

# Nutzergewöhnung durch interaktive Spiele

Michael Ksoll, Kai-Uwe Loser

Lehrstuhl Informations- und Technikmanagement  
Ruhr-Universität Bochum  
44780 Bochum  
{michael.ksoll; kai-uwe.loser}@iaw.rub.de

## 1 Motivation und Designprozess

Mit dem Moderationslabor (kurz Modlab) wird an der Ruhr-Uni Bochum als unterstützendem Instrument die Umsetzung neuer Techniken der Collocated Collaboration insbesondere im Bereich Meeting Support gearbeitet. Die Ausmaße der drei Rückprojektionseinheiten (1,2m x 4,8m) ausgelegt als interaktive Wand bieten eine nahtlose virtuelle Arbeitsfläche für verschiedene kooperative Nutzungsszenarien. In der regulären Nutzung mit vielen technisch unversierten TeilnehmerInnen konnte regelmäßig beobachtet werden, dass TeilnehmerInnen sich distanziert, zurückhaltend und ängstlich in Bezug auf das Arbeiten mit dem Modlab verhalten und dann auf bekannte Nutzungsmuster insbesondere auf die Nutzung als bloße Präsentationswand zurückgreifen. Solche Phänomene sind seit langem bekannt [JA81]. Ziel der Entwicklung eines Spiel-Prototypen für die Vorlaufphase von Sitzungen war es die erkennbare Barriere zwischen neuer Technologie und Nutzern abzubauen, nach Möglichkeit Nutzern mögliche Hemmungen gegenüber der interaktiven Wand zu nehmen und sie ihnen derart „begreiflich“ zu machen, dass sie diese als unterstützendes Werkzeug wahrnehmen und für ihre Arbeit nutzen können.

Die Nutzer sollen dabei spielerisch an die Nutzung der Technik herangeführt werden, die Touch Interaktion erlernen und sich im Sinne bekannter Warm-Up-Moderationstechniken von vorherigem zu lösen und sich auf die Inhalte der Sitzung zu konzentrieren. Über verschiedene Design und Evaluationsphasen („Redo-It-Right“-Herangehensweise [LU08]) wurde eine Spielidee entwickelt und verfeinert.

## 2 Spielidee und Prototyp

Die Grundidee ist ein Wortlegespiel, das durch Anordnung von Planeten im Weltraum visualisiert wird. Der Nutzer kann Worte erstellen, indem er mit Buchstabentexturen versehene Planeten aus einem Pool von Buchstabenplaneten aneinanderreicht und so Solarsysteme erstellt. Alternativ kann der Nutzer mit Hilfe eines Webcam-Features ein Bild von sich generieren und damit einen Planeten mit einer Textur seines Gesichtes kreieren, um diesen im Nachhinein z.B. als Sonne in einem Solarsystem nutzen, das evtl. seinen Namen wiedergibt oder eine Frage zum Thema einer Sitzung beantwortet.

Der Nutzer steuert das gesamte Spiel mit seinem Finger. Er kann die Richtung der umher schwebenden Planeten ändern, indem er einen Planeten mit dem Finger fokussiert und in die gewünschte Richtung schiebt. Planetenkonstellationen lassen sich mittels Drag&Drop Verhalten anvisieren und durch ein „Übereinanderführen“ miteinander fusionieren. Benötigt der Nutzer weitere Planeten klickt er im Planetenmenü am unteren Bildschirmrand auf den gewünschten Planeten, welcher wiederum frei schwebend im Weltraum erscheint. Analog dazu funktioniert das Erstellen eines Planeten mit individueller Textur anhand des Webcam-Menüs am rechten Bildschirmrand. Des Weiteren lassen sich bereits erschaffte Solarsysteme durch verschiedene Funktionen manipulieren. Ein schnelles Hin- und Herbewegen eines fokussierten Planeten bewirkt z.B. dass der zuletzt hinzugefügte Planet abgespalten wird, während das Draggen eines fokussierten Solarsystems an den Bildschirmrand die komplette Zerstörung der Anordnung bewirkt. Zur Atmosphäre sollen weiterhin Soundeffekte beitragen.



Abbildung 1: Nutzerinteraktion mit dem Spiel

Mit dem Spiel werden Nutzer an die elementare Touch-Funktion des Modlabs herangeführt. Durch Spielelemente wie der Webcam-Funktion und dem kreationistischen Ansatz in dem nach und nach eine „Welt“ entsteht, sollen Nutzer die Erfahrung machen, dass man sich die Technik zu Nutze machen, um (gemeinsam) effektiver und produktiver Ergebnisse in Arbeitsprozessen erreichen. In diesem Sinne ist der Prototyp als „Serious“ [MC05] und als „Persuasive Game“ [BO07] gemeint. Erste Erfahrungen mit dem Prototypen deuten auf die Eignung zur Reduktion der genannten Phänomene hin. Eine detaillierte Studie mit Nutzern steht diesbezüglich aus.

## Literaturverzeichnis

- [JA81] Jay, T.B.: Computerphobia: What to do about it? *Educational Technology*, 21, 47–48, 1981.
- [MC05] Michael, David R.; Chen, Sandra L.: *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*. Muska & Lipman, 2005.
- [BO07] Bogost, I.: *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press, 2007.
- [LU08] Lundgren, Sus: *Designing Games: why and how*. *Interactions*, 15, 6. ACM, New York, 2008, p. 6-12.