

Einleitung	9
Teil I: Landschaften der Simulation	13
1. <i>Polarisierte Städte</i>	16
Urban Problems	16
Dual Cities	18
Entertainment Destinations	19
2. <i>Amorphe Vorortlandschaften</i>	23
Suburban Sprawl	23
Edge Cities	25
New Urbanism	27
3. <i>Orte der Hyperrealität</i>	30
Teil II: Times Square -	
Touristische Urbanität im kontrollierten Raum	35
4. <i>Crossroads of the World</i>	36
5. <i>Zerstörung eines Vergnügungsviertels</i>	40
Bürobauboom	40
Aufwertung des Times Square	42
Verdrängung des Lasterhaften	46
6. <i>Disney erobert den Broadway</i>	49
Medienmetropole	49
Entertainmentprojekt	51
Das neue New York: Null Toleranz	61
7. <i>Neudefinition der amerikanischen Großstadtkultur</i>	64

Teil III: Celebration: Simulation kleinstädtischer Idylle	67
8. <i>Instant History</i>	68
9. <i>Walt Disneys konservative Utopie</i>	72
Visionen für die Industrie	72
Eine futuristische Idealstadt	75
Stadt der Kontrolle	77
10. <i>Die Neuerfindung der amerikanischen Kleinstadt</i>	78
Boomtown im Gunbelt	78
Stadt aus dem Baukasten	79
Eine patriotische Gemeinschaft	87
11. <i>Ein amerikanischer Traum</i>	91
Teil IV: Die Disneyifizierung der amerikanischen Städte	93
12. <i>Der Themenpark als Modell für Städte</i>	93
Ein utopischer städtischer Raum	93
Aneignung des Bildes der Stadt	96
Variationen auf ein Idealbild	98
13. <i>Mediale Vermarktungsstrategien</i>	101
Global Players	101
Von Micky Maus zum Medienmulti	103
Geheime Verführungen	107
14. <i>Abgrenzung und Ausgrenzung</i>	113
Teil V: Die Illusion von der „europäischen Stadt“	121
15. <i>Fragmentierte Stadtregionen</i>	121
Das Ende der traditionellen Stadtstruktur	121
Wohnidyllen und Gewerbeparks	125
Blühende Einkaufslandschaften	128
16. <i>Amerikanische Lösungsmodelle</i>	129
Urban Entertainment Center	129
Neotraditionelle Siedlungen	135
Inseln der Seligen	140

<i>17. Ausblick: Die Disneyfizierung der Städte in Europa</i>	141
Disneys Welt	141
Die „europäische Stadt“ als Kulisse	146
Ein Modell für die Zukunft?	154
Quellenangaben	157