

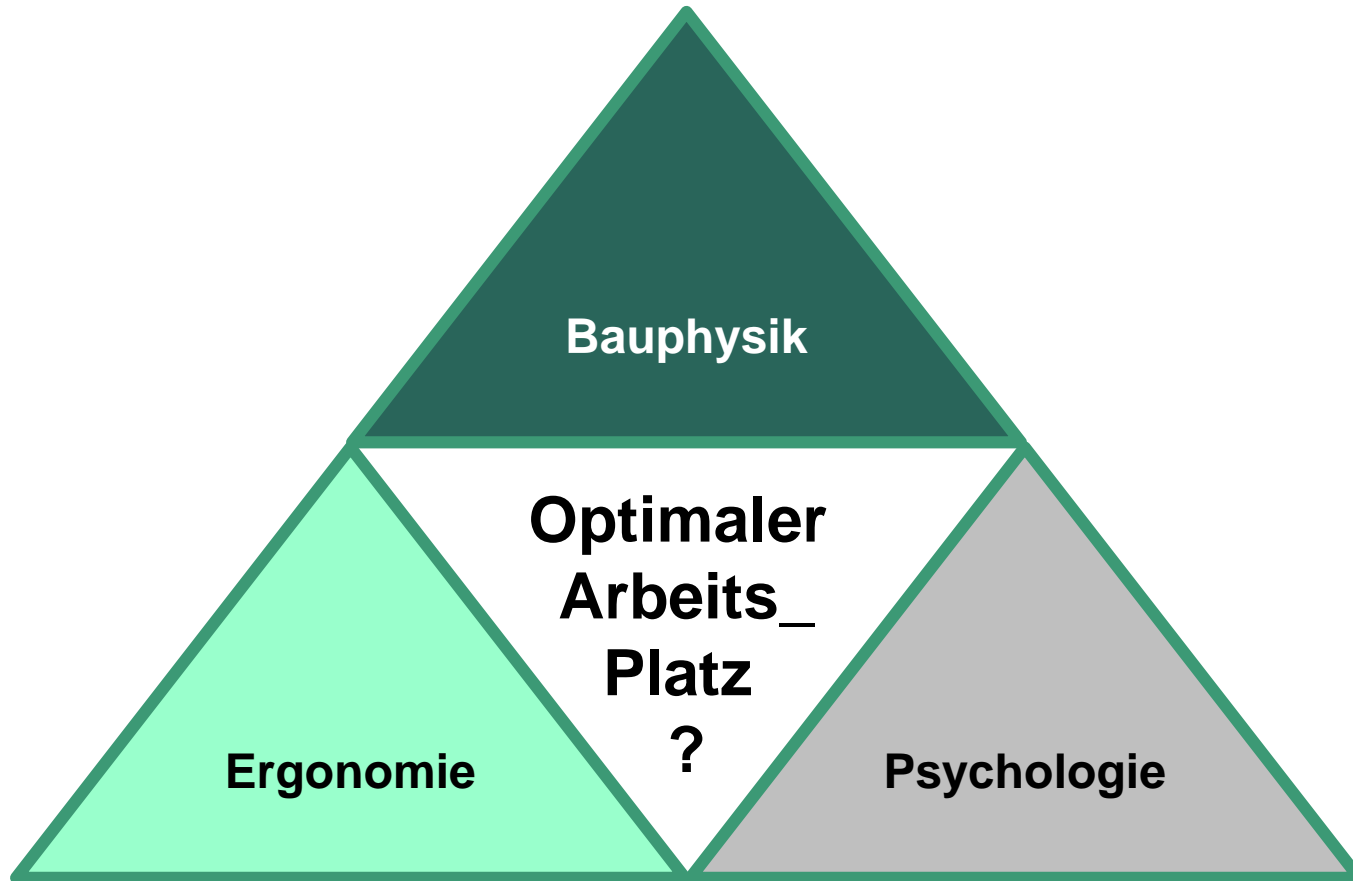
Arbeits_Platz

Wechselspiel Psychologie, Ergonomie, Bauphysik

Dr. habil. Anna Steidle

