

Einleitung

Christina Bartz, Jakob Cyrkel, Felix Hüttemann, Monique Miggelbrink

Wohin mit dem Computer? Man könnte annehmen, der Computer halte sich im häuslichen Kontext vornehmlich an seinem ihm angestammten Platz auf – diskret auf dem Schreibtisch in der Arbeitsecke, bereit für gezielte Nutzung für die Büroarbeit oder um zu spielen. Tatsächlich jedoch hat er sich als ein weit flexiblerer und durchsetzungsfähigerer Mitbewohner menschlicher Wohnumgebungen erwiesen: Er zeigt Präsenz auf dem Sofa, beansprucht Flächen am Küchentisch, fällt kaum auf durch seine diskrete Einfügung durch Möbelstücke oder fügt sich ein durch seine Design- und Gehäuseähnlichkeiten mit dem etablierten Fernseher.

Dabei folgt seine räumliche Mobilität jedoch keiner starren Funktionalität, sondern einer Logik situativer Opportunität sowohl in Arbeits- als auch in Assistenzrelationen. Der Computer wird zum nomadischen Artefakt, das Arbeits-, Freizeit- und Intimitätszonen gleichermaßen durchdringt wie konstituiert und sie, oft unbemerkt, restrukturiert. Mit jedem Umgebungswechsel transformiert er nicht nur die jeweilige Wohnumgebung, sondern auch die darin ablaufenden sozialen Praktiken und Relationen: Der Küchentisch wird zum hybriden Interface zwischen Essensvorbereitung und Tabellenkalkulation im Home-Office, das Sofa wird zum Setting einer geteilten Streaming-Erfahrung ebenso wie einer internationalen Teambesprechung. Auf diese Weise entfaltet der Computer im privaten Umfeld eine Form allgegenwärtiger Ko-Präsenz, die weniger einer einzelnen Funktion als vielmehr einer permanenten Anschlussfähigkeit verpflichtet ist. Diesen Anschlüssen zwischen Wohnen und Computer widmet sich der vorliegende Band.

Die in diesem Band versammelten Beiträge gehen zurück auf die Tagung »ComputerWohnen. Umgebungen zwischen Arbeit, Assistenz und Komfort« (20.04.–21.04.2023) an der Universität Paderborn, die im Rahmen des DFG-geförderten Forschungsprojekts *Einrichtungen des Computers. Zum Zusammenhang von Computer und Wohnen* (Förderungszeitraum: 2020–2023, 2024–2025) veranstaltet wurde. Wie der Titel bereits anzeigt, befasst sich das Projekt mit der Schnittstelle von Computer und Wohnen und fragt nach der Verhäuslichung des Computers im Sinne seiner Hervorbringung als Bestandteil der häuslichen Wohnumgebung. Dabei wird der Computer jedoch nicht als fertiges Artefakt, das gleichsam in die Wohnumgebung einwandert, gedacht; stattdessen geht es auch um die Formierung

des Computers u.a. in seinen Funktionalitäten, die aus seiner Verhäuslichung hervorgeht.

Die Beiträge beleuchten die kulturelle und materielle Genese der Computerisierung des Wohnens. Dabei erweisen sich die 1960er bis 1990er Jahre als ein zentraler medienhistorischer Fluchtpunkt, der die Weichen stellt für gegenwärtige Herausforderungen in digitalen Kulturen, wie sich etwa im Home-Office und der vermeintlich gänzlich automatisierten häuslichen Sorgearbeit zeigen. Eine weitere Gemeinsamkeit ist die Konzeptualisierung des Computers als Haushaltsgegenstand, der in komplexe Gefüge aus Dingen, häuslichen Routinen und Machtbeziehungen eingebunden ist – und diese zugleich aktiv mitgestaltet. Meist stehen konkrete Wohnsettings im Mittelpunkt: Es geht u.a. etwa um Aspekte wie Gemütlichkeit, die Schaffung von Privatheit, Familiarisierung des Computers, Verlebensweltlichung des Erinnerns, den Zusammenhang von Kleidungsstuhl und Videokonferenz und die Störung als Bereitstellung von Handlungsmacht.

