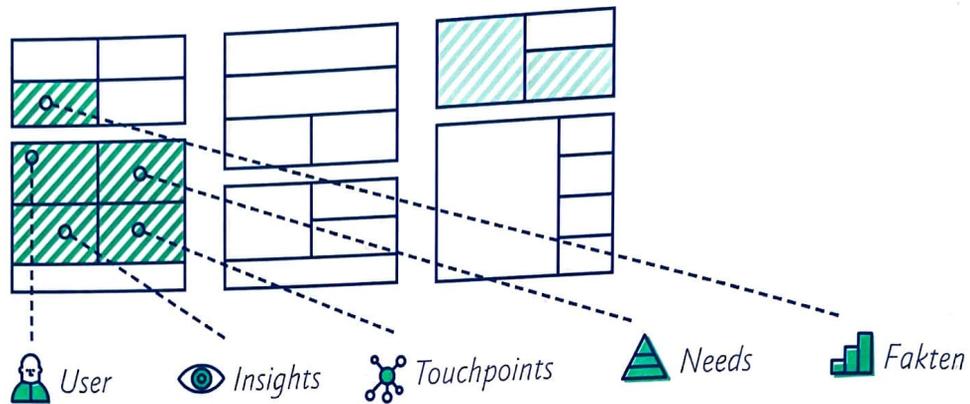


12

Der Selbsttest



WAS & WARUM?

Nichts ist besser als die eigene Erfahrung: Der Selbsttest ist eine Methode, mit der wir in unser Thema eintauchen. Für einen begrenzten Zeitraum werden wir selbst zum Nutzer. Nehmen wir an, wir wollen eine Innovation für Menschen mit Gehbehinderung entwickeln. Wenn wir einen Tag im Rollstuhl verbringen, hilft uns das, ein besseres Verständnis und Empathie für die alltägliche Lebenswelt unserer Nutzer aufzubringen. Bei einem Projekt in der Notaufnahme können wir den ganzen Prozess einmal als Patient durchlaufen. Wollen wir etwas für ältere Menschen entwickeln, können wir die

Verschlechterung ihrer motorischen Fähigkeiten mit Handschuhen an den Händen simulieren oder das Nachlassen des Sehvermögens mithilfe einer Brille mit falscher Stärke. Wir könnten auch für einen Tag in ein Altersheim einziehen. Diese Methode wird oft als »Selbsttest« oder im Englischen als »Self-Immersion« bezeichnet. Sinnvollerweise setzen wir diese Methode ein, wenn wir schon eine Vorstellung von unseren Nutzern und ihren grundsätzlichen Bedürfnissen haben, aber ein noch tieferes Verständnis und größere Empathie für unsere Nutzer entwickeln wollen.

MODUS OPERANDI

1 __ Wir planen.

Je nachdem, wie viel Zeit wir haben und wie viel Aufwand wir für unsere *Tauch*-Erfahrung betreiben wollen, müssen wir planen, in welchen Situationen und an welchen Orten wir in die »Schuhe« unserer Nutzer schlüpfen. Brauchen wir außerdem vielleicht Hilfsmittel wie einen Rollstuhl? Das Template 6.3.17 kann bei der Planung helfen.

Der Selbsttest kann von einer oder – seltener! – zwei Personen durchgeführt werden. Auch das ist abhängig von der Situation und dem Thema. Prinzipiell kann es von Vorteil sein, alleine in die Nutzerwelt einzutauchen, um sich besser auf die Situation einzulassen.

<p><i>Situationen</i></p>	<p><i>Hilfsmittel ⇨ Rahmenbedingungen</i></p>
<p><i>Orte</i></p>	<p><i>Digitale Welt</i></p>

 Template 6.3.17: digital-innovation-playbook.de/templates/explore

2__Wir nehmen bewusst wahr.

