



Pôle de création  
numérique

# Lexikon der digitalen Schöpfung

Dezember 2023

## Vorwort

Von allen Formen des aktuellen künstlerischen Schaffens oder, weiter gefasst, von allen zeitgenössischen kulturellen Ausdrucksformen, wird die digitale Schöpfung von den Akteuren, Betreibern und institutionellen Partnern der Kultur in der Schweiz zweifellos am wenigsten gut anerkannt. Die Erklärung dafür liegt laut verschiedenen Beobachtern vor allem in einem der grundlegenden Paradigmen dieses Bereichs: seiner Fluidität. Die kulturellen Praktiken und Ausdrucksformen des Digitalen sind nämlich in ständigem Wandel und hängen eng mit der Fähigkeit von Kulturschaffenden zusammen, sich laufend neuer Technologien zu bemächtigen, um ihnen ungeahnte kulturelle Verwendungsmöglichkeiten zu geben. Ein Prinzip, das der Theoretiker der neuen Medien Lev Manovich wie folgt zusammenfasste: "Der digitale Schöpfer ist ein Alchemist des Digitalen, der Datenbits in bedeutungsvolle Erfahrungen verwandelt, indem er die unendlichen Möglichkeiten der digitalen Manipulation erforscht." Das Feld des digitalen Schaffens nicht endgültig einzugrenzen, sollte uns jedoch nicht davon abhalten, seine aktuellen Ausdrucksformen zu katalogisieren und zu definieren. Dieser Aufgabe haben wir uns hier gewidmet.

Ziel dieses Lexikons ist es, den Partnern im Bereich des digitalen Schaffens ein Instrument für ein gemeinsames Verständnis des Bereichs an die Hand zu geben. In diesem Sinne haben wir uns bemüht, einfache Definitionen für oftmals komplexe Formen, Objekte oder Inhalte zu geben. Wir waren so auch der Ansicht, dass Meinungsunterschiede zwischen Experten über bestimmte Terminologien, Klassifizierungen oder Unterteilungen keinen Mehrwert für dieses Dokument bringen würden. Es ist jedoch wichtig, sich vor Augen zu führen, dass solche spannende Debatten unsere künftige Wahrnehmung des Bereichs verändern könnten. Dieses Lexikon sollte daher als eine bewusst unvollkommene und nicht erschöpfende Bestandsaufnahme kultureller Praktiken betrachtet werden, über die es oftmals keinen etablierten kritischen Konsens gibt.

# Allgemeines

## Allgemeine Bezeichnung: Digitale Schöpfung oder digitale Kunst?

Die Begriffe "digitale Schöpfung" und "digitale Kunst" werden häufig austauschbar verwendet. Sie können jedoch je nach Kontext oder Epoche, in der sie verwendet werden, spezifische Nuancen aufweisen.

Aus Gründen der Klarheit schlagen wir vor, die folgenden Definitionen beizubehalten:

**Digitale Schöpfungen (auch digitale Kreationen):** Ein allgemeiner Begriff, der alle Formen des kulturellen und kreativen Ausdrucks umfasst, die in ihrem Prozess native digitale Technologien einsetzen. Im weiteren Sinne kann dieser Begriff auch traditionelle kulturelle Praktiken umfassen, die durch eine digitale Transformation neue Ausdrucksformen oder Formen finden (und nicht nur neue Produktions- oder Vertriebsmethoden). Dies gilt insbesondere für die digitale Malerei, die digitale Fotografie, die digitale Musik, die digitale Literatur oder das digitale Design.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass digitale Kreation ein Sammelbegriff ist, der alle kulturellen Ausdrucksformen umfasst, die entweder nativ digital sind oder signifikant durch digitale Technologien verändert wurden.

**Digitale Künste:** Künstlerische (d. h. explizit zu künstlerischen Zwecken geschaffene) Ausdrucksformen, die digitale Technologien aktiv auf kreative und innovative Weise nutzen. Dies umfasst Disziplinen wie digitale Kunst, virtuelle Realität, erweiterte Realität, algorithmische Kunst, künstlerische Programmierung und andere Kunstformen, die digitale Technologien aktiv in ihrem Schaffensprozess einsetzen.

