
Wie wirkt Gestaltung?

Methoden der Designwirkungsforschung

Projekt zur Designrhetorik

Wintersemester 17/18

Studierende:

Laura Herrmann, Linda Meixner,
Aileen Rechsteiner

Professoren:

Prof. Dr. Volker Friedrich
Prof. Brian Switzer

Index

Einführung in die Thematik

- _ Aufgabenstellung
- _ Designforschung
- _ Matrix

1 Plakatelemente wiedererkennen

- _ Entwicklung einer Versuchsidee
- _ Erste Versuchsdurchläufe

2 Elemente einblenden

- _ Entwicklung einer Versuchsidee
- _ Erste Versuchsdurchläufe

3 Parteilogo nachzeichnen

- _ Entwicklung einer Versuchsidee
- _ Alternativer Versuchsaufbau
- _ Vortest
- _ Erste Versuchsdurchläufe
- _ Weitere Versuchsdurchläufe – ÖVP
- _ Weitere Versuchsdurchläufe – Grüne, AfD, FDP
- _ Weiterentwicklung des Versuchs
- _ Auswertung des Versuchs
- _ Zwischentest – Logo auswählen

4 Parteifarben zuordnen

- _ Entwicklung einer Versuchsidee

5 Wahlplakate aufdecken

- _ Entwicklung einer Versuchsidee
- _ Erste Versuchsdurchläufe

Einführung in die Thematik

Die Wirkungsforschung untersucht Wirkungsabsichten, Gestaltungsmittel und erzielte Wirkungen.

Inhalte

Müssen sich Gestalter »allein« auf ihre guten Riecher, auf Erfahrung und auf Fachwissen verlassen? Oder lässt sich testen, ob ihre Gestaltungen die beabsichtigten Wirkungen hervorrufen?

Die Wirkungsforschung untersucht Wirkungsabsichten, Gestaltungsmittel und erzielte Wirkungen. In dem »Projekt zur Designrhetorik« werden wir mit und an Methoden arbeiten, Designartefakte auf ihre

gestalterische Wirkung hin zu untersuchen. Als erste Beispiele werden wir uns Medien aus dem Wahlkampf vornehmen: Mit welchen Gestaltungselementen und Stilmitteln wird eine Wiedererkennung und Memorierbarkeit bewirkt, Aufmerksamkeit erzwungen und Unterscheidbarkeit herbeigeführt? Mit welchen Methoden können solche Fragen geprüft werden?

Die Teilnehmer werden Experimente entwickeln, umsetzen, auswerten, verbessern und weiterentwickeln – also am Ausbau des Methodenrepertoires der Designwirkungsforschung arbeiten und Erfahrungen mit wissenschaftlichen Arbeitsweisen sammeln.

Lernziele

- _ Wissen und Erfahrungen sammeln im Umgang mit Forschungsfragen und wissenschaftlichen Methoden
- _ Verständnis gewinnen und Erfahrungen sammeln im Umgang mit Fragen designrhetorischer Wirkungsforschung
- _ Anwendung theoretischer Grundlagen der Disziplin Kommunikationsdesign und angrenzender Disziplinen, insbesondere der Rhetorik, auf die Designpraxis
- _ Weiterentwicklung der eigenen rhetorischen und der Schreibkompetenz von Differenzierungsmöglichkeiten.

Vorlesung am 10.10.2017

Eine grundlegende Einführung in die Designforschung wurde uns durch Prof. Dr. Volker Friedrich und Prof. Brian Switzer gegeben. Dabei wurde deutlich, dass Sprache und Politik eng miteinander verknüpft sind. Es wurde behauptet, dass Politik quasi Sprache ist beziehungsweise, dass Politik im Kern Rhetorik ist. In der Demokratie kennzeichnet nämlich Politik den Wettstreit von Argumenten. Deshalb sind für Demokratien sprachliche Kompetenz und rhetorisches Wissen auf Seiten der Politiker wie auf Seiten der Bürger wichtig. Erst dadurch entsteht eine Entwicklung von Differenzierungsmöglichkeiten.

Uns stellt sich die Frage, was ein kommunikativer Akt überhaupt alles erreichen kann. Die Wirkung auf den Rezipienten erfolgt gesteuert, gemäß der Wirkungsabsicht. Mithilfe der sogenannten Persuasion – Logos, Pathos und Ethos – wird der Rezipient

durch Argumente und deren Darbietung überzeugt, wodurch durchaus eine Verhaltensänderung auftreten kann. Das zu untersuchende Objekt kann dabei auf folgende exemplarische Parameter analysiert werden: Format, Farbe, Schrift, Bildwelt, grafisches Elemente, Verhältnisse zueinander, Position der Elemente, Kontext und Rezeptionssituation, Inhalte, Sprachstil, Logo, Verortung, Umgebung u. v. m. Zu beachten sind dabei immer die weisen Worte von Leonardo da Vinci: „Stets muss die Praxis auf guter Theorie beruhen.“

Was stelle ich mir derzeit vor? Mit welchen Methoden könnten wir die Wirkung von Schrift, Bildwelten etc. herausfinden? Eine Matrix, die beim Erarbeiten von Methoden behilflich sein soll, wird durch die Professoren angeregt und durch uns Studenten ausgearbeitet und weiterentwickelt.

Matrix

| | | |
|-------------------|--------------|------------------------|
| Gestaltung | Format | |
| | Kontraste | |
| | Logo | |
| | Farbe* | Kontraste* |
| | Typografie* | Größe |
| | | Schriftart |
| | | Auszeichnung |
| | | Schriftschnitt/Gewicht |
| | | |
| Inhalt | Bildwelt | Piktogramm |
| | | Illustration |
| | | Fotografie |
| | | Grafik |
| | | |
| Kontext | Sprache | |
| | Sprachstil | |
| | Botschaft | |
| | aktiv/passiv | |
| | Menge | |
| | Hierarchie | |
| | Anordnung | |

Methoden

Feldexperiment
 Eye-Tracking
 Lautes Denken
 Interview: Quantitativ / qualitativ
 Fragebogen: Multiple Choice / offene Antworten
 Abstand
 Bildbeschreibung für ein Alien aus der Zukunft
 Nachzeichnen (von Logos)
 Gruppendiskussion
 Google Trends
 Hirnstrommessung (EEG)
 Virtual Reality
 Verfremdung: aus Kontext gerissen, Einblenden/
 Ausblenden, Austauschen von Gestaltungselementen, Kombination, Abstraktion, gestalterisch, inhaltlich

Wirkung

Emotion, Assoziation, Aussage, Überzeugungskraft, Wiedererkennbarkeit, Lesbarkeit, Eyecatcher, Blickführung, Gesamteindruck, Erkennbarkeit, passende Größe, Auflösung, Feinheit/Technik, Verständnis

Plakatelemente wiedererkennen

1

Entwicklung einer Versuchsidee

1

Definition einer These / Ziel des Versuchs
 Die Memorierbarkeit von Elementen auf dem aus-
 gewählten Plakat soll getestet werden.

Versuchsbeschreibung
 Im Versuch soll die Memorierbarkeit von den abge-
 bildeten Elementen auf dem Plakat getestet werden.
 Es werden drei Testdurchläufe mit jeweils drei Perso-
 nen in einem Raum durchgeführt. Eine der Perso-
 nen wird aus dem Vorraum in den Testraum geholt
 und vor ein Plakat gestellt. Sie hat fünf Sekunden Zeit
 sich das Plakat anzuschauen. Nach Ablauf der
 Zeit wird das Plakat wieder verdeckt. Folgende Fra-
 gen werden dem Probanden nacheinander gestellt:
 Was hast du gesehen? Welche Farben? Von was
 handelt das Plakat? Wie viele Personen waren
 auf dem Plakat zu sehen? Wie viele davon kennst
 du? Welche Schriftklassifikation der Typografie
 war zu sehen? Von wem geht das Plakat aus? Wel-
 che Assoziationen hast du mit dem Plakat? An
 welcher Stelle war das Logo platziert?

Wie wir uns und die Welt erzählen

? ! i

Über Geschichten und Mythen in Philosophie, Wissenschaft, Technik, Gesellschaft und Kunst

Vortragsreihe
 Wintersemester 2017/18
 Studium generale
 Hochschule Konstanz
 Montags, 19.30 Uhr
 Aula, Gebäude A
 Alfred-Wachtel-Str. 8

