

浙江省哲学社会科学规划课题成果

传媒、计算机、实在性

——真实性表象和新传媒

● [德] 西皮尔·克莱默尔 编著 ● 孙和平 译

Chuanmei

Jisuanji

Shizaixing

中国社会科学出版社

浙江省哲学社会科学规划课题成果

传媒、计算机、实在性

——真实性表象和新传媒

● [德] 西皮尔·克莱默尔 编著 ● 孙和平 译

Chuanmei

Jisuanji

Shizaixing

中国社会科学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

传媒、计算机、实在性 / [德] 克莱默尔编著;
孙和平译. —北京: 中国社会科学出版社, 2008. 11
ISBN 978 - 7 - 5004 - 7233 - 9

I. 传… II. ①克…②孙… III. 传播媒介 - 研究
IV. G206. 2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 147194 号

图字: 01—2008 - 4989 号

出版策划 任 明
特邀编辑 校 树
责任校对 李 莉
封面设计 弓禾碧
技术设计 李 建

出版发行 **中国社会科学出版社**

社 址 北京鼓楼西大街甲 158 号 邮 编 100720

电 话 010 - 84029450 (邮购)

网 址 <http://www.csspw.cn>

经 销 新华书店

印 刷 北京奥隆印刷厂 装 订 广增装订厂

版 次 2008 年 11 月第 1 版 印 次 2008 年 11 月第 1 次印刷

开 本 880 × 1230 1/32

印 张 8.375 插 页 2

字 数 225

定 价 25.00 元

凡购买中国社会科学出版社图书, 如有质量问题请与本社发行部联系调换
版权所有 侵权必究

目 录

西皮尔·克莱默尔:传媒、计算机和实在性之间有何关系?

——本书导论	(1)
一、主题	(1)
二、关于本书的论文	(6)
参考文献	(12)

I. 什么是传媒?

马丁·布克哈特:在电磁流中:作者和电磁书写	(18)
参考文献	(44)
西格弗里德·J. 施密特:传媒:传播与认识的结合	(46)
参考文献	(60)
西皮尔·克莱默尔:作为轨迹和作为装置的传媒	(64)
参考文献	(81)

II. 作为传媒的计算机

艾伯哈德·莱默特:头脑和思维机器	(88)
参考文献	(107)
弗里德里希·基特勒:硬件,一个未知的本质	(111)
参考文献	(124)
弗罗里安·罗泽:第二个和第三个身体,或者:成为一只 蝙蝠或住在另一个行星上会是什么情景? ——一篇随笔	(125)

III. 我们对真实性理解的变化

沃尔夫冈·韦尔施：“真实”

——意义的范围、类型、真实性和虚拟性 (142)

一、“真实性”和“真实”的意义变化范围 (147)

二、真实性理解的模型 (157)

三、真实性和虚拟性 (173)

参考文献 (182)

本哈德·瓦尔登凡尔斯：真实性实验 (185)

参考文献 (212)

马丁·塞尔：实在的传媒和传媒的实在 (215)

参考文献 (237)

伊蕾娜·爱斯波西托：虚构和虚拟性 (238)

参考文献 (260)

译后记 (265)

西皮尔·克莱默尔：传媒、计算机和 实在性之间有何关系？

——本书导论

一、主题

我们出版的这本集子围绕三个问题：什么是传媒？把计算机理解为传媒是什么意思？在与数字传媒所导致的虚拟化的关系中，我们的真实性表象是否发生了变化？这些主题涵盖了相当广泛的领域。那么是否存在这样一种视角，它能够说明，这些问题之间确实存在一个相互联系的领域？

