

Literaturverzeichnis

- Abbate, Janet. *Inventing the Internet*. Inside Technology. Cambridge, MA: MIT Press, 1999.
- Abresch, Sebastian, Benjamin Beil und Anja Griesbach, Hg. *Prosumenten-Kulturen*. Massenmedien und Kommunikation 172/173. Siegen: universi, 2009.
- Adelmann, Ralf. »Computer als Bildmedium«. In *Handbuch Medienwissenschaft*, hg. von Jens Schröter, 322–328. Stuttgart: Metzler, 2014.
- Adler, Paul S. und Terry Winograd, Hg. *Usability: Turning Technologies into Tools*. New York: Oxford University Press, 1992.
- Agamben, Giorgio. *Was ist ein Dispositiv? [Che cos'è un dispositivo?]*. Übersetzt von Andreas Hiepko. TransPositionen. Zürich; Berlin: diaphanes, 2008.
- Alpsancar, Suzana. *Das Ding namens Computer. Eine kritische Neulektüre von Vilém Flusser und Mark Weiser*. Bielefeld: transcript, 2012.
- Andersen, Christian Ulrik und Søren Bro Pold. »Interface Mythologies – Xanadu Unraveled«. *Interface Critique Journal* 1, Beyond UX (2018): 12–20.
- Andersen, Christian Ulrik und Søren Bro Pold. »Introduction: Interface Criticism«. In *Interface Criticism. Aesthetics Beyond Buttons*, hg. von Christian U. Andersen und Søren Bro Pold, 7–18. Aarhus: Aarhus University Press, 2011.
- Andersen, Christian Ulrik und Søren Bro Pold. *The Metainterface: The Art of Platforms, Cities, and Clouds*. Cambridge, MA: MIT Press, 2018.
- Andersen, Peter Bøgh, Berit Holmqvist und Jens F. Jensen. »Preface«. In *The Computer as Medium*, hg. von Peter Bøgh Andersen, Berit Holmqvist und Jens F. Jensen, 1–4. Cambridge; New York: Cambridge University Press, 1993.
- Anderson, Sky LaRell. »Touchscreen Travelers: Hands, Bodies, Agency, and Mobile Game Players«. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 25, Nr. 1 (2018): 77–94.
- Andreas, Michael, Dawid Kasproicz und Stefan Rieger. »Technik|Intimität. Einleitung in den Schwerpunkt«. *zfm. Zeitschrift für Medienwissenschaft* 15, Nr. 2 (2016): 10–17.
- Andreas, Michael, Dawid Kasproicz und Stefan Rieger. »Unterwachen und Schlafen: Einleitung«. In *Unterwachen und Schlafen: Anthropophile Medien nach dem Inter-*

- face, hg. von Michael Andreas, Dawid Kasproicz und Stefan Rieger, 7–31. Lüneburg: meson press, 2018.
- »Animal Tracker App«. <https://www.icarus.mpg.de/4331/animal-tracker-app> (aufgerufen am 29.06.2024).
- Anonymous. »Desktop-Thread«. 4chan. <http://boards.4chan.org/wg/thread/7390324/dt-desktop-thread> (aufgerufen am 24.04.2019).
- Bahl, Anke. *Zwischen On- und Offline: Identität und Selbstdarstellung im Internet*. 2. Aufl. München: kopaed, 2002.
- Bardini, Thierry. *Bootstrapping: Douglas Engelbart, Coevolution, and the Origins of Personal Computing*. Writing Science. Stanford: Stanford University Press, 2000.
- Bardini, Thierry und August T. Horvath. »The Social Construction of the Personal Computer User«. *Journal of Communication* 45, Nr. 3 (1995): 40–65.
- Bareither, Christoph. »Medien der Alltäglichkeit. Der Beitrag der Europäischen Ethnologie zum Feld der Medien- und Digitalanthropologie«. *Zeitschrift für Volkskunde* 115, Nr. 1 (2019): 3–26.
- Barreau, Deborah, und Bonnie A. Nardi. »Finding and Reminding: File Organization from the Desktop«. *ACM SIGCHI Bulletin* 27, Nr. 3 (1995): 39–43.
- Baudry, Jean-Louis. »Das Dispositiv: Metapsychologische Betrachtungen eines Realitätseindrucks«. *Psyche* 48, Nr. 11 (1994): 1047–1074.
- Bausinger, Hermann. *Volkskultur in der technischen Welt*. Frankfurt a. M.: Campus, 1986.
- Beck, Stefan. *Umgang mit Technik. Kulturelle Praxen und kulturwissenschaftliche Forschungskonzepte*. Zeithorizonte 4. Berlin: Akademie Verlag, 1997.
- Becker, Rainer C. *Black Box Computer. Zur Wissensgeschichte einer universellen kybernetischen Maschine*. Kultur- und Medientheorie. Bielefeld: transcript, 2012.
- Bidlo, Oliver. *Vilém Flusser: Einführung*. Essen: Oldib, 2008.
- Binkley, Sam. »The Seers of Menlo Park: The Discourse of Heroic Consumption in the »Whole Earth Catalog««. *Journal of Consumer Culture* 3, Nr. 3 (2003): 283–313.
- Bolt, Richard A. *Spatial Data-Management*. MIT, 1979. https://www.media.mit.edu/speech/papers/1979/bolt_1979_spatial_data-management.pdf (aufgerufen am 05.04.2019).
- Bolter, Jay David. *Turing's Man: Western Culture in the Computer Age*. Chapel Hill: University of North Carolina Press, 1984.
- Bolter, Jay David und Richard Grusin. *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, MA; London: MIT Press, 2000.
- Bolz, Norbert. »Computer als Medium – Einleitung«. In *Computer als Medium*, hg. von Norbert Bolz, Friedrich Kittler und Georg Christoph Tholen, 9–16. Literatur- und Medienanalysen 4. München: Fink, 1994.
- Bolz, Norbert, Friedrich A. Kittler und Georg Christoph Tholen, Hg. *Computer als Medium*. Literatur- und Medienanalysen 4. München: Fink, 1994.

- Boomen, Marianne van den. *Transcoding the Digital: How Metaphors Matter in New Media*. Theory on Demand 14. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2014.
- Borman, Lorraine. »SIGCHI: The Early Years«. *ACM SIGCHI Bulletin* 28, Nr. 1 (1996): 4–6.
- Brand, Stewart. »Spacewar. Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Burns«. *Rolling Stone*, Nr. 123 (7. Dezember 1972): 50–58.
- Brand, Stewart, Hg. *The Next Whole Earth Catalog*. September. Random House, 1980.
- Brand, Stewart. »We Owe It All to the Hippies«. *Time*, 145, Nr. 12, Special Issue: The Hippies – Philosophy of a Subculture (1995): 50–52.
- Brand, Stewart, Hg. *Whole Earth Catalog*. 1. Aufl. Fall. Menlo Park, CA: Portola Institute, 1968.
- Brand, Stewart, Hg. *Whole Earth Software Catalog*. Garden City; New York: Quantum Press/Doubleday, 1984.
- Bräuchler, Birgit und John Postill, Hg. *Theorising Media and Practice*. Anthropology of Media 4. New York: Berghahn, 2010.
- Brey, Philip. »Technology and Embodiment in Ihde and Merleau-Ponty«. In *Metaphysics, Epistemology, and Technology*, hg. von Carl Mitcham, 45–58. Research in Philosophy and Technology 19. Amsterdam et al.: Emerald, 2000.
- Burkhardt, Marcus. *Digitale Datenbanken: Eine Medientheorie im Zeitalter von Big Data*. Bielefeld: transcript, 2015.
- Bush, Vannevar. »As We May Think«. *The Atlantic Monthly* 176, Nr. 1 (1945): 101–108.
- Bush, Vannevar. »As We May Think. A Top U.S. Scientist Foresees a Possible Future World in which Man-Made Machines Will Start to Think«. *Life* 19, Nr. 11 (1945): 112–124.
- Bussolini, Jeffrey. »What Is a Dispositive?«. *Foucault Studies*, Nr. 10 (2010): 85–107.
- Campbell-Kelly, Martin, William Aspray, Nathan Ensmenger und Jeffrey R. Yost. *Computer: A History of the Information Machine*. 3. Aufl. The Sloan Technology Series. 1996 Reprint, Boulder, CO: Westview Press, 2014.
- Card, Stuart K., Thomas P. Moran und Allen Newell. *The Psychology of Human-Computer Interaction*. 1983 Reprint, Boca Raton, FL: CRC Press, 2008.
- Carroll, John M., Hg. *Designing Interaction: Psychology at the Human-Computer Interface*. Cambridge Series on Human-Computer Interaction 4. Cambridge: Cambridge University Press, 1993.
- Chapanis, Alphonse, Wendell R. Garner und Clifford T. Morgan. *Applied Experimental Psychology. Human Factors in Engineering Design*. New York: Wiley & Sons, 1949.
- Chun, Wendy Hui Kyong. »Introduction: Did Somebody Say New Media?« In *New Media, Old Media: A History and Theory Reader*, hg. von Wendy Hui Kyong Chun, Anna Watkins Fisher und Thomas Keenan, 2. Aufl., 1–10. New York: Routledge, 2015.
- Chun, Wendy Hui Kyong. *Programmed Visions: Software and Memory*. Software Studies. Cambridge, MA: MIT Press, 2011.