Insgesamt stehen in den Beiträgen die im Forschungsprojekt als computertheoretisch und -historiografisch relevant identifizierten Felder Assistenz und (Haus-)Arbeit im Mittelpunkt, wie sie auch der Untertitel des Bandes akzentuiert. Mit ihnen wird nach den Möglichkeiten einer anderen Kulturgeschichte gefragt, die die gemeinsame Geschichte des Wohnens und des Computers beschreibt, und zwar jenseits von gängigen Topoi des Spielens¹ oder der Büroarbeit.² Auch die häufig bemühte Vorstellung der Steuerung des Haushalts, wie sie unter dem Schlagwort der Automatisierung verhandelt wird, steht dabei nicht im Mittelpunkt.

Stattdessen soll einer Spur gefolgt werden, wie sie Martina Heßler in ihrem Eintrag »Arbeit/en« im Handbuch für *Technikanthropologie* bietet. Ihr zufolge werde die Technisierung und auch Automatisierung von Arbeit meist von einer Verlustgeschichte begleitet. Es werde eine Abwertung menschlicher Arbeit, ja des Menschen befürchtet. Dieser Abwertungsangst stehe jedoch ihr Gegenteil gegenüber, nämlich dass die Technisierung und Automatisierung eine »Befreiung von Arbeit« bedeute und somit eine Freistellung »für sinnerfüllende Tätigkeiten« mit sich bringe.³ Im Hintergrund dieser Überlegung stehe nicht nur ein bestimmtes Menschenbild, sondern auch die Idee von Maschinen als Arbeitssklaven, die dem Menschen dienlich zu sein haben. Wie sich diese Vorstellung von maschineller Dienstbarkeit im

1 Vgl. z.B. Pias, Claus: »Children of the Revolution«. Video-Spiel-Computer als Kreuzungen der Informationsgesellschaft«, in: Ders. (Hg.), *Zukünfte des Computers*, Zürich [u.a.]: Diaphanes 2005, S. 217–240.

2 Vgl. z.B. Patton, Elizabeth A.: »Where Does Work Belong? Home-Based Work and Communication Technology within the American Middle-Class Postwar Home«, in: *Technology and Culture* 60, Nr. 2 (2019), S. 523–552.

3 Heßler, Martina: »Arbeit/en«, in: Martina Heßler/Kevin Liggieri (Hg.), *Technikanthropologie. Handbuch für Wissenschaft und Studium*, Baden-Baden: Nomos 2020, S. 461–469, hier S. 465.

Zuge der Computerisierung des Zuhauses manifestiert, ist eine Frage, der die im Band versammelten Texte nachgehen.⁴ Dass diese Dienstbarkeit aber gar nicht so sklavisch daher kommt, ist eine weitere Facette, an der die Beiträge interessiert sind. Schließlich gehen Automatisierung, Technisierung, Computerisierung der Haushalte und der darin verrichteten Arbeiten auch mit einer Inanspruchnahme der Haushalte einher.⁵ Die Haushalte, das Arbeiten, das Wohnen verändern sich mit den Geräten, die eine schlichte Erleichterung der häuslichen Arbeit versprechen. Dieser Erkenntnis, die vermutlich viele aus eigener Anschauung kennen, will der Band anhand des Zusammenhanges von Computer, Arbeit, Haushalt nachgehen.

Anschließen kann er dabei u.a. an die Disability Studies, die sich mit Bezug auf Care- bzw. Sorge-Arbeit bereits mit entsprechenden Fragen beschäftigt haben. Laura Mauldin verfolgt z.B. die Technisierung und Computerisierung von häuslicher Pflege in den USA, die aufgrund mangelnder bezahlbarer Angebote selten professionell ist. Mit der Prämisse, dass eine häusliche Versorgung von hilfsbedürftigen Menschen einer Unterbringung in Hospitälern vorzuziehen ist, werde Medizintechnik zunehmend für den häuslichen Gebrauch entwickelt, wo sie eine unerlässliche Unterstützung bei den Pflegetätigkeiten ist. Diese zumeist hochkomplexe Technik eröffne den Betroffenen zwar die Möglichkeit weitgehend autonom zu Hause zu leben, stelle sie aber auch vor große Herausforderungen, insofern sie mit einer Vielzahl neuer und unbekannter Objekte umgeben und konfrontiert seien.⁶ Sie leben damit zwar – so lässt sich im Anschluss an Mauldin formulieren – in der eigenen Wohnung, aber diese ist nicht mehr die eigene, und dies gilt umso mehr, als die wenigsten Wohnungen passend für die medizinischen Hilfsgeräte gestaltet sind. Sie müssen also massiv verändert werden. Die Einschränkungen, die unter den Begriffen »Behinderung« und »Krankheit« subsummiert werden und zu einer Verbreitung von medizinischer Assistenztechnik in den Privathaushalten führen, öffnen den Blick für eine Konstellation, die sich – natürlich unter ganz anderen Vorzeichen – auch allgemeiner gefasst in der Computerisierung der Haushalte beobachten lässt. Unter der begrifflichen Trias Arbeit, Assistenz und Wohnen fragt der vorliegende Band nach Verbindungen und Trennungen im sozio-technischen Gefüge des Haushalts in Anbetracht des Digitalen.