在这本集子中，作者们思考的共同交汇点是我们时代的技术，是被理解为传媒的计算机。然而这样一种看待技术的视角绝不是理所当然的。人们对于人工智能的争论热情已经明显退却了，但它让我们想起延续了几十年的那种理想，这种理想一直伴随着计算机的发展，我们也用这种理想来说明计算机的发展，并遵循着一种人类学技术模式的轨道。其要点在于，我们在一种假定出来的关于加强和替代人类感觉、人类活动和人类思维器官的视阈中，来理解技术器具的意义。^① 在这样一种视角中，计算机过去是、将来仍然不过是人的脑力工作的工具，是精神工艺学（Geistestechnologie）。^② 然而，这种按照人类行为方式的提升来理解的技术包含着一个辩证法，这就是它把本来十分理性的工具术语，过于轻松地转化为一个

① 关于人们一直关注这一技术模式的人类学模拟特性，见多伦（Tholen），1994。

② 还可参见论文：克莱默尔（Kraemer），1993。

强调替代或者剥夺的说法：这样一来，计算机就从一个可计算的程序工具突变为一种思维机器，它一下子从通信的模式构造完全变成了大脑模拟器。甚至人们那种对于装上了人工智能翅膀的精神最终可以从人类肉体的尘世纠缠中解放出来的“期望”也变得十分强烈。^① 在一种特定的逻辑中，这种关于不断变得自动的精神机器的看法，总是试图去发现人类和计算机之间的本质界线——当然这样做的代价就是，在每一次信息技术的改进中，都必须重新衡量和修正这个界限。^②

自 90 年代初以来，在对于计算机的解读中，一种视角的转换为计算机开辟了道路：^③ 计算机不再总是被当作增强智能的器具才令人感兴趣，而是更多地被解释为交往的传媒。^④ 这种新的理解也反映出计算机技术自身的变化。对这一变化具有影响的不只是计算机之间的电子网络，而且主要是通过数字化而引发的通信技术与计算机音像装置的一体化。^⑤ 在我们这本集子中，当讲到“新传媒”时，总是指这种模拟文本—图像—声音传媒的网络化的计算机。但是，把计算机解读为传媒是什么意思呢？

(a) 文献传媒与数字化：尽管德里达对“粗陋的书写概念”(vulgaeren Schriftbegriff)^⑥ 进行了持续的批评，但语音文字学文化圈子里所具有的习惯信念，还是首先占据了人文和语言科学关于口头性和书写性的讨论。这种信念把书写理解为一种对口头语言进行

① 莫拉维克 (Moravec), 1993。

② 德雷福斯 (Dreyfus), 1972; H. L. 德雷福斯、S. E. 德雷福斯, 1987。

③ 当然在 60 代发展起来的皮特力 (Petri, 1962、1977) 的自动柜员机交往理论中就可以看到重要的开端。另外如谢尔豪威 (Schelhowe), 1996, 第 126 页及以下。

④ 安德森 (Andersen), 1993; 博尔特 (Bolter), 1991; 考伊 (Coy), 1995; 博尔兹 (Bolz)、基特勒 (Kittler)、多伦 (Tholen), 1994; 爱斯波西托 (Esposito), 1993; 劳尔 (Laurel), 1991a; 劳尔 (Laurel), 1991b; 谢尔豪威 (Schelhowe), 1996。

⑤ 如马丁·塞尔 (Martin Seel) 在本集子中谈到了“一体化计算机”。

⑥ 德里达 (Derrida), 1967。

的约定的文字转录。^① 然而借助于二进位制形成了这样一种书写类型, 这种类型——从数学和逻辑书写的传统看——不再无条件地服从对书写的理解, 在这种理解中书写仅仅是口头语言的派生物。^② 另外, 与货币作为经济上的一般媒介相类似,^③ 二进位制编码也变成了符号学上的“一般货币”, 在它的“价值”中可以传递任何其他符号系统。因此, 正如从语音书写引入的语言和书写的交互作用对于西方“精神”的标记特别富有成果和富有启发那样, 类似于传媒, 数字化或许也会显示出图像和书写之间具有变革性的交互关系。