- Chun, Wendy Hui Kyong. *Updating to Remain the Same: Habitual New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2016.
- Collins, Dave. *Designing Object-Oriented User Interfaces*. Redwood City, CA: Benjamin Cummings, 1995.
- Cosgrove, Denis. »Contested Global Visions: One-World, Whole-Earth, and the Apollo Space Photographs«. *Annals of the Association of American Geographers* 84, Nr. 2 (1994): 270–294.
- Coy, Wolfgang. »Auf dem Weg zum ›finalen Interface‹. Ein medienhistorischer Essay«. In *Mensch-Computer-Interface. Zur Geschichte und Zukunft der Computerbedienung*, hg. von Hans Dieter Hellige, 309–321. Bielefeld: transcript, 2008.
- Coy, Wolfgang. »Automat – Werkzeug – Medium«. *Informatik Spektrum* 18, Nr. 1 (1995): 31–38.
- Cramer, Florian und Matthew Fuller. »Interface«. In *Software Studies: A Lexicon*, hg. von Matthew Fuller, 149–161. Leonardo Books. Cambridge, MA: MIT Press, 2008.
- Dammann, Günter. »Le dispositif als ›das Dispositiv‹. Bemerkungen zum Fall einer Nicht-Übersetzung«. *tieffenschärfe, Medien-Dispositive* (2003): 4–6.
- Dang-Anh, Mark, Simone Pfeifer, Clemens Reisner und Lisa Viliöth. »Medienpraktiken. Situieren, erforschen, reflektieren. Eine Einleitung«. *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaft*, 17, Nr. 1, Medienpraktiken. Situieren, erforschen, reflektieren (2017): 7–36.
- De Lauretis, Teresa. »Hinter den Spiegeln«. In *Der kinematographische Apparat: Geschichte und Gegenwart einer interdisziplinären Debatte*, hg. von Robert F. Riesinger, Guntram Geser und Lucilla Albano, 111–124. Film und Medien in der Diskussion 11. Münster: Nodus, 2003.
- Derrida, Jacques. *Maschinen Papier: Das Schreibmaschinenband und andere Antworten*. Übersetzt von Markus Sedlaczek. Hg. von Peter Engelmann. Passagen Philosophie. Wien: Passagen, 2006.
- Dieter, Michael, Carolin Gerlitz, Anne Helmond, Nathaniel Tkacz, Fernando N. van der Vlist und Esther Weltevrede. »Multi-Situated App Studies: Methods and Propositions«. *Social Media & Society* 5, Nr. 2 (2019): 1–15.
- Dieter, Michael. »Interface Critique at Large«. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 30, Nr. 1 (2024): 49–65.
- »Digitalisierung gestalten. Umsetzungsstrategie der Bundesregierung«. Berlin: Presse- und Informationsamt der Bundesregierung, März 2019. <https://www.bundesregierung.de/breg-de/themen/digital-made-in-de> (aufgerufen am 05.04.2019).
- Dijck, José van, Thomas Poell und Martijn de Waal. *The Platform Society*. New York: Oxford University Press, 2018.
- Distelmeyer, Jan. *Das flexible Kino: Ästhetik und Dispositiv der DVD & Blu-ray*. Berlin: Bertz + Fischer, 2012.

- Distelmeyer, Jan. *Machtzeichen: Anordnungen des Computers*. Texte zur Zeit 7. Berlin: Bertz + Fischer, 2017.
- Distelmeyer, Jan. *Kritik der Digitalität*. Medienwissenschaft: Einführungen kompakt. Wiesbaden: Springer VS, 2021.
- Doane, Mary Ann. »Ideologie und die Praktiken der Tonbearbeitung und -mischung«. In *Der kinematographische Apparat: Geschichte und Gegenwart einer interdisziplinären Debatte*, hg. von Robert F. Riesinger, Guntram Geser und Lucilla Albano, 125–132. Film und Medien in der Diskussion 11. Münster: Nodus, 2003.
- Dorer, Johanna. »Das Internet und die Genealogie des Kommunikationsdispositivs: Ein medientheoretischer Ansatz nach Foucault«. In *Kultur – Medien – Macht: Cultural Studies und Medienanalyse*, hg. von Andreas Hepp und Rainer Winter, 4. Aufl., 353–365. Medien – Kultur – Kommunikation. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2008.
- Dourish, Paul. *Where the Action Is. The Foundations of Embodied Interaction*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.
- Dreyfus, Hubert L. *What Computers Can't Do: A Critique of Artificial Reason*. New York: Harper & Row, 1972.
- Drucker, Johanna. *Graphesis: Visual Forms of Knowledge Production*. MetaLABprojects. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2014.
- Drucker, Johanna. »Humanities Approaches to Interface Theory«. *Culture Machine* 12, Special Issue: The Digital Humanities, Beyond Computing (2011): 1–20.
- Ehrmanntraut, Sophie. »Benutzerfreundlichkeit. Idiosynkrasie der Personal Computer-Industrie«. In *Verhaltensdesign*, hg. von Jeannie Moser und Christina Vagt, 125–142. Bielefeld: transcript, 2018.
- Ehrmanntraut, Sophie und Sabine Wirth. »Computer und Digitalisierung«. In *Bild: Ein interdisziplinäres Handbuch*, hg. von Stephan Günzel und Dieter Mersch, 259–266. Stuttgart: Metzler, 2014.
- Ekman, Ulrik, Hg. *Throughout. Art and Culture Emerging with Ubiquitous Computing*. Cambridge, MA: MIT Press, 2013.
- Emerson, Lori. *Reading Writing Interfaces: From the Digital to the Bookbound*. Electronic Mediations 44. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.
- Engelbart, Douglas. »Augmenting Human Intellect: A Conceptual Framework«. SRI Project 3578 for Air Force Office of Scientific Research. Menlo Park, CA: Stanford Research Institute, 1962.
- Engelbart, Douglas. »The Augmented Knowledge Workshop«. In *A History of Personal Workstations*, hg. von Adele Goldberg, 187–232. ACM Press History Series. New York; Reading, MA: Addison-Wesley, 1988.
- Engelbart, Douglas und William K. English. »A Research Center for Augmenting Human Intellect«. In *Proceedings of the 1968 Fall Joint Computer Conference*, 395–410. San Francisco: Thompson Books, 1968.

- Engell, Lorenz. »Die genetische Funktion des Historischen in der Geschichte der Bildmedien«. In *Mediale Historiographien*, hg. von Lorenz Engell und Joseph Vogl, 33–56. Archiv für Mediengeschichte 1. Weimar: Universitätsverlag, 2001.
- Engell, Lorenz und Bernhard Siegert. »Editorial«. *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung* 1, Nr. 1, Kulturtechnik (2010): 5–9.
- Esposito, Elena. »Der Computer als Medium und Maschine«. *Zeitschrift für Soziologie* 22, Nr. 5 (1993): 338–354.
- Everett, Robert R., Charles A. Zraket und Herbert D. Benington. »SAGE – A Data Processing System for Air Defense«. *IEEE Annals of the History of Computing* 5, Nr. 4 (1983): 330–339.
- Fagerjord, Anders. »The Cloud, the Store, and Millions of Apps«. In *There Is No Software, There Are Just Services*, hg. von Irina Kaldrack und Martina Leeker, 91–101. Digital Cultures Series. Lüneburg: meson press, 2015.
- Feuer, Jane. »The Concept of Live Television: Ontology as Ideology«. In *Regarding Television: Critical Approaches*, hg. von E. Ann Kaplan, 12–22. Washington: University Press of America, 1983.
- Figal, Günter. »Bildpräsenz. Zum deiktischen Wesen des Sichtbaren«. In *Zeigen. Die Rhetorik des Sichtbaren*, hg. von Gottfried Boehm, Sebastian Egenhofer und Christian Spies, 55–72. Eikones. München: Fink, 2010.
- Fischer, Martin. »Schrift als Notation«. In *Schrift, Medien, Kognition: Über die Exteriorität des Geistes*, hg. von Peter Koch und Sybille Krämer, 83–101. Probleme der Semiotik 19. Tübingen: Stauffenburg, 1997.
- Flusser, Vilém. *Gesten: Versuch einer Phänomenologie*. Ungekürzte Ausg. Fischer Wissenschaft 12241. Frankfurt a. M.: Fischer Taschenbuch, 1997.
- Flusser, Vilém. *Ins Universum der technischen Bilder*. 4., durchges. Aufl. Göttingen: European Photography, 1992.
- Flusser, Vilém. *Vom Subjekt zum Projekt: Menschwerdung*. Hg. von Stefan Bollmann und Edith Flusser. Ungekürzte Ausg. Fischer Forum Wissenschaft Kultur & Medien 13388. Frankfurt a. M.: Fischer Taschenbuch, 1998.
- Foley, James D. »Interfaces for Advanced Computing«. *Scientific American* 257, Nr. 4 (1987): 83–90.
- Foucault, Michel. »Ein Spiel um die Psychoanalyse. Gespräch mit Angehörigen des Département de Psychanalyse der Universität Paris VIII in Vincennes«. In *Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Wahrheit*, 118–175. Berlin: Merve, 1978.
- Franke, Anselm. »Earthrise und das Verschwinden des Außen«. In *The Whole Earth: Kalifornien und das Verschwinden des Außen*, hg. von Diedrich Diederichsen und Anselm Franke, 12–18. Berlin: Sternberg Press, 2013.
- Friedberg, Anne. *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*. Cambridge, MA: MIT Press, 2006.
- Friedewald, Michael. *Der Computer als Werkzeug und Medium. Die geistigen und technischen Wurzeln des Personal Computers*. Aachener Beiträge zur Wissenschafts- und

