienstleister Müll entsorgen und Gebäude erhalten muss. Wartungsarbeiten, Säuberungsaktionen sowie auch kleinere Renovierungsarbeiten werden außerhalb der Besuchszeiten durchgeführt. Unterirdische Gänge dienen ferner als Versorgungskorridore zur Bestückung der Restaurationen mit Vorräten und zugleich auch zum Abtransport von Abfällen. Demonstriert wird stets eine Art ‚Saubermann-Image‘, was in keiner Weise pejorativ zu verstehen ist. Der Besucher soll sich schlichtweg wohl fühlen und mitnichten an häusliche Pflichten erinnert werden – das Eintauchen in die Sehnsuchtslandschaft Disneylands soll

synchron mit dem Ausblenden des eigenen Alltags einhergehen: die Grundvoraussetzung, das Gesamterlebnis in seiner ganzen Dimension aufnehmen zu können. Unterstützt durch erfolgversprechende Marketingstrategien wird eine Identifikation auf höchstem Niveau angestrebt: Die Omnipräsenz diverser Disney-Charaktere – bekannt aus Kindertagen und Filmen –, die scheinbar unerschöpflichen Auslagen in den verschiedenen Themenshops sowie eine stimmungsvolle musikalische Dauerbeschallung umgeben von süßlichem Zuckerwatteduft macht Disneyland zu einem paradiesähnlichen Ort. Physische Landschaft wird angeeignet und nach menschlichen Bedürfnissen geformt. Dieser sozialkonstruktivistische Ansatz scheint in direktem Zusammenhang zu Disneyland zu stehen: Menschen erschaffen einen (künstlichen) magischen Ort nach ganz bestimmten landschaftsästhetischen Vorstellungen und unter Berücksichtigung atmosphärischer Effekte mit dem Ziel, Exotismus und Eskapismus zu bedienen und dies in einer Weise, die gleichermaßen für Jung und Alt attraktiv ist. Simulation und Identität bilden in diesem Kontext eine untrennbare Liaison. Begegnet der Beobachter vollends uniformierten Familien in Disneyland – die Kinder in Cowboy- bzw. Prinzessinnenkostümen, die Mutter mit Minniemaus-Ohren und der Großvater mit Goofy-Shirt – so kann von einer Simulation *par excellence* ausgegangen werden. Wie die teilnehmende Beobachtung eindringlich unter Beweis gestellt hat, fungiert Disneyland als Vorzeigebispiel für simulierte Landschaft.

Wolfersheim weist zwar auch gewissermaßen einen touristischen Motivationshintergrund auf, jedoch dominieren nicht etwa eskapistische Bedürfnisse, sondern primär steht der Wunsch nach Traditionspflege vordergründig. Der landes- und bundesweite Zuspruch, den das Konzept Wolfersheims findet, ist einerseits der Ausgangspunkt und andererseits auch das Ergebnis der Wettbewerbsbemühungen. Mit der mehrfachen erfolgreichen Teilnahme bei *„Unser Dorf soll schöner werden – Unser Dorf hat Zukunft“* stellte Wolfersheim eindrucksvoll die Popularität der landschaftlichen Inszenierung kulturhistorischen Erbes unter Beweis. Auch hier spielt soziale Erwünschtheit eine tragende Rolle, da Störvariablen, die das charakteristische Ortsbild torpedieren könnten, prophylaktisch satzungsgemäß eingeschränkt werden. Zwar hat die Satzung eher einen appellativen Charakter inne statt einen stark restriktiven, doch ist es das Ansinnen der meisten Bürger Wolfersheims, selbst aktiv zur Erhaltung des traditionellen Ortsbildes beizutragen und folglich eben auf – überspitzt formuliert – blaue Ziegeldächer auf Bauhausstil-Häusern und rote Plastikmöbel im Vorgarten zu verzichten. Wie die Befragung offenlegte, spielen Werte wie Familie, Tradition und Heimat eine essentielle Rolle im Entscheidungsprozess, sich dort einerseits anzusiedeln und andererseits die ortsinterne Satzung anzuerkennen. Es kann in diesem Sinne festgehalten werden, dass eine Simulation von Landschaft

wie im Falle Wolfersheims das Resultat aus politischen, ideologischen und schließlich landschaftsarchitektonischen Bemühungen ist, wobei sich die einzelnen Parameter gegenseitig bedingen. Ohne eine politische Befürwortung und eine kollektive Gesinnung würde jedwede landschaftsarchitektonische Maßnahme Mühe haben, erfolgreich durchgesetzt zu werden. Durch gezielte Restaurierungs- und Sanierungsmaßnahmen wie auch die Aufrechterhaltung alter Traditionen wie beispielsweise dem Schnapsbrennen wird Landschaft, aber auch Realität simuliert. Die Nostalgie, die durch die Wahrung von Traditionen geschaffen wird, versetzt ältere Generationen in ihre Kindheit zurück und lässt nachkommende Generationen nachempfinden, wie das Leben in Wolfersheim einst war. In diesem Sinne werden auch hier Geschichten erzählt, ein Vergleich zum *Storytelling* wie es in Disneyland oder auch in GTA V omnipräsent ist, drängt sich beinahe auf.

GTA V bietet dem Nutzer eine Möglichkeit, dem Alltag stundenweise zu entfliehen – ganz ähnlich wie auch Disneyland. Schon längst in den Hintergrund gerückt sind Computer- und Videospiele, die aus gestalterischer Perspektive keinen Hehl daraus machen, eine artifizielle, unechte Welt darzustellen. Anders GTA V: Durchkonzipiert bis ins kleinste Detail, erhält der Spieler den Eindruck, sich inmitten von Los Angeles zu befinden, quasi in einen Film „hineinzuspringen“ und seinen Handlungsverlauf aktiv mitbestimmen zu können. Zweifelsohne liegen der immensen Popularität eskapistische Motive zugrunde. Für eine Weile den Fesseln des Alltags zu entkommen (cf. Eskapismus) und nebenbei noch ein paar Grenzen zu testen und vielleicht auch zu überschreiten (cf. Devianztheorie) – eine wahre ‚Wonne‘ in einer postmodernen Welt des ‚*anything goes*‘. Wie die Expertenbefragungen ergeben haben, liegt eine wesentliche Motivation, ausgerechnet zu GTA V zu greifen, im Reiz der Grenzüberschreitung begründet. Kindheitsträume wie beispielsweise einen schicken Sportwagen durch eine attraktive Stadt wie Los Angeles zu fahren, erfüllen sich in einer Spielepisode GTA V – und zwar ohne dass dafür unkalkulierbare Kosten für Wagen, Flug o.ä. anfallen. Auch kann der Reiz des Verbotenen ausgekostet werden ohne mit negativen Konsequenzen oder gar Sanktionen rechnen zu müssen. Spätestens mit diesem Punkt wird nochmals deutlich, dass es sich stets um Simulation handelt – so perfekt sie auch umgesetzt wurde. Durch die beachtlichen technischen Fortschritte wird also eine nahezu vollkommen simulierte Landschaft generiert, die der Nutzer mit seinen eigenen Handlungen belebt und sie dadurch real wirken lässt. Der Exotismus einer fernen und zugleich – wie durch die Medien proklamiert – stylischen Stadt wie L.A. fungiert in Kombination mit der Aussicht auf nahezu grenzenlose Narrenfreiheit als stark begünstigender Faktor im kognitiven Entscheidungsprozess pro oder contra GTA V. Doch scheint es nicht damit getan, an der explanativen Oberfläche zu verweilen,

