

Spis treści

Wstęp

1. Metodologia identyfikacji cywilizacji informacyjnej

1.1. Przesłanie

1.2. Przedmiot

1.3. Cel

1.4. Teza

1.5. Zakres

2. Symptomy cywilizacji informacyjnej

2.1. Megatrendy – globalne kierunki zmian

2.2. Katastrojka – globalna pierestrojka

2.3. Bezład – kreatywna destrukcja

2.4. Technopol – życie pod nadzorem techniki

2.5. Cyberpunk – człowiek ze sztucznym układem nerwowym

2.6. Komputopia – utopia komputerowa

2.7. Kornucopia – iluzja obfitości dóbr

2.8. Tittytainment – rozrywkowa wegetacja

2.9. Pornotopia – utopia wyzwolenia seksualnego

2.10. Skonsumowani – pochłonięci przez informację

2.11. Pandemonium – uwolnienie demonów

2.12. Teleściany – przymus oglądania

2.13. Humanoidokomputery – integracja człowieka i maszyny

2.14. Astroturfing – symulowanie opinii publicznej

2.15. Panoptikon – totalna obserwacja

2.16. Netokracja – władza sieci

2.17. Symulakry – obiekty, których nie ma

Zakończenie

Bibliografia