

## **Wie gute Tags in die Datenbank kommen – Wahrnehmen und Handeln des Einzelnen in der Crowd**

Kern dieses Vortrags war, drei kunstgeschichtliche Tagging-Plattformen in Bezug auf ihr Design zu vergleichen und dessen Auswirkungen auf Qualität und Quantität der Tags zu diskutieren. Weil dieser Vergleich nur oberflächlich erfolgen konnte, war es mein Ziel, den Zuhörern einen Überblick und ein Gefühl dafür vermitteln, welche Aspekte der Gestaltung von Benutzeroberflächen zu berücksichtigen sind.

Bei den Tagging-Anwendungen sollen Objekte der am Monitor dargestellten Bilder von den Nutzern zutreffend beschrieben werden. Dabei ist es besonders wünschenswert, dass neben den vorhandenen Objekten im Bild auch Meinungen und Gefühle des Nutzers die Stimmung des Bildes charakterisieren, wie z.B. "düster", "freundlich" oder "ruhig". Kunsthistorische Fachbegriffe sind ebenfalls sehr wertvoll, können aber nur von Fachleuten und in der Regel nicht von Laien eingegeben werden.

Die Aspekte:

- Aufmerksamkeit,
- Arbeitsgedächtnis,
- Vergessen,
- Begrenzte Sensibilität der Sinne und
- Fehlschlüsse

habe ich als Begrenzung der kognitiven Leistungsfähigkeit erläutert und den Schluss gezogen, dass aufgrund der vorhandenen kognitiven Einschränkungen besonderes Augenmerk auf die Gestaltung der Benutzerschnittstelle zu legen ist.

Bei der Darbietung eines Bildes stellt die Tagging-Anwendung **Your Paintings** verschiedene Fragen an den Nutzer, wie z.B.:

- Können Sie Menschen in diesem Bild benennen?
- Welche Objekte oder Ideen können Sie in dem Bild erkennen?
- Welchen Ort zeigt dieses Bild?
- etc.

Weil die Fragen als thematisch fokussierte Hinweisreize fungieren, wäre es von Interesse, ob und wieweit sich dies auf die Qualität der Tags niederschlägt. Zu analysieren wäre ebenfalls, wie motivierend die Fragen auf die Spieler wirken, denn es ist nicht immer möglich, alle zu beantworten.

Bei der Tagging-Anwendung **explorARTorium** werden bereits vorhandene Tags gleichzeitig mit dem Bild angezeigt. Bevor der Spieler ein Tag eingibt, liest er, welche Begriffe bereits vorhanden sind. Zusätzlich kann er zwischen Bildern wählen. Aufgrund dieses Designs könnte man die Frage stellen, wie viel Zeit der Nutzer mit dem Taggen von Bildern und wie viel Zeit er mit dem Selektieren und Lesen von Tags verbringt. Wie wirkt sich dieses Konzept der Anwendung auf die Produktivität und Qualität der Tags aus?

Bei **ARTigo**, der dritten Tagging-Plattform, wird dem Spieler wiederum ein Bild angezeigt, das er ohne Vorgaben binnen einer Minute taggen soll. Dabei ist er frei in der Wortwahl. Weitere Metadaten, wie Titel, Autor und Jahr werden erst nach Abschluss der Spielrunde angezeigt. Der Spieler hat keinen Einfluss auf die Auswahl der Bilder, sie werden nach dem Zufallsprinzip angezeigt. Wie wirkt sich das auf die Motivation aus? Bei ARTigo bestehen die Tags zu 82% aus Substantiven, 13% aus Adjektiven (hauptsächlich Farben) und zu 3% aus Verben. Fachbegriffe und subjektive Tags wie Emotionen oder Bewertungen sind kaum vorhanden.

Mein Vorschlag einer weiteren Spielmöglichkeit, um höherwertige Tags wie kunsthistorische Fachbegriffe, Emotionen und Bewertungen sowie eine noch reichhaltigere Objektbeschreibung zu erzielen, wäre die ABC-Liste. Hierbei würde dem Spieler eine Liste mit den Buchstaben von A bis Z dargeboten. Die Aufgabe bestünde darin, Begriffe mit allen Anfangsbuchstaben des Alphabets zu finden, die er im Bild erkennt, bzw. mit ihm assoziiert (ein ähnliches Spiel ist das bekannte "Stadt, Land, Fluss-Spiel").

Über den Vergleich der eigenen ABC-Liste mit den Listen anderer Spieler wäre zu vermuten, dass der Lerneffekt höher als bei den derzeit in ARTigo angebotenen Spielmöglichkeiten ausfällt.

Es dürfte außer Frage stehen, dass sich das Design einer Tagging-Plattform auf die Motivation und Produktivität der Spieler sowie die Qualität der Tags auswirkt. Aber erst durch eine genaue Analyse der Tags aller drei Plattformen wäre festzustellen, welches Design oder welche Konzepte besonders erfolgreich sind, oder wie man sie optimieren könnte.