

# Inhaltsverzeichnis

## **Einleitung:**

### **Postmediale Wirklichkeiten als Forschungsfeld** 1

*Stefan Selke · Ullrich Dittler*

- 1 Futuristische Spurensuche als gesellschaftliches Element ..... 1
- 2 »Postmediale Wirklichkeiten« –  
Ein Begriff als Heuristik und handlungsleitende Semantik ..... 4
- 3 Positionen zur These der Postmedialität –  
Die Beiträge dieses Bandes ..... 6

## **Die Spur zum Menschen wird blasser:**

### **Individuum und Gesellschaft im Zeitalter der Postmedien** 13

*Stefan Selke*

- 1 Von der Soziologie zur postmedialen Soziologie ..... 13
  - 1.1 Grundfrage in neuem Gewand:  
Wie ist Gesellschaft im Zeitalter der Postmedialität möglich? . 14
  - 1.2 Klassische Sinnformel und postmediale Chiffre ..... 15
- 2 Exkurse in die postmediale Gesellschaft ..... 17
  - 2.1 Exkurs 1  
Postautonomes Funktionieren:  
Auflösung der Grenzen der Handlungsautonomie ..... 17
  - 2.2 Exkurs 2  
Postbiotische Selbst:  
Identitätsfragmente als Grenzverschiebung zwischen  
Mensch-Selbst und Maschinen-Selbst ..... 21
  - 2.3 Exkurs 3  
Postbiografisches und posthumanes Menschsein:  
Unsterblichkeit durch strategische Umkopie oder  
biokynetische Nachevolution? ..... 25

3	Thesen zu postmedialen Lebenswirklichkeiten . . . . .	30
3.1	These 1 Postmedien konvergieren nicht mit anderen Medien – sie konvergieren mit Menschen . . . . .	32
3.2	These 2 Kollektive Halluzination wird zum Leitmotiv postmedialer Gesellschaften . . . . .	34
3.3	These 3 Leben im Zeitalter der Postmedialität wird zunehmend zur radikal-utilitaristischen Existenz . . . . .	36
4	Konturen einer postmedialen Soziologie . . . . .	38

**Postmedialität als Weg zum posthumanen Menschsein? 47**

*Bernhard Irrgang*

1	Das anarchische Netz als neues technisches Medium . . . . .	47
2	Virtuelle Realität und Cyberspace als neue Formen technisch erzeugter Medien . . . . .	52
3	Posthumanität oder neue technologische Humanitäten? . . . . .	55
4	Posthumanität als Folge von Postmedialität? . . . . .	60
5	Epilog . . . . .	64

**Postmediale Wirklichkeiten und Medienmanagement 67**

*Christoph Zydorek*

1	Postmediale Wirklichkeiten und Medienökonomie . . . . .	67
2	Der Gegenstand der Medien- und Kommunikationsökonomie als Wissenschaft . . . . .	69
3	Forschungsinteresse im Cluster Postmediale Wirklichkeiten aus der Sicht des Medienmanagements . . . . .	71
4	Veränderungen in Wertschöpfungsprozessen von Medienunternehmen . . . . .	73
4.1	Beschaffung: Kollektive Wertschöpfung, Interaktive Produktion, individuelle Wertabschöpfung . . . . .	73

4.2	Dynamisierung von Herstellung und Innovation: Permanente Innovation, Remix von Produkten und Leichtgewichtige Geschäftsmodelle . . . . .	77
4.3	Packaging/Bundling/Rebundling: Automatisierung, Anreicherung und Rekontextualisierung als Mehrfachverwertungsansätze . . . . .	80
4.4	Vermarktung: Moderne Ansätze der Verringerung von Qualitäts- unsicherheit des Nachfragers . . . . .	81
4.5	Distribution: »The Long Tail« und das Nischengeschäft, Superdistribution	84
5	Einige Schlussfolgerungen für das Medienmanagement . . . . .	86
6	Postmediale Wirklichkeiten und Medienmanagement . . . . .	88

