

## Zusammenfassung

Emotionen sind schon seit Jahrzehnten Bestandteil der Mensch-Technik Interaktion. Sie haben jedoch erst über die letzten Jahre eine breite Akzeptanz in dieser Forschungsrichtung gefunden. Zuvor schien es, dass die Mensch-Technik Interaktion die Ausnahme war, in der Menschen ihr emotionales Selbst ablegen sollten, um rational mit der Technik zu arbeiten (Brave & Nass, 2003). Basierend auf Kafkas (1950) Ur-Affekten wird davon ausgegangen, dass Affekt Ausdruck in körperlicher Bewegung findet. Etliche Studien in der Mensch-Technik Interaktion konnten unterstützen, dass eine positive Stimmung ein Hinbewegen und eine negative ein Wegbewegen vom Objekt bewirkt. Um affektive Zustände als sagittale körperliche Reaktion während der Mensch-Technik Interaktion bewusst aufzugreifen, wird in der vorliegenden Masterarbeit das Nintendo Wii Balance Board genutzt. 68 Versuchspersonen bearbeiten 22 interaktive Aufgaben in einer Cloud-Umgebung. Anhand hoher und geringer Usability der Cloudumgebung werden positive und negative affektive Zustände indirekt induziert. Das Affect Grid wird als unabhängiges Maß für die Erhebung des subjektiven Empfindens nach jeder Aufgabe eingesetzt. Die folgenden drei Fragen sollen im Verlauf der Arbeit beantwortet werden: 1) Hat die Gebrauchstauglichkeit der Cloud-Umgebung eine Auswirkung auf den Affekt der Versuchsperson? 2) Eignet sich die Erfassung des Bewegungsverhaltens als indirektes Maß für den Affekt? 3) Besteht der Zusammenhang von Affekt und Bewegung unabhängig vom Wissen der Versuchsperson über die Nutzung des Wii Balance Board zur Anzeige der Stimmung? Die Ergebnisse zeigen, dass die Usability-Manipulation geglückt ist. Eine Korrelation zwischen Körperbewegung und Valenz konnte weder bei willkürlichem noch unwillkürlichem Verhalten unterstützt werden. Das Wissen über die Nutzung der Körperbewegung zeigte keinen Effekt. Es wird diskutiert inwieweit diese Methode für die Erfassung des Affekts als Ausdruck von Körperbewegung während der Interaktion von Nutzen ist.