- Technikgeschichte des 20. Jahrhunderts 3. Berlin: Verlag für Geschichte der Naturwissenschaften und der Technik, 1999.
- Frith, Jordan. *Smartphones as Locative Media*. Digital Media and Society Series. Cambridge; Malden, MA: Polity, 2015.
- Führer, Karl Christian. »Auf dem Weg zur ›Massenkultur‹? Kino und Rundfunk in der Weimarer Republik«. *Historische Zeitschrift* 262, Nr. 1 (1996): 739–782.
- Fuller, Matthew. »Behind the Blip: Software as Culture«. In *Behind the Blip: Essays on the Culture of Software*, von Matthew Fuller, 11–37. Brooklyn, NY: Autonomedia, 2003.
- Gabrys, Jennifer. *Program Earth: Environmental Sensing Technology and the Making of a Computational Planet*. Electronic Mediations 49. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2016.
- Gallo, Carmine. *The Presentation Secrets of Steve Jobs: How to be Insanely Great in front of any Audience*. New York: McGraw-Hill, 2010.
- Galloway, Alexander R. »Black Box, Schwarzer Block«. In *Die technologische Bedingung: Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt*, hg. von Erich Hörl, 267–280. Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft 2003. Berlin: Suhrkamp, 2011.
- Galloway, Alexander R. *The Interface Effect*. Cambridge, UK; Malden, MA: Polity Press, 2012.
- Gelernter, David H. »The Second Coming – A Manifesto«. *Edge* 70 (2000). https://www.edge.org/conversation/david_gelernter-the-second-coming-%E2%80%94-a-manifesto (aufgerufen am 01.02.2019).
- Geoghegan, Bernard Dionysius. »After Kittler: On the Cultural Techniques of Recent German Media Theory«. *Theory, Culture & Society* 30, Nr. 6 (2013): 66–82.
- »Gespräch zwischen Donald A. Norman und Peter Merholz«. UX Week 2008. San Francisco, 2008. <https://vimeo.com/2963837> (aufgerufen am 03.04.2019).
- Gillespie, Tarleton. »The Politics of ›Platforms‹«. *New Media & Society* 12, Nr. 3 (2010): 347–364.
- Gramelsberger, Gabriele. *Philosophie des Digitalen zur Einführung*. Zur Einführung. Hamburg: Junius, 2023.
- Großmann, Rolf und Malte Pelleter. »Computer als Klangmedium«. In *Handbuch Medienwissenschaft*, hg. von Jens Schröter, 328–333. Stuttgart: Metzler, 2014.
- Grudin, Jonathan. »A Moving Target: The Evolution of Human-Computer Interaction«. In *The Human-Computer Interaction Handbook: Fundamentals, Evolving Technologies, and Emerging Applications*, hg. von Julie A. Jacko, 3. Aufl., xxvii–Ixi. Human Factors and Ergonomics. Boca Raton, FL: CRC Press, 2012.
- Grudin, Jonathan. »The Computer Reaches Out: The Historical Continuity of Interface Design«. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 261–268. New York: ACM Press, 1990.
- Gunkel, David J. und Paul A. Taylor. *Heidegger and the Media*. Theory and Media. Cambridge, MA: Polity, 2014.

- Hadler, Florian und Joachim Haupt. »Towards a Critique of Interfaces«. In *Interface Critique*, hg. von Florian Hadler und Joachim Haupt, 7–13. Kaleidogramme 139. Berlin: Kadmos, 2016.
- Hafner, Katie und Matthew Lyon. *Where Wizards Stay Up Late: The Origins of the Internet*. New York: Simon & Schuster Paperbacks, 2006.
- Hagen, Wolfgang. »Die verlorene Schrift: Skizzen zu einer Theorie der Computer«. In *Arsenale der Seele: Literatur- und Medienanalyse seit 1870*, hg. von Friedrich A. Kittler und Georg Christoph Tholen, 211–229. Literatur- und Medienanalysen 1. München: Fink, 1989.
- Hagener, Malte. »The Aesthetics of Displays: How the Split Screen Remediate Other Media«. *Refractory. A Journal of Entertainment Media* 14 (2008): o. S.
- Hagener, Malte. »Vom Fenster zum Display. Die Multiplikation filmischer Räume im Splitscreen«. In *Film als Raumkunst. Historische Perspektiven und aktuelle Methoden*, hg. von Henning Engelke, Ralf Michael Fischer und Regine Prange, 313–330. Marburg: Schüren, 2012.
- Hagner, Michael. »Vom Aufstieg und Fall der Kybernetik als Universalwissenschaft«. In *Die Transformation des Humanen: Beiträge zur Kulturgeschichte der Kybernetik*, hg. von Michael Hagner und Erich Hörl, 38–71. Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft 1848. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2008.
- Halbach, Wulf R. *Interfaces. Medien- und kommunikationstheoretische Elemente einer Interface-Theorie*. München: Fink, 1994.
- Hayles, N. Katherine. »RFID: Human Agency and Meaning in Information-Intensive Environments«. *Theory, Culture & Society* 26, Nr. 2–3 (2009): 47–72.
- Helmond, Anne. »A Historiography of the Hyperlink: Periodizing the Web through the Changing Role of the Hyperlink«. In *The SAGE Handbook of Web History*, hg. von Niels Brügger und Ian Milligan, 227–241. Thousand Oaks, CA: SAGE, 2019.
- Heidegger, Martin. *Parmenides. Freiburger Vorlesung Wintersemester 1942/43*. Hg. von Manfred S. Frings. Gesamtausgabe 54, 2. Abteilung: Vorlesungen 1923–1944. Frankfurt a. M.: Klostermann, 1982.
- Heidegger, Martin. *Sein und Zeit*. 19. Aufl. 1927 Reprint, Tübingen: Niemeyer, 2006.
- Heilmann, Till A. »Computer als Schriftmedium«. In *Handbuch Medienwissenschaft*, hg. von Jens Schröter, 316–322. Stuttgart: Metzler, 2014.
- Heilmann, Till A. »Der Klang der breiten Rille (Replik auf Erhard Schüttelpelz)«. *Internationales Jahrbuch für Medienphilosophie*, Nr. 3 (2017): o. S.
- Heilmann, Till A. »Digitalität als Taktilität. McLuhan, der Computer und die Taste«. *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 2 (2010): 95–112.
- Heilmann, Till A. *Textverarbeitung. Eine Mediengeschichte des Computers als Schreibmaschine*. MedienAnalysen 10. Bielefeld: transcript, 2012.
- Heilmann, Till A. »Worin haust ein Computer? Über Seinsweisen und Gehäuse diskreter Maschinen«. In *Gehäuse: Mediale Einkapselungen*, hg. von Christina Bartz,

- Timo Kaerlein, Monique Miggelbrink und Christoph Neubert, 35–52. Schriftenreihe des Graduiertenkollegs »Automatismen«. Paderborn: Wilhelm Fink, 2017.
- Heilmann, Till A. »Zur Vorgängigkeit der Operationskette in der Medienwissenschaft und bei Leroi-Gourhan«. *Internationales Jahrbuch für Medienphilosophie* 2, Nr. 1 (2016): 7–30.
- Heim, Michael. »The Computer as Component: Heidegger and McLuhan«. *Philosophy and Literature* 16, Nr. 2 (1992): 304–319.
- Helander, Martin, Hg. *Handbook of Human-Computer Interaction*. 3. Aufl. 1988 Reprint, Amsterdam et al.: Elsevier, 1992.
- Hellige, Hans Dieter. »Krisen- und Innovationsphasen in der Mensch-Computer-Interaktion«. In *Mensch-Computer-Interface. Zur Geschichte und Zukunft der Computerbedienung*, hg. von Hans Dieter Hellige, 11–92. Bielefeld: transcript, 2008.
- Hellige, Hans Dieter. »Vorwort«. In *Mensch-Computer-Interface. Zur Geschichte und Zukunft der Computerbedienung*, hg. von Hans Dieter Hellige, 7–8. Bielefeld: transcript, 2008.
- Hennion, Antoine. »Von einer Soziologie der Mediation zu einer Pragmatik der Attachements. Rückblick auf einen soziologischen Parcours innerhalb des CSI«. *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung* 4, Nr. 2, ANT und die Medien (2013): 11–35.
- Herwig, Jana. »»Post your desktop!« – 4chan als Sonderfall der Verhandlung von Nähe und Identität im Web«. In *Medialität der Nähe: Situationen – Praktiken – Diskurse*, hg. von Pablo Abend, 65–84. Locating Media 3. Bielefeld: transcript, 2012.
- Heßler, Martina. *Kulturgeschichte der Technik*. Frankfurt a. M.; New York: Campus, 2012.
- Hickethier, Knut. *Einführung in die Medienwissenschaft*. 2., aktual. und überarb. Aufl. Stuttgart: Metzler, 2010.
- Hillgärtner, Harald. *Das Medium als Werkzeug: Plädoyer für die Rehabilitierung eines abgewerteten Begriffes in der Medientheorie des Computers*. Medientheorie. Boizenburg: Hülsbusch, 2008.
- Hiltzik, Michael A. *Dealers of Lightning: Xerox PARC and the Dawn of the Computer Age*. New York: Harper, 2000.
- Holmqvist, Berit. »Face to Interface«. In *The Computer as Medium*, hg. von Peter Bøgh Andersen, Berit Holmqvist und Jens F. Jensen, 222–235. Cambridge; New York: Cambridge University Press, 1993.
- Hookway, Branden. *Interface*. Cambridge, MA: MIT Press, 2014.
- Hörl, Erich. »Die technologische Bedingung. Zur Einführung«. In *Die technologische Bedingung: Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt*, hg. von Erich Hörl, 7–53. Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft 2003. Berlin: Suhrkamp, 2011.
- Hörning, Karl H. *Experten des Alltags. Die Wiederentdeckung des praktischen Wissens*. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft, 2001.