Wir achten genau auf alle positiven und negativen Regungen in uns, während wir in das Erlebnis *eintauchen*. Was bereitet uns Freude? In welchen Momenten ist es extrem unangenehm oder sogar unerträglich? Idealerweise durchleben wir unseren *Tauchvorgang* zweimal. Einmal, um uns wirklich fallen lassen zu können, und ein zweites Mal, um Informationen für die Recherche zu sammeln. Sind wir geübter oder können wir das Erlebnis nur einmal *erleben*, können wir auch gleich sammeln. Meistens laufen wir dann aber Gefahr, in eine Metaebene zu springen und den Eindrücken um uns herum zu wenig Raum zu geben. An die wirklich wichtigen Dinge werden wir uns aber im Anschluss ohnehin erinnern.

3__Wir machen Stichpunkte.

Zuerst nehmen wir wahr, danach machen wir uns Notizen! Wir schreiben die wichtigsten Erlebnisse nieder. Bei der Struktur kann uns eine »Emotional Map« helfen (Template 6.3.18), sie ist eine Variante der User Journey, bei der wir die einzelnen Momente, in denen wir bewusst gefühlt haben, beschreiben und ihre Relation zueinander markieren.

4__Wir erzählen den anderen von unseren Erlebnissen.

Innovationsentwicklung ist Teamarbeit, der Selbsttest aber ist fast immer eine Solo-Mission. Daher erzählen wir den übrigen Teammitgliedern im Anschluss von unserem *Tauchgang* als in sich abgeschlossene Geschichte. Wir befinden uns im Storytelling-Modus. Die anderen können dadurch das Erlebte miterleben und verstehen. Und gerade in diesen Momenten kommen vielleicht neue Aspekte ans Licht, die wir als Selbsttest schon vergessen hatten. Die Fragen der anderen helfen, um bestimmte Sachverhalte und Hintergründe noch einmal genauer zu hinterfragen.

GUT ZU WISSEN

Die Methode des Selbsttests wird in leicht abgewandelter Form auch von vielen Schauspielern angewandt, um sich in besonders herausfordernde Rollen einarbeiten zu können. Der Fachbegriff dafür lautet »Method Acting«, eine Technik, die Ende der 1940er-Jahre maßgeblich vom berühmten Schauspieler-Ausbilder Lee Strasberg entwickelt wurde, der wiederum auf die Ideen von

Konstantin Stanislawsky zu Beginn des 20. Jahrhunderts aufgebaut hatte. Weltweit berühmt wurde die Methode durch Marlon Brando und seinen Rollen in *Endstation Sehnsucht* (1951) und *Der Wilde* (1953). Neben Brando gehören Robert de Niro, Dustin Hoffman und Daniel Day-Lewis zu den Meistern dieser Methode.

WIE FÜHLT SICH DAS AN?

Der Selbsttest ist in manchen Fällen eine Herausforderung und in anderen relativ einfach. Die zu Beginn der Methode beschriebenen Praxisfälle haben wir alle selbst erlebt. Die Erfahrungen haben uns bei der späteren Ideen- und Prototypenentwicklung im CREATE-Modul geholfen.

Für das erste Mal empfehlen wir, sich langsam an die Methode heranzutasten und auszuprobieren, womit wir uns wohlfühlen. Nicht jeder von uns möchte etwa ein Wochenende auf der Straße

leben, um sich in den Alltag eines Obdachlosen einfühlen zu können. Oder eine Nacht im Frauenhaus verbringen, wie es eine von uns einmal gemacht hat. Andererseits sind solche extremen Selbsttestfälle auch diejenigen, aus denen wir am meisten gelernt haben.

In jedem Fall dürfen wir nie vergessen, uns ausschließlich als Nutzer zu fühlen und nicht als Interviewer oder Rechercheur. Wir müssen das Erlebnis spüren und bewusst auf uns wirken lassen.

PHASE				
STORY				
TOUCHPOINTS				
 EMOTIONEN				
				