

Inhalt

VORWORT | 9

1. EINLEITUNG: VIRTUELLE WELTEN UND IHRE ORTE | 11

1.1 Forschungsstand | 13

1.1.1 Virtualität | 13

1.1.2 Philosophie des Ortes | 18

1.2 Ansatz | 21

1.3 Aufbau und Struktur | 23

2. DAS VERHÄLTNIS VON KUNST UND TECHNIK | 25

2.1 Bestimmung des klassischen Verhältnisses | 25

2.2 Technik und Kunst als Wiederverortung | 31

2.2.1 Technik zwischen Künstler und Anwender | 32

2.2.2 Kunst zwischen Anwender und Techniker | 34

2.3 Technik und Kunst als Neuverortung | 37

2.3.1 Das Beispiel *Minecraft* | 40

2.3.2 Virtueller Atomismus oder kartesisches Raumkonzept? | 43

2.3.3 Kunstgeschichtliche Einordnung | 45

3. MÖGLICHKEIT UND WIRKLICHKEIT | 53

3.1 Möglichkeit als Verortung in der Wirklichkeit | 53

3.1.1 Der Möglichkeitsbegriff | 53

3.1.2 Möglichkeit, Notwendigkeit und Kontingenz | 56

3.1.3 Mögliche Welten | 57

3.1.4 Querweltein-Identität und der Blick auf mögliche Welten | 58

3.1.5 Verortung von Möglichkeit | 60

3.2 Virtualität als zweite Wirklichkeit? | 62

3.2.1 Virtualität als Neuverortung | 62

3.2.2 Möglichkeit, Virtualität und Fiktion | 67

3.2.3 Virtualität und Wirklichkeit | 72

3.2.4 Der Ort als verbindende Struktur | 77

3.2.5 Virtuelle Orte als Erweiterungen der Wirklichkeit | 80

3.2.6 Begriffsgeschichte der Virtualität | 81

3.2.7 Welterzeugung | 86

3.2.8 Reine und realisierte Virtualität | 88

3.3 Virtualität als erzeugte Wirklichkeit am Beispiel *Minecraft* | 90

3.3.1 Die ersten Schritte | 91

3.3.2 Die erste Nacht | 92

3.3.3 Virtuelles Erzeugen: *Crafting* | 96

3.4 Bauen, Wohnen und Denken am virtuellen Ort | 97

3.4.1 Einordnung | 98

3.4.2 Allgemeine Bezüge zu *Minecraft* | 100

3.4.3 Das Geviert | 103

3.4.4 Die Brücke als Ort | 108

4. EINE FRAGE DER PERSPEKTIVE | 111

4.1 Die Erfindung der Perspektive | 113

4.2 Der Bruch mit der Perspektive | 115

4.3 Die Perspektive als Verzerrung | 122

4.4 Der Realismus der perspektivischen Darstellung | 123

4.5 Die umgekehrte Perspektive | 124

4.6 Die perspektivische Darstellung der virtuellen Welt | 126

4.7 Die freie Perspektive | 128

4.8 Die doppelte Referenzierung am gemeinsamen Ort | 129

4.9 Virtualität als symbolische Form | 133

4.10 Der virtuelle Ort als symbolische Form | 138

5. DER ORT DER INFORMATION | 141

5.1 Die virtuelle Ordnerstruktur | 142

5.2 Daten in Containern und Wolken | 143

5.2.1 Konkrete Orte der Information: Lokale Datenspeicher | 144

5.2.2 Diffuse Orte der Information: Das Internet | 146

5.2.3 Der virtuelle Ort als symbolische Präsenz | 147

5.3 Der technische Hintergrund | 150

5.3.1 Digitale Information | 150

5.3.2 Die Position von Information auf einem Datenträger | 151

5.3.3 Resümee zum technischen Hintergrund | 152

5.4 Der Informationsbegriff	153
5.4.1 Der etymologische Ursprung in der Antike	153
5.4.2 Der wissenschaftlich-technische Informationsbegriff	156
5.5 Resümee zum Ort der Information	161
6. VERHÄLTNIS, FOLGEN UND AUSBLICK	167
6.1 Es gibt nur eine Wirklichkeit	167
6.2 Virtuelle Orte als Lebenswirklichkeit	169
6.2.1 Computersimulation in der Praxis	170
6.2.2 Das Spiel im virtuellen Raum	173
6.2.3 Virtuelle Gedächtnisorte	176
6.3 Interdependenzen	180
6.4 Chancen und Risiken	182
6.4.1 Die Mediendebate	182
6.4.2 Gesellschaftliche Folgen der Rückverortung	185
6.5 Ausblick	188
ANHANG	191
Literatur	191
Elektronische Ressourcen	206
Bildnachweise	207
Spiele	208

