

Vorwort	11
Einleitung	13
Kapitel 1 Die Theorie der virtuellen Gesellschaft	21
1.1 Metaphern im Kontext der globalen Vernetzung.....	21
1.1.1 Metapher Datenautobahn.....	22
1.1.2 Metapher Cyberspace.....	29
1.1.3 Metapher digitale Stadt	31
1.1.4 Metapher globales Dorf.....	33
1.1.5 Metapher virtuelle Gemeinschaft.....	35
1.1.6 Vergleichende Betrachtung der Metaphern.....	36
1.2 Gesellschaftsbegriffe im Zeitalter der Globalisierung.....	38
1.2.1 Das Konzept der Informationsgesellschaft.....	39
1.2.2 Das Konzept der Wissensgesellschaft.....	54
1.2.3 Das Konzept der Multioptionsgesellschaft	60
1.2.4 Das Konzept der polyzentrischen Gesellschaft.....	66
1.2.5 Vergleichende Betrachtung der Gesellschaftsbegriffe	70
1.3 Das Modell der virtuellen Gesellschaft.....	75
1.3.1 Phantomologischer Ursprung.....	75
1.3.2 Der Begriff des Virtuellen	82
1.3.3 Charakteristika der virtuellen Gesellschaft	89
1.4 Resümee.....	94
Kapitel 2 Die Technologie der virtuellen Gesellschaft	100
2.1 Synergetische Effekte	100
2.2 Der moderne Rechner.....	103
2.3 Multimedia.....	113
2.4 Die globale Vernetzung.....	116
2.5 Virtual Reality.....	119
2.5.1 Begriffsdefinition Virtual Reality.....	120
2.5.2 Virtual Reality als Paradigmenwechsel	122
2.5.3 VR-Grundtypen	124
2.5.4 VR-Technik	125
2.6 Neuroinformatik und Neurobionik.....	134
2.7 Künstliche Intelligenz.....	137
2.7.1 Historie der KI-Forschung.....	138

2.7.2 Künstliche Intelligenz und Virtual Reality.....	142
2.8 Resümee.....	144
Kapitel 3 Die Ökonomie der virtuellen Gesellschaft.....	147
3.1 Konzentration und Monopolisierung.....	147
3.2 Virtuelles Unternehmen	155
3.3 Virtuelle Distribution.....	164
3.4 Virtuelles Produkt	180
3.5 Virtuelles Geld.....	182
3.5.1 Bezahlen mit der virtuellen Kreditkarte	184
3.5.2 Auf dem Weg zum digitalen Geld.....	185
3.5.3 Ecash-Pilotprojekt der Deutschen Bank.....	186
3.5.4 Immaterialisierung des Geldes	187
3.5.5 Virtualisierung des Geldes	190
3.5.6 Reale Gefahren des virtuellen Geldes	191
3.5.7 Virtuelles Geld als Ende des Bankenmonopols.....	193
3.6 Virtuelle Betriebsorganisation	196
3.6.1 Raum-Zeit-Matrix	196
3.6.2 Computernetze und soziale Beziehungen.....	198
3.6.3 Virtuelle Organisation als neues Strukturkonzept.....	200
3.7 Resümee.....	206
Kapitel 4 Die Sozialstruktur der virtuellen Gesellschaft.....	209
4.1 Das Ende der Arbeit.....	209
4.2 Politische Soziologie der sozialen Ungleichheit	214
4.3 Sektorale Strukturveränderungen	220
4.4 Umbruch des Wertschöpfungssystems.....	224
4.5 Entwicklungstendenzen der Erwerbsarbeit	227
4.6 Prognostizierter Arbeitsplatzabbau	238
4.7 Veränderungen in der Qualifikationsstruktur.....	242
4.8 Wandel des Qualifikationsbegriffs.....	249
4.9 Die Virtualisierung der Sozialstruktur.....	253
4.9.1 Virtualisierung als Pastichebildung	253
4.9.2 Virtualisierung als soziale Individualisierung.....	255
4.9.3 Virtualisierung als Kulturalisierung der Kapitalstruktur	263
4.10 Resümee.....	271