*Zusammenfassend lässt sich sagen, dass digitale Kunst Arten von digitalem Schaffen bezeichnet, die sich auf die Erforschung neuer Technologien und die Schaffung innovativer digitaler Kunsterlebnisse konzentrieren.*

## **Überblick: vier Schlüsselbereiche, drei Vertriebswege**

Um einen Überblick über das digitale Schaffen zu erhalten, kann es in vier Schlüsselbereiche unterteilt werden. Jeder dieser Bereiche steht für einen wichtigen Aspekt des Sektors und umfasst eine Vielzahl unterschiedlicher künstlerischer Disziplinen. Es ist wichtig zu beachten, dass sich diese Kategorien in der Praxis regelmässig überschneiden. Viele digitale Kulturschaffende arbeiten dynamisch an den Schnittstellen dieser Bereiche und schaffen integrierte, innovative und multidisziplinäre Kunsterlebnisse.

⇒ ***Medienkunst und mediale Kulturpraktiken***

Alle Formen digitaler Ausdrucksformen, die die Eigenschaften und Wirkungen der neuen Medien kritisch, affirmativ oder explorativ mit explizit künstlerischen Mitteln untersuchen. Sie versuchen oft, das jeweilige Medium deutlich zu machen.

Beispiel: Die Net Art nutzt das Internet als künstlerisches Medium, indem sie Websites erstellt, die als Kunstwerke zu verstehen sind, die kritisch über die Nutzung des Internets reflektieren.

⇒ ***Interaktive Kunst und interaktive Kulturpraktiken***

Alle Formen des digitalen Ausdrucks, die eine direkte Interaktion mit dem Publikum oder dem Nutzer beinhalten.

Beispiel: Videospiele sind ein klassisches Beispiel für interaktive Praktiken, bei denen die Nutzer aktiv an der Erfahrung teilnehmen.

⇒ ***Immersive Kunst und immersive Kulturpraktiken***

Alle Formen des digitalen Ausdrucks, die versuchen, den Betrachter vollständig in das Werk einzutauchen.

Beispiel: Virtuelle Realität ermöglicht es dem Teilnehmer, in eine völlig immersive visuelle und akustische Umgebung versetzt zu werden.

⇒ ***Generative Kunst und generative Kulturpraktiken***

Alle Formen des digitalen Ausdrucks, bei denen autonome Systeme wie Algorithmen oder künstliche Intelligenz eingesetzt werden, um künstlerische Werke zu erzeugen.

Beispiel: KI-Kunst ist ein Beispiel für einen Ausdruck, bei dem der kreative Aspekt an Computerprogramme delegiert wird.

Um diesen Überblick zu verfeinern, können auch die Vertriebswege digitaler Werke berücksichtigt werden. Sie lassen sich in drei Kategorien einteilen: physisch, virtuell oder hybrid.

⇒ ***Physischer Vertrieb***

Impliziert, dass die Verbreitung des betreffenden Werks zwingend einen bestimmten physischen Raum erfordert.

Beispiel: eine digitale Installation in einem Kulturraum.

⇒ ***Virtueller Vertrieb***

Impliziert, dass die Verbreitung des Werks ausschliesslich auf einer virtuellen Verbreitungsplattform beruht.

Beispiel: eine Net-Art Website.

⇒ ***Hybrider Vertrieb***

Impliziert, dass das betreffende Werk mithilfe von Nutzungsanpassungen unterschiedslos sowohl virtuell als auch physisch verbreitet werden kann.

Beispiel: Ein Werk in virtueller Realität, das in einem physischen Raum programmiert wird, aber auch auf einer Online-VR-Plattform angesehen werden kann.

Daher bezieht sich die häufig verwendete Terminologie "digitale Erlebnisse" meist auf digitale Werke, die physisch oder in hybrider Form verbreitet werden.

# Lexikon

Dieses Lexikon listet die wichtigsten künstlerischen Terminologien auf, die in der digitalen Schöpfung gebräuchlich sind. Dabei ist zu beachten, dass sich einige Begriffe auf Disziplinen oder Werkkategorisierungen beziehen, während andere lediglich auf Konzepte oder Techniken verweisen, die häufig in der digitalen Kunst verwendet werden.

## A

**AI Kunst (oder Generative Kunst durch künstliche Intelligenz):** Einsatz künstlicher Intelligenz (KI), insbesondere neuronaler Netze, zur Erzeugung einzigartiger künstlerischer Werke, seien es Bilder, Texte oder Musikkompositionen.

