

**Diskurs: Gibt es einen Bezug zwischen
Mainstream-Shootern und Amoklauf ?**
z.B. die Nutzung von Mainstream-Shooter wie
'Call of Duty-Modern Warfare 2 und Black Ops 2'

Ein Beitrag zur weiterführenden Diskussion

A) Fragestellung und einige Fakten für einen Diskurs

1. Bezug zu den Nutzungsstudien der letzten Mainstream-Shooter
2. Modelllernen der drei Täter aus brutalen Mainstream-Shootern
3. Individualpsychologischer Kontext
4. Zu den Risiken von Gewaltmedien, insbesondere brutalen Computerspielen

B) Resümee

C) Medienpolitik und freiwillige Selbstkontrolle – wer kontrolliert da wen?

- oder wie der Jugendschutz konterkariert wird weil die Politik vor der Wirtschaft in die Knie geht.

von Rudolf H. Weiß

3/2013

A) Fragestellung und einige Fakten für einen Diskurs

Bei der Erklärung von schrecklichen Massakern an Grundschulkindern (Connecticut), Realschülern/innen (Winnenden) und Jugendlichen (Utøya) gab es unmittelbar nach den Taten mannigfaltige Erklärungsversuche, die in der Regel um folgende Einflussmöglichkeiten kreisten:

- *gesellschaftliche* Aspekte (z.B. weit verbreiteter Waffenfetischismus Gesellschaftssystem),
- *umweltspezifische Einflüsse* (z. B. soziale Kälte, Schulklima), auf
- *Frustration beruhenden Aggressionsmotiven* (z.B. Ablehnung, Unterdrückung, Ärger, Hass),
- psychotische Prozesse oder psychopathische Persönlichkeitsstörungen.
- **Individualpsychologischen Aspekten im Kontext mit Einflüssen von Gewaltmedien** wird nur von wenigen mit marginalem Akzent der publizistischen Aufmerksamkeit gewidmet und ohne politischen Handlungsbedarf vorgebracht.

Letztere möchte ich in diesem Diskurs im Anschluss an die kleine Nutzungsstudie zum brutalen Kriegsgosshooter „Call of Duty – Black Ops2“ in den Focus stellen.

Empfehlenswert ist, die Ergebnisse dieser Studie vorab zu lesen:

siehe unter http://www.mediengewalt.eu/downloads/Schuelerbefragung_2013.pdf

1. Bezug zu den Nutzungsstudien der letzten Mainstream-Shooter

Anlässlich des 4. Gedenktages zum Schulmassaker von Winnenden, das sich am 11. März 2009 ereignete, habe ich mir einige weiterführende Gedanken gemacht und möchte dabei insbesondere auf den Kontext zwischen drei Massakern („Amokläufen“) aus den letzten vier Jahren und den möglichen Verbindungen mit den Mainstream-Shootern aus dieser Zeit herstellen, zu denen ich jeweils Nutzungsstudien bei Kindern und Jugendlichen durchgeführt habe, denn bei den drei der blutigsten Massaker waren nachweislich die jeweiligen "Mainstream-Shooter" mitbeteiligt:

Bei Tim K. in Winnenden (BW) am 11. März 2009 *Grand Theft Auto IV (GTA IV) und Far Cry 2*, bei Anders Breivik auf der Insel Utøya (Norwegen) am 22. Juli 2011 *Call of Duty-Modern Warfare 2 (CoD-MW2)* und beim letzten Fall Adam L. in Newtown, Connecticut (USA) am 14. Dezember 2012 war es der letzte und hier im Focus stehende Mainstream-Shooter *Call of Duty-Black Ops 2*.

Die Nutzungsstudien zu GTA IV und CoD-MW2 (siehe bei www.mediengewalt.eu) wurden jeweils vor dem Massaker abgeschlossen, einzig die letzte mit der kleineren Klassenbefragung, über die ebenfalls berichtet wird, fand fast zwei Monate nach dem Grundschulmassaker in Connecticut (14.12.13) statt. Dies ist wichtig, weil eine Schülerbefragung, die unmittelbar nach einem Massaker stattfindet, selbst anonyme Schülerantworten nachweislich beeinflusst (die zustimmenden Antworten zur Frage der Nutzung des Spiels sinken)

Bei Massenmördern wie Tim K. in Winnenden (2009), A. Breivik auf Utøya (Norwegen 2011) und Adam L. in Newtown, Connecticut (USA, 2012) waren nach polizeilichen Recherchen oder persönlichen „Manifesten“ brutale Computerspiele ein ständiger Wegbegleiter der Täter, z.T. bis unmittelbar vor der Tat.

