

Das Ubicomp-Konzept Mark Weisers und seiner Kollegen am Xerox Parc (1987-1999)

Computer fungieren seit ihrer Entstehung und insbesondere seit ihrer Kommerzialisierung als Projektionsfläche gesellschaftlicher Sehnsüchte, Ängste und Hoffnungen. Das heißt genauer, dass Computerforscher verschiedener Disziplinen die Entwicklung der Computerforschung/Computertechnik kanonisch mit der These eines gesellschaftlichen und kulturellen Wandels verknüpfen. Außerdem stellt man Computer in die Verantwortung etablierte Ontologien in Frage zu stellen (hier Subjekt, dort Objekt, jetzt Hybrid). Bemerkenswerterweise findet trotz der Einschätzung, dass Computertechnik gesellschaftsprägend ist (und umgekehrt), kaum eine Auseinandersetzung damit statt, wie Computer in ihrem Sosein eigentlich sind. Die Frage nach dem *Ding namens Computer* wird nicht gestellt. Vielmehr werden in den Theorien digitaler Medien andere Begriffe verhandelt, wie der der Intelligenz oder der des Mediums.

In meiner Dissertationsschrift stelle ich daher *Computer als Ding* zur Diskussion, indem ich einen Vergleich zwischen den Computerbildern und Theorien des Digitalen, welche die Epoche des Desktop-Computers begleitet haben, und dem gegenwärtigen Diskurs des sogenannten „Ubiquitous Computing“ ziehe. Die Frage danach, was für einem Typ von Ding wir eigentlich begegnen, wenn wir mit Computern zu tun haben, ist schon daher spannend, weil die Produktpalette der Computertechnologien immer bunter wird. RFIDs, sprechende Handys, iPads, intelligente Teppiche oder Szenarien einer totalen Vernetzung unserer Haus(halts)elektronik ergänzen das herkömmliche Inventar vom Typ Großrechner und Desktop-PC. Der für den individuellen Gebrauch so selbstverständlich gewordenen Personal Computer scheint inzwischen ein anachronistisches Element einer höchst heterogenen Computerwelt zu sein. In diesem Zusammenhang ist die Frage nach dem Dingtyp „Computer“ spätestens dann brisant, wenn uns Computerwissenschaftler- und Entwickler unsichtbare Computer oder einen unsichtbaren Computergebrauch, wie es beim Ubiquitous Computing der Fall ist, versprechen. Wie aber begegnet man einem unsichtbaren Ding? Was ist das für ein Ding, dass für uns unsichtbar Daten verrechnet und verschickt?

In meinem Vortrag möchte ich eines meiner beiden exemplarisch untersuchten Computerkonzepte vorstellen, und zwar das Ubicomp-Konzept Mark Weisers und seiner Kollegen vom Xerox Parc (1987-1999). Weiser, einer der Visionäre eines unsichtbaren Computers, dient derzeit als Namensgeber für eine Forschungsagenda („Ubiquitous Computing“, „Pervasive Computing“, „Ambient Intelligence“), die sich in ihren Selbsthistorisierungen kanonisch speziell auf einen seiner Texte als Gründungsdokument der Computervision, auf die die Agenda hinarbeitet, bezieht: „The Computer for the 21th Century“ (1991). Dieser Selbsthistorisierung dient vor allem der Verortung eigener Forschungsprojekte, an

denen gemessen sich Weisers Forschungsprogramm als ungemein adaptiv und anschlussfähig erwiesen hat. Auch wenn, wie Gregory Abowed unlängst auf der Ubicomp2009 feststellte, dass es in der Computerforschung nicht mehr nötig ist, den Namen „Weiser“ zu nennen, um seine Forschung im Ubiquitous Computing zu verorten, so ist doch der Bezug zu Weiser als Ideenspender und Stifter einer Vision allgegenwärtig, und dies über die disziplinären Grenzen der Informatik hinweg, wie die „Begleitforschung“ zu neuesten Entwicklungen in der Computertechnologie zeigt. Eine theoretische Auseinandersetzung mit Weisers Ubicomp-Konzept findet allerdings kaum statt – auch nicht von Seiten der Technikfolgenabschätzung und sozialwissenschaftlicher Beobachtungen der Computerentwicklung. Dabei, so die Grundannahme meines Dissertationsprojekt, ist eine solche theoretische Auseinandersetzung unerlässlich, will man zu verstehen versuchen, warum Computertechnik nahezu kanonisch als Projektionsfläche eines gesellschaftlichen Wandels benutzt wird und was einen Computer zum Beispiel von einem Hammer unterscheidet. Eine Auseinandersetzung mit Weisers Ubicomp-Konzept zeigt exemplarisch, dass das Ding namens Computer in seinem Sosein wesentlich offen ist.