**Entwicklungspotenziale virtueller Stars in einer Erlebnisgesellschaft** **93**

*Thomas T. Tabbert*

1	Zukunftsmedien: Postmedialität als mögliches Szenario? . . . . .	93
2	Stars und digitale Medien in einer Erlebnisgesellschaft . . . . .	94
2.1	Die Bedeutung von Stars heute . . . . .	95
2.2	Tofflers Prognose: Alle werden Prosumer . . . . .	96
3	Leben von und mit Stars in der Erlebnisgesellschaft . . . . .	97
3.1	Stars in der Erlebnisgesellschaft . . . . .	98
3.2	Mediennutzer in der Erlebnisgesellschaft . . . . .	100
4	Erlebnistechnologien . . . . .	101
5	Fallbeispiele virtueller Stars . . . . .	103
6	Digital ist besser? »Echte« versus virtuelle Stars in einer Erlebnisgesellschaft . . . . .	108
7	Ausblick: Bodytainment und postmediale Wirklichkeiten . . . . .	110

**Postmediale Produktionswirklichkeiten:  
Ein Essay aus der Vergangenheit** **115**

*Nikolaus Hottong*

1	Propheten und Prophezeiungen . . . . .	115
2	Staubwedel raus: der Medienbegriff . . . . .	117
3	Exkurs: Produktion, Handwerk und Kunst . . . . .	121
4	Postmedialität – Versuch einer Weltenskizze . . . . .	126
5	Versuch einer Extrapolation . . . . .	128
6	»Aber nur wenn ...!« (Grenzwert und Stetigkeit) . . . . .	129
7	[ □□ ] . . . . .	130

**Digitaler Urbanismus:  
Von der Überwachung zur Überbelichtung der Stadt** **133**

*Florian Rötzer*

1	Wilde Städte als Schlachtfeld für Zukunftstechnologien . . . . .	133
2	Irak: Vorschein für die Zukunft der Städte . . . . .	135
3	Die Kartierung der Städte . . . . .	137
4	Der Optimismus der Neunzigerjahre . . . . .	138
5	Schicksal Stadt . . . . .	142
6	Das neue Gesicht des digitalen Urbanismus . . . . .	147
7	Überbelichtung der Städte . . . . .	149
8	Epilog . . . . .	151

**Postmedialität und Lernen:  
Einfluss der Allgegenwärtigkeit von Information auf  
Lernkompetenzen und Lehrprozesse** **153**

*Ulrich Dittler*

1	Postmedialität	153
2	Institutionalisiertes Lernen: Die Ausgangslage im 20. Jahrhundert	156
3	Die 2. Phase des informellen Lernens oder Kommunikation und Lernen in der Postmedialität des 21. Jahrhunderts	158
3.1	Elektronisch mediatisierte Kommunikation	159
3.2	Konnektivistisches Lernen	162
4	... und die Folgen für die Phase der Postmedialität?	164

**post medias res:  
Lernen im Zeitalter der Verfügbarkeit** **169**

*Koni Osterwalder*

1	Postmedialität – die medientheoretische Ausgangslage	169
2	Stadien der Entwicklung zur Postmedialität	172
2.1	Stadium 1: Sammeln und Konservieren	172
2.2	Stadium 2: Abilden und Aggregieren	172
2.3	Stadium 3: Erweitern und Transformieren	173
2.4	Stadium 4: Individualisieren und Exemplarisieren	175
2.5	Stadium 5: Kontextualisieren und Verbinden	177
3	Synthese	179

**Interaktion als mediale Aneignungsform** 185

*Wolfgang Taube*

1	Computer und Medium . . . . .	185
2	Kooperative Wissensproduktion . . . . .	189
3	Innovative Benutzungsschnittstellen . . . . .	192
4	Interaktionsmodell . . . . .	197
5	Interaktivität und Mediatisierung . . . . .	200

**Die Rede von Forschung in Kunst und Design** 203

*Claudia Mareis*

1	Einleitung . . . . .	203
2	Zu den Darstellungsformen von Kunst und Wissenschaft – ein Blick zurück . . . . .	205
3	Zu Kunst und Design als »epistemische Praktiken« – eine institutionelle Verortung . . . . .	211
4	Künstlerische Forschung und situiertes Wissen – Fragen und Ausblick . . . . .	215

**Max Bense als Vordenker:  
Von der Röhrentechnik des Rasterkörpers zur Existenzmitteilung  
aus San Franzisko** 223

*Daniel Fetzner*

1	fogpatch . . . . .	223
2	Technischer Existenzialismus . . . . .	225
3	Gedächtnis . . . . .	227
4	Körper und Raum . . . . .	228
5	Existenzmitteilung . . . . .	229
6	Infraschall . . . . .	232
7	Seismic Body Memory . . . . .	233

**Autorenverzeichnis** 239