Inhalt

1. Einleitung 3

1.1 "Where the game ends and reality begins" 3

1.2 Ästhetisierung und Wirklichkeitsauflösung 6

1.3 Aisthetik versus Ästhetik 9

2. Hinter den Spiegeln. Das Medium Bildschirmspiel 13

2.1 Spurensuche. Überlegungen zum Medienbegriff 13

2.2 Die Medien des Bildschirmspiels: 1.) Die Magie des Symbolischen. Der Computer als Universale Diskrete Maschine 25

2.2.1 Binärcode: Ein neuer Medienstandard 25

2.2.2 Ein maschinelles Unbewusstes 27

2.2.3 Kabbalistische Emanationen: Digitaltechnik und magische Praxis 30

2.3 Die Medien des Bildschirmspiels: 2.) Spiegelspiele. Das digitale Bild zwischen Symbolischem und Imaginärem 37

2.4 Die Medien des Bildschirmspiels: 3.) Im Wunderland der Paradoxien. Das Bildschirmspiel als Form des Mediums Spiel 53

2.4.1 Alice und Psycho Mantis. Ontologische Verunsicherung 53

2.4.2 Schwellenphänomene. Spiel als Medium 55

2.4.3 Nähe und Distanz. Selbstreferenzialität in Bildschirmspielen 59

2.5 Eine Ferne, so nah sie auch sein mag. Immersion in Bildschirmspielen 65

2.5.1.Virtual Reality und Immersion 65

2.5.2 High-Speed Meditation. Die pyknoleptische Immersion 69

3. Schluss 79

4. Literatur 87