(b) 技术传媒与虚拟化 (Virtualisierung): 尽管传统的通信技术传媒和声像传媒将人们的感知、通信和传播与人们在事件场所的必然的亲身在场性分离开来, 然而这样做的代价是放弃对这些事件进行干预的可能性——只有电话在这里是一个值得注意的例外。这些与技术传媒的历史相联系而形成的、对于不在场的空间和时间^④ 的象征性拥有, 如今获得了一个新的选择机会: 人们可以用文本、图像和声音进行交互作用。而这些文本、图像和声音的数据以前只是被储存、传递和处理的东西。术语“虚拟化”所指的正是这样一种用象征性结构进行直接交互作用的可能性。^⑤ 目前, 虚拟化主要在两种形态中发挥作用: 作为“超文本”^⑥ 和作为所谓的“虚拟实在”的形态。^⑦ “超文本”消解了直线式的文本流, 而进入了一个文本网络, 文本单元之间相互指引, 因此读者借助于所提供的链

① 另外还有: 克莱默尔 (Kraemer), 1996。

② 费雪 (Fischer), 1997。

③ 维弗 (Vief), 1991。

④ 格鲁斯克劳斯 (Grossklaus), 1994。

⑤ 爱斯波西托 (Esposito), 1995a; 库维 (Queau), 1995。

⑥ 波尔特 (Bolter), 1997; 里格 (Rieger), 1994; 桑德伯德 (Sandbothe), 1997; 温格特 (Wingert), 1996。

⑦ 明克 (Muenker), 1997; 莱因戈尔德 (Rheingold), 1991; 斯拉特 (Slater)、乌索 (Usoh), 1994。

接可以寻找自己的线路。“虚拟实在”建立在“沉浸”(Immersion)技术基础之上,在沉浸中我们不仅观看图像,而且还能够进入图像空间,并且在没有(可感知的)延时的情况下对图像环境发生影响。尽管已经存在过这一技术的文献的和图像的早期形式,例如,百科全书和脚注技术的形态,以及像全景图像或者立体复制^①那样的从平面图像到图像空间的过渡形态;但是可以预计,正像“阅读”和“观察”概念那样,“文本”和“图像”概念也将随着“虚拟实在”技术而发生改变。

(c) 大众传媒和交互主动性:大众传媒的作用问题,以及公众传播和私人传播的关系问题,^②为远程交互行为的可能性开启了一个新的视角。这关系到这样一个期望,就是那种与传统大众传媒相结合的单向结构的传播,能够转“回”到相互的,即双向的传播关系中来。^③有人认为读者和观众应该能够成为参与者,他们通过自己的决定能够使传媒在个体化中变得可通达(Zugaengliche),也就是能够生产出他自己的报纸和电影。然而这种观点没有认识到,大众传媒的作用^④正在于,通过对全体传送一样的某个信息,就是要在一个原子化的社会里形成一个能够相互联结的传播视阈,以及促使一个集体记忆的形成。^⑤而这里我们思考的问题正在于,被理解为个体之间双向的交互关系,就像口头对话的交互行为那样,究竟是否能够成为在电子网络中进行交互行为的范例。^⑥

因此,一旦我们在上述视角中把计算机当作一种传媒来看待,

① 这一关于虚拟实在的艺术史早期形式,我要感谢豪斯特·布莱德甘普(Horst Bredekamp)。

② 马莱希(Marech),1996;麦若维兹(Meyrowitz),1985。

③ 波尔曼(Bollmann),1995;麦克奎尔(McQuail),1992;罗泽(Roetzer),1995。

④ 对大众传媒个体化的批评见爱斯波西托,1995b;维纳(Wehner),1997。

⑤ 卢曼(Luhmann),1996。

⑥ 另外见克莱默尔(Kraemer),1997。

数字化、虚拟化和交互主动性就是我们需要研究的现象。强调上述视角的传媒概念,就超越了那种把传媒仅仅当作服务于传递信息的理解。因此,在读者面前的这本集子里,作者们正是通过这样一种富有内涵的传媒概念提出了一个“共同的命题”:传媒并不简单地传递信息,它发展了一种作用力,这种作用力决定了我们思维、感知、经验、记忆和交往的模式。

