

Zusammenfassung

Sozialer Austausch ist ein normaler Bestandteil unseres Lebens, allerdings wird dessen Bedeutung für die mentale und körperliche Fitness unabhängig vom Alter oft unterschätzt. Die Befriedigung des Bedürfnisses für sozialen Austausch fördert nicht nur die intrinsische Motivation, bestimmte Erfahrungen zu wiederholen (Deci & Ryan, 2000), sondern kann auch eine gewisse Rolle bei der Akzeptanz und Freude von Produkten spielen. Positive soziale Erfahrungen während und nach der Benutzung eines Produktes kann bewusst und unbewusst die Bewertung des Benutzererlebnisses positiv beeinflussen (Jordan, 2000). Die Schaffung von positivem User Experience (UX) für bestimmte demographische Gruppen, wie beispielsweise Senioren, welche oftmals weniger technisch versiert sind, könnte dazu beitragen, die Kompetenzlücke in der Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT) zu verringern. Die Entwicklung und Gestaltung von Serious Games mit positivem UX für Senioren könnten nicht nur dazu beitragen eine Lernumgebung für den Aufbau von IKT-Kompetenzen aufzubauen, sondern auch die intrinsische Motivation optimieren, regelmäßig zu spielen und zu lernen. Das Ziel dieser Arbeit war es den Einfluss von Verbundenheit auf das Erleben interaktiver Technik systematisch zu untersuchen.

Im Rahmen eines Laborexperiments wurden 36 Versuchspersonen im Alter von 58-85 Jahren untersucht, welche dabei die interaktive online Version des Würfelspiels Kniffel spielten. Paare von Probanden wurden gebildet, die einem der drei sozialen Bedingungen zugewiesen wurden: (1) ohne Austausch, (2) geteilter Bildschirm, mit Vergleich der eigenen Leistungen zur Leistung einer der Versuchsperson jeweils bekannten zweiten Person, (3) Leistungsvergleich und zusätzlich die Möglichkeit zur direkten Audio/Videokommunikation. Die Wahrnehmung von Attraktivität, Vergnügen, UX und subjektive Maße zur Motivation wurden zwischen und nach den Spielrunden getestet. Die Ergebnisse zeigen, dass ein zusätzliches soziales Element in Computerspielen kann das wahrgenommene Vergnügen signifikant verbessern und die Motivation erhöhen, das Computerspiel weiter zu spielen.