

In Deutschland kam es in den letzten Jahren vermehrt zu School Shootings. Die Ursachen dieser Taten werden deshalb viel diskutiert. Gewalthaltige Computerspiele, insbesondere Ego-Shooter, stehen immer wieder im Fokus der Diskussion. Die Verfasserin hat anhand einer qualitativen Studie am Beispiel des Ego-Shooters Counter-Strike untersucht, ob entsprechende Computerspiele bei der Tatgenese von School Shootings eine Rolle spielen. Methodisch wurde zunächst auf die teilnehmende Beobachtung zurück gegriffen. Die Verfasserin hat das Spiel selbst gespielt und zahlreiche informelle Gespräche mit Spielern geführt. Den Kern der Arbeit bilden schließlich sieben qualitative Interviews mit Spielern, von denen einer ein School Shooting geplant und eine Levelkarte seiner Schule erstellt hat.

Arabella Liedtke wurde 1982 in Dortmund geboren. Nach dem Abitur in Dortmund studierte sie Rechtswissenschaften in Frankfurt am Main und Münster. Im Anschluss an das erste juristische Staatsexamen arbeitete sie am Lehrstuhl für Deutsches und Europäisches Unternehmensrecht an der Westfälischen Wilhelms-Universität in Münster. Es folgte das Rechtsreferendariat in Dortmund. Nach bestandenen zweiten juristischen Staatsexamen und Zulassung zur Rechtsanwaltschaft ist Arabella Liedtke seit 2013 Strafverteidigerin in Dortmund.

31



Bochumer Schriften

A. Liedtke School Shootings und Counter-Strike

Band 31

Bochumer Schriften
zur Rechtsdogmatik
und Kriminalpolitik

Arabella Liedtke

School Shootings und Counter-Strike

**Eine qualitative Studie zur Erforschung
der Risikoeigenschaft von Ego-Shootern
am Beispiel von Counter-Strike**

ARABELLA LIEDTKE

School Shootings und Counter-Strike

Bochumer Schriften
zur Rechtsdogmatik und Kriminalpolitik

Herausgegeben von

Thomas Feltes, Rolf Dietrich Herzberg und Holm Putzke

Band 31

School Shootings und Counter-Strike

Eine qualitative Studie zur Erforschung
der Risikoeigenschaft von Ego-Shootern
am Beispiel von Counter-Strike

Arabella Liedtke



2015

Felix-Verlag • Holzkirchen/Obb.

Liedtke, Arabella: School Shootings und Counter-Strike. Eine qualitative Studie zur Erforschung der Risikoeigenschaft von Ego-Shootern am Beispiel von Counter-Strike / von Arabella Liedtke – Holzkirchen: Felix-Verlag, 2015 (Bochumer Schriften zur Rechtsdogmatik und Kriminalpolitik; Bd. XXXI). Zugl.: Bochum, Univ., Jur. Fakultät, Diss., 2014

ISBN 978-3-86293-531-4

© 2015 Felix-Verlag GbR, Sufferloher Str. 7, D-83607 Holzkirchen/Obb.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck und sonstige Vervielfältigung, auch auszugsweise, nur mit Genehmigung des Verlags und Quellenangabe.

Printed in Germany

ISBN 978-3-86293-531-4

Für meine Mutter

Katharina Susanne Liedtke

Vorwort

Die vorliegende Arbeit ist im Sommersemester 2014 von der Juristischen Fakultät der Ruhr-Universität Bochum als Dissertation angenommen worden.

Mein herzlichster Dank gilt meinem verehrten Doktorvater, Herrn Professor *Dr. Thomas Feltes*, für die Gelegenheit zur Fertigung dieser Arbeit und für die hervorragende Betreuung. Herr Professor *Dr. Thomas Feltes* stand mir stets fördernd und unterstützend zur Seite und hat mit überaus wertvollen Ideen und Hinweisen ganz erheblich zum Gelingen der Arbeit beigetragen. Eine bessere Betreuung hätte ich mir nicht wünschen können. Sehr herzlich danke ich ihm auch für die Aufnahme der Dissertation in die Reihe „Bochumer Schriften zur Rechtsdogmatik und Kriminalpolitik“ des Felix-Verlages. Für die unmittelbare und wohlgesonnene Anfertigung des Zweitgutachtens bedanke ich mich sehr herzlich bei Herrn Professor *Dr. Gereon Wolters*. Ebenso herzlich bedanke ich mich bei Herrn *Dr. Andreas Ruch*, der mir in allen Fragen des wissenschaftlichen Arbeitens stets als Ansprechpartner zur Verfügung stand und mit hilfreichen Ratschlägen ebenfalls sehr zum Gelingen dieser Arbeit beigetragen hat.

Ein ganz besonderer Dank gilt aber meiner Mutter, *Katharina Susanne Liedtke*, die mich stets in jeder Hinsicht von ganzem Herzen fördert und unterstützt. Meiner Mutter für all dies danken zu können, war mir die größte Motivation zur Fertigung dieser Arbeit. Ein ebenso besonderer Dank gilt meinem Vater, *Günter Liedtke*, der mir stets das Gefühl vermittelt hat, auf meine Fähigkeiten vertrauen zu können, sowie meinem Bruder, *Tim Liedtke*. Meine Familie hat mir in dieser anspruchsvollen Lebensphase nicht nur Rückhalt vermittelt, sondern mir darüber hinaus grenzenloses Verständnis zuteilwerden lassen. Ich danke euch von ganzem Herzen.

Ich möchte mich auch bei den Menschen bedanken, die mich auf meinem Ausbildungsweg begleitet und damit ebenfalls zum Gelingen dieser Arbeit beigetragen haben: Bei Herrn Professor *Dr. Wolfram Timm* bedanke ich mich für die lehrreichen Jahre an seinem Lehrstuhl, in denen ich mir die Grundlagen wissenschaftlichen Arbeitens aneignen konnte. Herrn Polizeihauptkommissar *Georg Steinert* danke ich für die engagierte und fundierte Vermittlung kriminalistischer Kenntnisse während meiner praktischen Studienzeit bei der Polizei in Dortmund. Herrn Staatsanwalt *Dr. Heiko Artkämper* und Frau Staatsanwältin *Barbara Cuntze* danke ich für die Gelegenheit, während des Rechtsreferendariats eine spannende und lehrreiche Zeit in der Abteilung für Kapitaldelikte der Staatsanwaltschaft Dortmund verbringen zu dürfen. Meinem Ausbilder während des Rechtsreferendariats, Herrn Rechtsanwalt *Marco Ostmeier*, bin ich auf ewig zum Dank verpflichtet für die erstklassige strafrechtliche Ausbildung und die Vermittlung eines Interview-Teilnehmers.

VIII

Meinem Onkel, Herrn Polizeihauptkommissar *Volker Duenbostell*, habe ich für Vieles zu danken. An dieser Stelle danke ich ihm für den hilfreichen fachlichen Austausch und zahlreiche wertvolle Denkanstöße. Für die Unterstützung bei der Literaturrecherche bedanke ich mich bei Frau *Nicole Zimmer*.

Ich hatte die Ehre, in die Welt des Spiels Counter-Strike und die Regularien des E-Sports von *Michele „zonixx“ Köhler*, einem der besten deutschen Counter-Strike-Spieler, eingeführt zu werden. Seine Hinweise waren von unschätzbarem Wert. Gleiches gilt für *Michael_Z.*, der mir das technische Hintergrundwissen des Mappings vermittelt und damit eine fundierte Analyse der Map des Täters aus Emsdetten ermöglicht hat. Selbstverständlich danke ich auch allen anderen Counter-Strike-Spielern, die an dieser Arbeit mitgewirkt haben, sowie dem gesamten Team von 4players. Euer aller Vertrauen in eine objektive Herangehensweise an die sensible Thematik hat mir die Anfertigung dieser Arbeit ermöglicht.

Schließlich danke ich Herrn Professor *Dr. Holm Putzke*, der das Manuskript aufbereitet und damit zur Veröffentlichung des Buches beigetragen hat.

Dortmund, im März 2015

Arabella Liedtke

Inhaltsübersicht

Inhaltsverzeichnis	XI
1. Kapitel: Einführung und Ergebnisse im Überblick	1
A. Einführung	1
B. Ergebnisse im Überblick	3
2. Kapitel: School Shootings	4
A. Charakteristika	4
B. Kriminologische Einordnung	5
C. Begrifflichkeiten	8
D. School Shootings in Deutschland	10
E. Strafrechtliche Einordnung	13
F. Der Weg zum School Shooter	19
G. Definition	30
3. Kapitel: Ego-Shooter und School Shootings	32
A. Ego-Shooter	32
B. Das Spiel Counter-Strike	32
C. Mit dem Ego-Shooter zum School Shooting	33
D. Fazit	46
4. Kapitel: Methodik	48
A. Erkenntnisinteresse und Forschungsfragen	48
B. Auswahl der Untersuchungsgegenstände	52
C. Qualitative Inhaltsanalyse	60
5. Kapitel: Analyse	68
A. Die Interview-Teilnehmer	68
B. Die Map der Geschwister-Scholl-Realschule in Emsdetten	74
C. Analyse anhand der Kategorisierung der Forschungsfragen	90
6. Kapitel: Fazit und Ausblick	168
A. Probleme der Studie	168
B. Zusammenfassung der Ergebnisse	169
C. Schlussfolgerungen	174
Anhang	177
Literaturverzeichnis	191

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	XVII
Abbildungsverzeichnis	XVIII
Glossar	XIX
1. Kapitel: Einführung und Ergebnisse im Überblick	1
A. Einführung	1
B. Ergebnisse im Überblick	3
2. Kapitel: School Shootings	4
A. Charakteristika	4
B. Kriminologische Einordnung	5
C. Begrifflichkeiten	8
D. School Shootings in Deutschland	10
I. Erfurt	10
II. Emsdetten	11
III. Winnenden	12
E. Strafrechtliche Einordnung	13
I. Mord gem. § 211 StGB	13
1. Relevante Mordmerkmale der ersten Gruppe	13
a) Mordlust	13
b) Sonstige niedrige Beweggründe	14
2. Relevante Mordmerkmale der zweiten Gruppe	15
a) Heimtücke	15
b) Grausamkeit	16
c) Gemeingefährliche Tatmittel	16
3. Relevantes Mordmerkmal der dritten Gruppe	17
II. Totschlag gem. § 212 StGB	17
III. Rechtsfolgen eines School Shootings	17
IV. Weitere Straftatbestände im Zusammenhang mit School Shootings	18
F. Der Weg zum School Shooter	19
I. Persönlichkeit	20
1. Narzissmus und narzisstische Tendenzen	22
2. Depressionen und Suizidgedanken	23
II. Soziales Umfeld	23
1. Familienverhältnisse	24
2. Schulisches Umfeld und Freundeskreis	25

III. Aggressionen, Tötungsfantasien, Nebenrealität.....	27
IV. Enthemmung.....	28
1. Empathie.....	28
2. Gewalt als Mittel zur Konfliktbewältigung.....	29
V. Training für die Tat und Waffenzugang.....	29
G. Definition.....	30
3. Kapitel: Ego-Shooter und School Shootings.....	32
A. Ego-Shooter.....	32
B. Das Spiel Counter-Strike.....	32
C. Mit dem Ego-Shooter zum School Shooting.....	33
I. Einfluss auf die Entwicklung persönlicher Defizite.....	33
1. Narzissmus.....	34
2. Depressionen.....	35
II. Einfluss auf die Entwicklung sozialer Defizite.....	36
1. Familiäres Umfeld.....	36
2. Schulische Leistungen und Peer Group.....	36
III. Einfluss auf Aggressionen und Tötungsfantasien.....	37
1. Aggressionen.....	37
a) Die Rolle der Eltern.....	37
b) Körperliche Erregung und aggressives Denken.....	38
c) Frühere Erfahrungen und persönliche Disposition.....	38
2. Tötungsfantasien.....	38
a) Anregung der Fantasie und Lernen am Modell.....	39
b) Einfluss abhängig von Motivation.....	39
IV. Einfluss auf die Entwicklung einer einschlägigen Nebenrealität.....	40
1. Medien und Nebenrealität.....	40
2. Identifikationspotential der Medieninhalte und fehlende reale Vorbilder.....	41
3. Identitätsstörung und Fehlen realer Vorbilder.....	42
V. Einfluss auf Enthemmung.....	42
1. Herabsetzen der Empathiefähigkeit.....	43
2. Gewöhnung, Abstumpfung, Verrohung.....	43
3. Rechtfertigung von Gewalt als legitimes Konfliktlösungsmittel.....	43
4. Neutralisierungstechniken.....	44
VI. Einfluss auf die Schaffung der tatsächlichen Voraussetzungen für die Tat.....	44
1. Tatplanung.....	44
2. Waffenkenntnisse und Schießtraining.....	45
D. Fazit.....	46

4. Kapitel: Methodik	48
A. Erkenntnisinteresse und Forschungsfragen	48
I. Theoretische Überlegungen	48
II. Zusammenfassung der Forschungsfragen	52
B. Auswahl der Untersuchungsgegenstände	52
I. Auswahl des Spiels Counter-Strike	52
1. Ähnlichkeit zwischen Spielinhalt und Tatablauf eines School Shootings	52
2. Bekanntheitsgrad und Entwicklungsgeschichte	54
3. Community	54
4. Bezug der Taten zu Counter-Strike	55
a) Erfurt	56
b) Emsdetten	56
c) Winnenden	57
II. Auswahl der Communities	57
III. Auswahl der Spieler	57
1. Einzelspieler – Gruppe 1	58
2. Spieler aus einem Fun-Clan – Gruppe 2	58
3. Spieler aus dem E-Sport – Gruppe 3	58
C. Qualitative Inhaltsanalyse	60
I. Datenerhebungsverfahren	61
1. Teilnehmende Beobachtung	61
a) Eigene Spielerfahrung der Verfasserin	62
b) Beobachtung und Erleben der Community	62
c) Die Map der Geschwister-Scholl-Realschule in Emsdetten	63
d) Vorbereitung der qualitativen Interviews	63
2. Qualitative Interviews	64
a) Computergestützte Face-to-Face-Interviews	64
b) Pretest	65
c) Umstände und Schwierigkeiten bei der Durchführung der Interviews	65
II. Datenaufbereitung	66
III. Datenschutz	66
IV. Datenauswertung	67
5. Kapitel: Analyse	68
A. Die Interview-Teilnehmer	68
I. Public Server: Spieler der Gruppe 1	68
1. DerPate	68
2. ElPresidente	68

3. Wolf	69
II. Fun-Clan: Spieler der Gruppe 2	70
1. ElBarto	70
2. KingKarl	70
III. E-Sport: Spieler der Gruppe 3	70
1. HomerSimpson	71
2. ZeroCool	71
IV. Auswertung	71
1. Durchschnittsalter	71
2. Herkunft, Wohnsituation und Familienverhältnisse	72
3. Schulabschluss und beruflicher Werdegang	73
4. Erfahrung mit Counter-Strike und Mapping	73
5. Fazit	74
B. Die Map der Geschwister-Scholl-Realschule in Emsdetten	74
I. Das Szenario der Map: Hostage-Rescue-Szenario	75
II. Beschreibung der Map und Vergleich mit dem Tatablauf	76
1. Außenbereich der Schule	76
2. Startpunkt der Terroristen-Fraktion	76
3. Die Aula der Schule	79
4. Die Rettungszone	82
5. Die Empore	82
6. Das erste Obergeschoss	83
7. Das zweite Obergeschoss	85
8. Startpunkt der Anti-Terror-Einheit	86
III. Auswertung	87
C. Analyse anhand der Kategorisierung der Forschungsfragen	90
I. Entwicklung von persönlichen und sozialen Defiziten	90
1. Persönliche Defizite	90
a) Schwere psychische Krankheiten oder Störungen	90
b) Narzisstische Tendenzen	92
aa) Vulnerabilität	92
bb) Größenwahn und Allmachtsfantasien	94
(1) Deathmatch und Fightyard	96
(2) Cheats und God-Mode	97
(3) Mapping	97
c) Depressive Tendenzen und Suizidgedanken	99
2. Soziale Defizite und sozialer Rückzug	101
a) Verhältnis zur Familie und familiärer Rückhalt	101
b) Schulische Leistungen	103

c) Verhältnis zu Mitschülern und Lehrern.....	104
d) Freundeskreis und Verhältnis zu Frauen.....	106
e) Sozialer Rückzug.....	107
aa) Spielzeiten und Spieldauer.....	108
bb) Vernachlässigung des Alltags.....	109
cc) Freizeitaktivitäten.....	110
3. Auswertung.....	110
II. Entwicklung von Aggressionen und Tötungsfantasien.....	115
1. Aggressionen.....	116
a) Aggressionen während des Spielens.....	116
b) Aggressionen unmittelbar nach dem Spielen.....	117
c) Dauerhaft aggressiv besetzte Gedankenwelt.....	118
2. Gewalt- und Tötungsfantasien.....	119
a) Anregung der Fantasie.....	119
b) Gewalt als Lösungsstrategie für Probleme.....	121
3. Auswertung.....	123
III. Bildung einer einschlägigen Nebenrealität.....	126
1. Vermengung von Spiel und Realität.....	127
2. Identifikation mit der verwendeten Spielfigur.....	129
3. Macht- oder Allmachtfantasien.....	131
4. Auswertung.....	133
IV. Enthemmung.....	135
1. Darstellung von Blut.....	135
2. Darstellung der virtuellen „Leichen“.....	137
3. Abstumpfung und Verrohung.....	138
4. Empathiefähigkeit.....	140
5. Legitimierung von Gewalt.....	141
6. Auswertung.....	143
V. Entwicklung von Taktiken und Strategien.....	144
1. Counter-Strike: Ein Taktik-Shooter, wie er im Buche steht.....	144
2. Entwicklung von Strategien mittels Mapping.....	146
3. Übertragbarkeit auf die Realität.....	150
4. Auswertung.....	151
VI. Schießtraining, Waffenkenntnisse und Zugang zu Waffen.....	153
1. Erfahrungen mit Waffen.....	153
2. Interesse an Waffen.....	154

3. Realismusgehalt der dargestellten Waffen und ihres Schussverhaltens	155
a) Ballistische Eigenschaften der im Spiel dargestellten Schusswaffen	155
b) Anwendungsarten, Wirkmechanismen und Verletzungsfolgen der im Spiel dargestellten Waffen.....	157
4. Allgemeine Waffenkenntnisse	158
5. Schieß- und Zieltraining mithilfe von Counter-Strike.....	159
6. Erleichterte Möglichkeiten der Waffenbeschaffung.....	164
7. Auswertung.....	165
6. Kapitel: Fazit und Ausblick	168
A. Probleme der Studie	168
B. Zusammenfassung der Ergebnisse.....	169
I. Persönliche und soziale Defizite	169
1. Persönlichkeitsdefizite	169
2. Soziale Defizite.....	169
II. Aggressionen und Gewalt- und Tötungsfantasien	170
1. Aggressionen	170
2. Gewalt- und Tötungsfantasien.....	170
III. Einschlägige Nebenrealität.....	171
IV. Enthemmung	172
V. Entwicklung von Taktiken und Strategien.....	172
VI. Waffenkenntnisse, Schießtraining und Zugang zu Waffen	173
1. Interesse an Waffen und allgemeine Waffenkenntnisse.....	173
2. Schießtraining	173
3. Zugang zu Waffen	174
C. Schlussfolgerungen.....	174
Anhang	177
Literaturverzeichnis.....	191

Abkürzungsverzeichnis

a. A.	andere Ansicht
Anm.	Anmerkung
bzw.	beziehungsweise
CS	Counter-Strike
CS:1.6	Counter-Strike 1.6
CS:CZ	Counter-Strike: Condition Zero
CS:S	Counter-Strike: Source
CS:GO	Counter-Strike: Global Offensive
d.	der, des
EAS	Electronic Amateur Series
EPS	Electronic Professional Series
ESL	Electronic Sports League
E-Sport	elektronischer Sport
gem.	gemäß
IP	Internetprotokoll
IRC	Internet Relay Chat
i.S.d.	im Sinne der, im Sinne des
i.S.v.	im Sinne von
KrWaffKG	Kriegswaffenkontrollgesetz
LAN	Local Area Network
OFA	Operative Fallanalyse
o. g.	oben genannt(e), oben genannt(er)
S.	Seite
s.	siehe
StGB	Strafgesetzbuch
u. A.	unter Anderem
u. a.	und andere
u. Ä.	und Ähnliches
Verf.	Verfasserin
vgl.	vergleiche
VoIP	Voice over Internetprotokoll
WaffG	Waffengesetz
z.B.	zum Beispiel

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1:** Mögliche Stellung von Counter-Strike im Ursachengeflecht eines School Shootings.
- Abb. 2:** Startpunkt der Terroristen-Fraktion.
- Abb. 3:** Eckbereich mit Geisel-Bot.
- Abb. 4:** Blick vom Treppenhaus in die Aula mit „RX“-Logo, zwei von insgesamt vier Aquarien und Sicht auf die gegenüberliegende Empore.
- Abb. 5:** Glasschaukästen und Erste-Hilfe-Kasten im unteren Bereich der Schule.
- Abb. 6:** Geisel-Bot im Raum auf der Empore.
- Abb. 7:** Informatikraum im ersten Obergeschoss.
- Abb. 8:** Plakat im Klassenraum des ersten Obergeschosses.
- Abb. 9:** Dachterrasse mit “RX”-Logo als Startpunkt der Anti-Terror-Einheit.

