Interkulturelle Erforschung und Gestaltung von Benutzungsschnittstellen (UI) und Benutzererfahrung (UX)

Rüdiger Heimgärtner[1], Christian Sturm[2], Christa Womser-Hacker[3], Thomas Mandl[3], Sebastian Linxen[4]

F&E MMI, Intercultural User Interface Consulting (IUIC), Deutschland[1]
Computervisualistik und Design, Hochschule Hamm-Lippstadt, Deutschland [2]
Institut für Informationswissenschaft und Sprachtechnologie, Universität Hildesheim, Deutschland[3]
Institut für Wirtschaftsinformatik, Fachhochschule Nordwestschweiz, Hochschule für Wirtschaft, Schweiz[4]

Zusammenfassung

Als Fortsetzung des Workshops „Zur Forschung im Bereich der Entwicklung interkultureller Benutzungsschnittstellen“, welcher auf der M&C 2013 durchgeführt wurde, soll das Wissen um die interkulturelle Erforschung und Entwicklung von Benutzungsschnittstellen weiter gebündelt, analysiert und strukturiert werden. Die meisten Veröffentlichungen im Bereich der Mensch-Maschine-Interaktion, die im Rahmen der führenden Konferenzen und wissenschaftlichen Zeitschriften publiziert werden, basieren auf Daten, die in als „WEIRD“ zu bezeichnenden Umgebungen gesammelt wurden. Neben dem Aufbau und der Stärkung der deutschsprachigen Community zu interkulturellen Themen in der Mensch-Computer Interaktion soll das gesammelte Wissen dazu gebündelt und sowohl auf der Webseite des Workshops publiziert als auch in der Sektion „Spotlights on Workshops“ als Poster präsentiert werden. Auf diese Weise soll dieser Workshop auch als Vorbereitung auf einen künftigen Arbeitskreis „Interkulturalität“ in der German UPA dienen.

Veröffentlicht durch die Gesellschaft für Informatik e. V. 2017 in
M. Burghardt, R. Wimmer, C. Wolff, C. Womser-Hacker (Hrsg.):
Mensch und Computer 2017 – Workshopband, 10.–13. September 2017, Regensburg.
Copyright (C) 2017 bei den Autoren. https://doi.org/10.18420/muc2017-ws03-0421

1 Themenbeschreibung

Der größte Teil der Studien im Fachgebiet der Psychologie wird mit Versuchspersonen und in Umgebungen durchgeführt, die man nach (Henrich, Heine, & Norenzayan, 2010) als „WEIRD“ bezeichnen kann. „WEIRD“ ist dabei das Akronym für Western, Educated, Industrialized, Rich und Democratic. Dementsprechend basieren auch die meisten Veröffentlichungen im Bereich der Mensch-Maschine-Interaktion, die im Rahmen der führenden Konferenzen und wissenschaftlichen Zeitschriften publiziert werden, auf Daten, die in als „WEIRD“ zu bezeichnenden Umgebungen gesammelt wurden. Darauf aufbauend stellt sich die Frage, inwieweit die externe Validität und eine weltweite Übertragbarkeit der Ergebnisse der Studien gegeben sind. Folglich ist unklar, ob die Erkenntnisse und Empfehlungen der Studien bei der Entwicklung und Gestaltung von weltweit verwendeten Benutzungsschnittstellen angewendet werden können. Es haben sich bereits widersprüchliche Befunde u.a. in Bereichen wie der visuellen Perzeption, dem analytischen Schlussfolgern sowie den Strategien zum Lösen von Problemen im Vergleich unterschiedlicher Bevölkerungsgruppen gezeigt (Reinecke, Nguyen, Bernstein, Näf, & Gajos, 2013) (Suchman, 2002). Daher kann davon ausgegangen werden, dass es im Bereich der Mensch-Computer Interaktion auch Bereiche und Erkenntnisse gibt, die in Bezug auf ihre weltweite Gültigkeit hinterfragt werden müssen (Heimgärtner, 2017).

Neben der Erweiterung des 2013 im Workshop durch Kurzvorträge zusammengetragenen Forschungsstandes sind dieses Jahr folgende Ziele definiert: (1) die Identifikation, Systematisierung und Priorisieren von für die Erforschung und Gestaltung von inter- und transkulturellen Benutzungsschnittstellen relevanten Aspekten und (2) die Definition einer strategischen Vorgehensweise zur Erarbeitung von Handlungsempfehlungen, um diesen identifizierten Aspekten Rechnung zu tragen. Die Ergebnisse des Workshops sind die Grundlage zur Gründung des Arbeitskreises „Interkulturalität“ der German UPA.

2 Ablauf

Der eintägige Workshop ist in vier 90-minütige Sessions aufgeteilt. In der ersten Session am Vormittag werden die Teilnehmerinnen und Teilnehmer nach einem Einführungsvortrag der Organisatoren gebeten, ihre Positionspapiere zu präsentieren. Damit soll bereits zu Beginn des Workshops ein Überblick über die verschiedenen Perspektiven geschaffen werden. Die zweite Vormittagssession dient der Identifikation von „WEIRD“-Aspekten der Erforschung und Gestaltung von Benutzungsschnittstellen. Dazu werden verschiedene Sichtweisen in Kleingruppen untersucht und zum Abschluss der Session in der großen Runde präsentiert. Nach der Mittagspause geht es in der dritten Session darum, mögliche Lösungsansätze in den Kleingruppen zu erarbeiten. Hierbei soll herausgearbeitet werden, inwieweit zentrale Punkte der Mensch-Computer Interaktion durch die Erweiterung auf „non-WEIRD“-Umgebungen verbessert werden können. In der vierten Session wird gemeinsam ein strategischer Plan zur Umsetzung der in der dritten Session erarbeiteten Lösungsansätze erstellt.