Allein diese Tatsache ist nichts Außergewöhnliches, denn eine solche Mediennutzung ist insbesondere bei angehenden und erwachsenen männlichen Personen feststellbar, genauso wie sie nahezu alle auch täglich Brot essen. Absurd für einen statistisch kundigen Menschen, so etwas überhaupt zu denken.

Aber eingefleischte Gamer halten mir diesen angeblichen Nicht-Zusammenhang und falschen Schluss gelegentlich vor, ich dramatisiere doch nur, so wie einer, der mir im Netz einmal anonym folgendes dazu mitteilte:

„da nahezu alle Menschen Brot essen und fast alle Jungen Egoshooter spielen, könnte man genauso sagen, wenn der Amokläufer vor seiner Tat Brot gegessen hat, dass Brotessen zum Amoklauf führt.“ Und er vergisst dabei, dass man sich mit Brot auch überfressen kann.

Und ein anderer argumentiert: *„jetzt spiele ich schon seit 8 Jahren harte Egoshooter und ich habe noch nie den Gedanken gehabt, einen Amoklauf zu machen, da werden sie mir doch nicht weismachen wollen, dass Amoklauf was mit Computerspielen zu tun hat“*. So einfach, subjektiv und unlogisch wird in der Gamer-Szene gelegentlich argumentiert. Wenn man sich mit Brot überfrisst kann man sich allenfalls selbst gesundheitlich schädigen. Aber wenn man sich mit Gewaltmedien ‚überfrisst‘ kann dies nicht nur die eigene Person schädigen, sondern auch andere.

Man muss das als ein **multikausales Verursachungsmodell** verstehen, in dem destruktive Gewaltmedien, insbesondere brutale Computerspiele, eine gewichtige Stellung einnehmen, natürlich im Kontext mit anderen Einflussgrößen als Risikofaktoren. Dabei handelt es sich um ein Wahrscheinlichkeitsmodell. Konkret heißt das im Umkehrschluss, dass eine Tat nicht geschehen wäre, wenn der Täter nicht an die Mordwaffe gekommen wäre, genauso wenig, wenn er nicht jahrelang in die destruktive Welt von Killerspielen eingetaucht gewesen wäre, wenn er seine Affekte kontrollieren könnte, wenn er gelernt hätte, Frust zu ertragen und zu verarbeiten, wenn er Empathie zeigen könnte, wenn er eine verständnisvolle Umgebung gehabt hätte, wenn er psychisch stabil gewesen wäre, wenn unsere Schulen und Gesellschaft nicht so kalt wären, usw. Keiner der Risikofaktoren allein kann einen Absolutheitsanspruch erheben.

Extremer Gewaltmedienkonsum ist keine zwingende Voraussetzung für einen ‚Amoklauf‘, in vielen Fällen jedoch eine hinlänglich notwendige Einflussgröße um den destruktiven Ablauf zu erklären.

2. Modelllernen der drei Täter aus brutalen Mainstream-Shootern

In der Psychologie gibt es eindeutige Nachweise über Lernen am Modell.

Bisher am besten belegt ist der Fall des Attentäters Breivik, Utøya (Norwegen), der selbst "Call of Duty-Modern Warfare 2" als seine wichtigste Trainingshilfe bei der Vorbereitung seines Amoklaufes beschreibt, beim Winnender Attentäter Tim K. ist es sehr wahrscheinlich, dass zumindest der Überfall auf den PKW, dessen Fahrer er nach dem Schulmassaker zur Fluchtfahrt nach Wendlingen kidnappte, eine eins zu eins Kopie aus „Grand Theft Auto IV“ war, und beim letzten Attentäter Adam L. in Newtown (USA), der wie in „Call of Duty-Black Ops 2“ die Magazine für sein halbautomatisches Schnellfeuergewehr jeweils nur halb leerschoss.¹

