

Buchpublikation

Be-greifbare Interaktion (Arbeitstitel)

Call for Papers

In den letzten Jahren hat es eine Reihe von Tagungen und Einzelpublikationen gegeben, die dafür plädieren, über die meist visuellen Oberflächen bei der Mensch-Computer-Interaktion hinauszugehen und neue Möglichkeiten der Mensch-Computer-Interaktion jenseits des Desktop zu realisieren. Aber es gibt im deutschen Sprachraum keine systematische Aufarbeitung über die Bedeutung von Be-greifbarkeit (im doppelten Sinne des Wortes) für diesen Kontext. Deshalb hat der GI-Arbeitskreis *Be-greifbare Interaktion in gemischten Wirklichkeiten* beschlossen, ein Buch zu erstellen, das zur Klärung dieses Feldes beiträgt und das Anliegen nach außen verbreitet.

Die Beiträge sollen sich auf dieses Themenfeld beziehen, das im Aufruf des GI-Arbeitskreises folgendermaßen beschrieben wird:

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 gesamte Körper und seine Bewegungen in der Interaktion mit Computerprogrammen eingesetzt werden – 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, in Lern-, Arbeits-, Spiel-, in Lebenswelten.

Es geht um

- das Verständnis des Gebiets und seiner Grundlagen
- die Entwicklung von Methoden
- die Gestaltung Be-Greifbarer Interaktion
- die Mixed-Reality-Forschung
- die Umsetzung, Verbreitung und kulturelle Einbettung konkreter Systeme in diesem Bereich
- die empirische Erforschung ihrer Wirkungen
- die Entwicklung theoretischer Konzepte
- die Diskussion philosophischer, psychologischer und pädagogischer Implikationen

Das Buch wird theoretische Aufsätze, Beschreibung von exemplarischen Umgebungen und die Vorstellung von Anwendungsgebieten enthalten. Dieser Call ist bewusst breit gehalten und wendet sich an alle am Thema Interessierten, nicht nur an Mitglieder des Arbeitskreises. Aus den eingereichten Beiträgen wird eine begründete Auswahl getroffen. Es soll keine neue Aufsatzsammlung zustande kommen, sondern eine inhaltlich abgestimmte Publikation, welche die Klärung des Themenfeldes deutlich vorantreibt.

In der Endfassung wird jeder Beitrag ca. 20 Buchseiten umfassen. Wir bitten bis zum 20. Dezember 2009 ein etwa dreiseitiges Exposee einzureichen, aus dem die Idee, der wesentliche Inhalt und der Argumentationsgang klar hervorgehen. Bis zum 1. März 2010 gibt es dann eine Rückmeldung. Den Autor/innen werden von den Gutachter/innen gegebenenfalls Gründe für eine Ablehnung genannt oder Hinweise für Verbesserung und Überarbeitung gegeben. Zu solchen Hinweisen gehört insbesondere auch die Information über die insgesamt angenommenen Beiträge und darüber, wie der jeweilige Beitrag in das Gesamtkonzept des Buches eingefügt werden kann. Die jeweiligen Autor/innen haben dann bis zum 1. Juni 2010 Zeit, die endgültigen Beiträge abzugeben. Das Buch soll im Herbst 2010 im transcript-Verlag erscheinen.

Exposee bitte als pdf schicken an: robben@artec.uni-bremen.de