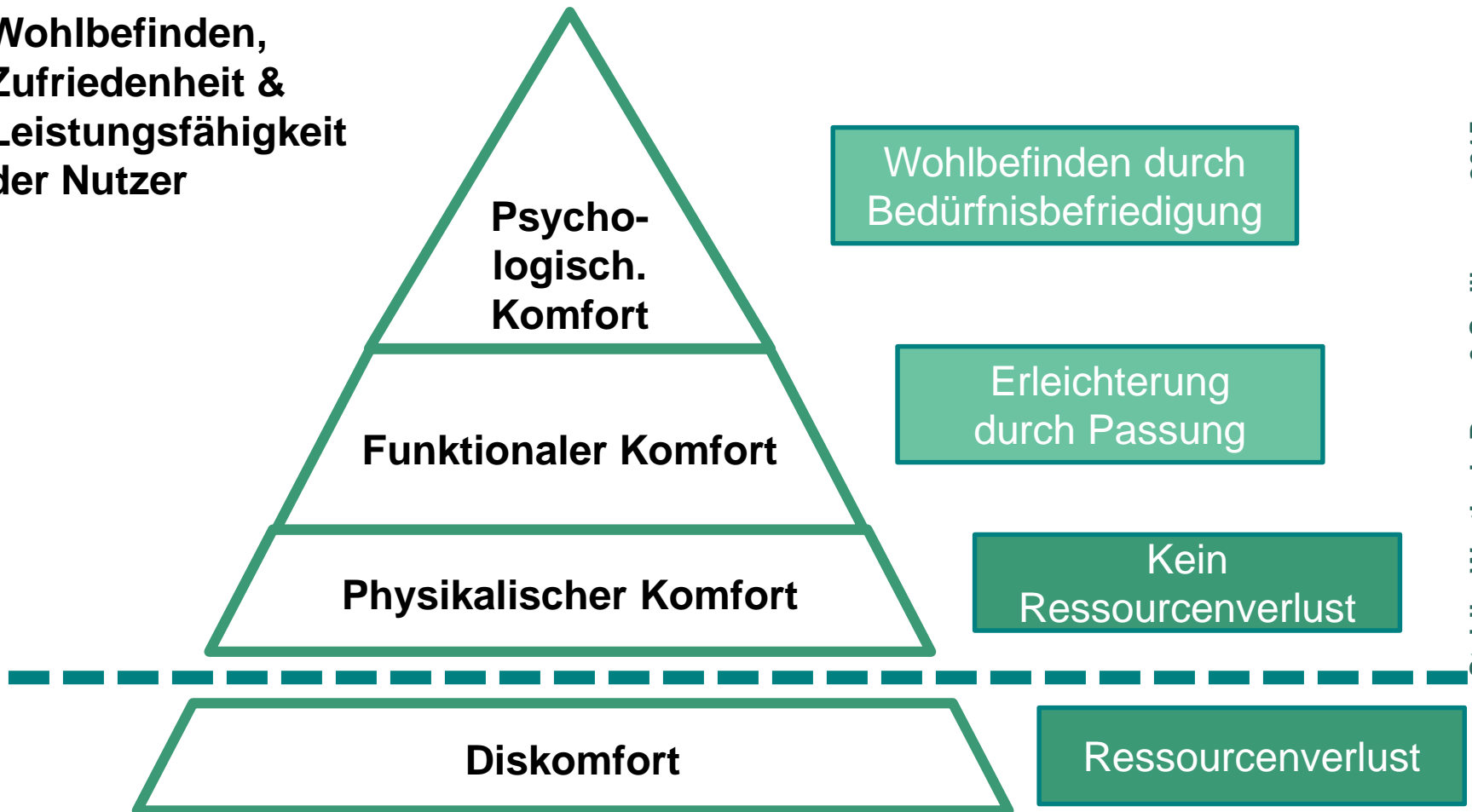
Lehrstuhl für Wirtschafts- und Organisationspsychologie,
Universität Hohenheim





Wie wirkt der Raum auf den Nutzer?