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|---|--|---|---|---|---|---|--|---|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| <p>01.10. Mythen gegen Wissenschaft: Über die Mängel unserer Orientierung in der Welt Prof. Dr. phil. Ingrid Willigang-Kramer Humboldt-Universität Berlin</p> | <p>02.10. Die Inseln Mythen von Siegfried Prof. Dr. phil. Jürgen Ledermann Schriftsteller, Poetolog</p> | <p>03.10. Die Mythen des Funktionslommens Prof. Dr. phil. Rosemarie Krumm Rheinische Fachhochschule Köln</p> | <p>04.10. Wie Fernsehen Geschichten erzählt Harald Entschladen, M. A. Volker Friedrich Ehrenheim Prof. Tilma Rothacker Göttingen Prof. Brian Switzer</p> | <p>05.10. Die Fugel der Geschichte: Über Walter Benjamin Prof. Dr. phil. Ingrid Gert Ueding Universität Paderborn</p> | <p>06.10. Mythen «Gemeine» Prof. Dr. phil. Ingrid Klaus Heintz Universität Würzburg</p> | <p>07.10. Hinter dem Horizont. Eine Geschichte der Weltbilder Prof. Dr. rer. nat. habil. Ernst Peter Fischer Universität Fribourg</p> | <p>08.10. Mythen «Männliche Intelligenz» Prof. Dr. rer. nat. Sabina Jeschke Technische Universität Carolo-Willhelmina zu Braunschweig</p> | <p>09.10. Die Mythen der Linde: Über Filmstars und die Frage, wie (Dinge) Geschichte gemacht wird Dr. phil. Ingrid-Denigstein Justus-Liebig-Universität Gießen</p> | <p>10.10. «Die Himmel erzählen die Ehre Gottes, Mythenisches Sprechen in der Lyrik» Prof. Dr. phil. Joachim Burk Universität Stuttgart</p> | <p>11.10. Mythen der Bibliotheken Prof. Dr. phil. Rosemarie Krumm Hochschule der Medien, Stuttgart</p> | <p>12.10. Mythen und Mäntchen als Zugang zur Musik Dr. phil. Ingrid Rose Ledermann, EM.A.A. Institut für Musikwissenschaftliche Philharmonie Konstanz</p> | <p>13.10. Mythen «Männliche Intelligenz» Prof. Dr. rer. nat. Sabina Jeschke Technische Universität Carolo-Willhelmina zu Braunschweig</p> | <p>14.10. Mythen der Bibliotheken Prof. Dr. phil. Rosemarie Krumm Hochschule der Medien, Stuttgart</p> | <p>15.10. Mythen «Männliche Intelligenz» Prof. Dr. rer. nat. Sabina Jeschke Technische Universität Carolo-Willhelmina zu Braunschweig</p> | <p>16.10. Mythen «Männliche Intelligenz» Prof. Dr. rer. nat. Sabina Jeschke Technische Universität Carolo-Willhelmina zu Braunschweig</p> | <p>17.10. Mythen «Männliche Intelligenz» Prof. Dr. rer. nat. Sabina Jeschke Technische Universität Carolo-Willhelmina zu Braunschweig</p> | <p>18.10. Mythen «Männliche Intelligenz» Prof. Dr. rer. nat. Sabina Jeschke Technische Universität Carolo-Willhelmina zu Braunschweig</p> | <p>19.10. Mythen «Männliche Intelligenz» Prof. Dr. rer. nat. Sabina Jeschke Technische Universität Carolo-Willhelmina zu Braunschweig</p> | <p>20.10. Mythen «Männliche Intelligenz» Prof. Dr. rer. nat. Sabina Jeschke Technische Universität Carolo-Willhelmina zu Braunschweig</p> | <p>21.10. Mythen «Männliche Intelligenz» Prof. Dr. rer. nat. Sabina Jeschke Technische Universität Carolo-Willhelmina zu Braunschweig</p> | <p>22.10. Mythen «Männliche Intelligenz» Prof. Dr. rer. nat. Sabina Jeschke Technische Universität Carolo-Willhelmina zu Braunschweig</p> | <p>23.10. Mythen «Männliche Intelligenz» Prof. Dr. rer. nat. Sabina Jeschke Technische Universität Carolo-Willhelmina zu Braunschweig</p> | <p>24.10. Mythen «Männliche Intelligenz» Prof. Dr. rer. nat. Sabina Jeschke Technische Universität Carolo-Willhelmina zu Braunschweig</p> | <p>25.10. Mythen «Männliche Intelligenz» Prof. Dr. rer. nat. Sabina Jeschke Technische Universität Carolo-Willhelmina zu Braunschweig</p> | <p>26.10. Mythen «Männliche Intelligenz» Prof. Dr. rer. nat. Sabina Jeschke Technische Universität Carolo-Willhelmina zu Braunschweig</p> | <p>27.10. Mythen «Männliche Intelligenz» Prof. Dr. rer. nat. Sabina Jeschke Technische Universität Carolo-Willhelmina zu Braunschweig</p> | <p>28.10. Mythen «Männliche Intelligenz» Prof. Dr. rer. nat. Sabina Jeschke Technische Universität Carolo-Willhelmina zu Braunschweig</p> | <p>29.10. Mythen «Männliche Intelligenz» Prof. Dr. rer. nat. Sabina Jeschke Technische Universität Carolo-Willhelmina zu Braunschweig</p> | <p>30.10. Mythen «Männliche Intelligenz» Prof. Dr. rer. nat. Sabina Jeschke Technische Universität Carolo-Willhelmina zu Braunschweig</p> | <p>31.10. Mythen «Männliche Intelligenz» Prof. Dr. rer. nat. Sabina Jeschke Technische Universität Carolo-Willhelmina zu Braunschweig</p> |
|--|---|---|--|---|---|---|---|---|--|---|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

H T W G

Versuchsergebnis

Das Logo wurde von keinem der Probanden erkannt. Auf den ersten Blick wurden die Personen von den Probanden wahrgenommen. Es wurde jedoch nicht deutlich, wer die illustrierten Personen auf dem Plakat sind und was sie aussagen. An die Farben konnten sich alle Probanden erinnern. Auch für welchen Anlass das Plakat aufgehängt wurde, war relativ deutlich ablesbar.

Erkenntnisse und Verbesserungen

Die Versuchsleiter müssen Vertrauen zur Testperson aufbauen. Dabei soll eine Person als Ansprechpartner für den Probanden dienen. Die gestellten Fragen müssen deutlicher formuliert und verbessert werden. Als sinnvoll kann sich erweisen, die wichtigen Fragen nicht gleich zu Beginn zu stellen, sondern eine vordefinierte Reihenfolge der Fragen festzulegen. Zu überlegen ist dabei, welche Wirkungsabsicht hinter dem Versuch stecken soll und welche Wirkungsmittel eingesetzt werden, um die gewünschte Wirkung zu erzielen.

**Unsere weitere Aufgabe lautet:
Überlegt und entwickelt aus
diesen Erkenntnissen euren erstes
eigenes Experiment in Bezug
auf die Wahlplakate der deutschen
Bundestagswahl 2017.**

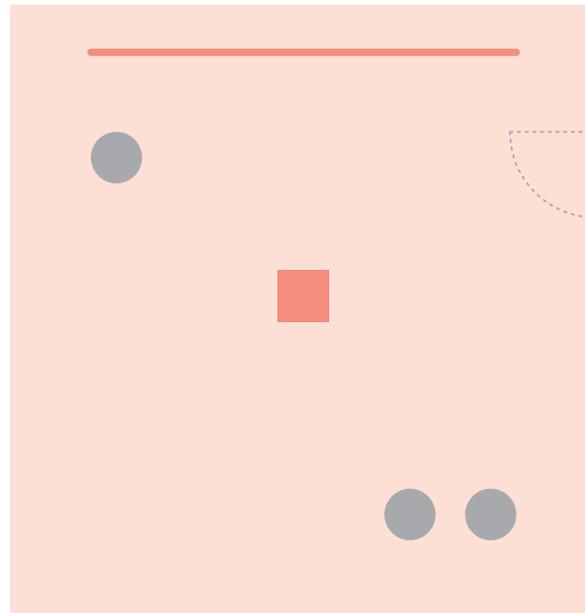
Elemente einblenden

2

Entwicklung einer Versuchsidee

2

Versuchsaufbau



- Proband
- Versuchsleiter
- Projektionsfläche

Definition einer These / Ziel des Versuchs

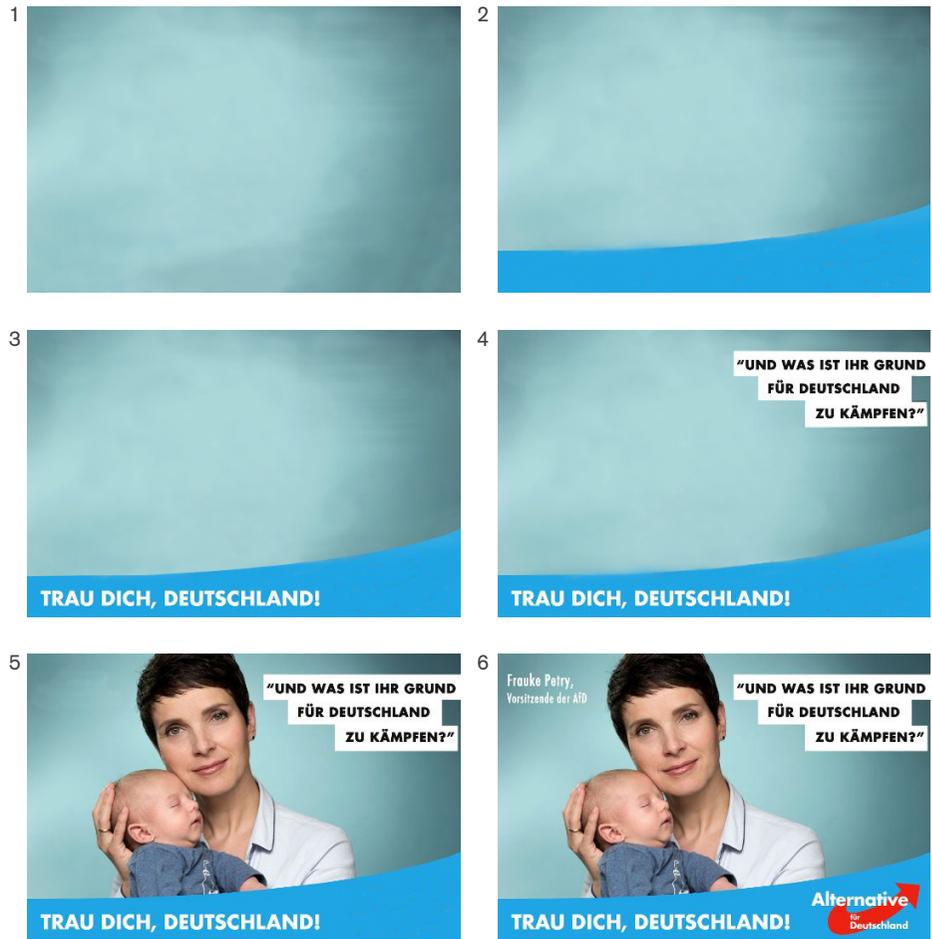
Wie viele Elemente braucht es, um das Wahlplakat einer Partei zuordnen zu können?

Versuchsbeschreibung

- _ Versuchspersonen: 3 Probanden (jeweils einzeln nacheinander im Raum)
- _ Betreuende Versuchsleiter: 3 Personen
- _ Versuchsart: Frage – Antwort mit visuellem Kontext
- _ Grundvoraussetzungen: identische Fragestellung, exakt gleicher Versuchsablauf
- _ Rahmenbedingungen (Ort, Position): Seminarraum, Beamerprojektion an die Wand, Versuchsperson sitzt auf einem Stuhl 3 Meter vor der Wand

Erste Versuchsdurchläufe

2



Versuchsablauf

1. Der Proband wird in den Raum geholt und auf einen Stuhl gesetzt.
2. „Wir zeigen dir jetzt ein Plakat (1). Erkennst du es?“
3. Sobald der Proband das Plakat erkennt, wird der Versuch beendet.
4. Folgende Fragen werden dem Probanden gestellt: „Mit was assoziiert du das Plakat?“ Der Proband antwortet. „Mit welcher Marke assoziiert du es?“ Der Proband antwortet.
5. „Wir fügen dem Plakat jetzt ein Element hinzu.“ (2)
6. Die Fragen werden wiederholt und nach jeder Frage wird ein Element hinzugefügt.
7. Der Versuch ist spätestens bei (6) beendet.

