

Vorwort der Herausgeber .....	7
Norbert Bolz <i>Computer als Medium - Einleitung</i> .....	9
<b>I. GENEALOGIE DER UNIVERSELLEN MASCHINE</b>	
Wolfgang Coy <i>Aus der Vorgeschichte des Mediums Computer</i> .....	19 A
Bernhard J. Dotzler <i>Nachrichten aus der früheren Welt - und Zukunft. Zur Programmierung der Literatur mit und nach Babbage</i> .....	39
Helmut Hoelzer <i>50 Jahre Analogcomputer</i> .....	69
Jens Schreiber <i>Stop Making Sense</i> .....	91
Georg Christoph Tholen <i>Platzverweis. Unmögliche Zwischenspiele von Mensch und Maschine</i> .....	111
<b>II. TOPOGRAPHIE DER TECHNISCHEN MACHT</b>	
Wolfgang Hagen <i>Computerpolitik</i> .....	139
Jörg Pflüger <i>Über die Verschiedenheit des maschinellen Sprachbaues</i> .....	161
Ute Bernhardt / Ingo Ruhmann <i>Computer im Krieg: die elektronische Potenzmaschine</i> .....	183

III. SZENOGRAPHIE DER MEDIALEN KULTUR

Geert Lovink  
*Hardware, Wetware, Software*..... 223

Wulf R. Halbach  
*Reality Engines*.....231

Heiko Idensen / Matthias Krohn  
*Bild-Schirm-Denken. Manual für hypermediale Diskurstechniken*..... 245

Volker Grassmuck  
*„Allein, aber nicht einsam“ - die otaku-Generation. Zu einigen neueren Trends in der japanischen Populär- und Medienkultur*.....267

*Auswahlbibliographie*.....297

*Zu den Autoren*.....309