Glossar

Blocking	Durch bewegliche Gegenstände im Computerspiel verursachte, unbeabsichtigte und unkontrollierte Bewegungen der Spielfigur.
Blog	Tagebuch, welches auf einer Webseite geführt wird und daher meist von der Öffentlichkeit einsehbar ist. Die einzelnen Tagebucheinträge können oft durch andere Internet-Nutzer kommentiert werden.
Blut-Plug-In	Ein gesondert zu installierendes Programm, welches dafür sorgt, dass Blut im Spiel dargestellt wird, obwohl dies nicht vorgesehen ist.
Bot	Mittels künstlicher Intelligenz gesteuerte Spielfigur in einem Computerspiel.
Browser	Computerprogramm zur Darstellung von Webseiten, Dokumenten und Daten.
Bunny-Jumping	Auch als Bunnyhop bezeichnete Spieltechnik, bei der der Spieler seine Spielfigur nicht durch Laufen, sondern durch Springen und Hakenschlagen durch die Spielwelt bewegt, um dem Gegner das Treffen zu erschweren.
campen	Spielweise, bei der der Spieler seine Spielfigur die gesamte Spielrunde über an geeigneter Stelle vor dem Gegner verborgen hält und diesen mittels eines Scharfschützengewehrs aus der Deckung heraus auszuschalten versucht. Die Anwender dieser als Hinterlistig empfundenen Spielweise werden abfällig als „Camper“ bezeichnet.
Chat	Elektronische Echtzeit-Kommunikation über das Internet in Textform.
Cheat	Programm, mit dessen Hilfe beim Spielen eines Computerspiels geschummelt werden kann. Die Anwender solcher Programme werden als „Cheater“, der Betrugsvorgang als „cheaten“ bezeichnet.
Clan	Traditionelle Bezeichnung für ein Team aus Computerspielern, die insbesondere im elektronischen Sport Verwendung findet.
Client	Programm auf dem Rechner des Nutzers, über welches mit einer Server-Software kommuniziert werden kann.

Community	Internet-Gemeinschaft bestehend aus Menschen mit gleichartigen Interessen, die über Internet-Plattformen mithilfe von beispielsweise Chats, Foren oder Blogs miteinander kommunizieren (auch Online-Community genannt).
Engine	Als Engine wird ein eigenständiger Teil eines Computerprogramms bezeichnet, der in der Regel für den „Antrieb“ verantwortlich ist. Eine Spiel-Engine steuert bei einem Computerspiel z.B. den Spielverlauf. Sie besteht unter anderem aus der Grafik-Engine, die für die visuelle Darstellung verantwortlich ist, und der Physik-Engine, die für eine möglichst realistische Berechnung und Darstellung der physikalischen Effekte sorgt.
Entity	Bezeichnung für ein eindeutig zu bestimmendes Objekt in der Datenmodellierung, über welches Informationen gespeichert und verarbeitet werden sollen. Beim Mapping für Counter-Strike bezeichnen Entitys Bauelemente, die die Maps mit Spielfunktionen versehen.
Elektronischer Sport	Wettkampfmäßiges Spielen von Computerspielen.
flamen	Als Unsitte empfundenenes, provozierendes und beleidigendes Verhalten im Internet.
fraggen	Bezeichnung für das Töten eines virtuellen Gegners. Die Anzahl der Frags, also der getöteten Gegner, wird in vielen Computerspielen von einer Art Punktesystem erfasst und in einer Rangliste dargestellt.
friendly fire	Mit diesem Begriff wird das Schießen auf virtuelle Spielfiguren bezeichnet, die dem eigenen Team angehören.
Hammer Editor	Programm zur Erstellung eigener Levelkarten.
Internet Relay Chat	In den 1980er Jahren entwickelte, elektronische Echtzeit-Kommunikation in Textform mit eigenen, untereinander vernetzten Chat-Servern. Für die Nutzung wird eine Client-Software benötigt, die wahlweise auf dem Rechner des „Chatters“ installiert ist oder direkt über einen Browser gestartet werden kann.
Ladder	Rangliste im elektronischen Sport, über die sich die Spieler für höhere Ligen qualifizieren können.
Local Area Network	Rechnernetz für den Heimbereich mit begrenzter Ausdehnung. Die Rechner werden in der Regel mittels eines Kabels oder per Funk miteinander verbunden.

Map	Levelkarte.
Mapping	Erstellen von eigenen Levelkarten.
Ragdoll	Ein bestimmter Algorithmus in der Physik-Engine eines Computerspiels, der Animationen auf Grundlage einer Echtzeit-Berechnung nach physikalischen Gesetzen erzeugt, die dem Bewegungsverhalten von realen, menschlichen Körpern entsprechen.
Respawnen	Sofortiger Wiedereinstieg in eine laufende Spielrunde nach dem virtuellen Tod der Spielfigur.
Server	Als Server wird im Zusammenhang mit Computerspielen oder Internetfunktionen eine Server-Software bezeichnet, die auf einer Server-Hardware, also auf einem Computer läuft. Dabei handelt es sich um ein Programm, welches Zugang zu Diensten, beispielsweise der Möglichkeit zum Spielen oder zum Chatten verschafft, indem es mit einem anderen Programm, dem so genannten Client, kommuniziert.
Server-Plug-In	Programm, mit dessen Hilfe die Funktionen von Diensten eines Servers erweitert werden können. Server-Plugins werden z.B. benötigt, um ein auf einem Server gespieltes Computerspiel zu modifizieren.
Spawnen	Einstieg in ein Level eines Computerspiels, indem sich die Spielfigur im virtuellen Raum materialisiert.
Spielermodel	Spielfigur in einem Computerspiel.
Voice over IP	Telefonieren über Internet-Computernetzwerke, wobei die IP-Adresse als „Telefonnummer“ fungiert.
2on2	Als „2on2“ werden im Zusammenhang mit Counter-Strike Spiele bezeichnet, in denen zwei Zweier-Teams gegeneinander antreten.
5on5	Als „5on5“ werden im Zusammenhang mit Counter-Strike Spiele bezeichnet, in denen zwei Fünfer-Teams gegeneinander antreten.

1. Kapitel: Einführung und Ergebnisse im Überblick

A. Einführung

In den letzten Jahren kam es in Deutschland vermehrt zu so genannten School Shootings.¹ So werden Gewaltdelikte an Schulen, die Amokläufen ähneln, bezeichnet. In Erinnerung geblieben sind insbesondere die School Shootings in Erfurt, Emsdetten und Winnenden. Vor allem nach dem School Shooting in Emsdetten haben zahlreiche Trittbettfahrer mit Amokdrohungen Angst und Schrecken verbreitet. Zur Vorbereitung auf diese recht neuen Sicherheitsprobleme haben viele Bundesländer mittlerweile so genannte Notfallpläne für Amoklagen erlassen, die Handlungskonzepte für Polizei und Schulen bereithalten.² Besondere Bedeutung kommt einer sinnvollen Prävention zu. Deshalb werden die Ursachen von School Shootings viel diskutiert.

Im Rahmen dieser Diskussion werden gewalthaltige Computerspiele, besonders die als „Ego-Shooter“ bezeichneten Spiele, immer wieder als eine mögliche Ursache herangezogen. Das ist unter anderem darauf zurückzuführen, dass die jungen Täter in den meisten Fällen Ego-Shooter gespielt haben und die Taten darüber hinaus in ihrem Tatablauf gewisse Gemeinsamkeiten mit den Szenarien solcher Spiele aufweisen. Dies legt die Vermutung nahe, dass das regelmäßige Spielen von Ego-Shootern nicht nur zu derlei Gewalttaten animiert, sondern darüber hinaus konkrete Ideen zur Umsetzung liefert. Nach dem School Shooting in Erfurt schrieb der Sozialwissenschaftler *Eisenberg* über den Täter *Robert Steinhäuser*, der sich unmittelbar vor seiner Tat auf der Schultoilette umgezogen hat:

„Ganz in Schwarz gekleidet und maskiert, kommt er wenig später heraus. Es ist, als hätte er sich durch diese Metamorphose in eine Figur aus einem seiner Ego-Shooter verwandelt, der ihm nun auch die Choreographie für sein weiteres Vorgehen liefert.“³

Nach der Tat in Winnenden wurde von einer Gruppe Winnender Bürger das Aktionsbündnis „Amoklauf Winnenden“ gegründet, welches sich unter anderem für ein Verbot von den gemeinhin auch als „Killerspiele“ bezeichneten Ego-Shootern einsetzt und im Rahmen einer so genannten „Killerspiel-Rückgabe-Aktion“ öffentlich dazu aufgefordert hat, gewalthaltige Spiele in einem eigens dafür aufgestellten Container zu entsorgen.⁴

¹ *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 27.

² Näher: von *Prondzinski*, DPolBl 2/2008, 3 f., 28.

³ *Eisenberg*, ...damit mich kein Mensch mehr vergisst, S. 75.

⁴ *Kalka*, Winnenden, S. 133; vgl. auch *Ziehfrend*, Kriminalistik 3/2010, 147.

In der Forschung wird ein Computerspiel als Ursache einer solchen Tat „*nicht ohne weitere Risikofaktoren [...] diskutier[t]*“⁵. Darüber besteht weitgehend Einigkeit. Einigkeit besteht auch darüber, dass bestimmte Faktoren auf dem Weg zur Umsetzung eines School Shootings kumulativ vorliegen müssen. Dies sind

- Defizite im persönlichen und sozialen Bereich,
- die Entwicklung von Aggressionen und Tötungsfantasien,
- die Bildung einer einschlägigen Nebenrealität,
- der Abbau von Hemmschwellen,
- Waffenzugang und die Fähigkeit zum Umgang mit Waffen,
- die Entwicklung und Einübung von Strategien und Taktiken sowie
- eine Kränkung des Täters, die oft unmittelbar vor der Tat ihren Höhepunkt findet und mithin als Tatauslöser fungiert.⁶

Auf dem Weg zur Umsetzung eines School Shootings könnte ein gewalthaltiges Computerspiel allenfalls mittelbar eine Rolle spielen. Dies insofern, als dass das regelmäßige Spielen des Spiels einen begünstigenden Einfluss auf obige Faktoren haben könnte, die ihrerseits mit ursächlich für die Tat sind.

Der Ego-Shooter Counter-Strike, der von allen drei Tätern der benannten School Shootings in unterschiedlichem Ausmaß gespielt worden ist, steht besonders in der Kritik. Dies, obwohl mittlerweile erheblich brutalere Ego-Shooter erhältlich sind. Deshalb war es interessant, sich mit der Frage auseinanderzusetzen, ob und inwieweit das Spiel Counter-Strike als ein möglicher Baustein in einem Gebäude von Ursachen für derartige Gewaltdelikte in Betracht kommt.

Diesem Problem hat sich die vorliegende Arbeit anhand einer qualitativen Studie gewidmet: Im Rahmen der teilnehmenden Beobachtung hat die Verfasserin verschiedene Versionen des Spiels Counter-Strike angeschafft, auf ihrem Computer installiert und selbst gespielt. Daneben erfolgte die Teilnahme an Internet-Diskussionsforen, die das Thema Counter-Strike zum Inhalt haben. Daraus ergab sich die Gelegenheit zu zahlreichen informellen Gesprächen mit Counter-Strike-Spielern. Als besonders interessanter Aspekt stellte sich das zufällige Auffinden einer von *Sebastian Bosse*, dem Täter des School Shootings von Emsdetten, selbst angefertigten Levelkarte für das Spiel Counter-Strike, dar. Diese so genannte „Map“ des Tatorts, der Geschwister-Scholl-Realschule in Emsdetten, wurde von der Verfasserin selbst gespielt und in einigen informellen Gesprächen mit Counter-Strike-Spielern besprochen. Den Kern der Arbeit bilden sieben qualitative Interviews mit Counter-Strike-Spielern, von denen einer im Jahr 2005 ein School Shooting an seiner ehemaligen Berufsschule geplant, vorbereitet und in einem Internet-Chat angekündigt hat. In diesem Zusammenhang hat auch er eine Map seiner Berufsschule für das Spiel Counter-Strike angefertigt.

⁵ *Scheithauer/Bondü*, Amoklauf und School Shooting, S. 114; so auch: *Pollmann*, Tatort Schule, S. 10, S. 68; *Langman*, Amok im Kopf, S. 31; *Robertz/Wickenhäuser*, Der Riss in der Tafel, S. 12 f.

⁶ Vgl. *LKA NRW*, Amoktaten, S. 13.

B. Ergebnisse im Überblick

Ein negativer Einfluss des Spiels Counter-Strike auf die persönliche und soziale Entwicklung des Einzelnen konnte nicht festgestellt werden. Dies gilt insbesondere im Vergleich mit anderen, auch gewaltfreien Computerspielen.

Anhaltspunkte dafür, dass Aggressionen, Gewalt- und Tötungsfantasien durch das Spielen von Counter-Strike hervorgerufen oder gesteigert werden, ergaben sich nicht. Andere Medien, insbesondere Medienberichte über vergangene School Shootings, sind in diesen Punkten mutmaßlich weitaus gefährlicher. Sie bieten im Gegensatz zu Counter-Strike Hintergrundgeschichten mit Identifikationspotential, wodurch eine Anregung der Fantasie erst stattfinden kann.

Das Abgleiten in eine einschlägige Nebenrealität wird durch das Grundspiel nicht befördert. In engen Grenzen können Spieler die Möglichkeit des Mappings sowie bestimmte Modifikationen des Spiels mit dieser Absicht nutzen und entsprechend missbrauchen. In letzter Konsequenz wird aber trotz der für Counter-Strike typischen Ego-Perspektive die Identifikation mit der Spielfigur verwehrt, u. A. weil diese charakterlos dargestellt wird und nicht in einen sozialen Spielraum integriert ist.

Eine enthemmende Wirkung kann von dem Spiel nur dann ausgehen, wenn ein potentieller Täter das Spiel und die Modifikationsmöglichkeiten mit entsprechender Motivation nutzt. Die spielerische Annäherung an die Tat, die diese mit der Zeit weniger grausig erscheinen und schließlich als etwas Normales anmuten lässt, kann aber auch anders umgesetzt werden.

Ein besonderer Mehrwert für die Planung eines School Shootings lässt sich nicht feststellen. Dies gilt auch für den Fall, dass die Schule als späterer Tatort virtuell nachgebaut wird. Aus allgemeinen Sicherheitsaspekten sollte es gleichwohl unterlassen werden, Levelkarten oder auch Zeichnungen von Schulen oder anderen Gebäuden der Öffentlichkeit zugänglich zu machen.

Durch das Spiel werden weder Waffenkenntnisse vermittelt noch kann es als Schießtraining dienen. Etwas anderes kann eventuell gelten, wenn zusätzlich mit echten Waffen trainiert werden kann. Andernfalls erscheint eine Übertragung des virtuell Erlernen in die Realität ausgeschlossen. Anhaltspunkte dafür, dass innerhalb der Counter-Strike-Community Hilfestellung bei der Beschaffung von Waffen geboten wird, ergaben sich nicht.

Insbesondere im Vergleich mit anderen Medien, aber auch mit nichtmedialen Faktoren sind die von Counter-Strike und vergleichbaren Spielen ausgehenden Gefahren als verschwindend gering einzuordnen. Counter-Strike im Zusammenhang mit School Shootings als besonderen Risikofaktor einzuschätzen, wäre nach den Ergebnissen der vorliegenden Studie verfehlt.

2. Kapitel: School Shootings

Von School Shootings bzw. Amokläufen an Schulen wurde erstmals in der 1960er Jahren – vorwiegend in den USA – berichtet.⁷ Gehäuft traten solche Taten weltweit insbesondere seit 1999 auf,⁸ wobei anzumerken ist, dass es sich dennoch um ein äußerst seltenes Phänomen⁹ handelt, welches vor allem aufgrund der schwerwiegenden Folgen für die oft zahlreichen Opfer und deren Angehörige sowie der Unerklärbarkeit für Fassungslosigkeit sorgt und im Gedächtnis bleibt.¹⁰ Auf die weltweite, den spektakulären Einzelfall dramatisierende Medienberichterstattung ist der Eindruck zurückzuführen, solche Taten seien heutzutage an der Tagesordnung.¹¹ Gleichwohl ist Deutschland nach den USA das Land mit den meisten dokumentierten Fällen.¹²

A. Charakteristika

Die Taten weisen charakteristische Aspekte auf. Die Täter sind fast immer männliche Jugendliche oder Heranwachsende.¹³ Der Tatort ist die (ehemalige) Schule oder zumindest der unmittelbare Nahbereich dieser Schule.¹⁴ Als Tatwaffen werden in den meisten Fällen zumindest auch Schusswaffen und Sprengsätze unterschiedlicher Art verwendet.¹⁵ Als Tatopfer werden entweder bestimmte Schüler oder Lehrer aufgrund von vorhergehenden Konflikten gezielt ausgesucht oder zumindest „aufgrund ihrer symbolischen Bedeutung bzw. ihrer Statusposition im Sozialsystem Schule angegriffen“.¹⁶ Die Absicht der Täter ist zumeist darauf gerichtet, möglichst

⁷ Scheithauer/Bondü, Amoklauf und School Shooting, S. 21.

⁸ Scheithauer/Bondü, Amoklauf und School Shooting, S. 37; Pollmann, Tatort Schule, S. 14; Robertz/Wickenhäuser, Der Riss in der Tafel, S. 13.

⁹ Vgl. von Prondzinski, DPolBl 2/2008, 24.

¹⁰ Pollmann, Tatort Schule, S. 62 f.; Langman, Amok im Kopf, S. 27 f.; zu Auswirkungen auf die Psyche von Lehrkräften ausführlich: Röthlein, Auswirkungen von Morddrohungen und Mordanschlägen, S. 93 ff.; a.A. Bondü, die aufgrund der Anzahl der von ihr recherchierten Taten der Meinung ist, es gäbe jedenfalls mehr Taten, als bislang angenommen.

¹¹ Raithel, DPolBl 2/2008, 4; von Prondzinski, DPolBl 2/2008, 25; Feltes, Der Bürger im Staat – Sicherheit und Kriminalität 1/2003, 32, weist darauf hin, dass dies auch für andere Gewaltdelikte im schulischen Bereich gilt.

¹² Hoffmann/Roshdi/Robertz, Kriminalistik 4/2009, 196; Gräf, Der Grund fürs Töten, Zeit Online 21.03.2013, <http://www.zeit.de/gesellschaft/zeitgeschehen/2013-03/target-forscherverband-gewalttaten> [28.12.2013].

¹³ Scheithauer/Bondü, Amoklauf und School Shooting, S. 42 f.; von Prondzinski, DPolBl 2/2008, 26; Hoffmann/Roshdi/Robertz, Kriminalistik 4/2009, 198.

¹⁴ Scheithauer/Bondü, Amoklauf und School Shooting, S. 12, S. 26; Robertz/Wickenhäuser, Der Riss in der Tafel, S. 10.

¹⁵ Pollmann, Tatort Schule, S. 67, Bondü, School Shootings in Deutschland, S. 334.