**AI-Enhanced Mixed Media:** Teilbereich der AI Art (KI Kunst), der die Verschmelzung traditioneller künstlerischer Werke mit verbesserten oder durch künstliche Intelligenz erzeugten Elementen beinhaltet, wodurch hybride Kunsterlebnisse entstehen.

**Kreative Algorithmen:** Einsatz von Computeralgorithmen zur Erzeugung von künstlerischen Werken.

**App Art:** Künstlerische Inhalte, die speziell für Smartphones und Tablets entwickelt wurden. Induziert im Vergleich zu Net Art auch die Möglichkeit, mit der Mobilität des Nutzers zu spielen.

**Algorithmische Kunst:** Unterbereich der generativen Kunst, der sich speziell auf die Verwendung von Algorithmen zur Erzeugung von künstlerischen Werken konzentriert.

**Augmented Reality (AR):** Integration von virtuellen Elementen in die reale Welt, oft gesehen durch Geräte wie Smartphones oder AR-Brillen.

## B

**Binaural:** In der Kunst jedes Klangwerk, das auf einer Aufnahmetechnik beruht, die es ermöglicht, Klänge dreidimensional (Winkel, Höhe und Entfernung) zu erfassen.

**Bio-Art:** Kunst, die lebende Organismen, Gewebe oder biologische Systeme als Träger oder zentrales Element des Kunstwerks verwendet.

**Blockchain:** Technologie zur Speicherung und Übertragung von Informationen in Form einer Datenbank, die die Besonderheit hat, dass sie gleichzeitig von allen ihren Nutzern geteilt wird und von keinem zentralen Organ abhängig ist. Die gespeicherten Informationen können frei gelesen, aber nicht zerstört oder verändert werden, wodurch die Sicherheit und Unabhängigkeit des Systems gewährleistet wird (siehe auch « NFT »).

## C

**Computerkunst:** Kunst, die mithilfe eines Computers als Werkzeug oder Medium hergestellt wird. Der Begriff unterscheidet sich von digitaler Kunst und Medienkunst und bezeichnet eher Werke, die zwischen 1950 und 1990 entstanden sind und sich auf algorithmisch erzeugte Formen konzentrieren, die mithilfe von maßgeschneiderter Software erstellt wurden.

**Creative Adversarial Networks (GAN Art):** Teilbereich von AI ART, der die Verwendung von generativ-antagonistischen Netzwerken (GAN) zur Schaffung künstlerischer Werke beinhaltet, wobei ein Netzwerk Inhalte generiert und ein anderes Netzwerk diese kritisiert und beide sich im Laufe der Zeit zu überzeugenderen Ergebnissen entwickeln.

**Cross-Media:** In der Kultur eine Praxis, die darauf abzielt, ein Werk über mehrere Medien oder Träger zu deklinieren. Wenn das Werk jedes Medium auf eigene Weise mobilisiert, indem es seine Besonderheiten nutzt, spricht man eher von einer transmedialen Praxis.

## D

**DAO (Dezentrale Autonome Organisationen) Kunst:** Autonome Gemeinschaften, in denen Entscheidungen über das künstlerische Schaffen, die Verteilung von Geldern und andere Aspekte von den Inhabern von Token, den Mitgliedern der Gemeinschaft oder den Teilnehmern gemeinsam getroffen werden. DAOs sind wichtige Akteure im Web3 (siehe auch «Web3»).

**Datenvisualisierung:** Visuelle Darstellung von oft komplexen Informationen oder Daten, die das Verständnis erleichtert.

**Dezentralisierte digitale Kunst:** Eine Kunstpraxis, die vorschlägt, Kunstwerke in dezentralen Netzwerken zu erstellen und zu speichern und sie mit intelligenten Verträgen auf Blockchains zu verknüpfen, um die Art und Weise zu verändern, wie Künstler ihre Arbeit verteilen und monetarisieren. Die dezentralisierte digitale Kunst ist insbesondere mit der Entwicklung des Web3 verbunden.

**Digitale Performance-Kunst:** Kombiniert traditionelle darstellende Künste mit digitalen Technologien, um innovative, manchmal interaktive Performances zu schaffen.