这样,我们就从传媒的“本质”问题扩展到我们与世界关系的传媒性问题。因为,我们如何思考、如何感知和如何交往,始终都对周围世界成为我们的世界的方式产生影响,也正是在这种方式中,那些对我们来说是真实的东西和那些被称作“真实性”东西的表象,才开始形成和确定下来。

如今存在一种通俗和广泛流行的观点,按照这种观点,虚拟化技术将我们的真实性概念稀释(verfluessigen)了,真实性概念也被弄得不稳定了。^①在这之后又出现许多声音,它们从新媒体对实在的消除作用与在激进建构主义圈子里形成的观点之间的同谋关系出发,认为实在仅仅是构造和解释而已。那种认为我们没有通向外部世界的直接通道的说法,几乎已经成了自新时代开端以来哲学反思的共识。^②但是,一旦我们认为真实性与模拟之间的区分、实在性与虚构之间的区分消失了,在失去真实性和实在性概念的同时,我们也就失去了“模拟”和“虚构”概念的意义。另外,即使“构造”和“解释”说明了我们的世界观和真实性概念的根本特点,它们也都是人类始终必须加以确证的行为,因而它们是不可能犯错误和失败的。因此这里就显示出“真理”概念的重要性,运用这一概念我们就能够承认,如果语言表达不具有真理性,那么语言的表达也是会失败的。因此,“实在性”和“真实性”也许就能作

① 鲍德里亚(Baudrillard), 1978a; 鲍德里亚, 1978b; 鲍德里亚, 1987; 博尔兹(Bolz), 1992。

② 本书中的沃尔夫冈·韦尔施(Wolfgang Iser)指出了这一点。

为这样一种概念来理解，它恰恰试图明确地表达出那些在我们的“制造”和“解释”中始终不拥有的或不可控制的东西。

不管对这些问题的回答如何，这本集子里的所有作者在讨论实在性问题的时候都倾向于不将“虚拟性”、“模拟性”和“实在性”混为一谈。正是在虚拟的计算机世界条件下，他们更多地对“真实”和“不真实”在建构上的可区别性赋予了理论和实践的重要性。

开头提出的问题是，是否存在这样一种视角，在其中本来不同的主题“传媒”、“计算机”和“实在性”可以用一个同质的，至少是相互联系的领域来表示。对这一问题的回答来自于“传媒性”（Medialitaet）概念。“传媒性”表明的是，我们与世界的关系以及我们所有的能动性和经验都由“区别可能性”（Unterscheidungsmoeglichkeiten）所具有的开拓世界——而不仅是构造世界——的功能所确定，而“区别可能性”则是由传媒开启的；同时，“区别可能性”也被传媒赋予的限制所确定。根据新传媒的观点这究竟意味着什么，这本集子里的作者将会探讨这个问题。

二、关于本书的论文

论文的顺序是按照三个标题的主题安排的。但这种区分不是绝对的，因为作者们的思考大多数也触及属于其他“部分”的问题。

1. 什么是传媒

在讨论传媒现象和概念的论文中，一直以来作为“传递”、“中介”或者作为“间接性”的传媒概念构成了作者思考的出发点。

马丁·布克哈特接受了传统的传递概念，但却促使了一个双重的意义转移：一个在早期修道院里发生的电流试验表明，600名在电流中同时抽动的修士们的情景，说明电能够克服空间上的距离，

而又并不需要时间——至少对人的感觉而言是这样。在电子信息流时代,“传递”并不意味着单纯的运送,它在原初的意义上更多地意味着对空间的“消除—距离”(Ent-fernung),因此它同时也就变成了虚拟空间的诞生。另一方面,马丁·布克哈特还提到了精神分析学在投射意义上的“传递”,这就是在传媒交往中人们不再投射一个父亲形象(Vaterfigur),在传媒的物质性中有效的是超个人的作用力,这一力量能够干预它所服务的对象。标题“在电磁流中”变成了一种隐喻(在希腊语中“比喻 metaphora”就是传递的意思),它隐喻了在传媒中对工具性维度的超越。这是什么意思,马丁·布克哈特以作者与电磁书写的关系对此进行了说明。

