

Be-greifbare Interaktion in Gemischten Wirklichkeiten

*Gründung eines Arbeitskreises im Fachbereich „Mensch-Computer-Interaktion“
in der Gesellschaft für Informatik*

Der Absicht zur Gründung dieses AK ist Ergebnis der anregenden Vorträge und der intensiven und fruchtbaren Diskussionen auf dem Workshop „Mixed Realities und Be-greifbare Interfaces für Bildungsprozesse“ auf der GI-Jahrestagung 2007 in Bremen. Die 20-25 Teilnehmer/innen des Workshops sehen in dem Thema eine wichtige zukunftssträchtige Entwicklung der Informatik, die die Art der Interaktion mit IT und Digitalen Medien grundlegend verändern kann.

Mixed Reality/Gemischte Wirklichkeiten ist ein relativ neues Feld der Informatik mit noch sehr unterschiedlichen Vorstellungen darüber, worin die Mixtur von Wirklichkeiten bestehen könnte: Wie eng ist die Kopplung zwischen Realität und Virtualität? Auf welchem semantischen Niveau kann sie implementiert werden? Wie muss das Interaktions-Design aussehen?

Neuere Entwicklungen der Interfaces, wo Computer in unseren Alltagsgegenständen verschwinden, wo „intelligente“ Objekte unsere Umwelt bevölkern, wo der Körper und seine Bewegungen als Eingabemedium für ein Computerprogramm dienen – auch mit Begriffen wie „Tangible Interfaces“, „Greifbare Oberflächen“ oder „Embodied Interaction“ bezeichnet – Entwicklungen, wo virtuelle und physikalisch-stoffliche Realitäten sich in neuartiger Weise verbinden und vermischen, stellen neue Herausforderungen und Fragen nach der Gestaltung und Aneignung von IT und Digitalen Medien. Neue Potenziale können sich in verschiedenen Anwendungsbereichen entfalten, insbesondere auch in Bildungskontexten.

Der AK setzt zwar einen Schwerpunkt auf Bildungsanwendungen, möchte dies jedoch nicht als Ausschluss verstanden wissen, zumal Lernen, Arbeiten und Spielen heute nicht mehr als voneinander getrennte Bereiche begriffen werden können.

Der AK möchte Menschen miteinander ins Gespräch bringen, die interessiert und beschäftigt sind mit:

- dem Verständnis des Gebiets und seiner Grundlagen
- der Gestaltung Be-Greifbarer Interaktion
- der Mixed-Reality-Forschung
- der Umsetzung und Vermarktung konkreter Systeme in diesem Bereich
- der empirischen Erforschung ihrer Wirkungen
- der Entwicklung theoretischer Konzepte
- der Diskussion philosophischer und pädagogischer Implikationen

Ziel des Arbeitskreises:

Der AK soll dazu beitragen, das Gebiet „Be-greifbare Interaktion in Gemischten Wirklichkeiten“ in der Bundesrepublik in Forschung und Praxis aufzubauen, zu fördern und zu verbreiten, mit einem Schwerpunkt auf Bildungsanwendungen.

Ein Ziel des AK ist es, das Thema in Einrichtungen der Forschungsförderung und der Politik wie auch in der IT-Anwendungsentwicklung als bedeutsames Feld zu etablieren.

Vorhaben:

- Die Gründung des AK soll im Frühjahr 2008 erfolgen. Dort wird eine Sprecherin/ein Sprecher gewählt.
- Auf der Tagung „Mensch und Computer“ des Fachbereich MCI im September 2008 soll ein Forum zum Thema veranstaltet werden, verbunden mit einer Ausstellung/ Videopräsentationen, die praktische Beispiele zeigen.
- Ein Beitrag für das Informatik-Spektrum wird parallel zur AK-Gründung eingereicht. Dazu wird auch eine präzisere Fassung und Abgrenzung des Gebietes erarbeitet. Dieser Beitrag kann als Grundlage für die Arbeit des AK dienen.
- Der AK kooperiert eng mit dem FB Informatik und Ausbildung sowie dem Fachbereich Informatik und Gesellschaft.
- Es wird eine werbewirksame Broschüre/Faltblatt zum Thema erstellt, das sich an eine breite Öffentlichkeit richtet.
- Mitglieder des AK treten – in Absprache mit der Fachbereichsleitung - mit Bildungsinstitutionen wie Schulen, Weiterbildungsträgern und Personalentwicklungsabteilungen in Kontakt, um dort Vorträge über die neueren Entwicklungen im Bereich der Interfaces zu halten und deren Potenziale insbesondere für Bildungskontexte bekannt zu machen.
- Die Beteiligung und Vertretung auf internationalen Tagungen wie IDC (Interaction Design for Children), TEI (Tangible and Embedded Interaction) u.a. wird durch die AK-Mitglieder sicher gestellt.

Ansprechpartnerin: Prof. Dr. Heidi Schelhowe, Informatik TZI, Universität Bremen

Vorläufige Gründungsmitglieder:

Prof. Dr. Willi Bruns, Dr. Bernd Robben, Milena Reichel, Prof. Dr. Heidi Schelhowe, Informatik, Universität Bremen (InitiatorInnen des AK)

Iris Bockermann, TZI, Universität Bremen

Prof. Dr. Wilfried Brauer, TU München

Daniel Cermak-Sassenrath, artecLab, Universität Bremen

Tanja Döring, Dipl.-Inform. Interactive Media/Virtual Environment, Informatik, Universität Hamburg

Anja Hashagen, Dipl.-Inform., Digitale Medien in der Bildung, Informatik, Universität Bremen

Prof. Dr. Michael Herczeg, Institut für Multimediale und Interaktive Systeme (IMIS), Universität zu Lübeck

Dr. Eva Hornecker, Pervasive Interaction Lab, Dept. of Computing, Open University, UK

Dr. Daniela Reimann, Pädagogische Hochschule Freiburg

Albrecht Schmidt, Institute for Computer Science and Business Information Systems, Universität Duisburg

Prof. Dr. Wolfgang Taube, Informatik, Fachhochschule Furtwangen

Dr. Thomas Winkler, Institut für Multimediale und Interaktive Systeme (IMIS), Universität zu Lübeck