

Nochmal kurz zu unserem Thema allgemein

Unser Thema ist Gefühlte Realität, damit meinen wir die individuell unterschiedliche Interpretation des Wahrgenommenen.

Wir alle erhalten durch unsere Sinne superviele Informationen, die wir verarbeiten müssen, um etwas mit ihnen anfangen zu können.

Wir Filtern, Kategorisieren, Gleichen ab und bilden uns dadurch unser Bild der Realität.

Häufig steckt aber mehr in etwas, als man auf den ersten Blick sieht. Wir urteilen zu schnell oder zu verallgemeinernd.

Dadurch entstehen Vorurteile und Verhaltensmuster, denen man nur schwer entgegenwirken kann

Häufig steckt aber mehr in etwas, als man auf den ersten Blick sieht. Wir urteilen zu schnell oder zu verallgemeinernd.

Dadurch entstehen Vorurteile und Verhaltensmuster, denen man nur schwer entgegenwirken kann

Wir haben gemerkt, es ist okay, wenn Leute unterschiedliche Ansichten haben, teilweise ergänzen die sich sogar, aber es ist eben sehr wichtig, dass man versucht, die andere Person zu verstehen und dafür muss man miteinander reden

In unserer Recherche sind wir auf die These von Gordon Allport (Sozial Psychologe USA, t 1967) gestoßen

„Kontakt reduziert vorurteile“

Die These ist mittlerweile wissenschaftlich belegt

Es gibt einige Bedingungen, die gegeben sein müssen.

Bedingungen:

- . Kein Hierarchieunterschied
- . Gemeinsames Ziel
- . Gemeinsam am Erreichen des Ziels arbeiten -> wechselseitige Abhängigkeit!
- . Kontakt wird von Autorität gebilligt

Wir wollen zu einem Dialog anregen und zu einem Perspektivwechsel einladen.

Es geht um die Selbstreflexion und darum eine Offenheit und Verständnis gegenüber anderen zu bewahren oder herzustellen.

Es geht darum, hin und wieder die Blase, in der wir leben, zu durchstoßen, um Neues und andere Menschen zu erfahren.

Aus unserem Pool an visuellen Metaphern, die das Thema verbildlichen, haben wir uns zwei herausgegriffen, auf denen wir unsere Anwendung aufbauen wollen.

Zum einen haben wir das Prisma:

Das Prisma steht für das Aufbrechen des Ganzen in seine Bestandteile. Das weiße Licht wird in seine farbigen Bestandteile aufgebrochen. Das farbige Licht war auch vorher schon da, aber ist in der Gesamtheit unsichtbar geworden. Häufig verlieren wir in der Menge der Informationen den Blick für das Einzelne. Das Prisma erlaubt uns die Bestandteile gesondert für sich zu betrachten und zu bewerten.

Zum anderen haben wir die Blase:

Die Blase steht für Isolation. Wir alle leben in unsere eigenen Blase, die abhängig ist von unserer direkten Umgebung, unseren Mitmenschen und unseren Erfahrungen. Es ist schwierig für uns, Dinge zu verstehen, die außerhalb dieser Grenze liegen.

Wir haben uns für eine VR-Anwendung für zwei Personen entschieden, weil wir dadurch ein Setting schaffen, das erstmal die beiden Personen voneinander abschirmt. Die Trennung der beiden lässt sich durch zwei verschiedene immersive Welten noch verstärken. Diese Trennung muss durch den Dialog überwunden werden.

Das ganze soll in einem Ausstellungskontext eingebettet sein. Wir wollen, dass sich die beiden Personen nicht nur virtuell begegnen sondern auch persönlich das erfahrene diskutieren können.

Beide sind in einem Raum und absolvieren eine Partneraufgabe.

Zwei Spieler sind in VR aber können sich nicht sehen.

Das Ziel ist, durch Zusammenarbeiten zueinander zu finden.

Beide müssen Informationen, die sie erhalten, gleich bewerten und einordnen.

Dafür müssen sie sich unterhalten und ihre Ansichten und Assoziationen abgleichen.

Start/Tutorial:

Der eine Spieler ist in einer schwarzen Umgebung, der andere in einer weißen Umgebung. Beide sehen einen Lichtstrahl vor sich. Ein Prisma schwebt daneben. Um die Aufgabe zu initiieren muss das Prisma mittels eines Controllers in den Lichtstrahl geführt werden. Es gibt schriftliche Anweisungen. So soll die Interaktionsmöglichkeit geklärt werden.

Ist das Prisma in den Lichtstrahl geführt worden, wird das Licht in seine farbigen Bestandteile aufgebrochen.