Versuchsergebnis

Die abgebildeten Flächen und Farben wurden mit Qualität, Kühllheit und der Automobilbranche (Mercedes) assoziiert. Proband 1 erkennt das Plakat bereits in Schritt (2), Proband 2 erkennt das Plakat erst in Schritt (6) und Proband 3 erkennt das Plakat in Schritt (4).

Erkenntnisse und Verbesserungen

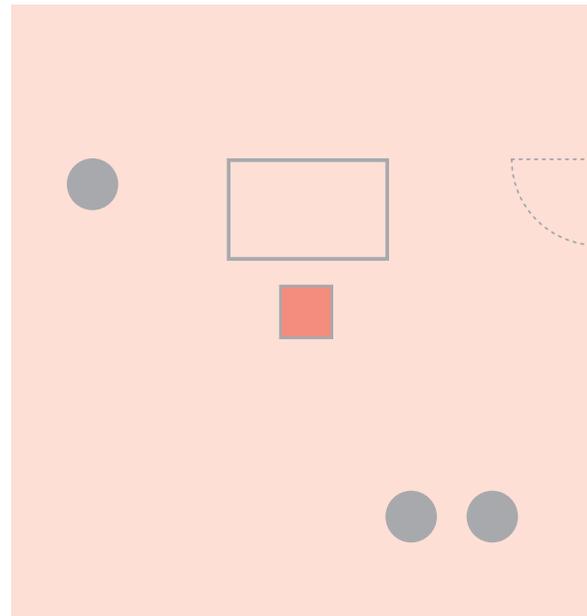
Wir benötigen für unsere Versuche neutrale Probanden ohne das Vorwissen, um was es in dem Versuch thematisch und inhaltlich geht. Der Ablauf, die Aufgabenstellung und alle gestellten Fragen müssen vor, während und nach dem Versuch immer exakt gleich erfolgen. Dem Probanden dürfen nicht zwei Fragen auf einmal gestellt werden, eine gewisse Zeit und entsprechender Raum für die Antworten muss gelassen werden. Ein größeres Vertrauen und angemesseneres Sicherheitsgefühl muss für den Probanden geschaffen werden. Anstelle des originalen Wahlslogans kann Blindtext eingefügt werden, um mehr Neutralität zu schaffen.

Der Versuch muss bei jedem Probanden immer exakt gleich ablaufen, um eine Vergleichbarkeit der Ergebnisse zu ermöglichen.

Parteilogos nachzeichnen

3

Versuchsaufbau



-  Proband
-  Versuchsleiter
-  Tisch mit Stuhl

Definition einer These / Ziel des Versuchs

Wie präsent sind die Parteilogos in den Köpfen der Wähler?

Versuchsbeschreibung

- _ Versuchspersonen: 20 Probanden (jeweils einzeln nacheinander im Raum)
- _ Betreuende Versuchsleiter: 3 Personen
- _ Versuchsart: Nachzeichnen
- _ Zeitrahmen und Versuchsdurchläufe: ungefähr 3 Stunden, 20 Durchläufe
- _ Grundvoraussetzungen: identische Fragestellung, exakt gleicher Versuchsablauf, physische und körperliche Voraussetzungen, Proband ist über den Versuch informiert, es ist immer nur eine Person für die Kommunikation mit dem Probanden zuständig
- _ Rahmenbedingungen (Ort, Position): Raum mit einem Tisch und einem Stuhl, es liegen mehrere Buntstifte und weiße Blätter Papier bereit



Mögliche Varianten der Verwendung des Logos aus dem Design-Manual der Grünen

Versuchsablauf

1. Bei der Abholung des Probanden wird gesagt: „Hallo, ich bin die _____. Der Versuch startet jetzt und ich hole dich ab. Du musst keine Angst haben, du kannst nichts falsch machen. Ich führe dich jetzt in den Versuchsraum.“
2. Der Proband wird in den Raum geführt und auf den vorbereiteten Stuhl am Tisch gesetzt.
3. „Hier liegen jetzt verschiedene Buntstifte für dich bereit. Nun bitte ich dich das aktuelle Grüne-Logo aus deiner Erinnerung und deinem Kopf auf das vorliegende leere Blatt Papier zu zeichnen. Solltest du mehrere Versuche zeichnen, kreise bitte deinen Favoriten für die Abgabe mit dem Kugelschreiber ein. Wenn du fertig bist, drehe bitte dein Blatt um und stehe auf. Du hast hierfür ab jetzt (Versuch startet) bis zu 5 Minuten Zeit.“
4. „Der Versuch ist jetzt beendet. Vielen Dank für deine Teilnahme. Du kannst jetzt den Raum verlassen.“
5. Der Versuch wird mit der gleichen Aufgabe beim nächsten Probanden wiederholt.

Erkenntnisse und Verbesserungen

Zu Beginn muss unsere Forschungsfrage oder Hypothese geklärt und genauer definiert werden. Dabei gilt zu klären, was wir herausfinden wollen und mit welchem Experiment wir diese Frage best möglichst erforschen können.

An unserer Genauigkeit und Präzision muss weitergearbeitet werden. Wir müssen abschließende Fragen wie zum Beispiel „Welche Partei haben Sie gewählt?“ stellen, um die Ergebnisse später eindeutiger auswerten zu können. Was sagt der Test aus oder was soll er aussagen? Was wollen wir wissen? Es müssen kleinteilige Fragen gestellt werden, die detailliert und nicht global formuliert sind. Alternativ kann eine Ausgangsthese beispielsweise mit den Worten „Wir gehen davon aus, dass ...“ formuliert werden. Wie kann diese These widerlegt

werden? Beweisen können wir die angenommene These nicht. Wir wollen etwas über die Wirkung von Gestaltung herausfinden und müssen dabei eine klare Instruktion an unsere Probanden geben. Es darf keine Wahl geben, es anders beziehungsweise falsch zu machen und wir müssen zu verstehen geben, was exakt für den Probanden in der Situation zu tun ist.

Der Vorschlag von unseren Professoren war, dass wir zehn Probanden testen, die relativ gut zeichnen können. Innerhalb einer Minute sollen etwa 60 Signets einblendet werden, wobei uns nur die untergemischten fünf Parteilogos davon wirklich interessieren. Die Reihenfolge kann stets variieren und der Ablauf kann durchaus durchmischt sein und sich umkehren. Die Aufgabenstellung lautet dabei:

„Bitte zeichnen Sie das Logo nach.“ Die mögliche Schlussfolgerung könnte dabei wie folgt lauten: Alle Probanden

können das Signet der Partei A identifizierbar nachzeichnen, von Partei B schafft es keiner der Probanden. Das Fazit wäre: Das Signet der Partei B wird schlechter memoriert als das Signet der Partei A.

Mehrere Faktoren können wir als Versuchsleiter bewusst festlegen, um das für uns bestmögliche Ergebnis zu erzielen: Die Form kann zum Beispiel durch schwarz-weiß reduziert werden, die Symbole wie zum Beispiel die Blume für Natur, können rein als Form dargestellt werden. Die Flächen können durchaus auch ohne die Schrift gezeigt werden, es können Abkürzungen und gewollte „Tippfehler“ erstellt werden, die inhaltlich jedoch nichts ver-raten. Dabei stellt sich die Frage, an welchem Detail die Wiedererkennbarkeit festgemacht wird, ob Elemente weggelassen werden können und was bei unserem Versuch herausfinden wollen. Unerwünschte Effekte müssen so gut es geht ausgeschlossen werden. Zu klären gilt dabei immer, ob es bereits bestehende Studien zu diesen Themen und Experimenten gibt, die für das weitere Vorgehen behilflich sein können.

Wir wollen etwas über die Wirkung von Gestaltung herausfinden und müssen dabei eine klare Instruktion an unsere Probanden geben.



Neudefinition einer These / Ziel des Versuchs
 Wir definieren gemeinsam eine neue These und ein neues Ziel. Unser Ziel lautet: „Die Überprüfung der Memorierbarkeit der Partei-Logos und die Definition der damit zusammenhängenden Faktoren.“

Versuchsbeschreibung
 Für unseren Zwischentest bleiben alle Rahmenbedingungen gleich. Eine weitere Überlegung war, ob bei unserem Test dem Probanden die Logos zuerst 30 Sekunden im Kontext von anderen Logos gezeigt werden sollen. Anschließend soll er dann wie bei der ersten Versuchsidee eines der Partei-Logos nachzeichnen.

Erkenntnisse und Verbesserungen
 Wir führen eine weitere Diskussion über die Auswahl der Logos, die wir den Partei-Logos gegenüberstellen wollen. Wir stellen fest, dass sich die Logos ähnlich sein sollen, aber nicht zu stark miteinander konkurrieren. Es muss eine Balance zwischen unbekanntem und bekannten Logos und angemessenen Größenverhältnissen gefunden werden.

Gedanken zu unseren Versuchen

Bei der Analyse und Diskussion über unsere Experimente ist uns aufgefallen, dass wir diese in ein großes Experiment zusammenfassen können und anhand dessen verschiedene kleine Experimente testen können.

Im Gespräch und in der Diskussion über unsere Forschungsfrage beziehungsweise These zu Experiment drei sind uns verschiedene Forschungsfragen und Thesen in den Kopf gekommen:

Fragen / Thesen:

- _ Das Design von Wahlplakaten ist nicht gut. Wie können wir das Design hier verbessern?
- _ Können wir ein Wahlplakat so gestalten, dass es direkt zu einer Stimmabgabe motiviert?
- _ Die Einfachheit in Logos unterstützt die Memorierbarkeit.

