

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	9
Grundlagen mathematischer Wachstumskurven.....	13
Exponentielles Wachstum	13
Quadratisches Wachstum	16
Logistisches Wachstum	18
Quasilogistisches Wachstum	20
Fibonacci-Wachstum	22
Goldenes Wachstum	31
Exponentielles und quasilogistisches Wachstum bei Geburten und Sprache	45
Der Malthusianismus.....	45
Die Prognosen des Club of Rome	49
Der demografische Rückgang.....	53
Einwanderung und Bevölkerungswachstum	57
Exponentielle Kurven beim deutschen Vokabular	59
Exponentielle Kurven beim Zinseszins	67
Ablehnung der Religionen gegenüber Zinsgeschäften	68
Normalität des Zinshandels.....	71
Der Zins als Beschleuniger der Umverteilung von Arm nach Reich.....	73
Zins im Sozialismus.....	76
Zins und Freiwirtschaftslehren	77
Der simulierte Planet.....	81
Monopolaris II	84
Erste Ergebnisse	86
Legende für die folgenden Wirtschaftsentwicklungsdiagramme	87

Die Entwicklung auf Terriu	88
Die Entwicklung auf Ignisi	91
Die Entwicklung auf Aeria	92
Die Entwicklung auf Aquare	95
Die Entwicklung auf Tjo	96
Grenzen der Monopolaris-Computersimulationen	97
Exponentiell verursachte Wirtschaftskrisen	99
Erste Wirtschaftskrisen	99
Die Weltwirtschaftskrise von 1857	100
Die Depression nach 1873	101
Die Weltwirtschaftskrise zwischen 1929 und 1933	102
Die Internetkrise um 2000	105
Die Finanzkrise um 2008	108
Prognosen im Schatten der Finanzkrisen	110
Vergleich der Wirtschaftskrisen	117
Parallelen der beiden schwersten Weltwirtschaftskrisen	118
Der Zyklus von Geldsystemen	121
Phase 1: Die Stunde Null	123
Phase 2: Das Wirtschaftswunder	123
Phase 3: Die Explosion der Infrastruktur	124
Phase 4: Der soziale Ausbau	124
Phase 5: Die Zockerwirtschaft	125
Phase 6: Die Ausdünnung der Mittelschicht	125
Phase 7: Das Platzen der Blase	127
Phase 8: Die Panik	128

Phase 9: Der falsche Optimismus	128
Phase 10: Der Abwärtsstrudel	129
Phase 11: Das Chaos	129
Phase 12: Die kriegerische Auflösung	130
 Exponentielles Spielen und Lernen	131
Falsche Lerntechniken	131
Die Lernbox	133
Exponentielle Lernspiele	134
Spiele als beste Form des Lernens	135
Computerspiele vs. „echte Spiele“	139
Deutschlands Besonderheiten bei Computerspielen	141
Monopoly	143
 Exponentieller Ressourcenverbrauch bei der Software	151
Das teuerste Feuerwerk der Geschichte	152
Die verkannte Komplexitätstheorie	153
Das Problem des Handlungsreisenden	154
Ein Schlüssel, länger als die Dauer des Universums	157
Bildfälschungserkennungsalgorithmen	159
Internetsuche nach mehrfach verwendeten Bildern	171
 Exponentielle Kurven beim Technologiewachstum	185
Das mooresche Gesetz	185
Das mooresche Gesetz für die Grafikhardware	186
Restriktionen und Erweiterungen des mooreschen Gesetzes	187
Überprüfung der Annahmen von Moravec und Kurzweil	188
Erklärungsversuch für die exponentielle Leistungszunahme	193

Gedanken zu Prognosen in der Informatik	198
Implikationen des verallgemeinerten mooreschen Gesetzes	198
Die Diktatur der Technik	201
Handys.....	203
E-Mails.....	206
MMORPGs.....	207
Autos	210
Gefängnisse	212
Weitere Technologien	215
Abschluss.....	217
Wie sieht die Zukunft aus?.....	217
Sprengt die Ketten der Menschheit!.....	218
Resümee.....	221
Quellenverzeichnis	223
Anhang	235
Rechnerdaten und verwendete Quellen für Abbildung 53	235
Kurzbiografie des Autors	239