¹ Laut polizeilichen Recherchen bei der Untersuchung der kriegswaffenähnlichen halbautomatischen Schusswaffe stellte man fest, dass Adam Lanza merkwürdigerweise die 30-Schuss-Magazine seines halbautomatischen Bushmaster-Sturmgewehrs nicht leerschoss, denn viele der ausgeworfenen Magazine waren noch halbvoll, schreibt der Mirror: Zitat aus dem Mirror <http://www.mirror.co.uk/news/world-news/sandy-hook-adam-lanza-wore-1524092> (...)"The deranged loner, who slaughtered 20 children and six teachers last month after earlier killing his mum, also fired 150 rounds from his AR-15 assault rifle. But many of the 30-round clips discarded at school in Newtown, Connecticut, were only half empty. Police think the Call of Duty fan, 20, was copying what players in first-person shooter video games do – rapidly changing clips, or topping up, as they fear their bullets will run out. He spent hours playing the game." „Bei Ego-Shootern ist es im Gegensatz zu realen Feuergefechten tatsächlich üblich, die Waffen virtuell immer SOFORT nachzuladen, wenn gerade eine Feuerpause auftritt, auch wenn das "Magazin" noch nicht leergeschossen ist.“ Hier ein Screenshot (CoD Black Ops, M16-Sturmgewehr nachladen): <http://www.cod7blackops.com/images/weapons/m16-reload.jpg>.

Denkbar ist dass die Täter durch ständiges Spielen von "Call of Duty" die virtuellen Handlungsabläufe so internalisiert haben, dass sie diese beim realen School Shooting unbewusst auf die Bedienung von halbautomatischen Sturmgewehren projizierten. Dazu ein Waffenspezialist vom Aktionsbündnis Amoklauf Winnenden (Andreas Bühler), der zum Täter Adam L. folgendes schreibt: *„Es gibt waffentechnisch absolut keine sinnvolle Erklärung, warum Adam L. mehrere halbvoll Magazine auswerfen sollte, das ist reine Munitionsverschwendung, da ein taktischer Magazinwechsel bei wehrlosen Grundschulkindern als Ziel unnötig erscheint.“* Und zu Breivik:

„Die Täter (wie auch z.B. Breivik) besorgen sich ja solche High-Capacity-Magazine mit 30 Schuss nur deswegen, um die Feuerkraft ihrer Waffen zu erhöhen, sonst könnten sie ja auch Standard-Magazine mit nur 10 Schuss verwenden.“

Eine besonders makabere Form des ‚Lernens am Modell‘.

3. Individualpsychologischer Kontext

Im Fokus steht vor allem der **individualpsychologische Aspekt** bei der Erklärung von Tatmotiven im Zusammenhang mit Persönlichkeitsstruktur und psycho-pathologischen Erscheinungsformen, denn es gibt noch weitere tatrelevante psychologische Zusammenhänge und psychische Prozesse wie emotional-affektive Zustände, die durch ein bestimmtes Medium erzeugt werden können. Dabei spielen die Dauer und Intensität der Rezeption des Mediums eine entscheidende Rolle. Wie stark kann z.B. ein bestimmtes virtuelles Medium über Phantasie, Affektivität, Verinnerlichung so wirksam werden, dass reales Handeln beeinflusst wird, sodass es sogar zu einem „**Realitätsdurchbruch**“ kommen kann.

Dabei handelt es sich um psychische Zustände, in denen das Handeln so stark beeinflusst wird, dass die Zurechnungsfähigkeit der Täter temporär beeinträchtigt ist (pseudo-psychotisches Phänomen). Solche Zustände können ihren Anfang nehmen in emotionaler Desensibilisierung (Verlust an Empathie), über verminderter Steuerungsfähigkeit („beim geringsten Frust sofort zuschlagen“) und kann bis hin zu totalem Kontrollverlust mit delinquenten Handlungen führen.

Die Wahrscheinlichkeit, dass eine Person in eine solche „rauschartige“ psychische Befindlichkeit gerät ist von der jeweiligen **Persönlichkeitsstruktur** abhängig. Bei labilen Persönlichkeiten oder pubertierenden Kindern/Jugendlichen ist diese oftmals erhöht, beim pathologischen „Borderline-Syndrom“ ist sie stärker erhöht und bei psychotischen Menschen (z.B. Wahnvorstellungen, Zwangsverhalten...) ist diese **Wahrscheinlichkeit stark erhöht**. Hierzu reicht mein Beobachtungsreservoir bis in das Jahr 1983 zurück. Das habe ich bereits in meinem Fachbuch aus dem Jahre 2000 beschrieben (Persönlichkeitsmodell in „Gewalt, Medien und Aggressivität bei Schülern“, Seite 205 ff).