Daraus entstehen weitere Gedanken und Fragen:

- _ An welchen Elementen kann man die Memorierbarkeit festmachen?
- _ Ist einfach nicht gleich besser?
- _ Wie komplex darf ein Logo sein, damit es für den Betrachter nicht als Überforderung wahrgenommen wird?
- _ Untersucht werden die Logos in Bezug auf Farbe, grafisches Element und Typografie

Recherche:

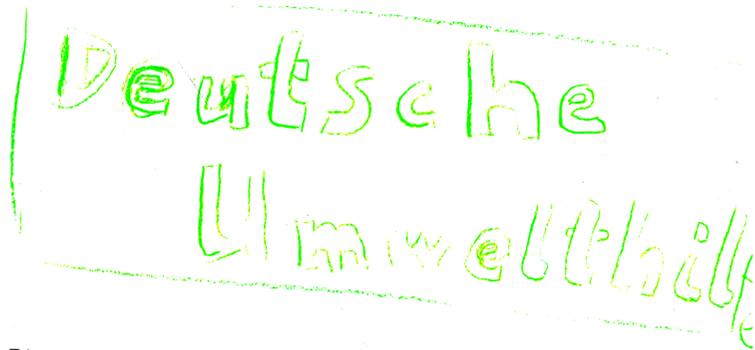
- _ Prof. Dipl.-Des. Gisela Grosse Lehr- und Forschungsgebiet: Corporate Identity, Corporate Design, Corporate Communication; Fachhochschule Münster, Münster School of Design

Proband 1: männlich (21), BKD

Er setzt sich auf den Stuhl und fragt nach der Wiederholung der Frage, um sie richtig zu verstehen. Trotzdem gab es ein Verständnisproblem zwischen uns als Versuchsleitern und dem Probanden. Nach langem Überlegen fängt er nach einer Minute an zu zeichnen. Er sagt: „Man nimmt Dinge wahr, aber assoziiert nichts damit.“ Er verwendet einen hellgrünen Stift zum Zeichnen des Logos. Nach drei Minuten und 50 Sekunden beendet er den Versuch. Die Aufgabe hat er leider aufgrund unserer ungenauen Fragestellung missverstanden. Eine Verbesserung der Anweisung ist erforderlich.

Erkenntnisse und Verbesserungen

Den Satz in unserer Aufgabenstellung „Nun bitte ich dich das aktuelle Grüne-Logo aus deiner Erinnerung und deinem Kopf auf das vorliegende leere Blatt Papier zu zeichnen.“ müssen wir in „... das Parteilogo der Grünen ...“ umändern, um Missverständnisse zu vermeiden. Ergänzt wird unsere Aufgabenstellung mit dem Satz: „Setze dich bitte auf diesen Stuhl. Höre gut zu und stelle ab jetzt keine Fragen mehr. Wir erklären dir im Folgenden genau, was du zu tun hast.“ Zusätzlich wollen wir den Probanden nach der Beendigung des Versuchs nach dem Alter und Beruf beziehungsweise Studium fragen, ihm bestätigen, dass der Test anonym durchgeführt wird und ihn fragen, ob er die gezeichnete Partei gewählt hat.



Verbesserter Versuchsablauf

1. Abholung des Probanden: „Hallo, ich bin die ...
Der Versuch startet jetzt und ich hole dich ab.
Du musst keine Angst haben, du kannst nichts richtig oder falsch machen. Der Test ist anonym.
Ich führe dich jetzt in den Versuchsraum.“ Person wird in den Raum geholt und auf einen Stuhl an den Tisch gesetzt.
2. „Setze dich bitte auf diesen Stuhl. Höre gut zu und stelle ab jetzt keine Fragen mehr. Wir erklären dir im Folgenden genau, was du zu tun hast.“
3. „Hier liegen jetzt verschiedene Buntstifte für dich bereit. Nun bitte ich dich das Parteilogo der Grünen aus deiner Erinnerung und deinem Kopf auf das vorliegende leere Blatt Papier zu zeichnen.

Solltest du mehrere Versuche zeichnen, kreise bitte deinen Favoriten für die Abgabe mit dem Kugelschreiber ein. Wenn du fertig bist, drehe bitte dein Blatt um und stehe auf. Du hast hierfür ab jetzt (Versuch startet) bis zu 5 Minuten Zeit.“
4. „Hast du diese Partei gewählt?“
5. Abschließende Fragen: Ist die Person männlich oder weiblich? „Wie alt bist du? Was studierst oder arbeitest du? In welchem Semester?“
6. „Der Versuch ist jetzt beendet. Vielen Dank für deine Teilnahme. Du kannst jetzt den Raum verlassen.“
7. Der Versuch wird mit der gleichen Aufgabe beim nächsten Probanden wiederholt.



P2



P3



P4

Proband 2: weiblich (25), BKD 4

Sie lacht bei den Worten „das Parteilogo der Grünen“, nimmt sofort zwei Stifte in die Hand, Hellgrün und Gelb, und zeichnet gleich darauf los. Sie wirft einen prüfenden Blick zu uns und fängt eine neue Zeichnung an. Sie zeichnet nur eine Blume ohne Schrift. Sie lacht erneut und wirkt verunsichert. Sie verwendet die Farben hellgrün und gelb. Der Versuch ist nach einer Minute und 36 Sekunden beendet.

Proband 3: weiblich (22), BKD 4

Sie überlegt und nimmt einen grünen Stift in die Hand, wechselt dann aber doch zu einem gelben Stift. Sie verwendet die Farben Hellgrün, Dunkelgrün, Gelb und setzt Typografie und ein Bildmotiv beim Zeichnen ein. Sie sagt laut: „Pffff...“ setzt den Stift ab und zeichnet nach zwei Minuten und 30 Sekunden noch einmal. Nach drei Minuten und vier Sekunden beendet sie diesen Versuch.

Proband 4: weiblich (50), Bürokauffrau

Sie kaut Kaugummi. Sie schüttelt beim Vorlesen des Versuchs beim „Grünen Parteilogo“ den Kopf. Sie sagt „Parteilogo der Grünen? Scheiße keine Ahnung!“ und lacht. Sie spricht laut „Wenn ich nur wüsste wie. Die interessieren mich nicht. Haben die was Rundes? ... Keine Ahnung. Ist ja peinlich. Und zeichnen kann ich auch nicht. Deshalb bin ich nicht künstlerisch begabt. Mehrere Versuche gibt es nicht. Das ist voll peinlich. Das ähnelt eher einer grünen Tomate.“

Sie verwendet die Farben Dunkelgrün und Hellgrün. Dann streicht sie ihre Zeichnung durch und lacht. Sie beendet den Versuch nach zwei Minuten und 58 Sekunden. Danach sagt sie uns, sie achtet bei den Wahlplakaten nur auf die Person und den Inhalt.



P5



P6

Proband 5: männlich (27), BKD

Der Proband lacht beim Vorlesen des Versuchs an der Stelle „Bitte stelle ab jetzt keine Fragen mehr“. Er nimmt einen gelben Stift und fängt gleich an zu zeichnen. Anschließend nimmt er einen hellgrünen Stift. Er kombiniert eine gelbe Blume mit hellgrüner Schrift, kreist die Typografie „Bündnis 90“ mit einem Kasten ein und schreibt darunter „Die Grünen“. Dann füllt er die Kästen flächig mit hellgrünem Stift aus. Er verwendet die Farben hellgrün und gelb. Er gibt sich sehr viel Mühe und beendet den Versuch nach vier Minuten und 54 Sekunden. Anschließend sagt er uns, dass er die Partei nicht gewählt hat.

Proband 6: weiblich (40), Assistentin an der Hochschule, Kommunikationsdesignerin

Sie sagt „Ich habe überhaupt keine Ahnung wie das aussieht.“ Dann wiederholt sie diesen Satz. Sie sucht den Kugelschreiber unter den Stiften und kann sich bei den Farben nicht entscheiden. Sie nimmt einen hellgrünen Stift und beginnt vorsichtig zu zeichnen. Sie gibt sich Mühe. Sie zeichnet einen hellgrünen, flächigen Kasten mit einer 90 darin. Dann nimmt sie den Kugelschreiber und schreibt Typografie in den flächigen Kasten über und unter die 90. Sie startet eine neue Zeichnung und verwendet die Typografie „Bündnis 90 – Die Grünen“. Sie verwendet die Farbe hellgrün und beendet den Versuch nach drei Minuten und 52 Sekunden. Anschließend sagt sie uns, dass sie die Grünen gewählt hat.

Proband 7: weiblich (46), Redakteurin

Sie sagt „Wenn ich etwas zeichnen muss, bin ich sofort wieder weg.“ Sie steht auf und will gehen, lacht, dreht sich um und setzt sich wieder hin. Sie schaut in die Ferne und überlegt. Sie nimmt einen hellgrünen und gelben Stift und starrt auf das weiße Blatt. Sie fragt uns: „Darf ich dabei sprechen?“ Sie beginnt laut zu denken. „Bündnis 90 – Die Grünen,

was haben die für ein Zeichen? Haben die jetzt wieder die blöde Sonnenblume von früher? Hmm... grüner Hintergrund, weiße Schrift in kursiv.“ Sie will ihr Vorgehen und ihre Gedanken erläutern. Sie sagt erneut laut „und nicht die komplette Fläche hellgrün anmalen, wahrscheinlich ist das jetzt das Logo der 80er Jahre.“ Sie denkt wieder laut über die Sonnenblume nach. „Ist das eine lachende Sonnenblume? Ist das tatsächlich so blöd?!“ Sie sagt „Hoffentlich kommen keine anderen Parteien mehr dran!“ Sie verwendet die Farben hellgrün und gelb. Sie beendet den Versuch nach vier Minuten und 41 Sekunden. Anschließend sagt sie uns, dass sie die Grünen gewählt hat. Sie möchte anschließend noch Fragen stellen und kurz darüber sprechen. Den Schriftzug kannte sie ganz genau, und die Sonnenblume kam kognitiv dazu. Sie erzählt und von der Sonnenblume am Parteitag zum Thema Umweltpolitik. Sie habe die Sonnenblume eher erschlossen aus diesem Zusammenhang und sich nicht visuell erinnert.



P7

Erkenntnisse und Verbesserungen

Keiner der Versuchspersonen konnte das Grünen-Parteilogo identisch oder nahezu identisch nachzeichnen. Alle Probanden haben die Farbe Grün verwendet und mehr als die Hälfte (vier von sieben) haben eine Sonnenblume gezeichnet. Die Farben Hellgrün und Gelb wurden bei vier von sieben Probanden eingesetzt. Die Farbe Blau kam bei keinem der Probanden zum Einsatz. Selbst Probanden, die

Die Grünen gewählt haben, konnten das Logo nicht in der vollständigen Richtigkeit zeichnen. Wir fragen uns, mit welchen Faktoren das Ergebnis zusammenhängt. Hängt es mit dem Wissensstand, dem politischem Interesse oder dem zeichnerischen Können zusammen? Welche Einflussfaktoren gibt es und wie können wir herausfinden, wie sich die Probanden entscheiden?

