

Dirk Baecker

4.0

oder Die Lücke die der Rechner lässt

Merve Verlag

INHALT

VORWORT	9
1. KOMMUNIKATION MIT MASCHINEN	14
<i>EXKURS: MEDIEN, DINGE, FORMEN</i>	21
2. MEDIENKATASTROPHEN	26
<i>EXKURS: SOZIOLOGIE DER TECHNOPOIESIS</i>	47
<i>ARBEITSDEFINITION: DIGITALISIERUNG</i>	59
3. KOMPLEXITÄT, WEDER KAUSALITÄT NOCH ZUFALL....	61
4. ZEIT, ZERFALL UND WIEDERAUFBAU	76
<i>EXKURS: DIE ZEIT DER SYSTEME</i>	80
5. INTEGRATION DURCH EINE UNBEKANNTE ZUKUNFT ...	86
6. POLITIK IM SCHATTEN DES KRIEGES	95
7. BEWIRTSCHAFTUNG DURCH KAPITALISIERUNG	106
8. KONSUM MIT STIL	115
9. KUNST ALS WAHRNEHMUNGSARBEIT	121
10. REKURSIVE KOMPLEXITÄT DER WISSENSCHAFT	130
11. GOTT IST GROß	142
<i>EXKURS: DIE EINMALERFINDUNG</i>	142
12. PROJEKTUNTERRICHT ALS ERZIEHUNG	151
13. DIE LIEBE, ODER DU IN MEINER UND ICH IN DEINER WELT	158

14.	AGILES MISSTRAUEN UND ORGANISIERTE ARBEIT ..	167
15.	TECHNIK ALS GESTALT	178
16.	DAS RECHT DER DATEN	186
17.	ZUSAMMENHALT DANK MASSEN MEDIEN	192
18.	DAS INDIVIDUUM, VERGESELLSCHAFTET	198
	<i>EXKURS: PRIVATHEIT</i>	202
19.	MORAL UND ETHIK DES GUTEN LEBENS	207
20.	NEIN	214
21.	DER SPORT IM PLAN DES MENSCHEN	221
	<i>EXKURS: DIE UNGEDULD</i>	225
22.	DER TOD ALS LÖSCHVORGANG	228
23.	ÜBERWACHTE GESUNDHEIT	234
24.	ARCHITEKTUR OHNE ZENTRUM	238
25.	DESIGNVERTRAUEN	248
26.	NP, DER WITZ DER INTELLIGENZ	261
	TABELLARISCHE ÜBERSICHT	269