Dem Wohnen und der Wohnumgebungen wird hier eine dezidierte Position in der Geschichte des Computers zugesprochen. Unter Bezugnahme auf das Gefüge

4 Siehe in diesem Zusammenhang auch Krajewski, Markus: Der Diener. Mediengeschichte einer Figur zwischen König und Klient, Frankfurt a.M.: Fischer 2010, S. 468ff.

5 Vgl. Ochsner, Beate: »Oikos und Oikonomia oder: Selbstsorge-Apps als Technologien der Haushaltung«, in: Jahrbuch für Medienphilosophie 4 (2018), S. 123–145.

6 Vgl. Mauldin, Laura: »Support Mechanism. Technology Can't Provide Care, Only Redistribute Who Gives It And How«, in: Real Life Magazine online vom 22.10.2022. <https://reallifemag.com/support-mechanism/>, abgerufen am 28.08.2025.

aus Arbeit und Assistenz als Konfigurationen von (Wohn-)Umgebungen kann der Computer als häuslicher Aktant konzeptualisiert werden und zeigt beispielsweise dessen Verbindungen zu weiteren Haushalts- und Einrichtungsgegenständen auf. Hiermit schließt der Band einerseits in einer kritischen Auseinandersetzung an Tendenzen an, die die Implementierung und Aneignung von Medientechnologien im Kontext des häuslichen Alltags erforschen. Andererseits verfolgt dieser Band mit einer Verbindung aus Designgeschichte, Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT), Medienphilosophie und Diskursanalyse einen alternativen Ansatz. Aufgrund seines heterogenen Zugriffs, den die Vielseitigkeit der Beiträge widerspiegelt, versteht sich der Band als eine machtanalytische Studie, die den Computer in Bezug auf etablierte häusliche Umgebungen neu denkt und so im Moment der Netzwerkbildung aufzeigt, wie stark dieser Prozess zusammenhängt mit sozialen Asymmetrien, die die Differenzkategorien *gender*, *race*, *class*, *age* und *diversity* generell betreffen, und dessen Auswirkungen digitale Kulturen bis heute prägen.

Um diese andere Geschichte des Computers geht es in den folgenden 14 Beiträgen, die maßgeblich eine medienwissenschaftliche Fachperspektive haben, aber auch verwandten Bereichen und Disziplinen wie der Modetheorie und der Archäologie entstammen. Die Genese der Computerisierung des Zuhauses wird aus verschiedenen Blickwinkeln (Designarchäologie, Wohnwissen) und an verschiedenen Schauplätzen (Home-Office, Smart Home, virtuelle Umgebungen) adressiert. Gemeinsam haben sie, dass sie sich alle der oben skizzierten Transformation des Computers und der Wohnumgebungen widmen.

Die Beiträge sind auf die vier Sektionen Medienarchäologien (1), (Haus-)Arbeit (2), Smart Home und vernetztes Wohnen (3) sowie Virtualität (4) aufgeteilt. Diese Sektionen liegen quer zu den bereits genannten Oberbegriffen Arbeit und Assistenz, um unterschiedliche themenspezifische Zugriffe und Erkenntnisinteressen innerhalb dieser Matrix zu sortieren.

Den Auftakt des Bandes bildet eine ausgiebige programmatische Einleitung, in der CHRISTINA BARTZ, FELIX HÜTTEMANN und MONIQUE MIGGELBRINK die Arbeit in einem mediengeschichtlichen Forschungsprojekt unter den Bedingungen der Corona-Pandemie aufbereiten. Unter dem Titel »*California Dreaming* – Computer, Küche, Wohnen« ist ein ausführlicher Forschungsbericht entstanden, der den Beiträgen in diesem Band programmatisch vorangestellt ist, um zentrale Fragen, Thesen, Materialien und Ergebnisse des Projekts zu verdeutlichen. Gleichzeitig werden darin forschungstheoretische und -methodische Fragen adressiert, die auch die folgenden Sammelbandbeiträge betreffen und ihnen eine Rahmung geben. In einer selektiven Materialschau aus dem eigenen Bildarchiv verdeutlicht der Beitrag zentrale Ergebnisse und zeigt auf, wie stark die Computerisierung der Haushalte in der BRD von US-amerikanischen Wohnidealen geprägt ist.