Mit welchen Faktoren hängen unsere Versuchsergebnisse zusammen? Welche Einflussfaktoren gibt es?

Weitere Versuchsdurchläufe – ÖVP

3

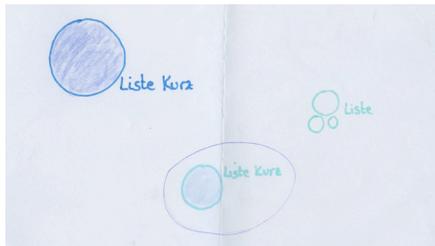


altes Logo



neues Logo

Der Versuch wird ebenfalls mit einem österreichischen Parteilogo – der ÖVP – durchgeführt. Der Versuch wird jedem Probanden exakt gleich vorgelesen. Jeder Proband hat die gleichen Rahmenbedingungen.



P8

Proband 8: weiblich (28), Kindergärtnerin

Sie fragt: „Darf ich nichts sagen?“. Sie überlegt und atmet tief durch. Sie beginnt zu zeichnen und wählt die Farbe Hellblau. Sie beginnt zu lachen und sagt: „Ich weiß es nicht mehr“. Sie beginnt laut zu denken und sagt zu sich: „Wie ist das noch einmal gegangen?“ Sie beendet den Versuch nach einer Minute und 21 Sekunden. Sie hat die Partei nicht gewählt.



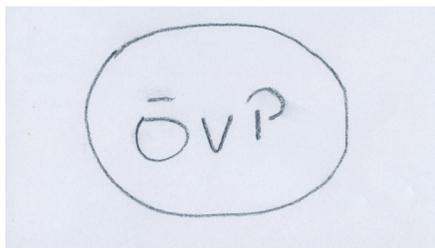
P9

Proband 9: männlich (28), Produktmanager

Er schaut mich fragend an und lacht. Er beginnt zu zeichnen und nimmt einen Kugelschreiber. Er wählt die Farbe Dunkelblau und beginnt erneut zu zeichnen. Er beendet den Versuch nach einer Minute und 20 Sekunden. Er hat die Partei nicht gewählt, er ist Schweizer.

Proband 10: männlich (26), Berufskraftfahrer

Er durchsucht die Stifte und wählt einen schwarzen Stift aus. Er beginnt zu zeichnen und kratzt sich am Kopf. Er überlegt und sagt laut: „Hmmm...“. Er stützt sich auf seinen Ellbogen ab und nimmt eine Denkhaltung ein. Nach einer Minute und zehn Sekunden beendet er den Versuch. Anschließend sagt er uns, dass er die ÖVP gewählt hat.



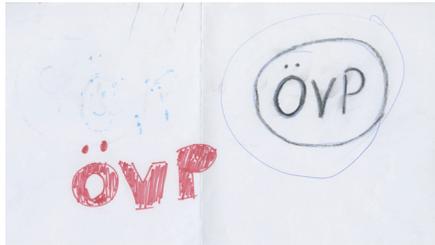
P10



P11

Proband 11: männlich (32), Heli-Pilot

Er schaut mich fragend an und spricht laut: „ÖVP Logo, das weiß doch ich nicht“. Er überlegt laut: „ÖVP. ÖVP. Logo?“ Er kratzt sich am Kopf und fragt: „Darf ich das googeln? ÖVP..hmmm?“ Er nimmt einen hellblauen Stift und lacht mich an. Dann beginnt er zu zeichnen und sagt: „So ein Topfen“. Nach zwei Minuten und 52 Sekunden beendet er den Versuch. Er hat diese Partei nicht gewählt.



P12



P13

**Proband 12: weiblich (27),
Sportartikelverkäuferin**

Sie beginnt zu zeichnen und wählt die Farbe Rot. Sie kratzt sich am Kopf und überlegt. Sie wählt die Farbe Hellblau, dann wechselt sie die Farbe zu Schwarz und zeichnet weiter. Sie stöhnt und sagt: „Ja. Ja.“ Nach vier Minuten und zwölf Sekunden beendet sie den Versuch. Sie hat die Partei nicht gewählt, denn sie ist Schweizerin. Sie möchte eine Rückmeldung geben und meint, dass die Aufgabenstellung am Anfang zu lang sei, um sich alles zu merken.

**Proband 13: männlich (33),
Kaufmännischer Angestellter im Einkauf**

Er schaut sich erst alle Farben an, die zur Auswahl stehen und packt sie aus. Dann atmet er tief durch. Er rollt seine Finger abwechselnd auf dem Tisch und sucht sich die Farbe Schwarz aus. Er fragt mich: „Darf ich nicht reden?“ und sagt: „Die neue ÖVP hat doch kein Logo, eigentlich ist es dann die Liste Sebastian Kurz.“ Er beginnt laut zu denken: „Was

haben die für ein Logo? Keine Ahnung. Die neue Liste Sebastian Kurz. Was haben die denn gehabt? Haben die noch irgend etwas mit einer Fahne? FPÖ das ist so ein blauer Hintergrund mit weißer Schrift. Die Grünen, die haben so ein geschwungenes G. Die Neos haben den pinken Hintergrund mit schwarzer Schrift. Haben die nicht etwas mit einem Kreis? Ja. Das ist es.“ Er zeichnet. Nach vier Minuten und 59 Sekunden beendet er den Versuch. Er hat diese Partei nicht gewählt.

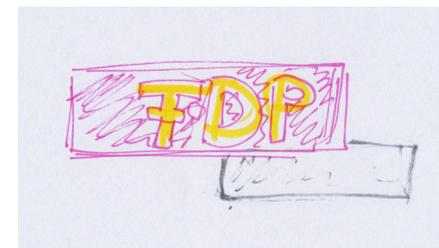
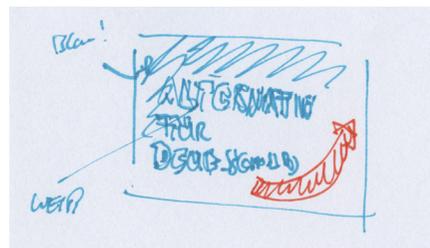
Erkenntnisse und Verbesserungen

- _ Keiner der Probanden konnte das ÖVP Logo korrekt oder ähnlich zeichnen
- _ Keiner der Probanden konnte sich genau an das aktuelle ÖVP Logo erinnern
- _ zwei Probanden erwähnten Sebastian Kurz
- _ nur eine Probandin hat die Farbwahl annähernd getroffen
- _ Rückmeldung zum Versuch: die Aufgabenstellung am Anfang sei zu lange, um sich alles zu merken

Weitere Versuchsdurchläufe – Grüne, AfD, FDP

3

Der Versuch wird mit drei Parteilogos pro Person durchgeführt, um eine möglichst große Bandbreite an Ergebnissen zu bekommen.

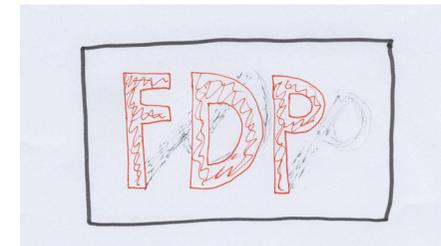
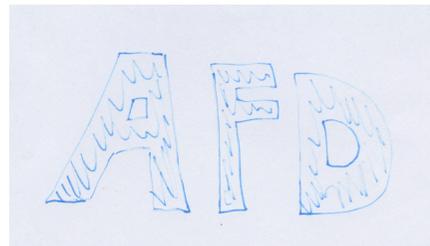


Proband 14: männlich (24), Master Produktdesign Student im 1. Semester

Er verwendet Grün, Gelb und Blau bei den Grünen, Blau und Rot bei der AfD, Pink, Grau und Gelb bei der FDP. Er denkt bei den Grünen laut nach und sagt: „Irgendwo ist blau, aber ich weiß nicht wo“. Zur FDP sagt er: „Hier steht irgend etwas, vielleicht auch hier drüben, keine Ahnung“. Er hat Die Grünen gewählt.

Proband 15: weiblich (51), Sekretärin

Sie sagt: „Bist du verrückt? Ich habe keine Ahnung! Ich weiß nicht, wie das aussehen soll.“ Sie denkt weiter laut nach: „Oh man, das ist schwierig. Ich hab da gar nicht aufgepasst. Das interessiert mich gar nicht. Ich weiß nur Grau (bei AFD), aber ich kann nichts dazu zeichnen.“ Die Probandin dreht das Blatt um, ohne etwas zu zeichnen. Bei der FDP nennt sie die Farben Gelb und Schwarz und dreht erneut das Blatt um, ohne etwas zu zeichnen. Sie sagt: „Ich habe es bestimmt schon 1000 mal gesehen, aber nicht wahrgenommen.“ Sie hat weder Die Grünen, die FDP noch die AfD gewählt.



**Proband 17: weiblich (25), BWL Studentin
im 3. Semester**

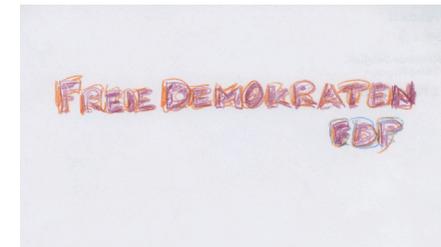
Zu den Grünen sagt sie: „Ich bin mir sogar gerade unsicher, ob das überhaupt grün ist. Keine Ahnung.“ (Schrift). Sie denkt weiter laut nach: „Ich weiß, dass da oben noch irgend etwas ist. Auf jeden Fall ein helleres Grün, da oben ist noch etwas buntes. Ich dachte es war grüne Schrift auf weißem Hintergrund. Darf ich googeln?“ Zur AfD sagt sie: „Irgendwie so. Oder der Kasten ist weiß und nur das kleine Kästchen mit weißer Schrift, ich weiß auch nicht. Irgendwas mit Rot oder auch Blau.“ Sie hat weder Die Grünen noch die AfD gewählt.



