

## Ego Shooter und „Amoklauf“

Rudolf H. Weiß 27.7.2016

Die Marketingstrategen der IS-Terrororganisation werben in der jugendlichen Gamer Szene mit dem Ego-Shooter „Call of Duty“ aus dem „Call of Jihad“ wird und in dem die Spieler „Ungläubige“ töten müssen. In einem YOUTUBE-Propagandavideo werben sie mit Szenen aus dem exzessiven Gewaltvideospiele Grand Theft Auto V (GTA V) und dem suggestiven Lockruf „Wir machen im echten Leben, was du im Spiel machst!“ (\*). Sie kennen offensichtlich die psychologischen Wirkmechanismen dieser in unserer Jugendszene weit verbreiteten und attraktiven gewaltverherrlichenden Videospiele.

Nach aktuellen wissenschaftlichen Untersuchungen gibt es bei uns etwa eine halbe Million suchtkrank abhängiger, überwiegend männlicher Jugendlicher Spieler, die durch das langjährige und ständige Abtauchen in diese virtuellen Tötungsszenarien bereits mit großer Wahrscheinlichkeit eine Persönlichkeitsveränderung erfahren haben, und umso leichteres Spiel haben salafistische Hassprediger, sie für den Jihad zu ködern.

- *Welchen Einfluss können Ego-Shooter auf Jugendliche haben?*

Alle Medien haben eine Wirkung, aber Gewaltmedien haben eine nachweisbar negative Wirkung auf das Verhalten von Menschen, insbesondere aber auf in der Entwicklung befindliche Kinder und Jugendliche. Sie können zur Nachahmung führen und haben einen hohen Ansteckungseffekt. Dies gilt sowohl für fremdenfeindliche Straftaten als auch für Menschen, die in einem Amoklauf zum Mörder werden. Solche Straftäter können durch dramatisierende Medienberichte zu Helden hochstilisiert werden und tragen so ungewollt zu noch schlimmeren Folgetaten bei.

Wozu kann die Dauerbeschäftigung virtueller Videogewalt wie in Ego Shootern führen?

- *Senken Ego-Shooter die Hemmschwelle?*
- *Fördern sie die Isolation?*

Bei Fällen mit gelegentlichem Konsum zu **Empathie Verlust**, zu einer **Senkung der Hemmschwelle**, wenn sich der Jugendliche fast ausschließlich alleine (ca. 30%) damit beschäftigt zu einer **Förderung von Isolation**, permanente grausame Tötungsszenarien können zu Abstumpfung und zu einer negativen Beeinflussung des Rechtsbewusstseins führen. Legitimation von Gewalt als Mittel zur aggressiven Ichdurchsetzung und in schwereren Fällen kann es bei jahrelangem

Konsummissbrauch durch Identifikation mit dem Täter zu Gewaltkriminalität bis hin zu Tötungshandlungen wie in einem „Amoklauf“ kommen.

- *Besonderheiten bei „Amoklauf“*

In besonderen Einzelfällen kann der Dauerkonsum brutaler fiktionaler Gewaltmedien und virtueller Gewaltspiele enorme Veränderungen der Persönlichkeit bewirken. Fälschlicherweise bezeichnet man dies oft als Psychose und die Tathandlung in einem ‚Amoklauf‘ wird dieser ursächlich zugeschrieben. „Geisteskrank“ oder „in psychiatrischer Behandlung“–dann erübrigt sich jede weitere Ursachendiskussion.

- *Fallbeispiele*

Ich konnte in den vergangenen 30 Jahren als Medienpsychologe mehr als 30 Fälle bilanzieren bei denen extremer Horror-Gewaltfilm- bzw. exzessiver Gewaltvideokonsum auslösend und z.T. auch ursächlich an Tötungshandlungen **mit beteiligt** waren. In einigen Fällen kam es zu Realitätsverlust und ‚Realitätsdurchbrüchen‘ mit Verlust jeglicher Verhaltenskontrolle, wie z.B. beim **Fall ‚Christian‘**, 1996, 15 jähriger Junge, der mit einer Axt den grausamen Täter Jason im Horrorfilm „Freitag der 13.“ nachahmte und zwei Menschen schwerstens verletzte. Meine Bilanz zeigt weiter seit 2009 die drei bisher schlimmsten Massaker mit langfristiger Planung durch **Tim K. in Winnenden** (BW) am 11.März 2009 (Grand Theft Auto IV und Far Cry 2, 16 Tote), bei **Anders Breivik auf der Insel Utøya** (Norwegen) am 22. Juli 2011 (Call of Duty-Modern Warfare 2, 84 Tote mit rassistischem Hintergrund). Zuletzt der Fall **Adam L. in Newtown**, Connecticut (USA) am 14. Dezember 2012 mit dem Mainstream-Ego Shooter Call of Duty-Black Ops 2, 27 tote Grundschulkindern. Ganz aktuell der Münchner „Amoklauf“ am 22.7.16 (Counterstrike IV, 10 Tote) und nach neuen Informationen fremdenfeindlichem Hintergrund (Türkenhass wegen langjährigem Mobbing).