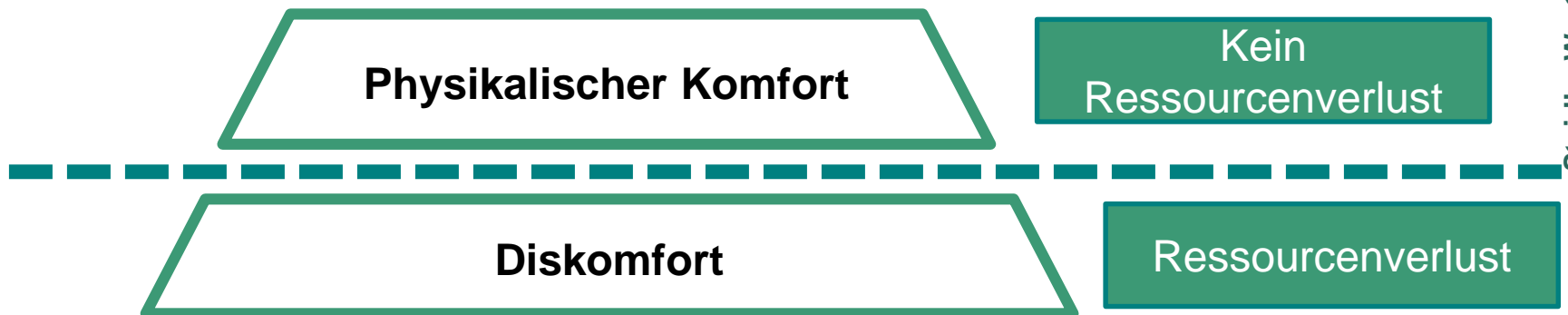
Wohlbefinden,
Zufriedenheit &
Leistungsfähigkeit
der Nutzer



- Positiver Einfluss auf organismisches Geschehen
- Unterstützen von Arbeitshandlungen
- Verstärken/Formen des Arbeitshandeln
- Herausfordern und Abschrecken bestimmter Arbeitshandlungen
- Angenehme Stimmung und Erleben als emotionale Bereicherung

Wie wirkt der Raum auf den Nutzer?

Wohlbefinden,
Zufriedenheit &
Leistungsfähigkeit
der Nutzer



Visueller Komfort wirkt auf mentales Anstrengungserleben

Licht-
variation im
Raum

Messung des
Erholungs-
bedürfnisses



Leuchtstoffröhren



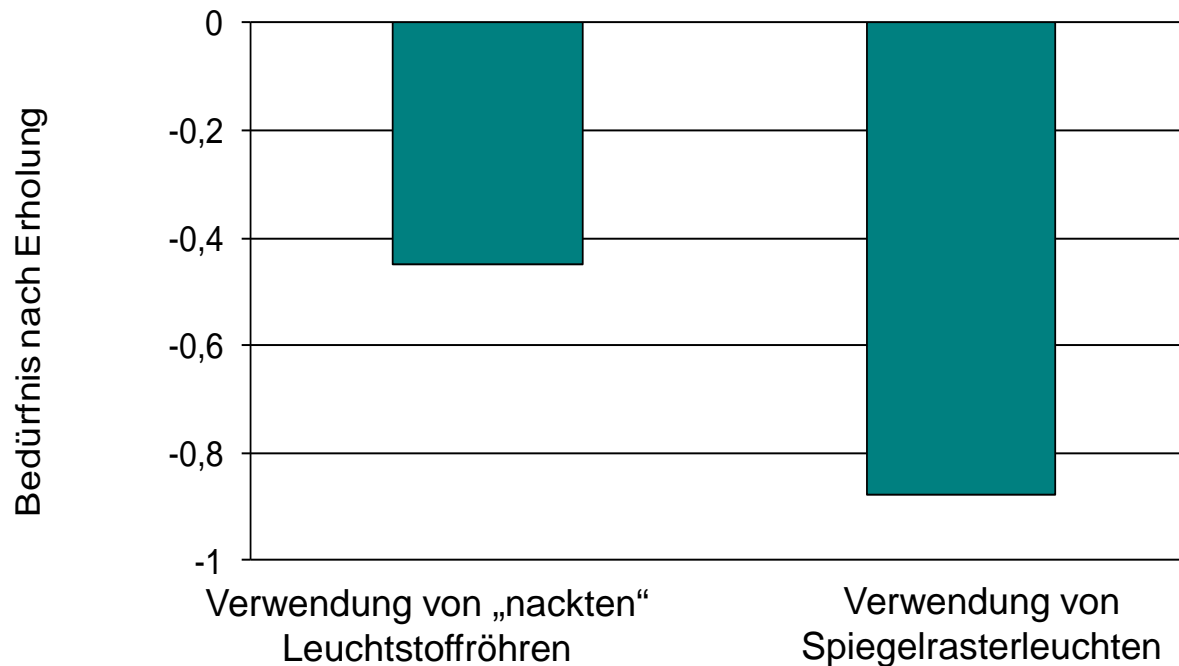
Spiegelrasterleuchten

**Fragebogen zum Erholungsverhalten bei mentaler
Anstrengung, bspw.**

- Ich schließe für einen Moment die Augen.
- Ich spiele ein Computerspiel.
- Ich surfe im Internet.

