Emotionale Gestaltung multimedialer Lernumgebungen

Julia Müller-Radtke

Emotionale Gestaltung multimedialer Lernumgebungen

Der Einfluss visueller Ästhetik und Usability auf affektives Erleben, Motivation und Lernerfolg



Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über http://dnb.ddb.de abrufbar

Dissertationsschrift der Universität Erfurt (Veröffentlichung 2016) eingereicht an der Erziehungswissenschaftlichen Fakultät der Universität Erfurt.

Die Dissertation entstand am Lehrstuhl "Lernen & neue Medien" im Rahmen des Forschungprojektes "Die Rolle affektiver Faktoren beim multimedialen Lernen", gefördert von der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG), Projektverantwortung: Dr. Steffi Heidig (Projektleiterin) und Julia Müller-Radtke.

Umschlaggestaltung & Layout: Julia Müller-Radtke | Grafik: Denis Azarenko (www.pixabay.com, Creative Common License)

ISBN 978-3-96138-075-6

© 2018 Wissenschaftlicher Verlag Berlin
Olaf Gaudig & Peter Veit GbR
www.wvberlin.de / www.wvberlin.com
Alle Rechte vorbehalten.
Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt.
Jede Verwertung, auch einzelner Teile, ist ohne
Zustimmung des Verlages unzulässig. Dies gilt
insbesondere für fotomechanische Vervielfältigung
sowie Übernahme und Verarbeitung in EDV-Systemen.

Druck und Bindung: SDL – Digitaler Buchdruck, Berlin Printed in Germany € 52.00

Inhalt

Einleitung	
1. Emotionen und Lernprozesse	17
1.1 Begriffsdefinition Emotion	17
1.1.1 Verschiedene Ansätze	
1.1.2 Funktionen von Emotionen	
1.2 Lern- und Leistungsemotionen	27
1.3 Der Einfluss von Emotionen auf das Lernergebnis	30
1.3.1 Stimmungskongruentes Erinnern	31
1.3.2 Informationsverarbeitung unter dem Einfluss positiver Emotionen	32
1.3.3 Informationsverarbeitung unter dem Einfluss negativer Emotionen	33
1.3.4 Erklärungsansätze: kognitive Ressourcen und motivationale	35
1.4 Zusammenfassung	38
2. Multimediales Lernen	41
2.1 Grundlagen multimedialen Lernens: "Cognitive Load Theory" und	
"Cognitive Theory of Multimedia Learning"	41
2.2 Multimediale Lernumgebungen	44
2.3 Affektive Faktoren in multimedialen Lernumgebungen	
2.3.1 Intrinsische Motivation	45
2.3.2 Vermeidungs- und Annährungsmotivation durch affektive	47
Reize	
2.4 Affektive Gestaltung multimedialer Lernumgebungen	
2.4.1 Seductive Details	
2.4.2 Ästhetische Faktoren in multimedialen Lernumgebungen	
2.5 Zusammenfassung	
3. Von benachbarten Disziplinen lernen – Konzepte aus dem	01
Webdesign	64
3.1 Usability	65
3.1.1 Vermeidung von Frustration	
3.1.2 Grundsätze der Dialoggestaltung	
3.2 Usability von multimedialen Lernumgebungen	69
3.3 Usabilityevaluation	
3.4 Störungen durch Ladezeiten - Systemantwortzeit als Korrelat der	
Usability	73

3.4.1 Systemantwortzeiten und Toleranzgrenzen	73
3.4.2 Ladezeiten von Online-Lernangeboten	76
3.5 Joy of Use	77
3.6 Das CUE-Modell als integrativer Ansatz	80
3.7 Ästhetik im Webdesign	83
3.7.1 Gestaltungsrichtlinien	
3.7.2 Ästhetische Urteile	
3.7.3 Dimensionen ästhetischer Wahrnehmung	
3.8 Der Zusammenhang zwischen Ästhetik und Usability	95
3.9 Zusammenfassung	96
4. Farbe als ästhetischer und emotionaler Stimulus	99
4.1 Was für mich schön ist, ist auch für dich schön?! Objektive und	
subjektive Farbwahrnehmung	
4.2 Wahrnehmung und Funktion von Farbe	
4.2.1 Psychologische Wirkung von Farbreizen	
4.2.2 Farbstimuli im Leistungskontext	
4.2.3 Farbe als Gestaltungsmittel	
4.3 Theoretische Grundlagen der Farbgestaltung	
4.3.1 Additive Farbmischung	
4.3.2 Farbkreise	
4.3.3 Kontraste	
4.4 Zusammenfassung	
•	
5. Forschungsfragen und Hypothesen	123
5.1 Kann die ästhetische Gestaltung multimedialer Lernumgebun	
positive affektive Reaktionen bei Lernenden auslösen?	124
5.2 Kann die Manipulation der Usability negative affektive	400
Reaktionen auslösen?	
5.3 Affektive Reaktionen der Lernenden im Lernprozess	
6. Studie "Design"	
6.1 Ziel der Untersuchung	
6.2 Stichprobe	135
6.3 Durchführung	136
6.4 Messinstrumente	
6.4.1 Ästhetische Einschätzung	
6.4.2 Affektive Reaktionen	
6.5 Materialien: Erstellung der Stimuli	
6.5.1 Systematische Variation der Farben	
6.5.2 Expressive Elemente	146