3 Teilnehmerauswahl und Zielgruppe

Das Ziel des Workshops besteht darin, Forscherinnen und Forscher sowie Vertreterinnen und Vertreter aus der Industrie zusammenzubringen. Die Teilnehmenden sollten bereits internationale und interkulturelle Erfahrung in der Erforschung und/oder Entwicklung von Benutzungsschnittstellen (User Interfaces) und Benutzererfahrung (User Experience) haben. Sie sollten sich mit Fragen der Globalisierung, Internationalisierung und Lokalisierung von Produkten, Systemen und Dienstleistungen beschäftigen und sich dabei auf kulturelle Fragen der Technologie und der Nutzererfahrung konzentrieren. In Zusammenhang mit der thematischen Ausrichtung sollte in der Zusammensetzung der Gruppe ein hohes Maß an Diversität gegeben sein.

4 Workshop Ergebnis

Neben dem Aufbau und der Stärkung der deutschsprachigen Community zu interkulturellen Themen in der Mensch-Computer Interaktion soll das gesammelte Wissen gebündelt und sowohl auf der Webseite des Workshops publiziert als auch in der Sektion „Spotlights on Workshops“ als Poster präsentiert werden. Des Weiteren dient der Workshop als Grundlage zum Aufbau der Arbeitsgruppe „Interkulturalität“ der German UPA.

Literaturverzeichnis

Heimgärtner, R. (2017). *Entwicklung interkultureller User Interfaces*. Berlin: Springer Vieweg.

Henrich, J., Heine, S., & Norenzayan, A. (2010). The weirdest people in the world? *Behav Brain Sci., 33*(2-3), 61-83. doi:10.1017/S0140525X0999152X

Reinecke, K., Nguyen, M. K., Bernstein, A., Näf, M., & Gajos, G. (2013). Doodle Around the World: Online Scheduling Behavior Reflects Cultural Differences in Time Perception and Group Decision-Making. *Proceedings of the 2013 conference on Computer-Supported Cooperative Work*, 45–54.

Suchman, L. (2002). Located accountabilities in technology production. *Scandinavian Journal of Information Systems,*(14(2)), 7.

Autoren

Heimgärtner, Rüdiger

Rüdiger Heimgärtner studierte Informations-, Sprach- und Religionswissenschaft sowie Philosophie und interkulturelle Handlungskompetenz in Deutschland, England, Tschechien und China und arbeitete als Designer, Entwickler, Architekt und Projektmanager in Hardware- und Softwareprojekten unter anderem bei der Siemens AG. Er promovierte zu kulturellen Unterschieden in der Mensch-Maschine-Interaktion und gibt als Gründer und Inhaber der Firma Intercultural User Interface Consulting (IUIC) sein kompiliertes Wissen in Form von Schulung, Coaching und Beratung an Industrie und Forschung auch als Mitglied in Arbeitskreisen bei DIN und UXQB weiter.

Sturm, Christian

Christian Sturm ist Professor für Praktische Informatik und Gaming an der Hochschule Hamm-Lippstadt. Nach dem Studium der Medieninformatik an der Hochschule Furtwangen promovierte er an der Universität Freiburg mit „Studien zur transkulturellen Benutzbarkeit mobiler Endgeräte“. Im Anschluss war er Professor für Interkulturelle Mensch-Maschine Interaktion an der Universidad Technologica de la Mixteca in Mexiko, Lead Customer Experience Engineer bei Hewlett Packard in Barcelona und hatte eine Associate Professur für Mensch-Maschine Interaktion an der Deutschen Universität in Kairo. Die Schwerpunkte seiner heutigen Arbeit in Forschung und Lehre liegen in der Erforschung und Gestaltung von (Benutzungs-)Erfahrungen, interkulturellen Interaktionen sowie Entrepreneurship.

Womser-Hacker, Christa

Christa Womser-Hacker ist Professorin für Informationswissenschaft an der Universität Hildesheim und Direktorin des Instituts für Informationswissenschaft und Sprachtechnologie. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen auf den Gebieten der Mehrsprachigen Informationssystemen, der Internationalen Mensch-Maschine-Interaktion und des Information Behaviour. Derzeit befasst sie sich insbesondere mit Projekten aus dem Bereich der Digital Humanities (z.B. "Welt der Kinder"), des Patent Retrieval ("Trendmining for Patents") und des Informationsverhaltens (Kognitive Text-Bild-Interaktion).

Mandl, Thomas

Thomas Mandl ist Professor für Informationswissenschaft an der Universität Hildesheim. Seine Forschungsinteressen sind Mensch-Maschine Interaktion (Usability, Methodenforschung, internationale Aspekte) und die nutzerorientierte Evaluierung im Information Retrieval. Er lehrt vorwiegend im Studiengang Internationales Informationsmanagement. Nach dem Studium an der Universität Regensburg und der University of Illinois at Urbana/Champaign war er zwischen 1994 und 1998 Mitarbeiter bei der GESIS in Bonn. Seit 1998 war er zunächst wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Universität Hildesheim. Thomas Mandl promovierte im Jahr 2000 über neuronale Netze im Information Retrieval und habilitierte sich 2006 zu Qualitätsaspekten im Internet.

Linxen, Sebastian

Sebastian Linxen ist stellvertretender Institutsleiter des Instituts für Wirtschaftsinformatik an der Hochschule für Wirtschaft der Fachhochschule Nordwestschweiz. Sein aktueller Forschungsschwerpunkt liegt in der Identifikation und Visualisierung mentaler Modelle von Webseiten von internationalen Nutzerinnen und Nutzern.