

Inhalt

Vorwort	9
Erster Teil: Verortungen	
1 Einleitung	13
1.1 Wirklichkeit und Virtualität: erste Begriffsklärungen	17
1.2 Gliederung und Thesenverlauf	24
2 Die Ambivalenz des Bildes: Medienkritik bei Platon	31
2.1 <i>Eikôn, eidôlon</i> und <i>phantasma</i> : Das Bild im Medium des Bildes	31
2.2 Kosmos und Ritual: Medien als Erziehungsmittel	52
2.3 Die Disziplinierung des Körpers zum ›guten Medium‹	58
2.4 »Referenzlose Bilder«: Platons Medienkritik <i>avant la lettre</i>	64
3 Zur Topologie ontologischer und postontologischer Realitätsmodelle	67
3.1 Transzendenz vs. weltliche Immanenz	68
3.2 Außenwelt vs. Innenwelt	68
3.3 Die Dimension der Zeitlichkeit	70
3.4 Postontologische Referenzmodelle	78
4 Mimetische Wirklichkeiten	81
4.1 Mimesis – zur Geschichte und Relevanz des Begriffs	81
4.2 Grundzüge des »Radikalen Relativismus« Nelson Goodmans	85
4.3 »Mimetische Wirklichkeit«, empirische Realität und das Nichtidentische	87

Zweiter Teil: Erkenntnistheoretische Erkundungen

5 Über Realität sprechen: Realismus, Antirealismus und Antrepräsentationalismus	97
5.1 Realismus zwischen Erkenntnistheorie und (impliziter) Ontologie: John R. Searle	99
5.2 Jenseits von Realismus und Antirealismus: Antrepräsentationalismus	104
5.3 Richard Rortys antrepräsentationalistische Relativismuskritik	107
6 Wirklichkeiten des Konstruktivismus	111
6.1 Konstruktivistischer Quasi-Realismus	114
6.2 Konstruktivistischer Antirealismus	117
6.3 Konstruktivistischer Antrepräsentationalismus	121
7 Die Beobachtung der Realität des Beobachtens	135
7.1 Die »Auto-Ontologisierung« der Luhmann'schen Systemtheorie der 1980er Jahre	136
7.2 »Realität« als Korrelat der Beobachtung von Beobachtern	142
7.3 Derealisierungsdiagnosen als unreflektierte »Beobachtungen zweiter Ordnung«	146
7.4 Die konstruktive »Realisierung« des Anderen – »Derealisierung« als Alteritätsarmut	150

Dritter Teil: Von der Erkenntnistheorie zur Erkenntnisanthropologie

8 Körper als Beobachter	157
8.1 Der Körper als Differenz	160
8.2 Der Körper »am Grunde des Sprachspiels«	162
8.3 Körper als Beobachter	165
8.4 <i>Exkurs:</i> Das Phantasma des Beobachters in der Systemtheorie	167
9 Realität, Alterität, »Körper«: Zwischenstand der Untersuchung	173
9.1 Realität und Alterität	173
9.2 Körper im Kontext: emergente soziale Situationen	174

10 Die virtuelle Realität der Perspektiven. <i>Umrisse eines pragmatistischen Konstruktivismus im Anschluss an George Herbert Mead</i>	179
10.1 Verkörperte Perspektiven: Kontaktrealität und die virtuelle Welt der Distanzobjekte	181
10.2 »Pragmatische Realität«: die Emergenz des Sozialen	186
10.3 Die Nichtidentität der Anderen: Zur Idee einer Pragmatik der Differenz	193
 Vierter Teil: Soziale Vergegenwärtigung im Bild. Visuelle Interaktionskulturen in den Neuen Medien	
11 Systemdeterminismus vs. Gebrauchsdimension: alte vs. neue Medien	197
11.1 Medien als Selbstreferenz, prosthetischer Apparat und Emanzipationshoffnung (Marshall McLuhan)	198
11.2 Massenmedien als System (Niklas Luhmann)	203
11.3 Die pragmatische Dimension der Medien (Mike Sandbothe)	209
11.4 Neue Medien: neue Bilder. Zur Ikonologie des Performativen in den Neuen Medien	212
12 Die Vergegenwärtigung von Sozialität im virtuellen Bild: Die Counterstrike-Spielercommunity	219
12.1 Zur (Sub-)Kulturgeschichte der Netzwerk-Computerspiele	221
12.2 Counterstrike – Gamedesign und Visualität	224
12.3 Die Aufführung des Teamkörpers – visuelle und performative Aspekte des Spiels	226
12.4 Clan-Identität und Online-Spiel	231
12.5 Spill over: Die LAN-Party als soziales Ritual	237
13 Resümee	247
Siglenverzeichnis	255
Literaturverzeichnis	257