- *Persönlichkeitsspezifische Gefährdung*

Bedeutsam ist es zu wissen, ob der Täter bereits eine Psychose mit Wahnvorstellungen hatte, ob nur ein Borderline-Syndrom vorlag, ob es sich um reaktive Psychose ähnliche Zustände handelte oder lediglich eine neurotische Persönlichkeitsstörung gegeben war, und in wie weit exzessiver Gewaltmedienkonsum damit einherging. Bei der Bilanz der über 30 Fälle konnte ich in den wenigsten Fällen eine psychotische Persönlichkeitsstörung

feststellen. In solchen Fällen können nämlich exzessive Gewaltmedien zwar Auslöser, aber nicht Ursache der Tathandlung sein.

- *Das multikausale Wirkungsmodell*

Um nicht missverstanden zu werden folgende zusammenfassende Definition des wissenschaftlich anerkannten Wirkungsmodells: **Ego Shooter oder andere gewaltverherrlichende virtuelle Tötungsspiele** sind nur ganz selten, und dann bei einer psychotischen Persönlichkeitsstruktur, im kausalen Sinne alleinige Wirkursache einer Tötungshandlung, bei leichteren Persönlichkeitsstörungen müssen in unserem **multikausalen Modell** weitere Risikofaktoren mit berücksichtigt werden. **Dazu gehören u.a. narzisstische Kränkung, Mobbing, soziale Benachteiligung, Isolation, Ablehnung im sozialen Umfeld, Perspektivlosigkeit, Pubertätskrise, Suizidgefährdung und Hass.** Aber auch bei diesen gibt es keine Monokausalität, was leider immer wieder geschieht. Wenn man, was bei kriminologischen Untersuchungen leider häufiger passiert, die Rezeption gewalthaltiger Videospiele in ein Untersuchungsdesign nicht mit einbezieht, kann man natürlich auch keinen Zusammenhang finden. So entsteht ein Halo-Effekt für die anderen Risikofaktoren. Und den exzessiven Gewaltvideos gesteht man allenfalls eine „Verstärkerfunktion“ zu.

- *Warum ist eine erneute Debatte um ein Verbot von solchen Spielen sinnvoll?*

Da Medienmissbrauch in fast allen Fällen mit verbunden ist müssen **Gewaltpräventionsmaßnahmen zwingend** diesen berücksichtigen, **die Politik muss schärfere Zugangsbegrenzungen für Kinder und Jugendliche im Jugendmedienschutz Staatsvertrag der Länder schaffen und nicht vor der Gewaltvideointerindustrie mit Milliarden \$ Umsatz pro Mainstream Shooter in die Knie gehen.** Die Schulen müssen das Thema behandeln und vor Mobbing schützen und die **Eltern müssen** deutliche Grenzen setzen und sich nicht von pseudowissenschaftlichen ‚Nebelwerfern‘ mit verharmlosenden Behauptungen irritieren lassen.

## Literatur:

1. *Violent Media and Hostile Appraisals: A Meta-Analytic Review*

Brad J. Bushman  
School of Communication and Department of Psychology, The Ohio State University, Columbus,

Ohio, Department of Communication Science, VU University Amsterdam, The Netherlands.

Aus: Aggr. Behav. 9999:1–9, 2016. © 2016 Wiley Periodicals, Inc.

Zitat aus Abstract:

*“These results compliment those from previous meta-analyses showing that violent media can increase aggressive thoughts, angry feelings, physiological arousal, and aggressive behavior. These findings also have practical significance, because people who view the world in a hostile manner are more likely to behave aggressively themselves.”*

2. *Media Violence and Youth Violence A 2-Year Longitudinal Study*

Werner H. Hopf, Günter L. Huber, and Rudolf H. Weiß

*Journal of Media Psychology*, 2008. Vol.20(3), Page 79-96

Abstract:

*„Die Häufigkeit des Konsums von Mediengewalt und acht zusätzliche Risikofaktoren wurden in einer zweijährigen Längsschnittstudie mittels Pfadanalysen untersucht. Der Konsum von Mediengewalt (Gesamtwert) bewirkte die spätere Gewalttätigkeit von Schülern ( $\beta=.28$ ) und spätere Gewaltdelinquenz ( $\beta=.30$ ) stärker als die anderen Risikofaktoren. Direkte Effekte wurden auch durch einige zusätzliche Risikofaktoren verursacht, die zum Zeitpunkt 1 gemessen wurden; diese wurden durch die restlichen Risikofaktoren auf der zweiten oder dritten Analysestufe verstärkt. Von besonderer Bedeutung sind die Ergebnisse, dass (1) das Spielen von gewalthaltigen elektronischen Spielen der stärkste Risikofaktor für Gewaltkriminalität ist, und dass (2) sowohl mediale wie reale Erfahrungen von aggressiven Emotionen, verbunden mit dem Rachemotiv, die Hauptrisikofaktoren für Schülergewalt und Gewaltkriminalität darstellen. Die Ergebnisse unserer Studie zeigen: **Je häufiger Schüler während der Kindheit Horror- und Gewaltfilme anschauen und je mehr sie sich mit gewalthaltigen elektronischen Spielen in der beginnenden Adoleszenz beschäftigen, umso höher sind ihre Gewalttätigkeit in der Schule und ihre Gewaltkriminalität im Alter von 14 Jahren.**“*

\*) *Medienbeispiele*

*YOUTUBE-Videos mit Amokfahrten:*

<https://www.youtube.com/watch?v=6SGEXeDRAPc> das Amokfahrt-Szenario etwa ab der 45. Sekunde.  
<https://www.youtube.com/watch?v=MZuY7HiqMc0>