

Sabine Geyer

Computerspiele, Gewalt und Terror Management

Grundlagen, Theorie, Praxis

Saarbrücken: VDM, 2006. – 112 S.

ISBN 3-86550-242-3

Sabine Geyer stellt in ihrer 112 Seiten umfassenden Monographie eine empirische Studie vor, die das Konzept der Terror Management-Theorie mit der Erforschung der Wirkung gewalthaltiger Video- und Computerspiele zu verknüpfen versucht.

Der Band gliedert sich in fünf Hauptteile: Im ersten Abschnitt des Buches werden Theorien sowie Befunde zur Massenmedienwirkung und zur Wirkung gewalthaltiger Video- und Computerspiele präsentiert. Im Anschluss schildert Geyer den Aufbau einer Studie zur Wirkung gewalthaltiger Computerspiele von Anderson und Dill (2000), welche die Autorin in Teilen mit der von ihr vorgelegten empirischen Arbeit zu replizieren versucht. Darüber hinaus präsentiert Geyer in diesem ersten Abschnitt des Buchs eine kurze Einführung in die Terror Management-Theorie (TMT) (Greenberg, Pyszczynski, & Solomon, 1986), deren Grundannahme darin besteht, dass das Bewusstwerden der eigenen Sterblichkeit Menschen in einen Zustand intensiver Furcht (englisch „terror“) versetzt.

Auf der Basis dieser theoretischen Grundlagen entwirft Geyer im zweiten Abschnitt des Buchs ihre Hypothesen. Aus Platzgründen seien hier nur die zwei zentralsten Thesen der Arbeit skizziert: Neben der für Studien zur Wirkung gewalthaltiger Computerspiele typischen Annahme, dass diejenigen Probanden, die im Experiment einem gewalthaltigen Computerspiel ausgesetzt werden, im Anschluss stärkere Bestrafungstendenzen aufweisen als Angehörige der Kontrollgruppe, findet sich mit Bezug auf die Terror-Management-Theorie als zweite zentrale Hypothese der Arbeit die Annahme, dass das Spielen eines gewalthaltigen Spiels die Salienz der eigenen Mortalität erhöht. In den nachfolgenden Abschnitten schildert die Autorin den Aufbau ihrer Studie, berichtet die Ergebnisse und schließt mit einer kurzen Diskussion.

Zwar werden die zwei zentralen Hypothesen der Studie bestätigt, leider schmälern aber einige methodische Probleme den Erkenntnis-

gewinn der Arbeit. So bezeichnet Geyer selbst ihre Arbeit zwar als „Teilreplikation“ der Studie von Anderson und Dill (2000), kann aber mit der eigenen Studie die „großen Fußstapfen“ der Vorgänger-Studie nicht ganz ausfüllen. Problematisch erscheint insbesondere das von Geyer verwendete Verfahren zur Messung von aggressivem Verhalten. Zu diesem Zweck legte sie ihren 56 Probanden vier Bestrafungsszenarien vor, in denen von Gewalttaten Jugendlicher nach der Nutzung von gewalthaltigen Computerspielen berichtet wird, und forderte die Probanden auf, das Strafmaß für die Täter zu bestimmen. Im Gegensatz zu Anderson und Dill (2000) verwendet Geyer somit kein neutrales Bestrafungsszenario, sondern nimmt eine Konfundierung ihres Untersuchungsgegenstandes (gewalthaltige Computerspiele) und ihrer abhängigen Variable (Strafmaß für straffällige Jugendliche, die gewalthaltige Computerspiele spielen) in Kauf. Auch das überaus interessante Vorhaben, die Terror-Management-Theorie in die Erforschung der Wirkung gewalthaltiger Computerspiele einzubeziehen, leidet an methodischen Schwächen. So erscheint der Versuch, die gesteigerte Salienz der eigenen Mortalität durch einen Worterkennungstest mit *aggressionsbezogenen* Wörtern nachzuweisen, nicht plausibel. Die Autorin expliziert nicht, inwiefern und warum das Bewusstsein für den eigenen Tod über die Zugänglichkeit aggressiver Wörter operationalisiert werden kann.

Im theoretischen Teil des Buches endet die Darstellung des Forschungsstands zur Wirkung gewalthaltiger Computerspiele mit dem Jahre 2001, wichtige aktuelle Arbeiten finden sich nicht. Auch die theoretische Darstellung der Terror-Management-Theorie wirkt oberflächlich und ist mit knapp vier Buchseiten sehr kurz geraten. Der Band leistet somit weder einen umfassenden Überblick zur Forschungslage im Bereich gewalthaltiger Computerspiele noch eine fundiert Einführung in die Terror-Management-Theorie. Der im Untertitel des Buchs in Aussicht gestellte Praxisbezug wird derweil völlig ausgespart.