Kapitel 5 Politik und Öffentlichkeit der virtuellen Gesellschaft	274
5.1 Die Krise des Nationalstaates	275
5.2 Die elektronische Demokratie	279
5.2.1 Die subversive Medientheorie Enzensbergers	280
5.2.2 Direkte versus repräsentative Demokratie	282
5.2.3 Varianten elektronischer Demokratie in den USA.....	285
5.2.4 Virtualisierung als Strukturwandel der Öffentlichkeit.....	289
5.2.5 Die Krise der liberalen Demokratie.....	291
5.3 Reale Macht und virtuelle Herrschaft	293
5.3.1 Das Demokratisierungs-Theorem.....	294
5.3.2 Das Reproduktions-Theorem	297
5.3.3 Das Potenzierungs-Theorem	300
5.3.4 Positionsfindung in Sachen Cyberdemokratie	306
5.4 Online-Verfügungsgewalt	310
5.5 Resümee.....	311
Kapitel 6 Das Recht der virtuellen Gesellschaft	315
6.1 Rechtliche Aspekte der Virtualisierung.....	315
6.2 Das Telekommunikationsrecht.....	319
6.3 Das Urheberrecht.....	321
6.4 Das Arbeits- und Sozialrecht.....	323
6.5 Vertragsrecht und Verbraucherschutz.....	326
6.6 Datenschutz und Datensicherheit	330
6.7 Resümee.....	334
Kapitel 7 Die Ökologie der virtuellen Gesellschaft	335
7.1 Euphorische Grundstimmungen versus Katastrophenszenarien.....	335
7.2 Steigender Konsum - steigender Ressourcenverbrauch.....	339
7.3 Verkürzung der Produktlebensdauer	340
7.4 Die Problematik der Entsorgung.....	341
7.5 Hoher Rohstoff- und Materialbedarf.....	342
7.6 Umweltbelastungen durch „Outsourcing“.....	343
7.7 Virtuell stimulierte Bedürfnisse.....	345

7.8 Telematische Verkehrsbelastung.....	346
7.9 Elektromog als Risikofaktor.....	349
7.10 Ökologische Informatisierung.....	350
7.11 Resümee.....	352
Kapitel 8 Die Kultur der virtuellen Gesellschaft.....	354
8.1 Bild und Abbild.....	354
8.1.1 Die Philosophie des Bildes.....	355
8.1.2 Der Wahrheitsgehalt des Bildes.....	357
8.1.3 Das Ende des Dokumentarischen.....	361
8.1.4 Die Macht des Bildes.....	365
8.1.5 Die Dechiffrierung des Bildes.....	366
8.1.6 Die Magie des Virtuellen.....	368
8.1.7 Der Spiegel als Wirklichkeitsersatz.....	370
8.1.8 Konsequenzen für die Wissenschaften.....	372
8.2 Raum und Zeit.....	373
8.2.1 Raum und Zeit in Tofflers Wellen-Theorie.....	374
8.2.2 Die Entleerung von Raum und Zeit bei Giddens.....	375
8.3 Geist und Körper.....	377
8.3.1 Die „Simulation des Geistes“ bei Minsky.....	379
8.3.2 Der „Unsterblichkeitsmythos“ bei Moravec.....	382
8.3.3 Virtualisierung und Künstliche Intelligenz.....	384
8.3.4 Die „Zukunft der Intelligenz“ bei Luc Steels.....	388
8.4 Geschwindigkeit und Stillstand.....	392
8.5 Resümee.....	394
Kapitel 9 Das Geschlechterverhältnis der virtuellen Gesellschaft.....	398
9.1 Genderspezifische Technikaneignung.....	398
9.1.1 Zugang und Erstkontakt.....	399
9.1.2 Nutzung und Besitz.....	400
9.1.3 Umgangsweise mit dem Rechner.....	402
9.1.4 Grundeinstellung zur digitalen Technologie.....	403
9.1.5 „Frauenspezifische“ Zugangsweisen.....	405
9.2 Technikmythos und Computerkultur.....	409
9.3 Reorganisation der Arbeitsverhältnisse.....	413
9.3.1 Ausgangssituation von Frauen.....	413

9.3.2 Die Erosion des Normalarbeitsverhältnisses	418
9.3.3 Prognostizierte Beschäftigungsentwicklungen für Frauen	422
9.3.4 Genderspezifische Qualifikationsaspekte	425
9.3.5 Gefahren und Chancen der Telearbeit	426
9.4 Neustrukturierung der Öffentlichkeit	432
9.5 Virtueller Geschlechtertausch	435
9.6 Internet-Pornographie	438
9.7 Resümee	446
Kapitel 10 Das Individuum der virtuellen Gesellschaft	450
10.1 Das fragmentierte Subjekt	450
10.2 Das öffentliche Subjekt	453
10.2.1 Das Benthamische Panopticon	454
10.2.2 Die „unerwünschte“ Person	455
10.2.3 Der „gläserne“ Bürger	457
10.2.4 Die Digitalisierung des Privaten	459
10.2.5 Die Exhibitionierung des Intimen	461
10.2.6 Das elektronische Panopticon	462
10.3 Das beziehungslose Subjekt	469
10.3.1 Die „Automatenliebe“	469
10.3.2 Libidomaten und Orgasmotrone	470
10.3.3 Cybersex als Körperverlust	472
10.3.4 Mediale Liquidation der Liebe	474
10.3.5 Die Otaku-Generation	476
10.4 Resümee	478
Abschließende Betrachtung	481
Anhang A Abbildungsverzeichnis	499
Anhang B Tabellenverzeichnis	500
Anhang C Literaturverzeichnis	502
Anhang D Sach- und Personenregister	526