

Claus Pias

Computer Spiel Welten

sequenzia

Inhalt

	Einleitung	7
Erstes Kapitel	Action	
	Kairos	13
	Experimentalpsychologie	16
	Army Mental Tests	20
	Arbeitswissenschaft	29
	Erste Abschweifung: Ereignisse der Schrift	46
	Zweite Abschweifung: Helden der Arbeit	49
	Dritte Abschweifung: Organische Konstruktion	53
	Rechnende Bewegung	56
	Differential Analyzer	57
	Project Pigeon	61
	Sichtbarkeit und Kommensurabilität	68
	Whirlwind: Die Frage der Unterbrechung	68
	Bildverarbeitung in der Williams Tube	73
	SAGE	76
	TX-0 und die Techno-Logik des Hackers	80
	Spacewar	84
	Sensorama	87
	Eine neue Arbeitswissenschaft	89
	Sketchpad	89
	Der Mensch als Lückenbüßer	92
	Textverarbeitung als Schießspiel	96
	XEROX Star	102
	Computerspiele	105
	Odyssey	105
	PONG	110
Zweites Kapitel	Adventure	
	Höhlen	119
	Der Aufbau der künstlichen Welt	124
	Das Sein, ...	125
	das Seiende ...	127
	... und die »technische Sprache«	133
	Softmoderne	139

Erzählung	142
Kerne und Katalysen	143
Das »rote« Denken	146
Soap Operas	153
Programme, Labyrinth, Graphen	156
flowcharts	156
Arbeit am Labyrinth	163
Graphen und Netze	170
MEMEX	180
Die beste Welt	183
Drittes Kapitel	
Strategie	
»that naive concept of utility«	191
Schachspiel und Computer	197
Taktisches Schach und Kriegsspiel	203
Hellwigs »Taktisches Spiel«	204
Hoverbeck und Chamblanc	213
Reißwitz, das Kriegsspiel...	216
... und die Folgen	225
Operations Research und Wetter	228
Lanchasters Gesetz	229
Operations Research	231
Vilhelm Bjerknæs	234
Richardsons Computer-Theater	237
John von Neumann	242
Die fünfziger Jahre	244
Computer Games	244
Zelluläre Automaten	253
Politik und Geschäft	260
Spieltheorie und Kalter Krieg	266
Die sechziger Jahre	271
Vietnam	271
Integration	273
Kritik der Spieltheorie	287
object oriented programming	292
Die siebziger Jahre	299
Computer für alle	299
Pädagogisches Nachspiel	306
Nachwort	311
Literatur	313
Glossar	329
Index	335