西格弗里德·J. 施密特的观点也与人们熟悉的把传媒当作“间接性”和“中介”的观念相连。但与马丁·布克哈特不同的是,对于传媒事件他没有采用精神分析的角度,而是采用了社会结构主义的角度。对于西格弗里德·J. 施密特来说——同样对尼科拉·卢曼来说——认识和传播在范畴上是可分的,因此也是独立的;但是传媒却保证了这两个领域之间长期的结构上的耦合。这一耦合不能理解为直接的连接,而应该理解为文化的作用。文化的象征秩序不仅调整和联系个人的认识,而且也调整和联系社会的交往。正是传媒才使得文化程度自身的联系力量和调整模式得以实现,而且也使得认识和传播变得可支配,尤其在实际操作中两者都是依赖传媒的。正是在传播、认识、文化和传媒维度之间的循环,才产生出西格弗里德·J. 施密特所说的“实在”的对象。

西皮尔·克莱默尔是从与概念“符号”和“技术器具”的区别来勾勒传媒概念的轮廓的。与任意的、其意义建立在约定基础上的符号相区别,传媒的作用就像无意中选择的轨迹(Spur):因此,传媒这种前谓语的、能够生产意义的作用主要就体现在符号使用者的“背面”。传媒与工具和机器不同,工具和机器是我们用来提升劳动效率的器具,而技术的传媒却是一种我们用来生产人工世

界的装置，它开启了我们的新的经验和实践的方式，而没有这个装置这个世界对我们来说是不可通达的。这意味着什么，文章将用电子网络的传播为例对此进行探讨。其主题是，在远距离传播中形成了一种交往的模式，这种模式偏离了我们所习惯的口头或书面的传播状况，也偏离了我们在语言行为理论和交往理论概念中的哲学反思。

马丁·塞尔在这本书中的位置也属于实在问题的作者，但是他也触及传媒的概念。在与“传媒性”概念的关系中，他发展了一个在传媒论争中尚未明白地表述出来的思想：“没有传媒就没有意向性。”任何地方，只要我们在某种关系中进入那些由感知、经验、思考或者表象给予的东西，都是传媒，只有传媒才开启了这些被给予物。传媒依靠其特性和“区别可能性”来提供这些被给予物。对我们而言，只有借助传媒，所有的区别才是可经验和可确定的。这种把传媒解释为形式构造的空间范围的观点，在其中每一种形式又能够重新被看作传媒，这是在扩展的意义上对尼科拉·卢曼传媒概念的继承。

2. 作为传媒的计算机

鉴于以计算机实现的无限信息生产，艾伯哈德·莱默特的研究考察的是我们知识特性的改变。他思考的初衷，也正是那些具有解释学观点的人文科学家潜在的担忧的东西，即认为如果计算机代替头脑，甚至代替精神，就偏离了那样一种相互配合的景象，即生活智慧的判断能力懂得利用计算机来服务于人们信息上所需的帮助。文章洞察到人类知识的获取形式是与物质相关联的，并且这成为以下认识论的出发点，这就使我们的认识不能边缘化技术，而只能伴随着技术以及调节技术。根据这一认识论，哲学智慧在支配“技术智慧”（Technosophie）的智慧中找到了自己的补充。值得欣慰的是，我们在人文和文化科学中已经有了准备，在利用计算机面前不会害怕认真地反思一下计算机。但艾伯哈德·莱默特提醒我们注