Visueller Komfort wirkt auf mentales Anstrengungserleben

Suboptimale Lichtbedingungen (links) erhöhen Bedürfnis und Ausmaß des Erholungsverhaltens

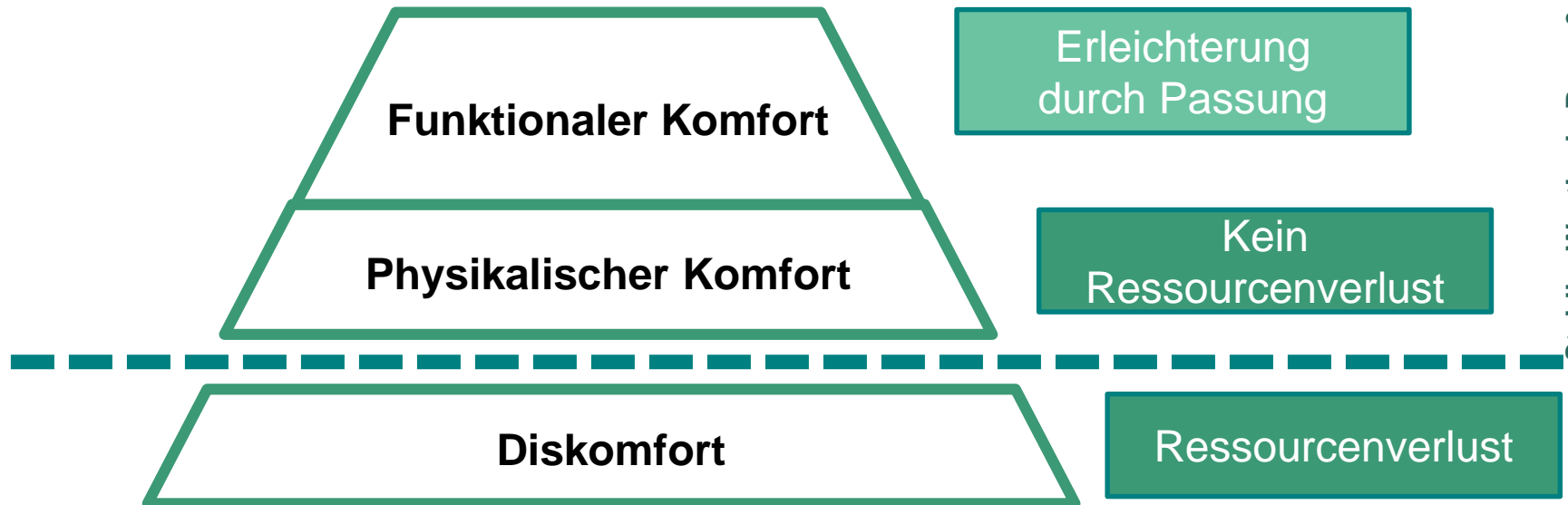


Bedürfnis nach Erholung: $\beta = -0.27$, $p < .01$, $N=237$

Je größer der negative Wert → desto geringer das Bedürfnis nach Erholung

Wie wirkt der Raum auf den Nutzer?