Die erste Sektion, *Medienarchäologien*, wird eröffnet mit einem Beitrag von SUSANNE FLOSS, die am Beispiel des Heimcomputers den Umgang einer Archäologie

der Moderne mit der materiellen Kultur der jüngsten Vergangenheit herausarbeitet. Dazu diskutiert sie den Heimcomputer entlang der zentralen Begriffe Raum, Zeit und materielle Kultur als technisches Artefakt im Wohnumfeld. Darüber hinaus entwirft sie in einer interdisziplinären Methodendiskussion im Austausch mit den Medienwissenschaften eine methodische Erweiterung der bisher in den archäologischen Disziplinen üblichen Ansätze.

An diese (medien-)archäologische Perspektive schließt STEFAN HÖLTGEN an, der in seinem Beitrag herausarbeitet, dass Computer in den Privatwohnungen auf eine technische Infrastruktur, eine Innenarchitektur und auf Wissensbestände trafen, an die sie sich adaptieren mussten und die sie selbst zur Adaption zwangen. Er geht von der zeitgenössischen Debatte um die Definition aus, was ein ›Heimcomputer‹ überhaupt sein soll, und zeigt, wie die Versuche der Begriffsbestimmung und die wechselseitigen Adaptionsleistungen zu einer technischen Durchdringung der Privatsphären führten.

Der umfangliche Beitrag von JANA MANGOLD widmet sich einem ganz konkreten sozio-historischen Raum, nämlich der DDR, was in diesem Band ein Alleinstellungsmerkmal darstellt. Ihrem Text wird mehr Raum gegeben, um ausführlich über die Design-Geschichte von Wohnraum und Möbeln in der DDR zu berichten, weil er ein Gegengewicht zum Fokus des Projekts und auch des Sammelbands auf die bundesrepublikanische Medien- und Möbelgeschichte bildet. Sie nimmt darin den unzureichenden Forschungsstand zum Heimcomputer in den Privatwohnungen der DDR zum Anlass, sich dem Thema über Entwürfe des Heimarbeitsplatzes von Diplomkandidat*innen der damaligen Hochschule für industrielle Formgestaltung Halle in den 1980er Jahren anzunähern. Mithilfe der Modellfotografien sowie der schriftlichen Ausarbeitungen zu den Diplomentwürfen arbeitet sie zeitgenössische Vorstellungen vom Arbeitsplatz in der Wohnung heraus. Zudem stellt sie zur besseren Einordnung der konkreten Entwürfe gesellschafts- und wohnungspolitische Verhandlungen der Wohn- und Arbeitsverhältnisse in der DDR vor.

Zurück zu den Medienartefakten kommt OLIVER RUF in seinem Beitrag, in dem er die Rolle des Home Computers am prominenten Beispiel einer Medien- und Designgeschichte des Apple-Computers rekonstruiert. Er schlägt vor, für dessen Formgeschehen den Spuren der entsprechenden visuellen Kommunikation zu folgen und zugleich die Situierung dieses beispielhaften Home Computers in entsprechenden Wohnumgebungen theoretisch zu interpretieren.

Die zweite Sektion widmet sich der (*Haus*-)Arbeit und verdeutlicht die strukturelle Engführung der häuslichen Computernutzung als Medium zur Bewältigung zunehmend komplexer werdender Haushaltstechnik und korrelierender Aufgabenfelder. Im ersten Beitrag dieser Sektion untersucht ROSANNA UMBACH das Diskursfeld von Haushalt und Technik im *Display* der Zeitschrift *Schöner Wohnen* (1960–1979) und analysiert die darin virulenten Figurationen einer automatisierten bzw. computerisierten Hausarbeit. Anhand von Materialien aus der Zeitschrift nimmt sie die

über Text- und Bildebenen in die Maschinen einprogrammierten geschlechterpolitischen Narrative in den Blick und decodiert diese kritisch.

