## Inhalt

Vorwort

	Erster Teil: Verortungen							
1	Einleitung	13						
1.1 1.2	Wirklichkeit und Virtualität: erste Begriffsklärungen	17 24						
2	Die Ambivalenz des Bildes: Medienkritik bei Platon	31						
<ul><li>2.1</li><li>2.2</li><li>2.3</li><li>2.4</li></ul>	Eikôn, eidôlon und phantasma: Das Bild im Medium des Bildes Kosmos und Ritual: Medien als Erziehungsmittel Die Disziplinierung des Körpers zum ›guten Medium ‹	31 52 58 64						
3	Zur Topologie ontologischer und postontologischer Realitätsmodelle	67						
3.1 3.2 3.3	Transzendenz vs. weltliche Immanenz	68 68 70						
3.4	Postontologische Referenzmodelle	78						
4	Mimetische Wirklichkeiten	81						
4.1 4.2 4.3	Mimesis – zur Geschichte und Relevanz des Begriffs Grundzüge des »Radikalen Relativismus« Nelson Goodmans »Mimetische Wirklichkeit«, empirische Realität und	81 85						
	das Nichtidentische	97						

9

## Zweiter Teil: Erkenntnistheoretische Erkundungen

<ul> <li>Über Realität sprechen: Realismus,</li> <li>Antirealismus und Antirepräsentationalismus</li> </ul>						
5.1	Realismus zwischen Erkenntnistheorie und (impliziter) Ontologie: John R. Searle	99				
5.2	Jenseits von Realismus und Antirealismus:	104				
5.3	Antirepräsentationalismus					
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					
7.1	Die »Auto-Ontologisierung« der Luhmann'schen Systemtheorie					
	der 1980er Jahre	136				
7.2 7.3	»Realität« als Korrelat der Beobachtung von Beobachtern Derealisierungsdiagnosen als unreflektierte »Beobachtungen	142				
	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	Exkurs: Das Phantasma des Beobachters in der Systemtheorie	167				
9	Realität, Alterität, »Körper«: 1 Zwischenstand der Untersuchung					
9.1	Realität und Alterität	173				
9.2	Körper im Kontext: emergente soziale Situationen	174				

10	Die virtuelle Realität der Perspektiven. Umrisse eines pragmatistischen Konstruktivismus im Anschluss an George Herbert Mead	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				
	Massenmedien als System (Niklas Luhmann)	203				
	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				
	Clan-Identität und Online-Spiel	231				
12.5	Spill over: Die LAN-Party als soziales Ritual	237				
13	Resümee	247				
Sigl	Siglenverzeichnis					
Lite	Literaturverzeichnis					