6.6 Auswertung	148
6.6.1 Validität und Reliabilität der Messinstrumente	148
6.6.2 Ästhetische Einschätzung	150
6.6.3 Emotionale Reaktionen	
6.6.4 Einfluss der Ästhetik auf die emotionalen Reaktion	าen 160
6.7 Diskussion	
6.7.1 Einstieg	
6.7.2 Ästhetische Wirkung verschiedener Benutzerober	
multimedialen Lernprogrammen	
6.7.3 Emotionale Wirkung ästhetischer und unästhetisc	
Benutzeroberflächen	
6.7.5 Ausblick	
7. Vorstudie Usabilitytest – Optimierung des Lernprog	gramms170
7.1 Ziel des Usabilitytests	170
7.2 Stichprobe	170
7.3 Durchführung	171
7.4 Messinstrumente und Methodik	
7.4.1 Lautes Denken	173
7.4.2 Quantitative Messung der Usability	175
7.5 Materialien: Das Lernprogramm	175
7.6 Auswertung	177
7.6.1 Quantitative Auswertung der Usabilitytests	177
7.6.2 Ausgewählte Ergebnisse der qualitativen Analyse	179
7.7 Umsetzung der Ergebnisse	182
8. Studie "affektive und kognitive Wirkung verschiede	anor
Benutzeroberflächen"	
8.1 Ziele und Fragestellung	186
8.1.1 Operationalisierung der Konstrukte Ästhetik & Usa	
8.1.2 Untersuchungsdesign	
8.2 Stichprobe	
8.3 Durchführung	
8.4 Messinstrumente	
8.4.1 Soziodemografische Daten	
8.4.2 Usability	
8.4.3 Ästhetische Einschätzung	
8.4.4 Emotionale Nutzerreaktionen	
8.4.5 Intrinsische Motivation	
8.4.6 Erhebung der Lernleistung	203
8.5 Datenaufbereitung	205
8.6 Validität und Reliabilität der Messinstrumente	206

8.6.1	Usability	206
8.6.2	Ästhetische Einschätzung	
8.6.3	Emotionale Nutzerreaktionen	209
8.6.4	Intrinsische Motivation	216
8.6.5	Lerntest	216
8.6.6	Subjektiver Lernerfolg	221
8.6.7	Vorwissen	222
8.7 Au	swertung Experiment 1	224
8.7.1	Manipulationscheck	
8.7.2	Affektive Reaktionen in Abhängigkeit von klassischer Ästhetik & Usability	232
8.7.3	Unterschiede im Lernerfolg in Abhängigkeit von klassischer	202
0.7.0	Ästhetik & Usability	244
8.8 Au	swertung Experiment 2	251
8.8.1	Manipulationscheck	251
8.8.2	Affektive Reaktionen in Abhängigkeit expressiver Ästhetik & Usability	256
8.8.3	Unterschiede im Lernerfolg in Abhängigkeit expressiver	
	Asthetik & Usability	264
	tersuchung aller Teilnehmer (Exp. 1 und 2)	272
8.9.1	Unterschiede im Lernerfolg in Abhängigkeit der Affektdimensionen	272
8.9.2	Zusammenhangshypothesen zwischen Gestaltung,	
	affektiven Reaktionen und Lernergebnis	280
8.10 Ex	plorative Analyse I – diskrete Emotionen im Lernprozess	289
8.10.1	Einfluss der wahrgenommenen Systemqualitäten auf die diskreten Emotionen	292
8.10.2	Einfluss diskreter Emotionen auf den objektiven und	202
0.10.2	subjektiven Lernerfolg	293
8.10.3	Einfluss diskreter Emotionen auf die intrinsische Motivation	
8 11 Fx	plorative Analyse II - Vergleich der Kontrollgruppe mit	
	sgewählten Gruppen	297
8.11.1	Unterschiede in den affektiven Reaktionen zwischen Kontroll	
0.11.1	und Experimentalgruppen	
8.11.2	Unterschiede im Lernergebnis zwischen Kontroll- und	200
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	Experimentalgruppen	299
8 12 Dis	skussion	
8.12.1	Einstieg	
8.12.2	Ästhetische Wirkung und wahrgenommene	
J. 12.2	Nutzerfreundlichkeit der eingesetzten Varianten	302
8.12.3	Affektive Reaktionen auf Ästhetik und Usability während der	
	Bearbeitung des Lernprogramms	306
8.12.4	Wirkung der wahrgenommenen Ästhetik und Usability auf	
	die emotionalen Reaktionen von Lernenden	310

8.12.5	Wirkung der Gestaltung von Lernumgebungen auf die	
	Lernleistung	316
8.12.6	Wirkung des affektiven Zustands auf die Lernleistung	319
8.12.7	Restriktionen	325
9. Fazi	it und Ausblick	328
Literatu	ırverzeichnis	331
Tabellenverzeichnis		346
Abbildu	ıngsverzeichnis	349
Abkürzungsverzeichnis		352
Symbo	lverzeichnis	353
Anhang]	354