Ebenso fokussiert sich FELIX HÜTTEMANN in seinem Beitrag auf Diskurse um Computerisierung und Häuslichkeit: Er zeigt anhand von Einrichtungszeitschriften und Ansätzen der Computergeschichte, wie der Computer in Wohnumgebungen integriert wurde. Dabei werden sprachliche Strategien analysiert, die den Computer etwa als ›Hausfreund‹ darstellen, um ihn als Teil des häuslichen Alltags zu legitimieren. Im Fokus stehen Mechanismen der Akzeptanz, die Reproduktion gesellschaftlicher Hierarchien und die kulturelle Einbettung technologischer Objekte in soziale Ordnungen.

REBECCA CORRENT führt in ihrem Beitrag Ruth Schwartz Cowans feministische Analyse von Haushaltstechnik fort und untersucht Verhäuslichungsdiskurse um den Computer in deutschen Wohn- und Einrichtungszeitschriften von 1970 bis 1985 (insb. *Schöner Wohnen* und *Form*), in denen dieser als Haushaltshelfer für die Hausfrau verhandelt wurde. Sie zeigt auf, wie dabei geschlechterpolitische Narrative – Hausarbeit als Frauensache, Glorifizierung des technischen Fortschritts, Abwertung der Hausfrau/-arbeit durch Überhöhung des Computers und Invisibilisierung weiblicher Arbeit – bedient werden, die von Beginn der Industrialisierung an bis in die Gegenwart reichen.

Eine ähnliche Perspektive nimmt MONIQUE MIGGELBRINK in ihrem Beitrag ein, in dem sie ausgehend von Tania Modleskis Text »Die Rhythmen der Rezeption. Daytime-Fernsehen und Hausarbeit« danach fragt, wie das Medium Computer die Hausarbeit prägt. Hierzu ordnet sie das fernsehwissenschaftliche Programm-Konzept des *flow* medientheoretisch ein und kontrastiert es mit einem computerspezifischen *multitasking*. Sie schlägt vor, diese Entwicklung als mediale Logik der Programmierung zu fassen, die sich mediengeschichtlich in verschiedenen Konfigurationen zeigt, und legt die Stationen einer medienspezifischen Haus- und Sorgearbeit anhand von Archivmaterial aus historischen Einrichtungs- und Computerzeitschriften sowie den Interfaces digitaler Apps für die Haushaltsführung dar.

Dieser Fokus auf Praktiken der Hausarbeit und der Haushaltsführung eröffnet den Blick auf die dritte Sektion, die das *Smart Home und vernetztes Wohnen* zum Thema hat. Hier zeigt sich besonders eindringlich, dass die Wohnungsgeschichte des Computers neben dem Diskurs der Arbeit ebenso von Momenten der Assistenz geprägt ist. So problematisiert MATHIAS DENECKE computerisierte Wohnumgebungen, die mit digitalen Assistenzsystemen ausgerüstet sind und Menschen ein selbstständiges Leben im Alter ermöglichen sollen, indem sie Aufgaben im Haushalt abnehmen. Er geht dagegen den Abhängigkeiten im umgebungstechnisch betreuten Wohnen nach und zeigt, dass das Smart Home weniger Hausarbeit abnimmt, als dass es Arbeit erfordert, etwa die bezahlte Arbeit an der Entwicklung der Wohnsysteme, die

unbezahlte Arbeit der Bewohner*innen an der Selbsterhaltung sowie die unbezahlte Arbeit, um die Infrastruktur des Smart Homes in Betrieb zu halten.

Ebenfalls um die Versprechen gegenwärtiger Smart-Home-Produkte, die Sicherheit, Bequemlichkeit und Komfort in Aussicht stellen, geht es THOMAS WAITZ in seinem Beitrag. Er zeigt, dass tatsächlich das Nicht-Funktionieren eine fundamentale Erfahrung ist, die in den Diskursen, Repräsentationen und Praktiken des Smart Homes verhandelt wird. Ausgehend von der Beobachtung, dass Planung, Aufbau und Betrieb eines Smart Homes erhebliche Kompetenzen einfordern und kontinuierliche Arbeit bedeuten, fragt er, welcher Art diese Arbeit ist und wem sie auferlegt wird. Er plädiert dafür, die Leistung und Produktivität des Smart-Home-Dispositivs dort zu begründen, wo es eine an den Haushalt und das private Heim gebundene, spezifisch vermännlichende Sorgearbeit ermöglicht.