- Hui, Yuk. *On the Existence of Digital Objects*. Electronic Mediations 48. Minneapolis; London: University of Minnesota Press, 2016.
- »IBM 701 Electronic Analytical Control Unit«. IBM Archives/IBM.com, 23. Januar 2003. http://www.ibm.com/ibm/history/exhibits/701/701_1415bx01.html.
- Ihde, Don. *Embodied Technics*. o. O.: Automatic Press/VIP, 2010.
- Ihde, Don. *Technics and Praxis*. Boston Studies in the Philosophy of Science 24. Dordrecht; Boston; London: Reidel, 1979.
- Ihde, Don. *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth*. The Indiana Series in the Philosophy of Technology. Bloomington: Indiana University Press, 1990.
- Jensen, Klaus Bruhn. »One Person, One Computer: The Social Construction of the Personal Computer«. In *The Computer as Medium*, hg. von Peter Bøgh Andersen, Berit Holmqvist und Jens F. Jensen, 337–360. Cambridge; New York: Cambridge University Press, 1993.
- Jeong, Seung-hoon. *Cinematic Interfaces: Film Theory After New Media*. New York; London: Routledge, 2014.
- Johnson, Steven. *Interface Culture. Wie neue Technologien Kreativität und Kommunikation verändern*. Übersetzt von Hans-Joachim Maass. Stuttgart: Klett-Cotta, 1999.
- Kaerlein, Timo. »Aporien des Touchscreens. Faszination und Diskrepanzen eines allgegenwärtigen Interfaces«. *MEDIENwissenschaft. Rezensionen/Reviews*, Nr. 1 (2013): 7–25.
- Kaerlein, Timo. »Playing with Personal Media. On an Epistemology of Ignorance«. *Culture Unbound* 5 (2013): 651–670.
- Kaerlein, Timo. *Smartphones als digitale Nahkörpertechnologien. Zur Kybernetisierung des Alltags*. Bielefeld: transcript, 2018.
- Kaldrack, Irina und Martina Leeker. »There Is No Software, There Are Just Services: Introduction«. In *There Is No Software, There Are Just Services*, hg. von Irina Kaldrack und Martina Leeker, 9–19. Digital Cultures Series. Lüneburg: meson press, 2015.
- Kant, Tanya. *Making It Personal: Algorithmic Personalization, Identity, and Everyday Life*. New York: Oxford University Press, 2020.
- Kapp, Ernst. *Grundlinien einer Philosophie der Technik. Zur Entstehungsgeschichte der Kultur aus neuen Gesichtspunkten*. Braunschweig: Westermann, 1877.
- Karpenstein-Eßbach, Christa. »Vilém Flusser (1920–1991). Kulturphilosophie des Handhabens«. In *Culture Club II: Klassiker der Kulturtheorie*, hg. von Martin Ludwig Hofmann, Tobias F. Korta und Sibylle Niekisch, 3. Aufl., 184–203. Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft 1798. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2012.
- Kassung, Christian und Thomas Macho. »Einleitung«. In *Kulturtechniken der Synchronisation*, hg. von Christian Kassung und Thomas Macho, 9–24. Kulturtechnik. München: Wilhelm Fink, 2013.
- Kay, Alan C. »A Personal Computer for Children of All Ages«. In *Proceedings of the ACM Annual Conference* 1. Boston, MA, 1972.

- Kay, Alan C. »The Early History of Smalltalk«. In *Proceedings of the Second ACM SIGPLAN Conference on History of Programming Languages*, 69–95. Cambridge, MA: ACM Press, 1993.
- Kay, Alan C. »User Interface: A Personal View«. In *The Art of Human-Computer Interface Design*, hg. von Brenda Laurel, 191–207. Reading, MA: Addison-Wesley, 1990.
- Kay, Alan C. und Adele Goldberg. »Personal Dynamic Media«. *Computer* 10, Nr. 3 (1977): 31–41.
- Kittler, Friedrich A. »Die künstliche Intelligenz des Weltkriegs: Alan Turing«. In *Arsenale der Seele: Literatur- und Medienanalyse seit 1870*, hg. von Friedrich A. Kittler und Georg Christoph Tholen, 187–202. Literatur- und Medienanalysen 1. München: Fink, 1989.
- Kittler, Friedrich A. »Die Welt des Symbolischen – eine Welt der Maschine«. In *Draculas Vermächtnis. Technische Schriften*, von Friedrich A. Kittler, 58–80. Reclam-Bibliothek 1476. Leipzig: Reclam, 1993.
- Kittler, Friedrich A. »Es gibt keine Software«. In *Draculas Vermächtnis. Technische Schriften*, von Friedrich A. Kittler, 225–242. Reclam-Bibliothek 1476. Leipzig: Reclam, 1993.
- Kittler, Friedrich A. *Grammophon, Film, Typewriter*. Berlin: Brinkmann & Bose, 1986.
- Kittler, Friedrich A. »Hardware, das unbekannte Wesen«. In *Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*, hg. von Sybille Krämer, 119–132. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1998.
- Kittler, Friedrich A. *Optische Medien. Berliner Vorlesung 1999*. Berlin: Merve, 2002.
- Kittler, Friedrich A. »Protected Mode«. In *Computer als Medium*, hg. von Norbert Bolz, Friedrich Kittler und Georg Christoph Tholen, 209–220. Literatur- und Medienanalysen 4. München: Fink, 1994.
- Kittler, Friedrich A. »Schrift und Bild in Bewegung«. In *Materialität und Medialität von Schrift*, hg. von Erika Greber, Konrad Ehlich und Jan-Dirk Müller, 17–29. Schrift und Bild in Bewegung 1. Bielefeld: Aisthesis, 2002.
- Kittler, Friedrich A. »Vom Götterbild zur Computeranimation«. In *Notation: Kalkül und Form in den Künsten*, hg. von Dieter Appelt, Hubertus von Amelnunxen, Peter Weibel und Angela Lammert, 261–268. Berlin: Akademie der Künste, 2008.
- Kittler, Friedrich A. »Vom Take Off der Operatoren«. In *Draculas Vermächtnis. Technische Schriften*, von Friedrich A. Kittler, 149–160. Reclam-Bibliothek 1476. Leipzig: Reclam, 1993.
- Klüttsch, Christoph. *Computergrafik: Ästhetische Experimente zwischen zwei Kulturen. Die Anfänge der Computerkunst in den 1960er Jahren*. Wien: Springer, 2007.
- Koch, Gertraud. »Empirische Kulturanalyse in digitalisierten Lebenswelten«. *Zeitschrift für Volkskunde* 111, Nr. 2 (2015): 179–200.
- Koch, Matthias und Christian Köhler. »Das kulturtechnische Apriori Friedrich Kittlers«. In *Mediengeschichte nach Friedrich Kittler*, hg. von Friedrich Balke, Bernhard