Wohlbefinden,
Zufriedenheit &
Leistungsfähigkeit
der Nutzer



Lichteinfluss ist aufgabenabhängig

Licht-
variation im
Raum



hell (1500 lx)



mittel (500 lx)



dunkel (150 lx)

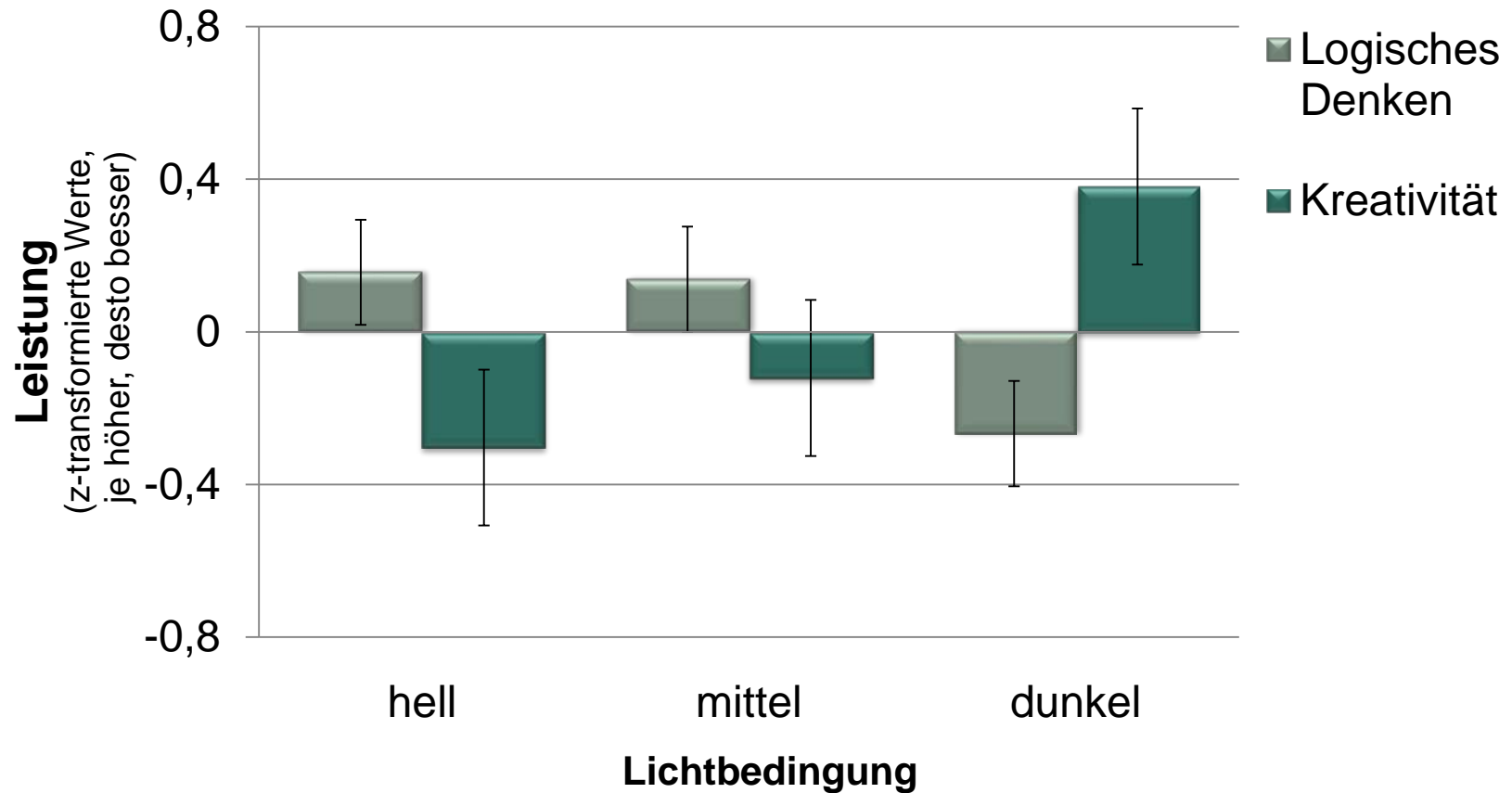
Messung der
Leistung

Zwei Aufgabentypen

Logisches Denken
(Syllogismen bearbeiten)
(Aufgabe nach Markovits & Nantel, 1989)

Kreativität
(Aliens zeichnen)
(Aufgabe nach Ward, 1994)

