

Inhaltsverzeichnis

1	Die Definition von Hypertext, Hypermedia und Multimedia	1
1.1	Genauere Definitionen von Hypertext	3
1.2	Hypermedia: multimedialer Hypertext.....	5
1.3	Hypertext und herkömmliche Computeranwendungen	10
1.4	Die Begeisterung für Hypertext.....	14
2	Ein Beispiel.....	19
3	Die historische Entwicklung von Hypertext.....	33
3.1	Memex (1945)	33
3.2	Augment/NLS (1962-1976).....	36
3.3	Xanadu (1965).....	38
3.4	Hypertext Editing System (1967) und FRESS (1968).....	40
3.5	Aspen Movie Map (1978)	40
3.6	KMS (1983).....	44
3.7	Hyperties (1983).....	46
3.8	NoteCards (1985).....	48
3.9	Symbolics Document Examiner (1985).....	51
3.10	Intermedia (1985).....	52
3.11	Guide (1986).....	54
3.12	HyperCard (1987)	58
3.13	Hypertext entwickelt sich weiter	63
4	Hypertextanwendungen	67
4.1	Anwendungen im Computerbereich.....	67
4.1.1	Online-Dokumentation.....	68

4.1.2	Benutzerunterstützung	68
4.1.3	Software Engineering	71
4.1.4	Betriebssysteme	73
4.2	Kommerzielle Anwendungen.....	75
4.2.1	Reparaturanleitungen und andere Handbücher.....	75
4.2.2	Wörterbücher und Nachschlagewerke	76
4.2.3	Buchprüfung.....	81
4.2.4	Rechtsprechung.....	83
4.2.5	Messen, Produktkataloge und Werbung.....	84
4.3	Anwendungen im geistigen Bereich	90
4.3.1	Organisation von Ideen und Unterstützung des Brainstorming.....	90
4.3.2	Journalismus	98
4.3.3	Forschung.....	99
4.4	Anwendungen im pädagogischen Bereich	102
4.4.1	Fremdsprachen	103
4.4.2	Klassiker	106
4.4.3	Museen	109
4.5	Anwendungen im Unterhaltungs- und Freizeitbereich.....	113
4.5.1	Touristenführer	113
4.5.2	Büchereien	116
4.5.3	Interaktive Romane.....	120
4.5.4	Nachrichten	126
4.5.5	Sex und Pornographie	127

5	Die Architektur von Hypertextsystemen	131
5.1	Die Datenbankebene.....	131
5.2	Die abstrakte Hypertextmaschine HAM.....	132
5.3	Die Ebene der Benutzerschnittstelle	135

5.4	Knoten	136
5.5	Verbindungen.....	138
5.5.1	Annotationen.....	143
5.6	Hypertextmaschinen	145
5.7	Offene Hypertextarchitekturen	147
5.8	Die Einführung von Hypertextkonzepten in andere Umgebungen	151
6	Hardware für Hypertext.....	153
6.1	Der Bildschirm	153
6.1.1	Bildschirme und Lesegeschwindigkeit.....	154
6.1.2	Die Größe des Bildschirms	156
6.1.3	Farbkodierungen.....	157
6.2	Zeigermechanismen und -geräte	157
6.3	Textbildschirme für Hypertextanwendungen?.....	159
6.4	CD-ROMs als Speichermedien	160
7	Hypertext auf dem Internet	165
7.1	Hypertextzugriff über das Internet.....	170
7.1.1	Information gegen Bezahlung.....	172
7.1.2	Menschenauflauf	175
7.2	World Wide Web und Mosaic	177
7.2.1	Stärken und Schwächen des Mosaic-Konzeptes	183
7.3	HTML.....	189
7.4	Hyper-G und Harmony.....	197
7.5	Aktive vs. passive Verbindungen und elektronische Visitenkarten	207
8	Wenn die Information überhandnimmt.....	215
8.1	Information Retrieval	222