Um Kleidungspraktiken an der Schnittstelle von Wohn- und Arbeitsraum, nämlich im Home-Office, geht es ANNA KAMNEVA-WORTMANN in ihrem Beitrag, in dem sie am Beispiel des Modephänomens Zoom-Shirt aufzeigt, wie modisch relevante Kleidungspraktiken sich jenseits der Öffentlichkeit, in der Zurückgezogenheit des häuslichen Arbeitszimmers, herauskristallisieren können. Sie geht der Frage nach, wie ungeplantes Handeln in der Wechselbeziehung zwischen ›Computer und Kleid‹ Individuen vernetzt und auf intersubjektiver Ebene gesellschaftliche Strukturen hervorbringt und wieder auflöst. Mit Fokus auf Praktiken wie Alltagsroutinen und Arbeitsabläufe zwischen Kleidung, Möbeln und Technik beleuchtet sie Wechselbeziehungen zwischen Mode und Medien jenseits ihrer kommunikativen Funktion.

Die vierte und letzte Sektion wiederum bezieht sich auf die *Virtualität* von Wohnumgebungen. Virtualität wird dabei im Sinne von technisch artifiziell bzw. hergestellt und damit als Gegenpol zu natürlich und ontologisch gefasst.

Der Beitrag von VOLKER BERNHARD zeichnet nach, unter welchen Bedingungen der Personal Computer in die Wohnungen der westlichen Welt einzieht und damit Teil einer häuslichen Welt wird, die sich und ihre Bewohner*innen zu diesem Zeitpunkt seit fast zwei Jahrhunderten durch Infrastrukturen, ›klassische‹ Medien und industriell produzierte Einrichtungsgegenstände zusehends maschinisiert. Er beschreibt das Wohnen mit Félix Guattaris Maschinismus sowie Arbeiten von Paul Klee und François Béguin als maßgeblichen Faktor der Subjektivitätsproduktion, als Schnittpunkt technischer, architektonischer, kultureller, ideologischer und gesellschaftlicher Verhältnisse.

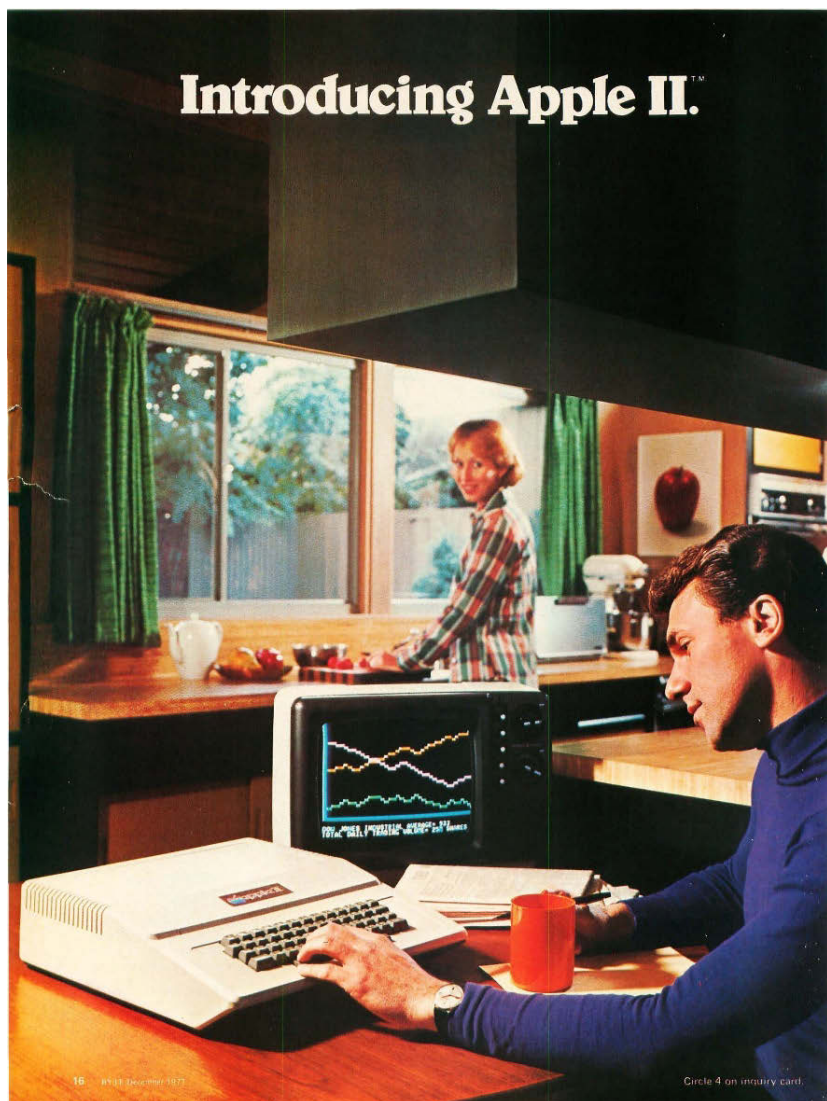
STEFAN RIEGER untersucht in seinem Beitrag die historische Entwicklung und methodische Organisation der Gedächtniskunst und nutzt deren Prinzipien als Grundlage, um Verbindungen zwischen vertrauten und ungewohnten Erfahrungen zu analysieren. Diese Analyse führt zu einer kritischen Betrachtung epochenübergreifender Text- und Bildoperationen, wobei ein zentraler Aspekt die Untersuchung der Gedächtniskunst unter den Bedingungen moderner Virtualität ist. Dabei betont Rieger, dass virtuelle Methoden oft lediglich herkömmliche Wohnräume nachbil-