意，正是艺术，它早先就在文字上和图像上预示了如今某些在使用信息技术中变得十分流行的原理。

弗里德里希·基特勒在他的信息技术唯物论视阈中，与占主导地位的关于软件的一般观点展开了论争，在这些观点中软件都是压倒硬件的；同时他也讨论了与计算机相关的关于非物质化普遍倾向的假设。弗里德里希·基特勒认为，这种观点就是那种认为精神是物质的基础的观念在当代的一个表现。针对这种观点，他的论证是要表明，硬件不是软件的单纯的工具，也不是由物理引起的一个与理想的数学的软件相对立的阴影（Truebung）。实际上，硬件是一个有着自身权力的结构，它为软件提供条件，同时也为软件设置了明确的界限。这首先就意味着，计算机处理的数据不仅是符号的数码化的文本，而且也是有着时间标志的偶然和混沌的“真实的”过程。在这里，由数字化引起的节奏化的、因而秘密地处理时间的必然性，导致了硬件对于计算的可能性所具有的决定作用：我们绝不能在明天的天气来到之前，在1936年就要求图林计算机对明天的天气作出一个预言。

佛罗里安·罗泽在文章中测量了通向身体虚拟化的道路。与传统的图像传媒不同，沉浸技术建立在身临其境的传媒基础上，在这种传媒中我们能够潜入到虚拟的世界中去，以致我们不仅带着我们的感官，而且还带着我们的身体。这种异质性，这种在本来的身体空间、在虚拟空间投射的身体和机器产生的“真实空间”之间的分裂，究竟意味着什么，佛罗里安·罗泽通过所描写的艺术家的传媒装备对此进行了探究。他的主题是，即使模拟也不能打开一个真正的内在的视角，在这个视角中能够显示出，成为“另一个”究竟会如何。但艺术家关于虚拟现象的项目，还是可能为人类身体究竟是什么这样的问题开辟一个新的理解路径。佛罗里安·罗泽预计，身体将越来越少地被看作实体，而将日益被看作世界和机器的连接点。

3. 我们对真实性理解的变化

收集在这部分里的论文的座右铭可以这样表述：较少的戏剧性——因此要更多概念的确定性。

沃尔夫冈·韦尔施的文章放在开头。这样做是有理由的，我们不想根据与新传媒相结合的虚拟化和模拟性，就自愿地接受了那些过早作出的动摇我们真实性概念的判断；沃尔夫冈·韦尔施不辞辛苦，对“真实”概念的意义维度进行了一番仔细“调查”，并在此基础上又制作了六种不同的“真实性”哲学模式。在如今流行的日常用语中以及在哲学上，对于“真实”的使用方式是非常多样的，但有一点是一贯的：“真实”是一个对比性建构（Kontrastbildung）术语，它只有同时将某物当作“非真实”、“想象”、“纯粹可能性”的范畴，才能获得自身的界限，也才能是有益的。沃尔夫冈·韦尔施论证道，如果把在概念上进行的必要对比，解释为本体论的界限，那是没有意义的。相反，我们的文化实践一直以来都依赖关于对二者区别的认识，事实上也依赖真实与虚构的相互作用以及双方的互相渗透。这对于我们的新传媒经验也是适用的。

本哈德·瓦尔登凡尔斯也认为，真实性不是某种存在的谓语，而是我们经验的一个蕴涵——至少对它是可标准化的而言。如今有这么一种实验，它对我们的这样一种经验的特有结构进行试验，这种经验把某种东西当作对我们来说是真实的东西。这种“真实性实验”——病理学的事件，包括艺术的和技术的实验都属于此类实验——消除了非正常的影响，并使我们在经验中对真实性表象的建构能力更清楚地显示出来。本哈德·瓦尔登凡尔斯思考的要点就在于，他把我们与新传媒的关系放到这种真实性实验的视阈中来考察。远距离在场（Telepraesenz）和虚拟化尽管使得身体的“这里”和“现在”的约束松动了，但却不能解除这一框架，因为仅仅在这一框架中，现象才表现为虚拟的；然而人们总是在不断重新深入思考这个界限，特别是其中预示了某种新的要求，这些要求不能简

