

## MENSCH-MENSCH INTERAKTION

**Interaktionismus** Ein Forschungsansatz, dem die Auffassung zugrunde liegt, dass der Mensch in einer **Symbolisch vermittelten** Welt lebt. Erst in diesem gesellschaftlichen Interaktionszusammenhang bildet sich im Rahmen des konkreten Handelns die Identität eines Subjekts heraus.

**Interaktion** Begriff, der jede Form von wechselseitiger Bezugnahme von zwei oder mehreren Personen (auch Gruppen) beschreibt. Der Einzelne orientiert sich bei jeder Interaktion am tatsächlichen Verhalten, aber auch an den von ihm nur vermuteten Erwartungen des Anderen. Voraussetzung hierfür ist ein Mindestmaß an **gemeinsamen Symbolen** (z.B. sprachlicher Art, aber auch Handzeichen u. ä.) bei beiden Teilen, die eine Verständigung ermöglichen. [Lycos-Lexicon]

**Interaktion:** Das aufeinander bezogene Handeln zweier oder mehrerer Personen z.B. in Form von sprachlicher Kommunikation. Dabei orientieren sich die Handelnden in der Regel an einander komplementären Erwartungen, Rollenvorstellungen u.a. Verhaltensweisen und Aktionen. [Brockhaus 1996]

**Interaktion**, soziale Interaktion, Wechselwirkung, gegenseitige Beeinflussung von Mitgliedern einer Gruppe führt zu Änderungen von Einstellungen und Verhalten. [Knauers Lexikon]

**Wechselwirkung:** allgemeiner Zusammenhang durch gegenseitige Beeinflussung, Soziologisch: aufeinanderbezogenes Handeln.

**interaction:** Deutsche Übersetzung: Wechselbeziehung'. Für das daraus abgeleitete Verb 'to interact' gilt die Übersetzung 'sich gegenseitig beeinflussen'. [Langenscheid Taschenwörterbuch]

## MENSCH-MASCHINE INTERAKTION

**Vermittelte Interaktion:** Interaktion kann durch Medien vermittelt werden. Man unterscheidet dabei nach primären, sekundären und tertiären Medien, je nach Abhängigkeit der Interaktion von dem technischen Medium bezüglich Produktion, Übertragung und Empfang des Auszutauschenden.

**Interaktion:** "eine gemeinsame, simultane Aktivität von Seiten beider Teilnehmer, die normalerweise auf irgend ein Ziel abstellt, aber nicht unbedingt." Daraus ergeben sich fünf logische Konsequenzen: Unterbrechbarkeit, Körnung, Elegantes Ausweichen, beschränkte Voraussicht, Kein 'Default' (Standardverfahren). [Lippman MIT]

**Mensch-Computer Interaktion:** Informatik: Dialog, wechselseitige Beeinflussung von Mensch und Maschine, das heißt, die Fähigkeit des Anwenderprogramms, eines Betriebssystems, einer Benutzeroberfläche, u.a. Aufgaben im Dialog mit dem Anwender zu lösen [Brockhaus 1996]

**Interaktion Design** Interactive technologies have become a medium through which we interact with each other and with our environment ". I. Design. concerns the design both of the services these technologies might offer, and the quality of our experience of interacting with them. [IVREA]

**Interaktive Kunst** Gilt als gattungsspezifische Bezeichnung für computergestützte Arbeiten, denen ein Wechselspiel zwischen digitalem Computersystem und Anwender stattfindet". [Dinkla]

## INTERAKTIVBOOM KUNST UND MEDIEN TECHNOLOGIE

**Interaktiv sein:** ist zur Zeit Mode und taucht häufig auf mit Attributen wie innovativ, flexibel, dynamisch. Schlagworte, die für einen positiven Werbeauftritt sorgen. Unangreifbar, unpräzise und deshalb für positive Interpretation offen.

**Interaktive Medien:** jene Form von Medien, bei welchen der Nutzer den Umfang, die Auswahl und die Reihenfolge der dargebotenen Informationen im Rahmen einer wechselseitigen Kommunikation mit dem Medium jederzeit selbst bestimmen kann.

**Interaktives TV:** bietet Zuschauern die Möglichkeit, über herkömmlichen Konsum von Fernsehprogrammen hinaus Informations- und Unterhaltungsinhalte selber zu bestimmen [Lexikon - Film, TV, Video, Internet] .