- Siegert und Joseph Vogl, 157–165. Archiv für Mediengeschichte 13. München: Fink, 2013.
- Krämer, Sybille. »Das Medium als Spur und als Apparat«. In *Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*, hg. von Sybille Krämer, 73–94. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1998.
- Krämer, Sybille. »Erfüllen Medien eine Konstitutionsleistung? Thesen über die Rolle medientheoretischer Erwägungen beim Philosophieren«. In *Medienphilosophie: Beiträge zur Klärung eines Begriffs*, hg. von Stefan Münker, Alexander Roesler und Mike Sandbothe, 78–90. Frankfurt a. M.: Fischer Taschenbuch, 2003.
- Krämer, Sybille. »Operationsraum Schrift: Über einen Perspektivwechsel in der Betrachtung der Schrift«. In *Schrift: Kulturtechnik zwischen Auge, Hand und Maschine*, hg. von Gernot Grube, Werner Kogge und Sybille Krämer, 23–57. Kulturtechnik. München: Fink, 2005.
- Krämer, Sybille. »Operative Bildlichkeit. Von der ›Grammatologie‹ zu einer ›Diagrammatologie? Reflexionen über erkennendes ›Sehen‹«. In *Logik des Bildlichen: Zur Kritik der ikonischen Vernunft*, hg. von Martina Hessler und Dieter Mersch, 94–122. Metabasis 2. Bielefeld: transcript, 2009.
- Krämer, Sybille. »Was haben die Medien, der Computer und die Realität miteinander zu tun?« In *Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*, hg. von Sybille Krämer, 9–26. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1998.
- Krämer, Sybille. »Zur Sichtbarkeit der Schrift oder: Die Visualisierung des Unsichtbaren in der operativen Schrift. Zehn Thesen«. In *Die Sichtbarkeit der Schrift*, hg. von Susanne Strätling und Georg Witte, 75–84. München: Fink, 2006.
- Krämer, Sybille und Horst Bredekamp. »Kultur, Technik, Kulturtechnik: Wider die Diskursivierung der Kultur«. In *Bild, Schrift, Zahl*, hg. von Sybille Krämer und Horst Bredekamp, 9–22. Kulturtechnik. München: Fink, 2003.
- Latour, Bruno. »On Technical Mediation – Philosophy, Sociology, Genealogy«. *Common Knowledge* 3, Nr. 2 (1994): 29–64.
- Latour, Bruno. »Über technische Vermittlung. Philosophie, Soziologie, Genealogie«. In *Technik und Sozialtheorie*, hg. von Werner Rammert, 29–81. Theorie und Gesellschaft 42. Frankfurt a. M.: Campus, 1998.
- Laurel, Brenda. *Computers as Theatre*. Reading, MA: Addison-Wesley, 1993.
- Laurel, Brenda, Hg. *The Art of Human-Computer Interface Design*. Reading, MA: Addison-Wesley, 1990.
- Laurel, Brenda. »Users and Context. Introduction«. In *The Art of Human-Computer Interface Design*, hg. von Brenda Laurel, 91–93. Reading, MA: Addison-Wesley, 1990.
- Lazzarato, Maurizio. »Über die kalifornische Utopie/Ideologie«. In *The Whole Earth: Kalifornien und das Verschwinden des Außen*, hg. von Diedrich Diederichsen und Anselm Franke, 166–168. Berlin: Sternberg Press, 2013.

- Leroi-Gourhan, André. *Hand und Wort. Die Evolution von Technik, Sprache und Kunst*. 2. Aufl. Suhrkamp Wissenschaft: Weißes Programm. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1984.
- Leschke, Rainer. *Einführung in die Medientheorie*. Unveränd. Nachdr. UTB Medien- und Kommunikationswissenschaft 2386. München: Fink, 2007.
- Levy, Steven. *Hackers. Heroes of the Computer Revolution*. 1984 Reprint, Sebastopol, CA: O'Reilly, 2010.
- Levy, Steven. *Insanely Great. The Life and Times of Macintosh, the Computer that Changed Everything*. 1994 Reprint, New York: Penguin, 2000.
- Licklider, J. C. R. »Man-Computer Symbiosis«. *IRE Transactions on Human Factors in Electronics* 1 (1960): 4–11.
- Licklider, J. C. R. und Robert W. Taylor. »The Computer as a Communication Device«. *Science and Technology*, April 1968, 21–31.
- Link, Jürgen. »Dispositiv«. In *Foucault-Handbuch: Leben – Werk – Wirkung*, hg. von Clemens Kammler, Rolf Parr, Ulrich Johannes Schneider und Elke Reinhardt-Becker, Sonderausgabe, 237–242. Stuttgart: Metzler, 2014.
- Lothrop, Eaton S. »The Brownie Camera«. *History of Photography* 2, Nr. 1 (1978): 1–10.
- Luckner, Andreas. *Heidegger und das Denken der Technik*. Edition panta rhei. Bielefeld: transcript, 2008.
- Luhmann, Niklas. *Soziale Systeme. Grundriß einer allgemeinen Theorie*. 16. Aufl. Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft 666. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2015.
- Lyotard, Jean-François. *Das postmoderne Wissen. Ein Bericht*. Hg. von Peter Engelmann. Übersetzt von Otto Pfersmann. 6., überarb. Aufl. Passagen Forum. Wien: Passagen, 2009.
- MacDonald, Alan. »Visual Pogramming«. *Datamation* 28, Nr. 11 (1982): 132–140.
- Mainzer, Klaus. *Computerphilosophie zur Einführung*. Zur Einführung 283. Hamburg: Junius, 2003.
- Manovich, Lev. »Das Interface als Kategorie der Mediengeschichte«. In *Mediale Historiographien*, hg. von Lorenz Engell und Joseph Vogl, 161–170. Archiv für Mediengeschichte 1. Weimar: Universitätsverlag, 2001.
- Manovich, Lev. »Eine Archäologie des Computerbildschirms«. *Kunstforum International* 132 (1995): 124–136.
- Manovich, Lev. »Friendly Alien: Object and Interface«. *Artifact* 1, Nr. 1 (2007): 29–32.
- Manovich, Lev. *Software Takes Command: Extending the Language of New Media*. International Texts in Critical Media Aesthetics. New York; London: Bloomsbury, 2013.
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2001.
- Manovich, Lev. »The Poetics of Augmented Space«. *Visual Communication* 5, Nr. 2 (2006): 219–240.
- Markoff, John. *What the Dormouse Said: How the Sixties Counterculture Shaped the Personal Computer Industry*. New York: Viking, 2005.

- Maxwell, James Clerk. *Theory of Heat*. London: Longmans, Green and Co, 1902 [1891].
- Maybury, Mark T. und Wolfgang Wahlster. »Intelligent User Interfaces: An Introduction«. In *Readings in Intelligent User Interfaces*, hg. von Mark T. Maybury und Wolfgang Wahlster, 1–14. San Francisco: Morgan Kaufmann, 1998.
- Maye, Harun. »Die unsichtbare Hand – Zur Geschichte einer populären Metapher«. In *Unsichtbare Hände: Automatismen in Medien-, Technik- und Diskursgeschichte*, hg. von Hannelore Bublitz, Irina Kaldrack, Theo Röhle und Hartmut Winkler, 21–40. Schriftenreihe des Graduiertenkollegs »Automatismen«. München: Fink, 2011.
- Maye, Harun. »Was ist eine Kulturtechnik?« *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung* 1, Nr. 1, Kulturtechnik (2010): 121–136.
- Meister, David. *The History of Human Factors and Ergonomics*. Mahwah, NJ: CRC Press, 1999.
- Mersch, Dieter. »Digitalität und nicht-diskursives Denken«. In *Computer, Kultur, Geschichte: Beiträge zur Philosophie des Informationszeitalters*, hg. von Dieter Mersch und János Kristóf Nyíri, 109–126. Passagen Philosophie. Wien: Passagen, 1991.
- Mersch, Dieter. »Kritik der Operativität. Bemerkungen zu einem technologischen Imperativ«. *Internationales Jahrbuch für Medienphilosophie* 2, Nr. 1 (2016): 31–52.
- Mersch, Dieter. *Medientheorien zur Einführung*. Zur Einführung 318. Hamburg: Junius, 2006.
- Mersch, Dieter. *Posthermeneutik*. Berlin: Akademie Verlag, 2010.
- Mersch, Dieter. »Tertium datur. Einleitung in eine negative Medientheorie«. In *Was ist ein Medium?*, hg. von Stefan Münker und Alexander Roesler, 304–321. Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft 1887. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2008.
- Mersch, Dieter. »Turing-Test oder das ›Fleisch‹ der Maschine«. In *Körper des Denkens: Neue Positionen der Medienphilosophie*, hg. von Lorenz Engell, Frank Hartmann und Christiane Voss, 9–27. Schriften des Internationalen Kollegs für Kulturtechnikforschung und Medienphilosophie 17. München: Fink, 2013.
- Miggelbrink, Monique. *Fernsehen und Wohnkultur: Zur Vermöbelung von Fernsehgeräten in der BRD der 1950er- und 1960er-Jahre*. Edition Medienwissenschaft 51. Bielefeld: transcript, 2018.
- Montfort, Nick. »Introduction: Direct Manipulation«. In *The New Media Reader*, hg. von Noah Wardrip-Fruin und Nick Montfort, 485–485. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.
- Murray, Janet H. *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*. Cambridge, MA: MIT Press, 2012.
- Nake, Frieder. »Das doppelte Bild«. In *Digitale Form*, hg. von Margarete Pratschke, 40–50. Bildwelten des Wissens 3.2. Berlin: Akademie Verlag, 2005.
- Nake, Frieder. »Der Computer als Automat, Werkzeug und Medium und unser Verhältnis zu ihm«. In *Algorithmik – Kunst – Semiotik: Hommage für Frieder Nake*, hg. von Karl-Heinz Rödiger, 212–224. Digital Horizons. Heidelberg: Synchron, 2003.

