

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 Flussers Computerkonzept 137

| | |
|---|-----|
| 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 |

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 |