¹⁶ Böckler/Seeger, Schulamokläufer, S. 24; so wohl auch: Hoffmann/Roshdi/Robertz, Kriminalistik 4/2009, 198; Robertz/Wickenhäuser, Der Riss in der Tafel, S. 10; von Prondzinski, DPolBl 2/2008, 25.

viele Personen zu töten.¹⁷ Der Tat selbst geht eine lang andauernde Phase der gedanklichen Beschäftigung sowie der mitunter ausführlichen Tatplanung und Tatvorbereitung voraus.¹⁸ Im Vorfeld kommt es zu mehr oder weniger ausdrücklichen Tatankündigungen in Form des so genannten „Leakings“ einschließlich eventueller Teilumsetzungen der Tat.¹⁹ Häufig endet der Gewaltexzess mit einem Suizid des Täters oder einer Tötung durch eingreifende Dritte, wie beispielsweise durch Polizeibeamte.²⁰ Da diese Tötung durch Dritte vorhersehbar ist, wird hier auch von einem „suicide by cop“ gesprochen.²¹

B. Kriminologische Einordnung

In der kriminologischen Literatur werden die Taten meist als Unterfall des Amoklaufes, der seinerseits als Unterfall des Massenmordes gesehen wird, eingeordnet.²²

Der – nicht unumstrittene – Wortursprung des Begriffes Amok vermittelt einen ersten Eindruck von dem, was einen Amoklauf ausmacht. Die meisten Etymologen nehmen an, dass sich der Begriff von dem malaiischen „amuck“ oder „amuk“ ableitet, was übersetzt so viel bedeutet wie „rasend“ oder „wütend“.²³

Dem rasenden Töten oder dem Töten in blinder Wut ist unserer Vorstellung nach immanent, dass der Angriff spontan erfolgt und unbeteiligte Personen trifft oder zumindest treffen kann.²⁴ Da den hier in Frage stehenden Taten eine ausführliche Tatplanung vorausgeht, der Tatort und mit ihm die Opfer nicht völlig zufällig, sondern zumindest im schulischen Kontext ausgewählt wird, die Tatausführung nicht von wütender Raserei, sondern häufig von scheinbar ruhigem, taktischem Vorgehen geprägt ist²⁵ und die Taten oftmals im Vorfeld von den Tätern angedeutet worden sind, scheint es auf den ersten Blick so, als könne man sie nicht unter die Kategorie

¹⁷ Anders sehen dies *Scheithauer* und *Bondü*, die auch Taten gegen einzelne Lehrer und Schüler von dem Begriff des School Shootings umfasst sehen wollen: *Scheithauer/Bondü*, Amoklauf und School Shooting, S. 25 f.; auch *Robertz* und *Wickenhäuser* sehen Taten gegen einzelne Personen unter gewissen Voraussetzungen als School Shootings an: *Robertz/Wickenhäuser*, Der Riss in der Tafel, S. 10.

¹⁸ *Scheithauer/Bondü*, Amoklauf und School Shooting, S. 26, S. 62 f.; so auch *von Prondzinski*, DPolBl 2/2008, 25; *Hoffmann/Roshdi/Robertz*, Kriminalistik 4/2009, 198.

¹⁹ *Volland/Gerstner*, Amok – (k)ein Kinderspiel?, S. 66; *Scheithauer/Bondü*, Amoklauf und School Shooting, S. 66 ff.

²⁰ *Hoffmann/Roshdi/Robertz*, Kriminalistik 4/2009, 198.

²¹ Vgl. so ähnlich *Weilbach*, Kriminalistik 2/2007, 124.

²² Vgl. *Scheithauer/Bondü*, Amoklauf und School Shooting, S. 21; *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 18; vgl. auch *Köhler/Kursawe*, Kriminalistik 10/2003, 592 f., die die Taten zwar als Unterfall des Massenmordes ansehen, sie jedoch deutlich von Amokläufen abgrenzen.

²³ Vgl. z.B. die Darstellung bei: *Scheithauer/Bondü*, Amoklauf und School Shooting, S. 17; *Pollmann*, Tatort Schule, S. 14 f.; ähnlich auch *Knecht*, Kriminalistik 10/1998, 681.

²⁴ *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 16; *Pollmann*, Tatort Schule, S. 15.

²⁵ Vgl. *Scheithauer/Bondü*, Amoklauf und School Shooting, S. 65.

der Amokläufe fassen. Teilweise wird deshalb die Ansicht vertreten, School Shootings seien als eigene Art von Tötungsdelikten zu betrachten.²⁶ So schreibt der Journalist *Kalka*, der in Winnenden lebt und dessen Familie die Tat von *Tim Kretschmer* am eigenen Leib erlebt hat:

„Die Medien sprechen von ‚Amoklauf‘. Völlig unreflektiert. Das, was in Winnenden passiert ist, hat mit einem Amoklauf wenig zu tun. Bei einem Amoklauf dreht jemand durch, schießt unkontrolliert, wie wild um sich. Das, was der scheinbar ‚ganz normale‘ Junge gemacht hat, ist geplanter Mord“.²⁷

Ähnlich sieht dies *von der Heide* und meint sogar, der Begriff Amok würde ein solches Verbrechen „verniedlich[en]“.²⁸

Mit Blick auf die ursprünglich aus dem malaiischen Raum stammenden und als „pengamok“ bezeichneten traditionellen Amokläufer fällt jedoch auf, dass trotz einiger Unterschiede zahlreiche Parallelen bestehen:²⁹

Bei den „pengamok“ handelte es sich häufig um insolvente Schuldner, die der drohenden Versklavung entgehen wollten.³⁰ Um ihr Ansehen und ihre Ehre zu retten, zogen sie los und töteten so lange, bis sie selbst getötet wurden.³¹

Dass sie dabei nicht willkürlich, sondern bewusst und überlegt handelten, wird daran deutlich, dass sie ihre Familie und ihre Freunde grundsätzlich von ihrem Amoklauf verschonten.³² Dennoch wird die Tat einschließlich der Opferauswahl auf Außenstehende spontan und unüberlegt gewirkt haben. Ebenso verhält es sich mit den Taten im schulischen Kontext, bei denen die Opfer aufgrund von vorhergehenden Konflikten gezielt ausgesucht werden oder zumindest „aufgrund ihrer symbolischen Bedeutung bzw. ihrer Statusposition im Sozialsystem Schule angegriffen werden“.³³ Dass auch hier die Opferauswahl willkürlich anmutet, wird vor allem daran erkennbar, dass weder überlebende Opfer oder Angehörige von Opfern noch die Öffentlichkeit die Institution Schule oder das Verhalten einzelner Opfer als mit ursächlich für eine solche Gewalttat ausmachen.³⁴ Niemand hat im Anschluss an die Tat erwähnt, den Täter als Lehrer zuvor möglicherweise ungerecht behandelt zu haben. Niemand hat angemerkt, den Täter gemobbt oder wenigstens gehänselt zu haben.

²⁶ So z.B. *Weilbach*, *Kriminalistik* 2/2007, 120, der deutlich zwischen Amokläufen und School Shootings unterscheidet.

²⁷ *Kalka*, Winnenden, S. 27.

²⁸ *von der Heide*, *Der Kriminalist* 12/2005, 488.

²⁹ *Pollmann*, *Tatort Schule*, S. 15; *Knecht*, *Kriminalistik* 10/1998, 681.

³⁰ *Pollmann*, *Tatort Schule*, S. 17 f.

³¹ *Pollmann*, *Tatort Schule*, S. 18.

³² *Scheithauer/Bondü*, *Amoklauf und School Shooting*, S. 17 f.

³³ *Böckler/Seeger*, *Schulamokläufer*, S. 24.

³⁴ *Von Prondzinski*, *DPolBl* 2/2008, 24.

Inwiefern Amokläufe, unabhängig davon, ob es sich um traditionelle Amokläufe oder solche an Schulen handelt, auf Provokationen beruhen, hängt selbstverständlich davon ab, aus welcher Perspektive man sie betrachtet.³⁵ Obwohl der traditionelle Amokläufer seine drohende Versklavung und den damit einhergehenden Ansehensverlust als Provokation empfunden haben wird und die jungen Täter des hier zu untersuchenden Phänomens aufgrund zumindest subjektiv empfundener Kränkungen die (ehemalige) Schule gezielt als Tatort, mehrere Schüler und oder Lehrer als Tötungsziel aussuchen, werden beide Taten auf Opfer und Außenstehende zufällig wirken.³⁶ Das gilt vor allem dann, wenn nebenbei noch gänzlich unbeteiligte Personen abseits des schulischen Kontexts zu Opfern werden.

Den Taten im schulischen Bereich geht eine lange Phase der gedanklichen Beschäftigung mit der Tat sowie das Erarbeiten eines Tatplans, häufig auch mehr oder weniger deutliche Androhungen der Tat voraus. Unter einem Amoklauf hingegen versteht man gemeinhin etwas Plötzliches, Überraschendes. Auch dies muss aber nicht im Widerspruch zu einem Amoklauf stehen: teilweise wird angenommen, dass auch bei traditionellen Amokläufen eine Planungsphase vorhanden war, die jedoch unerkannt geblieben ist.³⁷

Die Taten selbst sind in beiden Fällen schließlich angelehnt an den Wortursprung ein Töten in blinder Wut, liegt es doch in ihrer Natur, dass die Täter während der Tatausführung in ihrem Bewusstsein stark eingeschränkt sind³⁸, kein Mitleid mit ihren Opfern empfinden und über einen von Aggression geleiteten, auf Tötung gerichteten Tunnelblick verfügen. Sie befinden sich in einem tranceartigen Zustand³⁹, der als einschlägige Nebenrealität bezeichnet werden kann.⁴⁰ Typisch für beide Formen der Gewalt ist auch der Erschöpfungszustand⁴¹, an den sich häufig die bereits bezeichneten, oft von vorn herein mit eingepflanzten Suizidformen anschließen. Nicht immer planen die Täter aber von vorn herein, selbst zu sterben.⁴² Als Grund für einen dennoch verübten Suizid wird unter anderem ins Feld geführt, dass eine Rückkehr aus der Nebenrealität in die Hauptrealität dem Täter nicht mehr möglich oder ihm zumindest unerträglich ist.⁴³ Davon unbenommen kann wohl unterstellt werden, dass jeder Täter seinen Tod aber jedenfalls billigend in Kauf nimmt, da mit einer Tötung durch eingreifende Dritte immer zu rechnen ist.

³⁵ So auch *Weiß*, *Struktur – Persönlichkeit – Persönlichkeitsstörung*, S. 168.

³⁶ *Robertz/Wickenhäuser*, *Der Riss in der Tafel*, S. 10.

³⁷ *Scheithauer/Bondü*, *Amoklauf und School Shooting*, S. 19.

³⁸ *Knecht*, *Kriminalistik* 10/1998, 682.

³⁹ *Knecht*, *Kriminalistik* 10/1998, 682.

⁴⁰ *LKA NRW*, *Amoktaten*, S. 1.

⁴¹ *Knecht*, *Kriminalistik* 10/1998, 682.

⁴² *Bondü*, *School Shootings in Deutschland*, S. 336.

⁴³ *LKA NRW*, *Amoktaten*, S. 1; vgl. auch *Weiß*, *Struktur – Persönlichkeit – Persönlichkeitsstörung*, S. 168.

Aufgrund der zahlreichen Parallelen erscheint es im Ergebnis angemessen und richtig, dieses besondere Phänomen schwerer, zielgerichteter Gewalt an Schulen als besonderen Unterfall eines Massenmordes und weiter eingrenzend eines Amoklaufes einzuordnen.⁴⁴

C. Begrifflichkeiten

Eine einheitliche Definition für diese Taten existiert noch nicht.⁴⁵ Jeder Autor definiert den Begriff leicht abgewandelt. Die Definitionen ähneln sich, werden häufig jedoch angepasst an das jeweilige Forschungsvorhaben. Diese werden vorliegend nicht alle benannt. Erwähnt seien beispielhaft lediglich *Robertz* und *Wickenhäuser*. Diese bezeichnen School Shootings als

„Tötungen oder Tötungsversuche durch Jugendliche an Schulen, die mit einem direkten und zielgerichteten Bezug zu der jeweiligen Schule begangen werden. Dieser Bezug wird entweder in der Wahl mehrerer Opfer deutlich, oder in dem demonstrativen Tötungsversuch einer einzelnen Person, insofern sie aufgrund ihrer Funktion an der Schule als potenzielles Opfer ausgewählt wurde“.⁴⁶

An anderer Stelle macht *Robertz* jedoch darauf aufmerksam, dass es zwar nicht auf die Anzahl der Opfer ankommt, aber wohl doch auf die Absicht, möglichst viele Personen zu töten.⁴⁷ Dies überzeugt.

Scheithauer und *Bondü* hingegen nehmen in ihre Forschungen auch Taten auf, die gegen einzelne, speziell ausgewählte Lehrer oder Mitschüler begangen werden, wie beispielsweise den Fall eines Sonderschülers, der 2002 in Behrenhoff mit einem Messer seine Lehrerin angegriffen hat.⁴⁸ Nach hiesiger Auffassung sind solche Taten jedoch einer anderen Kategorie schwerer zielgerichteter Schulgewalt zuzuordnen und sollen daher vorliegend außer Betracht bleiben.

Streitig ist aber bereits die für die Taten zu verwendende Bezeichnung an sich. Man streitet darüber, ob die Taten als „Amokläufe an Schulen“ oder als „School Shootings“ zu bezeichnen sind. Beides ist aufgrund der bisherigen Feststellungen grundsätzlich vertretbar. Aus Gründen der Übersichtlichkeit soll dennoch eine Entscheidung für eine der beiden Begrifflichkeiten getroffen werden.

Am Begriff des School Shootings selbst wird kritisiert, er sei irreführend, weil er neben Amokläufen an Schulen auch Bandenschießereien oder gezielte Tötungen einzelner Personen an Schulen durch Schusswaffen beschreiben könnte.⁴⁹ Dem ist

⁴⁴ So z.B. auch *Robertz*, Der Riss der Tafel, S. 10; *Böckler/Seeger*, Schulamok, S. 18 f.

⁴⁵ *Bondü*, School Shootings in Deutschland, S. 22.

⁴⁶ *Robertz/Wickenhäuser*, Der Riss in der Tafel, S. 10.

⁴⁷ *Robertz*, Erfurt – 5 Jahre danach, S. 12.

⁴⁸ *Scheithauer/Bondü*, Amoklauf und School Shooting, S. 25, S. 36.

⁴⁹ *Robertz*, School Shootings, S. 20; *Robertz/Wickenhäuser*, Der Riss in der Tafel, S. 10.

entgegenzuhalten, dass der Begriff sich mittlerweile innerhalb der internationalen Forschung zur Beschreibung der in Frage stehenden Taten etabliert hat und daher keine Verwechslungsgefahr mit anderen Formen von Schusswaffengebrauch im schulischen Bereich besteht.⁵⁰ Weiter wird kritisiert, dass von einem School Shooting im wörtlichen Sinne nicht die Taten erfasst werden, die ohne Verwendung von Schusswaffen begangen werden, weshalb den Begriffen „Amokläufe an Schulen“ oder „Schulamok“ der Vorzug zu geben sei.⁵¹ Auf dieses Problem weisen z. B. *Scheithauer* und *Bondü* hin, sind jedoch wie etliche Autoren der Auffassung, dass die Taten im schulischen Bereich aufgrund ihrer Spezialität im Vergleich zu anderen Amokläufen eine eigene Bezeichnung benötigen, weshalb sie aufgrund einer fehlenden deutschen Begrifflichkeit die Bezeichnung „School Shooting“ verwenden.⁵² Diese Bezeichnung stelle sogleich den Tatort sowie die mehrheitlich verwendeten Waffen dar.⁵³ Auch *Robertz* und *Wickenhäuser* finden die Bezeichnung als „Amoklauf“ wissenschaftlich ungenau, möchten sich aber nicht auf eine Begrifflichkeit festlegen und verwenden deshalb verschiedene Begriffe synonym, wobei sie trotz der oben genannten Bedenken zumeist den Begriff „School Shooting“ verwenden.⁵⁴

Im Kontext der vorliegenden Arbeit stellt dieser Punkt weniger ein Problem, sondern vielmehr einen Vorteil dar: die Einbeziehung ohne Schusswaffen – speziell Feuerwaffen – begangener Taten erschiene im Zusammenhang mit Ego-Shootern verfehlt. Zudem sei darauf hingewiesen, dass Taten, die ohne Schuss- und Feuerwaffen begangen werden, grundsätzlich einen anderen Tatablauf aufweisen und vor allem hinsichtlich der Anzahl der potenziellen Opfer weniger gefährlich sind.⁵⁵ Selbst Taten, die mittels Einsatzes von Sprengsätzen, aber ohne die Verwendung von Schussfeuerwaffen begangen werden, weisen nach hiesigem Dafürhalten ein gänzlich anderes Tatgepräge auf, da das ausschließliche Werfen eines Sprengsatzes dem Täter erheblich mehr Distanz zum Geschehen ermöglicht, als dies beim Töten mittels Schusswaffen der Fall ist.

Insofern ist der speziellere Begriff „School Shooting“ insbesondere für das hiesige Forschungsvorhaben geeigneter und wird daher im Folgenden einheitlich verwendet. Der Versuch einer eigenen Definition bleibt dem Ende des aktuellen Kapitels vorbehalten. Vorab erscheint es erforderlich, Fallbeispiele zu nennen, die Taten

⁵⁰ *Robertz/Wickenhäuser*, Der Riss in der Tafel, S. 10.

⁵¹ *Robertz/Wickenhäuser*, Der Riss in der Tafel, S. 10; *Böckler/Seeger*, Schulamok, S. 19; darauf weisen auch hin: *Scheithauer/Bondü*, Amoklauf und School Shooting, S. 25.

⁵² *Scheithauer/Bondü*, Amoklauf und School Shooting, S. 25 ff.; so auch: *Pollmann*, Tatort Schule, S. 11; *Bondü*, School Shootings in Deutschland, S. 22.

⁵³ *Pollmann*, Tatort Schule, S. 57.

⁵⁴ *Robertz/Wickenhäuser*, Der Riss in der Tafel, S. 10.

⁵⁵ *Kalka*, Winnenden, S. 83, S. 111.

strafrechtlich einzuordnen und den Stand der Forschung zu beleuchten, damit all dies für eine eigene Definition zur Verfügung steht.

D. School Shootings in Deutschland

Den Deutschen blieben drei School Shootings in besonderer Erinnerung: Erfurt, Emsdetten und Winnenden. Diese werden nachfolgend kurz umrissen. Da kein Zugang zu den Ermittlungsakten der Staatsanwaltschaft bestand, wurden die Informationen aus den von den Ländern teilweise veröffentlichten Untersuchungsberichten sowie aus der kriminologischen Fachliteratur, aber auch aus der Medienberichterstattung und weiteren Quellen, sofern diese seriös erschienen, zusammen getragen.

I. Erfurt

Am 26. April 2002 ereignete sich am Gutenberg-Gymnasium in Erfurt das erste School Shooting in Deutschland.⁵⁶ Siebzehn Menschen kamen dabei ums Leben.⁵⁷ Die hier dargebotenen Informationen beruhen, sofern nicht anderweitig gekennzeichnet, auf dem Bericht der Kommission Gutenberg-Gymnasium, welcher unter Zuhilfenahme der Ermittlungsakten der Staatsanwaltschaft einschließlich der Gutachten des mit dem Fall betrauten Operative-Fallanalyse-Teams des Bundeskriminalamtes und des Thüringer Landeskriminalamtes erstellt wurde.⁵⁸

Der zur Tatzeit neunzehnjährige Täter Robert *Steinhäuser* war ein ehemaliger Schüler des Gutenberg-Gymnasiums.⁵⁹ Am Tattag hätte er den letzten Teil seiner schriftlichen Abiturprüfung absolvieren sollen. An der Prüfung konnte er nicht teilnehmen, weil er im Oktober 2001 von der Schule verwiesen worden war.

Steinhäuser betrat am Tattag gegen 10.45 Uhr in Alltagskleidung mit Rucksack und Sporttasche die Schule.⁶⁰ Im Anschluss wollte er von dem im Flur befindlichen Hausmeister der Schule wissen, ob die Schulleiterin im Haus sei.⁶¹ Nachdem er sich in einer Herrentoilette im Erdgeschoss teilweise umgezogen, mit einer schwarzen Gesichtsmaske verummt und mit seinen Waffen ausgerüstet hatte, begab er sich zunächst ins ebenfalls im Erdgeschoss befindliche Sekretariat. *Steinhäuser* trug zwei Waffen bei sich: eine Pistole Glock 17 sowie eine Vorderschaft-Repetierflinte Mossberg 590. Während der Tat benutze er ausschließlich die Pistole. Die Flinte Mossberg 590 war aufgrund eines Bedienfehlers nicht einsatzfähig. Im Sekretariat erschoss er die stellvertretende Rektorin sowie die Sekretärin. Auf dem Weg in den ersten Stock erschoss er von der Treppe aus einen Lehrer. Danach suchte er gezielt verschiedene Klassenräume im ersten, zweiten und dritten Stock der Schule auf und

⁵⁶ Pieper, Der Amoklauf am Gutenberggymnasium, S. 107.

