


Gerhard Martin Burs

# Kontext

Sinnstiftung  
in virtuellen Systemen

**VELBRÜCK  
WISSENSCHAFT**

<https://doi.org/10.5771/9783748901679-1>, am 28.07.2024, 23:36:58

Open Access -  - <https://www.nomos-elibrary.de/agb>

Gerhard Martin Burs  
Kontext



Gerhard Martin Burs

# Kontext

Sinnstiftung in virtuellen Systemen

**VELBRÜCK  
WISSENSCHAFT**

Erste Auflage 2019  
© Velbrück Wissenschaft, Weilerswist 2019  
[www.velbrueck-wissenschaft.de](http://www.velbrueck-wissenschaft.de)  
Printed in Germany  
ISBN 978-3-95832-169-4

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der  
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten  
sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

# Inhalt

Vorwort . . . . .	7
I. <i>Kontexte</i> . . . . .	10
II. <i>Diskurse I: Medienkontext</i> . . . . .	17
Simulation und Imagination . . . . .	21
Bildraum . . . . .	27
Werbefelder . . . . .	34
Ikone und Kontext . . . . .	39
Virtualität . . . . .	41
III. <i>Virtuelle Kontexte</i> . . . . .	45
Das Sphärenmodell . . . . .	47
Die Sphäre der Erscheinung . . . . .	48
Die Sphäre der Emotion . . . . .	57
Die Sphäre des Images . . . . .	59
Die Sphäre des Zeichens . . . . .	61
Die Sphäre der Narration . . . . .	63
Die Sphäre des Mythos . . . . .	68
Die Sphäre des Icons . . . . .	71
Der virtuelle Kontext als Gesamtwirkung . . . . .	73
Beispiele . . . . .	80
Im Film . . . . .	80
Im Computerspiel . . . . .	82
Ein Popstar . . . . .	84
Ein Stadtbild . . . . .	84
Das perfekte Bild der Emirate . . . . .	88
Abstrakte virtuelle Kontexte . . . . .	91
Reduzierte Kontexte . . . . .	93
Qualitäten . . . . .	97
IV. <i>Diskurse II: Hyperrealität</i> . . . . .	102
Filmstädte . . . . .	104
Urbanisierung, Weltstädte und Tourismus . . . . .	108
Leben in perfekten Bildern – vom Bildraum zum Weltbild . . . . .	113

Sozialisation und Konsum . . . . .	117
Hyperrealität . . . . .	123
V. <i>Die virtuelle Romantik</i> . . . . .	126
VI. <i>Metakontexte</i> . . . . .	138
Axiome . . . . .	139
Axiom I: Das »Sein« und das »Ich« . . . . .	139
Axiom II: Die Sphären des Selbst . . . . .	141
Axiom III: Kontext und Impuls . . . . .	143
Axiom IV: Fluide Relationen . . . . .	145
Anthropozentrische Weltbilder . . . . .	149
Interaktionen. . . . .	151
Interaktion I: Das Ich und das Andere – Moment der Erkenntnis . . . . .	151
Interaktion II: Fluide Wechselwirkungen und kommunikative Reaktion . . . . .	154
Interaktion III: Die kreative Reaktion . . . . .	155
Interaktion IV: Die schöpferische Reaktion . . . . .	158
Kontexte . . . . .	160
Kontext I: Setting . . . . .	160
Kontext II: Virtuelle Kontexte . . . . .	163
Kontext III: Dynamische virtuelle Kontexte. . . . .	170
Konklusion . . . . .	172
VII. <i>Das Universum der virtuellen Kontexte</i> . . . . .	176
Individueller Kontext . . . . .	180
Gesellschaftlicher Kontext . . . . .	185
Raum . . . . .	191
Gestaltung . . . . .	195
Sinnstiftung . . . . .	201
Literaturverzeichnis . . . . .	205
Abbildungsverzeichnis . . . . .	215