

HfG
Karlsruhe
Bibliothek
HJG
HS
2010
07
4031092X

Inhaltsverzeichnis:

1. Einleitung: Der Mensch und das Computerspiel.....	1
2. Spiel in der anthropologischen Kulturtheorie.....	7
2.1. Friedrich Schiller und die spekulative Kraft des Spielens.....	9
2.2. Johan Huizinga und die kulturgebenden Regeln des Spiels.....	13
2.3. Roger Caillois und die Erfahrung des Spielflusses.....	19
3. Der Computer als Spielwiese.....	32
3.1. Der Hochauflösende Algorithmus.....	35
3.2. Die Medialität des Virtuellen.....	44
3.3. Das Reale in der Simulation.....	52
3.4. Der Spieler als Performer.....	59
3.5. Im Sog des Ästhetischen.....	66
4. Die Erfahrung des Digitalen Spieles.....	73
4.1. Der Wettkampf in der algorithmischen Wirklichkeit.....	73
4.2. Das Spiel mit dem Zufall als Ästhetische Bruchstelle.....	85
4.3. Das Spiel mit der virtuellen Identität.....	90
4.4. Das Rauschen der Performativen Reflexion.....	103
5. Schluss: Ausblick auf einen algorithmischen Existenzialismus.....	113
Literatur.....	118
Computerspiele.....	129