Neben einer Anweisung „Einigt euch und assoziiert Wörter zu den Farben!“ erscheint um die Spieler herum eine Wolke aus Wörtern. Diese Wörter können wie zuvor das Prisma in den farbigen Lichtstrahl gehalten werden. Das Wort unterbricht den Strahl und ist nun der Farbe zugeordnet. Nur wenn beide Spieler das gleiche Wort der gleichen Farbe zuordnen, erhält das Wort Gewicht und fällt zu Boden.

Durch das Herunterfallen bilden sich Risse in der Umgebung. Wenn genug Wörter heruntergefallen sind und sich genug Risse gebildet haben, platzt/zerbricht die Blase.

Beide Spieler sehen sich und befinden sich nun in einer gemeinsamen größeren Blase, die eine Mischung aus den beiden Kontrastwelten ist (schwarz & weiß wird Verlauf)

Wieder ist ein Strahl zu sehen und ein größeres Prisma, das daneben schwebt. Die Wörter, die zu Boden gefallen sind beginnen wieder zu schweben und formen mit anderen Wörtern eine neue Wortwolke.

Gemeinsam muss das Prisma in den Strahl geführt werden. Der Strahl spaltet sich in ein fantastisches Spektrum auf. Die Anwendung findet so zu einem Ende.

Aber wir wollen nicht, dass nur Rot zu Rot und Blau zu Blau zugeordnet wird, sondern dass die Zuordnung immer assoziativer wird. Dadurch wird eine Diskussion erst nötig. Wir wollen dies durch die Auswahl der Wörter in der Wortwolke erreichen. Und auch durch mehrere Steps mit verschiedenen Arten von Informationen, die durch das Prisma aufgebrochen werden. Diese Informationen können neben Licht(Farbe) auch komplexere Formen annehmen, wie Gegenstände, Geräusche und Wörter. Die Komplexität der Assoziationen kann dadurch gesteigert werden.

Bei den Wortwolken sehen wir die Chance noch Themen anzustoßen, die mit der Problematik von Bias verbunden sind. Zum Beispiel: Vorurteile, Geschlechterrollen, Angst, Unbekanntes, Kultur und Technik.

Hier haben wir zwar viele Wörter aufgeschrieben, aber noch keine feste Auswahl getroffen. Zur Gestaltung.

Der Kontrast Schwarz und Weiß der Welten ist für uns momentan nur ein Platzhalter für zwei konträre Welten. Dieser Kontrast könnte auch Rund und Eckig sein, etc..

Wichtig ist uns das Feedback bei der Interaktion mit den Wörtern und miteinander. Wenn Ich ein Wort zuordne, soll es sich für mich auch so anfühlen, dass ich meine Aufgabe erledigt habe. Und die andere Person soll auch ein Feedback bekommen, dass Ich etwas verändert habe in meiner Welt. Unsere Überlegung war zum einen das instant Feedback. Ich halte ein Wort in den Strahl, dieses verändert sich (lädt sich mit Farbe auf) und löst sich aus meiner Hand.

Bei der anderen Person kann das gleiche Wort aufleuchten oder größer werden.

Noch keine Entscheidung ist ebenso gefallen, bei den Avataren:  
aber Hände & Kopf, Merkmal, das Blickrichtung verrät.

Visuelle Skizzen:

Vom Prisma ausgehend, Licht

-> eher dunkel Umgebung mit Leuchtenden Elementen

Sphärisch, Fokus auf den Interaktionsobjekten

Kontrastreich, insbesondere die Welten sollten sich eindeutig von einander unterscheiden.

Wichtige Momente:

Prisma spaltet Lichtstrahl

Blasen zerplatzen

Am Ende -> Prisma spaltet Strahl -> Visuelles Erlebnis

Strahl und Elemente sollen Leichtigkeit haben und nicht statisch wirken

Wir haben einen Prototypen aufgesetzt um Interaktionsmöglichkeiten und visuelles zu testen.

Man braucht zwei Rechner, da die Multiplayerfunktion mittels Netzwerkübertragung läuft.

Man muss aber nur die Exe starten und beide Clients verbinden sich automatisch mit einem Server.

In unseren Test lief alles quasi ohne Latenz.

Die Anwendung läuft gerade auf zwei Windows Mixed Reality Brillen.

Wir wollen als nächstes, dass die Interaktion für einen Step komplett funktioniert. Den Step wollen wir dann auch visuell auf den Endstand bringen. Dann wollen wir weitere Steps und die Komplexität ausbauen.

Wichtig ist, dass wir den thematischen Inhalt schnellstmöglich abhaken und auch die Interaktion testen.