**Proband 18: männlich (21), Master Physik
Student im 1. Semester**

Zu den Grünen denkt er laut: „Ist was Grünes drin und ist was Gelbes drin. Ich hab im Kopf, dass da ein Zahnrad ist. Ist das das blaue mit dem Pfeil drin? Steht da der Name drin? La, la, la, la, la. So blöd. Die Schrift ist doch sogar in Weiß eigentlich. Es geht dir doch gar nicht darum, ob ich das Partei-
logo kenne, das ist doch so ein Psycho-Ding, oder? Oh man, das hätte auch ein Dreijähriger malen

können. Ich mal einfach alles grün aus. Ok, ein Versuch noch. Ich hab das Gefühl da muss ein Zahnrad drin sein.“ Er hat nicht Die Grünen gewählt. Zu der AfD: „Ich kenn nur das rote Ding. Ich zeichne es noch größer, dann kommt vielleicht noch mehr. Da kommt nicht mehr. Kein Wunder, dass die Parteien keinen Erfolg haben, wenn man sich die Logos nicht merken kann“.



Erkenntnisse und Verbesserungen

Aus dem Versuch ergaben sich weitere Erkenntnisse und Verbesserungen. Interessant sind die Ergebnisse en block. Spannend wäre die Kombination des Gezeichneten und eine daraus resultierende Auswertung. Auf den Vorschlag Fragen an den Versuch anzuhängen sei gut. Wir sollen jedoch bedenken, dass die Durchführung nicht zu lange dauert. Dabei bieten sich Ja-/Nein-Fragen oder kurze offene Fragen sehr gut an. Die Fragen und Antworten sollen mehr in einer Wechselbeziehung stehen. Es sei besser, wenn nur eine Person ein Logo zeichnet,

aber trotzdem mehrere Logos getestet werden. Das Problem dabei ist, genügend Probanden für den Versuch zu finden und gleichzeitig eine große Anzahl an gezeichneten Ergebnissen zu erhalten. Da bereits viele Probanden während dem Versuch automatisch laut nachdenken, würde sich eine Aufnahme für eine exakte Auswertung anbieten. Bei der Formulierung unserer Aufgabe sollen wir das Wort „aktuell“, in Bezug auf das Parteilogo der Grünen weglassen, um herauszufinden, ob das alte oder neue Logo gezeichnet wird.

Ein weiterer Vorschlag ist, die Logos zu verändern und fragen, welches davon das originale Logo ist. Was bleibt wirklich hängen? Ist es die Farbe, die Anordnung, das grafische Element? Auf was können wir verzichten? Im nächsten Schritt gilt es zu überlegen, wie wir die Auswertung darstellen wollen.

**Spannend wäre die Kombination
des Gezeichneten und eine
daraus resultierende Auswertung.**

Definition einer These und Ziel des Versuchs

Wir wollen herausfinden, ob die Logos der Parteien memoriert werden können.

Versuchsbeschreibung

Mit einem Tonaufnahmegerät wird der Versuchsablauf aufgenommen, um später das Gesagte genauer auswerten zu können. Der Proband wird aufgefordert, seine Gedanken laut zu äußern, während er das Logo zeichnet. Anschließend wird die Zeit gestoppt und geschaut, wie lange der Proband für das Zeichnen benötigt hat. Nach Ende des Versuchs erhält der Proband einen Fragebogen, um die Hintergründe der Person und der Ergebnisse abzufragen.

Versuchsablauf

1. Abholung des Probanden: „Hallo, ich bin die ... Der Versuch startet jetzt und ich hole dich ab. Du musst keine Angst haben, du kannst nichts richtig oder falsch machen. Der Test ist anonym. Ich führe dich jetzt in den Versuchsraum.“ Person wird in den Raum geholt und auf einen Stuhl an den Tisch gesetzt.
2. „Setze dich bitte auf diesen Stuhl.“
3. „Hier liegen verschiedene Buntstifte. Bitte zeichne das Parteilogo der Grünen aus deiner Erinnerung auf das vorliegende Blatt. Teile uns deine Gedanken während der Aufgabe laut mit. Wenn du mehrere Versuche zeichnest, kreise bitte deinen Favoriten mit dem Kugelschreiber ein. Du hast hierfür ab jetzt bis zu fünf Minuten Zeit.“
4. Anschließender Fragebogen zum Ausfüllen. „Bitte fülle den folgenden Fragebogen aus.“
6. „Der Versuch ist jetzt beendet. Vielen Dank für deine Teilnahme. Du kannst jetzt den Raum verlassen.“
7. Der Versuch wird mit der gleichen Aufgabe beim nächsten Proband wiederholt.
8. Die Auswertung findet über das Gezeichnete, die Tonaufnahme und den Fragebogen statt.

Fragebogen zum Test „Nachzeichnen der Parteilogos“

Welches Geschlecht haben Sie?

- männlich weiblich andere

Wie alt sind Sie?

Was studieren/arbeiten Sie? In welchem Semester?

Haben Sie die gezeichnete Partei gewählt?

- ja nein

Wie stark interessieren Sie sich für Politik?

- gar nicht kaum mittelmäßig ziemlich außerordentlich

Wie stark haben Sie sich vor der Wahl mit den Parteien auseinandergesetzt?

- gar nicht kaum mittelmäßig ziemlich außerordentlich

Wie oft haben Sie während des Wahlkampfes Parteiplakate wahrgenommen?

- nie selten gelegentlich oft immer

Wie gut schätzen Sie Ihre bildliche Vorstellungskraft ein?

- gar nicht weniger mittelmäßig ziemlich außerordentlich

Wie gut schätzen Sie Ihre zeichnerischen Fähigkeiten ein?

- gar nicht weniger mittelmäßig ziemlich außerordentlich

Welches Parteilogo ist Ihnen am besten im Gedächtnis geblieben?

- Die Grünen FDP SPD AfD CDU Die Linke _____

Was ist Ihnen bei den Parteilogos am meisten im Gedächtnis geblieben?

- Typografie/Schrift Grafisches Element Farbigkeit _____

Entwicklung eines Fragebogens
zur anschließenden Befragung
nach dem Versuch

Bei der Entwicklung eines Versuchs spielt der Prozess an sich die größte Rolle.

Erkenntnisse und Verbesserungen

Wie gehen wir mit den Tonaufnahmen um? Die Aufnahme kann für uns eine Gedächtnisstütze sein, muss aber vor dem Test deutlich angesprochen werden. Um den Probanden die Aufnahme vergessen zu lassen, wäre ein Smalltalk vor dem Versuch sinnvoll. Den Probanden soll die Freiheit gelassen werden, selbst zu entscheiden, ob sie aufgenommen werden wollen. Möchte er nicht aufgenommen werden, können Gedanken und Aussagen mitgeschrieben werden.

Studien zum Wiedergeben von Grafiken, Forschungen zur Kinder-Psychologie, Legasthenie und Versuchen zum Thema „Nachzeichnen“, sollen uns im folgenden Projektverlauf weiterhelfen.

Beim Fragebogen wurden einzelne Korrekturen angemerkt. Die Skala muss in eine Zeile passen, da es sich um eine Steigerung handelt. Der Kategorie „Geschlecht“ muss noch ein neutrales/ anderes Geschlecht hinzugefügt werden.

Bei der Entwicklung eines Versuchs spielt der Prozess an sich die größte Rolle. Vor dem Test muss man sich genau klar machen, wie man am Ende ausgewertet, um zu einem Ergebnis zu kommen. Fundierte Fakten und Argumente begründen das Resultat und können wissenschaftlich belegt werden.

Bei der Auswertung unserer Logo-Ergebnisse durch das Nachzeichnen soll es einen Punkt mit „alles richtig“ und „unklar“ geben. Eine Kategorie mit Zusatzinformationen wäre ebenfalls hilfreich. Eine weitere Möglichkeit wäre die Richtigkeit der Elemente in Prozenten festzuhalten.

Da die Aussagekraft von unseren Ergebnissen sehr groß ist, können die Logos auch als solche in einem Raster angeordnet werden. Das Buch „Visuelle Forschung – Eine Einführung in die wissenschaftliche Methodologie des Grafik-Design“ von Russell Bestley/Ian Noble, soll uns dabei als Inspirationsquelle dienen. Darin wird ein Beispiel gezeigt, wie Bilder nach verschiedenen Kategorien in einem Ranking sortiert sind.

Auswertung des Versuchs

3

Wir entscheiden uns, verschiedene Kategorien festzulegen, nach denen das Gezeichnete und die Ergebnisse kategorisiert werden können.

Kategorien: Farben (Grün, Rot, Blau, ...), Anordnung, Typografie (Farbe, Bezeichnung/Abkürzung, Schnitt, Groß-Kleinschreibung), Flächen, grafisches Element, Hintergrund

- Farben:
- o Grün o Gelb o Blau o Weiß (Die Grünen)
 - o Gelb o Blau/Türkies o Pink o Weiß (FDP)
 - o Blau/Türkies o Weiß o Rot (AfD)

- o grafisches Element gezeichnet (Sonnenblume/Pfeil)
- o farbige Flächen korrekt gezeichnet

- Typografie:
- o Bezeichnung/Parteiame
 - o Schriftschnitt
 - o Groß-/Kleinschreibung
 - o Farbe

- Anordnung korrekt:
- o grafisches Element
 - o Typografie
 - o Farbflächen

Wir erstellen eine Matrix, in der wir die Logos einordnen. So erfahren wir, welche dem Original am ähnlichsten sind und welche Logos am stärksten abweichen. Wir beginnen über die Parameter und die Matrixform zu diskutieren. Uns stellt sich die Frage, ob wir ein oder zwei Parameter benötigen, um die Zeichnungen einordnen zu können.

Beispiele für die Parameter sind: Farben, Typografie, Fläche, Grafisches Element, Form, Positionierung, Anordnung, Verwendung und Hintergrund.

- Definition der Parameter:
1. Farbwahl und Farbeinsatz
 2. Namensbezeichnung und Schriftbild
 3. Grafisches Element (vorhanden) und Position (wo)
 4. Logoform und Flächendeckung
 5. Elementanzahl und Anordnung

Bündnis 90 / die grünen


Grüne

GRÜNE


BÜNDNIS '90
DIE GRÜNEN

Die Grünen 

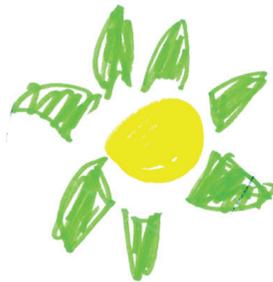

BÜNDNIS
DIE GRÜNEN

Hintergrund grün
Schrift weiß


Bündnis 90
Die Grünen

Bündnis
90
DIE GRÜNEN


BÜNDNIS 90
DIE GRÜNEN




Die Grünen


Farbwahl und Farbeinsatz



Namensbezeichnung und Schrifteinsatz



Grafisches Element und Position



Erkenntnisse und Verbesserungen

Die Zeichnungen der Parteilogos im Koordinatensystem können jedoch nur nach Gefühl angeordnet werden. Mithilfe einer Matrix mit den Punkten „trifft zu“, „trifft nicht zu“ und „unentschieden“ können verschiedene Parameter abgefragt werden. Daraus errechnet sich eine Matrix, die in eine Grafik übertragen werden kann.

