

Die Erfahrung des Digitalen Spiels:

Eine Philosophie des Algorithmischen Mediums

„Jede Generation hat ein eigenen Zugang zu der ästhetischen Erfahrung und für die des 21. Jahrhunderts stellt das Computerspiel ein zentrales Initiationsmedium hierzu dar. Es scheint sich im allgemeinen Bewusstsein mehr und mehr die Überzeugung durchzusetzen, dass Computerspiele als Leitmedium des 21. Jahrhunderts die Rolle des Films und des Kinos als Leitmedien des 20. Jahrhunderts übernehmen. Nicht nur sind historisch betrachtet Videospiele als Vorläufer der Medienkunst zu verstehen, sie stellen auch als zeitgenössische Phänomen zentrale Errungenschaften der Medienkunst in Form eines Massenmedium dar“

„Das Internet hat uns gelehrt, dass wir in Systemen leben, in welchen wir arbeiten und lernen. Spiele basieren auf Systemen und in einem Spiel sich zu bewegen bedeutet, sich im System zu bewegen. In einer Zeit, in der das komplexe Funktionieren von ineinander greifenden Systemen nicht mehr durch eindimensionale Denkleistung begriffen werden kann, bieten die medialen Künste ein Denk- und Handlungsmodell an, dass nicht nur von Repräsentationen und direkten Bezügen geleitet wird, sondern ein größere Sensibilität gegenüber komplexeren Parametern und Variabilitäten anbietet.“

Bib.-Signatur: HfG HS 2010 07
Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe
Fachbereich Kunstwissenschaft und Medientheorie
Magisterarbeit bei Prof. Dr. Boris Groys
und Prof. Dr. Wolfgang Ullrich
eingereicht von Adam Rafinski
06.07.2010