Zu Adam L. - Grundschulmassaker in Newtown, Connecticut -14. Dezember 2013

Polizeilich bekannt ist für den Connecticut-Massenmörder inzwischen, dass er bereits seit langer Zeit in seinem „Kellerverlies“ im Einfamilienhaus extrem gewalthaltige Egoshooter spielte. Seit Erscheinen des brutalen Kriegsshooters „Call of Duty- Black Ops 2“ im Herbst 2012 war dies sein Lieblings-Shooter.

Erst die Verbindung von Allmachts- und/oder Heldenphantasien, seinem abgrundtiefen Hass gegen die Mutter mit *medialer Gewalt, insbesondere brutalen Computerspielen wie CoD-Black Ops2* **und** leichter Verfügbarkeit von tödlichen Schusswaffen (Schnellfeuergewehr) schufen gemeinsam dieses gefährliche Gemisch, das bei seiner devianten und narzisstischen Persönlichkeitsentwicklung zur Explosion führen

konnte – wie am 14. Dezember 2012. Es ging also **nicht nur um Narzissmus** und **nicht nur um die Waffen in der Hand des Täters, sondern auch um die ‚Waffen, die er im Kopf‘ hatte**. (siehe dazu auch das Positionspapier von über 200 Wissenschaftler aus vielen Fachdisziplinen der USA zum Grundschulmassaker in Connecticut am 14.12.2012, das in einer deutschen Übersetzung bei www.mediengewalt.eu bei „Aktuelles“ enthalten ist sowie im BLOG unter: <http://www.mediengewalt.eu/blog>).

Zu Tim K. - Schulmassaker in Winnenden (BW) - 11. März 2009

Ein bereits vier Jahre zurückliegendes schreckliches Beispiel ist Tim K., der jugendliche Massenmörder (17) des Schulmassakers von Winnenden am 11.3.2009. Hier fehlte die Verantwortung der Eltern gänzlich. Es wäre nichts Außergewöhnliches gewesen, wenn seine Eltern einfach weggeschaut hätten und ihnen der Gewaltmedienkonsum ihres Sohnes egal gewesen wäre. Denn 70% der Eltern verhalten sich ähnlich: es ist ihnen egal, ob ihr Kind Gewaltspiele ohne Jugendfreigabe spielt. Aber bei den Eltern von Tim K. war es die Mutter, die selbst aktiv bei der Beschaffung war. Seine Mutter beschaffte ihm nicht nur „Counterstrike“ sondern zuletzt sogar „Far Cry 2“ und zeigte damit keine Verantwortung. Zitat: *„Als Tim 15 Jahre alt ist, kauft ihm seine Mutter über das Internet ein Spiel. Es ist ab 18 Jahren zugelassen. Es heißt Counter-Strike, zu Deutsch ‚Gegenschlag‘. Tim sitzt fast jeden Abend am Computer. In der virtuellen Welt rüstet er sich am liebsten - wie später bei seinem realen Feldzug - mit einer Beretta-Pistole und einem Messer aus. Tim übernimmt stets die Rolle des Terroristen, einen Polizisten spielt er nie.“ (...)* *„Zu Weihnachten 2008 wünscht sich Tim das Computerspiel **Far Cry 2**. Seine Mutter besorgt es, wie zuvor schon Counter-Strike, über das Internet. Sie interessiert sich offenbar nicht dafür, worum es in den Spielen geht und warum Tim sie so faszinierend findet. Sie kauft die Spiele, weil Tim sie sich wünscht. So einfach ist das.“ (...)* *„Sein Vater kennt die Spiele nicht. Er kennt auch seinen Sohn nicht. Nach dem Amoklauf fragt ihn ein Polizist, ob Tim sich für Spiele und Filme interessiert habe, in denen es um das Töten von Menschen ging. Jörg K. verneint. Im Fernsehen habe sich Tim häufig lustige Sachen angeschaut, sagt er.“ (...)*

[Zitat aus einem Buch von Göran Schattauer, Seite 20, der sich auf Originalquellen im psychiatrischen Gutachten über Tim K. bezieht]. Tim K. war übrigens Anhänger der Katharsisthese, nach der man durch Gewaltmedien, wie z.B. Ego-Shooter, seine Aggressionen abbauen könne.

