

## **Diskussion zur theoretischen Klärung des Gebiets Vorbereitende Fragestellungen**

vorgelegt zum Februar-Treffen  
des GI-AK Be-Greifbare Interaktion in Gemischten Wirklichkeiten

### **ZIEL:**

„Wir streben eine bessere theoretische Klärung unseres Gebietes an. Dazu sollte im Herbst ein gut vorbereiteter Workshop organisiert werden, der in einer Publikation über unsere theoretischen Konzepte mündet.“ (Protokoll des AK, Herbst 2008)

---

### **Begriff und Abgrenzung des Gebiets**

Was verstehen wir unter „be-greifbar“? Worin liegt die Besonderheit dieses Konzepts, das die kognitive und perzeptive Sphäre aneinander koppelt? Wovon grenzt sich diese Art der Interaktion ab?

In welcher Beziehung steht „be-greifbare Interaktion“ zu Gebieten wie Augmented Reality, Mixed Reality, Ubiquitous Computing, Pervasive Computing...?

Welche Rolle spielen Konzepte des „Embodiment“ bzw. „Embodied Interaction“?

Was meinen wir konkret, wenn wir von „be-greifbarer Interaktion“ reden? Was lässt sich zeigen? Können wir Prototypen be-greifbarer Interaktion identifizieren?

Gibt es eine Typologie be-greifbarer Interaktion?

Wie verstehen wir den zentralen Begriff der „Interaktion“?

Worin liegt die Bedeutung des Raums für das Gebiet? Welchen Begriff von Raum legen wir zugrunde? Was für eine Art von Realität ist die virtuelle Realität?

### **Methoden**

In welchem Verhältnis entwickeln sich Konstruktion, Gestaltung und empirische Untersuchung in dem Feld? Und was kennzeichnet sie?

Was heißt Interaction Design und welche Rolle spielt das für das Gebiet?

Wo ist der Ort des Gebietes „Be-greifbare Interaktion“ in den Disziplinen Informatik? Im Design? Wie bestimmt sich das Verhältnis zu anderen Wissenschaften wie Kognitionswissenschaft, Psychologie, Philosophie, Linguistik, Pädagogik etc.?

Welches sind die besonderen Herausforderungen für die Gestaltung auf Informatik- und auf Design-Ebene? Wo sind die Schnittmengen bzw. die Schnittstellen?

### **Medienhandeln und Anwendungen**

Was ist das Neue an „Be-greifbarer Interaktion“ für den Umgang mit Digitalen Medien?

Welche Bedingungen müssen gegeben oder gestaltet werden, damit die Be-Greifbaren Interfaces ihr Potenzial entfalten können?

Was sind die Potenziale „Be-greifbarer Interaktion“ für Lernen, Arbeiten, Spielen, welche Rolle kann das in der Kunst spielen?