

## Kurzfassung

Kaum ein Kraftfahrzeug kommt mittlerweile ohne hoch entwickelte interaktive Systeme, so genannte Fahrerassistenz- (FAS) oder Fahrerinformationssysteme (FIS) aus. Neben gebrauchstauglichen Merkmalen, welche eine hohe Usability gewährleisten sollen, spielen mehr und mehr hedonische Aspekte eine Rolle bei der Produktentwicklung. Begriffe wie Emotional Usability, Stimulation und Identifikation verdeutlichen: Der Nutzerspaß (Joy of use) soll nicht zu kurz kommen.

Welchen Einfluss nimmt die pragmatische und hedonische Qualität eines Fahrerinformationssystems auf die Fahrsicherheit? Wie wirken sich Aspekte der Produktgestaltung aus, wenn die Interaktion mit dem System die Nebenaufgabe darstellt, und das Lenken des Fahrzeugs die Hauptaufgabe ist?

Im Rahmen einer empirischen Untersuchung nahmen 43 Probanden an einer Fahrsimulation mit Nebenaufgabe teil. Von Interesse waren die Auswirkungen der Nebenaufgabe auf die Fahrfehler, die Bedienzeiten sowie auf subjektive Einschätzungen der Fahrsicherheit und der Anstrengung. Die Nebenaufgabe erfolgte mittels eines Audio-Players, welcher die unabhängigen Variablen Usability (pragmatische Qualität) und Ästhetik (hedonische Qualität) jeweils zweifachgestuft (hoch vs. gering) abbildete. Die Ergebnisse verdeutlichen, dass die pragmatischen Aspekte eines Systems die Fahrsicherheit entschieden beeinflussen. Für hedonische Merkmale konnten diese Effekte nicht nachgewiesen werden.

Schlagwörter: Mensch-Maschine-Interaktion, Fahrsicherheit, Usability, pragmatische Qualität, Ästhetik, hedonische Qualität, Joy of use, Fahrerinformationssysteme, Fahrerassistenzsysteme