

## Abstrakt

Sackett et al. (2010) konnten zeigen, dass Menschen die wahrgenommene Zeit offensichtlich als Information dazu benutzen, um einzuschätzen, wie gut oder schlecht ihr Erlebnis ist. Das Ziel dieser Arbeit ist es, die Experimente von Sackett et al. (2010) auf den Bereich der Mensch-Computer Interaktion zu übertragen. In einem Zwischen-Subjekt- Design wurden drei Teilnehmergruppen definiert: " Zeit hat sich gezogen", " Zeit ist verflogen" und „Kontrollgruppe“. Jede Versuchsperson musste eine Aufgabe erledigen - einen Schrank anhand einer vorliegenden Aufgabenliste in einem Computerprogramm zusammensetzen. Die Versuchspersonen bekamen die Information, dass die Dauer der Aufgabe 10 Minuten umfasst. Stattdessen wurden Versuchspersonen der Gruppe „Zeit hat sich gezogen“ nach 5 min unterbrochen mit dem Vorwand, dass die 10 Minuten um seien. Die Gruppe „Zeit ist verflogen“ bekam die gleiche Information, aber erst nach 20 Minuten. Nur die „Kontrollgruppe“ hatte sich mit der Aufgabe tatsächlich 10 Minuten beschäftigt. Wegen der falschen Information zur Zeitdauer des Experiments wurde angenommen, dass die erste Gruppe das Gefühl bekommt, dass die vorgegebene Zeit langsam vergeht, während die zweite Gruppe das gegenteilige Gefühl erlebt. Es wurde die Hypothese aufgestellt: die Manipulation der Zeitwahrnehmung führt zur Veränderung der Bewertung der Interaktion (Usability und Ästhetik), der Aufgabe, des Flow-Erlebens und der Emotionen (Valenz).

Die Befunde sprechen dafür, dass manipuliertes Zeitempfinden die Bewertung verschiedener Aspekte des Nutzungserlebens bei der Nutzung eines Programms während einer Usability Test beeinflussen kann. Aspekte des Nutzererlebens (Usability, Ästhetik) eines Programms wurden schlechter bewertet, wenn das Gefühl bestand, dass die Zeit sich gezogen hat. Die Frage, was passiert, wenn das einer schnell verflogenen Zeit besteht, bleibt noch offen. Aufgrund der nicht erfolgreichen Manipulation der Zeitwahrnehmung bei dieser Gruppe, konnte keiner der erwarteten Effekte bestätigt werden. Nicht alle Ergebnisse von Sackett et al. (2010) wurden in dieser Arbeit repliziert. Mögliche Erklärungen und Einschränkungen der Studie werden dementsprechend diskutiert und abschließend mögliche weitere Forschungsansätze betrachtet.

**Stichworte:** Zeitmanipulation, Nutzungserleben, Usability Test, manipuliertes Zeitempfinden