

Tobias Held

Julie Woletz: Human-Computer Interaction: Kulturanthropologische Perspektiven auf Interfaces 2017

<https://doi.org/10.17192/ep2017.1.6591>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Held, Tobias: Julie Woletz: Human-Computer Interaction: Kulturanthropologische Perspektiven auf Interfaces. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 34 (2017), Nr. 1. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2017.1.6591>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Julie Woletz: Human-Computer Interaction: Kulturanthropologische Perspektiven auf Interfaces

Darmstadt: BÜCHNER 2016, 348 S., ISBN 3941310755, EUR 42,90

In einer Welt, in der wir stetig von mannigfaltigen Display- und Interfacespektren umgeben sind, stellt sich die Frage nach einer nutzerfreundlichen Gestaltung jener Schnittstellen der Mensch-Computer-Interaktion. Trotz der augenfälligen thematischen Relevanz fehlt es bisher an interdisziplinären Forschungsansätzen, die neben Technikfragen auch medien- und kulturwissenschaftliche Ansätze integrieren. Julie Woletz versucht nun, die unterschiedlichen aktuellen Forschungsstandpunkte zu *interfaces* und *human computer interaction* mit einer eigenen Analyse geeigneter Kommunikations- und Interaktionsmodelle zu vereinen. Das Bestreben soll in einer Systematisierung medientheoretisch und kulturanthropologisch fokussierter Interface Studies münden. Dazu legt Woletz ihren Untersuchungsschwerpunkt darauf, „nicht nur einzelne Medien, Interfaces oder Technologien zu untersuchen, sondern die veränderten Logiken und Bedingungen zu analysieren, unter denen Menschen digitale Medientechnologien einsetzen, mit diesen Informationen speichern, kommunizieren, kooperieren, interagieren sowie ganz allgemein neue kulturelle Formen entwickeln und stabilisieren“ (S.20).

Methodisch geht sie dabei sehr präzise vor, indem sie klar voneinander abgrenzbare Ausgangsthese formuliert und den Untersuchungs-

rahmen festlegt (vgl. S.21). Eine jener zentralen Thesen ist, „dass sowohl die Frage der Medialität von Computern, als auch ihre Nutzungsbedingungen und Austauschregeln in Interfaces geregelt werden und es sich bei diesen interfacialen Gebrauchsweisen und Praktiken nicht um einfache Bedienungsanweisungen oder instrumentelle Steuerungen handelt, sondern um komplexe, vielfältige und dynamische Informationsverläufe, Transformationen und Interaktionen“ (S.21). Des Weiteren geht Woletz davon aus, dass jenes Veränderungsgeschehen neue Bezüge zwischen Mensch und Computer konstituiere. Da es der Autorin weniger um spezifische Interfaces und die damit verbundenen Praktiken geht, steht das Erforschen der generellen Logiken und strukturierenden Bedingungen computergenerierter, *interfacial* vermittelter, informationsintensiver und -sensitiver Umwelten, Informationsverläufe, aktionalen Transformationen, Nutzungsweisen und Praxen im Mittelpunkt.

Nachdem im Rahmen einer „Geschichte der Interfaces“ die historischen Entwicklungen vorgestellt werden, folgt die systematische Annäherung an Interfaces über eine Analyse der in der Forschung verfügbaren formalen Beschreibungen und HCI-Modelle. Im Zuge dessen klärt Woletz, über welche Interface-Elemente, Austausch- und Nutzungsregeln die

Koordinierung der informationellen und aktionalen Verläufe erfolgt. Zudem wird der Frage nachgegangen, inwiefern sich die Konzepte von Kommunikation und Interaktion als Erklärungsmuster für Mensch-Computer-Relationen operationalisieren lassen. Diese Betrachtungen münden in eine abschließende Klassifizierung von Interaktionskontexten. Anhand typischer Kommunikations- und Interaktionsverläufe soll aufgezeigt werden, „dass mit der Erforschung von Interfaces und den jeweiligen Human-Computer Relationen in spezifischen Interaktionskontexten eine Graduierungslehre von Interfaces entwickelt werden kann, mit der sich die jeweiligen soziotechnischen Systeme und Transformationen beschreiben, differenziert abstufen und erforschen lassen“ (S.23).

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die Zielsetzung der Arbeit erreicht wurde: Woletz zeigt überzeugend, dass die medientheoretische und kulturanthropologische Perspektive eine umfangreiche und dezidierte Analyse des festgelegten Forschungsrahmens ermöglicht, die sich von der rein technozentrierten Perspektive löst,

sich dieser aber sehr wohl bewusst ist. Von besonderem Interesse ist daher Woletz' Begriff einer interdisziplinären Interface-Theorie (vgl. S.296): Die Etablierung einer einheitlichen Terminologie für medien- und kommunikationswissenschaftliche sowie sozial- und kulturanthropologische Forschungsfelder stellt die Basis eines konstruktiven, transdisziplinären Austauschs dar. Doch Woletz erkennt noch einen weiteren Aspekt: Informatiker_innen oder Designer_innen werden zukünftig nicht nur technische Systeme entwerfen, sondern durch ihre Arbeit auf soziale Beziehungen und Medien einwirken, die „wiederum als Agenturen sozialer Bedeutungsproduktion und Wirklichkeitsinterpretation wirksam werden“ (S.306). Demnach sei nicht nur die interdisziplinäre Erforschung von Interfaces und der Mensch-Computer-Interaktion relevant, sondern auch „eine dringend erforderliche Beteiligung am disziplinübergreifenden Entwurf und der Evaluation soziotechnischer Systeme im Sinne eines User Centered Design“ (S.306).

Tobias Held (Münster)