

Beitrag Learntec, Februar 2009  
Stand: 30.09.08

Abstract

### **Die kognitive Behausung: Neue Perspektiven des Wissensdesigns**

Als Gegenstand des Wissensdesigns wird die *kognitive Behausung* definiert. Mit diesem Begriff sollen informationell geprägte Umwelten der Wissensarbeit bezeichnet werden, an und in denen sich die gestalterischen Absichten realisieren. Dabei stehen lebensweltlichen Bezüge im Mittelpunkt, durch die sich menschliche Akteure in den Prozessketten medialer und physischer Artefakte orientieren und handeln.

Das Interesse an der Gestaltung der *kognitiven Behausung* verbindet folgende Kompetenzfelder:

- die gestalterische Perspektive von *cognitive design* und *Mediatektur*
- kulturwissenschaftliche Forschungen zum *spatial/topographical turn* und *semiotopen*
- kognitionswissenschaftliche Themen wie *environmental knowledge* und *embodied cognition*
- technische Entwicklungen wie *pervasive, calm, ubiquitous computing*.

Darüber hinaus wird eine Diskussion von Raumbegriffen aktualisiert, die CARNAP 1922 mit seiner Differenzierung von *physikalischem, logischem* und *anschaulichem Raum* angestoßen hatte.

Diese Neufassung von Gestaltungsaufgaben in Bezug auf Wissensmedien hat methodische Folgen. So wird etwa die *Exo-Perspektive* des Modelldenkens durch die *Endo-Perspektive* des Raumdenkens ergänzt. Auch das Verständnis von Mensch-Maschine Kommunikation als symmetrisches und kommunikatives Verhältnis muss im Kontext von *Ambient Intelligence* aufgegeben und neu gefasst werden.

Ziel ist es, vom *Being Digital* (NEGROPONTE) zum *Being there* (CLARK) fortzuschreiten. Dazu sind die Fragen einer *digitalen Ontologie* (CAPURRO) und der Gestaltung von *semantic spaces* (LÉVY) und *knowledge grids* (ZHUGE) experimentell zu erkunden.