die sich primär über den Eskapismus definiert. Denn GTA V geht über den Horizont vieler Computer- und Videospiele hinaus: Dem sensiblen Beobachter, der zweifelsohne über einen gewissen inhaltlichen *Background* verfügen muss, eröffnet sich ein sozialkritischer Diskurs. Zwar stellt GTA V die amerikanische Gesellschaft als solche nicht an den Pranger, zeigt jedoch unmissverständlich auch die Kehrseite der Medaille auf. Neben dem schillernden Glamourleben der *West Coast*, wie sie durch zahllose Filme und Serien publik gemacht wurde, verweist GTA V auch auf soziale Missstände: Oberflächliche Gespräche ohne erkennbaren kommunikativen Mehrwert, Kritikunfähigkeit gegenüber menschenverachtenden TV-Formaten und rohe Armut sind nur einige Beispiele, die GTA V im Rahmen seines *Storytelling* beimischt. Fest steht also: Um Realität zu simulieren, reicht eine bloße Simulation von Landschaft nicht aus. Diese ist zwar erforderlich und stellt gewissermaßen ein unabdingbares Puzzleteil des Gesamten dar, jedoch wird eine Realität erst dann auch als solche anerkannt, wenn soziale Charakteristika und Tendenzen ebenfalls Berücksichtigung finden. Beides wird in GTA V in hohem Maße umgesetzt – wenngleich auf rein virtueller Ebene – sodass abschließend konstatiert werden kann, dass es sich hierbei um eine simulierte Realität (und damit auch um eine simulierte Landschaft) handelt. Die Grenze zwischen wahrer Realität und Simulation bleibt insofern immer gegeben, als dass es sich letztlich doch um ein reines Videospiel handelt, der Nutzer also räumlich eingeschränkt ist, und nicht jedwede Handlung im wahren Leben ungeahndet bliebe. Freiheit wird im Grund erkaufte – *in realitas* ist sie unkäuflich.

Stellt der Wissenschaftler die Beispiele Disneyland, Wolfersheim und GTA V einander gegenüber, so steht fest: So different die einzelnen Landschaften auch sein mögen (physisch angeeignet, historisch, virtuell), so ‚geschmeidig‘ fügen sie sich in die Logik der Landschaftssimulation ein. Allen Beispielen ist gemein, dass sie durch das Medium der Simulation menschliche Sinne ansprechen möchten und eine ganz spezielle Atmosphäre erschaffen. Kindheitsträume, die nachweislich von enormer Bedeutung und Intensität sind und häufig jahrelang, wenn nicht gar ein Leben lang, überdauern, fungieren als Katalysator für Simulation. Ausgehend von der Fragestellung, welche menschlichen Bedürfnisse und Sehnsüchte erfüllt werden sollen, wird Landschaft gemacht und prozessual überformt. Um die höchstmögliche Identifikationsstufe zu erreichen und die Simulation als solche damit zu perfektionieren, kann Landschaft nie losgelöst von der Gesamtrealität betrachtet werden. So ist es praktisch selbsterklärend, dass sowohl Disneyland als auch Wolfersheim und GTA V ganze Realitäten zu simulieren scheinen und damit besonders die soziale Komponente (neben der landschaftsgestalterischen) akzentuieren. Der signifikante Zuspruch, über den sich Disneyland als weltweit erster Themenpark, Wolfersheim als *das* saar-

ländische ‚Golddorf‘ und GTA V als das derzeit wohl populärste Videospiel freuen dürfen, belegt abschließend, dass eine erfolgreiche Simulation von Landschaft in allen drei Fällen attestiert werden kann.

Das Erkenntnisinteresse dieser Arbeit bestand darin aufzuzeigen, inwiefern Disneyland, Wolfersheim und GTA V als simulierte Landschaften anzusehen sind und welche Gestaltungsmomente ihnen zugrunde liegen. Es wurde deutlich, dass der aktuelle Landschaftsdiskurs nicht umher kommt, auch ästhetische und atmosphärische Fragestellungen – stets vor dem Hintergrund des Paradigmenwechsels hin zur Postmoderne – mit einzubeziehen. Ungeachtet der Tatsache, dass Landschaft im alltäglichen Bewusstsein aller Menschen einen festen Platz einnimmt und folglich eine ungeahnte Zahl an (Fehl)konzepten und Vorstellungen herrscht, konnte präzisiert werden, dass Landschaft immer auch in verschiedenen Kontexten zu betrachten ist und multiple Lesarten bedingt. Die Forderung nach Flexibilität und die gleichzeitige Förderung von Hybridität stellen einen Meilenstein in der postmodernen Denkweise dar. Landschaft ist heute demzufolge nicht mehr nur Naturlandschaft oder Kulturlandschaft, sie kann auch virtuell bestehen – dies hat das Beispiel GTA V demonstriert. Landschaft kann ebenso artifiziell wie naturbelassen sein, um als solche in den wissenschaftlichen Diskurs einzugehen.

In diesem Sinne sehe ich es als Desiderat dieser Arbeit an, weitere Forschungsvorhaben der Vielfalt von Landschaft zu widmen und hierbei die Fragestellung näher zu verfolgen, unter welchen Konditionen Landschaft entsteht, generiert wird oder auch natürlich gedeiht und vor dem Hintergrund welcher Motivation sie zunehmend anthropogen überformt wird. Mit zunehmender Technisierung und stetig voranschreitendem wissenschaftlichen Knowhow nimmt auch der Aspekt der Simulation eine immer prominentere Stellung im Landschaftsdiskurs ein. Diese Arbeit hat bereits einen kleinen Beitrag zu den Hintergründen simulierter Landschaften zu leisten versucht, wenngleich das Forschungsfeld ein derart breit gefächertes ist, dass es sich weiter zu erkunden lohnt. Wie wird die Landschaft, die uns unmittelbar umgibt in einem Jahrzehnt aussehen? Welche Faktoren werden motorisierende Wirkung auf landschaftliche Veränderung haben? Werden – in einer von Schnelligkeit und Leistungsdruck gekennzeichneten Zeit – Sehnsuchtslandschaften verstärkt an Bedeutung gewinnen? Wird der Eskapismus demzufolge eine zunehmend gewichtigere Stellung innerhalb des Landschaftsdiskurses beziehen? Werden in diesem Zusammenhang einerseits verstärkt künstliche Erholungsorte geschaffen oder wird historisches Erbe wie im Falle Wolfersheims sukzessive protegert und damit die Ideologie der Postmoderne vorangetrieben?

Sie sehen: Das landschaftstheoretische Wissenschaftsfeld hält noch eine – womöglich ungeahnt große – Vielzahl hochinteressanter und zukunftsweisender

Fragestellungen bereit, die es im Laufe der kommenden Jahre und Jahrzehnte zu klären gilt. Dem Umstand geschuldet, dass Landschaft ein integrativer Bestandteil des Lebens eines jeden Individuums ist und unabhängig von politischen, kulturellen und sozialen Parametern jeden Menschen gleichsam tangiert, erscheint es umso essentieller, dieses Phänomen diachron zu beleuchten und seine Fortentwicklung – zumindest aus ästhetischer Sicht – eines Tages umfassend und hinlänglich erklären zu können.

Hinweise zur Zitierweise

Bei wörtlichen Zitaten wurde die Rechtschreibung des Quellenwerkes übernommen, sodass gelegentlich eine veraltete Rechtschreibung vorzufinden ist.

Im Literaturverzeichnis ist das jeweilige Erscheinungsjahr eines Werkes angegeben, sodass daraus implizit auch die Auflage hervorgeht. Diese wird daher nicht gesondert ausgewiesen.

Beziehen sich zitierte Autoren ihrerseits implizit auf andere Autoren, so ist dies in der Arbeit mit der Formulierung „in Anlehnung an“ kenntlich gemacht, wobei diese – sofern es sich um indirekte Zitate handelt – lediglich namentlich erwähnt, jedoch nicht gesondert im Literaturverzeichnis aufgeführt werden.

Sämtliche Fotos stammen – sofern nicht gesondert kenntlich gemacht – von Dominique Fontaine. Einige Fotos zu Wolfersheim wurden von Herrn Linder aufgenommen und sind entsprechend gekennzeichnet.

