

Inhalt

Vorwort

Die Weltbetrachtung des Verdachts	11
-----------------------------------	----

<i>Punktzeit</i>	11
------------------	----

<i>Raumverlust</i>	13
--------------------	----

<i>Verdachtkritik</i>	14
-----------------------	----

Verschwendung des öffentlichen Raumes

Über Smartphone-Zombies	19
-------------------------	----

<i>Rivalitäten</i>	20
--------------------	----

<i>Spazierengehen</i>	23
-----------------------	----

<i>Raumzeit</i>	26
-----------------	----

<i>Raumöffnung</i>	28
--------------------	----

<i>Fremdbestimmung</i>	29
------------------------	----

<i>Sichtbarkeitsgebühr</i>	31
----------------------------	----

<i>Zufallsangst</i>	33
---------------------	----

<i>Zufallskontrolle</i>	34
-------------------------	----

<i>Reisestopp</i>	37
-------------------	----

<i>Crowdsourcing</i>	39
----------------------	----

<i>Vermessungsparadigma</i>	41
-----------------------------	----

<i>Cyber-City</i>	44
-------------------	----

<i>Daten-Allmende</i>	46
-----------------------	----

<i>Flaneur</i>	48
----------------	----

<i>Raumentsorgung</i>	53
-----------------------	----

<i>Metaverse</i>	55
------------------	----

<i>Zeitfrage</i>	58
------------------	----

Einsamkeit der Punktzeit	
Über Impulskontrolle	61
<i>Mangelnde Impulskontrolle</i>	62
<i>Dialektik der Wunscherfüllung</i>	65
<i>Generation Schneeflocke</i>	68
<i>Zeitalter des Ich</i>	70
<i>Ende der Geschichteln</i>	72
<i>Nudging</i>	75
<i>Moral der Selbstkontrolle</i>	77
<i>Numerischer Herdentrieb</i>	80
<i>Gutes Gängeln</i>	83
<i>Mängelwesen Mensch</i>	86
<i>Verhaltenskonditionierung</i>	88
<i>Ehrliche Daten</i>	90
<i>Behavioral Sequencing</i>	93
<i>Algocracy</i>	96
<i>Gamification</i>	98
<i>Social Credit System</i>	101
<i>Ex Oriente Lux</i>	104
<i>Dekontextualisierung</i>	108
<i>Wiedergutmachung</i>	110
<i>Web3-Institutionalismus</i>	113
<i>Letzte Meistererzählung</i>	116
Anmerkungen	121