

Spis treści

Wstęp	7
1. Metodologia identyfikacji cywilizacji informacyjnej	11
1.1. Przesłanie	14
1.2. Przedmiot	18
1.3. Cel	21
1.4. Teza	26
1.5. Zakres	31
2. Symptomy cywilizacji informacyjnej	36
2.1. Megatrendy – globalne kierunki zmian	36
2.2. Katastrofka – globalna pierestrojka	38
2.3. Bezład – kreatywna destrukcja	42
2.4. Technopol – życie pod nadzorem techniki	49
2.5. Cyberpunk – człowiek ze sztucznym układem nerwowym	53
2.6. Komputopia – utopia komputerowa	58
2.7. Kornucopia – iluzja obfitości dóbr	62
2.8. Tittytainment – rozrywkowa vegetacja	67
2.9. Pornotopia – utopia wyzwolenia seksualnego	71
2.10. Skonsumowani – pochłonięci przez informację	75
2.11. Pandemonium – uwolnienie demonów	79
2.12. Teleściany – przymus oglądania	85
2.13. Humanoidokomputery – integracja człowieka i maszyny	88
2.14. Astroturfing – symulowanie opinii publicznej	92
2.15. Panoptykon – totalna obserwacja	96
2.16. Netokracja – władza sieci	101
2.17. Symulakry – obiekty, których nie ma	104
Zakończenie	110
Bibliografia	116