Zum Massenmörder Tim K. in der Albertville Realschule in Winnenden eine neue Meldung, die mich heute, am Tag d es 4. Gedenktags aus der Südwestpresse Ulm² erreicht. Darin beschreiben in einem jetzt erschienenen Buch die überlebenden Augenzeugen Steffen, Jenny, die Deutschlehrerin und drei weitere Schülerinnen aus der Albertville Realschule in Winnenden **„unser Leben nach dem Amoklauf“**, so der Untertitel:

*Die Deutschlehrerin der 9c scheint sich einen speziellen Gag zur Motivation ihrer Klasse ausgedacht zu haben, denkt der Realschüler Steffen. **Als gerade darüber diskutiert wird, ob Killerspiele einen normalen Jugendlichen in einen aggressiven Typen verwandeln, stürmt ein bewaffneter Junge herein, den Steffen wegen seiner Vorliebe für eben solche Killerspiele kennt.** Was erst wie ein schlechter Scherz anmutet, wird zu tödlicher Realität. **Steffen alarmiert an jenem Mittwoch, 11. März 2009, um 9.33 Uhr die Polizei: „Albertville-Realschule, da gibt es eine Schießerei.“***

Zu A. Breivik – Massaker auf der Insel Utøya (Norwegen) – 22. Juli 2011

Ein Jahr vor dem Massaker in Norwegen hatte ich die Nutzungsstudie zum Kriegs-Shooter „Call of Duty-Modern Warfare 2“ abgeschlossen. Sie steht seither bei www.mediengewalt.eu im Netz. In dem 1500 Seiten starken Pamphlet, das der Attentäter verschickt und ins Internet gestellt hatte, habe er nicht nur seine

² Aus: <http://www.swp.de/ulm/nachrichten/suedwestumschau/Leben-nach-dem-Amoklauf;art4319,1891242>

Begeisterung für das Computer-Kriegsspiel „Call of Duty – Modern Warfare 2“ dokumentiert, sondern es ausdrücklich als „seine wichtigste Trainingshilfe“ bezeichnet. Man könne damit mehr oder weniger aktuelle und reale militärische Situationen simulieren. In dem Spiel können Massaker nachgestellt und es kann wahllos in Menschenmengen gefeuert werden.

In einer ZDF-Sendung und in der Presse hatte ich vor diesem extrem brutalen Kriegs-Shooter gewarnt wegen des deutlich erkennbaren Kryptofaschismus in diesem Spiel und den davon ausgehenden Botschaften zur Vernichtung Andersdenkender, weil vermeintlich minderwertiger Menschen. Dieses Computerspiel war für Breivik nicht nur eine Trainingshilfe sondern der versteckte „virtuelle Faschismus“ verstärkte sein politisch und religiös motiviertes Sendungsbewusstsein sowie seine Allmachtsfantasien und sein Bedürfnis, ein Held zu werden: der Nährboden für seine entsetzliche Tat (zu erschließen aus dem fremdenfeindlichen Chat dieses Massenmörders).

4. Zu den Risiken von Gewaltmedien, insbesondere brutalen Computerspielen

Bei den **Medien**, die tatförderlich sein können, ist das Spektrum natürlich sehr breit. Neben extremen Horror-Gewaltfilmen ist auch sadistische Literatur oder auch gewaltstimulierende Musik zu nennen, jedoch sind die extrem brutalen Computerspiele am ehesten geeignet, solche Zustände mit hervorzurufen. Sie sind ein hoher **Risikofaktor** weil bei diesen die verhaltensprägende Wirkung am stärksten ist (sichtbare Handlungen, direktes Nachvollziehen von Handlungsabläufen, Stimulation des Imitationslernens und von Identifikationsprozessen mit den brutalen Tätern). Nachgewiesen sind darüberhinaus sogar hirnpfysiologische Veränderungen die gewaltförderlich sein können. Deswegen bin ich auch so besorgt, dass beim enormen Verbreitungsgrad gerade dieses Mediums unter unseren Kindern und Jugendlichen (siehe meine Nutzungsstudien) unter den Millionen von Usern dieser Mainstream-Shooter mal wieder einer dabei ist, bei dem „die Sicherung“ durchbrennt weil mehrere ‚kausale Faktoren‘ zusammentreffen, und es wieder einmal zu einer schrecklichen Bluttat kommt.

