

Einleitung	9
1 Die Theorie der virtuellen Gesellschaft	15
1.1 Metaphern im Kontext der globalen Vernetzung.....	15
1.1.1 Metapher Datenautobahn	16
1.1.2 Metapher Cyberspace	23
1.1.3 Metapher digitale Stadt.....	25
1.1.4 Metapher globales Dorf	26
1.1.5 Metapher virtuelle Gemeinschaft	28
1.1.6 Vergleichende Betrachtung der Metaphern	29
1.2 Gesellschaftsbegriffe im Zeitalter der Globalisierung	32
1.2.1 Das Konzept der Informationsgesellschaft	33
1.2.2 Das Konzept der Wissensgesellschaft	48
1.2.3 Das Konzept der Multioptionsgesellschaft.....	54
1.2.4 Das Konzept der polyzentrischen Gesellschaft.....	60
1.2.5 Vergleichende Betrachtung der Gesellschaftsbegriffe	64
1.3 Das Modell der virtuellen Gesellschaft	70
1.3.1 Phantomologischer Ursprung	70
1.3.2 Der Begriff des Virtuellen.....	76
1.3.3 Charakteristika der virtuellen Gesellschaft.....	84
2 Die Technologie der virtuellen Gesellschaft	88
2.1 Der moderne Rechner.....	88
2.2 Multimedia.....	93
2.3 Die globale Vernetzung.....	96
2.4 Virtual Reality	99
2.4.1 VR-Grundtypen.....	104
2.4.2 VR-Historie	105
2.4.3 VR-Technik	110
2.5 Neuroinformatik und Neurobionik	119
2.6 Künstliche Intelligenz.....	122
2.7 Resümee.....	128
3 Die virtuelle Gesellschaft in der Science-Fiction-Literatur	129
3.1 Die phantomatische Maschine in der SF-Literatur	129
3.1.1 Transfer.....	129
3.1.2 Sirius Transit.....	131
3.1.3 Der Futurologische Kongreß.....	135
3.1.4 Der Orchideenkäfig	136
3.1.5 Der Testflug des Piloten Pirx.....	138
3.2 Die Cyberpunk-Literatur	139

3.3 VR-Visionen im Film.....	143
3.3.1 Johnny Mnemonic.....	144
3.3.2 Das Netz.....	146
3.3.3 Der Rasenmäher-Mann.....	149
3.3.4 Wild Palms.....	151
3.3.5 Strange Days.....	155
3.3.6 Total Recall.....	158
3.3.7 Tek War.....	160
3.3.8 Tron.....	161
3.4 Resümee.....	163
4 Die virtuelle Gesellschaft in realisierten Anwendungen.....	167
4.1 Militär.....	167
4.2 Raumfahrt.....	170
4.3 Architektur und Städteplanung.....	172
4.4 Maschinenbau, Konstruktion und Design.....	175
4.4.1 Prototypen im Automobilbau.....	175
4.4.2 Simulatortechnik.....	177
4.5 Medizin.....	177
4.6 Wissenschaft, Forschung und Technik.....	181
4.7 Ausbildung und Lehre.....	182
4.8 Wirtschafts- und Dienstleistungsbereich.....	188
4.9 Freizeit und Unterhaltung.....	189
4.9.1 Spielautomaten und Heimsysteme.....	189
4.9.2 Freizeit- und Vergnügungsparks.....	192
4.9.3 Fernsehen und Filmindustrie.....	193
4.9.4 Tourismus.....	200
4.9.5 Cybersex.....	201
4.10 Verkehrsführung und Verkehrsüberwachung.....	203
4.11 Psychologie und Psychotherapie.....	204
4.12 Verwaltung.....	205
4.13 Kunst.....	206
4.14 Alltägliche Anwendungen.....	207
4.15 Resümee.....	210
5 Die Ökonomie der virtuellen Gesellschaft.....	211
5.1 Konzentration und Monopolisierung.....	211
5.2 Virtuelle Unternehmen.....	217
5.3 Virtualisierung der Distribution.....	231
5.4 Virtuelles Geld.....	245
5.5 Virtuelle Betriebsorganisation.....	259
5.6 Ökobilanz der Virtualisierung.....	268
5.7 Resümee.....	282

6 Politik und Öffentlichkeit in der virtuellen Gesellschaft	284
6.1 Die Krise des Nationalstaates	285
6.2 Die elektronische Demokratie	288
6.3 Macht und Herrschaft in globalen Netzen	309
6.4 Datenschutz und Datensicherheit	313
6.5 Resümee	315
7 Die Kultur der virtuellen Gesellschaft	316
7.1 Bild und Abbild	316
7.2 Raum und Zeit	335
7.3 Geist und Körper	338
7.4 Geschwindigkeit und Stillstand	352
7.5 Subjekt und Objekt	354
7.6 Bildung und Ausbildung	357
7.7 Resümee	359
Abschließende Betrachtung	360
Anhang A Abbildungs- und Tabellenverzeichnis	364
Anhang B Computersoziologie im Netz	365
Anhang C Literatur	369
Anhang D Sach- und Personenregister	383