

## **Inhalt**

### **Vorwort und zur Einführung**

<i>Wolfgang Zacharias</i> , Interaktiv im Labyrinth der Wirklichkeiten und der Möglichkeiten .....	7
<i>Michael Andritzky</i> , Es gibt doch noch ein Leben diesseits des Internet. Über die alte Wahrnehmung und die neuen Medien .....	14

### **1. Interaktiv: Veränderte Wirklichkeiten - Neue Akzente**

<i>Klaus Michael Meyer-Abich</i> : Gefühlsbewußtsein – Bildung durch die Sinne .	25
<i>Yvonne Spielmann</i> , Metaphoriken des <i>Inter</i> .....	36
<i>Julian Nida-Rümelin</i> , Das Wunder der Interaktion .....	48
<i>Helmut Hartwig</i> , Konkurrenz der Realitäten – Apollo jagt Daphne .....	57
<i>Derrick de Kerckhove</i> , Die Wiederkehr der Sinne in der »Netzwerk-Kunst« .	71
<i>Siegfried J. Schmidt</i> , Von Oikos in den Cyberspace und zurück .....	82
<i>Hanne Seitz</i> , Ein Spiel ist ein Spiel ist ein Spiel .....	97

### **2. Interaktiv mit Multimedia?**

<i>Carl-Peter Buschkühle</i> , Zarathustra overdrive – Der Übermensch im Cyberspace .....	112
<i>Norbert Bolz</i> , Interaktive Medienzukunft .....	120
<i>Wolfgang Coy</i> , (Inter)actio = Reactio? .....	127
<i>Tilman P. Gangloff</i> , Der Highway als Sackgasse .....	132
<i>Eggo Müller</i> , Massenhaft interaktiv? .....	146
<i>Herbert Kubicek</i> , Zugang für alle?! .....	160
<i>Florian Rötzer</i> , Aspekte der Spielkultur in der Informationsgesellschaft .....	176

### **3. Wahrnehmen, lernen, spielen - medial, real und virtuell**

<i>Ben Bachmair</i> , Individualisierung, Alltagsästhetik und Stile .....	196
<i>Franz Josef Röhl</i> , Sinnsuche im Medienzeitalter – Die ästhetische Konstruktion unserer Weltbilder .....	209
<i>Waldemar Vogelgesang</i> , Abenteuersuche im virtuellen Raum .....	232
<i>Rainer Korte</i> , Elektronische Spiele und interaktive Qualitäten .....	248
<i>Ulrich Dittler</i> , Faszination Computerspiel .....	260

<i>Johannes Fromme</i> , Video- und Computerspiele als pädagogische Herausforderung .....	275
<i>Gerhard Frank</i> , Plädoyer für experimentelle Erfahrungsformen. Wodurch unterscheidet sich reale und virtuelle Interaktion? .....	296
<i>Wolfgang Zacharias</i> , Medienkindheit 2000 – Spekulationen fürs 3. Jahrtausend .....	307

#### **4. Interaktiv in kulturellen Feldern**

##### **4.1 Philosophieren mit Kindern**

<i>Helmut Schreier</i> , Zeichen im Labyrinth der Existenz .....	324
<i>Hans-Ludwig Freese</i> , Philosophische Gedankenexperimente. Interaktive dialogische Kommunikation mit Kindern .....	336

##### **4.2 Theater interaktiv**

<i>Arno Paul</i> , Ist Theater immer live? .....	347
<i>Wilfried Passow</i> , Alles Theater ist Mitspieltheater .....	356
<i>Martina Lecker</i> , Das Theater der Zukunft: Vom ›Gaffer zum Macher‹. ....	372

##### **4.3 Computer im Museum – interaktive Ausstellungen**

<i>Gabriele Staarmann</i> , Zur Digitalisierung von Kunst und Museum .....	382
--	-----

##### **4.4 Das interaktive Kunstwerk**

<i>Monika Fleischmann</i> , Jetztzeit: Now .....	396
<i>Thomas Dreher</i> , Der Beobachter als Akteur von Happenings und umweltsensitiven Installationen .....	407
<i>Ingrid Burgbacher-Krupka</i> , Mythos Information: TransImagine – the media pump .....	430
<i>Walter Siegfried</i> , Ortstermin .....	435
<i>Hubert Sowa</i> , Wer ist im Bild? .....	439
Autorinnen und Autoren .....	447