⁵⁷ Die Anzahl der Toten schließt jeweils den Täter mit ein.

⁵⁸ Gasser u. a., Bericht der Kommission Gutenberg-Gymnasium.

⁵⁹ Pieper, Der Amoklauf am Gutenberggymnasium, S. 107.

⁶⁰ Pieper, Der Amoklauf am Gutenberggymnasium, S. 107.

⁶¹ Pieper, Der Amoklauf am Gutenberggymnasium, S. 107.

erschoss in den Klassenzimmern, auf den Fluren, im Treppenhaus sowie schließlich auf dem Schulhof weitere zehn Lehrerinnen und Lehrer. Durch wahllose Schüsse auf verschlossene Türen wurden auch zwei Schüler tödlich getroffen. Nach Eintreffen der Polizei feuerte *Steinhäuser* vom Schulhof aus auf die Beamten, zog sich jedoch wieder in den ersten Stock des Gebäudes zurück. Durch ein Fenster traf er einen Polizisten tödlich. Schließlich begegnete er einem Arbeiter, der dabei war, einen Fußbodenbelag zu verlegen. Dieser fragte ihn, ob es sich bei der Tat um einen bösen Scherz handele. *Steinhäuser* nahm seine Gesichtsmaske ab und erklärte, er sei von der Schule verwiesen worden.⁶² Vor einem Klassenraum im ersten Stock traf *Steinhäuser* danach auf einen ihm bekannten Lehrer. Dieser soll ihn zu einem Gespräch aufgefordert und in einen Klassenraum gelockt haben. Nachdem *Steinhäuser* dort eingesperrt worden war, hat er sich selbst erschossen.

II. Emsdetten

In Emsdetten kam es an der Geschwister-Scholl-Realschule am 20. November 2006 zu einem School Shooting durch den zur Tatzeit achtzehnjährigen *Sebastian Bosse*, der 37 Menschen teilweise lebensgefährlich verletzte und anschließend sich selbst tötete.⁶³ Mit Ausnahme des Täters ist niemand ums Leben gekommen. Von den verletzten Personen sind nur fünf durch Schüsse getroffen worden; die Verletzungen der übrigen 32 Menschen beruhten auf Schocks und Rauchvergiftungen.⁶⁴

Mit dem PKW seiner Großmutter, den er genutzt hatte, ohne über die erforderliche Fahrerlaubnis zu verfügen, traf *Bosse* gegen 09.20 Uhr etwa zeitgleich mit dem Beginn der großen Pause an seiner ehemaligen Schule ein.⁶⁵ Nachdem er ihn nahe der Schule abgestellt hatte, rüstete er sich mit einigen der im PKW mitgeführten Waffen und Sprengsätzen aus, indem er sie an seinem Körper befestigte und unter einem langen dunklen Trenchcoat versteckte. Bei den mitgeführten Waffen handelte es sich um zwei mit Treibladung und Geschoss von außen zu stopfende Vorladewaffen und ein an Lauf und Griff gekürztes Kleinkalibergewehr, welches jeweils einzeln mit Patronen beladen werden musste.⁶⁶ Entsprechend ausgerüstet begab *Bosse* sich sodann auf das Schulgelände. Auf dem oberen Schulhof zündete er eine Rohrbombe und einen Rauchtopf, schoss auf mehrere Personen, warf einen Rauchtopf nach einer Lehrerin und schoss auf sie, ohne sie jedoch zu treffen. Während er sich auf dem Weg zum Haupteingang des Schulgebäudes befand und hierbei den unteren Schulhof passierte, schoss er wahllos auf mehrere Schülerinnen und Schü-

⁶² *Pieper*, Der Amoklauf am Gutenberggymnasium, S. 107.

⁶³ Die Darstellung beruht, soweit nicht anders gekennzeichnet, auf dem Sitzungsprotokoll des Innenausschusses des Landtags NRW vom 14. Dezember 2006: <http://www.landtag.nrw.de/portal/WWW/dokumentenarchiv/Dokument/mma14-329.pdf> [28.12.2013].

⁶⁴ *Engels*, Das School Shooting von Emsdetten, S. 38.

⁶⁵ *Engels*, Das School Shooting von Emsdetten, S. 36.

⁶⁶ *Engels*, Das School Shooting von Emsdetten, S. 37 f.

ler. Dabei wurde er von seinem jüngeren Bruder – ebenfalls Schüler der Geschwister-Scholl-Realschule – entdeckt, der ihn ansprach und versuchte, ihn von einer weiteren Durchführung der Tat abzuhalten. *Bosse* forderte ihn lediglich auf, nach Hause zu gehen und betrat das Schulgebäude durch den Haupteingang, wobei er den etwa fünf Meter entfernt stehenden Hausmeister der Schule durch einen Schuss „quasi im Vorbeigehen aus der Hüfte“⁶⁷ im Bauchbereich schwer verletzte. Nach Betreten des Schulgebäudes gelangte er in die Aula der Schule, wo er gezielt auf eine nahe dem dort aufgestellten Aquarium aufhältige Schülergruppe schoss. Anschließend begab er sich in das erste Obergeschoss der Schule und gab dort mindestens einen Schuss ab. Auf dem Weg zum zweiten Obergeschoss über das Treppenhaus schoss er auf eine Gruppe von Schülern, die aus dem zweiten Obergeschoss flüchtete. Im Flur des zweiten Obergeschosses warf *Bosse* einen Molotowcocktail, traf aber keine Personen mehr an. Schließlich verschanzte er sich in diesem Flur vor den eintreffenden Einsatzkräften der Polizei und beging schließlich mittels einer der mitgeführten Vorladerwaffen Suizid. Während der Tat ist – mit Ausnahme des Suizids – lediglich das Kleinkalibergewehr zum Einsatz gekommen.

III. Winnenden

Zu einem weiteren School Shooting kam es in der Albertville-Realschule in Winnenden am Mittwoch, den 11. März 2009. Bei dieser Tat kamen einschließlich des Täters sechzehn Menschen ums Leben.⁶⁸ Der Täter *Tim Kretschmer*, zur Tatzeit siebzehn Jahre alt, war Schüler der Albertville-Realschule und hatte dort Mitte des Jahres 2008 seine mittlere Reife erlangt.⁶⁹ Im Anschluss besuchte er zwecks Erlernens eines kaufmännischen Berufes ein Berufskolleg.

Während der Tat trug *Kretschmer* eine halbautomatische Selbstladepistole Beretta 92 FS sowie zwei Magazine mit jeweils 15 Schuss und 285 Patronen Munition bei sich.⁷⁰ Er begab sich gegen 9.30 Uhr ins erste Obergeschoss der Albertville-Realschule und gab im Klassenraum 305 mehrere Schüsse ab. Dabei traf er zwei Schülerinnen tödlich, eine Schülerin verstarb später an den erlittenen Schussverletzungen; weitere Schüler wurden durch die Schüsse verletzt. Im Flur des ersten Obergeschosses schoss er auf eine Lehrerin, die er jedoch verfehlte. Im Klassenraum 301 erschoss er im Anschluss einen Schüler und fünf Schülerinnen. Danach begab er sich wieder hinaus auf den Flur, wo er in Höhe des Klassenraums 305 auf drei herbeigeeilte Lehrerinnen schoss. Eine der Lehrerinnen konnte fliehen, zwei verstarben an den Schussverletzungen. *Kretschmer* setzte seinen Weg in Richtung des Chemiesaales fort und schoss auf die verschlossene Tür. Die im Raum befindliche Referendarin wurde tödlich getroffen. Eine Schülerin erlitt Schussverletzungen.

⁶⁷ *Engels*, Das School Shooting von Emsdetten, S. 37.

⁶⁸ *Kalka*, Winnenden, S. 55.

⁶⁹ *Michelfelder*, Kriminalistik 3/2010, 139.

⁷⁰ *Kalka*, Winnenden, S. 160.

Einen weiteren Schuss feuerte *Kretschmer* auf drei mittlerweile eingetroffene Polizeibeamte ab und flüchtete aus der Schule.

Sein Fluchtweg führte zunächst durch den Park der nahe gelegenen Psychiatrischen Landesklinik, wo er einen Mann erschoss.⁷¹ Auf dem Parkplatz der Klinik nahm er schließlich einen weiteren Mann als Geisel. Er zwang diesen, ihn mit dem PKW etwa zwei Stunden lang durch den Großraum Stuttgart zu fahren. Beim Zusammentreffen mit einer Polizeistreife in Wendlingen konnte die Geisel dem Zugriff des Täters entkommen. *Kretschmer* selbst flüchtete zu Fuß in ein Industriegebiet. In einem dort befindlichen Autohaus erschoss er einen Mitarbeiter sowie einen Kunden des Autohauses. Auf dem Parkplatz des Autohauses kam es schließlich zu einem Zusammentreffen mit der Polizei. Nach einem Schusswechsel nahm *Kretschmer* sich das Leben.

E. Strafrechtliche Einordnung

In den meisten Fällen endet ein School Shooting mit dem Tod des Täters. Dieser kann dann nicht mehr bestraft werden.

I. Mord gem. § 211 StGB

Dennoch bleibt ein School Shooting eine Straftat, für die das deutsche Strafgesetzbuch keinen besonderen Straftatbestand vorhält.⁷² Ein School Shooting wäre in der Regel als Mord gem. § 211 StGB zu bestrafen. Das obige Zitat von *Kalka* hat somit durchaus seine Berechtigung. Neben der Tötung mindestens eines anderen Menschen ist zur Verwirklichung des Straftatbestandes des Mordes das Vorhandensein eines oder mehrerer so genannter Mordmerkmale erforderlich. Andernfalls käme eine Bestrafung lediglich wegen Totschlags gem. § 212 StGB in Betracht. Im Fall eines School Shootings wird in den meisten Fällen wenigstens eines der nachfolgend dargestellten, in § 211 II StGB enthaltenen Mordmerkmale vorliegen.

1. Relevante Mordmerkmale der ersten Gruppe

Die Mordmerkmale der ersten Gruppe setzen beim Täter selbst, nämlich seiner Motivation zur Tatbegehung an und umfassen alle niedrigen Beweggründe.

a) Mordlust

Während das Motiv der Mordlust zunächst in Richtung einer schweren seelischen Abartigkeit definiert worden ist,⁷³ wird ein psychopathologischer Zustand heute nicht mehr angenommen. Der Täter tötet nach ständiger Rechtsprechung immer

⁷¹ *Kalka*, Winnenden, S. 34.

⁷² Vgl. auch *Bondü*, School Shootings in Deutschland, S. 28.

⁷³ Vgl. BGH NJW 1953, 1440.

dann aus Mordlust, wenn er durch den Vorgang der Tötung unabhängig von der Person des Opfers Befriedigung erlangt: wenn er handelt aus Motiven wie Angeberei, Mutwillen, zum „sportlichen Vergnügen“ oder einfach aus Freude an der Vernichtung von Menschenleben.⁷⁴

Auf den ersten Blick trifft dies auf die meisten School Shooter zu. Die Subsumtion unter dieses Merkmal könnte aber daran scheitern, dass das Merkmal nur dann vorliegt, wenn eine Austauschbarkeit des Opfers bzw. der Opfer vorliegt.⁷⁵ Einem School Shooter kommt es jedoch gerade darauf an, bestimmte im Zusammenhang mit dem schulischen Kontext stehende Personen zu töten. Diese werden vorab teilweise in so genannten Todeslisten genau festgelegt oder es werden gezielt bestimmte Personen angegriffen. *Robert Steinhäuser* beispielsweise hat zunächst ausschließlich auf bestimmte Lehrkräfte geschossen. Im späteren Tatverlauf hat er durch Schüsse auf verschlossene Türen allerdings auch zwei Schüler getötet. Noch später hat er wahllos auf Polizeibeamte geschossen. Die Voraussetzung der Austauschbarkeit der Opfer dürfte daher auch im Fall *Steinhäusers* ab einem späteren Zeitpunkt erfüllt gewesen sein. Da im Gegensatz zu den anderen Mordmerkmalen in diesem Fall bedingter Vorsatz aber nicht ausreichend ist,⁷⁶ wäre jeweils ein konkreter Nachweis der Absicht erforderlich.

b) Sonstige niedrige Beweggründe

Sollte das Mordmerkmal der Mordlust nicht einschlägig sein, bietet die erste Gruppe als eine Art Auffangmerkmal das der sonstigen niedrigen Beweggründe an. Dieses liegt vor, wenn das Tötungsmotiv bzw. die Tötungsmotive „nach allgemeiner sittlicher Anschauung verachtenswert sind und auf tiefster Stufe stehen“.⁷⁷ Ob dies der Fall ist, ist immer im Einzelfall durch eine Gesamtwürdigung aller Umstände zu ermitteln.⁷⁸

Bei einem School Shooting dürfte der Tatrichter, dem bei seiner Bewertung hier ein revisionsrechtlich nicht überprüfbarer Ermessensspielraum zusteht,⁷⁹ in den meisten Fällen im Ergebnis zu einem Vorliegen niedriger Beweggründe kommen. In allen Fällen liegt nämlich in objektiver Hinsicht ein krasses Missverhältnis zwischen Anlass und Tat sowie in subjektiver Hinsicht eine Geringschätzung von Menschenleben vor. Ähnlich wie im Fall politisch motivierter Tötungen⁸⁰ liegt bei vielen School Shootings der Fall einer Tötung Unbekannter wegen ihrer Zugehörigkeit zum System Schule vor.

⁷⁴ Z.B. BGH 34, 60; NJW 1994, 2629.

⁷⁵ BGH NStZ 1988, 268.

⁷⁶ BGH MDR/D 1974, 547.

⁷⁷ Z.B. BGH 2, 63; 3, 133; 35, 116; 42, 226; NStZ 1993, 342; NJW 1995, 602.

⁷⁸ Z.B. BGH 35, 116; GA 1974, 370; NJW 1991, 1198.

⁷⁹ Vgl. z.B. BGH NStZ-RR 2004, 79; NStZ 2007, 330; StraFo 2007, 123.

⁸⁰ Vgl. BGH NStZ 2004, 89.

Zu beachten ist allerdings, dass die Diagnose einer dem Täter die Einsicht versperrenden Persönlichkeitsstörung der Annahme von niedrigen Beweggründen entgegen stehen kann, da dem Täter alle Umstände der Tat bekannt sein müssen und er in der Lage sein muss, diese als sittlich auf tiefster Stufe stehende Beweggründe zu erkennen.⁸¹ Das Vorliegen einer solchen Persönlichkeitsstörung sowie die Frage, ob diese in der konkreten Situation die Einsichtsfähigkeit des Täters versperrt hat, dürften daher mit besonderer Sorgfalt jedenfalls in Betracht zu ziehen und zu prüfen sein.

Ferner sei darauf hingewiesen, dass die Rechtsprechung bei einem so genannten „Mitnahmesuizid“ in der Regel niedrige Beweggründe nicht annimmt.⁸² Im Unterschied zu einem School Shooting handelt es sich bei den Opfern des klassischen Mitnahmesuizids allerdings nicht um austauschbare Ersatzopfer, sondern um einige wenige, dem Täter nahestehende Personen. Das Szenario eines typischen School Shootings dürfte daher auch im Fall der Annahme eines „suicide by cop“ anders zu bewerten sein.

2. Relevante Mordmerkmale der zweiten Gruppe

Die Mordmerkmale der zweiten Gruppe stellen auf die Tat ab und umfassen besonders gefährliche und / oder verwerfliche Arten der konkreten Tatumsetzung.

a) Heimtücke

Ein Täter handelt heimtückisch, wenn er die im Tatzeitpunkt seines Angriffs bestehende Arg- und Wehrlosigkeit seines Opfers bewusst zur Ausführung der Tat ausnutzt, wobei sich die Wehrlosigkeit des Opfers unmittelbar aus dessen Arglosigkeit ergeben muss.⁸³ Arglos ist ein Opfer dann, wenn es sich zur Tatzeit eines Angriffes nicht versieht, sondern gerade die Vorstellung hat, vor einem Angriff allgemein oder vor einem Angriff des konkreten Täters sicher zu sein.⁸⁴

Das Vorliegen der Arglosigkeit und der daraus resultierenden Wehrlosigkeit wird auch im Fall eines School Shootings für jedes Opfer einzeln zu prüfen sein. Eine Schule dürfte grundsätzlich als sicherer Ort gelten. Sowohl die anwesenden Lehrer als auch die Schüler versehen sich eines Angriffes grundsätzlich nicht. Zu beachten ist aber, dass die offene Tatausführung charakteristisch für ein School Shooting ist. Der School Shooter will wahrgenommen und gefürchtet werden. In dem Moment, in dem ein Schüler oder Lehrer den Täter schwer bewaffnet durch die Gänge der Schule marschieren sieht, dürfte Arglosigkeit bei diesen Personen nach hiesigem Dafürhalten nicht mehr gegeben sein. Auch nach dem Ertönen erster Schüsse dürft-

⁸¹ BGH NJW 1954, 565; NStZ 2007, 525.

⁸² BGH 1984, 261.

⁸³ BGH 2, 251; 32, 382.

⁸⁴ BGH StV 1998, 544.

ten die Personen, die den Knall gehört und als Schuss eingeordnet haben, nicht mehr arglos sein. Eine dennoch vorliegende Wehrlosigkeit, die immer gegeben sein wird, ist auf Arglosigkeit dann jedenfalls nicht mehr zurück zu führen. Das Merkmal der Heimtücke kann bei einem School Shooting im Ergebnis allenfalls im Anfang der Tat eine Rolle spielen. Im weiteren Tatverlauf kommt es bei Schüssen auf verschlossene Türen jedenfalls dann in Betracht, wenn die dort sich befindlichen Lehrer und Schüler noch nicht alarmiert worden sind. Da immer auch jedenfalls bedingter Vorsatz des Täters bezüglich des Merkmals der Heimtücke gegeben sein muss, dürfte es bei School Shootings häufig eine jedenfalls untergeordnete Rolle spielen, weil es dem Täter, wie dargestellt, gerade darauf ankommt, als bedrohlich und gefährlich wahrgenommen zu werden. Das Vorliegen von Heimtücke scheint insbesondere im Fall von Personen fraglich, die als Adressaten von Leaking bereits mit einer entsprechenden Tat rechnen konnten.

b) Grausamkeit

Grausamkeit als Mordmerkmal ist gegeben, wenn der Täter seinen Opfern in gefühlloser, unbarmherziger Gesinnung Schmerzen bzw. Qualen zufügt, die sowohl physischer als auch psychischer Art sein können, die nach ihrer Dauer oder ihrer Stärke über das für die Tötung erforderliche Maß hinaus gehen.⁸⁵

Dies könnte im Falle eines School Shootings jedenfalls auf die Opfer zutreffen, die nicht zu den ersten Opfern zählen, sofern man die Gesamtsituation des Erlebens der Tötung von Lehrkräften und Klassenkameraden, eine etwaige Geiselnahme und das besondere Erlebnis von Hilflosigkeit als z.B. einer Folterung ähnlich ansehen mag. In einzelnen Fällen dürfte dies nach hiesiger Auffassung zutreffen. Zu beachten ist – darauf sei im Fall eines School Shootings im Besonderen hingewiesen – dass das erhebliche Leiden bei den Opfern selbst vorliegen muss; ein erhebliches Leiden bei den Angehörigen ist nicht ausreichend.⁸⁶

Die subjektiv erforderliche gefühl- und mitleidlose Gesinnung des Täters dürfte hingegen regelmäßig zu bejahen sein.⁸⁷

c) Gemeingefährliche Tatmittel

Ein Tatmittel ist als gemeingefährlich einzustufen, wenn es im Einzelfall durch die Art seiner Anwendung eine Gefahr für eine unbestimmte Anzahl an Personen birgt.⁸⁸ Tatmittel dieser Art sind beispielsweise die bei School Shootings häufig eingesetzten Sprengsätze, aber auch vollautomatische Schusswaffen. Auf School Shootings dürfte dieses Mordmerkmal fast immer zutreffen. Den Tätern kommt es auch gerade darauf an, eine besonders große Anzahl von Personen zu töten.

⁸⁵ BGH 3, 180; BVerfGE 1987, 226.

⁸⁶ BGH NStZ 2001, 647.

⁸⁷ BGH 97, 565.

⁸⁸ BGH NJW 1985, 1477.