Im Falle von GTA V wurde aus urheberrechtlichen Gründen auf die Verwendung offiziellen Bildmaterials verzichtet.

Literaturverzeichnis

- Abels, H. (2001): Einführung in die Soziologie. Band 2: Individuen in ihrer Gesellschaft. Westdeutscher Verlag, Wiesbaden.
- Ahrens, D. (2004): Internet, Nicht-Orte und die Mikrophysik des Ortes. In: Pott et al. (2004): Internetgeographien. Beobachtungen zum Verhältnis von Internet, Raum und Gesellschaft. Franz Steiner, Stuttgart.
- Altmeyer, S. (2006): Von der Wahrnehmung zum Ausdruck. Zur ästhetischen Dimension von Glauben und Lernen. In: Praktische Theologie heute. Band 78. Stuttgart.
- Amelang et al. (2006): Differentielle Psychologie und Persönlichkeitsforschung. In: Heuer, H. et al. (Hg.) (2006): Standards Psychologie. Kohlhammer, Stuttgart.
- Anz, T. (2007): Thesen zur expressionistischen Moderne. In: Becker, S., Kiesel, H. (Hg.) (2007): Literarische Moderne. Begriff und Phänomen. De Gruyter, Berlin.
- Atteslander, P. (2003): Methoden der empirischen Sozialforschung. De Gruyter, Berlin.
- Barber, B. R. (2007): Consumed! Wie der Markt Kinder verführt, Erwachsene infantilisiert und die Bürger verschlingt. Beck, München.
- Bartsch, A. (2010): Zeitungs-Sucht, Lesewut und Fernsehieber. Zur Geschichte der kritischen Diskurse über Medien und Emotionen. In: Buck, M. et al. (Hg.) (2010): Randgänge der Mediengeschichte. Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden.
- Baudrillard, J. (1988): America. Verso, London, New York.
- Baudrillard, J. (1994): Simulacra and Simulation. University of Michigan Press, Ann Arbor.
- Bauman, Z. (2005): Liquid Life. Polity Press, Cambridge, Malden.
- Bausinger, H. (1984): Auf dem Wege zu einem neuen, aktiven Heimatverständnis – Begriffsgeschichte als Problemgeschichte. In: Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg (Hg.) (1984): Heimat heute. Kohlhammer, Stuttgart, Berlin, Köln, Mainz.
- Becker, J. (1996): Geographie in der Postmoderne? Zur Kritik postmodernen Denkens in Stadtforschung und Geographie. In: Brunner, H., Heller, W. (1996): Potsdamer Geographische Forschungen. Potsdam.
- Behringer, W., Clemens, G. (2009): Geschichte des Saarlandes. Beck, München.
- Berlin, I. (1958): Two Concepts of Liberty. In: Berlin, I. (1969): Four Essays on Liberty. Oxford University Press, Oxford.
- Berndt, F. (2011): Poema / Gedicht. Die epistemische Konfiguration der Literatur um 1750. Halesche Beiträge zur europäischen Aufklärung. De Gruyter, Berlin, Boston.
- Besemer, S. (2004): Shopping-Center der Zukunft. Planung und Gestaltung. Deutscher Universitäts-Verlag, Saarbrücken.
- Bischoff, W. (2007): „Korrespondierende Orte“ – Zum Erscheinen olfaktorischer Stadtlandschaften. In: Berndt, C., Pütz, R. (Hg.) (2007): Kulturelle Geographien. Zur Beschäftigung mit Raum und Ort nach dem Cultural Turn. Transcript, Bielefeld.

- Blieskastel-Wolfersheim (Hg.) (1998): Wolfersheim. Ein Dorf stellt sich vor. 19. Bundeswettbewerb ‚Unser Dorf soll schöner werden‘ 1998. Wolfersheim.
- Bogner, A., Menz, W. (2002): Das theoriegenerierende Experteninterview. Erkenntnisinteresse, Wissensformen, Interaktion. In: Bogner, A. et al. (2002): Das Experteninterview. Theorie, Methode, Anwendung. Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden.
- Bohnsack, R. (2010): Gruppendiskussionsverfahren und dokumentarische Methode. In: Friebertshäuser, B. et al. (2010): Handbuch qualitative Forschungsmethoden in der Erziehungswissenschaft. Juventa, Weinheim, München.
- Böhme, G. (2002): Synästhesie im Rahmen einer phänomenologischen Theorie der Wahrnehmung. In: Adler, H. (2002) (Hg.): Synästhesie: Interferenz, Transfer, Synthese der Sinne. Königshausen & Neumann, Würzburg.
- Braselmann, P. (1999): Sprachpolitik und Sprachbewusstsein in Frankreich heute. In: Neichen, G., Kielhöfer, B. (Hg.) (1999): Romanistische Arbeitshefte, 43. Max Niemeyer, Tübingen.
- Bredella, L., Burwitz-Melzer, E. (2004): Rezeptionsästhetische Literaturdidaktik. Mit Beispielen aus dem Fremdsprachenunterricht Englisch. Gunter Narr, Tübingen.
- Broermann, J. M. B. (2003): Kulturlandschaftskataster für urbane Räume: Freiflächen. Dargestellt an Beispielen aus Hamburg. In: Nagel, F. N. (Hg.) (2003): Kulturlandschaftskataster für urbane Räume: Freiflächen. Dargestellt an Beispielen aus Hamburg. Selbstverlag, Hamburg.
- Brook, V. (2013): Land of Smoke and Mirrors. A Cultural History of Los Angeles. Rutgers University Press, New Brunswick.
- Brooker, W. (2004): Alice’s Adventures. Lewis Carroll in Popular Culture. Continuum, New York, London.
- Brüsemeister, T. (2008): Qualitative Forschung. Ein Überblick. Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden.
- Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) (2015): Computer- und Videospiele-Markt wächst im ersten Halbjahr 2015. Online unter: <http://www.biu-online.de/de/presse/newsroom/newsroom-detail/datum/2015/07/29/computer-und-videospiele-markt-waechst-im-ersten-halb-jahr-2015.html> (Stand: 11.02.2016)
- Burckhardt, L. (2015): Why is Landscape beautiful? The Science of Strollology. In: Ritter, M., Schmitz, M. (Hg.) (2015): Why is Landscape beautiful? The Science of Strollology. Birkhäuser, Basel.
- Carroll, N. (1997): The Concept of Postmodernism from a Philosophical Point of View. In: Bertens, H., Fokkema, D. (Hg.) (1997): International Postmodernism. Theory and Literacy Practice. John Benjamins Publishing Company, Amsterdam, Philadelphia.
- Clark, W. A. V. (2003): Immigrants and the American Dream. Remaking the Middle Class. The Guilford Press, New York, London.
- Cornuelle, R. C. (2011): Reclaiming the American Dream. The Role of Private Individuals and Voluntary Associations. Transaction Publishers, New Brunswick, London.
- Croce, B. (1984): Die Geschichte auf den allgemeinen Begriff der Kunst gebracht. Felix Meiner, Hamburg.

