

Metapher

Wechseln zu:[Navigation](#), [Suche](#)

Dieser Artikel sollte überarbeitet werden.
Die [Regeln für GlossarWiki-Artikel](#) sollten beachten werden.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Definition](#)
- [2 Geschichte](#)
- [3 Website Metaphern](#)
- [4 Vor- und Nachteile](#)
- [5 Quellen](#)

1 Definition

Der Ausdruck Metapher geht zurück auf das griechische Wort "metaphora", das sich aus "meta" (dt. "über") und pherein (dt. "tragen") zusammensetzt. Wörtlich übersetzt handelt es sich also um eine Übertragung. Aristoteles definiert in seiner "Poetik": "Metaphora de estin onomatos allotriou epiphora." (dt. "die Metapher ist die Übertragung eines fremden Nomens"). Diese Definition der Metapher angewandt auf eine interaktive Schnittstelle bedeutet, dass etwas Bekanntes aus dem Alltag des Users auf die Orientierung bzw. Organisation der auf dem Screen oder Display angezeigten Daten übertragen wird. Zu den bekanntesten Metaphern gehört u. a. der Papierkorb von Apple. Der Einsatz von Metaphern ist ein oft genutztes und effizientes Verfahren, um dem User in einem multimedialen Produkt (Bsp. Websites, Applikationen, PDAs, Mobiltelefonen) Navigation, Orientierung und Funktion zu erleichtern. Metaphern werden in interaktiven Systemen ihren Eigenschaften nach unterschieden: [Strukturelle Metapher](#), [Visuelle Metapher](#), [Verbale Metapher](#), [Auditive Metapher](#), [Taktile Metapher](#) und [Interaktionsmetapher](#)

2 Geschichte

Eine Pionierrolle bei der Entwicklung der Metapher übernimmt der Xerox Star 8010 (1981). Zum ersten mal wurden Studien zur Zielgruppe durchgeführt und anhand von „User integrated Design“, nutzerzentrierte Designprozesse erarbeitet. Das Ergebnis war die erste Bürometapher "der Schreibtisch"(PARC), da als konkrete Zielgruppe Manager und Sekretärinnen definiert wurden. In diesem Zusammenhang rutschten die Metaphern und damit auch die Icons in den Mittelpunkt. Seit über 25 Jahren erfreut sich die Desktop Metapher weltweiter Akzeptanz.

3 Website Metaphern

Die Autoren Louis Rosenfeld und Peter Morville des wegbereitenden Buches "Information Architecture for the World Wide Web" erläutern darin, welche Metaphern bei der Konzeption von Websites ihrer Ansicht nach besonders wichtig sind: [Organizational metaphors](#), [Functional metaphors](#) und [Visual metaphors](#). Sie weisen aber auch darauf hin, dass neben diesen drei Metaphern auch noch andere eine wichtige Rolle bei der Websitekonzeption spielen. Ein beliebtes Beispiel für eine Website Metaphern stellt das Buch dar. So werden auf dem Monitor dargestellte Inhalte als "Pages" oder "Seiten" einer Website bezeichnet. Vor allem zu Beginn des WWW gab es immer wieder Versuche - mit Unterstützung entsprechender Web-Browsern - zur Etablierung der Buchmetapher auf einer Website. Stuart K. Card, George G. Robertson und William York veröffentlichten 1996 am Xerox PARC das "Webbook", das Websites mittels 3D-Grafik in einem virtuellen Buch präsentieren.

4 Vor- und Nachteile

Metaphern sind deshalb so effektiv, weil sie bereits aus dem Alltag bekannt sind, intuitiv funktionieren und nicht erst erlernt werden müssen. Sie ermöglichen dem Benutzer eines multimedialen Produktes verschiedenste Funktionen nicht als Summe einzelner Daten wahrzunehmen, sondern als eine in sich stimmige Einheit. Die Gefahr beim Gebrauch von Metaphern ist allerdings, daß sie mit der Zeit als penedrant wahrgenommen werden, wenn sie zu dominant in Szene gesetzt sind und somit vom eigentlichen Inhalt ablenken.

5 Quellen

Louis Rosenfeld, Peter Morville "Information Architecture for the World Wide Web", O'Reilly Media, 1. Auflage 1998, ISBN-10: 0596527349 Henrik Arndt "Integrierte Informationsarchitektur" - Die erfolgreiche Konzeption professioneller Websites, Springer Verlag, 2006, ISBN: 3-540-24074-8

Diese Seite wurde zuletzt am 2. September 2011 um 18:31 Uhr bearbeitet.
Inhalt verfügbar unter [CC BY-SA 4.0](#).

