

# Inhalt

<b>1 Das Ding namens Computer – Einleitung</b>	<b>9</b>
1.1 Diskurs des Digitalen . . . . .	15
1.1.1 Beobachtungen und Befunde . . . . .	16
1.1.2 Historische und thematische Grundlinien . . . . .	21
1.2 Zur Analyse der Vorstellungen vom Computer . . . . .	28
1.2.1 Computer als Technik . . . . .	28
1.2.2 Kleine Heuristik . . . . .	32

## Computer in der Kulturkritik Flussers

<b>2 Flussers Kulturkritik</b>	<b>39</b>
2.1 Diagnose eines historischen Wandels . . . . .	40
2.1.1 Computer in Flussers Schriften . . . . .	40
2.1.2 Zu Flussers Schriften und ihrer Rezeption . . . . .	43
2.1.3 Zum Vorgehen . . . . .	47
2.2 Architektur der Kulturkritik . . . . .	48
2.2.1 Anthropologie des Todes . . . . .	48
2.2.2 Tragische Dialektik . . . . .	51
2.2.3 Krise und Revolution . . . . .	58
2.2.4 Geschichte und Nachgeschichte . . . . .	65
2.3 Flussers Standpunkt . . . . .	71
2.3.1 Information und Kybernetik . . . . .	71
2.3.2 Der Vorrang der menschlichen Kommunikation . . . . .	74
2.3.3 Kurzgeschichten als Methode? . . . . .	75
<b>3 Flussers Nachgeschichte als Computerwelt</b>	<b>77</b>
3.1 Sprache und Erkenntnis . . . . .	78

3.1.1 Kurze Geschichte der Codes . . . . .	81
3.1.2 Technobilder und kalkulatorisches Bewusstsein . . . . .	85
3.1.3 Zur Kategorie des Codes . . . . .	88
3.2 Arbeit und Technik . . . . .	97
3.2.1 Kurze Geschichte der Arbeit . . . . .	99
3.2.2 Apparate und Projekte . . . . .	108
3.2.3 Zum Technikbegriff . . . . .	113
3.3 Gemeinschaft und Sittlichkeit . . . . .	117
3.3.1 Kurze Geschichte der Lebensformen . . . . .	117
3.3.2 Netzförmige Dialoge und telematische Gesellschaft . . . . .	124
3.3.3 Zum Kommunikationsbegriff . . . . .	131
<b>4 Flussers Computerkonzept</b>	<b>137</b>
4.1 Flussers Bestimmungen des Computers . . . . .	137
4.1.1 Computer als Vermögen des Komputierens und Kalkulierens . . . . .	138
4.1.2 Computer als raffinierte Apparate . . . . .	144
4.1.3 Computer als Organisationsform . . . . .	148
4.2 Funktion des Computers als Modell . . . . .	150
4.2.1 Computer als Zeichen des kulturellen Wandels . . . . .	151
4.2.2 Computer als Modell der Nachgeschichte . . . . .	158
4.2.3 Computer als Paradigma der Nachgeschichte . . . . .	160
4.3 Grenzen des Computers als Modell . . . . .	163
4.3.1 Das Problem der Immaterialisierung der Materie . . . . .	163
4.3.2 Das Problem der Immaterialisierung der Arbeit . . . . .	172
4.3.3 Methodische Schwierigkeiten Flussers . . . . .	178
 <b>Computer des Ubicomp Weisers</b>	
<b>5 Weisers Ubicomp</b>	<b>187</b>
5.1 Texte des Ubicomp . . . . .	189
5.2 Die Prototypen des Ubicomp . . . . .	202
5.3 Die Wunschvision des Ubicomp . . . . .	209
 <b>6 Weisers Machbarkeitsprojektionen</b>	<b>217</b>
6.1 Verbesserung der Interoperabilität . . . . .	219
6.2 Unsichtbare Computer . . . . .	225
6.3 Stille Computer . . . . .	232

<b>7 Weisers Computerkonzept</b>	<b>243</b>
7.1 Ubicomp als Leitbild . . . . .	244
7.2 Ubicomp als Vision der Computerzukunft . . . . .	249
7.3 Ubicomp als Interaktionsparadigma . . . . .	254
<b>8 Flusser vs. Weiser? – Fazit</b>	<b>269</b>
8.1 Vergleich der Computerkonzepte . . . . .	270
8.1.1 Vorstellungen vom Computer . . . . .	270
8.1.2 Gegenüberstellung und Präzisierung . . . . .	272
8.2 Verortung im Diskurs des Digitalen . . . . .	278
8.2.1 Diskursive Topoi . . . . .	279
8.2.2 Medienperspektive vs. Ubiquitous Computing . . . . .	282
8.3 Thesen und zentrale Überlegungen . . . . .	286
<b>Literatur</b>	<b>291</b>

