

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 Veralltäglicung 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