- Cubitt, S. (2001): *Simulation and Social Theory*. Sage, London, Thousand Oaks, New Delhi.
- Curti, H. (1999): Abschreckung durch Strafe. Eine ökonomische Analyse der Kriminalität. In: Schäfer, H.-B. et al. (1999): *Ökonomische Analyse des Rechts*. Deutscher Universitäts-Verlag, Wiesbaden.
- Daco, P. (2013): *Psychologie für jedermann*. Mvg Verlag, München.
- Dear, M. (Hg.) (2002): *From Chicago to L.A.: Making Sense of Urban Theory*. Sage, Thousand Oaks, London, New Delhi.
- Dear, M. (2013): Los Angeles and the Chicago School: Invitation to a Debate. In: Lin, J., Mele, C. (Hg.) (2013): *The Urban Sociology Reader*. Routledge, London, New York.
- Dekoven, M. (2004): *Utopia limited: The Sixties and the Emergence of the Postmodern*. Duke University Press, Durham.
- Diaconu, M. (2005): *Tasten, Riechen, Schmecken. Eine Ästhetik der anästhetisierten Sinne*. Königshausen & Neumann, Würzburg.
- Dicks, B. (2004): *Culture on Display. The Production of Contemporary Visitability*. Open University Press, Berkshire.
- Drechsel, B. (2001): *Subjektive Lernbegriffe und Interesse am Thema Lernen bei angehenden Lehrpersonen*. Waxmann, Münster.
- Dunlop, B. (2011): *Building a Dream. The Art of Disney Architecture*. Henry N Abrams Inc, New York.
- Durkheim, E. (1993): *Der Selbstmord*. Suhrkamp, Berlin.
- Dürr, H., Zepp, H. (2012): *Geographie verstehen. Ein Lotsen- und Arbeitsbuch*. Schöningh, Paderborn.
- Düttmann, S. (2000): *Ästhetische Lernprozesse. Annäherungen an atmosphärische Wahrnehmungen von Lernräumen*. Tectum, Marburg.
- Eco, U. (1973): *Das offene Kunstwerk*. Suhrkamp, Frankfurt a.M.
- Ehrenspeck, Y. (1998): *Versprechungen des Ästhetischen. Die Entstehung eines modernen Bildungsprojekts*. Leske + Budrich, Opladen.
- Esposito, E. (2010): *Ästhetik und Spiel. Formen der Kontingenz in der pluralen Realität*. In: Pietraß, M., Funiok, R. (Hg.) (2010): *Mensch und Medien. Philosophische und sozialwissenschaftliche Perspektiven*. Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden.
- Fayet, R. (2003): *Reinigungen: vom Abfall der Moderne zum Kompost der Nachmoderne*. Passagen-Verlag, Wien.
- Feyerabend, P. (1993): *Against Method. Third Edition*. Verso, London, New York.
- Fischer, J. et al. (2008): *Grundkurs Ethik. Grundbegriffe philosophischer und theologischer Ethik*. W. Kohlhammer, Stuttgart.
- Fiske, J. (2011): *Reading the Popular. Second Edition*. Routledge, London, New York.
- Flick, U. (2002): *Qualitative Sozialforschung*. Rowohlt, Reinbek.
- Fontaine, D. (2013): *Simulierte Landschaft Disneyland: theoretische Überlegungen und empirische Befunde*. (unveröffentlichte Examensarbeit). Saarbrücken.
- Foucault, M. (2002): *The Archeology of Knowledge*. Routledge. London, New York.

- Frasca, G. (2003): *Sim Sin City: some thoughts about Grand Theft Auto 3*. In: *Game Studies – the international journal of computer game research* (2003), Vol. 3, issue 2. Online unter: <http://www.gamestudies.org/0302/frasca/>. Zuletzt abgerufen am: 15.09.15.
- Friesen, H. (1995): *Die philosophische Ästhetik in der postmodernen Kunst*. Königshausen & Neumann, Würzburg.
- Fromm, R. (2002): *Digital spielen – real morden? Shooter, Clans und Fragger. Computerspiele in der Jugendszene*. Schuren, Marburg.
- Fuchs, W. T. (2015): *Warum das Gehirn Geschichten liebt. Mit Storytelling Menschen gewinnen und überzeugen*. Haufe Gruppe, Freiburg, München.
- Funken, C., Löw, M. (2002): *Ego Shooter Container. Raumkonstruktionen im elektronischen Netz*. In: Maresch, R., Weber, N. (Hg.) (2002): *Raum – Wissen – Macht*. Suhrkamp, Frankfurt a.M.
- Funken, C., Löw, M. (Hg.) (2003): *Raum – Zeit – Medialität. Interdisziplinäre Studien zu neuen Kommunikationstechnologien*. Springer, Wiesbaden.
- Gailing, L. (2013): *Die Landschaft in der Raumordnung*. In: Kühne, O. (Hg.) (2013): *Landschaften: Theorie, Praxis und internationale Bezüge*. Oceano, Schwerin.
- Genz, J. (2011): *Diskurse der Wertung. Banalität, Trivialität und Kitsch*. Wilhelm Fink, München.
- Gerigk, H.-J. (Hg.) (2005): *Philosophische Ästhetik zwischen Immanuel Kant und Arthur C. Danto*. Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen.
- Gert, B. (1998): *Morality. Its Nature and Justification*. Oxford University Press, Oxford, New York.
- Geulen, D. (2007): *Sozialisation*. In: Joas, H. (Hg.) (2007): *Lehrbuch der Soziologie*. Campus, Frankfurt, New York.
- Giordanetti, P. (2005): *Kant und die Musik*. Königshausen & Neumann, Würzburg.
- Gläser, J., Laudel, G. (2010): *Experteninterviews und qualitative Inhaltsanalyse*. Springer, Wiesbaden.
- Goodenough, W. H. (1957): *Cultural Anthropology and Linguistics*. Georgetown University Monograph Series on Language and Linguistics, Washington DC.
- Görig, C. (2013): *“Grand Theft Auto V” durchgespielt: Gesellschaftskritik mit dem Holzhammer*. In: *Spiegel online*, URL: <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/grand-theft-auto-v-durchgespielt-a-923737.html> (Stand: 08.02.2016)
- Greverus, I.-M. (2005): *Ästhetische Orte und Zeichen*. LIT, Münster.
- Gruber, B., Plumpe, G. (Hg.) (1999): *Romantik und Ästhetizismus*. Festschrift für Paul Gerhard Klussmann. Königshausen & Neumann, Würzburg.
- Gugutzer, R. (2002): *Leib, Körper und Identität. Eine phänomenologisch-soziologische Untersuchung zur personalen Identität*. Springer, Wiesbaden.
- Gukenbiehl, H. L. (2008): *Soziologie als Wissenschaft. Warum Begriffe lernen?* In: Korte, H., Schäfers, B. (Hg.) (2008): *Einführung in Hauptbegriffe der Soziologie*. Leske + Budrich, Wiesbaden.
- Haber, W. (2000): *Die Kultur der Landschaft. Von der Ästhetik zur Nachhaltigkeit*. In: Appel, S. et al. (Hg.) (2000): *Wege zu einer neuen Planungs- und Landschaftskultur*. Festschrift für Hanns Stephan Wüst. ZBT, Kaiserslautern.

