

Timo Schemer-Reinhard

HCI und Formengenesse

**Zur Geburt der modernen
Computerbedienung aus Kunst,
Arbeit, Wissenschaft und Spiel**

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

T. Schemer-Reinhard: HCI und Formengense

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt 2021

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit
Zustimmung des Autors möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Korrektorat und Satz: Werner Hülsbusch

Umschlag: design of media, Lüchow

Druck und Bindung: Schaltungsdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-177-0

Inhaltsverzeichnis

	Vorbemerkung	7
1	Einleitung	9
2	Zugrunde gelegtes Interface-Modell	13
3	(Binnen-)Theoretische Ausgangslage	29
4	Kunst als Ort von Innovation	35
5	(Arbeits-)Praxis als Ort von Innovation	47
5.1	„Die praktischen Ursprünge des interaktiven Computing“	53
5.1.1	Zwei konkurrierende Paradigmen I: Expertentum vs. Laientum	55
5.1.2	Zwei konkurrierende Paradigmen II: Gegenüber vs. Partner	57
5.1.3	Interaktionsformen von <i>Whirlwind</i> und <i>SAGE</i> im Vergleich zur gängigen Interaktionspraxis	62
5.1.4	Theorie in der frühen HCI-Entwicklung: <i>Gestalt programming</i>	81
5.2	„Lehrjahre des interaktiven Computing“	102
5.2.1	Formentheoretische Analyse der „Lehrjahre“	104
5.2.2	Theorie in den „Lehrjahren“ I: <i>As we may think</i>	105
5.2.3	Theorie in den „Lehrjahren“ II: <i>Man-Computer Symbiosis</i>	116
5.3	„Praktische Realität“	121
5.4	Zwischenfazit: HCI-Formen als geronnene Praxis <i>und</i> Theorie	129
6	Das Computerspiel als massenwirksames Interaktionslabor	133
6.1	Computerspiele als PR-Instrument für eine neue Technologie	142
6.2	Computerspiele als „Spielwiese“	158
6.2.1	<i>OXO</i> (1953)	158
6.2.2	<i>Bouncing Balls</i> (1949)	160
6.2.3	<i>Spacewar!</i> (1960er- und frühe 1970er-Jahre)	162
6.2.4	Homecomputer (1980er-Jahre)	171
6.3	Zwischenfazit: Experiment Spielerei Spiel	175

6.4	Legitimatorische Funktion des Spiels als Raum für Abweichung	176
6.5	Spiel als Spielraum	179
6.6	Spiel als Herausforderung	183
6.7	Semantische Ebenen im Computerspiel	192
6.7.1	Interface als Mittler zwischen Realwelt und Spielwelt	195
6.7.2	Interface als Mittler zwischen Intra- und Extradiegese	197
6.8	Spiel und Interface als Metalepse	201
6.8.1	Spielerische Reflexion I: <i>Portal</i>	203
6.8.2	Spielerische Reflexion II: <i>The Unfinished Swan</i>	205
6.9	Computerspiel als Labor für Interfaces der Zukunft	206
7	Fazit: Zur Genese neuer Interaktionsformen	209
	Literaturverzeichnis	217
	Computerspielverzeichnis	233
	Filmverzeichnis	233
	Abbildungsverzeichnis	234