B) Resümee:

Allgemein kann man sagen, dass man bei stundenlangem Dauerballern am Computer oder an der Konsole in eine andere Welt abtauchen kann. Man ist von der realen Welt „weggerückt“. Dies ist besonders problematisch bei Alleinspielern im stillen Kämmerlein, wie bei den Massenmördern Adam L., Tim K. und Breivik, weniger bei Gruppenspielern, da dort wenigstens noch soziale Kontakte stattfinden. Alles andere in der Umgebung, andere Lebensbereiche werden zumindest temporär ausgeblendet, Probleme scheinbar gelöst. Dies kann wie eine Droge wirken, unter deren Einfluss alle anderen Probleme und Konflikte im Leben verschwinden, nach Wirkungsablauf jedoch immer wieder voll präsent sind. Eine solche Lösungsstrategie führt deshalb nicht zur Bewältigung von Konflikten sondern nur zur Verdrängung. Spieler berichten zuweilen von Glücksgefühlen oder von Flow- und Kickerlebnissen. „Bei dieser Spielszene habe ich meinen Kick bekommen“. So pervers dies klingen mag: diese gibt es zweifellos, können jedoch auch gefährlich werden. In einer Forschungsarbeit über die Wirkung extremer Horrorfilme habe ich schon vor über 20 Jahren feststellen können, dass solche extrem grausamen Filmszenen (z.B. aus dem Horror-Gewaltfilm ‚Freitag der 13.‘) von abhängigen Nutzern zwanghaft immer wieder angeschaut werden, manche Horror- oder auch Splatterfilme unzählige Male. Ein 14jähriger Junge sagte uns im Tiefeninterview, „bei diesem Horrorfilm, dem dritten am Nachmittag, bekomme ich meinen Kick, dann gehe ich auf die Straße und mache Randal, Zoff oder zettle eine Schlägerei an.“ Dieses ‚Kick und Flow‘ ist wie wenn er sich in einem Rauschzustand befindet.

Solche medial vermittelten virtuell induzierten Erlebnisse wirken nach, nicht nur in der Phantasie oder in den Träumen, sondern bei vielen auch in Verhaltensänderungen und erhöhter Gewaltbereitschaft. Jedoch: je weniger stabil eine Persönlichkeitsentwicklung verlaufen ist, umso stärker ist die Wirkung solcher Dauererfahrungen. In manchen Fällen kann der Affektbereich nicht mehr ausreichend kontrolliert werden. Auch ist die Zurechnungsfähigkeit in einem solchen medial induzierten Zustand temporär beeinträchtigt. **In wenigen Extremfällen** wie bei Adam L., Tim K. oder A. Breivik kann das neben der Griffnähe der tödlichen Schusswaffen auch der Auslöser für ihre entsetzlichen Mordhandlungen gewesen sein. Die virtuelle Gewaltwelt, in der sie lebten, hatte sich auf diesem Wege einen Durchbruch in die Realität verschafft. **Menschen, die besessen sind von solchen Spielen, kann der Unterschied zwischen virtueller und realer Welt leicht verloren gehen.**

Dabei ist es sekundär ob eine narzisstische Kränkung, eine Geisteskrankheit, ein Hass auf die Mutter, Klassenkameraden oder Lehrer oder auch ein religiöser oder faschistischer Fanatismus vorlagen, denn bei Vorliegen einer solchen, ist nur die Wahrscheinlichkeit einer medialen Wirkung mit Realitätsverlust größer. Eine Psychose oder andere massive psychischen Störungen oder Fanatismus allein sind keine hinreichende Motiverklärung.³ Denn dann gäbe es jährlich tausende von Massakern wenn diese allein wirksam wären. Aber wenn exzessive Mediengewalt hinzukommt, kann es auch schon bei einer narzisstischen Störung oder Kränkung in Verbindung mit der oben beschriebenen medieninduzierten mentalen oder emotionalen Deformation zu einer exzessiven Tat kommen. Es ist also nur ein gradueller Unterschied und letztlich eine Frage der unterschiedlichen Wahrscheinlichkeit.⁴

Auch hat die psychologische Wirkungsforschung in unzähligen Studien kausale Effekte zwischen Mediengewalt und destruktiver Aggressivität gefunden, besonders ausgeprägt bei den Jungen. Auch das sind Wahrscheinlichkeitsaussagen in einem multikausalen Strukturmodell.

³ "Er war schon ziemlich verwirrt." Adam, so erzählt es nun sein Bruder Ryan den Behörden, sei Autist gewesen oder habe unter dem Asperger-Syndrom gelitten, einer autistischen Störung."

