

# Inhalt

<b>1</b>	<b>Einführung</b>	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>Eine konstruktivistische Reflexion der Information</b>	<b>13</b>
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
<b>3</b>	<b>Beschleunigung und Gleichzeitigkeit</b>	<b>84</b>
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 Beschleunigungs-konstrukt	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

<b>4</b>	<b>Medien-Macht: Sichtbarkeiten und Hegemonien .....</b>	<b>155</b>
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
<b>5</b>	<b>Simulation und Beziehungen im Virtuellen.....</b>	<b>214</b>
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
<b>6</b>	<b>Mediale Beobachtertypen .....</b>	<b>256</b>
	<b>Literatur .....</b>	<b>275</b>