Lichteinfluss ist aufgabenabhängig



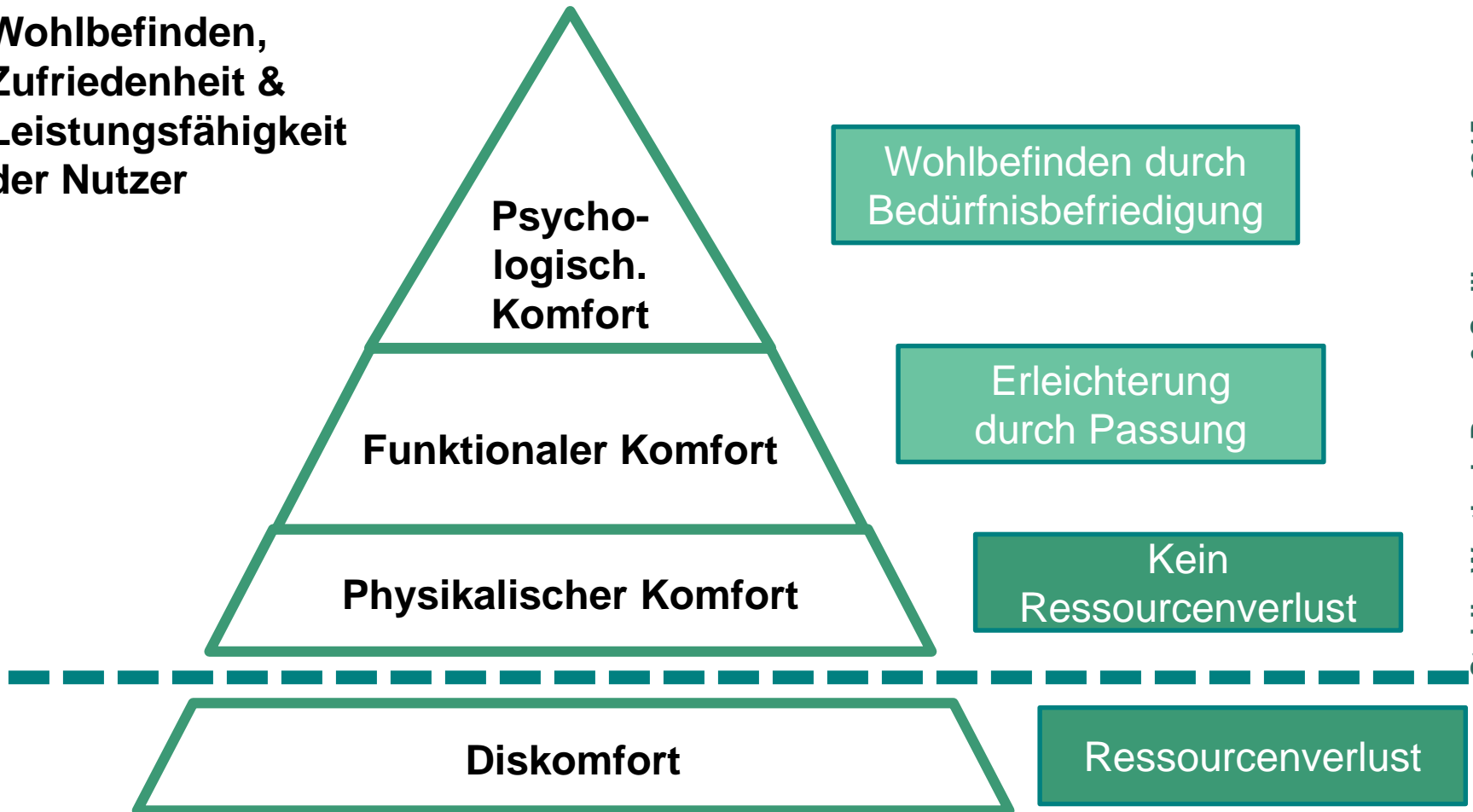
Interaktion: $F(2, 138) = 9.45, p < .01, \eta_p^2 = .20$

Logisches Denken: $F(2, 137) = 3.21, p < .05, \eta_p^2 = .05$

Kreativität: $F(2, 137) = 7.21, p < .01, \eta_p^2 = .09$

Wie wirkt der Raum auf den Nutzer?