- Habermas, J. (1986): Moderne und Postmoderne Architektur. In: Fischer, W. (Hg.) (1986): Die andere Tradition. Architektur in München von 1800 bis heute. Callwey, München.
- Habermas, J. (1990): The Philosophical Discourse of Modernity. Twelve Lectures. MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
- Haggett, P. (2001): Geography. A Global Synthesis. Pearson Education Limited, London.
- Hard, G. (1969): Das Wort Landschaft und sein semantischer Hof – zu Methode und Ergebnis eines linguistischen Tests. Wirkendes Wort 19, 3-14. WVT, Trier.
- Harvey, D. (1989): The Condition of Postmodernity. Wiley, Oxford, Cambridge.
- Hassan, I. (1988): Postmoderne heute. In: Welsch, W. (Hg.) (1988): Wege aus der Moderne. Schlüsseltexte der Postmoderne-Diskussion. Wiley, Weinheim.
- Häder, M. (2010): Empirische Sozialforschung. Eine Einführung. Springer, Wiesbaden.
- Hauck, T. (2014): Landschaft und Gestaltung: Die Vergegenständlichung ästhetischer Ideen am Beispiel von „Landschaft“. Transcript, Bielefeld.
- Haus, A. (1999): Bauhaus – geschichtlich. In: Fiedler, J., Feierabend, P. (Hg.) (1999): Bauhaus., S. 14-22. Könemann, Köln.
- Hegel, G. W. F. (2013): Wissenschaft der Logik. In: Guth, K.-M. (Hg.) (2013). Hofen-berg, Berlin.
- Heineberg, H. (Hg.) (2007): Einführung in die Anthropogeographie / Humangeographie. Schöningh, Paderborn.
- Heinze, T. (2001): Qualitative Sozialforschung: Einführung, Methodologie und Forschungspraxis. Oldenbourg, München.
- Helbrecht, I. (2001): Postmetropolis: Die Stadt als Sphinx. In: Geographica Helvetica, 2001, Jahrgang 65, Heft 3. Copernicus, Göttingen.
- Helfferich, C. (2009): Die Qualität qualitativer Daten: Manual für die Durchführung qualitativer Interviews. Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden.
- Hellerich, G., White, D. (2011): Die Vision eines postmodernen Lebens. Sozialphilosophische, sozialwissenschaftliche und sozialpsychologische Betrachtungen einer neuen Geisteshaltung. Zeta Books, Bukarest.
- Hoffmann, T. (2006): Konfigurationen des Erhabenen. Zur Produktivität einer ästhetischen Kategorie in der Literatur des ausgehenden 20. Jahrhunderts. De Gruyter, Berlin.
- Hokema, D. (2013): Landschaft im Wandel? Zeitenössische Landschaftsbegriffe in Wissenschaft, Planung und Alltag. Springer, Wiesbaden.
- Holmer, S. (2012): Die Grenzen persistenter Welten – Strategien der *immersive environments*. In: Gehmann, U. (Hg.) (2012): Virtuelle und ideale Welten. KIT, Karlsruhe.
- Holzinger, M. (2007): Kontingenz in der Gegenwartsgesellschaft. Dimensionen eines Leitbegriffs moderner Sozialtheorie. Transcript, Bielefeld.
- Hutchison, R. (Hg.) (2010): Encyclopedia of Urban Studies. Volume 1. Sage, Los Angeles, London, New Delhi, Singapore, Washington DC.
- Illing, F. (2006): Kitsch, Kommerz und Kult. Soziologie des schlechten Geschmacks. UVK, Konstanz.
- Ipsen, D. et al. (2003): Zukunft Landschaft. Bürgerszenarien zur Landschaftsentwicklung. Kassel Universität Verlag, Kassel.
- Ipsen, D. (2006): Ort und Landschaft. Springer, Wiesbaden.

- Jackson, J. B. (1984): Concluding with Landscapes. In: Jackson, J. B. (1984): Discovering the Vernacular Landscape. Yale University Press, Westford.
- Jameson, F. (1969): Walter Benjamin, or nostalgia. In: Salmagundi, Nr. 10/11, (Fall 1969/Spring 1970), S. 52-68. Salmagundi Magazine, USA-Saratoga Springs, NY.
- Jameson, F. (1991): Postmodernism or, the Cultural Logic of Late Capitalism. Duke University Press, Durham.
- Janser et al. (2015): Beschäftigungswirkungen der Energiewende – ein Überblick. In: Lemb, W. (Hg.) (2015): Welche Industrie wollen wir? Nachhaltig produzieren – zukunftsorientiert wachsen. Campus, Frankfurt am Main.
- Jonak, U. (2015): Architekturwahrnehmung. Sehen und Begreifen. Springer, Wiesbaden.
- Joseph, M., Fink, J. N. (Hg.) (1999): Performing Hybridity. University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Jöckel, S. (2009): Spielend erfolgreich. Der Erfolg digitaler Spiele im Spannungsfeld ökonomischer, technologischer und nutzungsbezogener Aspekte. Springer, Wiesbaden.
- Junge, M. (2000): Solidarität als Ordnung der Moderne und die Ordnungsp pluralität der Postmoderne. In: Kron, T. (2000): Individualisierung und soziologische Theorie. Springer, Wiesbaden.
- Kaplan, R., Kaplan, S., Ryan, R. L. (1998): With People in Mind. Design and Management of Everyday Nature. Island Press, Washington DC.
- Kastl, J. M. (2010): Einführung in die Soziologie der Behinderung. Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden.
- Kawaters, B. (2015): Game ON! Faszination Videospiele: Grenzüberschreitungen und Wirkmechanismen von Videospiele. Diplomica, Hamburg.
- Kazig, R. (2007): Atmosphären – Konzept für einen nicht repräsentationellen Zugang zum Raum. In: Berndt, C., Pütz, R. (Hg.) (2007): Kulturelle Geographien. Zur Beschäftigung mit Raum und Ort nach dem Cultural Turn. Transcript, Bielefeld.
- Kazig, R. (2013): Landschaft mit allen Sinnen – zum Wert des Atmosphärenbegriffs für die Landschaftsforschung. In: Bruns, D., Kühne, O. (Hg.) (2013): Landschaften: Theorie, Praxis und internationale Bezüge. Impulse zum Landschaftsbegriff mit seinen ästhetischen, ökonomischen, sozialen und philosophischen Bezügen mit dem Ziel, die Verbindung von Theorie und Planungspraxis zu stärken. Oceano, Schwerin.
- Kellner, D. (2007): Zygmunt Baumanns postmoderne Wende. In: Junge, M., Kron, T. (Hg.) (2007): Zygmunt Bauman. Soziologie zwischen Postmoderne, Ethik und Gegenwartdiagnose. Springer, Wiesbaden.
- Klotz, H. (Hg.) (1985): Moderne und Postmoderne. Architektur der Gegenwart 1960-1980. Friedr. Vieweg & Sohn, Braunschweig, Wiesbaden.
- Knatz, L., Otabe, T. (Hg.) (2005): Ästhetische Subjektivität. Romantik & Moderne. Königshausen & Neumann, Würzburg.
- Kogler, S. (2014): Adorno versus Lyotard. Moderne und postmoderne Ästhetik. Alber, Freiburg, München.

- Kozljanic, R. (2010): Landschaft als physiognomisch-atmosphärisches und geistig-kulturelles Phänomen. In: Hasse, J., Kozljanic, R. (Hg.) (2010): Gelebter, erfahrener und erinnertes Raum. V. Jahrbuch für Lebensphilosophie 2010/2011. Alibea, München.
- Körner, S. (2009): Die Suche nach einem neuen Landschaftsbegriff. Einige Thesen zu J. B. Jacksons Landschaftsauffassung. In: Stadt + Grün, Jahrgang 58, September 2009, S. 34-40. Berlin, Hannover.
- Körner, S. (2012): Heimatschutz und Kulturlandschaftsgestaltung. In: Körner, S. et al. (Hg.) (2012): Landschaft und Verkehr. Kassel Universität Verlag, Kassel.
- Krause, K. J. (2007): Orte der Vertrautheit: Werthaltungen einer stadt- und landschaftsgestalterischen Ästhetik. In: Ecker, H.-P. (Hg.) (2007): Orte des guten Lebens. Entwürfe humaner Lebensräume. Jürgen Landwehr zum 65. Geburtstag. Königshausen & Neumann, Würzburg.
- Kreisel, U. (2003): Kulturschlüssel USA. Hueber, München.
- Kromrey, H. (2000): Empirische Sozialforschung. Modelle und Methoden der Datenerhebung und Datenauswertung. Leske + Budrich, Opladen.
- Kühne, T. (Hg.) (1996): Männergeschichte – Geschlechtergeschichte: Männlichkeit im Wandel der Moderne. Campus, Frankfurt a.M.
- Kühne, O. (2006): Landschaft in der Postmoderne. Das Beispiel des Saarlandes. Springer, Wiesbaden.
- Kühne, O. (2008): Landschaft und Kitsch. Anmerkungen zu impliziten und expliziten Landschaftsvorstellungen. In: Naturschutz und Landschaftsplanung, Zeitschrift für angewandte Ökologie. 12/2008. Eugen Ulmer, Stuttgart.
- Kühne, O. (2008 b): Distinktion – Macht – Landschaft. Zur sozialen Definition von Landschaft. Springer, Wiesbaden.
- Kühne, O. (2009): Heimat und Landschaft. Zusammenhänge und Zuschreibungen zwischen Macht und Mindermacht – Überlegungen auf sozialkonstruktivistischer Grundlage. In: Stadt + Grün, Jahrgang 58, September 2009, S. 34-40. Patzer, Berlin, Hannover.
- Kühne, O., Franke, U. (2010): Romantische Landschaft. Impulse zur Wiederentdeckung der Romantik in der Landschafts- und Siedlungsgestaltung in der norddeutschen Kulturlandschaft. Ein Plädoyer. In: InK_Landschaft – Institut norddeutsche Kulturlandschaft, Heft 4. Oceano, Schwerin.
- Kühne, O. (2012): Stadt-Landschaft-Hybridität. Ästhetische Bezüge im postmodernen Los Angeles mit seinen modernen Persistenzen. Springer, Wiesbaden.
- Kühne, O. (2013): Landschaftstheorie und Landschaftspraxis. Eine Einführung aus sozialkonstruktivistischer Perspektive. Springer, Wiesbaden.
- Kühne, O. (2013b): Landschaftsästhetik und regenerative Energien – Grundüberlegungen zu De- und Re-Sensualisierungen und inversen Landschaften. In: Gailing, L., Leibenath, M. (Hg.) (2013): Neue Energielandschaften – Neue Perspektiven der Landschaftsforschung. Springer, Wiesbaden.
- Kühne, O. (2014): Wie kommt die Landschaft zurück in die Humangeographie? Plädoyer für eine ‚konstruktivistische Landschaftsgeographie‘. In: Geographische Zeitschrift, Band 102, Heft 2, S. 68-85. Franz Steiner, Stuttgart.

