

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 Antirepräsentationalismus	97
5.1	Realismus zwischen Erkenntnistheorie und (impliziter) Ontologie: John R. Searle	99
5.2	Jenseits von Realismus und Antirealismus: Antirepräsentationalismus	104
5.3	Richard Rortys antirepräsentationalistische Relativismuskritik . . .	107
6	Wirklichkeiten des Konstruktivismus	111
6.1	Konstruktivistischer Quasi-Realismus	114
6.2	Konstruktivistischer Antirealismus	117
6.3	Konstruktivistischer Antirepräsentationalismus	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>Umriss eines pragmatistischen Konstruktivismus</i> <i>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, prothetischer 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 <i>Counterstrike</i>-Spielercommunity	219
--	-----

12.1 Zur (Sub-)Kulturgeschichte der Netzwerk-Computerspiele	221
12.2 <i>Counterstrike</i> – 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
-----------------------------	-----

