

---

## Zusammenfassung

Die vorliegende Arbeit verfolgte das Ziel, die Auswirkungen von induzierten Emotionen auf die Bearbeitung von Aufgaben auf einem Touch-Gerät zu untersuchen. In diesem Rahmen wurde ein Experiment durchgeführt, das aus 2 Phasen bestand, einer Induktionsphase und einer Interaktionsphase. In der Induktionsphase wurden mithilfe eines Filmsets Emotionen positiver bzw. negativer Valenz induziert. Im Anschluss daran wurde in der Interaktionsphase die Leistung bei der Bearbeitung von Problemlöseaufgaben sowie einer Leistungsaufgabe an einem iPad erfasst. Zusätzlich wurde die Dynamik der induzierten Emotionen über die Zeit erfasst. Es wurde erwartet, dass sich die Probanden mit positiven induzierten Emotionen bei der Bearbeitung der Problemlöseaufgaben eine bessere Leistung erzielen als die Probanden mit negativen induzierten Emotionen und dass die Probanden mit negativen induzierten Emotionen die Leistungsaufgabe erfolgreicher bearbeiten als die Probanden mit positiven induzierten Emotionen. Es zeigte sich, dass es möglich war, die gewünschte emotionale Aktivierung in den beiden Gruppen bei den Versuchsteilnehmern hervorzurufen. Nach der Bearbeitung der ersten Aufgabe in der Interaktionsphase kehrte die emotionale Aktivierung bei den Versuchsteilnehmern wieder auf das Ursprungsniveau vor der Induktionsphase zurück. Bei der Bearbeitung der Problemlöseaufgaben zeigte sich kein Effekt zwischen den Gruppen. Bei der Bearbeitung der Leistungsaufgabe zeigte sich eine Tendenz zu einer besseren Leistung in der Gruppe der positiv aktivierten Versuchsteilnehmer. Mögliche Erklärungen hierfür werden diskutiert.