

## Zusammenfassung

Die Interaktion zwischen Menschen und Maschinen ist heutzutage Bestandteil des Alltags. Dabei ist nicht nur die Gebrauchstauglichkeit von Geräten wichtig, sondern auch das Erleben der Nutzer (User Experience, UX). Das sogenannte emotionale Nutzererleben ist ein bedeutender Bestandteil von UX. In diesem Zusammenhang wird auch die Technik immer aufwendiger gestaltet. In der Vergangenheit sind viele Methoden zur Erfassung des Nutzeraffekts entwickelt worden. Darunter fallen unter anderem Fragebögen oder psychophysiologische Messmethoden. Die kontinuierliche Erfassung des Nutzeraffekts in der Mensch Maschine Interaktion (MMI) stellt aber immer noch eine methodische Herausforderung dar. Ein mögliches Maß dafür ist die Positionsveränderung auf einem drucksensitiven Board. Weiterhin ist es eine aktuelle Forschungsfrage, ob ein expliziter Verweis auf die Tatsache, dass Emotionen erhoben werden, die Ergebnisse der Emotionserfassung verändern.

Das übergeordnete Ziel der vorliegenden Bachelorarbeit ist es zu evaluieren, ob die Positionserfassung mit dem Balance Board eine Methode zur Erfassung des Affekts ist. Als erste Forschungsfrage stellt sich, ob es einen Zusammenhang gibt, zwischen der möglichen impliziten Erfassung des Nutzeraffekts durch dieses sensitive Board mit Maßen der expliziten Erfassung wie zum Beispiel Rating-Skalen. Als zweite Frage stellt sich, ob sich diese Zusammenhänge verändern, wenn die Versuchspersonen explizit auf die Emotionserfassung hingewiesen werden.

Um sich dieser Forschungsfrage zu nähern, werden Versuchspersonen in Situationen gebracht, wo sich ihr Affekt in das Positive und Negative verändert. Darüber hinaus wird in verschiedenen Gruppen evaluiert, wie stark diese Personen darauf hingewiesen werden, auf ihren Affekt zu achten.

Zur Erfassung des Nutzeraffekts werden Maße erhoben, die viele Facetten der Emotion abgreifen. Der mDES Fragebogen zur Erfassung des subjektiven Eindrucks. Ein Nintendo Wii Balance Board zur kontinuierlichen Erfassung der Position und ein dazugehöriges Feedbackdisplay zur Erfassung des Verhaltensaspekts. Außerdem ein Audioaufnahmegerät zur Erfassung der Stimmen der Versuchspersonen für den physiologischen Aspekt und einen Projektor zur Darstellung des Filmmaterials inklusive der Boxen.

Die Ergebnisse der Untersuchung waren nur zum Teil signifikant. Zwei von drei Filmclips mit positiver Varianz haben zu einem positiven Affekt geführt und nur einer der drei Filmclips mit negativer Varianz hat zu leicht negativer Emotion geführt. Der Zusammenhang zwischen positiven Affekt und Verhalten konnte nur beim Filmclip „Babys“ nachgewiesen werden. Bei der Auswertung zur Stützung der Hypothese des Effekts der Instruktion auf die Position der Probanden, stellte sich heraus, dass es einen Effekt für die Instruktion, aber keinen Effekt für die Filme oder eine Interaktion gibt. Allerdings haben Post-hoc Tests gezeigt, dass es durchaus Unterschiede zwischen den einzelnen Gruppen gibt.