

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