

Inhalt

1	Einführung	9
2	Eine konstruktivistische Reflexion der Information	13
2.1	Der nachrichtentechnische Informationsbegriff	13
2.1.1	Auswahl, Wahrscheinlichkeit und System-Organisation: Konzepte eines nachrichtentechnischen Informationsbegriffs	14
2.1.2	Menschliches Handeln statt Naturalisierung der Information: Eine Kritik am nachrichtentechnischen Informationsbegriff.....	21
2.2	Methodisch-kulturalistische Theorie der Information	25
2.3	Zeichen und Information	33
2.4	Information als Konstrukt	43
2.4.1	Der Informationsprozess als wechselseitiger Kommunikationsaustausch	46
2.4.2	Symbolische, imaginäre und reale Perspektiven der Konstruktion von Information	49
2.5	Die Ekstase der Information	67
2.5.1	Die Ekstase der Information als Ekstase der Beobachtungsmöglichkeiten	70
2.5.2	Führt die Ekstase der Information zum Verschwinden der Teilnahme?.....	78
2.5.3	Der Akteur und die Ekstase der Information	81
3	Beschleunigung und Gleichzeitigkeit	84
3.1	Alles Ferne wird nah: Die Beschleunigung technischer Medien.....	84
3.2	Echtzeit und Gleichzeit: Die absolute Geschwindigkeit neuer Medien.....	109
3.3	Das Ende der Beschleunigung: Apokalypse oder Rückwendung der Geschichte?	117
3.4	Beobachter, Teilnehmer, Akteure und die Konstruktion medialer Beschleunigung	129
3.4.1	Schneller, weiter, direkter: Mediengeschichte als Beschleunigungskonstrukt.....	130
3.4.2	Immer da, immer nah: Mediale Beschleunigung und der Beobachter.....	141
3.4.3	Teilnahmen in Zeiten der Medien.....	147
3.4.4	Medienhandeln und Beschleunigung.....	152

4	Medien-Macht: Sichtbarkeiten und Hegemonien	155
4.1	Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit als mediale Machttechnologien.....	155
4.2	Neue Sichtbarkeiten: Medienmacht und Beobachter, Teilnehmer und Akteure	161
4.3	Partizipation in der Cyberdemokratie	182
4.4	Die Theorie der virtuellen Klasse	190
4.5	Beobachter, Teilnehmer und Akteure in der Medien-Hegemonie.....	197
5	Simulation und Beziehungen im Virtuellen	214
5.1	Simulation.....	214
5.2	Die Wirklichkeit des Virtuellen.....	223
5.3	Beobachter, Teilnehmer, Akteure und die Konstruktion der Simulation	227
5.4	Beziehungen im Virtuellen und die Simulation als Kommunikation	236
6	Mediale Beobachertypen	256
	Literatur	275