3. Relevantes Mordmerkmal der dritten Gruppe

Die Mordmerkmale der dritten Gruppe setzen wie die der ersten Gruppe beim Täter an; sie enthalten die Verwerflichkeit des Tötungsziels. Auf ein School Shooting anwendbar sein könnte das Merkmal der Verdeckungsabsicht. Diese liegt vor, wenn jemand tötet, um eine andere Straftat zu verdecken, wobei es durchaus möglich ist, dass die Tat selbst schon entdeckt ist, der Täter aber noch nicht zweifelsfrei identifiziert ist.⁸⁹ Denkbar wäre die Verwirklichung dieses Mordmerkmals z.B. durch Schüsse auf Polizeibeamte oder durch Schüsse unbeteiligter Personen während einer Flucht des Täters. Da Voraussetzung aber eine andere Tat ist, wird es hier im Einzelnen darauf ankommen, ob das Tatgeschehen als Tateinheit oder Tatmehrheit zu werten ist,⁹⁰ ob der Täter nach einer Zäsur mit Verdeckungsabsicht neu ansetzt,⁹¹ ob von vorn herein ein mehraktiges Geschehen geplant war⁹² usw. Die abschließende Beurteilung wird jeweils einer gründlichen Einzelfallprüfung vorbehalten bleiben.

II. Totschlag gem. § 212 StGB

Nur, wenn keines der oben genannten Mordmerkmale vorliegt, ist ein School Shooting als Totschlag gem. § 212 I StGB zu bestrafen. Dies wird aber allenfalls in besonders gelagerten Ausnahmefällen der Fall sein. Dann wird fraglich sein, ob die entsprechende Tat jedenfalls nach hiesiger Auffassung überhaupt als School Shooting zu bezeichnen wäre.

III. Rechtsfolgen eines School Shootings

Gem. § 211 I StGB wird der Mörder mit lebenslanger Freiheitsstrafe bestraft. Wer tötet, ohne Mörder zu sein, wird gem. § 212 I StGB mindestens mit einer Freiheitsstrafe von fünf Jahren bestraft. Zu beachten ist allerdings, dass die Täter eines School Shootings fast immer Jugendliche (14 bis 17 Jahre) oder Heranwachsende (18 bis 23 Jahre) sind.⁹³ So dürfte in fast allen Fällen eine Anwendung des Jugendstrafrechts erfolgen, § 1 JGG. Die Freiheitsstrafe darf dann nicht mehr als zehn Jahre betragen, § 17 JGG.

In beiden Fällen reicht der Versuch der Tat für eine Strafbarkeit aus. Dies ergibt sich aus § 23 I StGB, der festlegt, dass der Versuch eines Verbrechens stets strafbar ist in Verbindung mit § 12 I StGB, der jede Tat, die im Mindestmaß mit einem Jahr Freiheitsstrafe bedroht ist, als Verbrechen definiert.

Häufig dürfte auch die Anwendung von Maßregeln zur Besserung und Sicherung in Betracht kommen. Als solche ist z.B. die Unterbringung in einem psychiatrischen

⁸⁹ BGH NStZ-RR, 132.

⁹⁰ BGH NStZ 2003, S. 371.

⁹¹ BGH MDR/D 1974, 366.

⁹² BGH NJW 2001, 763.

⁹³ Bondü, School Shootings in Deutschland, S. 30.

Krankhaus (vgl. § 61 Nr. 1 StGB) oder die Unterbringung in der Sicherungsverwahrung (vgl. § 61 Nr. 3 StGB) vorgesehen. Für die Unterbringung in einem psychiatrischen Krankenhaus gem. § 63 StGB ist es erforderlich, dass der Täter die Tat im Zustand der Schuldunfähigkeit, § 20 StGB oder wenigstens der verminderten Schuldfähigkeit gem. § 21 StGB begangen hat und er für die Allgemeinheit eine Gefahr darstellt, weil von ihm weitere erhebliche Taten zu erwarten sind. An die Voraussetzungen der Sicherungsverwahrung sind höhere Anforderungen zu stellen, die in den §§ 66 ff. StGB geregelt sind. Die Anordnung einer Maßregel der Besserung und Sicherung wird jedenfalls häufig verhältnismäßig i.S.d. § 62 StGB sein. Insgesamt ist aber zu beachten, dass Anknüpfungspunkt niemals nur die begangene Tat sein darf, sondern dass es gerade auf weitere zu erwartende Taten ankommt. Aus diesseitiger Sicht wird dies bei der Anordnung von Maßregeln der Besserung und Sicherung in der Praxis häufig nicht ausreichend beachtet.

IV. Weitere Straftatbestände im Zusammenhang mit School Shootings

Im (weiteren) Zusammenhang mit School Shootings kommt die Verwirklichung weiterer Straftatbestände in Betracht. Zunächst könnte der School Shooter selbst sich anderweitig strafbar machen:

- Er wird einen **Hausfriedensbruch gem. § 123 StGB** begehen, sofern er z.B. entsprechend maskiert oder bewaffnet als Attentäter erkennbar in die Schule einmarschiert.
- Regelmäßig wird der Täter Bekleidungsgegenstände sowie Schul- und Schülereigentum und möglicherweise Einsatzmittel der Polizei beschädigen, sodass auch Tatbestände der **Sachbeschädigung gem. §§ 303 ff. StGB** relevant sein können.
- Sofern Personen durch die Tat nicht getötet, sondern nur verletzt werden, kommen **Körperverletzungsdelikte gem. §§ 223 ff. StGB** in Betracht.
- In Einzelfällen wird auch eine Strafbarkeit wegen **Freiheitsberaubung gem. § 239 StGB** und/oder wegen **Geiselnahme gem. § 239b StGB** gegeben sein.
- Im Fall der Verwendung von Sprengsätzen wird das **Herbeiführen einer Sprengstoffexplosion gem. § 308 StGB** eine Rolle spielen.
- Straftaten i.S.d. **§§ 51 ff. WaffG** werden regelmäßig vorliegen. In Einzelfällen mögen auch Verstöße gegen das **KrWaffKontrG** in Betracht kommen.
- Je nach Art und Ernsthaftigkeit vorheriger Tatankündigungen und Tatandrohungen besteht die Möglichkeit einer Strafbarkeit wegen **Störung des öffentlichen Friedens gem. § 126 I Nr. 2 StGB**⁹⁴ oder wegen **Bedrohung gem. § 241 StGB**. Wird die Ernsthaftigkeit der Absicht nur vorgetäuscht, ist im Zusammenhang mit Leaking auch an **§ 126 II StGB** sowie an das **Vortäuschen einer Straftat gem. § 145d I Nr. 2 StGB** zu denken.

⁹⁴ Vgl. hierzu LG Aachen, NJW-Spezial 2013, 58.

Auch Dritte können sich im Zusammenhang mit einem School Shooting strafbar machen. Wer von den ernsthaften Absichten eines geplanten School Shootings seines Schülers, Mitschülers, Freundes, Bekannten oder auch seines Kindes erfährt, ist verpflichtet, die geplante Tat anzuzeigen. Andernfalls wird eine Strafbarkeit wegen **Nichtanzeige geplanter Straftaten gem. § 138 I Nr. 5, III StGB** im Raum stehen. Die den Angehörigen zugebilligte Straflosigkeit kommt in einem solchen Fall nicht in Betracht, § 139 III Nr. 1 StGB. Straffrei wäre gem. § 139 IV StGB nur der, der die Tatausführung anderweitig verhindert.

Ein juristisch besonders gelagerter Fall⁹⁵ war das durch *Tim Kretschmer* durchgeführte School Shooting in Winnenden. Der Vater des Täters, *Jörg Kretschmer*, war als Sportschütze berechtigt, Waffen zu besitzen. Diese hatte er nicht ordnungsgemäß verwahrt, obwohl er um die psychischen Probleme seines Sohnes wusste. So konnte dieser 285 Schuss Munition, die an verschiedenen Orten im Haus gelagert war, sowie eine Pistole an sich bringen. Das Landgericht Stuttgart hat ihn deshalb mit Urteil vom 10. Februar 2011 wegen fahrlässiger Tötung in fünfzehn Fällen in Tateinheit mit fahrlässiger Körperverletzung in vierzehn Fällen sowie fahrlässigem Überlassen einer erlaubnispflichtigen Schusswaffe und erlaubnispflichtiger Munition an Nichtberechtigte jeweils durch Unterlassen, zu einer Gesamtfreiheitsstrafe von einem Jahr und neun Monaten verurteilt. Die Vollstreckung der Freiheitsstrafe wurde zur Bewährung ausgesetzt. Auf die Revision des Angeklagten *Kretschmers* hin hat der BGH das Urteil wegen eines Verfahrensfehlers aufgehoben und an eine andere Kammer des Landgerichts Stuttgart zur erneuten Verhandlung und Entscheidung zurückverwiesen.⁹⁶ Nunmehr wurde *Kretschmer* zu einer Freiheitsstrafe von einem Jahr und sechs Monaten, ausgesetzt zur Bewährung, verurteilt.⁹⁷ Da die gegen dieses Urteil zunächst eingelegte Rechtsbeschwerde zurückgenommen wurde, ist das Urteil mittlerweile rechtskräftig.

F. Der Weg zum School Shooter

Wenn Jugendliche oder Heranwachsende derartig grausige Taten begehen, besteht ein besonderes Bedürfnis nach einer Erklärung. Dies gilt insbesondere für die breite Öffentlichkeit. Schnell wird dann ein Sündenbock gesucht.

Die Entstehung jeder Art von Kriminalität wird heute multifaktoriell erklärt. Erklärungsansätze sind deshalb immer beim Täter selbst sowie in seiner Umwelt zu suchen.

In den Anfängen der kriminologischen Forschung, die etwa im 18. Jahrhundert angesiedelt sind, prägte *Beccaria* die klassische Schule mit einer Theorie, die die Ursachen für die Entstehung von Kriminalität im sozialen Umfeld des Täters, nämlich

⁹⁵ Darstellung beruht auf *Berster*, Anm. zu BGH ZIS 12/2012, 623 ff.

⁹⁶ BGH StraFo 2012, 173 ff.

⁹⁷ LG Stuttgart, unveröffentlichtes Urteil vom 01.02.2013 – 7 KLS 112 Js 21916/09.

im Kriminaljustizsystem selbst sowie in den gesellschaftspolitischen Verhältnissen suchte.⁹⁸

Im Gegensatz dazu versuchte *Lombroso*, delinquentes Verhalten ausschließlich täterorientiert zu erklären.⁹⁹ Er hat anhand der körperlichen Untersuchung und Beobachtung zahlreicher inhaftierter Soldaten und Verbrecher verschiedene Verbrechertypen herausgearbeitet und vertreten, dass man diese nicht nur an bestimmten Persönlichkeitsmerkmalen, sondern bereits an ihrem äußeren Erscheinungsbild erkennen könne.¹⁰⁰ Die durch ihn begründete biologisch-positive Schule stellt den freien Willen des Einzelnen in Abrede, indem sie von der Annahme ausgeht, abweichendes Verhalten sei durch angeborene Persönlichkeitsmerkmale vorbestimmt.

Aus den gegensätzlichen Erklärungsansätzen entwickelte sich Ende des 19. Jahrhunderts der so genannte „Anlage-Umwelt-Streit“, der die Frage zum Inhalt hatte, ob Kriminalität auf angeborene Faktoren oder äußere Einflüsse zurückzuführen ist.

Dieser wurde durch *von Liszt* überwunden, der die These vertrat, Kriminalität sei sowohl auf ererbte Anlagen als auch auf äußere, gesellschaftspolitische Einflüsse zurückzuführen.¹⁰¹ Darauf aufbauend entstanden schließlich multikausale Ansätze zur Kriminalitätserklärung.

I. Persönlichkeit

Betrachtet man eingehend die Persönlichkeit der Täter, so finden sich bei allen Defizite im persönlichen Bereich. Erklärungsversuche, die (unter anderem) beim Täter selbst ansetzen, gehen heute ausschließlich von einer Prädisposition aus. Biosozialen Theorien nach können bestimmte ererbte Anlagen oder nicht ererbte, biochemische Einflüsse zu Verhaltensauffälligkeiten führen, die unter dem Einfluss eines bestimmten Milieus zu Delinquenz führen können. Die Persönlichkeitstheorien suchen den Ansatzpunkt für eine kriminelle Disposition in bestimmten Persönlichkeitsmerkmalen des Einzelnen.

Das typische Persönlichkeitsprofil eines School Shooters gibt es nach bisherigen Forschungsergebnissen nicht.¹⁰² Vielmehr handelt es sich um den ersten Blick um recht normal wirkende Jugendliche und Heranwachsende.¹⁰³

Insbesondere lassen sich im Widerspruch zu früheren Persönlichkeitstheorien, die das psychopatische bzw. antisoziale Persönlichkeitsprofil besonders grausamer

⁹⁸ *Beccaria*, Über Verbrechen und Strafen.

⁹⁹ *Lombroso*, Der Verbrecher.

¹⁰⁰ *Lombroso*, Neue Fortschritte in den Verbrecherstudien, S. 114 f.

¹⁰¹ *von Liszt*, Strafrechtliche Aufsätze und Vorträge.

¹⁰² *Scheithauer/Bondü*, Amoklauf und School Shooting, S. 99; *Pollmann*, Tatort Schule, S. 70; *Robertz/Wickenhäuser*, Der Riss in der Tafel, S. 25; *Wieczorek*, Kriminalistik 3/2010, 158.

¹⁰³ *Hoffmann*, Tödliche Verzweiflung – der Weg zu zielgerichteten Gewalttaten an Schulen, S. 28; *Pollmann*, Tatort Schule, S. 70.

Verbrecher geprägt haben, schwerwiegende psychische Erkrankungen bei den Tätern in der Regel nicht ausmachen.¹⁰⁴ Als solche kämen vor allem Psychosen oder gravierende Persönlichkeitsstörungen in Betracht.

Unter dem Begriff der Psychose versteht man verschiedene psychische Krankheiten oder Störungen von besonderer Schwere, denen ein zumindest zeitweiliger Realitätsverlust gemeinsam ist.¹⁰⁵ Sie können von organischen Ursachen herrühren oder affektiv bedingt sein¹⁰⁶, wie es beispielsweise bei psychotischen Episoden einer schweren Depression der Fall ist.¹⁰⁷

Die Ursachen für die Entwicklung von Persönlichkeitsstörungen sind bislang ungeklärt. Den verschiedenen Erklärungsansätzen lässt sich entnehmen, dass sie aus einer Wechselbeziehung von Anlage- und Umweltfaktoren entstehen. Persönlichkeitsstörungen sind basierend auf verschiedenen Persönlichkeitsmerkmalen in etliche Untergruppen unterteilt. Über die für die jeweilige Persönlichkeitsstörung charakteristischen Persönlichkeitsmerkmale verfügt grundsätzlich jeder Mensch. Eine Persönlichkeitsstörung kommt dann in Betracht, wenn die Merkmale besonders ausgeprägt, nicht flexibel und kaum angepasst sind.¹⁰⁸ Daraus resultieren von der Norm abweichende Erlebens- und Verhaltensmuster, die zu Konflikten führen und die soziale Funktionsfähigkeit beeinträchtigen.¹⁰⁹ Beim Betroffenen verursachen sie häufig einen enormen Leidensdruck.¹¹⁰ Die Diagnose einer Persönlichkeitsstörung setzt voraus, dass die abweichenden Persönlichkeitsmerkmale sich über einen längeren Zeitraum hinweg manifestiert haben.¹¹¹ Dieser Prozess ist in der Regel erst im Erwachsenenalter abgeschlossen, sodass es in den meisten Fällen nicht angemessen wäre, Persönlichkeitsstörungen bei Kindern und Jugendlichen zu diagnostizieren.¹¹²

Scheithauer und *Bondü* weisen daher auf die Möglichkeit hin, dass eventuell bestehende psychische Krankheiten oder Störungen bei den jungen Tätern lediglich noch nicht voll ausgeprägt oder noch nicht diagnostiziert worden sein könnten. Diesen Schluss ziehen sie daraus, dass bei erwachsenen Amoktätern schwerwiegende psychische Probleme wie beispielsweise Psychosen¹¹³ weitaus häufiger festgestellt

¹⁰⁴ *Robertz*, Erfurt – 5 Jahre danach, S. 13; *Pollmann*, Tatort Schule, S. 36; *Robertz/Wickenhäuser*, Der Riss in der Tafel, S. 31.

¹⁰⁵ *Huber*, Psychiatrie, S. 27.

¹⁰⁶ *Huber*, Psychiatrie, S. 24.

¹⁰⁷ *Huber*, Psychiatrie, S. 157 f.

¹⁰⁸ *Fiedler*, Persönlichkeitsstörungen, S. 32.

¹⁰⁹ *Fiedler*, Persönlichkeitsstörungen, S. 3.

¹¹⁰ *Fiedler*, Persönlichkeitsstörungen, S. 3.

¹¹¹ *Fiedler*, Persönlichkeitsstörungen, S. 32 f.

¹¹² *Steinhausen*, Psychische Störungen bei Kindern und Jugendlichen, S. 18; *Bondü*, School Shootings in Deutschland, S. 69.

¹¹³ *Pollmann*, Tatort Schule, S. 36.

werden.¹¹⁴ Untermuert wird diese Vermutung durch Forschungsergebnisse aus dem US-amerikanischen Raum, nach denen bei zahlreichen Tätern schwere psychische Störungen in Form von Psychopathien, Psychosen und Traumata vorliegen.¹¹⁵ Diese Ergebnisse konnten in Bezug auf den europäischen Raum bislang allerdings nicht verifiziert werden, sodass an dieser Stelle noch Forschungsbedarf besteht.

Unbenommen davon, dass schwere psychische Krankheiten und Störungen bei School Shootern in der Regel nicht vorliegen oder dies jedenfalls nicht bekannt bzw. nachweisbar ist, zeigen bisherige Forschungsergebnisse, dass School Shooter regelmäßig über eine von Defiziten geprägte Persönlichkeitsstruktur verfügen. Diese ist nicht zwingend im pathologischen Bereich anzusiedeln.¹¹⁶

1. Narzissmus und narzisstische Tendenzen

Den Charakterzügen vieler School Shooter lassen sich Hinweise auf eine narzisstisch akzentuierte Persönlichkeit entnehmen.¹¹⁷ Dabei wird es sich aufgrund des jungen Alters der Täter um narzisstische Tendenzen oder um die Vorform einer narzisstischen Persönlichkeitsstörung¹¹⁸, eine so genannte Persönlichkeitsentwicklungsstörung, handeln.¹¹⁹

Menschen mit narzisstischen Charakterzügen sind weniger als andere Menschen in der Lage, mit Kränkungen adäquat umzugehen.¹²⁰ Diese bei School Shootern häufig vorkommende erhöhte Vulnerabilität,¹²¹ die schon bei den traditionellen malaiischen Amokläufern festgestellt wurde,¹²² führt dazu, dass sozialübliche Zurückweisungen und alltägliche Sticheleien als besonders verletzend und belastend erlebt werden. Das erklärt sich mit dem für Narzissten typischen Anspruchsdenken an eine besondere Behandlung durch andere und einem ausgeprägten Gefühl der eigenen Wichtigkeit gepaart mit einem wenig ausgeprägten Selbstbewusstsein, welches insbesondere dann zum Vorschein kommt, wenn besonders günstige Behandlungen

¹¹⁴ Scheithauer/Bondü, Amoklauf und School Shooting, S. 79.

¹¹⁵ Langman, Amok im Kopf, S. 52.

¹¹⁶ Pollmann, Tatort Schule, S. 73; so wohl auch Köhler/Kursawe, Kriminalistik 10/2003, 595.

¹¹⁷ Böckler/Seeger, Schulamokläufer, S. 60; Scheithauer/Bondü, Amoklauf und School Shooting, S. 52; Langman, Amok im Kopf, S. 81 ff.; von Prondzinski, DPolBl 2/2008,27; Hoffmann/Roshdi/Robertz, Kriminalistik 4/2009, 200; Füllgrabe, Kriminalistik 4/2000, 227. Anzumerken ist allerdings, dass eine Studie von Bondü dies nicht bestätigt hat: Bondü, School Shootings in Deutschland, S. 272.

¹¹⁸ DIMDI: ICD-10-GM, Kap. V F60.8.

¹¹⁹ Steinhausen, Psychische Störungen bei Kindern und Jugendlichen, S. 18.

¹²⁰ Fiedler, Persönlichkeitsstörungen, S. 88; Hoffmann, Tödliche Verzweiflung – der Weg zu zielgerichteten Gewalttaten an Schulen, S. 28 f.; Scheithauer/Bondü, Amoklauf und School Shooting, S. 49 ff., insbesondere S. 52, S. 61; Hoffmann/Roshdi/Robertz, Kriminalistik 4/2009, 200.

