

Vorwort der Herausgeber	7
Norbert Bolz <i>Computer als Medium - Einleitung</i>	9
I. GENEALOGIE DER UNIVERSELLEN MASCHINE	
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
II. TOPOGRAPHIE DER TECHNISCHEN MACHT	
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