- Kühne, O. et al. (Hg.) (2015): *Landscape Culture – Culturing Landscapes. The Differentiated Construction of Landscapes*. Springer, Wiesbaden.
- Kühne, O., Schönwald, A. (2015 b): San Diego. Eigenlogiken, Widersprüche und Hybriditäten in und von ‚America’s finest city‘. Springer, Wiesbaden.
- Kühne, O. et al. (Hg.) (2015 c): *Transformation und Landschaft. Die Folgen sozialer Wandlungsprozesse auf Landschaft*. Springer, Wiesbaden.
- Kyas, S. (2007): *Wie Kinder Videospiele erleben. Zu den Wechselwirkungsbeziehungen von Bildschirmspielen sowie personalen und familialen Nutzerfaktoren*. Peter Lang, Frankfurt a.M.
- Ladas, M. (2003): *Brutale Spiele(r)? Eine Befragung von 2141 Computerspielern zu Wirkung und Nutzung von Gewalt*. In: Rötzer, F. (Hg.) (2003): *Virtuelle Welten – reale Gewalt*. Heinz Heise, Hannover.
- Lamnek, S. (2005): *Qualitative Sozialforschung*. Beltz, Weinheim.
- Lamnek, S. (2010): *Qualitative Sozialforschung*. Beltz, Weinheim.
- Lash, S. (1990): *Sociology of Postmodernism*. Routledge, London, New York.
- Lash, S., Urry, J. (1994): *Economies of Signs and Space*. Sage, London, Thousand Oaks, New Delhi.
- Leser, H. (Hg.) (2005): *Wörterbuch allgemeine Geographie*. Dtv, München.
- Lind, M. (2006): *The American Way of Strategy. U.S. Foreign Policy and the American Way of Life*. Oxford University Press, New York.
- Listl, M. (2014): *Gegenentwürfe zu Moderne. Paradigmenwechsel in Architektur und Design 1945-1975*. Böhlau, Köln, Weimar, Wien.
- Lossau, J. (2009): *Räume von Bedeutung. Spatial turn, cultural turn und Kulturgeographie*. In: Csáky, M., Leitgeb, C. (Hg.) (2009): *Kommunikation – Gedächtnis – Raum: Orientierungen im spatial turn der Kulturwissenschaften*. Transcript, Bielefeld.
- Löw, M. (2001): *Raumsoziologie*. Suhrkamp, Frankfurt am Main.
- Lüdemann, D. (2009): *Die Sucht der Stubenhocker*. In: ZEIT ONLINE. URL: <http://www.zeit.de/online/2009/12/computerspielsucht-jugend-2> (Stand: 07.02.2016)
- Lynch, K. (1960): *The Image of the City*. MIT Press, Cambridge.
- Lyon, D. (2000): *Jesus in Disneyland. Religion in Postmodern Times*. Cambridge, Oxford, Malden.
- Lyotard, J.F. (1993): *Das postmoderne Wissen. Ein Bericht*. Passagen Verlag, Wien.
- Massey, D. , Allen, J. (1989): *Geography matters*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Mayer, H. O. (2013): *Interview und schriftliche Befragung: Grundlagen und Methoden empirischer Sozialforschung*. Oldenbourg, München.
- Mayring, P. (2010): *Qualitative Inhaltsanalyse*. In: Mey, G., Mruck, K. (Hg.) (2010): *Handbuch qualitative Forschung in der Psychologie*. Springer, Wiesbaden.
- McHale, B. (2015): *The Cambridge Introduction to Postmodernism*. Cambridge University Press, New York.
- Meier Kruker, V., Rauh, J. (2005): *Arbeitsmethoden der Humangeographie*. Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt.

- Meuser, M. (1998): *Geschlecht und Männlichkeit. Soziologische Theorie und kulturelle Deutungsmuster*. Leske + Budrich, Opladen.
- Meyer, T. (2009): *Soziale Demokratie. Eine Einführung*. Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden.
- Mikl-Horke, G. (2011): *Soziologie. Historischer Kontext und soziologische Theorie-Entwürfe*. Oldenbourg, München.
- Mikos, L. (2007): *Distinktionsgewinne – Diskurse mit und über Medien*. In: Fromme, J., Schäffer, B. (Hg.) (2007): *Medien – Macht – Gesellschaft*. Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden.
- Ministerium für Umwelt und Verbraucherschutz (2015): „Unser Dorf hat Zukunft“ – Landes- und Bundeswettbewerb. Online unter: <http://www.saarland.de/SID-3E724395-B519E6D3/79235.htm> (Stand: 13.10.15). Saarbrücken.
- Ministerium für Wirtschaft, Verkehr und Landwirtschaft (1967): *Richtlinien für den Landeswettbewerb 1967 „Unser Dorf soll schöner werden“*. Saarbrücken.
- Ministerium für Umwelt und Verbraucherschutz (2014): *Unser Dorf hat Zukunft – Landes – und Bundeswettbewerb*. Online unter: <http://www.saarland.de/79235.htm>, (Stand: 02.08.2014)
- Mogel, H. (2008): *Psychologie des Kinderspiels. Von den frühesten Spielen bis zum Computerspiel. Die Bedeutung des Spiels als Lebensform des Kindes, seine Funktion und Wirksamkeit für die kindliche Entwicklung*. Springer, Wiesbaden.
- Mölders, T. (2013): *Natur- und Kulturlandschaften zwischen Einheit und Differenz*. In: Leibenath, M. et al. (Hg.) (2013): *Wie werden Landschaften gemacht? Sozialwissenschaftliche Perspektiven auf die Konstituierung von Kulturlandschaften*. Transcript, Bielefeld.
- Murray, S. (2005): *High Art / Low Life. The Art of Playing Grand Theft Auto*. In: *A Journal of Performance and Art* (2005), Vol. 27, No. 2, S. 91-98. MIT Press, New York.
- Mücke, B. (2010): *Integriertes ländliches Entwicklungskonzept (ILEK). Zentrale Oberlausitz*. In: Binas, E. (2010) (Hg.): *Wozu Region? Chancen und Probleme im Transformationsprozess strukturschwacher Regionen*. In: *Görlitzer Beiträge zu regionalen Transformationsprozessen*. Peter Lang, Frankfurt a.M.
- Nell, W., Weiland, M. (Hg.) (2014): *Imaginäre Dörfer. Zur Wiederkehr des Dörflichen in Literatur, Film und Lebenswelt*. Transcript, Bielefeld.
- Nordheim, A., Antoni, K. (Hg.) (2013): *Grenzüberschreitungen. Der Mensch im Spannungsfeld von Biologie, Kultur und Technik*. Transcript, Bielefeld.
- Oberparleiter-Lorke, E. (1997): *Der Freiheitsbegriff bei Rousseau. Rousseaus praktisches System der Freiheit im Kontext der deutschen Transzendentalphilosophie und eines modernen, interpersonalen Freiheitsbegriffs*. Königshausen & Neumann, Würzburg.
- Oehmke, P. (2013): *Mut zur Unmoral*. In: *Der Spiegel* (2013), Ausgabe 51. Spiegel Verlag, Hamburg.
- Park, K. H. (2009): *Kant über das Erhabene. Rekonstruktion und Weiterführung der kritischen Theorie des Erhabenen Kants*. Königshausen & Neumann, Würzburg.
- Parret, H. (Hg.) (1998): *Kants Ästhetik. Kant's Aesthetics. L'esthétique de Kant*. De Gruyter, Berlin.