**3D-Druck:** Aufbau eines physischen Objekts aus einem digitalen Modell über einen 3D-Drucker.

## E

**Erweiterte Realität (XR):** Ein umfassender Begriff, der verschiedene Formen digitaler Erlebnisse umfasst, die Elemente der realen und der virtuellen Welt integrieren. Er umfasst Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR), Mixed Reality (MR) sowie weitere Variationen.

## F

**Fulldome:** Auch Fulldome-Kino genannt, bezieht sich auf ein immersives Erlebnis, bei dem eine Videoprojektion die gesamte Fläche einer Kuppel oder einer halbkugelförmigen Decke abdeckt. Dieses Format wird häufig in Planetarien, Wissenschaftszentren, Kunstinstallationen und anderen Räumen verwendet, die immersiven visuellen und audiovisuellen Erlebnissen gewidmet sind.

## G

**Geistiges Eigentum:** Gesetzliches Prinzip zum Schutz der Rechte des Schöpfers an seiner (geistigen, immateriellen, etc.) Schöpfung. Codes, Computerprogramme und andere Software, einschliesslich mobiler Anwendungen oder Videospiele, sind als literarische Werke im Sinne des Urheberrechts geschützt. Sie sind somit automatisch ab ihrer Erstellung geschützt und müssen nicht formell bei den Aufsichtsbehörden registriert werden.

**Generatives Design:** Wendet generative Prinzipien auf die Gestaltung von Objekten, Strukturen oder Schnittstellen an und schafft so variable und evolutive Ergebnisse.

**Generative Kunst:** Künstlerisches Schaffen, das automatisierte oder generative Prozesse nutzt, die oft auf Algorithmen basieren. Der Künstler erstellt ein Regelwerk, das der Computer interpretieren muss, um das Endergebnis zu erzeugen. Generative Kunst ist daher eine Art von Computerkunst, obwohl nicht alle Computerkunst generativ ist.

**Genetische Kunst:** Nutzt genetische oder evolutionäre Prozesse, um Kunstwerke zu schaffen, oft durch die Kombination von Elementen auf eine Art und Weise, die der natürlichen Selektion ähneln.

## I

**Immersive Erfahrung:** Ein künstlerisches Werk, das darauf ausgelegt ist, den Betrachter in eine immersive Umgebung zu versetzen, wobei in der Regel Elemente wie Licht, Ton, Video, virtuelle oder erweiterte Realität sowie andere Technologien kombiniert werden, um ein multisensorisches Erlebnis zu schaffen.

**Immersive Kunst:** Eine Form der Kunst, die den Betrachter in eine sensorische Umgebung eintauchen lässt, in der er auf immersive Weise interagieren kann.

**Interaktionsdesign:** Eine Disziplin, die sich auf die Schaffung von interaktiven Erfahrungen zwischen Nutzern und Systemen konzentriert.

**Interaktive Erzählung:** Schaffung von Geschichten, bei denen der Zuschauer den Verlauf der Handlung beeinflussen kann; wird häufig in digitalen Umgebungen oder narrativen Spielen eingesetzt.

**Interaktive Installation:** Ein künstlerisches Werk, das auf die Anwesenheit, die Bewegung oder die Aktionen des Betrachters reagiert.

**Interaktiver Klang:** Klangschöpfung, die auf externe Stimuli wie Bewegungen oder Aktionen eines Nutzers reagiert.



**Interaktive Kunst:** Ein künstlerisches Werk, das den Betrachter zur Teilnahme auffordert, häufig über digitale Schnittstellen.

## K

**Klangkunst:** Konzentriert sich auf die Schaffung digitaler künstlerischer Werke, bei denen der Klang das Hauptmedium ist und manchmal interaktive Elemente integriert werden (vgl. Interaktiver Klang).

**Kunstvideospiele:** Ein Videospiele, das auf einem explizit künstlerischen Ansatz beruht. Kunstvideospiele sind spielbar, also interaktiv, aber nicht oder nicht hauptsächlich kommerziell. Ihr Suchtfaktor ist in der Regel geringer als bei industriellen Videospiele.

**Künstlerischer Code:** Verwendung von Computercode als künstlerisches Medium zur Schaffung visueller oder interaktiver Werke.

## L

**Lichtkunst (auch Light Art):** Nutzt Licht als Hauptmedium, um künstlerische Werke zu schaffen, oft unter Verwendung fortschrittlicher Lichttechnologien.

