

## Abstrakt

In der Arbeit von Sackett, Meyvis, Nelson, Converse und Sackett (2010) wurde gezeigt, dass die Zeitwahrnehmung die hedonische Evaluation von Ereignissen beeinflussen kann. In der darauf aufbauenden Masterarbeit von Kim (2017) wurde versucht, die Experimente von Sackett et al. (2010) auf den Bereich der Mensch-Computer-Interaktion zu übertragen. Nur ein Teil der erwarteten Effekte konnte dabei bestätigt werden. Ziel vorliegender Arbeit war, die Ergebnisse von Kim zu replizieren, zu präzisieren und durch zusätzliche Untersuchung zu erweitern.

Die der Masterarbeit zugrundeliegende Hypothese besteht in der Annahme, dass die Erwartung bezüglich der Dauer der Aufgabenausführung auf die Zeitwahrnehmung wirken kann. Die verschiedenen Aspekte des Nutzererlebens sollten besser bewertet werden, wenn das Gefühl besteht, dass die Zeit schnell verfliegen ist, und schlechter bewertet werden, wenn das Gefühl besteht, dass die Zeit sich gezogen hat. Darüber hinaus, sollte Spaß als Teil des Nutzererlebens auch eine Rolle bei dem Zeitflussempfinden spielen.

Um die Effekte von Zeitwahrnehmung auf die Bewertung von Nutzererleben zu untersuchen, wurden drei Experimentalgruppen gebildet. Eine davon bekam die Instruktion, dass sie eine Aufgabe in einer Computeranwendung für 3 Minuten bearbeiten muss (diese Gruppe sollte ein Gefühl bekommen, dass die Zeit sich zieht), eine andere, dass die Aufgabe 9 Minuten dauern wird (diese Gruppe sollte ein Gefühl bekommen, dass die Zeit verfliegt). Der Kontrollgruppe wurde die tatsächliche Dauer der Aufgabenbearbeitung (6 Minuten) in der Instruktion mitgeteilt. Die Aufgabenbearbeitungszeit wurde für alle experimentellen Bedingungen konstant bei 6 Minuten gehalten. Die Untersuchung wurde mit zwei Varianten von einer Computeranwendung – mit besserer und schlechterer Usability – durchgeführt. Dafür wurde im Rahmen dieser Masterarbeit eine spezielle Software entwickelt.

Die Ergebnisse zeigen, dass die Manipulation des Zeitempfindens teilweise, nämlich für die Gruppe „Zeit hat sich gezogen“, gelungen ist, die Manipulation der Usability hingegen in vollem Umfang gelungen ist. Die erwarteten Effekte von Zeitwahrnehmung auf das Nutzererleben konnten nicht bestätigt werden. Die Zusammenhänge zwischen dem Spaß bei der Durchführung der Aufgabe und der Wahrnehmung des Zeitflusses und zwischen dem Spaß und den Parametern von Nutzererleben wurden jedoch nachgewiesen. Zum Abschluss wurden die Begrenzungen der Untersuchung diskutiert und mögliche Implikationen und Empfehlungen für weitere Forschung vorgeschlagen.

**Schlagwörter:** Zeitwahrnehmung, Nutzererleben, Usability Testing, Mensch-Computer-Interaktion, Passage of Time Judgements