- Nelson, Theodor H. *Computer Lib/Dream Machines*. 1974 Reprint, Redmond, WA: Tempus Books of Microsoft Press, 1987.
- Nelson, Theodor H. »Interactive Systems and the Design of Virtuality«. *Creative Computing* 6, Nr. 12 (1980): 94–106.
- Norman, Donald A. *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. New York: Basic Books, 2004.
- Norman, Donald A. »Foreword«. In Brenda Laurel, *Computers as Theatre*, xi–xv. Reading, MA: Addison-Wesley, 1993.
- Norman, Donald A. *The Design of Everyday Things*. 1988 Reprint, New York: Doubleday, 1990.
- Norman, Donald A. und Stephen W. Draper, Hg. *User Centered System Design: New Perspectives on Human-Computer Interaction*. Hillsdale, NJ: Erlbaum, 1986.
- Oberquelle, Horst. »Memorandum zur Entwicklung eines zentralen Zukunftsthemas im deutschsprachigen Raum«, hg. von der Gesellschaft für Informatik, 1999. <https://www.mensch-und-computer.de/memorandum/> (aufgerufen am 07.04.2019).
- Paech, Joachim. »Überlegungen zum Dispositiv als Theorie medialer Topik«. *Medienwissenschaft. Rezensionen/Reviews*, Nr. 4 (1997): 400–420.
- Papert, Seymour. *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas*. 2. Aufl. 1980 Reprint, New York: Basic Books, 1993.
- Parr, Rolf. »Diskurs«. In *Foucault-Handbuch: Leben – Werk – Wirkung*, hg. von Clemens Kammeler, Rolf Parr, Ulrich Johannes Schneider und Elke Reinhardt-Becker, Sonderausgabe, 233–237. Stuttgart: Metzler, 2014.
- Parr, Rolf und Matthias Thiele. »Foucault in den Medienwissenschaften«. In *Foucault in den Kulturwissenschaften: Eine Bestandsaufnahme*, hg. von Clemens Kammeler und Rolf Parr, 83–112. Söchtenau: Synchron, 2007.
- Pedersen, Isabel und Andrew Iliadis. »Introduction: Embodied Computing«. In *Embodied Computing: Wearables, Implantables, Embeddables, Ingestibles*, hg. von Isabel Pedersen und Andrew Iliadis, ix–xxxx. Cambridge, MA: MIT Press, 2020.
- Pfaffenberger, Bryan. »The Social Meaning of the Personal Computer: Or, Why the Personal Computer Revolution Was No Revolution«. *Anthropological Quarterly* 61, Nr. 1 (1988): 39–47.
- Pflüger, Jörg. »Interaktion im Kontext«. In *Mensch-Computer-Interface. Zur Geschichte und Zukunft der Computerbedienung*, hg. von Hans Dieter Hellige, 323–389. Bielefeld: transcript, 2008.
- Pflüger, Jörg. »Konversation, Manipulation, Delegation: Zur Ideengeschichte der Interaktivität«. In *Geschichten der Informatik*, hg. von Hans Dieter Hellige, 367–408. Berlin; Heidelberg: Springer, 2004.
- Pias, Claus. »Hollerith »gefiederter« Kristalle.« Kunst, Wissenschaft und Computer in Zeiten der Kybernetik«. In *Die Transformation des Humanen: Beiträge zur Kultur-*

- geschichte der Kybernetik*, hg. von Michael Hagner und Erich Hörl, 72–106. Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft 1848. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2008.
- Pias, Claus. »Punkt und Linie zum Raster. Zur Genealogie der Computergrafik«. In *Ornament und Abstraktion: Kunst der Kulturen, Moderne und Gegenwart im Dialog*, hg. von Markus Brüderlin, 64–69. Köln; Basel: DuMont, 2001.
- Pias, Claus. »Zeit der Kybernetik – Eine Einstimmung«. In *Cybernetics/Kybernetik: The Macy-Conferences 1946–1953*, hg. von Claus Pias, 2: Essays & Documents/Essays & Dokumente, 9–41. Berlin: Diaphanes, 2004.
- Pold, Søren Bro. »Preferences/Settings/Options/Control Panels«. In *Software Studies: A Lexicon*, hg. von Matthew Fuller, 218–224. Leonardo Books. Cambridge, MA: MIT Press, 2008.
- Pold, Søren Bro und Christian Ulrik Andersen. »Controlled Consumption Culture: When Digital Culture Becomes Software Business«. In *The Imaginary App*, hg. von Paul D. Miller und Svitlana Matviyenko, 17–33. Software Studies. Cambridge, MA: MIT Press, 2014.
- Polz, Richard. »Die Frage nach dem Ding«. Eine Auseinandersetzung mit den Grundlagen der modernen Wissenschaft«. In *Heidegger-Handbuch: Leben – Werk – Wirkung*, hg. von Dieter Thomä, Florian Grosser, Katrin Meyer und Hans Bernhard Schmid, 2., überarb. und erw. Aufl., 151–153. Stuttgart: Metzler, 2013.
- Pratschke, Margarete. »Bildanordnungen«. In *Das Technische Bild. Kompendium zu einer Stilgeschichte wissenschaftlicher Bilder*, hg. von Horst Bredekamp, Birgit Schneider und Vera Dünkel, 116–119. Berlin: Akademie Verlag, 2008.
- Pratschke, Margarete. »Interaktion mit Bildern. Digitale Bildgeschichte am Beispiel grafischer Benutzeroberflächen«. In *Das Technische Bild. Kompendium zu einer Stilgeschichte wissenschaftlicher Bilder*, hg. von Horst Bredekamp, Birgit Schneider und Vera Dünkel, 68–81. Berlin: Akademie Verlag, 2008.
- Pratschke, Margarete. »»overlapping windows« – Architektonische Raumkonzepte als Vorbilder des digitalen Bildraums grafischer Benutzeroberflächen«. In *Die Realität des Imaginären: Architektur und das digitale Bild*, hg. von Jörg H. Gleiter, Norbert Korrek und Gerd Zimmermann, 211–218. Schriften der Bauhaus Universität Weimar. Weimar, 2008.
- Pratschke, Margarete. »Windows als Tableau: Zur Bildgeschichte grafischer Benutzeroberflächen«. Dissertation, Humboldt-Universität zu Berlin, 2011.
- Rammert, Werner. »Neue Technologien – neue Begriffe? Lassen sich die Technologien der Informatik mit den traditionellen Konzepten der Arbeits- und Industriesoziologie noch angemessen erfassen?«. In *Technik aus soziologischer Perspektive: Forschungsstand, Theorieansätze, Fallbeispiele. Ein Überblick*, hg. von Werner Rammert, 127–150. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 1993.
- Rammert, Werner. »Technikvergessenheit der Soziologie? Eine Erinnerung als Einleitung«. In *Technik und Sozialtheorie*, hg. von Werner Rammert, 9–28. Theorie und Gesellschaft 42. Frankfurt a. M.: Campus, 1998.

- Rammert, Werner. »Where the Action is: Distributed Agency between Humans, Machines, and Programs« in: *Paradoxes of Interactivity. Perspectives for Media Theory, Human-Computer Interaction, and Artistic Investigations*, hg. von Uwe Seifert, Jin Hyun Kim und Anthony Moore, 62–91. Bielefeld: transcript, 2008.
- Raskin, Jef. *The Humane Interface: New Directions for Designing Interactive Systems*. Reading, MA: Addison Wesley, 2000.
- Redmond, Kent C. und Thomas Malcolm Smith. *From Whirlwind to MITRE: The R&D Story of the SAGE Air Defense Computer*. History of Computing. Cambridge, MA: MIT Press, 2000.
- Rentsch, Thomas. »Sein und Zeit«. Fundamentalontologie als Hermeneutik der Endlichkeit«. In *Heidegger-Handbuch: Leben – Werk – Wirkung*, hg. von Dieter Thomä, Florian Grosser, Katrin Meyer und Hans Bernhard Schmid, 2., überarb. und erw. Aufl., 48–74. Stuttgart: Metzler, 2013.
- Ritzer, Ivo, und Peter W. Schulze. »Mediale Dispositive«. In *Mediale Dispositive*, hg. von Ivo Ritzer und Peter W. Schulze, 3–24. Neue Perspektiven der Medienästhetik. Wiesbaden: Springer VS, 2018.
- Robben, Bernard. *Der Computer als Medium. Eine transdisziplinäre Theorie*. Kultur- und Medientheorie. Bielefeld: transcript, 2006.
- Rosenblatt, Roger. »A New World Dawns«. *Time* 121, Nr. 1 (3. Januar 1983). <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,953631-1,00.html> (aufgerufen am 02.01.2019).
- Ross, Douglas T. »Gestalt Programming: A New Concept in Automatic Programming«. In *Proceedings of the Joint ACM-AIEE-IRE Western Computer Conference*, 5–10. San Francisco: ACM Press, 1956.
- Roszak, Theodore. *The Making of a Counter Culture: Reflections on the Technocratic Society and Its Youthful Opposition*. Anchor Books. New York: Doubleday, 1969.
- Rubin, Charles. »Macintosh: Apple's Powerful New Computer«. *Personal Computing* 8, Nr. 2 (1984): 56–61.
- Ruchatz, Jens. »Das Telefon – Ein sprechender Telegraf«. In *Einführung in die Geschichte der Medien*, hg. von Albert Kümmel, Leander Scholz und Eckhard Schumacher, 125–149. UTB 2488. Stuttgart: Fink, 2004.
- Rutkowski, Chris. »An Introduction to the Human Applications Standard Computer Interface. Part I: Theory and Principles«. *Byte* 7, Nr. 11 (1982): 291–310.
- Saffo, Paul. »Desktop Publishing: What's Beyond Paper?«. *Personal Computing* 12, Nr. 1 (1988): 69–72.
- Saffo, Paul. »Farewell, PC – What's Next?« *The New York Times*, 13. Oktober 1991, Abschn. 3/Business.
- Saffo, Paul. »Desktop Publishing: The Paper Revolution«. *Personal Computing* 11, Nr. 7 (1987): 43–46.
- Salha, Nader. *Aesthetics and Art in the Early Development of Human-Computer Interfaces*. Göttingen: Sierke, 2012.