Weitere Ideen zur Fortsetzung des Versuchs sind die Parteilogos in einzelne Elemente zu zerlegen und den Probanden wieder zusammenpuzzeln zu lassen. Dabei können verschiedene Fehler eingebaut werden. Die Varianten sind jedoch unendlich und geben eine gewisse Tendenz vor. Anstelle des Bausatzes wäre die Darstellung richtiger und falscher Logos denkbar. Der Proband muss aus dieser Sammlung das richtige Logo auswählen.

**Wir wollen eine Matrix entwickeln,
die wir in eine Grafik übertragen
können, um unsere Ergebnisse
besser zu veranschaulichen.**



Auswertung

Farbwahl
 trifft zu teilweise trifft nicht zu

Grafisches Element
 trifft zu trifft teilweise zu trifft nicht zu

Farbige Flächen
 trifft zu trifft teilweise zu trifft nicht zu

Namensbezeichnung
 trifft zu trifft teilweise zu trifft nicht zu

Schriftschnitt
 trifft zu trifft teilweise zu trifft nicht zu

Groß-/Kleinschreibung
 trifft zu trifft teilweise zu trifft nicht zu

Farbe der Typografie
 trifft zu trifft teilweise zu trifft nicht zu

Anordnung des grafischen Elements
 trifft zu trifft teilweise zu trifft nicht zu

Anordnung der Typografie
 trifft zu trifft teilweise zu trifft nicht zu

Anordnung der Farbflächen
 trifft zu trifft teilweise zu trifft nicht zu

Form des Logos
 trifft zu trifft teilweise zu trifft nicht zu

Gesamt: _____



Auswertung

Farbwahl
 trifft zu teilweise trifft nicht zu

Grafisches Element
 trifft zu trifft teilweise zu trifft nicht zu

Farbige Flächen
 trifft zu trifft teilweise zu trifft nicht zu

Namensbezeichnung
 trifft zu trifft teilweise zu trifft nicht zu

Schriftschnitt
 trifft zu trifft teilweise zu trifft nicht zu

Groß-/Kleinschreibung
 trifft zu trifft teilweise zu trifft nicht zu

Farbe der Typografie
 trifft zu trifft teilweise zu trifft nicht zu

Anordnung des grafischen Elements
 trifft zu trifft teilweise zu trifft nicht zu

Anordnung der Typografie
 trifft zu trifft teilweise zu trifft nicht zu

Anordnung der Farbflächen
 trifft zu trifft teilweise zu trifft nicht zu

Form des Logos
 trifft zu trifft teilweise zu trifft nicht zu

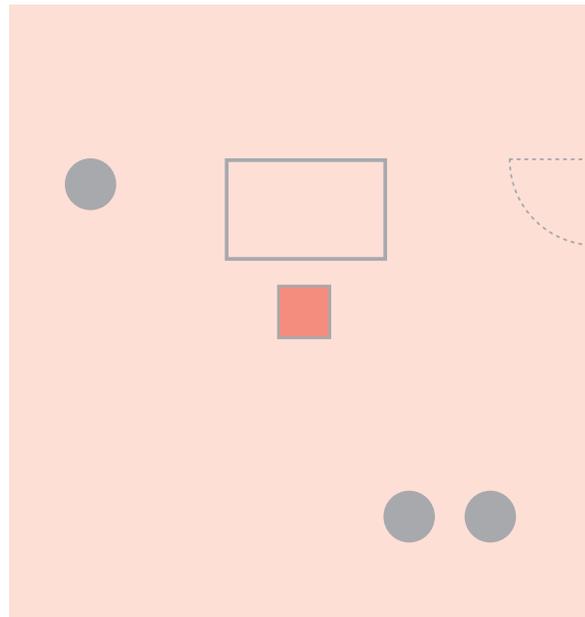
Gesamt: _____

Auswertungsbogen am Beispiel der Grünen und der AfD

Zwischentest – Logo auswählen

3

Versuchsaufbau



-  Proband
-  Versuchsleiter
-  Tisch mit Stuhl

Definition einer These und Ziel des Versuchs

Können sich die Probanden an die Anordnung der Elemente im Logo und deren Farbgebung erinnern?

Versuchsbeschreibung

- _ Versuchspersonen: 10 Probanden (jeweils einzeln nacheinander im Raum)
- _ Betreuende Versuchsleiter: 3 Personen
- _ Versuchsart: Entscheiden und Vervollständigen
- _ Zeitrahmen und Versuchsdurchläufe: 1/2 Stunde, 10 Durchläufe
- _ Grundvoraussetzungen: identische Fragestellung, exakt gleicher Versuchsablauf, physische und körperliche Voraussetzungen, Proband ist über den Versuch informiert, es ist immer nur eine Person für die Kommunikation mit dem Probanden zuständig
- _ Rahmenbedingungen (Ort, Position): Raum mit einem Tisch und einem Stuhl, es liegen mehrere Buntstifte und weiße DIN A5 Blätter Papier bereit, dieses wird nach der ersten Aufgabe umgedreht
- _ Gefahr: Proband dreht den Zettel schon vor dem Versuch versehentlich um; Alternative: zwei verschiedene Blätter, die Fragen des Versuchsleiters stehen nochmals auf dem Blatt, falls der Proband Rückfragen hat

Versuchsablauf

1. Abholung des Probanden: „Hallo, ich bin die ...
Der Versuch startet jetzt und ich hole dich ab.
Keine Angst, du kannst nichts richtig oder falsch machen. Der Test ist anonym. Ich führe dich jetzt in den Versuchsraum.“ Person wird in den Raum geholt und auf einen Stuhl an den Tisch gesetzt.
2. „Setze dich bitte auf diesen Stuhl.“
3. „Wir haben ein kleines Rätsel vorbereitet, das du nun lösen sollst. Es geht um das Parteilogo der Grünen.“
4. Die Frage wird laut vorgelesen: „Welche Abbildung zeigt die richtige Anordnung des Parteilogos? Kreuzen Sie an und füllen Sie diese Abbildung mit den richtigen Farben aus.“
5. „Wenn Sie fertig sind, drehen Sie bitte das Blatt um.“
6. Die nächste Frage wird laut vorgelesen: „In welchen Abbildungen sind die Farben des Parteilogos richtig ausgefüllt? Kreuzen Sie an.“
7. „Wenn Sie fertig sind, geben Sie uns bitte ein Zeichen.“
8. Abschließende Frage: „Haben Sie die Grünen gewählt?“
9. „Der Versuch ist jetzt beendet. Vielen Dank für Ihre Teilnahme. Sie können jetzt den Raum verlassen.“

| | | | | | | | |
|--------------------------|---|--------------------------|---|--------------------------|--|--------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> |  | <input type="checkbox"/> |  | <input type="checkbox"/> |  | <input type="checkbox"/> |  |
| <input type="checkbox"/> |  | <input type="checkbox"/> |  | <input type="checkbox"/> |  | <input type="checkbox"/> |  |
| <input type="checkbox"/> |  | <input type="checkbox"/> |  | <input type="checkbox"/> |  | <input type="checkbox"/> |  |
| <input type="checkbox"/> |  | <input type="checkbox"/> |  | <input type="checkbox"/> |  | <input type="checkbox"/> |  |

T1

T2

Anordnung und Farbauswahl (Teil 1)

Welche Abbildung zeigt die richtige Anordnung des Parteilogos? Kreuzen Sie an und füllen Sie diese Abbildung mit den richtigen Farben aus.

Farbeinsatz (Teil 2)

In welchen Abbildungen sind die Farben des Partei-logos richtig ausgefüllt? Kreuzen Sie an.

1. Anordnung



2. Farbauswahl



3. Farbeinsatz



P19

P20

Proband 19: männlich (49), Bäcker

Die erste Testperson entscheidet sich sehr schnell für die falsche Anordnung, verwendet aber für das Ausfüllen die Farben Grün, Gelb und Weiß. Bei der Auswahl des richtigen Logos mit den Farben sagt er: „Meine Version ist gar nicht dabei. Blau? Nein, Blau haben die nicht drin. Oder doch?“ Er entscheidet sich trotzdem für das richtige Logo, auch wenn er nicht mit dem Blau zufrieden ist. Er hat nicht die Grünen gewählt.

Proband 20: männlich (39), Bautechniker

„Das Logo habe ich noch gar nicht gesehen.“ ist der erste Satz, nachdem die Aufgabe dem Probanden gezeigt wird. Er entscheidet sich für das falsche Logo, verwendet aber die richtigen Farben Grün, Gelb und Weiß. Bei der Auswahl des richtigen Logos in Farbe sagt der Proband: „Vom optischen her kann es nur das sein. Das sieht am coolsten aus. Kann ich es noch einmal ändern? Das muss das sein.“ Er dreht das Blatt um und vergleicht. Er entscheidet sich für das falsche Logo. Er hat die Grünen nicht gewählt.

Übersicht der Ergebnisse

1. Anordnung

2. Farbauswahl

3. Farbeinsatz



P21



P22



P23



P24

1. Anordnung

2. Farbauswahl

3. Farbeinsatz



P25



P26



P27



P28

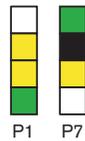
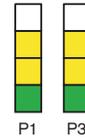
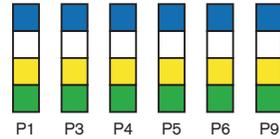
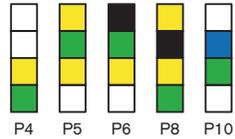
Grafische Auswertung des Versuchs

1. Anordnung

2. Farbauswahl

3. Farbanordnung

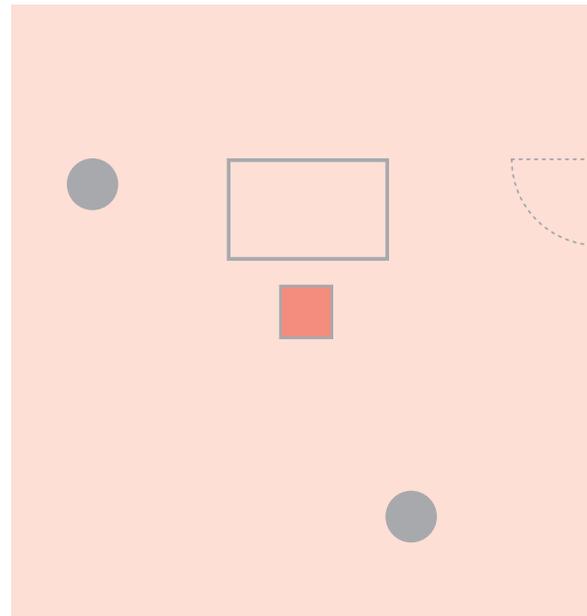
- Linie
- Schrift
- Blume
- Hintergrund
- P... Probandennummer



Parteifarben zuordnen

4

Versuchsaufbau



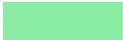
-  Proband
-  Versuchsleiter
-  Tisch mit Stuhl

Definition einer These und Ziel des Versuchs

Können die Farbschemata den Parteien richtig zugeordnet werden?