Hingewiesen sei abschließend noch auf eine kompaktere und um einige Reanalysen erweiterte Darstellung der Studie von Geyer, zu finden bei Frindte und Geyer (2007). Diese Darstellung unterscheidet sich in einigen wichtigen Punkten deutlich von der hier rezensierten Monografie. So gehen Frindte und Geyer (2007) in ihrem Theorieteil auch auf aktuelle wissen-

schaftliche Arbeiten zu gewalthaltigen Computerspielen ein. Der Wortergänzungstest, der bei Geyer (2006) als Indikator für die Salienz der eigenen Sterblichkeit interpretiert wurde, wird bei Frindte und Geyer (2007) zum Maß für die Verfügbarkeit aggressionsbezogener Kognitionen „umgewidmet“. Zudem findet sich eine erweiterte varianzanalytische Auswertung der ebenfalls erhobenen Variablen Autoritarismus und soziale Dominanzorientierung. Unverständlich bleibt allerdings, warum Frindte und Geyer darauf verzichten, ihren Beitrag als Reanalyse bereits publizierter Daten kenntlich zu machen.

Leonard Reinecke

Literatur:

- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790.
- Frindte, W., & Geyer, S. (2007). Aggression, Aggressivität und Computerspiele. In S. Trepte & E. H. Witte (Eds.), *Sozialpsychologie und Medien* (pp. 170–195). Lengerich: Pabst Science Publishers.
- Greenberg, J., Pyszczynski, T., & Solomon, S. (1986). The causes and consequences for a need for self-esteem: A terror management theory. In R. F. Baumeister (Ed.), *Public self and private self* (pp. 189–212). New York: Springer-Verlag.

Christian Schütte

Matchwinner und Pechvögel

Ergebniserklärung in der Fußballberichterstattung in Hörfunk, Internet, Fernsehen und Printmedien

Münster: LIT, 2006. – 447 S.

(Sportpublizistik; 4)

ISBN 3-8258-0008-3

Zugl.: Hamburg, Univ., Diss., 2006

Uns die Welt zu erklären, warum sie so und nicht anders ist, gehört zu den zentralen Leistungen der Medien. Das erwartet das Publikum bei den großen Problemen ebenso wie bei den „Nebensachen“ wie Fußballspielen. Sei es die berüchtigte Reporterfrage „Woran hat's gelegen“ an den Trainer, der eine Niederlage zu

erklären und zu verantworten hat, seien es die immer wieder neuen Netzer-Delling-Kontroversen bei Übertragungen von Länderspielen, sei es im Spielkommentar: Immer wird nach Ursachen für die „Wahrheit auf dem Platz“ gesucht, und in vielfältigen sprachlichen Formen werden sie auch (vorläufig) gefunden. Zu untersuchen, welche Rolle Erklärungen in den Medien spielen, wie sie ausfallen und „funktionieren“, war zweifellos kein zentrales Forschungsfeld der Kommunikationswissenschaft, ist aber von einem Interesse. Schließlich produzieren sie nicht nur Situationsdefinitionen, mit denen sich erklärende Akteure blamieren können. Sie schaffen auch soziale Faktizitäten, auf denen öffentliche Urteile und Entscheidungen (z. B. Trainerentlassungen) fußen können. Wenn solche Phänomene in der Kommunikationswissenschaft bislang untersucht wurden, hat man sich bislang mit Anleihen aus der sozialpsychologischen Attributionstheorie, die solche Ursachenzuschreibungen zum Gegenstand hat, beholfen. Damit war eine erhebliche, durchaus gewünschte Reduktion der Komplexität dieser Phänomene auf wenige Erklärungsdimensionen verbunden.

Von diesem Ansatz und Ordnungsschema setzt sich die vorliegende Arbeit, angenommen als Dissertationsschrift am Fachbereich für Sprach-, Literatur- und Medienwissenschaft der Universität Hamburg, vielleicht etwas zu vehement ab. Sie versucht indes, sich dem Gegenstand „(kausale) Erklärungen in den Medien“ mittels einer linguistischen Analyse von Sportberichten in verschiedenen Medien zu nähern. Folgerichtig steht die logische und sprachliche Form von Ereigniserklärungen im Zentrum des theoretischen Teils der Arbeit (S. 56ff.). Das Problem, dem der Autor bei seiner Analyse begegnet, besteht darin, dass der von ihm untersuchte Typ von Ereigniserklärungen wissenschaftstheoretischen Figuren der Erklärung (z. B. dem Hempel-Oppenheim-Schema) eben nicht folgt, sondern dass es sich um unvollständige, oft implizite oder gar versteckte Erklärungen handelt, bei denen oft genug schon das Explanans unklar bleibt und die zugrunde liegenden Gesetze von der Vagheit eines „Der Pokal hat seine eigenen Gesetze“ sind und sehr variabel hinzugezogen werden. Das ähnelt stark den Problemen, die bei der Untersuchung von Alltagserklärungen auftreten. Die Lösung des Autors besteht, neben der Klärung der sprachlichen Form von Erklärungen