

TOBIAS HOLISCHKA

**CyberPlaces –
Philosophische Annäherungen
an den virtuellen Ort**

[transcript]

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 VERHÄLTNISS 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