

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Medienwandel als kulturelles Phänomen	9
2.1	Zukünftige Medien – fünf Thesen	9
2.2	Medienwandel als Lösung für ein Problem	16
2.3	Der Wunsch nach ›Neuen Medien‹ Anfang der 1990er-Jahre.	19
2.4	<i>Piazza virtuale</i> – Interaktives Fernsehen als neues Medium	24
3	Imagination und zukünftige Medien	31
3.1	Imagination und die Formen des Imaginären	31
3.2	Konzepte der Imagination zukünftiger Medien	39
3.3	Die Vermittlung neuer Medien <i>als</i> zukünftige Medien	51
3.4	›Premediation‹ – Zukünftige Medien als Medien der Zukunft	61
4	Zukünfte digitaler Medien	73
4.1	Interaktives Fernsehen oder: War <i>Piazza virtuale</i> ein soziales Medium?	73
4.2	<i>Ubiquitous Computing</i> : Allgegenwärtige Computer als Medien ›verkörperter Virtualität‹	80
4.3	Paradigma <i>Minority Report</i> – Holografische Interfaces als diegetische Objekte	89
4.4	Cixin Liu und <i>The Three-Body Problem</i> : Quantencomputer als post-digitale Medien?	96

5	Zukünftige Medien – Radikale Imagination und ›Immutable Futures‹	105
Literatur		113