Wizard of Oz

Der Name “Wizard of Oz” stammt aus dem berühmten Buch “*The Wonderful Wizard of Oz*” (1900) von L. Frank Baum.

Im Buch (und später im Film) entdecken die Hauptfiguren, dass der scheinbar mächtige und magische Zauberer von Oz in Wirklichkeit nur ein gewöhnlicher Mann ist, der sich hinter einem Vorhang versteckt und seine Macht durch Tricks und Täuschung simuliert.

Genau wie der Zauberer seine Macht vortäuscht, wird bei der Wizard-of-Oz-Methode die Funktionalität eines Systems nur vorgetäuscht — in Wahrheit agiert eine versteckte Person im Hintergrund. Für die Nutzer*innen sieht es so aus, als würden sie mit einer fertigen Technologie interagieren, obwohl sie in Wirklichkeit „hinter dem Vorhang“ von einem Menschen gesteuert wird: Demnach ist der *Wizard of Oz* also auch eine explorative Test- und Entwicklungsmethode, bei der Nutzer*innen glauben, mit einem funktionierenden System zu interagieren, während in Wirklichkeit eine menschliche Person verdeckt die Systemreaktionen steuert. Die Methode wird häufig eingesetzt, um frühe Prototypen, Benutzerinteraktionen oder KI-Anwendungen realistisch zu testen, bevor diese technisch vollständig umgesetzt sind.

Prinzip

- Nutzer*innen interagieren mit einem vermeintlich autonomen System.
- In Wahrheit übernimmt eine verdeckte menschliche Person (“Zauberer*in”) die Steuerung und simuliert die Systemantworten.
- Ziel ist es, realistische Nutzerreaktionen und Anforderungen frühzeitig zu beobachten und zu verstehen.
- Besonders geeignet in frühen Entwicklungsphasen zur Effizienzsteigerung und Fehlerminimierung.

Ablauf

- *Anwendungsfall definieren* ⇒ Klare Szenarien, Aufgaben oder Fragen für Nutzer*innen formulieren
- *Simulationsumgebung vorbereiten* ⇒ Oberfläche, Eingabegeräte und Kommunikationskanäle gestalten
- *Durchführung* ⇒ Nutzer*innen interagieren, „Zauberer*in“ steuert verdeckt und dokumentiert Reaktionen
- *Beobachtung und Auswertung* ⇒ Nutzerverhalten analysieren, Erkenntnisse für Weiterentwicklung nutzen

Rollen

- *Zauberer*in* ⇒ Agiert unsichtbar und liefert Systemreaktionen in Echtzeit
- *Beobachter*in* ⇒ Dokumentiert Nutzerverhalten und Reaktionen systematisch
- *Moderator*in* ⇒ Leitet den Ablauf, gibt Einweisungen und sorgt für ethische Transparenz, falls

erforderlich

Einsatzbereiche

- Entwicklung von Sprach- und Dialogsystemen
- User Experience (UX) Testing für neue Software oder Hardware
- Robotik-Prototypen und Assistenzsysteme
- Evaluierung innovativer Interaktionsformen (z. B. Gesten-, Sprach- oder Blicksteuerung)

Vorteile

- Frühe und kostengünstige Einblicke in Nutzerwünsche und -verhalten
- Hohe Flexibilität bei Anpassungen während des Tests
- Vermeidung teurer Fehlentwicklungen durch praxisnahe Erprobung
- Realistische Testszenarien ohne vollständige Technologieentwicklung

Gestaltungstipps

- Simulationsumgebung möglichst realistisch und glaubwürdig aufbauen
- Kommunikationswege zwischen „Zauberer*in“ und Simulationstechnologie klar strukturieren
- Aufgaben und Fragen offen und nutzerzentriert formulieren
- Ethische Aspekte beachten: ggf. im Anschluss aufklären, dass eine Simulation stattfand

From:
https://wiki.ct-lab.info/ - **Creative Technologies Lab | dokuWiki**

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/about:kreativitaetstechniken:wizard-of-oz?rev=1745916367

Last update: **2025/04/29 08:46**