

Autoactivity, Reactivity und Interactivity

Eigenschaften von autoaktiven, reaktiven und interaktiven Medien

Digitale Medien lassen sich im Hinblick auf ihr Verhalten gegenüber Benutzer*innen in verschiedene Typen einteilen. Eine verbreitete Unterscheidung erfolgt in **autoaktive**, **reaktive** und **interaktive Medien**. Diese Kategorien beschreiben, **wie stark ein Medium auf äußere Einflüsse oder Benutzerhandlungen reagiert** und in welchem Maße ein dialogisches Potenzial besteht.

1. Autoaktive Medien

Autoaktive Medien verhalten sich **unabhängig von Benutzereingaben**. Sie entfalten ihre mediale Wirkung **autonom**, d. h. sie produzieren Inhalte, Ereignisse oder Veränderungen im Systemverlauf **ohne äußere Steuerung**.

Eigenschaften:

- Der Ablauf ist **vordefiniert** und **linear**.
- Kein Eingreifen durch Nutzer*innen möglich.
- Inhalt und Zeitstruktur sind **festgelegt**.
- Medienverhalten ist **selbstgesteuert**, aber nicht nutzerbezogen.

Beispiele:

- Klassischer Film im Kino
- Automatisierte Diashows
- Bildschirmhintergründe mit programmierten Animationen

Autoaktive Medien werden häufig in **narrativen oder ästhetischen Kontexten** eingesetzt, in denen eine kontrollierte Inszenierung gewünscht ist.

2. Reaktive Medien

Reaktive Medien erfassen **Umwelteinflüsse oder Zustände** und reagieren darauf mit vordefinierten Veränderungen. Sie sind in der Lage, **Input zu erkennen und darauf angepasst zu reagieren**, ohne jedoch einen echten Dialog mit dem Nutzer zu führen.

Eigenschaften:

- Das Verhalten ist **abhängig von externen Signalen** (z. B. Licht, Temperatur, Bewegung).
- Keine direkte Interaktion mit Benutzer*innen – das System reagiert, aber **nicht zielgerichtet dialogisch**.
- Die Reaktionen folgen **festgelegten Regeln** oder Algorithmen.

Beispiele:

- Bewegungsmelder, die Licht einschalten
- Thermostate mit temperaturgesteuerter Regelung
- Lichtinstallationen, die sich auf Umgebungsgeräusche einstellen

Reaktive Systeme sind besonders im Bereich **Ambient Media**, **Responsive Architecture** oder **Medienkunst** verbreitet.

3. Interaktive Medien

Interaktive Medien sind Systeme, die in einem **wechselseitigen Austausch mit Nutzer*innen** stehen. Sie ermöglichen **gezielte Eingaben**, auf die das System **situationsabhängig reagiert**, und erlauben eine **steuerbare Nutzung**.

Eigenschaften:

- Nutzer*innen initiieren gezielt Aktionen.
- Das System reagiert in **Echtzeit** und **situativ angepasst**.
- Der Ablauf ist **nicht linear**, sondern **vom Nutzerverhalten abhängig**.
- Interaktion ist dialogisch, oft mit **visuellem, auditivem oder haptischem Feedback**.

Beispiele:

- Websites mit Navigation und Benutzerführung
- Computerspiele
- Touchscreens in öffentlichen Informationssystemen
- Interaktive Installationen in Museen oder Ausstellungen

Interaktive Medien zeichnen sich dadurch aus, dass sie **eine aktive Rolle der Nutzer*innen voraussetzen** und Gestaltungsentscheidungen **offen und dynamisch** auf Inputs reagieren lassen.

Vergleich der drei Medienformen

Eigenschaft	Autoaktiv	Reaktiv	Interaktiv
Nutzersteuerung	Keine	Indirekt über Umwelt	Direkt über Interaktion
Reaktionsfähigkeit	Nein	Ja, regelbasiert	Ja, situationsbezogen
Ablaufstruktur	Linear	Variabel, aber festgelegt	Nicht-linear, nutzergesteuert
Feedback an Nutzer	Kein Feedback	Kein gezieltes Feedback	Dialogisches Feedback

Fazit

Die Unterscheidung in **autoaktive**, **reaktive** und **interaktive Medien** erlaubt eine präzise Beschreibung unterschiedlicher Medienverhalten. Sie ist insbesondere in der **Gestaltungsanalyse**, **Systementwicklung** und **Medienästhetik** relevant. In der Praxis sind diese Kategorien oft **nicht trennscharf**, sondern gehen in hybriden Systemen ineinander über – beispielsweise in Installationen, die sowohl reaktive als auch interaktive Komponenten enthalten.

From: <https://wiki.ct-lab.info/> - Creative Technologies Lab | dokuWiki

Permanent link: <https://wiki.ct-lab.info/doku.php/extras:wissikon:media-design:autoativity-reactivity-interactivity>

Last update: 2025/07/06 07:34

