

Inhalt

1	Einleitung.....	9
2	Zur Lage des Spiels.....	22
	Das ungelöste Rätsel einer definitonischen Abgrenzung.....	22
	Spiel als ein ‚Zwischen‘.....	26
	Der intermediäre Raum des Spiels.....	27
	<i>in-between-identities</i>	29
	Zur polaren Struktur des Spiels.....	31
	Spiel als Ort des Wünschens.....	34
	Spiel als paradoxes rauschendes Netzwerk.....	35
	Vom fiktiven Biß oder warum wir nicht gegen Wände laufen: Spiel – ein kybernetisches Modell?.....	35
	Ludisches Netzwerk und Rauschen.....	38
	Spiel als paradoxer Kommunikationsmodus.....	41
	Zusammenfassung.....	43
3	Spiel ist expressives Erleben.....	45
	Blackpool - Achterbahnfahrt durch ein obszönes Vergnügungsinferno.....	45
	Spielerleben – eine Begriffsbestimmung.....	48
	Erlebnisstrukturen im Panoramablick.....	48
	Erlebnisstrukturen des Spiels.....	50
	<i>Agon, alea, mimicry</i> und <i>ilinx</i>	52
	Totales <i>spillover</i> und expressive <i>metanoia</i>	55
	Totales <i>spillover</i>	55
	Expressive <i>metanoia</i>	59
	Zusammenfassung.....	60

4	Spiel ist <i>performance</i>	63
	<i>Demo coding</i> - eine virtuelle <i>performance</i>	63
	Die ludische <i>performance</i>	65
	Rollen, Skripts und Texte	70
	Zum Verhältnis von Rollen und ihren Geschichten	72
	<i>Galumphing</i> und andere Spielbewegungen	74
	Zusammenfassung	79
5	Spiel und Fest.....	82
	Eine Reise zu den ‚unsichtbaren Städten‘	83
	Von Spiel und Fest	88
	Die Festbühne in Zeit und Raum	95
	Die karnevaleske Welt.....	100
	Die reversible Heteroglossia des Spiels	102
	Das wahre Fest stirbt aus, doch die Party nimmt kein Ende.	105
	Positionen zum modernen Fest	105
	Einige Worte über das Spektakel	109
	Zusammenfassung.....	111
6	Schauplatz I: Techno & Rave	113
	Für die einen ist es Lärm, für die anderen das längste Vergnügen der Welt: Techno – eine Einführung.....	113
	Die Love Parade in Berlin	119
	„Boing Boom Tschak“ - Musikgeschenke der Maschinen.....	132
	Die Reise in den Sound	133
	Der fliegende Klangteppich.....	140
	Hey, Mr. DJ	150
	Disc Jockeys - Surfer im intermediären Klangraum.....	150
	Die Magier der Turntables.....	153
	Zeremonienmeister orgiastischer Zusammenkünfte	156
	Zusammenfassung.....	159
7	Schauplatz II: Cyberspace	166
	Was Cyberspace nicht ist - acht Mißverständnisse.....	166
	Zur Ununterscheidbarkeit von ‚Sein‘ und ‚Schein‘ - der Cyberspace des Dr. Mabuse.....	168
	Cyberspace und die ‚Existenzangst‘ der Wirklichkeit	172

Körperhacking und bionische Engel	173
Vom Interface und der Problematik, mit seinem Computer zu reden...	176
Von Kulturverfall, erodierenden Grenzen und dem Land der Betrüger	180
Ist Cyberspace ein ‚Surfers´ Paradise‘?.....	183
Acht minus sieben: Cyberspace ist... ..	186
Die Götter und Ich.....	189
MU*s sind Fenster	190
Die net-ID - morphende Gestalten auf der Bühne des Bewußtseins.....	198
Meeresschlösser, Geisterbrücken und die Seen der Finsternis	204
F@sching, Flüche, Future - Showtime im Tohuwabohu.....	212
Sprechende Tastaturen und die obsessive Lust an der Kommunikation.....	212
Al@@f ihr Hirnverbrannten und dann auf Wiedersehn!	217
Schlußgedanken	229
 8 Epilog	 236
 Literaturliste	 246