den und somit ihr kreatives Potenzial nicht voll entfalten. Zusätzlich diskutiert er das Verhältnis zwischen mental vorgestellten und technisch bereitgestellten Gedächtnisräumen und beleuchtet die Unterschiede zwischen *imaginary* und *virtual loci* im Kontext von Imagination und Immersion.

Der letzte Beitrag des Bandes von JAKOB CYRKEL konzentriert sich am Beispiel des IVAR Planers von IKEA auf virtuelle Einrichtungstools. Er fragt danach, welche Politiken des Wohnens und Einrichtens sich aus ihrer Medialität ergeben, und problematisiert das Spannungsverhältnis zwischen Anrufungen zur Kreativität auf der einen sowie deren medialer Einhegung auf der anderen Seite. Dazu wird der IVAR Planer einerseits als auf Dauer gestellte Testumgebung konzeptualisiert, die es Kund*innen erlaubt, das eigene Zuhause virtuell immer neu einzurichten. Andererseits werden aber auch die allgegenwärtigen Kreativitätsimperative in den Blick genommen, die beständig an die Kund*innen gerichtet werden und sie im Sinne eines neoliberalen Steuerungsregimes subjektivieren.

Zuletzt möchten wir noch die Gelegenheit nutzen und uns bei denjenigen bedanken, die den erfolgreichen Start des Forschungsprojekts während der Corona-Pandemie sowie das Zustandekommen dieses Sammelbands ermöglicht haben. Das Projekt startete nämlich mit dem Beginn der Corona-Lockdowns und damit unter schlechten Bedingungen – speziell was die Erschließung des Archivmaterials betraf. Das Material war aber mithilfe von Öffentlichkeitsarbeit und privaten Initiativen dann doch zugänglich: Danken möchten wir daher einerseits dem *Westfalen-Blatt*, dem *Soester Anzeiger*, der Stabstelle für Presse und Öffentlichkeitsarbeit der Universität Paderborn und der Podcast-Reihe *mediasres* des Deutschlandfunks sowie andererseits (und vor allem) den Privatpersonen, die uns nicht nur die einzelnen Ausgaben der Zeitschrift *Schöner Wohnen*, sondern auch ein fast vollständiges Konvolut der IKEA-Kataloge für die Analyse überlassen haben, als die Archive für uns nicht zugänglich waren. Ohne sie hätte das Projekt nicht starten können. Unser größter Dank gilt jedoch Rebecca Corrent, die als Hilfskraft nicht nur die gesamte Projektzeit, sondern auch diesen Sammelband verlässlich begleitet und bereichert hat. Mit ihrer Perspektive auf den Forschungsgegenstand hat sie uns immer wieder überrascht und beeindruckt. Ihr eigener Beitrag in diesem Band macht uns stolz. Vielen Dank, Rebecca!

Abb. 1: Der Computer im Haus: Apple-II-Werbung (1974)



The home computer that's ready to work, play and grow with you.

Clear the kitchen table. Bring in the color T.V. Plug in your new Apple II® and connect any standard cassette recorder/player. Now you're ready for an evening of discovery in the new world of personal computers.

Only Apple II makes it that easy. It's a complete, ready to use computer—not a kit. At \$1298, it includes features you won't find on other personal computers costing twice as much.