8.2	Manuelles Editieren und gezielte Herausgabe der Information.....	231
8.3	Abstimmen und Lese-Nutzung	235
8.4	Der „n aus 2n“-Ansatz	239
9	Navigation in großen Informationsräumen.....	243
9.1	Zurücksetzen.....	245
9.2	Navigationspfade	248
9.3	Lesezeichen	250
9.4	Übersichtsdiagramme.....	254
9.5	Navigationsdimensionen und Navigationsmetaphern.....	268
10	Benutzerfreundlicher Hypertext	275
10.1	Benutzbarkeitsparameter für Hypertextschnittstellen.....	276
10.1.1	Gestaffelte Beschreibungen verschiedener Ebenen von Benutzerfreundlichkeit	280
10.2	Empirische und vergleichende Untersuchungen	281
10.2.1	Auswirkung der Benutzerschnittstellen- Technologie	282
10.2.2	Ein Vergleich zwischen Hypertext und großen Textdateien.....	283
10.2.3	Ein Vergleich zwischen Hypertext und traditionellen Computersystemen.....	285
10.2.4	Ein Vergleich von hypertext- und papierbasierten Lösungen.....	286
10.2.5	Subjektive Beurteilung durch den Benutzer	286
10.2.6	Die Suche nach Information	287
10.2.7	Einsatz von Hypertext im Bereich der Pädagogik	291
10.2.8	Feldstudien.....	293
10.2.9	Individuelle Unterschiede.....	295
10.2.10	Schlußfolgerungen zu den vergleichenden Studien.....	296
10.3	Nicht-empirische Untersuchungen.....	297

10.3.1	Das konzeptuelle Modell des Domänenwissens.....	297
10.3.2	Protokollieren von Benutzerinteraktionen.....	297
10.3.3	Beobachtungen von Benutzern.....	299
10.3.4	Iterative Verfeinerung der Benutzerschnittstelle.....	299
10.4	Schlußfolgerungen.....	303
11	Multimedia aus der Sicht des Autors	305
11.1	Benutzbarkeit des Hypertexts aus der Sicht des Autors.....	306
11.2	Spezielle Oberflächen für Autoren.....	308
11.2.1	Concordia	312
11.2.2	Arbeitsumgebungen für Autoren.....	313
11.3	Kooperierende Autoren.....	315
11.4	Die Autorität des Autors	317
12	Alte Information wiederverwendet.....	319
12.1	Umwandlung von Information.....	320
12.2	Das Handbuch für medizinische Therapeutik.....	324
12.3	Oxford English Dictionary.....	326
13	Zukünftige Entwicklungen im Hypertext- und Multimediabereich.....	329
13.1	Wie haben sich frühere Vorhersagen entwickelt?	333
13.2	Kurzfristige Entwicklungen: die nächsten drei bis fünf Jahre.....	334
13.2.1	Stabilisierung des Massenmarktes für Hypertexttechnologie	334
13.2.2	Kommerzieller Hypertext auf dem Internet.....	336
13.2.3	Integration von Hypertext mit anderen Computertechnologien	336
13.3	Mittelfristige Entwicklungen: fünf bis zehn Jahre	338
13.3.1	Geistiges Eigentum und Urheberrecht	340
13.4	Langfristige Entwicklungen: zehn bis zwanzig Jahre.....	342

13.4.1	Informationsobjekte mit vielen verschiedenen Eigenschaften	345
13.5	Hypermedia-Publikationswesen: Monopol oder Anarchie?.....	348
13.5.1	Lokal konzentrierte Kreativität	352
13.6	Zusammenfassung: Hypertext im Vergleich mit kon- ventionellen Medien	355
Anhang: Bibliografie mit Anmerkungen		357
	Buchbesprechungen.....	357
	Gesellschaften.....	358
	Kompodium.....	358
	Konferenzen	359
	Zeitschriften und Magazine.....	364
	Videokassetten	366
	Bücher über das Internet	367
	Klassiker	370
	Alphabetische Liste von Artikeln und Büchern.....	371
	In ferner Zukunft.....	460
Index.....		463