## M

**Machine Learning Art:** Unterbereich der AI Art, die Techniken des maschinellen Lernens nutzt, um visuelle, akustische oder interaktive Werke zu schaffen.

**Media Design:** Auch Mediendesign genannt, ist eine Disziplin, die die visuelle Gestaltung und Planung mit dem Ziel umfasst, eine Botschaft zu vermitteln oder Informationen über verschiedene Medien zu übertragen. Sie integriert grafische, visuelle, akustische und manchmal interaktive Elemente, um multimediale Erfahrungen zu gestalten.

**Metaversum (vom Englischen «metaverse»):** Ein virtueller Raum, in dem Nutzer untereinander und mit digitalen Objekten interagieren. Einige Künstler erforschen die Schaffung von Kunstwerken direkt im Metaversum, indem sie spezielle Plattformen und Werkzeuge verwenden. Metaversum sind wichtige Akteure im Web3.

**Mixed Reality (MR):** Umfasst Werke, die Elemente der virtuellen Realität, der erweiterten Realität und physischer Umgebungen zu hybriden Erlebnissen kombinieren.

**Motion Capture oder MoCap:** Technik zur Erfassung von Bewegungen; in der Kunst werden mithilfe von Bewegungsdaten unter anderem digitale Körper (Avatare) gesteuert und/oder Animationen produziert.

**Multimedia:** In der Kunst ein Werk, das auf der gleichzeitigen und interaktiven Nutzung mehrerer Darstellungsformen von Informationen (Texte, Töne, feste oder bewegte Bilder) beruht.

## N

**Net Art:** Künstlerische Formen, die nur im und mit dem Internet geschaffen werden können.

**NFT (Non-Fungible Token):** Ein nicht fungibler Token, der in einer Blockchain registriert ist und das einzigartige Eigentum an einem digitalen Vermögenswert, z. B. einem digitalen Kunstwerk, darstellt. NFTs ermöglichen das Eigentum, die Rückverfolgbarkeit und die Authentizität von digitalen Werken (siehe auch «Blockchain»).

**NLP Art:** Unterbereich der AI Art, die Modelle zur Verarbeitung natürlicher Sprache nutzt, um Gedichte, Geschichten oder andere Formen des schriftlichen Ausdrucks zu generieren. NLP kommt aus dem Englischen und steht für «Natural Language Processing».

## P

**Parametrisches Design:** Verwendet benutzerdefinierte Parameter und Regeln, um bei der Gestaltung komplexe Formen und Strukturen zu erzeugen.

**Photogrammetrie:** Eine Technik, die Fotografien verwendet, um detaillierte 3D-Modelle von physischen Objekten oder Umgebungen zu erzeugen.

**Prozedurale Generierung:** Eine Technik, bei der visuelle oder akustische Elemente mithilfe von Algorithmen statt mit statischen Ressourcen erstellt werden.

**Prototyp:** Eine erste und häufig vereinfachte Version eines Produkts oder einer Schnittstelle, die dazu dient, Konzepte zu testen und Feedback zu sammeln, bevor sie vollständig umgesetzt wird.

## T

**Tragbare Technologie in der Kunst:** Erforscht die Verwendung von tragbaren Geräten wie Smartwatches, Körpersensoren usw. als Mittel des künstlerischen Ausdrucks.

**Transmedia:** Nutzt mehrere Medien, um eine Geschichte zu erzählen oder ein zusammenhängendes Kunsterlebnis zu schaffen, wobei die medienspezifischen Funktionen genutzt werden.

## U

**Unabhängiges Videospiel:** Von einem kleinen, unabhängigen Studio entwickeltes Videospiel, das sich häufig durch innovative Konzepte und kreative Ansätze auszeichnet.

## V

**Videospiel:** Ein digitales Spiel, das visuelle, auditive, narrative und interaktive Elemente zu einem spielerischen Erlebnis verbindet.

**Videospielkunst** : Umgangssprachlich auch als "Game Art" bezeichnet, eine Kunst, die aus der künstlerischen Aneignung der Codes von Videospielen entsteht. Im Gegensatz zu künstlerischen Videospielen, die selbst spielbar sind, sind Werke, die sich als "Game Art" bezeichnen, nicht unbedingt spielbar. Die Disziplin umfasst unter anderem die Übernahme und Veränderung der Ästhetik von Videospielen in anderen Medien und die Bearbeitung/Hacking des Codes von Videospielen, darunter auch berühmte.

