

ZUSAMMENFASSUNG

Das erste Mobiltelefon mit integriertem Touchscreen wurde 1994 im Zusammenschluss der beiden Firmen IBM und BellSouth auf dem Markt eingeführt. Es trug den Namen *Simon Personal Communicator* und kombinierte die Funktionen eines Telefons, Pagers, Faxgerätes und PDAs (Computer History Museum, 2010). Während *Simon* noch mit einem *Stylus* bedient wurde, bieten heutige Touchscreengeräte die Möglichkeit, die Eingabe mit dem Finger zu tätigen. Im Jahre 2006 wurde die 80-Prozent-Marke bei der Handyausstattung aller Privathaushalte in Deutschland überschritten (Statistisches Bundesamt, 2007a), und mit der stetig wachsenden Gruppe der älteren Menschen in Deutschland (Statistisches Bundesamt, 2010) hat sich hier eine neue Zielgruppe für die Hersteller von Mobiltelefonen herausgebildet. Neben der zunehmenden Fülle an Funktionen, und der damit einhergehenden höheren Komplexität der Mobiltelefone, die den älteren Nutzern die Bedienung erschwert (Ziefle & Bay, 2005), gibt es doch eine Innovation, die für diese Zielgruppe von Nutzen sein kann: die Gestensteuerung auf einem großen Display. In Studien wird vermehrt von dem positiven Einfluss bei dem Gebrauch direkter Eingabegeräte, zu denen auch das Mobiltelefon mit Touchscreen zählt, bei älteren Menschen berichtet (Murata & Iwase, 2005).

Die vorliegende Arbeit untersucht den Einfluss von (visuellem) Feedback auf ältere Menschen bei der Interaktion mit Mobiltelefonen per Fingergesten. Hierbei stehen die beiden folgenden Fragestellungen im Fokus der Untersuchung: (1) Hat die Darstellung von Feedback während der Gesteninteraktion mit mobilen Touchscreengeräten einen positiven Einfluss auf ältere Nutzer? (2) Wenn ja, unterstützen verschiedene Arten von Feedback die älteren Nutzer in unterschiedlichem Ausmaß? Dazu werden vier verschiedene visuelle Feedbacktypen auf Basis einer intensiven Literaturrecherche entwickelt, die im Informationsinhalt und der Informationsdarstellung variieren. Der Grad an Unterstützung während der Gesteninteraktion wird dabei im Bezug auf die mentale Beanspruchung, Usabilityaspekte und Performanzmaße untersucht. Es zeigt sich, dass die älteren Nutzer mit dem Mobiltelefon erfolgreich interagieren, die gestellten Aufgaben lösen, sich während des Versuchs deutlich verbessern, jedoch weitestgehend unbeeinflusst von den Manipulationen des Feedbacks bleiben.