¹²¹ Von Langman sehr anschaulich unter dem Begriff „Extreme Reaktivität“ beschrieben: Langman, Amok im Kopf, S. 235 ff.

¹²² Scheithauer/Bondü, Amoklauf und School Shooting, S. 19.

und exzessive Bewunderungen durch andere ausbleiben.¹²³ Kränkungen üblichen Ausmaßes können das Selbstbewusstsein eines narzisstisch veranlagten Menschen so sehr angreifen, dass sie als existenziell bedrohlich in Bezug auf die eigene Identität wahrgenommen werden,¹²⁴ was bei School Shootern häufig festzustellen ist.¹²⁵

2. Depressionen und Suizidgedanken

Meist findet sich bei School Shootern eine depressive Symptomatik mit Gefühlen der Hoffnungslosigkeit und Verzweiflung, die unter Umständen vor der Tat bereits zu Suizidgedanken geführt oder in einem Suizidversuch gegipfelt hat.¹²⁶ Im Anschluss an die Tat kommt es schließlich häufig zu einem Suizid des Täters: Die Täter aus Erfurt, Emsdetten und Winnenden haben sich das Leben genommen. Über den Winnender Täter *Kretschmer* ist bekannt, dass er unter Depressionen litt und sich deshalb zeitweise in psychotherapeutischer Behandlung befand.¹²⁷

Depressionen sind unter anderem gekennzeichnet durch Niedergeschlagenheit, einem Gefühl innerer Leere, Hoffnungslosigkeit und dem Gefühl der eignen Wertlosigkeit und Unfähigkeit.¹²⁸ Depressive Symptomatiken kommen nicht nur bei Depressionen, sondern auch bei anderen psychischen Krankheiten und Störungen vor.¹²⁹ Schwere Depressionen lassen sich ebenso wie Psychosen und Persönlichkeitsstörungen nur sehr selten bereits im Jugendalter diagnostizieren.¹³⁰ Depressive Symptomatiken mit oder ohne Suizidgedanken hingegen lassen sich sehr häufig gerade bei Jugendlichen feststellen.¹³¹

II. Soziales Umfeld

Neben der defizitären Persönlichkeit potentieller Täter spielen soziale Faktoren eine wichtige Rolle bei der Tatgenese. Nach der Kontrolltheorie *Hirschis* verringert die Einbindung in das soziale Gefüge beispielsweise die Wahrscheinlichkeit krimi-

¹²³ *Fiedler*, Persönlichkeitsstörungen, S. 88; *Scheithauer/Bondü*, Amoklauf und School Shooting, S 52; *Langman*, Amok im Kopf, S. 92 f.

¹²⁴ *Fiedler*, Persönlichkeitsstörungen, S. 88.

¹²⁵ *Robertz*, School Shootings, S. 220; *Scheithauer/Bondü*, Amoklauf und School Shooting, S. 84.

¹²⁶ *Vossekuil/Fein/Reddy/Borum/Modzeleski*, Implications for the Prevention of School Attacks in the United States, S. 21 f.; *Robertz*, Erfurt – 5 Jahre danach, S. 13; *Scheithauer/Bondü*, Amoklauf und School Shooting, S. 51; *Hoffmann*, Tödliche Verzweiflung – der Weg zu zielgerichteten Gewalttaten an Schulen, S. 31; *Pollmann*, Tatort Schule, S. 73 ff.; *Langman*, Amok im Kopf, S. 38 f.; *von Prondzinski*, DPolBl 2/2008, 27; *Hoffmann/Roshdi/Robertz*, Kriminalistik 4/2009, 200.

¹²⁷ *Bornhöft u.A.*, 113 Kugeln kalte Wut, DER SPIEGEL 12/2009, 33; *Kalka*, Winnenden, S. 61; *Ziehfreund*, Kriminalistik 3/2010, 145.

¹²⁸ *DIMDI*: ICD-10-GM, Kap. V F32.-, F33.- und F34.-; *Frank*, Psychiatrie, S. 11.

¹²⁹ *Frank*, Psychiatrie, S. 11.

¹³⁰ *Steinhausen*, Psychische Störungen bei Kindern und Jugendlichen, S. 17.

¹³¹ *Steinhausen*, Psychische Störungen bei Kindern und Jugendlichen, S. 17 f.

nellen Verhaltens.¹³² Fehlt diese, steigt die Wahrscheinlichkeit der Umsetzung einer kriminellen Handlung. Diese Bindungstheorie spielt auch im Zusammenhang mit School Shootings eine Rolle. Das soziale Umfeld der Täter wirkt zunächst normal, stellt sich jedoch bei genauerem Hinsehen fast immer als defizitär dar,¹³³ was durch die Wechselbeziehung zwischen der Persönlichkeitsstruktur der Täter und ihrer Umwelt bedingt ist: Einerseits führt die von Defiziten geprägte Persönlichkeit zu Schwierigkeiten im sozialen Gefüge, andererseits kann sich eine solche Persönlichkeit nur in einem Umfeld entwickeln, in dem es an funktionalen sozialen Ressourcen mangelt.¹³⁴

1. Familienverhältnisse

Hinsichtlich der Familienverhältnisse der Täter herrscht Einigkeit darüber, dass diese zumindest in formaler Hinsicht unauffällig erscheinen und die Täter nicht etwa einem so genannten „broken home“¹³⁵ entstammen.¹³⁶ Häufig handelt es sich um typische Mittelschichtsfamilien durchschnittlichen Bildungsniveaus,¹³⁷ die in ländlichen Gegenden oder städtischen Vororten wohnen¹³⁸ und „auffällig unauffällig“¹³⁹ erscheinen.

Die Forschungsergebnisse zeigen jedoch, dass die Familienverhältnisse der Täter durchaus regelmäßig als problematisch gewertet werden können, was den zwischenmenschlichen Umgang und die Qualität der emotionalen Beziehungen untereinander betrifft.¹⁴⁰ Fast immer fehlte den späteren Tätern emotionale Anerkennung durch ihre Eltern, was ihr Selbstbewusstsein und ihr Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten schmälerte und zu Versagensgefühlen führte.¹⁴¹

Feltes weist darauf hin, dass es „in vielen Familien [...] keinen Kontakt mehr untereinander“¹⁴² gibt. In vielen Fällen leben die einzelnen Familienmitglieder nebeneinander her.¹⁴³ Die Eltern wissen nur wenig über ihre Kinder, was in emotionaler Vernachlässigung gipfeln kann, indem kein echtes Interesse an den Gefühlen der

¹³² Vgl. ausführlich *Hirschi*, Causes of delinquency.

¹³³ *Robertz/Wickenhäuser*, Der Riss in der Tafel, S. 33.

¹³⁴ *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 62.

¹³⁵ *Steinhausen*, Psychische Störungen bei Kindern und Jugendlichen, S. 45.

¹³⁶ *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 60; *Pollmann*, Tatort Schule, S. 70.

¹³⁷ *Bannenber*, Forschungsmagazin der Universität Bielefeld 2007, Nr. 30, S. 39; *Hoffmann*, Tödliche Verzweigung – der Weg zu zielgerichteten Gewalttaten an Schulen, S. 28; *McGee/DeBernardo*, The Forensic Examiner 1999, 8, S. 7; *Langman*, Amok im Kopf, S. 51.

¹³⁸ *McGee/DeBernardo*, The Forensic Examiner 1999, 8, S. 7; *Scheithauer/Bondü*, Amoklauf und School Shooting, S. 46; *Langman*, Amok im Kopf, S. 224.

¹³⁹ *Hoffmann*, Tödliche Verzweigung – der Weg zu zielgerichteten Gewalttaten an Schulen, S. 28.

¹⁴⁰ *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 57; *McGee/DeBernardo*, The Forensic Examiner 1999, 8, S. 7.

¹⁴¹ *Sutterlüty*, Zeitschrift für Soziologie 2004, 33, 4, S. 270.

¹⁴² *Feltes* in: Westfälische Rundschau vom 16. 05.2009.

¹⁴³ *Bannenber*, Forschungsmagazin der Universität Bielefeld 2007, Nr. 30, S. 39.

Kinder besteht und in der Folge auch nicht artikuliert wird. Es herrscht eine familiäre Situation vor, in der Schwierigkeiten nur oberflächlich behandelt oder übergangen und nicht ausreichend thematisiert werden.

Der Erziehungsstil ist vorwiegend inkonsistent und vermittelt wenig Geborgenheit, was dadurch zum Ausdruck kommt, dass die Eltern einerseits schimpfen und strafen, andererseits problematisches Verhalten ignorieren und leugnen, wodurch die späteren Täter sich der Kontrolle durch die Eltern entziehen können. In dem meisten Fällen findet eine Regulation der Freizeitgestaltung, die bei vielen späteren Tätern insbesondere aus intensivster Mediennutzung besteht, nicht oder nur unzureichend statt.¹⁴⁴

Bondü hat herausgefunden, dass es in einigen Täterfamilien Hinweise auf psychische Störungen gibt und Eltern oder entferntere Angehörige den Tätern teilweise als Vorbilder für suizidale Handlungen, aber auch für ein gesteigertes Interesse an Waffen gedient haben.¹⁴⁵

2. Schulisches Umfeld und Freundeskreis

Die Täter sind vermehrt Schüler von Realschulen oder Gymnasien bzw. vergleichbaren Schulen mittleren oder höheren Niveaus.¹⁴⁶

Während US-amerikanische Autoren herausfanden, dass die Schulnoten der Täter sich in der Regel im durchschnittlichen und sogar überdurchschnittlichen Bereich bewegen¹⁴⁷, zeigen Untersuchungen vor allem aus dem deutschen Raum, dass die Schulleistungen eher als durchschnittlich bis unterdurchschnittlich einzustufen sind, Schwierigkeiten mit dem Unterrichtsstoff bestanden und Klassen wiederholt werden mussten.¹⁴⁸ *Steinhäuser*¹⁴⁹ und *Bosse*¹⁵⁰ z.B. erbrachten dauerhaft schlechte Leistungen und mussten Schulklassen wiederholen. Auch *Kretschmers* Leistungen lagen im eher unterdurchschnittlichen Bereich.¹⁵¹

Ausnahmslos bestehen Konflikte im schulischen Kontext, durch die sich die späteren Täter besonders gekränkt fühlen. Während einige Autoren insbesondere im US-amerikanischen Raum herausgefunden haben, dass die Täter in der Schule häufig Opfer von schikanierenden Attacken in Form von Mobbing oder Bullying gewor-

¹⁴⁴ *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 57 f.; *Scheithauer/Bondü*, Amoklauf und School Shooting, S. 48.

¹⁴⁵ *Bondü*, School Shootings in Deutschland, S. 384.

¹⁴⁶ *Hoffmann*, Tödliche Verzweiflung – der Weg zu zielgerichteten Gewalttaten an Schulen, S. 28.

¹⁴⁷ *Vossekuil/Fein/Reddy/Borum/Modzeleski*, Implications for the Prevention of School Attacks in the United States, S. 20.

¹⁴⁸ Vgl. z.B. Ergebnisse einer deutschen Studie von *Hoffmann/Roshdi/Robertz*, Kriminalistik 4/2009, 198 f.

¹⁴⁹ *Gasser u.A.*, Bericht der Kommission Gutenberg-Gymnasium, S. 13 ff.

¹⁵⁰ *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 107.

¹⁵¹ *Michelfelder*, Kriminalistik 3/2010, 143.

den waren,¹⁵² zeigen neuere Forschungsergebnisse aus den USA, aber insbesondere aus Deutschland, dass es sich bei den innerschulischen Kränkungs-erlebnissen im Vorfeld der Tat in den meisten Fällen gerade nicht um solche von besonderer Schwere oder gar um lang andauerndes Mobbing handelt,¹⁵³ sondern vielmehr um Sticheleien und Verspottungen, wie sie unter Jugendlichen und von Lehrern gegenüber einzelnen Schülern üblich sind.¹⁵⁴ Sie sind jedoch von den Tätern aufgrund ihrer erhöhten Kränkbarkeit subjektiv als sehr erheblich empfunden worden.¹⁵⁵ Sofern schwerwiegendere Beeinträchtigungen durch Mitschüler nachgewiesen werden konnten, stellte sich meist heraus, dass diese jedenfalls nicht einseitig erfolgten, sondern häufig von den Tätern selbst durch auffälliges Verhalten provoziert worden sind.¹⁵⁶

Bondü weist darauf hin, dass auch die Schüler-Lehrer-Beziehung problematisch sein kann und findet, dass ein Augenmerk künftig auch darauf liegen sollte.¹⁵⁷ Nach hiesigem Dafürhalten liegt dies auf der Hand und hätte schon deutlich früher erkannt werden müssen. So richtete *Steinhäuser* seine Tat ausschließlich gegen Lehrer. Die zwei Schüler, die im Rahmen der Tat ums Leben gekommen sind, starben durch Schüsse auf verschlossene Türen. *Bosse*, der sowohl auf Lehrer als auch auf Schüler schoss, hatte in seine Tatplanung insbesondere auch Lehrer mit einbezogen. Dies ging aus seinen Tagebuchaufzeichnungen deutlich hervor. *Kretschmer* schoss ebenfalls gezielt sowohl auf Schüler als auch auf Lehrer.

Feltes sieht im Zusammenhang mit School Shootings und anderen Gewaltdelikten daneben den in der Schule herrschenden enormen Leistungsdruck als problematisch an¹⁵⁸ und weist auf die Erforderlichkeit gleichzeitiger Unterstützung beim Erlernen sozialer Verhaltensweisen hin.¹⁵⁹ Da der Schule allein aufgrund des enormen zeitlichen Umfangs, den sie im Leben eines Schülers einnimmt, eine entscheidende Rolle im Sozialisationsprozess Jugendlicher und Heranwachsender zukommt, kann die ausschließliche Fokussierung auf den Lehrauftrag und damit einhergehende Vernachlässigung emotionaler Gesichtspunkte zur Entwicklung sozial abweichenden Verhaltens beitragen.¹⁶⁰ Hinzu kommt, dass insbesondere Erfolg in der Schule als Grundlage späteren gesellschaftlichen Erfolges identitätsbildenden Charakter hat

¹⁵² So zum Beispiel *Vossekuil/Fein/Reddy/Borum/Modzeleski*, Implications for the Prevention of School Attacks in the United States, S. 21; *Leary/Kowalski/Smith/Phillips*, Aggressive Behaviour 2003, 29, S. 210.

¹⁵³ *Hoffmann*, Tödliche Verzweiflung – der Weg zu zielgerichteten Gewalttaten an Schulen, S. 28 f.; *Langman*, Amok im Kopf, S. 41.

¹⁵⁴ *Hoffmann*, Tödliche Verzweiflung – der Weg zu zielgerichteten Gewalttaten an Schulen, S. 29.

¹⁵⁵ *Pollmann*, Tatort Schule, S. 72.

¹⁵⁶ *Hoffmann*, Tödliche Verzweiflung – der Weg zu zielgerichteten Gewalttaten an Schulen, S. 29; *Langman*, Amok im Kopf, S. 42 ff.

¹⁵⁷ *Bondü*, School Shootings in Deutschland, S. 341.

¹⁵⁸ *Feltes* in: Westfälische Rundschau vom 16.05.2009.

¹⁵⁹ *Feltes*, Der Bürger im Staat – Sicherheit und Kriminalität 1/2003, 32.

¹⁶⁰ *Feltes*, Der Bürger im Staat – Sicherheit und Kriminalität 1/2003, 32.

und ein Ausbleiben dieses Erfolges zu erheblichen Minderwertigkeitsgefühlen führen kann.¹⁶¹ Dies war bei den Tätern oben dargestellter Taten der Fall, denn sie alle hatten aufgrund enormer Leistungsschwierigkeiten im schulischen Bereich keine attraktive Zukunftsperspektive.

III. Aggressionen, Tötungsfantasien, Nebenrealität

Minderwertigkeitsgefühle, die Unsicherheit bezüglich der eigenen Identität und die aufgrund besonderer Kränkbarkeit empfundenen Verletzungen begleiten und leiten potentielle Täter auf dem Weg zur Umsetzung ihrer Tat, wie die weitere Darstellung zeigen wird. Schließlich entwickelt jeder spätere Täter erhebliche Aggressionen, die in Tötungsfantasien gipfeln. Aufgrund der wachsenden Verzweiflung erfolgt im Vorfeld eines School Shootings ein immer stärker werdender Rückzug¹⁶² in eine destruktive, von Aggressionen und Tötungsvorstellungen besetzte Fantasiewelt, die dabei „*hilft, sich nicht mehr als ein Mann wahrzunehmen, der Angst empfindet, sondern als einer, der Angst verursacht*“¹⁶³. Die als unerträglich empfundene Kränkung wird in Wut umgewandelt, die „*der Bestätigung des eigenen Selbst*“ dient.¹⁶⁴ Langman betont, dass gerade die verletzte Männlichkeit die Grundlage für das Suchen nach Rollenmodellen männlicher Identität bildet, wofür dann häufig gewalttätige Vorbilder gewählt werden.¹⁶⁵ Diese Flucht vor der Realität in eine fiktive Welt kann so weit gehen, dass von einem Abgleiten in eine einschlägige Nebenrealität gesprochen werden kann, in welcher der Täter die real erlebte Schwäche und Ohnmacht dadurch kompensiert, dass er sich selbst zunächst in seiner Fantasie als starken, gottähnlichen Mann inszeniert, der nicht nur über sein eigenes Leben und seinen eigenen Tod, sondern auch über das Leben und Sterben anderer Menschen entscheiden kann.¹⁶⁶ Dies passt zu aktuellen Persönlichkeitstheorien, nach denen Delinquenz ein Mittel zur Selbstbestätigung sein kann.

Anders als im realen Leben fühlt sich der spätere Täter in dieser Fantasiewelt wohl und sicher, sodass das Fantasieren mit der Zeit einen immer größeren Raum einnimmt und ein immer stärkerer Rückzug aus dem realen Leben erfolgt, was wiederum neue Probleme schafft und den Täter noch stärker ins Abseits drängt.¹⁶⁷ Dies kann so ausgeprägt sein, dass eine adäquate Handlungsfähigkeit im realen Leben

¹⁶¹ Hoffmann/Roshdi/Robertz, Kriminalistik 4/2009, 199.

¹⁶² Hoffmann/Roshdi/Robertz, Kriminalistik 4/2009, 199; Weiß, Struktur – Persönlichkeit – Persönlichkeitsstörung, S. 170.

¹⁶³ Robertz, Erfurt – 5 Jahre danach, S. 14; so im Ergebnis auch: Scheithauer/Bondü, Amoklauf und School Shooting, S. 85; Pollmann, Tatort Schule, S. 76 f.; Weiß, Struktur – Persönlichkeit – Persönlichkeitsstörung, S. 170.

¹⁶⁴ Weilbach, Kriminalistik 2/2007, 123.

¹⁶⁵ Langman, Amok im Kopf, S. 244.

¹⁶⁶ Vgl. Pollmann, Tatort Schule, S. 78.

¹⁶⁷ Vgl.: Pollmann, Tatort Schule, S. 79.

vollends verloren geht.¹⁶⁸ *Knecht* betont, dass dieser Rückzug in eine Nebenrealität schon bei traditionellen Amokläufern festzustellen war.¹⁶⁹ Während die Täter im echten Leben immer weniger zurechtkommen, werden die Fantasien immer präsenter¹⁷⁰, bis sich eine einschlägige Nebenrealität¹⁷¹ entwickelt.

Diese brennt sich mit der Zeit derart in die Persönlichkeit ein, dass eine reale Umsetzung der bislang nur fantasierten Tat als logische Konsequenz erscheint. Gewalt wird plötzlich als legitime Lösungsstrategie für die eigenen Schwierigkeiten empfunden.¹⁷² Die Nebenrealität bezeichnet *Lempp* ganz bewusst als etwas über die Fantasie Hinausgehendes: Während in der Fantasie noch eine Grenze zur Wirklichkeit gezogen werden kann, fehlt diese Möglichkeit innerhalb der Nebenrealität. Sie scheint neben der tatsächlich existierenden Hauptrealität ebenfalls real zu sein.¹⁷³

IV. Enthemmung

Wer aggressive Gedanken und Tötungsfantasien in sich trägt, setzt diese nicht unbedingt in die Tat um. In der Regel besteht eine gesunde Hemmschwelle, die dies verhindert.¹⁷⁴ Bestehende Hemmschwellen müssen folglich abgebaut werden, bevor ein Jugendlicher ein in der Fantasie durchdachtes und geplantes School Shooting in der Realität umsetzen kann.

