

Inhalt

1 Das Ding namens Computer – Einleitung	9
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	
2 Flussers Kulturkritik	39
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 Architektonik 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
3 Flussers Nachgeschichte als Computerwelt	77
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
4 Flussters Computerkonzept	137
4.1 Flussters 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 Flussters	178
Computer des Ubicomp Weisers	
5 Weisers Ubicomp	187
5.1 Texte des Ubicomp	189
5.2 Die Prototypen des Ubicomp	202
5.3 Die Wunschvision des Ubicomp	209
6 Weisers Machbarkeitsprojektionen	217
6.1 Verbesserung der Interoperabilität	219
6.2 Unsichtbare Computer	225
6.3 Stille Computer	232

7 Weisers Computerkonzept	243
7.1 Ubicomp als Leitbild	244
7.2 Ubicomp als Vision der Computerzukunft	249
7.3 Ubicomp als Interaktionsparadigma	254
8 Flusser vs. Weiser? – Fazit	269
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
Literatur	291