单地被理解为器具性的力量。

马丁·塞尔想把哲学上的实在论与一种温和的构造论相调和,他想表明,传媒性与实在性的内部结合并不能证明,所有的真实性都因此是一种传媒构造。他引入了一个微妙的区别:传媒使那些对我们来说具有实在性的某物变成是可通达的,但是传媒并不构造实在性。“可通达”(Zugaenglich)在这里的意思是,传媒让所有我们意向所指的对象能够被给予。因此那种我们认为“实在”的意向对象,也可能在我们的感知、知识和行为实践中被认识或被误认。“传媒并不构造实在”在这里的意思是,真实性总是要比通过传媒而变得通达的东西要多;它是我们世界的对立面(Widerpart),也是传媒开拓世界的界限。通过“一体化计算机”所开启的在我们身体之外的感觉和交往空间,也正是受这个对立面持续产生的作用制约的。这就是说,假如真实和图像之间的区别真的消失,那么图像传媒自身也就消失了。

伊蕾娜·爱斯波希托是从历史的视角提出关于虚拟性(Virtualitaet)、虚构(Fiktion)和实在性的关系问题的。在她看来,近代以来虚构的自主化变成了一个阈现象(Schwellenphaenomen)。这种虚构的自主化产生了一个自给自足的虚构空间——一个中心视角,以及一个自给自足的虚构时间——小说,这就使虚构与实在性二者从根本上分离开来。通过一种优先化视角的产生,就不仅在虚构内部,而且对于“一个”真实的世界来说,都产生了一种均质化。如今,伊蕾娜·爱斯波希托将这种实在性概念中发生的变化与传播传媒的转变联系起来——最早的大众传媒就是书本,这种转变与人类记忆技术的转变相对应。这是一个从人脑储存模式向外在化档案的转变。这一观点是对卢曼的观察理论概念的系统化,它本来的要点在于,目前对于“虚拟化”的考察不应当像一般人认为的那样——仅仅与实在性概念联系起来,而且也要与记忆概念联系起来。对伊蕾娜·爱斯波希托而言,关键的现象是交互主动性,它表明档案式的记忆模式已经不再适应远距离传播了。

参考文献

Andersen, P. B. , B. Holmquist, J. Jensen (Hrsg.) (1993): *The Computer as Medium*, Cambridge: University Press.

Baudrillard, J. (1978a): *Agonie des Realen*, Berlin: Merve.

Baudrillard, J. (1978b): *Kool Killer*, Berlin: Merve.

Baudrillard, J. (1987): *Requium for the Media*, in: J. G. Hauhardt, 124—143.

Bollmann, St. , (Hrsg.) (1995): *Kursbuch neue Medien. Trends in Wirtschaft und Politik*, Wissenschaft und Kultur, Mannheim: BI Verlag.

Bolter, J. (1991): *Writing Space. The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, H. J. Hillsdale: Lawrence Earlbaum.

Bolter, J. (1997): *Das Internet in der Geschichte der Technologien des Schreibens*, in: S. Muenker, A. Roesler, 37—55.

Bolz, N. (1992): *Die Welt als Chaos und Simulation*, Muenchen: Raben.

Bolz, N. , F. Kittler, G. Ch. Tholen (Hrsg.) (1994): *Computer als Medium*, Muenchen: Fink.

Derrida, J. (1967): *De la grammatologie*, Paris: Les Editions de Minuit (dtsch. : Frankfurt a. M. : Suhrkamp) .

Coy, W. (1994): *Aus der Vorgeschichte des Mediums Computer*, in: Bolz/ Kittler/Tholen, 19—31.

Coy, W. (1995): *Automat-Werkzeug-Medium*, Informatik Spektrum, H . I. Februar 31—38.

Dreyfus, H. L. (1972): *What Computers Can't Do: A Critique of Artificial Reason*, New York: Harper Row (dtsch. Koenigsstein: Athenaeum 1985) .

Dreyfus, H. L. , S. E. Dreyfus (1987): *Kuenstliche Intelligenz. Von den Grenzen der Denkmaschine und dem Wert der Intuition*, Reinbek b · Hmbg. : Rowohlt (engl. : New York: Free Press 1986) .

Espósito, E. (1993): *Der Computer als Medium und Maschine*, Zeitschrift fuer Soziologie, H. 4, 338—354.