1. Empathie

Empathie für Mitmenschen stellt einen hemmenden Faktor dar.¹⁷⁵ In der Nebenrealität eines potentiellen Täters werden bestehende Werte und Normen mehr und mehr infrage gestellt, was zu einer den Verlust an Empathie begünstigenden sozialen Entbindung führen und mithin enthemmende Wirkung haben kann.¹⁷⁶ Zu den späteren Opfern wird eine Distanz aufgebaut, die so groß ist, dass diese nicht mehr als Mitmenschen, sondern nur noch als Zielobjekte wahrgenommen werden.¹⁷⁷ Ein Mangel an Empathie ist gemeinsames Merkmal der meisten gewaltbereiten Jugendlichen, insbesondere der meisten School Shooter.¹⁷⁸

¹⁶⁸ *Robertz/Wickenhäuser*, Der Riss in der Tafel, S. 76.

¹⁶⁹ *Knecht*, Kriminalistik 10/1998, 683.

¹⁷⁰ *Pollmann*, Tatort Schule, S. 79.

¹⁷¹ *LKA NRW*, Amoktaten, S. 1.

¹⁷² *Langman*, Amok im Kopf, S. 36.

¹⁷³ *Lempp*, Kerbe 2/2004, 7.

¹⁷⁴ *Füllgrabe*, Kriminalistik 4/2000, 226.

¹⁷⁵ *Weilbach*, Kriminalistik 2/2007, 122.

¹⁷⁶ *Weilbach*, Kriminalistik 2/2007, 122.

¹⁷⁷ *Weilbach*, Kriminalistik 2/2007, 123; *Robertz/Wickenhäuser*, Der Riss in der Tafel, S. 79.

¹⁷⁸ *Langman*, Amok im Kopf, S. 226; so ähnlich: *Raithel*, DPoIBl 2/2008, 6; *Füllgrabe*, Kriminalistik 4/2000, 226.

2. Gewalt als Mittel zur Konfliktbewältigung

Das Vorhandensein angemessener Konfliktbewältigungsstrategien hat ebenfalls eine aggressionshemmende Wirkung. Stehen solche Strategien nicht zur Verfügung oder werden darüber hinaus gewalttätige Handlungen als mögliches Mittel zur Bewältigung von Konflikten angesehen, sinkt die Hemmschwelle zur Gewaltanwendung.¹⁷⁹ Bei vielen School Shootern ist neben dem Rückzug aus dem sozialen Gefüge ein beachtlicher Werteverfall auszumachen.¹⁸⁰

V. Training für die Tat und Waffenzugang

Die lang andauernde, intensive Phase der gedanklichen Beschäftigung mit der Tat einschließlich ausführlicher Planung¹⁸¹ dient nicht nur dem Abbau von Hemmschwellen, sondern stellt gleichzeitig ein Training für die reale Umsetzung dar. Schon *Sutherland* und *Cressey* haben mit ihrer Theorie der differentiellen Assoziationen und Kontakte angenommen, dass kriminelles Verhalten einerseits in seinen Denkmustern, andererseits bezogen auf die Umsetzung der Tatausführung wie ein Beruf in einem lang andauernden Prozess erlernt werden muss.¹⁸²

In dieser Phase kommt es häufig zur „ersten Teilumsetzung einer Gewaltphantasie“¹⁸³, die zunächst „einen spielerischen Charakter“¹⁸⁴ aufweist und zunehmend realer wird. Viele Täter hatten beispielsweise Hobbys, die im Zusammenhang mit Waffen stehen.¹⁸⁵ Es folgt die Anschaffung von Waffen einschließlich zugehöriger Munition und sonstiger Ausrüstungsgegenstände.

Die Verfügbarkeit von Waffen bzw. die erleichterte Möglichkeit der Beschaffung stellt einen besonders hohen Risikofaktor dar.¹⁸⁶ Im Zusammenhang mit einem Training für die Tat und vor allem der realen Umsetzung eines School Shootings wird immer wieder darauf hingewiesen, dass die Möglichkeit des Waffenzugangs eine besondere Rolle spiele, da der Zugang zu echten Waffen letztlich *conditio sine qua non* für die Durchführung eines School Shootings sei.¹⁸⁷ Das lässt sich nicht in Abrede stellen.

So betont auch *Langman*, dass ein School Shooting nicht stattfinden könnte, wenn es keine Waffen gäbe, weshalb Zugang zu Schusswaffen selbstverständlich ein

¹⁷⁹ *Harnischmacher*, Kriminalistik 7/2007, 453; *Weilbach*, Kriminalistik 2/2007, 122.

¹⁸⁰ *Langman*, Amok im Kopf, S. 77 f.

¹⁸¹ *Robertz*, Erfurt – 5 Jahre danach, S. 13; *Robertz/Wickenhäuser*, Der Riss in der Tafel, S. 33 f.

¹⁸² Siehe bei *Sutherland/Cressey*, Criminology.

¹⁸³ *Robertz*, Erfurt – 5 Jahre danach, S. 17.

¹⁸⁴ *Robertz*, Erfurt – 5 Jahre danach, S. 17.

¹⁸⁵ *Hoffmann/Roshdi/Robertz*, Kriminalistik 4/2009, 199.

¹⁸⁶ *Hoffmann/Roshdi/Robertz*, Kriminalistik 4/2009, 201.

¹⁸⁷ *Scheithauer/Bondü*, Amoklauf und School Shooting, S. 105 ff.; *Kalka*, Winnenden, S. 85; so wohl auch *Wieczorek*, Kriminalistik 3/2010, 157.

Faktor sei, der zur Realisierung einer solchen Tat beitrage.¹⁸⁸ Für *Langman* handelt es sich jedoch um einen Faktor, der jedenfalls nicht erklären kann, weshalb ein School Shooting geschieht.¹⁸⁹ Deshalb komme ihm nicht die Qualität einer Ursache zu, was er insbesondere daran festmacht, dass es zahlreiche Gegenden in den USA gibt, in denen praktisch jeder Haushalt über Waffen verfügt, in denen jedoch noch nie ein School Shooting stattgefunden hat.¹⁹⁰ Zudem weist er darauf hin, dass die Eltern von Klebold, einem der Täter des School Shootings an der Columbine High School, extreme Waffengeegner waren und Klebold niemals mit Spielzeugwaffen spielen durfte.¹⁹¹ Dennoch spricht er sich in letzter Konsequenz dafür aus, dass der Zugang zu Waffen erschwert werden müsse.¹⁹²

Wieczorek sieht dies anders und spricht der Verfügbarkeit von Waffen durchaus auch motivationelle Aspekte zu.¹⁹³ Deshalb wird neben einem Verbot gewalthaltiger Spiele eine Novellierung des Waffengesetzes viel diskutiert. *Kalka* führt hierzu ein Beispiel aus Schottland an, wo nach einem School Shooting an einer Grundschule der Privatbesitz von Faustfeuerwaffen verboten worden war.¹⁹⁴ Seitdem habe es in Schottland kein School Shooting mehr gegeben. Das sei unter anderem darauf zurückzuführen, dass bei solcherlei Taten die Täter die Waffen in den meisten Fällen legal besessen hätten.¹⁹⁵ „Auf der ganzen Welt spielen junge Männer gewalttätige Videospiele – aber nur die Menschen töten, die an Waffen herankommen“.¹⁹⁶

Feltes hingegen meint, härtere Waffengesetze seien keine Lösung für den Umgang mit einem Problem, das so vielschichtige Ursachen hat und hält dies für lediglich „symbolische Politik“.¹⁹⁷ Dem ist zuzustimmen.

G. Definition

Nach ausführlicher Darstellung der kriminologischen und strafrechtlichen Einordnung, nach kurzer Vorstellung der drei oben erwähnten Fallbeispiele und nach eingehender Auseinandersetzung mit dem aktuellen Stand der Forschung soll schließlich der Versuch einer eigenen, an das hiesige Forschungsvorhaben angepassten Definition erfolgen. Zu diesem Zweck wurden verschiedene bestehende Definitionen miteinander vermengt, in Teilen übernommen und an anderen Stellen abge-

¹⁸⁸ *Langman*, Amok im Kopf, S. 31.

¹⁸⁹ *Langman*, Amok im Kopf, S. 31.

¹⁹⁰ *Langman*, Amok im Kopf, S. 31.

¹⁹¹ *Langman*, Amok im Kopf, S. 99.

¹⁹² *Langman*, Amok im Kopf, S. 290 ff.

¹⁹³ *Wieczorek*, Kriminalistik 3/2010, 158.

¹⁹⁴ *Kalka*, Winnenden, S. 81.

¹⁹⁵ *Kalka*, Winnenden, S. 83.

¹⁹⁶ *North*, zit. n. *Kalka*, Winnenden, S. 85.

¹⁹⁷ *Feltes*, zit. n. *Kappe*, Kriminologie kritisiert Schnellschüsse der Politik. „Amokfälle zeigen die Spitze eines Eisbergs“, Westfälische Rundschau vom 16. 05.2009.

wandelt. In der vorliegenden Arbeit werden School Shootings schließlich unter Verweis und beziehend auf Vorstehendes wie folgt definiert:

School Shootings sind vorsätzliche Morde oder Mordversuche von jugendlichen oder heranwachsenden Tätern mittels Schussfeuerwaffen und gegebenenfalls unter zusätzlichem Einsatz anderer Waffen und/oder Sprengsätzen an ihren (ehemaligen) Schulen, wobei die Täter aufgrund eines individuell mit direktem und zielgerichtetem Bezug zu der jeweiligen Schule konstruierten Motivs die Absicht haben, innerhalb dieses einen Tatereignisses ohne Abkühlungsperiode möglichst viele zumindest teilweise zuvor ausgesuchte Menschen oder Gruppen von Menschen aus dem schulischen Kontext, insbesondere Lehrer und/oder Mitschüler zu töten, die Tötung Unbeteiligter dabei wenigstens billigend in Kauf nehmen und einen Suizid oder eine Tötung durch eingreifende Dritte mehr oder weniger in ihren Tatplan mit aufgenommen haben.

3. Kapitel: Ego-Shooter und School Shootings

Gewalthaltigen Computerspielen, insbesondere den so genannten Ego-Shootern, wird wie gezeigt immer wieder ein Platz im Ursachengeflecht von School Shootings eingeräumt. Deshalb wird auch immer wieder gefordert, Ego-Shooter zu indizieren. Nach Definition des Genres und Beschreibung des Ego-Shooters Counter-Strike erfolgt eine Auseinandersetzung mit dem kriminologischen Forschungsstand.

A. Ego-Shooter

Als Ego-Shooter oder First-Person-Shooter werden Computerspiele bezeichnet, in denen es vorwiegend darum geht, den Gegner durch Tötung mittels einer Schusswaffe auszuschalten.¹⁹⁸ Der Spieler sieht nicht seine gesamte Spielfigur auf dem Bildschirm, sondern nur deren Hände und eventuell deren Unterarme sowie die aktuell verwendete Waffe. Diese als Ego-Perspektive oder First-Person-Perspektive bezeichnete Sicht¹⁹⁹ soll es dem Spieler ermöglichen, besonders intensiv in das Spielgeschehen einzutauchen. Den Spielen wird deshalb häufig unterstellt, dass sie durch die Identifikation des Spielers mit der Gewalt anwendenden Spielfigur eine verrohende Wirkung ausüben würden und folglich mitverantwortlich für sich in der Realität ereignende Gewalthandlungen sind.

B. Das Spiel Counter-Strike

Das Computerspiel Counter-Strike (englisch für „Gegenschlag“) gehört diesem Genre an und lässt sich weiter in das Subgenre der Taktik-Shooter einordnen.²⁰⁰ Im Unterschied zu klassischen Ego-Shootern stehen bei Taktik-Shootern nicht ausschließlich Reaktionsschnelligkeit und Geschicklichkeit des Computerspielers im Vordergrund, sondern darüber hinaus ein sorgfältig geplantes, taktisches Vorgehen.²⁰¹

Taktik-Shooter werden immer in einem Team gegen ein anderes Spielerteam gespielt. Daher wird von den meisten Spielern der so genannte Mehrspieler-Modus verwendet. Im Mehrspieler-Modus ist es erforderlich, dass jeder einzelne Spieler das Spiel auf seinem Computer installiert hat und darüber hinaus die Computer der einzelnen Spieler miteinander vernetzt sind. Dies geschieht über ein lokales Netzwerk (LAN) oder über eine Online-Verbindung. Counter-Strike wird fast ausschließlich online gespielt und daher auch als Online-Taktik-Shooter bezeichnet. Wie die meisten Taktik-Shooter verfügt auch Counter-Strike neben der Mehrspieler-Variante über einen Einzelspieler-Modus. In diesem Modus werden sowohl die eigenen Teammitglieder als auch das gegnerische Team durch so genannte „Bots“,

¹⁹⁸ Scheithauer/Bondü, Amoklauf und School Shooting, S. 111.

¹⁹⁹ Scheithauer/Bondü, Amoklauf und School Shooting, S. 111; Pollmann, Tatort Schule, S. 103.

²⁰⁰ Glaser, Counter-Strike - Das offizielle Buch, S. 6, BPjS „Counter Strike“, Entscheidung Nr. 5116 vom 16.5.2002, BPjS-Aktuell 03/2002, S. 12.

²⁰¹ Glaser, Counter-Strike – Das offizielle Buch, S. 7.

die per künstlicher Intelligenz agieren, vom Computer simuliert. Der Einzelspieler-Modus dient hauptsächlich dazu, neuen Spielern einen ersten Eindruck vom Spiel zu vermitteln, nicht aber zum Spielen des Spiels.

Im Spiel Counter-Strike²⁰² treten zwei Teams gegeneinander an. Dies ist auf der einen Seite eine Spezialeinheit der Polizei, die Anti-Terror-Einheit, auf der anderen Seite eine Gruppe von Terroristen.

Gespielt wird auf so genannten „Maps“²⁰³, also Levelkarten. Dies sind virtuelle, im Fall von Counter-Strike recht eng abgesteckte Gebiete, in denen verschiedene Landschaften und Gebäude dreidimensional dargestellt werden.

Die Teams starten auf der jeweiligen Map von etwa gegenüberliegenden Startzonen aus. Dort beginnt jede Spielrunde damit, dass die Spieler sich durch Aufruf eines Menüs durch den Kauf von Waffen, Munition und Schutzausrüstung für die Spielrunde ausrüsten können. Hierbei können nicht alle Waffen von allen Spielern gekauft werden. Vielmehr hat jede Fraktion eigene Waffen. Lässt ein Spieler im laufenden Spiel seine Waffe jedoch fallen, so kann diese von den Spielern der anderen Fraktion aufgenommen und verwendet werden.

Im Anschluss an den Ausrüstungskauf laufen die Spieler los und versuchen, sich dem virtuellen Gegner anzunähern und diesen bei Kontakt möglichst auszuschalten. Der weitere Verlauf hängt davon ab, welche der verschiedenen Varianten gespielt wird. Diese werden im weiteren Verlauf der Arbeit ausführlich dargestellt.

C. Mit dem Ego-Shooter zum School Shooting

Einige Studien aus dem kriminologischen Bereich widmen sich der Frage, ob und wie weit Ego-Shooter einen Einfluss auf die Realisierung eines School Shootings haben können. Dabei steht fest, dass der Konsum medialer Gewalt allein nicht zu einem School Shooting führt.²⁰⁴

I. Einfluss auf die Entwicklung persönlicher Defizite

Die ständige Beschäftigung mit einem gewalthaltigen Computerspiel wie Counter-Strike könnte sich dem Forschungsstand nach negativ auf die Entwicklung der Persönlichkeit auswirken.

Kinder und Jugendliche spielen diese Spiele häufig.²⁰⁵ Wenn bei einem ohnehin in der Entwicklung stehenden jungen Menschen zusätzlich die eigene Identität auf-

²⁰² Die Beschreibung des Spielinhaltes beruht, soweit nicht anders gekennzeichnet, auf eigenen Beobachtungen und auf im Rahmen der teilnehmenden Beobachtung geführten, unstrukturierten Gesprächen mit Counter-Strike-Spielern.

²⁰³ Glaser, Counter-Strike - Das offizielle Buch, S. 6.

²⁰⁴ Von Prondzinski, DPolBl 2/2008, 25.

²⁰⁵ Höynck/Mößle/Kleimann/Pfeiffer/Rehbein, Jugendmedienschutz bei gewalthaltigen Computerspielen, S. 7.

grund subjektiv empfundener Kränkung bedroht erscheint, wie dies wie gezeigt bei potentiellen School Shootern häufig der Fall ist, könnte ein besonderes Bedürfnis nach identitätsstiftenden Vorbildern vorhanden sein. Sind diese in der Realität nicht greifbar, wird unter Umständen auf mediale Idolfiguren zurückgegriffen.²⁰⁶

So haben sich School Shooter häufig Figuren aus Filmen, Büchern oder auch Computerspielen bedient, die ihre Vorstellung von Grandiosität verkörpern. Dabei handelt es sich regelmäßig um stark, gewaltbereit und kaum verletzlich wirkende Männerfiguren. Aufgrund der für Ego-Shooter charakteristischen First-Person-Perspektive, die eine Identifikation mit der virtuellen Spielfigur besonders einfach machen soll, erscheinen diese Spiele prädestiniert hierfür. Mehr als andere Medieninhalte könnten sie die Gefahr einer besonderen Identifikation mit der gewalttätigen Idolfigur bergen. Im Gegensatz zu anderen Medien wird der Nutzer bei Computerspielen selbst aktiv und nimmt am Geschehen teil.²⁰⁷ Daraus könnte sich mehr als bei klassischen Medien ein negativer Einfluss auf die Persönlichkeitsentwicklung ergeben.

1. Narzissmus

Wie gezeigt, verfügen School Shooter häufig über narzisstische Charakterzüge. Während Narzissten die eigenen Gefühle sehr intensiv erleben und ihnen gleichzeitig Kompetenzen für den Umgang mit ihnen fehlen, was auch bei School Shootern meist festzustellen ist,²⁰⁸ werden Gefühle und Bedürfnisse anderer nicht erkannt.²⁰⁹ So besteht häufig ein Mangel an Empathie bis hin zur Empathielosigkeit.²¹⁰ Einigen Forschungsergebnissen nach, die im weiteren Verlauf der Arbeit ausführlich dargestellt werden, sollen gewalthaltige Computerspiele unter gewissen Voraussetzungen dazu führen können, dass beim Nutzer die Fähigkeit zu empathischen Empfindungen abnimmt. Somit könnte der Konsum von Ego-Shootern indirekt Auswirkungen auf die Verstärkung bereits vorhandener narzisstischer Tendenzen haben, soweit dies den Aspekt der Empathiefähigkeit betrifft.

Die Frustrationstoleranz ist bei vielen School Shootern insgesamt äußerst gering ausgeprägt.²¹¹ Auch dies ist ein typisches Merkmal des Narzissmus. Gleichzeitig suchen sie die Schuld für selbst verursachte Probleme und Rückschläge in der Regel nicht bei sich selbst, sondern projizieren sie auf Mitmenschen.²¹² Dadurch entsteht eine misstrauische Haltung gegenüber anderen,²¹³ die letztlich dazu führt, dass

²⁰⁶ Vgl. auch *Weiß*, Struktur - Persönlichkeit - Persönlichkeitsstörung, S. 179.

²⁰⁷ *Kyas*, Wie Kinder Videospiele erleben, S. 13.

²⁰⁸ *McGee/DeBernardo*, The Forensic Examiner 1999, 8, S. 9.

²⁰⁹ *Fiedler*, Persönlichkeitsstörungen, S. 88.

²¹⁰ *Fiedler*, Persönlichkeitsstörungen, S. 88; *McGee/DeBernardo*, The Forensic Examiner 1999, 8, S. 8.

²¹¹ *McGee/DeBernardo*, The Forensic Examiner 1999, 8, S. 9.

²¹² *McGee/DeBernardo*, The Forensic Examiner 1999, 8, S. 9; *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 200.

²¹³ *McGee/DeBernardo*, The Forensic Examiner 1999, 8, S. 9.

die Täter sich innerhalb der Gesellschaft als Fremdkörper fühlen und dieser gegenüber eine ablehnende Haltung entwickeln.