- Paß, T. (2013): Der Seelengarten. Das therapeutische Sandspiel als Brücke zum Unbewussten. Waxmann, Münster.
- Peuckert, R. (2000): Abweichendes Verhalten. In: Korte, H., Schäfers, B. (Hg.) (2000): Einführung in Hauptbegriffe der Soziologie. Leske + Budrich, Opladen.
- Piechocki, R. (2010): Landschaft, Heimat, Wildnis. Schutz der Natur – aber welcher und warum? Beck, München.
- Pohl, J. (1993): Regionalbewusstsein als Thema der Sozialgeographie. Theoretische Überlegungen und empirische Untersuchungen am Beispiel Friaul. In: Münchener Geogr. Hefte 70, Regensburg.
- Pott, A. et al. (2004): Internet, Raum und Gesellschaft. Zur Untersuchung eines dynamischen Verhältnisses. In: Pott et al. (2004): Internetgeographien. Beobachtungen zum Verhältnis von Internet, Raum und Gesellschaft. Franz Steiner, Stuttgart.
- Popper, K. (2004): The Logic of Scientific Discovery. Routledge, London, New York.
- Pöltner, G. (2008): Philosophische Ästhetik. Grundkurs Philosophie 16. Kohlhammer, Stuttgart.
- Prominski, M. (2004): Landschaft entwerfen. Zur Theorie aktueller Landschaftsarchitektur. Reimer, Berlin.
- Przyborski, A., Wohlab-Sahr, M. (2010): Qualitative Sozialforschung. Ein Arbeitsbuch. Oldenbourg, München.
- Quasten, H. (1997): Grundsätze und Methoden der Erfassung und Bewertung kulturhistorischer Phänomene der Kulturlandschaft. In: Schenk, W. et al. (Hg.) (1997): Kulturlandschaftspflege. Beiträge der Geographie zur räumlichen Planung. Borntraeger, Berlin, Stuttgart.
- Rapp, F. (2003): Destruktive Freiheit. Ein Plädoyer gegen die Maßlosigkeit der modernen Welt. LIT, Münster.
- Rau, S. (2013): Räume: Konzepte, Wahrnehmungen, Nutzungen. Campus, Frankfurt am Main.
- Rauh, A. (2012): Die besondere Atmosphäre. Ästhetische Feldforschungen. Transcript, Bielefeld.
- Rauscher, A. (2002): Exile on Mean Street. Popkulturelles *genre cruising* in der *Grand Theft Auto*-Reihe. In: Venus, J. et al. (Hg.) (2009): „It’s all in the Game.“ Computerspiele zwischen Spiel und Erzählung. In: Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften. Jahrgang 9, Heft 1, Universitätsverlag Siegen, Siegen.
- Rettig, D. (2013): Die guten alten Zeiten. Warum Nostalgie uns glücklich macht. Dtv, München.
- Rieken et al. (2011): Psychoanalytische Individualpsychologie in Theorie und Praxis. Psychotherapie, Pädagogik, Gesellschaft. Springer, Wien.
- Roth, E., Holling, H. (1995): Sozialwissenschaftliche Methoden. Lehr- und Handbuch für Forschung und Praxis. Oldenbourg, München.
- Roth, H.-J. (2002): Kultur und Kommunikation. Systematische und theoriegeschichtliche Umrissinterkultureller Pädagogik. Springer, Wiesbaden.
- Rymaszewski, M. (2007): Second Life. Das offizielle Handbuch. Wiley-VCH Verlag, Weinheim.
- Salisch, von M. et al. (2007): Computerspiele mit und ohne Gewalt. Auswahl und Wirkung bei Kindern. Kohlhammer, Stuttgart.

- Scherr, A. (1990): Postmoderne Soziologie – Soziologie der Postmoderne? Überlegungen zu notwendigen Differenzierungen der sozialwissenschaftlichen Diskussion. In: Zeitschrift für Soziologie, Jahrgang 19, Heft 1, S. 3-12, Stuttgart.
- Schlegel, W. (1993): Einführung in die Anthropogeographie. Skriptum, Literatur, Materialanhang. Selbstverlag, Paderborn.
- Schmitt, C. (1991): Politische Romantik. Duncker & Humblot, Berlin.
- Schmitt, C. (2011): Computerspiele. Fluch oder Segen? Die Nutzer, die Gefahren, die Lernpotentiale, der Umgang. Diplomatica, Hamburg.
- Schneider-Sliwa, R. (2005): USA. Geographie, Geschichte, Wirtschaft, Politik. Wissenschaftliche Länderkunden. Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt.
- Schnell, R., Hill, P. B., Esser, E. (2011): Methoden der empirischen Sozialforschung. Oldenbourg, München.
- Schorr, A. (2009): Good Communication: Gute Mediengewohnheiten als medienpsychologisches Thema. In: Schorr, A. (Hg.) (2009): Jugendmedienforschung. Forschungsprogramme, Synopse, Perspektiven. Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden.
- Schweizer, H. R. (1988): Einführung. Begründung der Ästhetik als Wissenschaft der sinnlichen Erkenntnis. In: Schweizer, H. R. (Hg.) (1988) : Baumgarten, A. G.: Theoretische Ästhetik. Die grundlegenden Abschnitte aus der „*Aesthetica*“ (1750/1758). Lateinisch-Deutsch. Meiner, Hamburg.
- Schweppenhäuser, G. (2007): Ästhetik. Philosophische Grundlagen und Schlüsselbegriffe. Campus, Frankfurt am Main.
- Schwier, J. (2006): Repräsentationen des Trendsports. Jugendliche Bewegungskulturen, Medien und Marketing. In: Gugutzer, R. (Hg.) (2006): Body Turn. Perspektiven der Soziologie des Körpers und des Sports. Transcript, Bielefeld.
- Siegmund, A. (2002): Die romantische Ruine im Landschaftsgarten. Ein Beitrag zum Verhältnis der Romantik zu Barock und Klassik. Königshausen & Neumann, Würzburg.
- Sloterdijk, P. (1987): Kopernikanische Mobilmachung und ptolemäische Abrüstung. Ästhetischer Versuch. Suhrkamp, Frankfurt a.M.
- Soja, E. W. (1989): Postmodern Geographies. The Reassertion of Space in critical social theory. Verso, London, New York.
- Soja, E. W. (2000): Postmetropolis. Critical Studies of Cities and Regions. Wiley, Hoboken, New Jersey.
- Sommer, P. (2002): KITSCH-ART, ein Phänomen der Postmoderne. In: Braungart, W. (Hg.) (2002): Kitsch. Faszination und Herausforderung des Banalen und Trivialen. Niemeyer, Tübingen.
- Spöhring, W. (1989): Qualitative Sozialforschung. Springer, Wiesbaden.
- Stadelbauer, J., Korff, C. (2013): Ländliche Räume Baden-Württembergs unter Betonung des Agrarstrukturwandels. In: Stadelbauer, J., Heidl, T. (Hg.) (2013): Die Kulturlandschaft des ländlichen Raums in Baden-Württemberg. Entwicklungen, Kontexte, Perspektiven. ARL, Hannover.
- Steinbach, J. (2003): Tourismus. Einführung in das räumlich-zeitliche System. Oldenbourg, München, Wien.

