

# Inhalt

---

<b>1</b>	<b>Einleitung</b> .....	9
1.1	Skizzierung des Spannungsfeldes zwischen Innovationen und Konventionen .....	10
1.2	Einordnung der vorliegenden Arbeit in unterschiedliche designtheoretische Forschungsmodelle .....	25
1.3	Ansatz und Ziel der Arbeit .....	30
<b>2</b>	<b>Begriffsklärung für folgende Analysen und Betrachtungen</b> .....	33
2.1	Annäherung an einen betrachtungsadäquaten Gestaltungsbegriff durch differenzierte Analyse unterschiedlicher Sinnedimensionen .....	33
2.1.1	Gestaltung als Handlung .....	34
2.1.2	Gestaltung als Ergebnis .....	38
2.1.3	Gestaltung als Disziplin .....	38
2.1.4	Gestaltung als Forschungsdisziplin .....	39
2.2	Annäherung an einen betrachtungsadäquaten Gestaltungsbegriff durch Abgrenzung vom Designbegriff .....	43
2.3	Ableitung des Begriffs der Interaktionsgestaltung basierend auf Moggridge, Löwgren, Cooper, Hassenzahl u.a. ....	45
2.4	Differenzierte Betrachtung des Begriffsfeldes Design-Thinking als gestalterischer Ursprung von Innovationen .....	52
2.5	Einleitende Betrachtung von Begriffen unterschiedlicher Diskurse zur Mensch-Maschine- Interaktion mit Konventionsbezug .....	58
2.5.1	Betrachtungen zur Intuitivität .....	60
2.5.2	Betrachtungen zur Selbstbeschreibungsfähigkeit .....	61
2.5.3	Betrachtungen zur Erwartungskonformität .....	65
2.5.4	Betrachtungen zur Konsistenz .....	68
<b>3</b>	<b>Zur Deutbarkeit der Mensch-Maschine-Interaktion als kommunikativer Prozess - Analyse der Strukturgleichheit von Mensch-Maschine-Interaktion und Sprache</b> .....	71
<b>4</b>	<b>Innovationen</b> .....	85
4.1	Transdisziplinäre Annäherung an einen betrachtungsadäquaten Innovationsbegriff .....	88

4.2	Zur Charakteristik von Innovationen .....	93
4.3	Zur Charakteristik des Innovationsprozesses .....	97
4.4	Zur Radikalität von Innovationen .....	102
4.5	Deutung des Innovationsbegriffs aus gestalterischer Perspektive .....	114
4.6	Zur Materialität von Innovationen .....	120
<b>5</b>	<b>Interaktionskonventionen</b> .....	<b>125</b>
5.1	Transdisziplinäre Annäherung an einen betrachtungsadäquaten Konventionsbegriff .....	125
5.2	Eingrenzung des Konventionsbegriffs im Kontext der Sprachbildung, basierend auf der identifizierten Strukturgleichheit zwischen Mensch-Maschine-Interaktion und Kommunikation .....	127
5.3	Die Interaktionswelt als Untermenge der sozialen Lebenswelt nach Jürgen Habermas .....	129
5.4	Transdisziplinäre Herleitung des Begriffs des Impliziten Wissens als Wissensform der Interaktionswelt .....	132
5.5	Zwischenfazit zu Interaktionskonventionen .....	135
<b>6</b>	<b>Zur Bildung von Interaktionskonventionen basierend auf Luckmann, Berger und Schütz</b> .....	<b>137</b>
6.1	Erprobung und Ausübung – Erfahrung und Bestätigung .....	139
6.2	Typisierung .....	142
6.3	Habitualisierung .....	145
6.4	Institutionalisierung .....	147
6.5	Objektivierung .....	150
6.6	Zwischenfazit zur Bildung von Interaktionskonventionen .....	157
<b>7</b>	<b>Betrachtungen zur Wirkung von Konventionen im Entstehungskontext von Innovationen</b> .....	<b>161</b>
7.1	Theorieüberführung der Pfadabhängigkeit als Wirkungsprinzip von Konventionen auf Innovationen .....	165
7.2	Die Interaktionswelt als Quelle und Referenz der Gestaltung .....	167
7.3	Leitbilder und Paradigmen – methodische Ansätze zur Einflussnahme auf den Entstehungskontext von Innovationen .....	172
7.4	Zwischenfazit zur Wirkung von Konventionen im Entstehungskontext von Innovationen .....	176
<b>8</b>	<b>Betrachtungen zur Wirkung von Konventionen im Anwendungskontext</b> .....	<b>179</b>
8.1	Transdisziplinäre Annäherung an die Diffusion von Innovationen .....	180
8.1.1	Zum Diffusionskontext .....	182
8.1.2	Zur Charakteristik und zu Faktoren der Diffusion .....	185
8.2	Fokussierung auf die Diffusion von Innovationen im Kontext der Mensch-Maschine-Interaktion .....	209
8.2.1	Analyse diffusionsrelevanter Qualitäten und Betrachtung ihrer Gestaltbarkeit .....	218
8.2.2	Konsistenzen und Metaphern – Ansätze zur Einflussnahme auf die Akzeptanz und Diffusion unkonventioneller Lösungen .....	228
8.3	Zwischenfazit zur Wirkung von Konventionen im Anwendungskontext .....	238

<b>9</b>	<b>Folgerungen zu Konventionen im Gestaltungszusammenhang</b> .....	243
<b>10</b>	<b>Schlussfolgerung</b> .....	247
10.1	Konkretisierung des Spannungsfeldes zwischen Innovationen und Konventionen .....	250
10.2	Innovationsbegünstigende Faktoren bei der Gestaltung interaktiver Artefakte und Konzepte .....	253
10.3	Auswirkungen des Spannungsfeldes auf die Interaktionsgestaltung .....	268
10.4	Gestaltung zwischen Verbesserung, Erneuerung, Folgenabschätzung und Kritik .....	279
<b>11</b>	<b>Fazit</b> .....	291
	<b>Danksagung</b> .....	297
	<b>Abbildungsverzeichnis</b> .....	299
	<b>Literaturverzeichnis</b> .....	301

