

0 Abstract (German)

Sackett, Meyvis, Nelson, Converse und Sackett (2010) gehörten zu den ersten, die die Beziehung zwischen subjektivem Zeitflussempfinden und der hedonischen Evaluation von Erfahrungen untersuchten. Darauf aufbauende Masterarbeiten von Schmitt (2016) und Kim (2017) versuchten, diese Erkenntnisse auf User Experience Bewertungen von Alltagsprodukten. Dabei erzielten sie widersprüchliche Ergebnisse. Ziel dieser Masterarbeit war die Replikation des Experiments von Kim (2017) mit leichten Änderungen und die Validierung ihrer Ergebnisse.

Es wurden drei Experimentalgruppen, welche Zeit unterschiedlich schnell erleben sollten, aufgestellt – eine schnelle („Zeit fliegt“) und eine langsame („Zeit zieht sich“) sowie eine Kontrollgruppe. Nach dem für alle drei Gruppen gleichen Durchlaufen von zwei Explorationsphasen des Produkts folgte eine Aufgabenphase mit in Abhängigkeit von der Experimentalgruppe unterschiedlich kommunizierten zeitlichen Dauern. Die tatsächliche Dauer war jedoch für alle Gruppen dieselbe. Basierend auf bestehenden Forschungsergebnissen wurde angenommen, dass die Probanden User Experience-Komponenten sowie die Aufgabe in Abhängigkeit von ihrer jeweiligen Gruppenzugehörigkeit unterschiedlich bewerten würden. Es wurde darüber hinaus vermutet, dass diese Effekte durch einen starken Glauben an die naive Theorie, dass „die Zeit verfliegt wenn ich Spaß habe“, sowie durch eine hohe Glaubwürdigkeit der manipulierten Zeitrückmeldung verstärkt würden. Während die Zeitmanipulation glückte, konnten die erwarteten Effekte auf die User Experience-Bewertungen nicht gezeigt werden. Daraufhin wurden mögliche Erklärungen für die Ergebnisse diskutiert sowie unterschiedliche zugrundeliegende Mechanismen zwischen der „Zeit fliegt“-Gruppe vs. der Kontroll- und der „Zeit zieht sich“-Gruppen vorgeschlagen. Zum Abschluss wurden Limitation und Implikatione für zukünftige Forschungsvorhaben formuliert.

0 Abstract (English)

Sackett, Meyvis, Nelson, Converse and Sackett (2010) were among the first to suggest a relation between subjectively experienced time progression and the hedonic evaluation of experiences. Following master theses from Schmitt (2016) and Kim (2017) attempted to show that these findings could be transferred to User Experience evaluations of everyday products with conflicting results. The goal of this thesis was to replicate the experiment from Kim (2017) with slight variations and to validate her findings.

Three experimental groups were composed which ought to experience time progression differently – one fast („time flies“) and one slow („time drags“) as well as one control group. The same two phases of product exploration for all three groups were followed by a task phase with different communicated durations depending on the experimental group. The actual duration, however, was the same for all groups. Based on previous research it was assumed that participants would evaluate User Experience components as well as the task differently depending on their respective passage of time experience. It was further hypothesized that these effects would be pronounced by a strong belief in the naïve theory that „time flies when you are having fun“ as well as a high credibility of the manipulated time feedback. While the time manipulation succeeded, the expected effects on User Experience evaluations could not be shown. Possible explanations for the results are discussed and different underlying mechanisms at work between the „time drags“ vs. the control and the „time flies“ group are suggested. In conclusion, limitations and implications for future research aspirations are mapped out.