Looking vs. Seeing

Im Designprozess ist es wichtig, zwischen einfachem *Hinschauen* und bewusstem *Beobachten* zu unterscheiden. Im Englischen lässt sich dieser Unterschied vereinfacht mit *Looking vs. Seeing* beschreiben. *Looking* meint dabei zunächst das reine Wahrnehmen dessen, was vor uns liegt. *Seeing* geht einen Schritt weiter: Es bedeutet, Situationen aufmerksam zu beobachten, Details wahrzunehmen, Zusammenhänge zu erkennen und vermeintlich selbstverständliche Abläufe zu hinterfragen.

Gerade zu Beginn eines Designprojektes besteht die Gefahr, dass Situationen zu schnell interpretiert werden. Menschen neigen dazu, Beobachtungen unmittelbar mit vorhandenen Erfahrungen, Erwartungen oder möglichen Lösungen zu verbinden. Im Design Research sollte deshalb zunächst möglichst genau beschrieben werden, *was tatsächlich zu sehen ist*, bevor daraus Schlussfolgerungen gezogen werden.

Beobachtung und Interpretation

Ein Beispiel: Eine Person steht an einem Fahrkartenautomaten, drückt mehrfach auf den Bildschirm und schaut anschließend auf ihr Smartphone.

Eine vorschnelle Interpretation könnte lauten:

Die Person versteht den Fahrkartenautomaten nicht.

Tatsächlich beobachtet wurde jedoch nur:

Die Person drückt mehrfach auf unterschiedliche Bereiche des Displays, wartet jeweils einige Sekunden und schaut anschließend auf ihr Smartphone.

Erst durch weitere Beobachtung oder ein Gespräch kann geklärt werden, warum sich die Person so verhält. Vielleicht ist die Bedienung tatsächlich unklar. Vielleicht vergleicht sie aber auch Preise, sucht eine Verbindung oder wartet auf eine Information.

Diese Trennung ist wichtig, weil eine falsche Interpretation schnell zu einer falschen Problemdefinition und damit zu einer ungeeigneten Designlösung führen kann.

Looking vs. Seeing im Design Research

Bewusstes Beobachten bedeutet, auch auf Dinge zu achten, die zunächst nebensächlich erscheinen. Wie bewegen sich Menschen durch eine Situation? Welche Gegenstände benutzen sie? Welche Schritte führen sie aus? Wo entstehen Unterbrechungen oder Umwege? Welche improvisierten Lösungen haben Menschen selbst entwickelt? Was wird möglicherweise vermieden oder umgangen?

Besonders interessant sind häufig Situationen, in denen Menschen Produkte anders benutzen als ursprünglich vorgesehen. Solche Beobachtungen können Hinweise auf nicht erfüllte Bedürfnisse, Probleme oder neue Möglichkeiten geben.

Dabei sollte nicht nur darauf geachtet werden, *was Menschen sagen*, sondern auch darauf, *was sie tatsächlich tun*. Zwischen beidem können deutliche Unterschiede bestehen.

Dokumentation

Beobachtungen sollten möglichst unmittelbar dokumentiert werden. Dafür können Notizen, Fotografien, Videos, Skizzen oder einfache Ablaufdiagramme verwendet werden. Wichtig ist zunächst eine möglichst wertfreie Beschreibung der Situation. Interpretation, Vermutungen und mögliche Designideen können anschließend getrennt ergänzt werden.

Eine hilfreiche Struktur kann beispielsweise sein:

Beobachtung → Interpretation → Frage

Eine Person legt ihr Smartphone neben die Spüle und wischt mehrfach die Hände ab, bevor sie das Display bedient.

Mögliche Interpretation: Die Bedienung eines Touchscreens ist beim Kochen unpraktisch.

Frage: Welche anderen Formen der Interaktion könnten in dieser Situation sinnvoll sein?

Auf diese Weise kann aus einer zunächst einfachen Beobachtung schrittweise eine Forschungsfrage oder eine Design Opportunity entstehen.

Im Designprozess

Looking vs. Seeing spielt insbesondere in der *Discover!*-Phase eine wichtige Rolle. Bevor Ideen entwickelt werden, sollte zunächst versucht werden, eine Situation möglichst genau zu verstehen. Gute Beobachtung bedeutet deshalb nicht, möglichst schnell ein Problem zu finden, sondern offen genug zu bleiben, um auch unerwartete Zusammenhänge wahrzunehmen.

Die zentrale Frage lautet nicht nur:

Was sehe ich?

sondern auch:

Was passiert hier tatsächlich – und was davon nehme ich vielleicht bisher als selbstverständlich hin?

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

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/extras:wissikon:research-methods:looking-vs-seeing

Last update: **2026/09/14 13:36**