

Inhalt

Vorwort | 9

COMPUTER UND DIGITALISIERUNG: MEDIUM, TOOL, FORM?

Einleitung | 23

Der Stift der Natur (1844)

William Henry Fox Talbot | 33

Computermaschinerie und Intelligenz (1950)

Alan M. Turing | 37

Kunst und Intelligenz (1965)

Max Bense | 65

Kybernetische Kunst (1966)

Nam June Paik | 74

Der Mensch ohne Fähigkeiten. Die Neuen Technologien und die Ökonomie des Vergessens (2002)

Michel Serres | 76

Code oder wie sich etwas anders schreiben lässt (2002)

Friedrich Kittler | 88

MÖGLICHE WELTEN? VIRTUALITÄT — SIMULATION — DIGITAL ENVIRONMENTS

Einleitung | 99

Wie wir denken werden (1945)

Vannevar Bush | 106

Das interpersonale, interaktive, interdimensionale Interface (1991)

Timothy Leary | 126

Cyberspace und der amerikanische Traum. Auf dem Weg zur elektronischen Nachbarschaft: Eine Magna Charta für das Zeitalter des Wissens (1994)

Esther Dyson, George Gilder, George Keyworth, Alvin Toffler | 132

Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace (1996)

John Perry Barlow | 138

Virtuelle Realitäten (1996)

Siegfried J. Schmidt | 141

Virtuelle Realität(en): SimCity und die Produktion von urbanem Cyberspace (2002)

Shawn Miklaucic | 152

HYPertext — HYPERMEDIA — INTERFICTIONS

Einleitung | 165

Hinter den Spiegeln (1988)

John Walker | 172

Sehen und Schreiben (1991)

Jay David Bolter | 182

Cybertext. Perspektiven zur ergodischen Literatur: Das Buch und das Labyrinth (1997)

Espen J. Aarseth | 203

Text, Kontext, Hypertext. Drei Sprachzustände, drei Bewusstseinszustände (2002)

Derrick de Kerckhove | 212

Interfictions. Vom Schreiben im Netz (2002)

Roberto Simanowski | 219

GENDER-TECHNOLOGIEN — CYBERFEMINISMUS

Einleitung | 229

Ein Manifest für Cyborgs. Feminismus im Streit mit den Technowissenschaften (1985)

Donna Haraway | 238

Cyberfeministisches Manifest (1991)

VNS Matrix | 278

Auf Messers Schneide: Kosmetische Chirurgie und die technologische Produktion des geschlechtlich bestimmten Körpers (1992)

Anne Balsamo | 279

Medienkörper/Körper-Medien: Erinnerungsspuren im Zeitalter der »digitalen Evolution« (1999)

Marie-Luise Angerer | 293

Refugia. Manifest zur Schaffung Autonomer Zonen (2002)

subRosa | 309

HACKER CULTURE — KOLLEKTIVE STRATEGIEN — NETWORKING

Einleitung | 313

Die Hacker-Ethik (1984)

Steven Levy | 325

Elektronischer ziviler Ungehorsam (1994)

Critical Art Ensemble | 335

Der Datendandy (1995)

Agentur Bilwet | 345

Bewegungsle(e/h)re? Anmerkungen zur Entwicklung alternativer und linker Gegenöffentlichkeit. Update 2.0. (1997)

autonome a.f.r.i.k.a-gruppe | 350

Smart Mobs. Die Macht der mobilen Vielen (2002)

Howard Rheingold | 359

Web Grrrrls, Guerilla Taktiken: Junge Feminismen im Web (2004)

Jayne Armstrong | 371

INTER-ACTING: GAMES, SPIELTHEORIE, GAME-CULTURE

Einleitung | 387

Die Mystery-Games der Antike (1996)

Charles Cameron | 393

Adventures Erzählen Graphen (1999)

Claus Pias | 398

Dogma 2001 (2001)

Ernest W. Adams | 420

First-Person-Shooters – Ein Computerspiel-Apparatus (2002)

Sue Morris | 422

Der Mythos des ergodischen Videospieles. Einige Gedanken über das Verhältnis von Spieler und Spielfigur in Videospiele (2002)

James Newman | 442

CYBORGS — AVATARS — FAKE-IDENTITIES

Einleitung | 461

Der Cyborg und der Weltraum (1960)

Manfred E. Clynes, Nathan S. Kline | 467

Die Fantasie außer Kontrolle (1990)

Lynn Hershman | 476

Der heilige Cyborg (1996)

Richard Barbrook | 483

Avatars im World Wide Web: Die Vermarktung der »Herabkunft« (1997)

Victoria Vesna | 492

Ich bin Wir? (2001)

Sherry Turkle | 505

Quellennachweise | 524

Autorinnen und Autoren | 529