

# Inhalt

## Vorwort

1. Wittgenstein oder die Poetik der Postmoderne..... 9
2. Bildung im Zeitalter der neuen Technologien oder der Sprachspieler als Selbstkonzept des postmodernen Menschen..... 30
3. Lehren und Lernen am Beispiel ..... 57
4. Fordert die automatische Informationsverarbeitung neue Lernziele? ..... 73
5. Der Sprachspieler oder Kreativität als Selbstkonzept im Zeitalter der Information..... 91
6. Die neuen Wilden oder Emotionalität in der Postmoderne..... 105
7. Künstliche Intelligenz als Werkzeug der Klassifikation oder das Netzwerk von Sprachspielen als kognitives Paradigma..... 113
8. Das Sprachspiel: Gödel, Letztbegründung und Neuzeitliche Philosophie oder Philosophie als kontingente Theorie der Unvollständigkeit..... 139
9. Superzeichensemantik..... 165
10. Maschinen-Lernen als Problem der Überlieferung einer "gültigen Welt" ..... 191