

Dansk resumé

Conceptual Blends in Interaction Design

– Toward a Cognitive Semiotic Framework for Online Meaning Construction and Embodied Interaction.

Thomas Markussens ph.d.-afhandling beskriver og redegør for de kognitive processer, som er involveret i oplevelsen af og interaktionen med nye designobjekter. Fokus er især rettet imod at belyse de situationer, hvor interaktive designobjekter forener former og funktioner på nye måder, der ikke umiddelbart harmonerer med folks forventninger, og som netop derfor forudsætter en semantisk reorganisering af disse forventningers betydningsstrukturer (mentale modeller, kategorier, begreber, m.v.).

I afhandlingen redegøres der for, hvordan Gilles Fauconnier og Mark Turners teori om konceptuelle integreringsnetværk, den såkaldte *blendingteori*, er i stand til at belyse de grundlæggende kognitive principper bag denne dynamiske betydningskonstruktion. Blendingteoriens anvendelsespotentiale for designforskningen demonstreres dernæst gennem en række designanalyser af bl.a. mixed reality installationer, interaktive beklædningsgenstande og blodtagingsrobotter.

En af grundantagelserne bag blendingteorien er, at betydningsdannelsen beror på strukturer og funktioner i den situerede kognition som helhed (perception, rumerfaring, ræsonneren, osv.), som ikke er omfattet af den strengt tegnbaserede definition af betydning. Ved at basere sig på denne grundantagelse adskiller afhandlingen sig fra den traditionelle designsemiotik, der sædvanligvis tager udgangspunkt i tegnet som den bærende teoretiske enhed. I og med at betydningsdannelsen ses som værende forankret i kognitive strukturer og processer, er der netop tale om en 'kognitiv semiotik'.

Afhandlingen indeholder, udover en detaljeret gennemgang af blendingteorien, fem case studier, der tidligere er blevet publiceret i antologier, tidsskrifter og som konferencebidrag.