- Stenzel, J. (2002): Kitsch ist schlecht. Aber was heißt das? Wertungstheoretische Überlegungen zum Kitschbegriff. In: Braungart, W. (Hg.) (2002): Kitsch. Faszination und Herausforderung des Banalen und Trivialen. Niemeyer, Tübingen.
- Storey, J. (2006): *Cultural Theory and Popular Culture*. University of Georgia Press, Essex.
- Streck, H. (2012): Was ist modern? Wege aus der Sackgasse deutscher Gegenwartsarchitektur. Schriftenreihe Stadtbild Deutschland e.V., Murrhardt.
- Stroud, S. R. (2011): *John Dewey and the Artful Life. Pragmatism, Aesthetics, and Morality*. The Pennsylvania State University Press, University Park, Pennsylvania.
- Strube, S. (2013): Euer Dorf soll schöner werden. Ländlicher Wandel, staatliche Planung und Demokratisierung in der Bundesrepublik Deutschland. Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen.
- Sturma, D. (2001): *Jean-Jacques Rousseau*. Beck, München.
- Tabarasi, A.-S. (2007): Der Landschaftsgarten als Lebensmodell. Zur Symbolik der „Gartenrevolution“ in Europa. Königshausen & Neumann, Würzburg.
- Teutsch, K. (2015): Die Welt trägt Mausehren. In: Die Zeit (online unter: <http://www.zeit.de/2015/37/disneyland-geburtstag-kalifornien-mythos>), Nr. 37, 10. September 2015. (Stand: 04.02.2016)
- Thomas, A., Ziegler, A. (2015): Konturen einer nachhaltigen Industrie – einer nachhaltigen Industriepolitik. In: Lemb, W. (Hg.) (2015): *Welche Industrie wollen wir? Nachhaltig produzieren – zukunftsorientiert wachsen*. Campus, Frankfurt am Main.
- Traue, B. (2010): Das Subjekt der Beratung. Zur Soziologie einer Psycho-Technik. Transcript, Bielefeld.
- Trepl, L. (2012): Die Idee der Landschaft. Eine Kulturgeschichte von der Aufklärung bis zur Ökologiebewegung. Transcript, Bielefeld.
- Tücke, M. (unter Mitarbeit von Ulla Burger) (2007): *Entwicklungspsychologie des Kindes- und Jugendalters für (zukünftige) Lehrer*. LIT, Berlin.
- Veness, S. (2009): *The Hidden Magic of Walt Disney World. Over 600 Secrets of the Magic Kingdom, Epcot, Disney's Hollywood Studios, and Animal Kingdom*. Adams Media, Avon.
- Venturi, R. et al. (1979): *Lernen von Las Vegas. Zur Ikonographie und Architektursymbolik der Geschäftsstadt*. Vieweg, Braunschweig.
- Venturi, R. (1996): *Iconography and Electronics upon a Generic Architecture: A View from the Drafting Room*. MIT Press, Cambridge.
- Venus, J. (2009): Homecoming. Zur Simulation mentaler Karten in GTA San Andreas. In: Venus, J. et al. (Hg.) (2009): „It's all in the Game.“ *Computerspiele zwischen Spiel und Erzählung*. In: *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*. Jahrgang 9, Heft 1, Universitätsverlag Siegen, Siegen.
- Venus, J. (2014): *GTA V*. In: *Pop. Kultur und Kritik*. Heft 4. Transcript, Bielefeld.
- Vincenzotti, V. (2011): Der „Zwischenstadt“-Diskurs. Eine Analyse zwischen Wildnis, Kulturlandschaft und Stadt. Transcript, Bielefeld.
- Volkman, M. (2011): *Frauen und Popkultur. Feminismus, Cultural Studies, Gegenwartsliteratur*. Posth, Bochum.

- Vollmar, R. (1998): Anaheim – Utopia Americana. Vom Weinland zum Walt Disney-Land. Eine Stadtbiographie. In: Erdkundliches Wissen, Heft 126. Franz Steiner, Stuttgart.
- Von Haaren, C. (Hg.) (2004): Landschaftsplanung. Eugen Ulmer, Stuttgart.
- Wagner, A. (Hg.) (2012): Abfallmoderne. Zu den Schmutzrändern der Kultur. LIT, Berlin, Wien.
- Wall, W. L. (2008): Inventing the “American Way”. The Politics of Consensus from the New Deal to the Civil Rights Movement. Oxford University Press, New York.
- Wasser, H. (Hg.) (2000): USA. Grundwissen Länderkunde. Wirtschaft – Gesellschaft – Politik. Springer, Wiesbaden.
- Watzlawick, P. et al. (2011): Pragmatics of Human Communication. A Study of Interactional Patterns, Pathologies, and Paradoxes. Norton & Company, New York, London.
- Welsch, W. (Hg.) (1988): Wege aus der Moderne. Schlüsseltexte der Postmoderne-Diskussion. Wiley, Weinheim.
- Welsch, W. (2008): Unsere postmoderne Moderne. De Gruyter, Berlin.
- Werlen, B. (1997): Sozialgeographie alltäglicher Regionalisierungen. Band 2. Globalisierung, Region und Regionalisierung. In: Erdkundliches Wissen, Heft 119. Franz Steiner, Stuttgart.
- Witting, T. (2008): Wie das Computerspielen Denken und Handeln prägen kann – Erkenntnisse zu Transferprozessen. In: Fritz, J. (Hg.) (2008): Computerspiele(r) verstehen. Zugänge zu virtuellen Spielwelten für Eltern und Pädagogen. Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn.
- Witzel, M. K., Young-Witzel, G. (2007): Legendary Route 66: a journey through time along America’s Mother Road. Voyageur Press, St. Paul.
- Wöhler, K. (2011): Touristifizierung von Räumen. Kulturwissenschaftliche und soziologische Studien zur Konstruktion von Räumen. Springer, Wiesbaden.
- Yeh, S. (2013): Anything goes? Postmoderne Medientheorien im Vergleich. Die großen (Medien-)Erzählungen von McLuhan, Baudrillard, Virilio, Kittler und Flusser. Transcript, Bielefeld.
- Zeltner, P. M. (1975): John Dewey’s Aesthetic Philosophy. Grüner, Amsterdam.
- Zima, P. V. (2005): Ästhetische Negation. Das Subjekt, das Schöne und das Erhabene von Mallarmé und Valéry zu Adorno und Lyotard. Königshausen & Neumann, Würzburg.
- Zima, P. V. (2006): Wie man gedacht wird. Die Dressierbarkeit des Menschen in der Postmoderne. In: Wertheimer, J., Zima, P. V. (Hg.) (2006): Strategien der Verdummung. Infantilisierung in der Fun-Gesellschaft. Beck, München.
- Zima, P. V. (2014): Moderne / Postmoderne. UTB, Tübingen.

Nicht-wissenschaftliche Literatur / Quellen:

- Boyle, T. C. (1995): The Tortilla Curtain. Viking Press, New York.
- Carroll, L. (1866): Alice’s Adventures in Wonderland. D. Appleton & Co., New York.
- Hirschbiegel, O. (Regie) (2001): Das Experiment. Deutschland.

Twain, M. (1884): *Adventures of Huckleberry Finn*. Chatto & Windus, London.

Netenjakob, M. (2009): *Macho Man*. Kiepenheuer & Witsch, Köln.

Voltaire, (1759): *Candide, ou l'optimisme*. Cramer, Genf.