

Bedienen oder Benutzen?

Zukunftsorientierte Interfacekonzeption / Von Tanja Diezmann

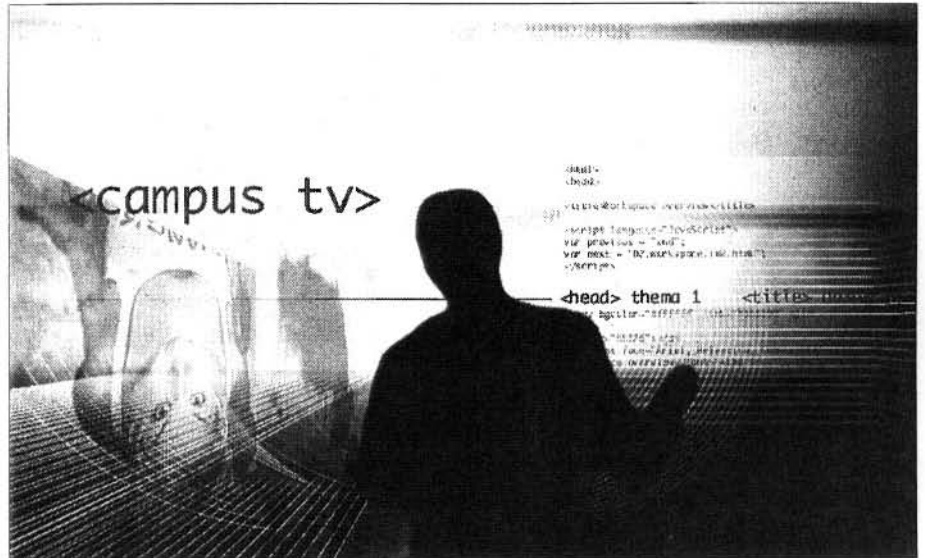
Verbringen wir heute nicht viel zu viel Zeit damit, Herr unseres Computers, Handys oder des Internets zu werden? Wäre die Zeit nicht besser mit dem Nutzen dieser Geräte verbracht? Offensichtlich bedienen wir sie derzeit gezwungenermaßen noch eher, als dass wir sie benutzen. Oder liegt es daran, dass es zu wenig Alternativen gibt? Welche rationalen Gründe gibt es, dass sich Millionen von Web-, Computer-, PDA- und Handy-Besitzern tagtäglich mit hierarchisch, linear angeordneten Menüs und zweidimensionaler Seitengestaltung durch unzählige Angebote quälen? Und das oft ohne Erfolg.

Die Geräte und Programme der Zukunft müssen sich mehr am Gebrauch orientieren und für die Menschen nutzbarer werden. Die Zeit, endlose „Trial-and-Error-Prozeduren“ durchzuführen, oder das Lesen unzähliger Gebrauchsanleitungen könnte gespart werden, gäbe es logischere Interfaces und intelligenter konzipierte Geräte, die das Zusammenspiel von Oberflächensemantik und Hardware von Anfang an mit einplanen und den Anforderungen digitaler Kommunikation, Interaktion und Transaktion gewachsen sind. Zu selten findet eine Übereinstimmung von Nutzererwartung und Systemreaktion statt. Geräte reagieren oft anders, als man das erwartet.

Annäherung an Intuition

An dieser Stelle wird häufig die Forderung nach „intuitiven“ Interfaces laut, doch diese kann und wird es nicht geben. Bedenken wir, dass wir Kindern mühsam den Unterschied zwischen Gelb und Grün beibringen, sogar Farben sind nicht intuitiv erfassbar – wie soll es also ein weitaus komplexeres Interface sein? Alles, was wir leisten können, sind Annäherungen an die Vorstellung des Intuitiven, die doch letztlich den Wunsch nach Gebrauchsfähigkeit formulieren. Wir können versuchen, Interfaces so nachvollziehbar und logisch zu entwerfen, dass die Nutzer die Gelegenheit bekommen, autark mit ihnen umzugehen. Gute Interfaces bieten mehrstufige Navigationsfreiheit, Orientierung und Benutzerfreundlichkeit.

Würden wir uns nicht am liebsten die erwünschten Informationen auf Knopfdruck zukommen lassen, ohne extra dorthin zu navigieren? Genau das ist individueller Informationszugriff. Diesen Service bieten Interfaces an, die vielschichti-



Ziel von Interfacedesign ist es, einen Idealzustand für die Nutzer zu erreichen. Der User wird autark, das System unterliegt ihm, nicht er dem System. Graphik pRiview

ge, individuelle Zugriffsarten erlauben. Solche, die Zugriffe über „Suche nach A-Z“, die jeweilig „relevanten Kategorien“ und „Aktuelles“ hinausgehen, die eine Kombination von Wünschen des Nutzers zulassen und neben der Ratio auch emotionale Aspekte berücksichtigen (unscharfe Suche).

In der Realität ist oft nur eine Ordnung der Dinge möglich, in Geschäften sind es räumliche Zuordnungen von Warengruppen, erst das Obst und Gemüse, dann die Kühlregale, dann die Wurst- und Käsetheke. Aber hätten wir nicht auch gern den Supermarkt mal nach Marken sortiert oder nach ganz persönlichen Kriterien, letztlich nach unseren Bedürfnissen? Technische Möglichkeiten, diese Wünsche in virtuellen Shops zu berücksichtigen, gibt es, aber sie vermitteln sich nicht. Es scheitert an den Interfaces, die nicht in der Lage sind, dem Nutzer die bereitgestellten Funktionalitäten zu kommunizieren.

Zunehmend werden Prozesse digitalisiert, Interfaces werden somit zur einzigen Schnittstelle zum Menschen beziehungsweise zwischen Menschen (E-Mail, Newsgroups, Communities). Ob es nun E-Commerce, E-Finance oder gar reine virtuelle Dienste sind, kaum einer konfrontiert den Nutzer nicht mit unübersichtlichen Datenbankmasken, welche die Prozesse, die sich auf dem Datensatz während der Suche, Auswahl oder Navi-

gation abspielen, verbergen. Zusammenhänge zwischen Daten sichtbar und navigierbar zu machen ist Aufgabe der Interfaces. Gefordert sind neue, dynamische Datenkonstrukte, die nicht nur auf Anfragen reagieren, sondern auch selbst Aussagen über Menge, Qualität und Kontexte verschiedener Daten machen und einen Überblick über das Ganze geben.

Sitemaps sind ein zaghafter Anfang, um das Problem der Orientierungslosigkeit zu lösen. Das Bedürfnis nach Übersicht, nach dem „im Bilde“-Sein ist in der Realität lebensnotwendig. In der digitalen „Parallelwelt“ sollte es zumindest die Möglichkeiten dazu geben, sich selbst ein Bild von der Situation, der Informationsarchitektur zu verschaffen. Das Interface darf nichts verbergen, sondern muss aufzeigen, sichtbar machen.

Real Virtuality

Wir brauchen Lösungen, die es uns ermöglichen, mit dem heute zu bewältigenden, ständig wachsenden Datenvolumen umzugehen. Dazu müssen wir uns von den physischen Prinzipien lösen und das Virtuelle ausloten beziehungsweise ausreizen. Statt „Virtual Reality“ müssen wir „Real Virtuality“ gestalten. Die Logik, das Verhalten des Systems, kann dann durch seine Konsistenz in Kürze zu einem leicht verständlichen System oder Interface werden; der User wird autark, das System unterliegt ihm, nicht er dem System.