⁴ Aus jüngsten Presseberichten werden diese Aussagen am Fall des Adam Lanza weiter bestärkt: siehe unter <http://www.20min.ch/ausland/news/story/Lanza-fuehrte-eine-2-Meter-lange-Amok-Hitliste-17647425>.

Zitate:

Dass für Lanza der Amoklauf eine Simulation eines seiner Ballergames war, lässt sich auch dadurch erkennen, wie der 20-jährige Todesschütze sich durch die Räume der Schule bewegte: «Er lud seine Waffe von Raum zu Raum neu auf. Auch wenn er 15 Schüsse in seinem halbautomatischen Gewehr vom Typ AR-15 hatte, wechselte er die Ladung aus, bevor er ein weiteres Schulzimmer betrat.» Ein solches Verhalten sei aus Spielen wie «Call of Duty» bekannt, weiß Stebbins (oberster polizeilicher Ermittler des Staates Connecticut). «Als das Band seines Gewehrs riss, hatte Lanza schon eine Pistole zur Hand. Das lernt man beim Polizeitraining, aber auch in den Killer-Games. Immer weitergehen und das Ziel verfolgen: töten, töten, töten – um dafür viele Punkte zu ernten», so der Ermittler. Am Schluss habe sich der Täter selbst gerichtet: «Das stammt ebenfalls aus der kranken Welt der Videospiele. Hätte ihn die Polizei erschossen, wären die Punkte an sie gegangen. Das durfte Lanza nicht zulassen.» Adam Lanza hat laut Polizeiermittlungen die Tat schon lange geplant gehabt. «Das war kein Ausraster», sagt Stebbins. Am Ende sei es zum «perfekten Sturm» gekommen.

«Diese Waffen in den Händen eines geistesgestörten Videospieles sind wie Pornographie für einen Vergewaltiger. Sie konsumieren es bis sie eines Tages die Spielwelt verlassen. «Jetzt werde ich zum echten Jäger», scheinen sie sich dabei zu sagen.» (Zitat Ende)

C) Medienpolitik und freiwillige Selbstkontrolle – wer kontrolliert da wen? - oder wie der Jugendschutz konterkariert wird weil die Politik vor der Wirtschaft in die Knie geht.

Leider spielt der individualpsychologische Aspekt und der Einfluss von Gewaltmedien im Kontext möglicher Tatarsachen im öffentlichen und politischen Diskurs bislang kaum eine Rolle. Bedauerlich ist, dass dieser bei den bisherigen Erklärungsversuchen von Leuten, die eine sog. ‚Deutungshohheit‘ beanspruchen oder denen eine solche von bestimmten Presseorganen zugemessen wird, bis dato außen vor geblieben ist.

Auch von den politischen Entscheidungsträgern hört man davon nichts, entweder weil man es nicht hören will oder weil man die psychologischen Zusammenhänge nicht versteht. Und dann noch der immense Einfluss durch die Lobby der Medienindustrie.

Auch für eine effektive Gewaltprävention ist gerade das Verstehen solcher Zusammenhänge von größter Bedeutung.

Der Zugang zu extremen Gewaltmedien (Filme, Video-/Computerspiele, z.T. auch im TV) für die jüngere Generation muss stärker eingeschränkt werden durch eine einschneidende Einflussbegrenzung der weitgehend von der Medienindustrie abhängigen Bewertungsinstanzen (USK-FSK-FSF) und ersetzt werden durch eine kompetente und objektivere rein staatliche Bewertungsinstitution (>neuorganisierte BPJM). Dazu bedarf es keiner Änderung des Jugendmedienschutz-Gesetzes sondern nur einer Veränderung des Jugendmedienschutz-Staatsvertrages. Die Initiative dazu muss allein durch die Bundesländer erfolgen, da dies in ihren Zuständigkeitsbereich fällt.

