

Ingrid Möller: Emotionen beim Konsum von Bildschirmspielen

Beitrag aus Heft »2007/04: Stimmungsregulation durch Medien«

Emotionen spielen sowohl bei der Auswahl als auch während des Konsums von Bildschirmspielen eine bedeutsame Rolle. Positiver Affekt führt oftmals zu einer Weiterbeschäftigung mit dem Medium, negativer Affekt in Form von Frustrationserleben oder Ärgergefühlen kann zum Abbruch des Spielens führen. Während durch gezielte Nutzung eine beabsichtigte Stimmungsregulation erfolgen soll, führt der Konsum vor allem gewalthaltiger Bildschirmspiele aber auch zu unbeabsichtigten Wirkungen auf das Gefühlsleben der Spielerinnen und Spieler.

(merz 2007-4, S. 31-37)