

The blessing machine: being connected to the good in one's life



Hintergrund

Technik dringt in alle Lebensbereiche vor – so auch in Bereiche des Glaubens und der Spiritualität. Rituale des Segens sind dafür ein Beispiel. Der segnende Roboter „BlessU2“ sorgte vor einigen Jahren für Aufregung und kontroverse Diskussion [5]. Auch die HCI ist herausgefordert sich zu beteiligen: Wie können zukünftige Segens Technologien gestaltet werden? Bisherige Beispiele wie der „BlessU2“ sind antropomorph gestaltet – sie versuchen das *Was* (z.B. Ritual, Inhalt) und auch das *Wie* (z.B. Interaktion) dem menschlichen Vorbild anzupassen: BlessU2 hebt die Arme wie Pastor:innen in der Kirche und spricht einen Segensspruch. Doch diese Art der Gestaltung steht in der Kritik: Sie löst falsche Erwartungen aus und versucht zu kopieren, statt die Vorzüge der Technik für die Gestaltung von neuen Interaktionen und Ritualen zu nutzen [4]. Genau an diesem Punkt haben wir angesetzt und ein Prototyp entwickelt, der ganz neue Segensrituale ermöglicht und nicht auf antropomorphe Gestaltung setzt: *blessing machine!* *Blessing machine* ist abstrakt, eigensinnig, setzt auf slow interaction [1] und versucht Nutzer:innen auf faszinierende Weise mit dem Guten (segensreiche) Leben zu verbinden. Doch wie fühlt sich die Interaktion mit der *blessing machine* an? Und welche neuen Rituale entwickeln sich über längere Nutzungszeiten? Das gilt es herauszufinden!

Das Thema dieser Arbeit ist sehr flexibel und kann gut für unterschiedliche Abschlussarbeiten (BA, MA) sowie als HCI-Projekt angepasst werden. Während eine BA sich mehr auf kurze Evaluationen z.B. mit Expert:innen fokussieren wird, können HCI-Projekte und MA's sich auch mit der Realisierung der *blessing machine* als research product sowie einer langzeit Evaluation beschäftigen: Wie lebt es sich mit der *blessing machine*?

Ansprechpartnerin

Sara Wolf

sara.wolf@uni-wuerzburg.de

Aufgabenstellung (nicht alle in einer Arbeit, sondern jeweils Teile davon)

- Einarbeitung in existierende Vorarbeiten
- Umsetzung der blessing machine als research product [6](inquiry driven, finish, fit, and independent)
- Planung, Durchführung, Auswertung einer Evaluation mit Expert:innen
- Planung, Durchführung, Auswertung einer Langzeit-Evaluation

Voraussetzung

- Interesse an design-orientierten und explorativen Projekten in neuen HCI-Kontexten
- Interesse an nicht-effizienz oder -produktivitätsfokussierten HCI-Ansätzen: z.B. ludic design [3], design for ambiguity [2], slow interaction [1]
- Von Vorteil: Kenntnisse in qualitativen Forschungsmethoden (BA: MBG, MA: Qualitative Forschungsmethoden)

- [1] Amy Yo Sue Chen. 2020 of Conference. Giving Form to Temporality: Extending Design Practices and Methodologies for 'Slow' Interaction. In *Extended Abstracts of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. 1–10. 10.1145/3334480.3375024
- [2] William W. Gaver, Jacob Beaver, and Steve Benford. 2003. Ambiguity as a resource for design. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '03)*. ACM, New York, NY, USA, 233–240. <https://doi.org/10.1145/642611.642653>
- [3] William W. Gaver, John Bowers, Andrew Boucher, Hans Gellerson, Sarah Pennington, Albrecht Schmidt, Anthony Steed, Nicholas Villars, and Brendan Walker. 2004 of Conference. The drift table: designing for ludic engagement. In *CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*. 885–900. <https://doi.org/10.1145/985921.985947>
- [4] Marc Hassenzahl, Jan Borchers, Susanne Boll, Astrid Rosenthal-von der Pütten, and Volker Wulf. 2020. Otherware: How to best interact with autonomous systems. *Interactions*, 28, 1: 54-57.
- [5] Diana Löffler, Swantje Luthe, Jörn Hurtienne, and Ilona Nord. 2020. *From Experiential to Existential Questions: An Interdisciplinary View on Social Robots in Religious Settings*. In: Artificial Intelligence. Reflections in philosophy, theology, and the social sciences, Brill | mentis, 293-305. https://doi.org/10.30965/9783957437488_019
- [6] William Odom, Ron Wakkary, Youn-kyung Lim, Audrey Desjardins, Bart Hengeveld, and Richard Banks. 2016 of Conference. From Research Prototype to Research Product. In *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. 2549–2561. 10.1145/2858036.2858447

Ansprechpartnerin

Sara Wolf

sara.wolf@uni-wuerzburg.de
