

Jakob's Law

Dieses Gesetz ist Teil der Ten Laws of UX, einer Sammlung wichtiger Prinzipien für die Gestaltung nutzerfreundlicher digitaler Produkte. Eine Übersicht über alle zehn Gesetze mit kurzen Zusammenfassungen und weiterführenden Links findest du auf der Seite [Ten Laws of UX](#).

- [Beispielseite](#)

Einführung

Jakob's Law beschreibt ein grundlegendes Prinzip der Nutzung digitaler Produkte. Es besagt, dass User den größten Teil ihrer Zeit nicht mit einer einzelnen Anwendung verbringen, sondern mit vielen unterschiedlichen Websites, Apps und Systemen. Dadurch entstehen Erwartungen. Nutzer gehen meist davon aus, dass sich neue Produkte ähnlich verhalten wie die, die sie bereits kennen.

Für die Gestaltung von Benutzeroberflächen ist dieses Gesetz besonders wichtig, weil es erklärt, warum vertraute Muster so wirkungsvoll sind. Ein Interface wird nicht isoliert wahrgenommen. Es wird ständig mit früheren Erfahrungen verglichen. Wenn eine Anwendung bekannte Konventionen aufgreift, fällt die Orientierung leichter. Wenn sie ohne klaren Grund stark davon abweicht, steigt der mentale Aufwand.

Warum ist das relevant?

User möchten eine Oberfläche in der Regel nicht erst vollständig lernen müssen. Sie erwarten, dass grundlegende Strukturen, Begriffe und Interaktionsmuster nachvollziehbar sind. Dazu gehören zum Beispiel die Position einer Navigation, die Bedeutung eines Warenkorb-Symbols, die Funktion eines Suchfelds oder die Erwartung, dass ein Logo zur Startseite führt.

Jakob's Law hilft zu verstehen, warum ungewohnte oder originelle Lösungen nicht automatisch besser sind. Eine Gestaltung kann visuell interessant wirken und trotzdem unpraktisch sein, wenn sie etablierte Erwartungen ignoriert. Gute UX nutzt vorhandenes Vorwissen. Dadurch wird nicht nur die Nutzung schneller, sondern auch das Gefühl von Sicherheit gestärkt.

Genaues Prinzip

Das Gesetz bedeutet nicht, dass alle Produkte identisch aussehen müssen. Es bedeutet vielmehr, dass User auf bekannten Mustern aufbauen. Wer eine Oberfläche gestaltet, arbeitet also nie bei null. Nutzer bringen bereits Erfahrungen mit, und diese beeinflussen, wie neue Inhalte interpretiert werden.

Für die Praxis heißt das, dass zentrale Funktionen dort und so erscheinen sollten, wie User sie typischerweise erwarten. Wenn ein Produkt bewusst von Konventionen abweicht, muss diese Abweichung einen klaren Vorteil bringen. Andernfalls entsteht vor allem zusätzlicher Lernaufwand. Jakob's Law ist damit ein Plädoyer für Erwartungskonformität, nicht für gestalterische Einfallslosigkeit.

Ausführliche Anwendungsbeispiele

Beispiel 1: Logo und Startseite

Ein sehr bekanntes Beispiel ist das Logo einer Website oder App. Viele User erwarten, dass ein Klick auf das Logo zurück zur Startseite oder zur Hauptübersicht führt. Diese Erwartung ist über viele Jahre durch zahllose digitale Produkte entstanden. Wenn ein System dieses Verhalten unterstützt, funktioniert die Interaktion fast ohne Nachdenken.

Wird das Logo dagegen nicht klickbar gemacht oder führt es an einen unerwarteten Ort, entsteht Irritation. Die Gestaltung mag aus interner Sicht begründbar erscheinen, für den User wirkt sie jedoch wie ein Bruch mit einer vertrauten Regel. Das Problem liegt dann nicht darin, dass die Funktion grundsätzlich unmöglich wäre, sondern darin, dass sie anders funktioniert als gelernt. Genau an dieser Stelle wird Jakob's Law sichtbar.

Beispiel 2: Navigation in einer Website

Auch Navigationsstrukturen zeigen das Gesetz sehr deutlich. User erwarten auf vielen Websites eine Hauptnavigation im oberen Bereich oder seitlich an einer gut erkennbaren Stelle. Dort suchen sie nach Kategorien, Einstiegen und Orientierungspunkten. Wenn die Navigation an einer untypischen Stelle verborgen wird oder nur über ungewöhnliche Symbole zugänglich ist, verlängert sich die Such- und Lernphase.

