

Inhaltsverzeichnis

1	Digitalität und Kritik	1
1.1	Digitalität (programmatische Wechselwirkungen)	1
1.2	Mythos/Materie (Digitalizität und Computerisierung)	11
1.3	Diskurs (unbestimmte Bestimmung)	19
1.4	Freundliche Übernahme (das Netz)	28
1.5	Kritik... ..	35
1.6	... der Digitalität (Sorgen entfalten)	45
2	Interface und Leiten	53
2.1	Interfaces (Ebenen des Verbindens)	53
2.2	Leiten (gehen machen)	60
2.3	Macht (Verfügen und Sichfügen)	65
2.4	Depräsentieren (Verschließen und Erschließen)	73
2.5	Interfaces leiten	80
2.6	Fragemodus (Interface-Analysen)	86
3	Programm und Alltag	97
3.1	Teilhabe (Spiel- und Zwischenräume)	97
3.2	App-Ordnung (vom Objekt zum Prozess)	106
3.3	Always on (zur Ära der Software-Macht)	114
3.4	Kein Schluss (Misstrauen und Entscheiden)	122
	Literatur	125