

Inhalt

| | |
|--|-----|
| 1. Selbstverständlichkeiten – oder: Personal Computing Interfaces | 7 |
| 2. Computer-User Interface: Drei disziplinäre Verortungen | 15 |
| 2.1 Die medienwissenschaftliche Debatte um den Computer als Medium | 16 |
| 2.1.1 Universalmedium Computer: Zur Debatte der 1990er Jahre | 16 |
| 2.1.2 Die verdächtigen Oberflächen: Zum Verständnis des Computers als Gehäuse, Black Box und Benutzeroberfläche | 30 |
| 2.2 Veralltäglicung von Computertechnologie: Sozialwissenschaftliche Anschlussstellen | 43 |
| 2.2.1 Alltag mit technischen Medien | 43 |
| 2.2.2 Computer gebrauchen: Nutzer:innen und ihre Praktiken | 48 |
| 2.3 Das Computer-User Interface als Gegenstand der Gestaltung: Zur Institutionalisierung der HCI | 52 |
| 2.3.1 Fragen der guten Bedienbarkeit: Human Factors and Ergonomics | 52 |
| 2.3.2 ›Designing interactions‹: Die Institutionalisierung der HCI | 58 |
| 2.4 Zwischenfazit: Drei disziplinäre Verortungen | 65 |
| 3. User Interfaces und Dispositive der Handhabung | 71 |
| 3.1 Konturierung des Interface-Begriffs | 72 |
| 3.1.1 Begriffsgeschichte des Interface: Von der Thermodynamik zum dynamischen Technikverhältnis | 72 |
| 3.1.2 User Interface: Eine medienkulturwissenschaftliche Konturierung | 79 |
| 3.2 Dispositive der Handhabung | 86 |
| 3.2.1 Zur Produktivität des Dispositivbegriffs in der Medienwissenschaft | 86 |
| 3.2.2 Handhaben und Zuhandenheit | 99 |
| 3.2.3 Die Zuhandenheiten von User Interfaces – oder: Dispositive der Handhabung nach dem Werkzeug | 114 |

| | |
|--|-----|
| 4. Personal Computing und Personal User Interfaces | 125 |
| 4.1 ›Personal tools‹: Zu den Anfängen des Personal Computing | 125 |
| 4.1.1 Zur Neubewertung von Computertechnologie in der US-amerikanischen Gegenkultur | 125 |
| 4.1.2 Frühe Konzepte des Computers als ›personal tool‹: Vom Memex zu Engelbarts Einkaufsliste | 134 |
| 4.1.3 Der Computer als Bild(schirm)medium: Grafische Echtzeit-Interaktion | 151 |
| 4.2 Von der ›computer literacy‹ zu ›user-friendly‹ User Interfaces | 157 |
| 4.2.1 ›Imagined users‹: Zur Entwicklung neuer Nutzungskonzepte | 158 |
| 4.2.2 ›User-friendly‹ Interfaces: Desktops, WIMP & WYSIWYG | 162 |
| 4.2.3 Zuhandenheiten: Ästhetik der Verfügbarkeit und operative Bildlichkeit | 170 |
| 4.3 Domestizierung und Veralltäglicdung des Personal Computing | 178 |
| 4.3.1 ›The computer moves in‹: Diskursive Domestizierung und gegenkultureller Pathos in der Computerwerbung | 178 |
| 4.3.2 Aneignungsformen: Sich einrichten im Interface | 184 |
| 4.4 Beyond Desktops: Zur Mobilisierung, Verdichtung und Auflösung des Personal Computing | 189 |
| 4.4.1 Die Mobilisierung des Personal Computing | 189 |
| 4.4.2 Verdichtung und Übersteigerung des Personal Computing | 197 |
| | |
| 5. Post-Interface? Zur Fluidität und Widerständigkeit von Dispositiven der Handhabung | 205 |
| | |
| Literaturverzeichnis | 215 |
| | |
| Abbildungsverzeichnis | 239 |
| | |
| Dank | 243 |