- Scannell, Paddy. »For-Anyone-as-Someone Structures«. *Media, Culture & Society* 22, Nr. 1 (2000): 5–24.
- Schaefer, Peter. »Interface – History of a Concept, 1868–1888«. In *The Long History of New Media: Technology, Historiography, and Contextualizing Newness*, hg. von David W. Park, Nick Jankowski und Steve Jones, 163–175. Digital Formations 76. New York: Peter Lang, 2011.
- Schäfer, Mirko Tobias. *Bastard Culture! How User Participation Transforms Cultural Production*. MediaMatters. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011.
- Schelhowe, Heidi. *Das Medium aus der Maschine. Zur Metarmorphose des Computers*. Frankfurt a. M.; New York: Campus, 1997.
- Scherffig, Lasse. »There Is No Interface (Without a User). A Cybernetic Perspective on Interaction«. *Interface Critique Journal* 1, Beyond UX (2018): 58–80.
- Schmidt, Kjeld. »Von niederer Herkunft. Die praktischen Wurzeln des interaktiven Computing«. Übersetzt von Leonhard Schmeiser. *zfm. Zeitschrift für Medienwissenschaft* 12, Nr. 1 (2015): 140–156.
- Schneider, Birgit. *Textiles Prozessieren: eine Mediengeschichte der Lochkartenweberei*. Zürich; Berlin: Diaphanes, 2007.
- Schneider, Manfred. »Die Hand und die Technik: Eine Fundamentalcheirologie«. *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung* 1, Nr. 1, Kulturtechnik (2010): 183–200.
- Schröter, Jens. »Das ur-intermediale Netzwerk und die (Neu-)Erfindung des Mediums im (digitalen) Modernismus. Ein Versuch«. In *Intermedialität – analog/digital: Theorien, Methoden, Analysen*, hg. von Joachim Paech, 579–601. München: Fink, 2008.
- Schröter, Jens. »Statt einer Einleitung: Versuch zur Differenzierung zwischen dem Medialen und dem Display«. *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaft*, 6, Nr. 2, Display I: Analog (2006): 7–12.
- Schröter, Jens. »Von grafischen, multimedialen, ultimativen und operativen Displays. Zur Arbeit von Ivan Sutherland«. *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaft*, 7, Nr. 2, Display II: Digital (2007): 33–48.
- Schubbach, Arno. »...A Display (not a Representation) ...« Zur Sichtbarmachung von Daten«. *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaft*, 7, Nr. 2, Display II: Digital (2007): 13–27.
- Schulz, Christian, und Tobias Matzner. »Feed the Interface. Social-Media-Feeds als Schwellen«. *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaft*, 20, Nr. 2, Filter(n) – Geschichte, Ästhetik, Praktiken (2020): 147–164.
- Schüttpelz, Erhard. »Die Erfindung der Twelve-Inch, der Homo Sapiens und Till Heilmanns Kommentar zur Priorität der Operationskette«. *Internationales Jahrbuch für Medienphilosophie* 3, Nr. 1 (2017): 217–234.
- Schüttpelz, Erhard. »Die medienanthropologische Kehre der Kulturtechniken«. In *Kulturgeschichte als Mediengeschichte (oder vice versa?)*, hg. von Lorenz Engell, Bern-

- hard Siegert und Joseph Vogl, 87–110. Archiv für Mediengeschichte 6. Weimar: Universitätsverlag, 2006.
- Schüttpelz, Erhard. »Elemente einer Akteur-Medien-Theorie«. In *Akteur-Medien-Theorie*, hg. von Tristan Thielmann und Erhard Schüttpelz, 9–67. Bielefeld: transcript, 2013.
- Seier, Andrea. »Von der Intermedialität zur Intermaterialität Akteur-Netzwerk-Theorie als ›Übersetzung‹ post-essentialistischer Medienwissenschaft«. *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung*, Nr. 2 (2013): 149–165.
- Seifert, Uwe. »The Co-Evolution of Humans and Machines. A Paradox of Interactivity«. In *Paradoxes of Interactivity: Perspectives for Media Theory, Human-Computer Interaction, and Artistic Investigations*, hg. von Uwe Seifert, Jin Hyun Kim und Anthony Moore, 9–23. Cultural and Media Studies. Bielefeld: transcript, 2008.
- Shanks, Michael und Connie Svabo. »Mobile-Media Photography: New Modes of Engagement«. In *Digital Snaps: The New Face of Photography*, hg. von Jonas Larsen und Mette Sandbye, 227–246. London: Tauris, 2014.
- Shneiderman, Ben. »Direct Manipulation: A Step Beyond Programming Languages«. *Computer* 16, Nr. 8 (1983): 57–69.
- Siegert, Bernhard. »Kulturtechnik«. In *Einführung in die Kulturwissenschaft*, hg. von Harun Maye und Leander Scholz, 95–118. UTB Kulturwissenschaft 3176. München: Fink, 2011.
- Smith, Adam. *An Inquiry into the Nature and Causes of the Wealth of Nations*. Reprint 1904, Chicago: University of Chicago Press, 1976.
- Smith, David Canfield, Charles Irby, Ralph Kimball, Bill Verplank und Eric Harslem. »Designing the Star User Interface«. *Byte* 7, Nr. 4 (1982): 242–282.
- Smith, Douglas K. und Robert C. Alexander. *Fumbling the Future: How Xerox Invented, Then Ignored, the First Personal Computer*. New York: William Morrow & Co, 1999.
- Smith, Linda C. »Memex as an Image of Potentiality Revisited«. In *From Memex to Hypertext: Vannevar Bush and the Mind's Machine*, hg. von James M. Nyce und Paul Kahn, 261–286. Boston: Academic Press, 1991.
- Souza e Silva, Adriana de und Jordan Frith. *Mobile Interfaces in Public Spaces: Locational Privacy, Control, and Urban Sociability*. New York: Routledge, 2012.
- Spigel, Lynn. *Make Room for TV: Television and the Family Ideal in Postwar America*. Chicago: University of Chicago Press, 1992.
- Spigel, Lynn. »Media Homes: Then and Now«. *International Journal of Cultural Studies* 4, Nr. 4 (2001): 385–411.
- Stauff, Markus. »Das neue Fernsehen«. *Machteffekte einer heterogenen Kulturtechnologie*. Dissertation, Ruhr-Universität Bochum, 2004. <https://hss-opus.ub.ruhr-uni-bochum.de/opus4/files/4374/diss.pdf> (aufgerufen am 10.12.2018).
- Stein, Sarah R. »The ›1984‹ Macintosh Ad: Cinematic Icons and Constitutive Rhetoric in the Launch of a New Machine«. *Quarterly Journal of Speech* 88, Nr. 2 (2002): 169–192.

- Stiegler, Bernard. *Der Fehler des Epimetheus*. Übersetzt von Gabriele Ricke und Ronald Voullié. Technik und Zeit 1. Zürich: Diaphanes, 2009.
- Suchman, Lucy A. *Plans and Situated Actions: The Problem of Human-Machine Communication*. Cambridge; New York: Cambridge University Press, 1987.
- Sutherland, Ivan. *Sketchpad: A Man-Machine Graphical Communications System*. Technical Report 574. 1963 Reprint, Cambridge: University of Cambridge Computer Laboratory, 2003. <https://www.cl.cam.ac.uk/techreports/UCAM-CL-TR-574.pdf> (aufgerufen am 05.03.2019).
- Swaine, Michael und Paul Freiburger. *Fire in the Valley: The Making of the Personal Computer*. 3. Aufl. Pragmatic Programmers. Dallas: The Pragmatic Bookshelf, 2014.
- Swigart, Rob. »A Writer's Desktop«. In *The Art of Human-Computer Interface Design*, hg. von Brenda Laurel, 135–141. Reading, MA: Addison-Wesley, 1990.
- Thielmann, Tristan. »Digitale Rechenschaft. Die Netzwerkbedingungen der Akteur-Medien-Theorie seit Amtieren des Computers«. In *Akteur-Medien-Theorie*, hg. von Tristan Thielmann und Erhard Schüttpelz, 377–424. Bielefeld: transcript, 2013.
- Thielmann, Tristan. »Early Digital Images. A Praxeology of the Display«. In *Image – Action – Space: Situating the Screen in Visual Practice*, hg. von Luisa Feiersinger, Kathrin Friedrich und Moritz Queisner, 41–54. Berlin; Boston: De Gruyter, 2018.
- Thielmann, Tristan. »Statt einer Einleitung: Eine Mediengeschichte des Display«. *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaft*, 6, Nr. 2, Display I: Analog (2006): 13–30.
- Tholen, Georg Christoph. *Die Zäsur der Medien: Kulturphilosophische Konturen*. Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft 1552. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2002.
- Thomas, Peter J., Hg. *The Social and Interactional Dimensions of Human-Computer Interfaces*. Cambridge Series on Human-Computer Interaction 10. Cambridge; New York: Cambridge University Press, 1995.
- Thomson, William. »Kinetic Theory of the Dissipation of Energy«. *Nature* 9, Nr. 232 (1874): 441–444.
- Thylstrup, Nanna und Stina Teilmann-Lock. »The Transformative Power of the Thumbnail Image: Media Logistics and Infrastructural Aesthetics«. *First Monday* 22, Nr. 10 (2017): 1–10.
- Tinsobin, Eva. *Das Kino als Apparat. Medientheorie und Medientechnik im Spiegel der Apparatusdebatte*. Boizenburg: Hülsbusch, 2008.
- Turing, Alan M. »Computing Machinery and Intelligence«. *Mind. A Quarterly Review of Psychology and Philosophy* 59, Nr. 236 (1950): 433–460.
- Turing, Alan M. »On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem«. *Proceedings of the London Mathematical Society* 42, Nr. 2 (1936): 230–265.
- Turkle, Sherry, Hg. *Evocative Objects: Things We Think With*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.