Eine Website kann zwar mit alternativen Navigationskonzepten experimentieren, doch jede Abweichung von Erwartungsmustern kostet Aufmerksamkeit. Das bedeutet nicht, dass Innovation ausgeschlossen ist. Es bedeutet lediglich, dass die Nutzung schwieriger wird, wenn grundlegende Orientierungspunkte fehlen oder anders organisiert sind als üblich.

Beispiel 3: E-Commerce und Warenkorb

Im Online-Handel haben sich über Jahre starke Konventionen entwickelt. Ein Warenkorb-Symbol steht üblicherweise für gesammelte Produkte. Die Detailseite eines Produkts enthält häufig einen Preis, Bilder, Produktinformationen und eine klare Kauf- oder In-den-Warenkorb-Aktion. User gehen mit diesen Erwartungen in fast jeden Shop.

Wenn ein Shop stattdessen sehr ungewöhnliche Begriffe verwendet, den Warenkorb nicht klar kennzeichnet oder den Kaufprozess hinter unklaren Interaktionen versteckt, wirkt die Nutzung schnell umständlich. Selbst wenn alle Funktionen vorhanden sind, fehlt dem User die gewohnte Orientierung. Ein Shop kann sich also stark vom Markt abheben wollen und dennoch an Nutzbarkeit verlieren, wenn bekannte Muster ohne Not ersetzt werden.

Beispiel 4: Formulare und Eingabeverhalten

Formulare sind ein weiterer Bereich, in dem Jakob's Law eine große Rolle spielt. User erwarten etwa, dass Beschriftungen verständlich sind, dass Fehlermeldungen in der Nähe des Problems erscheinen und dass typische Eingabefelder sich erwartbar verhalten. Wer ein Passwort eingibt, rechnet häufig mit einer Möglichkeit zur Sichtbarmachung. Wer eine Suche nutzt, erwartet, dass das Suchfeld wie ein Suchfeld aussieht und funktioniert.

Wenn Formulare dagegen mit unklaren Symbolen, ungewöhnlichen Abläufen oder nicht nachvollziehbaren Interaktionen arbeiten, entsteht Unsicherheit. Nutzer müssen dann nicht nur Daten eingeben, sondern gleichzeitig das Interface entschlüsseln. Das verlangsamt die Nutzung und erhöht die Wahrscheinlichkeit von Fehlern.

Was für die Nutzung besonders wichtig ist

Aus Sicht des Users ist ein gutes digitales Produkt oft nicht deshalb angenehm, weil es besonders neuartig wirkt, sondern weil es sich schnell vertraut anfühlt. Vertrautheit bedeutet in diesem Zusammenhang nicht Langeweile, sondern Orientierung. Je schneller ein User erkennt, wie eine Anwendung funktioniert, desto eher kann er sich auf seine eigentliche Aufgabe konzentrieren.

Jakob's Law ist deshalb besonders wichtig für erste Nutzungsmomente, für komplexe Systeme und für alle Situationen, in denen Nutzer wenig Zeit oder geringe Fehlertoleranz haben. In solchen Kontexten ist es besonders wertvoll, wenn ein Produkt an bestehende Erwartungen anschließt und bekannte Muster sinnvoll nutzt.

Typische Missverständnisse

Ein häufiges Missverständnis besteht darin, Jakob's Law als Verbot von Innovation zu lesen. Das trifft nicht zu. Das Gesetz fordert nicht, dass alle Oberflächen gleich sein müssen. Es macht lediglich deutlich, dass Abweichungen von Gewohnheiten kognitive Kosten verursachen. Neue Lösungen sind möglich, sollten aber nachvollziehbar sein und einen echten Mehrwert bieten.

Ein weiteres Missverständnis ist die Annahme, dass bekannte Muster immer die beste Lösung seien. Auch Konventionen können veraltet oder unpassend sein. Jakob's Law bedeutet deshalb nicht blinde Nachahmung, sondern bewusste Orientierung an den Erwartungen von Usern. Gute UX kennt Standards, übernimmt sie sinnvoll und weicht nur dort ab, wo es wirklich hilfreich ist.

From:

<https://wiki.ct-lab.info/> - Creative Technologies Lab | dokuWiki

Permanent link:

<https://wiki.ct-lab.info/doku.php/extras:wissikon:media-design:ten-ux-laws:jakobs-law>

Last update: **2026/04/21 09:34**

