

Inhalt

Vorwort	13
C ² K ²	15
Der Ruf nach Ethik	17
Die Fesseln des Humanismus	19
Angst-Blockade und Warn-Rhetorik	20
Der »Sinn« des Lebens	21
Die Analphabeten des digitalen Zeitalters	23
Ein Vorschlag zur Lektüre	25
I. Die Versöhnung mit dem Chaos	27
Die Lehre der »Sudelbücher«	30
Novalis und Nietzsche	32
Chaos tut gut	34
Das Grundproblem: hohe Komplexität	35
Am Anfang war das Rauschen	38
Offen für... ..	39
Börsenspekulationen	41
Risikokalküle	44
Bilder des Chaos	46
2. »Mehr Geld!« – Das Chaos-Management des Marktes	51
Die List der Vernunft	54
Das Spiel der Knappheit	56
Geld als Medium	60
Blindflug durchs Wirtschaftschaos	63

Termingeschäfte	65
Geld statt Gott	66
In der Schweiz	68
3. Der Sinn der Oberfläche	71
Von Bret Easton Ellis zu Blaise Pascal	75
Emotional Design	77
Werbung als Religion	81
Die Ideenwelt der Marken	85
Der neue Kult der Oberfläche	86
4. Das Management von Komplexität	91
Zukunft ohne Herkunft	94
Zeitpluralismus	95
In und Mega-Out	96
Unter Zeitdruck	98
Just in time	100
Langeweile und Karriere	101
Die Qual der Wahl	104
Zeitparasiten	105
Manager als Chaos-Piloten	107
Die Wirtschaft als Datenprozeß	110
Führung in offenen Systemen	113
Management des Managements	114
Vom Buch zum Hypertext	116
Die Zukunft des Buches	119
Umgang mit Unverstandenen	121
Filterung und Kompression	124
Wie reduziert man Komplexität?	127
Design statt Programm	129
Die Suche nach den richtigen Fragen	132
5. Postmoderne Politik	135
Wortpolitik	137
Konservatismus aus Komplexität	139

Chaos als Ressource	140
Vom Chaopoliten zum Chaopiloten	142
Störgeräusche	143
Politainment	146
Das Netzwerk der Macht	147
Die Gewaltbasis	148
Wie man Macht ausübt	152
Die Hilfsbedürftigkeit des Mächtigen	154
Die Überlegenheit der Untergebenen	156
Veto-Gruppen	159
Politik als Kontrolle des Wissens	161
6. Leben nach dem Ende der Geschichte.	165
Geschichte als Placebo	167
Museum Europa	171
Der Verlust der »Negativität«	172
Der letzte Mensch?	174
Japanischer Snobismus	176
Doch noch Weltgeschichte?	178
7. Abschied vom Humanismus	181
Das Phantasma »Humanum«	183
Die Erfindung des Menschen	185
Humanistischer Götzendienst	186
Computer-Kultur	188
Der Mangel an Mythos	190
Die Konjunktur des Bösen	192
Der Prothesengott	193
Der neue Text des Lebens	196
Keine Angst vor Maschinen	199
Die Welt der Algorithmen	201
Der Turing-Test	204
Zauberwort »Emergenz«	205
Computer-Rhythmus	208
Synergie von Mensch und Maschine	210

8. Medienwirklichkeit	213
Die Elektrifizierung der Welt.....	215
Neue Grundbegriffe	217
Gespenserverkehr	218
Lichtarchitektur	220
Die Sensation als neuer Maßstab.....	223
Die Mobilmachung der Bilder	225
Das Schema der Massenmedien	226
Die eigentliche Botschaft	230
Urmensch und Spätprogramm.....	232
Eintritt in den Medienverbund.....	236
Am Ende der Gutenberg-Galaxis	237
Die Technik der Information	241
Wie Kommunikation funktioniert.....	244
Faszination statt Mitteilung	246
Kriegsspiele	248
Das neue visuelle Zeitalter	254
Computersimulationen	256
Digitale Effekte	258
Was heißt »virtuelle Realität«?	261
Kybernetische Organismen	264
Andere mögliche Welten	266
Die optimale Benutzeroberfläche	269
9. Ist das noch Kunst? – Ästhetik als neue	
Leitwissenschaft	273
Mathematische Magie	276
Kunst und neue Medien	278
Noch einmal: Was heißt »Postmoderne«?.....	281
Mobilmachung der Architektur	283
Die Geburt der Kunst aus dem Chaos.....	286
Ästhetischer Transhumanismus	288
Grunge – E und U	290
Das neue Kunstbedürfnis	294
Kosmetik der Existenz	298

Glossar	301
Literaturverzeichnis	314
Personen- und Sachregister	325