

## Inhalt

	Vorwort	9
1	Einleitung	13
2	Elemente des Spiels in der Gegenwartskultur	20
2.1	Einige Grundbestimmungen des Spiels: Johan Huizinga	20
2.1.1	Spiel als freies Handeln	20
2.1.2	Künstlerisches Spiel	21
2.1.3	Spiel und Ernst des Lebens	23
2.2	Spielen diesseits des Ernstfalls	26
2.3	Dunkle Seiten der spielerischen Existenz	28
2.4	Spiele an der Oberfläche	31
2.4.1	Ästhetisierung und Erlebnisorientierung	31
2.4.2	Digitalisierung und Welt als Spiel	35
2.4.3	Die Kunst und das freie Spiel der Kräfte	38
3	Existenzbedingungen des Subjekts in der Gegenwartskultur (Ästhetik und Spiel)	41
3.1	Krisenszenarien der Moderne	41
3.2	Medienästhetik und fragmentiertes Ich	43
3.3	Das Subjekt im Hyperraum	47
3.4	Designer des virtuellen Raumes: Norbert Bolz, Jean Baudrillard	49
3.5	Kartograph des Hyperraumes: Frederic Jameson	53
3.5.1	Architektur als Metapher	58
3.5.2	Fragmentarisierung und Montage: Beispiel Paik	63
3.5.3	Ästhetik nach dem Muster der Kartographie	69
3.6	Selbstbewegung und Selbstverortung als existentielle Kreativität	73
3.7	Die Erzählung	75
4	Digitalisierung des Bewußtseins	80
4.1	Entäußerung des Zentralnervensystems in den neuen Medien	80
4.2	Transfer des Bewußtseins in den Computer	84
4.3	Kritik der künstlichen Intelligenz	94
4.3.1	Joseph Weizenbaum: Körperlichkeit und Kontextualität	96
4.3.2	Hubert Dreyfus: Ganzheitlicher Horizont	101
4.4	Konstitutive Elemente menschlichen Denkens	105

5	Ambivalenz der neuen Medien	111
5.1	Siegfried J. Schmidt: Cyberspace und Oikos	112
5.1.1	Wirklichkeit als Konstruktion	112
5.1.2	›Crossing‹ zwischen Realität und Virtualität	116
5.1.3	Aussichten einer computergestützten Kunst	121
5.2	Wolfgang Welsch: Revalidierung der nicht-elektronischen Wirklichkeit	126
5.2.1	Elektronische Spielwelt	126
5.2.2	Widerstände der realen Welt	129
5.2.3	Mediale Urteilsfähigkeit	132
5.2.4	Doppelfigur der Moderne	135
6	Künstlerische Existenz	139
6.1	Abgrenzung gegen die ästhetische und ethische Existenz	139
6.2	Friedrich Schiller: Kunst und freies Spiel der Kräfte	141
6.3	Wilhelm Schmid: Lebenskunst	143
6.3.1	Kunst und Leben	143
6.3.2	Exkurs: Beuys und die Koordinaten des Künstlerischen	146
6.3.3	Kohärenz und Erzählung	148
6.3.4	Kluge Selbstsorge	151
6.3.5	Selbstmächtigkeit und ökologisches Bewußtsein	153
6.3.6	Klugheitserziehung	160
6.3.7	Kunst des schönen Lebens	164
6.4	Bazon Brock: Gegen den Ernstfall	166
6.4.1	Protagonisten des Ernstfalls	166
6.4.2	Kunst als ruinöses Spiel	170
6.4.3	Ästhetische Differenz und kulturelle Bildung	176
6.4.4	Arrièregardismus	181
6.4.5	Beispiel Beuys	183
6.4.6	Viator und Hortulanus	186
6.5	Richard Rorty: Kontingenz und liberale Ironie	190
6.5.1	Solidarität und private Vervollkommnung	191
6.5.2	Erzählung und Selbsterschaffung	195
6.5.3	Kontingenz und Ironie	197
6.5.4	Erzählung und gesellschaftlicher Fortschritt	201
6.5.5	Die Erzählung der bildenden Kunst	205
	Abbildungsnachweis	209
	Literaturverzeichnis	211