**Video Mapping**: Künstlerischer Ausdruck, der die Projektion von Videos oder Bildern auf dreidimensionale Oberflächen, häufig architektonische Strukturen, beinhaltet, um dynamische visuelle Illusionen zu erzeugen.

**Virtuelle Realität (VR)**: Immersive digitale Umgebung, die die physische Präsenz in einem digitalen Raum simuliert.

## W

**Web3**: Die neue Generation der Internettechnologie, die auf einer dezentralisierten Infrastruktur basiert. Das bedeutet, dass keine zentrale Behörde das Internet kontrolliert oder reguliert und dass das Eigentum unter seinen Nutzern und Schöpfern aufgeteilt wird, die mehr Kontrolle über ihre Daten und ihre Privatsphäre haben. Es nutzt zum Beispiel Kryptowährungen für Online-Transaktionen und Geldflüsse, anstatt sich auf die zentralisierte Infrastruktur von Banken und vertrauenswürdigen Dritten zu verlassen (siehe auch « Blockchain » und « DAO »).

## Ergänzendes Lexikon

### Gängige Terminologien im Zusammenhang mit Videospiele und immersiven Künsten.

**Battle Royale:** Eine Art Videospiele, bei dem eine grosse Anzahl von Spielern gegeneinander antritt, bis nur noch ein Überlebender übrig ist.

**Depth Mapping:** Eine Technik zur Messung und Darstellung der Tiefe in einem Raum, die häufig für eine realistische 3D-Visualisierung verwendet wird.

**3D-Modellierung:** Erstellung von digitalen dreidimensionalen Modellen von Objekten oder Umgebungen zur Verwendung in der virtuellen oder erweiterten Realität.

**Easter Egg:** Ein verstecktes Element in einem Videospiele, oft eine Referenz, ein Augenzwinkern oder eine Überraschung für die Spieler.

**Game Art:** Die Gesamtheit der visuellen Elemente, die für ein Spiel geschaffen werden, einschliesslich der Charaktere, Umgebungen, Objekte und aller visuellen Elemente, die in das Spiel integriert sind. Nicht zu verwechseln mit der gleichnamigen Terminologie, die die künstlerische Abwandlung von Videospielecodes bezeichnet.

**Game Design:** Entwurf der Regeln, der Mechanik und der Erzählstruktur eines Spiels, mit dem Ziel, ein interaktives Erlebnis zu schaffen, das den Spieler fesselt.

**Game Development (Spielentwicklung):** Der gesamte Prozess der Erstellung eines Videospiele, vom ersten Entwurf über die Programmierung, die künstlerische Gestaltung und das Testen.

**Game Engine:** Eine Reihe von Softwareprogrammen, die die Entwicklung von Videospiele erleichtern, indem sie gemeinsame Werkzeuge und Funktionen bereitstellen, sodass sich die Entwickler auf die Erstellung von Inhalten konzentrieren können.

**Gameplay:** Die interaktive Erfahrung, die den Spielern geboten wird, während sie mit einem Spiel interagieren, einschliesslich Spielmechanik, Ziele und Herausforderungen.

**Haptik:** Eine Technologie, die es den Nutzern ermöglicht, bei der Interaktion mit virtuellen Objekten taktile Empfindungen zu erleben, wie z. B. das haptische Feedback von Controllern.

**Latenz:** Die Verzögerung zwischen einer Benutzeraktion und der Reaktion des Systems, die besonders entscheidend ist, um eine wahrnehmbare Verzögerung in der virtuellen Realität zu vermeiden.

**LBE oder Location Based Entertainment :** Ursprünglich eine Spielhalle oder ein Geschäftsraum, der seinen Nutzern immersive Erlebnisse bietet. Im weiteren Sinne ist es jeder Raum (Museen, Kunstzentren usw.), der seinem Publikum ein Programm mit immersiven Erlebnissen anbietet.

**Leveldesign:** Der Prozess der Erstellung von Levels und Umgebungen in einem Videospiel, einschließlich der Anordnung von Elementen, Herausforderungen und Sehenswürdigkeiten.

**MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game):** Eine Art von Videospiel, bei dem viele Spieler gleichzeitig an einer persistenten Online-Welt teilnehmen können.

