

# OBSAH:

1. Simulace a virtuální scéna (J. Bystřický)	
1.1. Úvod: .....	7
1.2. Simulace a rychlost .....	11
1.2.1. Simulace – přítomnost – přerušení .....	16
1.2.2. Tři principy .....	20
1.2.3. Rychlost – čas – produkce stejného .....	25
1.2.4. Viditelnost – rozpoznávání a mizení .....	31
1.2.5. Aktualizace – autorizace .....	41
1.2.6. Procesualita a virtuální časová smyčka .....	54
1.3. Rychlost a politika .....	71
1.3.1. Politický diskurs a dromologie .....	71
1.3.2. Město jako instance vektoru translace .....	76
1.3.3. Chronopolitika .....	81
1.4. Kontingence a politika .....	82
1.5. Závěr .....	95
2. Systémy a kontingence (I. Mucha)	
2.1. N. Luhmann – teorie systémů .....	101
2.2. Kontingence .....	110
2.3. Sebereference .....	121
2.4. Společnost – systém .....	133
2.5. Evoluce .....	144
2.6. Evoluce a diferenciacce .....	147
2.7. Evoluce a dějiny .....	153
2.8. Autopoiesis .....	155
2.9. Média a masmédia .....	167
2.10. Komunikace .....	178
2.11. Realita a virtualita .....	189
3. Poznámky .....	200
4. Literatura .....	205