- Turkle, Sherry. *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.
- Turner, Fred. »Die Politik der Ganzheit um 1968 – und heute«. In *The Whole Earth: Kalifornien und das Verschwinden des Außen*, hg. von Diedrich Diederichsen und Anselm Franke, 43–48. Berlin: Sternberg Press, 2013.
- Turner, Fred. *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*. Chicago: University of Chicago Press, 2006.
- Turner, Fred. »Where the Counterculture Met the New Economy: The WELL and the Origins of Virtual Community«. *Technology and Culture* 46, Nr. 3 (2005): 485–512.
- Utterson, Andrew. »Early Visions of Interactivity: The In(Put)s and Out(Put)s of Real-Time Computing«. *Leonardo* 46, Nr. 1 (2013): 67–72.
- Vehlken, Sebastian. »Postmoderne Medientheorien«. In *Handbuch Medienwissenschaft*, hg. von Jens Schröter, 115–122. Stuttgart: Metzler, 2014.
- Verhoeff, Nanna. *Mobile Screens. The Visual Regime of Navigation*. MediaMatters. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2012.
- Vogl, Joseph. »Medien-Werden: Galileis Fernrohr«. In *Mediale Historiographien*, hg. von Lorenz Engell und Joseph Vogl, 115–123. Archiv für Mediengeschichte 1. Weimar: Universitätsverlag, 2001.
- Wagner, Kirsten. *Datenräume, Informationslandschaften, Wissensstädte. Zur Verräumlichung des Wissens und Denkens in der Computermoderne*. Berliner Kulturwissenschaft 4. Freiburg; Berlin: Rombach, 2006.
- Waldrop, M. Mitchell. *The Dream Machine: J. C. R. Licklider and the Revolution that Made Computing Personal*. New York: Penguin, 2001.
- Warnke, Martin, Wolfgang Coy und Georg Christoph Tholen, Hg. *HyperKult. Geschichte, Theorie und Kontext digitaler Medien*. Basel: Stroemfeld/Nexus, 1997.
- Warnke, Martin, Wolfgang Coy und Georg Christoph Tholen, Hg. *HyperKult II. Zur Ortsbestimmung analoger und digitaler Medien*. Bielefeld: transcript, 2005.
- Weich, Andreas. *Selbstverdatungsmaschinen: Zur Genealogie und Medialität des Profilierungsdispositivs*. Edition Medienwissenschaft. Bielefeld: transcript, 2017.
- Weiser, Mark. »The Computer for the 21st Century«. *Scientific American*, 265, Nr. 3, Special Issue: Communications, Computers, and Networks (1991): 94–104.
- Weiser, Mark und John Seely Brown. »The Coming Age of Calm Technology«. In *Beyond Calculation: The Next Fifty Years of Computing*, hg. von Peter J. Denning und Robert M. Metcalfe, 75–85. New York: Copernicus, 1997.
- Weiser, Mark, Rich Gold und John Seely Brown. »The Origins of Ubiquitous Computing Research at PARC in the late 1980s«. *IBM Systems Journal* 38, Nr. 4 (1999): 693–696.
- Whittaker, Steve. »Personal Information Management: From Information Consumption to Curation«. *Annual Review of Information Science and Technology* 45, Nr. 1 (2011): 1–62.

- Winkler, Hartmut. »Der Zuschauer und die filmische Technik. Apparat- und Theorien, Frankreich 1969–75«. In *Filmwahrnehmung. Dokumentation der GFF-Tagung 1989*, hg. von Knut Hackett und Hartmut Winkler, 19–25. Schriften der Gesellschaft für Film- und Fernsehwissenschaft 3. Berlin: Edition Sigma, 1990.
- Winkler, Hartmut. »Die prekäre Rolle der Technik. Technikzentrierte versus »anthropologische« Mediengeschichtsschreibung«. In *Über Bilder sprechen. Positionen und Perspektiven der Medienwissenschaft*, hg. von Heinz-B. Heller, Matthias Kraus, Thomas Meder, Karl Prüm und Hartmut Winkler, 9–22. Schriftenreihe der Gesellschaft für Film- und Fernsehwissenschaft 8. Marburg: Schüren, 2000.
- Winkler, Hartmut. *Docuverse. Zur Medientheorie der Computer*. Regensburg: Boer, 1997.
- Winkler, Hartmut. »Medium Computer. Zehn populäre Thesen zum Thema und warum sie möglicherweise falsch sind«. In *Das Gesicht der Welt: Medien in der digitalen Kultur*, hg. von Lorenz Engell und Britta Neitzel, 203–213. Forum. München: Fink, 2004.
- Winkler, Hartmut. »Pro-gramm. Eine Überlegung zu Macht und Ohnmacht im Universum der Schrift«. In *Programm und Programmatik: Kultur- und medienwissenschaftliche Analysen*, hg. von Ludwig Fischer, 63–73. Konstanz: UVK, 2005.
- Winkler, Hartmut. *Prozessieren: Die dritte, vernachlässigte Medienfunktion*. Paderborn: Fink, 2015.
- Winograd, Terry. »The Design of Interaction«. In *Beyond Calculation: The Next Fifty Years of Computing*, hg. von Peter J. Denning und Robert M. Metcalfe, 149–161. New York: Copernicus, 1997.
- Winograd, Terry und Fernando Flores. *Understanding Computers and Cognition: A New Foundation for Design*. Reading, MA: Addison-Wesley, 1987.
- Wirth, Sabine. »Between Interactivity, Control, and »Everydayness« – Towards a Theory of User Interfaces«. In *Interface Critique*, hg. von Florian Hadler und Joachim Haupt, 17–35. Kaleidogramme 139. Berlin: Kadmos, 2016.
- Wirth, Sabine. »Gehäuse, Black Box, Interface – Zur Opazität der Oberflächen des Computers«. In *Hüllen und Enthüllungen: (Un-)Sichtbarkeit aus kulturwissenschaftlicher Perspektive*, hg. von Inga Klein, Nadine Mai und Rostislav Tumanov, 227–243. Schriftenreihe der Isa Lohmann-Siems Stiftung 10. Berlin: Reimer, 2017.
- Wirth, Sabine. »the »unnatural« scrolling setting«. Don Ihdes Konzept der embodiment relations diskutiert am Beispiel einer ubiquitären Touchpad-Geste«. *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaft*, 17, Nr. 2, Medien, Interfaces und implizites Wissen (2017): 117–129.
- Wirth, Sabine. »To Interface (a Computer). Aspekte einer Mediengeschichte der Zeigeflächen«. In *Präsentifizieren: Zeigen zwischen Körper, Bild und Sprache*, hg. von Fabian Goppelsröder und Martin Beck, 151–166. Sichtbarkeiten 2. Zürich: Diaphanes, 2014.
- Woletz, Julie. *Human-Computer Interaction. Kulturanthropologische Perspektiven auf Interfaces*. Darmstadt: Büchner, 2016.

- »World Symposium on Humanity (Programmbroschüre)«. Jay Wright Forrester Papers, MC 439 (Box 50, Folder 4/5). MIT Libraries, Manuscript Collections, 1979.
- Zajc, Melita. »Social Media, Prosumption, and Dispositives: New Mechanisms of the Construction of Subjectivity«. *Journal of Consumer Culture* 15, Nr. 1 (2015): 28–47.
- Ziegler, Jürgen E. und Klaus-Peter Fährich. »Direct Manipulation«. In *Handbook of Human-Computer Interaction*, hg. von Martin Helander, 3. Aufl., 123–133. 1988 Reprint, Amsterdam et al.: Elsevier, 1992.
- Zuboff, Shoshana. »Big Other: Surveillance Capitalism and the Prospects of an Information Civilization«. *Journal of Information Technology* 30, Nr. 1 (2015): 75–89.
- Zuboff, Shoshana. *In the Age of the Smart Machine: The Future of Work and Power*. 1988 Reprint, New York: Basic Books, 1995.