Versuchsbeschreibung

- _ Versuchspersonen: 10 Probanden (jeweils einzeln nacheinander im Raum)
- _ Betreuende Versuchsleiter: 2 Personen
- _ Versuchsart: Zuordnung, Puzzle
- _ Zeitrahmen und Versuchsdurchläufe: ungefähr eine Stunde, 10 Durchläufe
- _ Grundvoraussetzungen: identische Fragestellung, exakt gleicher Versuchsablauf, physische und körperliche Voraussetzungen, Proband ist über den Versuch informiert, es ist immer nur eine Person für die Kommunikation mit dem Probanden zuständig
- _ Rahmenbedingungen (Ort, Position): Raum mit einem Tisch und einem Stuhl, Farbkarten (Farben der Parteien) und Parteikarten (Namen der Parteien) liegen unsortiert auf dem Tisch

| | | | | |
|---------|---|---|---|---|
| CDU |  |  | | |
| SPD |  |  |  | |
| Grüne |  |  |  | |
| Linke |  |  |  |  |
| FDP |  |  | | |
| AfD |  | | | |
| Piraten |  |  |  |  |

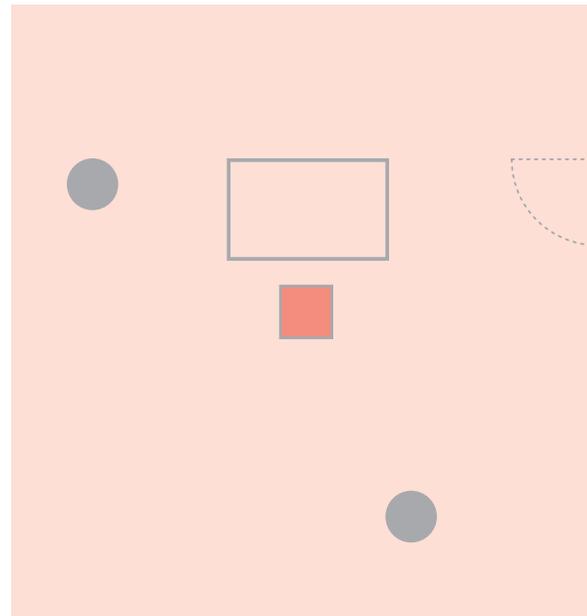
Versuchsablauf

1. Abholung des Probanden: „Hallo, ich bin die ... Der Versuch startet jetzt und ich hole dich ab. Du musst keine Angst haben, du kannst nichts richtig oder falsch machen. Ich führe dich jetzt in den Versuchsraum.“
2. Person wird in den Raum geholt und auf einen Stuhl an den Tisch gesetzt.
3. „Hier liegen verschiedene Karten für dich bereit. Ordne nun die Parteinamen den vorliegenden Farben zu, die in den Wahlplakaten oder anderen Werbemitteln verwendet sind. Lege dazu die Parteinamen neben die Parteifarben. Wenn du fertig bist, stehe bitte auf. Du hast hierfür ab jetzt (Versuch startet) bis zu fünf Minuten Zeit.“
4. „Der Versuch ist jetzt beendet. Vielen Dank für deine Teilnahme. Du kannst jetzt den Raum verlassen.“
5. Der Versuch wird mit der gleichen Aufgabe beim nächsten Proband wiederholt.

Wahlplakate aufdecken

5

Versuchsaufbau



-  Proband
-  Versuchsleiter
-  Tisch mit Stuhl

Definition einer These und Ziel des Versuchs

Wie schnell und durch welche Elemente werden die Wahlplakate der Parteien erkannt?

Versuchsbeschreibung

- _ Versuchspersonen: 10 Probanden (jeweils einzeln nacheinander im Raum)
- _ Betreuende Versuchsleiter: 2 Personen
- _ Versuchsart: Aufklapptest, Erkennung
- _ Zeitrahmen und Versuchsdurchläufe: ungefähr eine Stunde, 10 Durchläufe
- _ Grundvoraussetzungen: exakt gleicher Versuchsablauf, physische und körperliche Voraussetzungen, Proband ist über den Versuch informiert, es ist immer nur eine Person für die Kommunikation mit dem Probanden zuständig
- _ Rahmenbedingungen (Ort, Position): Raum mit einem Tisch und einem Stuhl, Wahlplakate liegen ausgedruckt (DIN A4) auf dem Tisch, 12 weiße Kärtchen verdecken zunächst die komplette Fläche

| | | |
|----|----|---|
| 10 | 8 | 2 |
| 7 | 5 | 4 |
| 1 | 6 | 9 |
| 11 | 12 | 3 |

FDP

| | | |
|---|----|----|
| 6 | 10 | 12 |
| 7 | 8 | 11 |
| 5 | 4 | 3 |
| 2 | 9 | 1 |

Grüne

| | | |
|---|----|----|
| 5 | 7 | 6 |
| 8 | 11 | 9 |
| 3 | 10 | 4 |
| 1 | 2 | 12 |

CDU

| | | | |
|----|----|---|----|
| 11 | 10 | 9 | 3 |
| 4 | 7 | 8 | 6 |
| 2 | 1 | 5 | 12 |

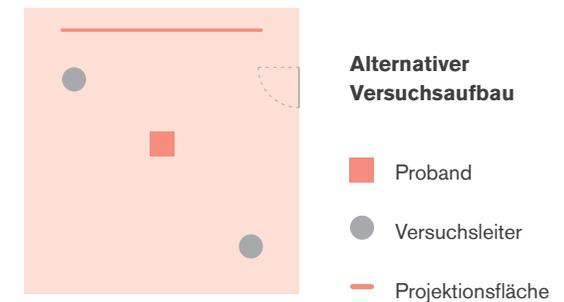
SPD

| | | | |
|----|---|----|----|
| 11 | 9 | 6 | 3 |
| 2 | 8 | 4 | 1 |
| 5 | 7 | 10 | 12 |

AfD

Aufdeckreihenfolge
der Wahlplakate

Der Versuch wird an den Plakaten der Parteien CDU, SPD, FDP, Die Grünen und der AfD durchgeführt. Abgebildet auf den Plakaten sind jeweils immer die Corporate-Farben, der Wahlslogan, das Logo und das Bild des Spitzenkandidaten. Zunächst ist das komplette Plakat von weißen Flächen verdeckt. Erst nacheinander werden die Kärtchen aufgedeckt. Die Reihenfolge ist fest definiert. Der Test wurde im ersten Schritt analog durchgeführt, jedoch stellten sich dabei Probleme bei der Präzision heraus. Der Test wurde anschließend digitalisiert und erneut durchgeführt, ein präziseres Aufklappen war dadurch möglich. Zusätzlich machten wir uns Gedanken, wie der analoge Versuchsablauf, beispielsweise durch festeres Material und Elemente zum Anheben der Flächen, verbessert werden kann.





Abfolge der Schritte
am Beispiel der FDP

Versuchsablauf

1. Abholung des Probanden: „Hallo, ich bin die ... Der Versuch startet jetzt und ich hole dich ab. Du musst keine Angst haben, du kannst nichts richtig oder falsch machen. Ich führe dich jetzt in den Versuchsraum.“
2. Person wird in den Raum geholt und auf einen Stuhl an den Tisch gesetzt.
3. „Hier liegt ein verdecktes Plakat/Bild für dich bereit. Wir nehmen nach und nach eines der weißen Kärtchen weg. Bitte sage uns deutlich, wenn du das Plakat erkannt hast. Der Versuch ist spätestens nach dem Aufdecken des letzten Kärtchens beendet. Der Versuch startet jetzt.“
4. Nach jedem aufgedeckten Kärtchen wird der Proband gefragt: „Was erkennst du auf dem Bild? Kannst du es einer Partei zuordnen?“
5. „Der Versuch ist jetzt beendet. Vielen Dank für deine Teilnahme. Du kannst jetzt den Raum verlassen.“
6. Der Versuch wird mit der gleichen Aufgabe beim nächsten Probanden wiederholt.

Erste Versuchsdurchläufe

3

1



Wahlplakat der AfD



Wahlplakat der SPD

Versuchsergebnis

Das Plakat der FDP wurde vom ersten Probanden in Schritt sechs an den Farben und der Schrift erkannt. Der zweite Proband erkannte das Plakat in Schritt vier an den Haaren des Abgeordneten Christian Lindner mit den Kopfhörern in seinen Ohren und an dem Schwarz-Weiß-Stil des Bildes. Das Plakat der AfD wurde vom ersten Probanden in Schritt drei an der Schriftart erkannt, jedoch nicht am Inhalt. Der zweite Proband erkannte das Plakat ebenfalls an der Schriftart und zusätzlich am Bild. Zunächst hatte dieser Proband eine Assoziation mit Media-Markt. Er brauchte jedoch neun Schritte bis zum Erkennen des Plakates.

Erkenntnisse und Verbesserungen

Wir stellten uns die Frage, ob der Proband selbst schrittweise weiter klicken sollte, um sich die Zeit zu nehmen, die er zum Überlegen benötigt oder ob wir zeitlich getaktet die Abfolge für alle Probanden exakt gleich vorgeben sollten. Was wird dem Probanden zuerst gezeigt? Ist Schrift, Bild oder Farbe aussagekräftiger? Der Bildungsstand und das Interesse der Probanden kann dabei für unsere Ergebnisse eine ausschlaggebende Rolle spielen.

