

Inhaltsverzeichnis

Geleitwort	I
Danksagung	II
Zusammenfassung	III
Abstract	IV
Abbildungsverzeichnis	VII
Tabellenverzeichnis	XI
Abkürzungsverzeichnis	XII
1 Einleitung	1
2 Theoretische Grundlagen	9
2.1 Immersive Umgebungen	9
2.1.1 Immersion	10
2.1.2 Präsenzerleben	12
2.1.3 Wahrnehmungspsychologische Aspekte immersiver Umgebungen	14
2.1.4 Technologische Aspekte immersiver Umgebungen	21
2.1.5 Anwendungsgebiete immersiver Umgebungen	23
2.1.6 Relevante Studien	26
2.2 Fahrsimulationsumgebungen	30
2.2.1 Fahrversuchsumgebungen	30
2.2.2 Vor- und Nachteile von Fahrsimulationsumgebungen	31
2.2.3 Immersive Fahrsimulationsumgebungen	33
2.2.4 Fahrerhaltensvalidität	36
2.2.5 Modell nach Zöller (2015)	46
2.3 Forschungsfragen und Modellherleitung <i>IG-FaSi</i>	48
3 Empirie	52
3.1 Voruntersuchung: Einfluss immersiver Gestaltungsparameter in FSU . . .	52
3.1.1 Methodik	55
3.1.2 Ergebnisse	66
3.1.3 Diskussion und Ausblick	73

3.2	Untersuchung 1: Dual-Tasks in wenig und hoch immersiver FSU	78
3.2.1	Methodik	83
3.2.2	Ergebnisse	94
3.2.3	Diskussion und Ausblick	105
3.3	Untersuchung 2: Dual-Tasks in nicht-immersiver FSU und Realfahrt . . .	108
3.3.1	Methodik	108
3.3.2	Ergebnisse	114
3.3.3	Diskussion und Ausblick	119
3.4	Statistische Validierung	123
3.4.1	Methodik	124
3.4.2	Ergebnisse	127
3.4.3	Diskussion	137
4	Diskussion	142
4.1	Einfluss hoch immersiver FSU auf objektive Messgrößen	143
4.2	Einfluss hoch immersiver FSU auf subjektive Messgrößen	145
4.3	Limitationen der Untersuchung	148
4.4	Ausblick	151
	Literaturverzeichnis	153
	Anhang	165