Die Hälfte der befragten Kinder aus den 8. Klassen, die *Call of Duty-Black Ops2* spielen, obwohl sie erst 13 oder 14 Jahre alt sind, bekamen diesen brutalen Kriegs-Egoshooter offensichtlich von ihren Eltern oder anderen Familienangehörigen zu Weihnachten geschenkt. Auf die USK-Bewertung 18+ wird da nicht so sehr geschaut. Bei dieser weit verbreiteten Einstellung kann man natürlich den geltenden Jugendschutz durch die freiwillige Selbstkontrolle vergessen. Das Problem ist, dass man das Übel aus Gründen, die mit Jugendmedienschutz absolut nichts gemein haben, nicht an der Wurzel anpackt. Denn was da in diesen behandelten Mainstream-Shootern abgeht *"Das ist psychologische Kriegsführung und hat mit Spielen nichts mehr zu tun. Ein Verbot allein aus ethischen Gründen wäre hier notwendig"* (Zitat Dr. Werner Hopf, München, persönliche Mitteilung). Aus diesem Grunde sagen wir schon seit Jahren, dass solche menschenverachtenden Produkte wie „Black Ops2“ überhaupt nicht auf den Markt gehören, jedenfalls keine Freigabe ab 18 Jahren erhalten dürften. Dann dürften sie nämlich auch nicht beworben werden und auch die Eltern bekämen sie nicht zu kaufen. Blicke allein das Internet als Lücke – und da gäbe es auch Möglichkeiten die Beschaffung zumindest einzuschränken.

Um an diesem Missstand etwas zu verändern, haben wir politisch und gesellschaftlich von unserem Wissenschaftlerverein *„Mediengewalt-Internationale Forschung und Beratung e.V.“* schon unendlich viel versucht, jedoch leider wenig erreicht, da nahezu alle Parteien gebetsmühlenhaft verkünden, dass die Games-Industrie ein so starker und wichtiger Wirtschaftszweig ist, den man nicht gefährden darf. Da ist so viel Geld im Spiel und die Lobbyarbeit dieses Wirtschaftszweiges ist so intensiv, dass unsere politischen Entscheidungsträger (zumindest bei uns in Deutschland) diesem gigantischen **"Geschäft mit der Gewalt"** kaum mehr Widerstand entgegensetzen. Dazu kommt noch die Angst vieler Politiker, dass ihre Partei Stimmen vor allem von den Jungwählern an die Piratenpartei verlieren könnte, wenn sie sich für eine stärkere Begrenzung der Beschaffungsmöglichkeiten von solchen Produkten ausspricht. Ich finde ein solches Verhalten ethisch verwerflich.

Dazu passt der Hilferuf eines Beratungslehrers aus Niedersachsen genauso, wie der bereits in der Nutzungsstudie zu Black Ops2 zitierte besorgte Vater aus Wien:

„Sehr geehrter Herr Weiss,
ich bin als Beratungslehrer an einer Schule in Niedersachsen tätig und habe heute mit einem elfjährigen Schüler einer 5. Klasse gesprochen, der dem "Spiel" Call of Duty ausgesetzt ist und relativ freien Zugang dazu hat. Der Junge ist an unserer Schule in verschiedener Weise auffällig geworden und deshalb zu einer Beratung (die er nun aber aus freien Stücken aufsucht) aufgefordert worden. Er berichtete auch von massiven Ängsten, die das Spiel bei ihm auslöst. Aus diesem Grund habe ich "Call Of Duty/Jugendschutz" im Internet recherchiert. Dabei bin ich auf Ihren Aufsatz "Call of Duty - Modern Warfare 2 und seine Nutzung durch Schüler des 9. Schuljahres" gestoßen und möchte mich bei Ihnen dafür bedanken, wie eindeutig und schnörkellos sie darin belegen, was mit diesen Spielen bei Kindern und Jugendlichen angerichtet wird.

Ich finde es skandalös, wie wenig auch in unserem Land von Politikern Konsequenzen aus den eigentlich doch naheliegenden Erkenntnissen gezogen werden. Eine Schädigung liegt ja nicht erst vor, wenn es zu delinquentem Verhalten kommt.

Wenn doch wenigstens Politiker, die für Kultur, Bildung und Erziehung zuständig sind, den Call Of Duty hören und befolgen würden, der in Veröffentlichungen wie der Ihren liegt!

Mit freundlichen Grüßen
Gerhard J.

An anderer Stelle des oben erwähnten Buches von sechs überlebenden Augenzeugen des Amoklaufes von Winnenden (vgl. obige Seite 5) schreibt **Marie** etwas sehr Zutreffendes zur **Waffenlobby**: **"Das sind Leute, die dafür sorgen wollen, dass sich trotz des Massakers in Winnenden nichts ändert."**

Was diese ehemalige Schülerin der Albert Vile Realschule Winnenden zur Waffenlobby meint, gilt in gleicher Weise für die Gameslobby! Auch hier geht die Politik vor der Wirtschaft und den Interessenverbänden in die Knie.