**Modding:** Eine Praxis, bei der ein bestehendes Spiel durch Hinzufügen oder Ändern von Elementen verändert oder angepasst wird, die häufig von der Spielergemeinschaft durchgeführt wird.

**Pixel Art:** Ein Grafikstil, bei dem einzelne Pixel zur Erstellung von Bildern verwendet werden; wird oft mit Retro-Videospielen in Verbindung gebracht.

**Point & Click:** Eine Videospieltechnik, bei der die Spieler mit der virtuellen Umgebung interagieren, indem sie mit einer Maus oder einem ähnlichen Zeigegerät auf Elemente auf dem Bildschirm klicken.

**Rabbit Hole:** Eine Technik des Gamedesigns, bei der ein versteckter Durchgang zu einem geheimen Level/einer geheimen Welt in einem Spiel geschaffen wird.

**Roguelike:** Ein Videospieldesign, das sich durch prozedural erzeugte Level, einen hohen Schwierigkeitsgrad und den ständigen Tod der Hauptfigur auszeichnet.

**Speedrun:** Die Praxis, ein Videospiel so schnell wie möglich zu beenden, oft unter Ausnutzung von Tricks oder Abkürzungen.

**Bewegungsverfolgung (Tracking):** Die Fähigkeit eines Systems, die Bewegungen des Nutzers zu verfolgen und zu interpretieren, die häufig zur Verbesserung der Interaktion in der virtuellen Realität eingesetzt wird.

**VR Gaming (Virtual Reality Gaming):** Ein Spielerlebnis, das die virtuelle Realität nutzt, um den Spieler in dreidimensionale virtuelle Umgebungen eintauchen zu lassen.

## Gängige Terminologien im Zusammenhang mit dem Interaktionsdesign.

**Affordanz:** Eine Eigenschaft eines Objekts oder eines Interface-Elements, die auf natürliche Weise seine Verwendung oder Funktion nahelegt.

**Baumstruktur (Tree Structure):** Eine hierarchische Organisation von Informationen oder der Benutzeroberfläche, die häufig in Form eines Baumes dargestellt wird, um die Beziehungen zwischen den einzelnen Elementen zu verdeutlichen.

**Benutzerschnittstelle (UI):** Der Raum, in dem die Interaktion zwischen Mensch und Maschine stattfindet, häufig bestehend aus visuellen Elementen wie Schaltflächen, Symbolen und Menüs.

***Brauchbarkeitstest (Usability test):*** Ein Evaluierungsprozess, bei dem echte Nutzer mit einem Produkt oder einer Schnittstelle interagieren, um potenzielle Probleme zu identifizieren und die Benutzerfreundlichkeit zu verbessern.

***Interaktives Modell:*** Eine simulierte Version einer Benutzeroberfläche, mit der Designer die Funktionalität und das Aussehen eines Produkts testen und Feedback dazu einholen können.

***Interaktionsparadigma:*** Ein Interaktionsmodell oder -schema, das vorschreibt, wie Nutzer mit einem System oder Produkt interagieren.

***Personas:*** Fiktive Darstellungen typischer Nutzer, die von Designern verwendet werden, um die Bedürfnisse und das Verhalten von Endnutzern zu verstehen.

***Prinzip der geringsten Überraschung (Principle of Least Astonishment):*** Schnittstellendesign, das darauf abzielt, Verwirrung zu minimieren, indem es dafür sorgt, dass die Elemente auf vorhersehbare und intuitive Weise funktionieren.

***Nutzerzentriertes Design:*** Ein Designansatz, der sich auf die Bedürfnisse, Motivationen und Eigenschaften der Endnutzer konzentriert.

***Nutzungsszenario:*** Eine narrative Beschreibung der Art und Weise, wie ein potenzieller Nutzer in einem bestimmten Kontext mit einem Produkt oder System interagieren könnte.

***Rückkopplungsschleife (Feedback Loop):*** Ein System, in dem die Aktionen des Nutzers Antworten des Systems auslösen, wodurch eine Kommunikationsschleife entsteht.

***User Experience (UX):*** Die Gesamtheit der Emotionen, Wahrnehmungen und Reaktionen eines Nutzers, wenn er mit einem Produkt oder System interagiert.

***Wireframe:*** Ein einfaches, grundlegendes visuelles Schema, das die Struktur und Anordnung der Elemente einer Benutzeroberfläche darstellt, ohne sich auf visuelle Details zu konzentrieren.