Features such as video graphics in 15 colors. And a built-in memory capacity of 8K bytes ROM and 4K bytes RAM—with room for lots more. But you don't even need to know a RAM from a ROM to use and enjoy Apple II. It's the first personal computer with a fast version of BASIC—the English-like programming language—permanently built in. That means you can begin running your Apple II the first evening, entering your own instructions and watching them work, even if you've had no previous computer experience.

The familiar typewriter-style keyboard makes communication easy. And your programs and data can be stored on (and retrieved from) audio cassettes, using the built-in cassette interface, so you can swap with other Apple II users. This and other peripherals—optional equipment on most personal computers, at hundreds of dollars extra cost—are built into Apple II. And it's designed to keep up with changing technology, to expand easily whenever you need it to.

As an educational tool, Apple II is a sound investment. You can program it to tutor your children in most any subject, such as spelling,

history or math. But the biggest benefit—no matter how you use Apple II—is that you and your family increase your familiarity with the computer itself. The more you experiment with it, the more you discover about its potential.

Start by playing PONG. Then invent your own games using the input keyboard, game paddles and built-in speaker. As you experiment you'll acquire new programming skills which will open up new ways to use your Apple II. You'll learn to "paint" dazzling color displays using the unique color graphics commands in Apple BASIC, and write programs to create beautiful kaleidoscopic designs.

As you master Apple BASIC, you'll be able to organize, index and store data on household finances, income tax, recipes, and record collections. You can learn to chart your biorhythms, balance your checking account, even control your home environment. Apple II will go as far as your imagination can take it.

Best of all, Apple II is designed to grow with you. As your skill and experience with computing increase, you may want to add new Apple peripherals. For example, a refined, more sophisticated BASIC language is being developed for advanced scientific and mathematical applications.



And in addition to the built-in audio, video and game interfaces, there's room for eight plug-in options such as a prototyping board for experimenting with interfaces to other equipment; a serial board for connecting teletype, printer and other terminals; a parallel interface for communicating with a printer or another computer; an EPROM board for storing programs permanently; and a modem board communications interface. A floppy disk interface with software and complete operating systems will be available at the end of 1977. And there are many more options to come, because Apple II was designed from the beginning to accommodate increased power and capability as your requirements change.

If you'd like to see for yourself how easy it is to use and enjoy Apple II, visit your local dealer for a demonstration and a copy of our

Apple II™ is a completely self-contained computer system with BASIC in ROM, color graphics, ASCII keyboard, lightweight, efficient switching power supply and molded case. It is supplied with BASIC in ROM, up to 48K bytes of RAM, and with cassette tape, video and game I/O interfaces built-in. Also included are two game paddles and a demonstration cassette.

SPECIFICATIONS

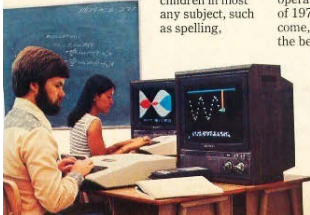
- **Microprocessor:** 6502 (1 MHz).
- **Video Display:** Memory mapped, 5 modes—all Software-selectable:
 - Text—40 characters/line, 24 lines upper case.
 - Color graphics—40h x 48v, 15 colors
 - High-resolution graphics—280h x 192v; black, white, violet, green (16K RAM minimum required)
 - Both graphics modes can be selected to include 4 lines of text at the bottom of the display area.
 - Completely transparent memory access. All color generation done digitally.
- **Memory:** up to 48K bytes on-board RAM (4K supplied)
 - Uses either 4K or new 16K dynamic memory chips
 - Up to 12K ROM (8K supplied)
- **Software**
 - Fast extended Integer BASIC in ROM with color graphics commands
 - Extensive monitor in ROM
- **I/O**
 - 1500 bps cassette interface
 - 8-slot motherboard
 - Apple game I/O connector
 - ASCII keyboard port
 - Speaker
 - Composite video output

Apple II is also available in board-only form for the do-it-yourself hobbyist. Has all of the features of the Apple II system, but does not include case, keyboard, power supply or game paddles. \$798.

PONG is a trademark of Atari Inc.

*Apple II plugs into any standard TV using an inexpensive modulator (not supplied).

detailed brochure. Or write Apple Computer Inc., 20863 Stevens Creek Blvd., Cupertino, California 95014.



apple computer inc.™

Circle 4 on inquiry card.

Quelle: Apple Computer Inc.: »Introducing Apple II. The Home Computer That's Ready to Work, Play and Grow with You«, in: BYTE 2, Nr. 12 (1977), S. 16–17.