

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	9
2	Aggression gegen Computer	11
2.1	Der Begriff Aggression	11
2.2	Aggressives Verhalten.....	12
2.3	Das Phänomen der beschimpften und geschlagenen Computer.....	15
2.4	Ursachen der Computeraggression.....	19
2.4.1	Theorien zum Zusammenhang von Frustration und Aggression.....	20
2.4.1.1	Die Triebtheorie	20
2.4.1.2	Die Frustrations-Aggressionstheorie.....	22
2.4.2	Die Lerntheorie	26
2.4.3	Der Einfluss der Situation und der Umgebung.....	27
2.4.4	Der Computer als Frustrationsquelle	29
2.4.5	Die Wahrnehmung des Computers als echter Akteur.....	34
2.5	Folgen der Computerfrustration und Computeraggression.....	37
2.5.1	Folgen für das Individuum.....	37
2.5.1.1	Erlernte Hilflosigkeit.....	37
2.5.1.2	Rückgang der Arbeitsmotivation und Steigerung der Unzufriedenheit..	38
2.5.2	Folgen für die Wirtschaft	39
2.5.2.1	Direkte Folgen.....	39
2.5.2.2	Indirekte Folgen	40
2.6	Ansatzpunkte zur Reduktion der Computerfrustration und Computeraggression	41
2.6.1	Anregungen aus der Aggressionsforschung und aus den Studien zur Computeraggression.....	41
2.6.2	Aggressionsreduzierende Potentiale der Software-Entwicklung.....	43
2.6.2.1	Extreme-Programming	44
2.6.2.2	Änderungen in der Wartungsstrategie.....	45
2.6.3	Erkennung von Emotionen durch Computer	46
3	Zusammenfassung der Literatur und Modell	49
4	Hypothesen	53
5	Methoden und Instrumente.....	59
5.1	Vor- und Nachteile einer Online-Befragung.....	59
5.1.1	Die Vorteile	59
5.1.2	Nachteile einer Online-Befragung im Rahmen dieser Studie.....	60
5.1.3	Berücksichtigungen früherer Forschungen und Richtlinien	62
5.1.4	Übersetzung und Pretesting des Fragebogens.....	63

6	Variablenpräsentation und Operationalisierungen	65
6.1	Response und Datenbereinigung	65
6.2	Überblick über die Ergebnisse.....	66
6.3	Skalenbildung	74
6.3.1	Frustration durch den PC	74
6.3.2	PC-Aggression	75
6.3.3	Nicht-selbstverschuldete Computerpannen	76
6.3.4	Wahrnehmung, Anwenderverständnis, Stress und Support.....	76
7	Analyse	81
7.1	Bivariate Überprüfung der Hypothesen zur Frustration.....	81
7.2	Bivariate Überprüfung der Hypothesen zur Wahrnehmung	82
7.3	Bivariate Überprüfung der Hypothesen zur Aggression	84
7.4	Bivariate Überprüfung der Hypothesen zum Anwenderverständnis.....	86
7.5	Hypothesen zu Frustration und Zufriedenheit.....	87
7.6	Überprüfung des Pfadmodells	87
8	Zusammenfassung, Diskussion und Schlussfolgerungen	99
9	Vorschläge für weitere Forschung	105
10	Anhang	107
10.1	Der Fragebogen: Inhalte und Layout.....	107
10.2	Niederländischer Fragebogen: Aggressie tegen computers	114
10.3	Der Fragebogen von Symantec	121
10.4	Computer Provoked Frustration: Survey on Rage Against the Computer, Universität Maryland.....	123
10.5	Katie Bessiere, Irina Ceaparu, Jonathan Lazar, John Robinson und Ben Shneiderman: Pre-Session Survey.....	126
10.6	Katie Bessiere, Irina Ceaparu, Jonathan Lazar, John Robinson und Ben Shneiderman: Post-Session Survey	128
10.7	Häufigkeitsverteilungen aller Variablen im Fragebogen	129
10.8	Vorläufige Ergebnisse der Analyse der Daten der University of Maryland	150
10.8.1	Deskriptive Analyse des Einstellungsteils.....	150
10.8.2	Häufigkeiten Aggression	151
10.8.3	Hauptkomponentenanalyse.....	152
10.8.4	Überprüfung der Skalen Information, Obstruction, Operation und Anger sowie deren Korrelationen	153
10.8.5	Regressionen.....	156
11	Literatur.....	159