Wohlbefinden,
Zufriedenheit &
Leistungsfähigkeit
der Nutzer



Lichteinfluss ist abhängig von individuellen Präferenzen

Licht-
variation im
Raum



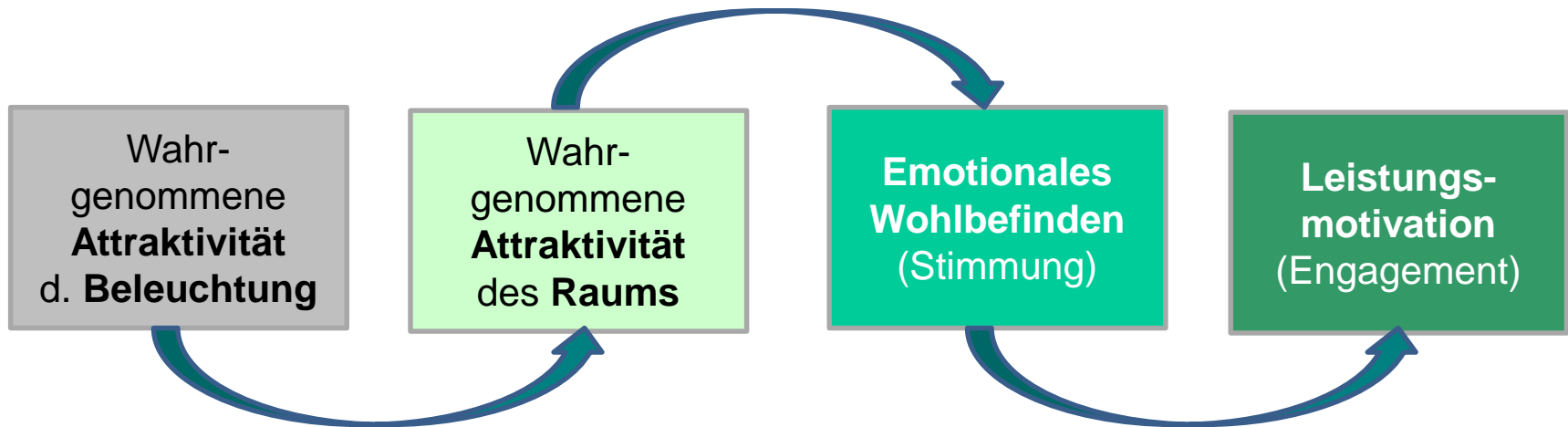
Messung des
Erlebens und
Verhaltens

- **Wahrgenommene Attraktivität der Beleuchtung**
(z.B. „Wie zufrieden sind Sie insgesamt mit der Beleuchtung?“)
- **Wahrgenommene Attraktivität des Raums**
(z.B. „angenehm-unangenehm“)
- **Fragen zum emotionalen Wohlbefinden (Stimmung)**
(z.B. „glücklich-unglücklich“)
- **Leistungsmotivation (Engagement bei der Arbeit)**
(Ausdauer bei einer unlösbaren Aufgabe)

Objektive Unterschiede im Beleuchtungsszenario

- Keine direkten Konsequenzen für Wohlbefinden und Leistungsmotivation der Nutzer

Aber subjektive Wahrnehmung der Lichtqualität beeinflusst Wohlbefinden und Leistungsfähigkeit



- Unkomfortable Raumbedingungen sind mental anstrengend (**physikalischer** Komfort)
 - Blendung erhöht das Erholungsbedürfnis
- Die Passung von Raum und Aufgabe ist entscheidend, ob der Raum sich förderlich oder hinderlich auswirkt (**funktionaler** Komfort)
 - Hellere Licht verbessert logisches Denken, gedimmtes Licht macht hingegen kreativer
- Je nachdem, ob ein Raum den individuellen Bedürfnissen entspricht, entstehen zusätzliche Zufriedenheit und Motivation (**psychologischer** Komfort)
 - Attraktives Licht stärkt Wohlbefinden und Leistungsmotivation

Was tun?

- Wir haben technisch immer perfektere Räume, wissen aber zu wenig darüber, wie sie uns beeinflussen und nutzen sie dementsprechend zu wenig für uns
- Zufriedenheitsangaben bzgl. Räumen ernst nehmen
- Funktionalen und psychologischen Komfort optimieren
 - Nutzern Wissen über Effekte auf Leistung und Wohlbefinden vermitteln und gezielt zur Unterstützung nutzen
 - Nutzern mehr Selbstgestaltung und Kontrolle lassen
- Forschung vorantreiben, passende Produkte entwickeln

KONTAKT:
ANNA.STEIDLE@
UNI-HOHENHEIM.DE

WWW.PEOPLE-INSIDE.DE