Typisch für das Genre der Ego-Shooter ist die Möglichkeit des Erschießens einer großen Anzahl virtueller Gegner. In der Realität hat dies für den Spieler keinerlei Konsequenzen. Von seinen Mitspielern oder durch ein ins Spiel integriertes Bonus-system erhält der Spieler vielmehr Anerkennung für seine Fähigkeiten im virtuellen Raum. Ein Gefühl der Überlegenheit wird dadurch vermittelt, dass die Spielfigur durch die Möglichkeit des „Respawnens“²¹⁴ unsterblich ist. Einem Narzissten könnte ein Ego-Shooter demnach dazu dienen, sein intensives Bedürfnis nach Bewunderung durch andere zu befriedigen und sich zumindest im virtuellen Raum selbst als gottähnlich erleben zu können.²¹⁵

Jugendliche und Heranwachsende, die narzisstische Tendenzen aufweisen, könnten folglich besonders anfällig dafür sein, die Spielfigur eines Ego-Shooters als identitätsstiftendes Idol zu nutzen. Das könnte dazu führen, dass bereits vorhandene narzisstische Persönlichkeitsmerkmale noch verstärkt werden.

2. Depressionen

Die intensive Beschäftigung mit einem Computerspiel kann in eine Abhängigkeit ausarten, die ihrerseits depressive Symptomatiken bis hin zu Suizidgedanken auslöst oder verstärkt und zu einem Rückzug aus dem sozialen Umfeld führt.²¹⁶

Ob eine solche Abhängigkeit entsteht, hängt von „einer Wechselwirkung von Merkmalen auf Seiten des Spielers und Merkmalen auf Seiten des genutzten Computerspiels“ ab.²¹⁷ Vor allem Spiele, die eine interessante Story, einen sozial geprägten Spielraum, das Erfordernis eines enormen zeitlichen Aufwands zur Erreichung des Spielzieles und ein Belohnungssystem für Aktivitäten aufweisen, haben ein abhängigkeitsförderndes Potential.²¹⁸ Dies trifft auch auf Spiele zu, die gemeinsam mit anderen Spielern online gespielt werden und die Möglichkeit der Kommunikation mit den Mitspielern bieten. Durch die Gruppe kann auf dem einzelnen Spieler ein erhöhter Druck lasten, sich regelmäßig und lang andauernd in der virtuellen Spielwelt aufzuhalten, was vor allem dann gilt, wenn jeder Spieler in der Gruppe eine feste Aufgabe und somit eine Verantwortung gegenüber der Spielergruppe hat.²¹⁹ Das trifft auch auf einige Online-Ego-Shooter zu.

²¹⁴ Als „Respawn“ wird unter Computerspielern der Wiedereinstieg in die laufende Spielrunde nach dem virtuellen Tod der Spielfigur bezeichnet.

²¹⁵ So ähnlich *Weiß*, Struktur - Persönlichkeit - Persönlichkeitsstörung, S. 179.

²¹⁶ *Rehbein/Kleimann/Möβle*, Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter, S. 1, 25.

²¹⁷ *Rehbein/Kleimann/Möβle*, Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter, S. 1.

²¹⁸ *Rehbein/Kleimann/Möβle*, Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter, S. 1, 5.

²¹⁹ *Rehbein/Kleimann/Möβle*, Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter, S. 6 ff.

Das regelmäßige Spielen eines Ego-Shooters könnte demzufolge mittelbar dazu führen, dass Depressionen und Suizidgedanken zumindest verstärkt werden.

II. Einfluss auf die Entwicklung sozialer Defizite

Zwischen dem Einfluss eines Computerspiels auf die Persönlichkeitsentwicklung und den Familienverhältnissen des jeweiligen Nutzers dürfte eine Wechselwirkung anzunehmen sein.

1. Familiäres Umfeld

Inwiefern Computerspiele einen negativen Einfluss auf die Persönlichkeitsentwicklung haben, hängt entscheidend davon ab, ob Kinder und Jugendliche einen ständigen Zugang zu Computerspielen haben. Eine Erhöhung der Aggressionsbereitschaft haben *Trudewind* und *Steckel* vorwiegend bei den Kindern festgestellt, die häufig Zugang zu gewalthaltigen Computerspielen haben und diese dadurch auch häufig spielen, was die Rolle der Eltern hervorhebt.²²⁰ Die Notwendigkeit eines derartigen elterlichen Einflusses bezeichnen die Autoren selbst als die vielleicht „wichtigste praktische Konsequenz“, die aus ihrer Studie gezogen werden kann.²²¹ Zu diesem Ergebnis kommt auch *Kyas*.²²²

Dies dürfte auf andere von Computerspielen ausgehende Gefahren übertragbar sein. Umgekehrt ist es möglich, dass die ständige Beschäftigung mit dem Spiel und der damit verbundene Rückzug auch aus dem Familienleben zu weiteren Schwierigkeiten mit den Eltern und anderen Familienmitgliedern führen.

2. Schulische Leistungen und Peer Group

Die in eine Abhängigkeit ausartende Beschäftigung mit einem Computerspiel kann ferner dazu führen, dass ein Jugendlicher oder Heranwachsender kaum noch Zeit in seine schulische Ausbildung investiert und sich die bereits bestehenden Leistungsschwächen verstärken.

Steinhausen meint allerdings, dass negative Auswirkungen von Medienkonsum auf schulische Leistungen stark von dritten Faktoren wie der Intelligenz und der Bildung der Eltern abhängen.²²³ Damit hebt auch er die wichtige Rolle der Eltern und des familiären Umfeldes hervor.

Eine introvertierte Persönlichkeitsstruktur, die darüber hinaus von erhöhter Krankbarkeit und dysfunktionalen Problembewältigungsstrategien geprägt ist, kann bereits bestehende Konflikte im schulischen Umfeld und im Freundeskreis potenzieren. Wenn von (gewalthaltigen) Computerspielen eine negative Auswirkung auf die

²²⁰ *Steckel/Trudewind*, Rubin 2/2002, S. 60.

²²¹ *Steckel/Trudewind*, Rubin 2/2002, S. 60.

²²² *Kyas*, Wie Kinder Videospiele erleben, S. 23.

²²³ *Steinhausen*, Psychische Störungen bei Kindern und Jugendlichen, S. 50.

Entwicklung dieser Persönlichkeitsmerkmale ausgeht, könnten sie deshalb indirekt auch einen negativen Einfluss auf das schulische Umfeld und den Freundeskreis haben.

III. Einfluss auf Aggressionen und Tötungsfantasien

Nachdem die Hypothese der Wirkungslosigkeit von Mediengewalt und die Katharsistheorie, nach der vorhandene Aggressionen durch das Betrachten von Gewalt abgebaut werden, als widerlegt gelten,²²⁴ bleibt die Frage bestehen, ob und wieweit Aggressionen und Tötungsfantasien durch das Ansehen von Gewalt, auch medialer Gewalt, hervorgerufen oder gesteigert werden können.

1. Aggressionen

Für einige Autoren steht fest, dass der regelmäßige Konsum medialer Gewalt beispielsweise mittels entsprechender Computerspiele ein erhöhtes Aggressionspotential auslösen oder verstärken kann.²²⁵ Zahlreiche Studien kommen tatsächlich zu dem Ergebnis, dass gewalthaltige Computerspiele die Entwicklung von Aggressionen fördern können.²²⁶ Es hat sich gezeigt, dass in geringem bis allenfalls mittelstarkem Grade aggressive Denkmuster gefördert werden können, wobei die Veranlagung und daraus resultierende Anfälligkeit des Einzelnen eine entscheidende Rolle spielt. Ob gewalthaltige Computerspiele über eine aggressive Denkweise hinaus tatsächlich aggressives Verhalten fördern, bleibt den Ergebnissen nach unklar.

a) Die Rolle der Eltern

Trudewind und *Steckel* haben, wie bereits angesprochen, herausgefunden, dass Kinder, die gewalthaltige Computerspiele mögen und zusätzlich eine unsichere Elternbindung aufweisen, eine stärkere Aggressionsneigung aufweisen, als andere, bei denen entweder das eine oder das andere nicht vorliegt.²²⁷ Dies zeigt die wichtige Rolle des Elternhauses, die dadurch verstärkt wird, dass eine Erhöhung der Aggressionsbereitschaft insbesondere bei Kindern festgestellt wurde, die häufig Zugang zu derartigen Spielen haben.²²⁸ Das deckt sich damit, dass computerspielabhängige Jugendliche der Meinung anderer Autoren nach zumindest eine vermehrte Gewaltakzeptanz aufweisen.²²⁹

²²⁴ *Kunczik/Zipfel*, Gewalt und Medien, S. 79 f., S. 86. *Kyas*, Wie Kinder Videospiele erleben, S. 18.

²²⁵ *von Prondzinski*, DPoIBl 2/2008, 25; *Füllgrabe*, Kriminalistik 8–9/2002, 539; *Grossman/DeGae-tano*, Wer hat unseren Kindern das Toten beigebracht, S. 39, 41.

²²⁶ Vgl. Darstellung bei *Füllgrabe*, Kriminalistik 8–9/2002, 540.

²²⁷ *Steckel/Trudewind*, Rubin 2/2002, S. 60.

²²⁸ *Steckel/Trudewind*, Rubin 2/2002, S. 60.

²²⁹ *Rehbein/Kleimann/Möble*, Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter, S. 25.

b) Körperliche Erregung und aggressives Denken

Nachweislich lassen sich beim und unmittelbar nach dem Spielen gewalthaltiger Computerspiele veränderte Körperfunktionen, nämlich eine erhöhte Herzfrequenz, ein erhöhter Blutdruck und ein erhöhter Adrenalin Spiegel messen.²³⁰ Dies räumen auch *Robertz* und *Wickenhäuser* ein, weisen aber gleichzeitig darauf hin, dass eine gesteigerte körperliche Erregung keinesfalls mit erhöhter Aggressivität gleichzusetzen sei.²³¹ Vielmehr müsse untersucht werden, inwieweit aggressive Gedanken, Gefühle und aggressives Verhalten tatsächlich gesteigert werden, was noch nicht in ausreichender Form geschehen sei.²³²

Füllgrabe macht darauf aufmerksam, dass auch wettbewerbsmäßig ausgeübte Sportarten mit körperlicher Aktivität „Stress und [] ein hohes Erregungsniveau“ erzeugen und daher ebenso zu Gewalthandlungen führen konnten und betont, dass eine aggressive Reaktion auf etwas immer von früheren Erfahrungen und erlernten Reaktionsmustern abhängt.²³³

c) Frühere Erfahrungen und persönliche Disposition

Auch *von Prondzinski* weist einschränkend darauf hin, dass der Einfluss eines gewalthaltigen Computerspiels auf die Entwicklung oder Verstärkung eines Aggressionspotentials stark von der „individuellen Disposition“ des Einzelnen abhängt.²³⁴

Füllgrabe geht noch weiter, wenn er sagt, dass es gerade bereits aggressive Jugendliche sind, die ein Interesse an gewalthaltigen Medien zeigen.²³⁵ Es wurde bereits dargestellt, dass spätere Täter eines School Shootings gewalthaltige Computerspiele und sonstige gewalthaltige Medien häufig exzessiv nutzen. Auch *Kyas* ist der Ansicht, dass Computerspiele gezielt nach bereits vorhandenen Interessen ausgewählt werden.²³⁶ Demnach verwundert es nicht, wenn ein Jugendlicher, der sich für Waffen interessiert, ein entsprechendes Spiel spielt. Noch weniger dürfte es verwundern, dass ein Jugendlicher, der ein School Shooting plant und möglicherweise bereits vorbereitet, sich intensiv mit eben diesem Medium beschäftigt.

2. Tötungsfantasien

Aus dem aggressiven Denken heraus entwickeln die Jugendlichen auf dem Weg zur Umsetzung der Tat mit der Zeit immer mehr gewalthaltige Fantasien, die sich letztlich zu Tötungsfantasien steigern.²³⁷

²³⁰ *Korn*, Game Face 3/2007, 110 f.

²³¹ *Robertz/Wickenhäuser*, Der Riss in der Tafel, S. 63.

²³² *Robertz/Wickenhäuser*, Der Riss in der Tafel, S. 63 ff.

²³³ *Füllgrabe*, Kriminalistik 4/2000, 226.

²³⁴ *von Prondzinski*, DPo1B1 2/2008, 25.

²³⁵ *Füllgrabe*, Kriminalistik 4/2000, 227.

²³⁶ *Kyas*, Wie Kinder Videospiele erleben, S. 15 f.

²³⁷ *Robertz*, Nachahmung von Amoklagen, S. 79.

a) Anregung der Fantasie und Lernen am Modell

Einige Autoren vertreten die These, dass Fantasien gewalthaltigen Inhalts durch die Wahrnehmung von Gewalt, auch medialer Gewalt, genährt werden.²³⁸ Durch den Konsum gewalthaltiger Medien erhalten die Jugendlichen durch Lernen am Modell²³⁹ ständig neue Anregungen und Ideen, was zu immer detaillierteren Gewaltfantasien führt.²⁴⁰ *Grossman* und *DeGaetano* behaupten gar, Mediengewalt würde vor allem Kinder und Jugendliche zu Gewalt- und Tötungshandlungen regelrecht konditionieren.²⁴¹ Dies erscheint etwas weit hergeholt. Mittlerweile gilt diese These auch als widerlegt.²⁴² *Robertz* und *Wickenhäuser* meinen aber, dass das Spielen von Ego-Shootern jedenfalls die Lust an realen Kampfhandlungen wecken könnte und begründen dies mit gestiegenen Rekrutierungszahlen des US-amerikanischen Militärs, seitdem die Armee zu Werbezwecken einen kostenlosen Ego-Shooter zum Download bereit gestellt hat.²⁴³ Dies kann nach hiesigem Dafürhalten aber auch darauf zurückzuführen sein, dass das Militär sich durch die Kampagne zur Einführung des Shooters überhaupt wieder ins Gespräch bringen konnte. Für die Annahme eines Zusammenhangs liegen weitere Anhaltspunkte jedenfalls nicht vor. Insbesondere ist wohl nicht bekannt, ob die neuen Rekruten überhaupt zuvor das Spiel gespielt haben. *Kalka* weist richtigerweise nach der Tat in Winnenden darauf hin, dass der Täter *Kretschmer* Computerspiele besaß, die fast jeder Jugendliche gern spielt und sieht hier keinen besonderen Zusammenhang.²⁴⁴

b) Einfluss abhängig von Motivation

Pollmann meint einschränkend, es komme darauf an, mit welcher Motivation ein gewalthaltiges Computerspiel gespielt werde: künftige School Shooter könnten im Gegensatz zu anderen Spielern ein solches Spiel mit derselben Motivation spielen, wie (künftige) Soldaten, sodass ihre Lust an realen Tötungshandlungen dadurch tatsächlich gesteigert werden könnte.²⁴⁵ Ähnlich wie *Pollmann* hält letztlich auch *Robertz* die Motivation des Rezipienten für entscheidend und weist wie viele ande-

²³⁸ *Robertz*, Erfurt – 5 Jahre danach, S. 14; *Scheithauer/Bondü*, Amoklauf und School Shooting, S. 85; *Pollmann*, Tatort Schule, S. 79; *Robertz/Wickenhäuser*, Der Riss in der Tafel, S. 86; *Köhler/Kursawe*, Kriminalistik 10/2003, 596; *Grossman/DeGaetano*, Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht, S. 37.

²³⁹ Näher *Bandura*, Aggression: Eine sozial-lerntheoretische Analyse.

²⁴⁰ *Scheithauer/Bondü*, Amoklauf und School Shooting, S. 85; *Pollmann*, Tatort Schule, S. 79; *Robertz/Wickenhäuser*, Der Riss in der Tafel, S. 86.

²⁴¹ *Grossman/DeGaetano*, Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht, S. 61 ff.

²⁴² *Kyas*, Wie Kinder Videospiele erleben, S. 18.

²⁴³ *Robertz/Wickenhäuser*, Der Riss in der Tafel, S. 68. Es handelt sich bei dem Spiel um den Taktik-Shooter „America's Army“, dieser steht in der jeweils aktuellen Version zum kostenlosen Download zur Verfügung unter <http://www.americarmy.com/> [28.12.2013].

²⁴⁴ *Kalka*, Winnenden, S. 36.

²⁴⁵ *Pollmann*, Tatort Schule, S. 106 f.

re darauf hin, das School Shooter meist aktiv nach Medieninhalten suchen, die ihre gewalthaltigen Fantasien bedienen.²⁴⁶

IV. Einfluss auf die Entwicklung einer einschlägigen Nebenrealität

Langman stellt fest, dass School Shooter häufig ein Interesse nicht nur an gewalthaltigen Medien allgemein, sondern besonders auch an gewalthaltigen Computerspielen haben. Im Unterschied zu anderen Menschen spielen sie diese nicht in einem normalen Rahmen, sondern sind ganz besonders fasziniert von ihnen, was in einer regelrechten Besessenheit gipfeln kann.²⁴⁷ Seiner Meinung nach finden die jugendlichen Täter in den Spielfiguren gewalthaltiger Spiele männliche, durch Gewalt stark wirkende Vorbilder, an denen sie sich orientieren können.²⁴⁸ Die Beschäftigung mit Ego-Shootern, Waffen und militärischen Themenbereichen allgemein kann auch anderen Autoren nach dazu beitragen, dass ein potentieller School Shooter immer mehr in die Rolle des Kriegers bzw. Rächers schlüpft und die „Rollenidentität“ als School Shooter aufbaut und verfestigt.²⁴⁹ *Langman* meint im Ergebnis, gewalthaltige Computerspiele unterstützen den Rückzug in eine derartige Fantasiewelt, sodass der Bezug zur Realität mehr und mehr verloren geht.²⁵⁰ *Kyas* betont, dass der in der virtuellen Welt erlebte Spielerfolg dem Spieler Kontrolle und Gefühle von Macht verschafft und weist darauf hin, dass dies eine gewaltige „Flow-Spirale“ hervorrufen kann, die bis hin zum Abgleiten in eine Parallelwelt führen kann.²⁵¹

1. Medien und Nebenrealität

Dies kann auch für andere Medien gelten. *Robertz* und *Wickenhäuser* weisen darauf hin, dass im Fall von Barry Dale Loukaitis, einem School Shooter aus Washington, der Tatablauf zahlreiche Parallelen zu dem Roman „Rage“ aufwies, der von Stephen King unter einem Pseudonym geschrieben und in Deutschland unter dem Titel „Amok“ veröffentlicht wurde.²⁵² Wie in der Romanvorlage beschrieben, suchte Loukaitis seine Schule auf und eröffnete im Mathematikunterricht das Feuer. Nachdem er seine Lehrerin erschossen hatte, drehte er sich zu den Schülern um und brachte ein leicht abgewandeltes Zitat aus o.g. Buch: „This sure beats algebra, doesn't it“.²⁵³ Wie im Roman nahm er im Anschluss an die Tat Mitschüler als Geiseln.

²⁴⁶ *Robertz*, Nachahmung von Amoklagen, S. 79 f.

²⁴⁷ *Langman*, Amok im Kopf, S. 36; vgl. auch *Bondü*, School Shootings in Deutschland, S. 60, S. 264 ff., die aber betont, dass der Konsum gewalthaltiger Medien keine notwendige Bedingung für die Umsetzung eines School Shootings ist.

²⁴⁸ *Langman*, Amok im Kopf, S. 244.

²⁴⁹ *Hoffmann/Roshdi/Robertz*, Kriminalistik 4/2009, 201; *Wieczorek*, Kriminalistik 3/2010, 156.

²⁵⁰ *Langman*, Amok im Kopf, S. 246 f.

²⁵¹ *Kyas*, Wie Kinder Videospiele erleben, S. 16.

²⁵² *Robertz/Wickenhäuser*, Der Riss in der Tafel, S. 11.

²⁵³ Zitiert nach: *Robertz/Wickenhäuser*, Der Riss in der Tafel, S. 11.

Dass die Entwicklung einer einschlägigen Nebenrealität durch Medienkonsum unterstützt werden kann, wird auch deutlich am Fall des School Shootings der Columbine High School: die Täter Eric Harris und Dylan Klebold traten während ihrer Tat auf, wie die Darsteller des von ihnen favorisierten Films *Natural Born Killers*. Die Abkürzung des Filmtitels, „NBK“, verwendeten sie als Codewort für ihre eigene Tat.²⁵⁴

Beide Beispiele dürften belegen, dass Medien verschiedenster Art als Vorlagen für gewalthaltige Fantasien durchaus geeignet sind. Diese Fantasien spielen bei der Realisierung eines School Shootings eine besondere Rolle, denn bei den meisten School Shootern findet direkt vor ihrer Tat eine Vermengung von Realität und Fiktion statt, die Ausdruck einer „überbordenden Phantasie“ ist.²⁵⁵

2. Identifikationspotential der Medieninhalte und fehlende reale Vorbilder

Nach *Böckler* und *Seeger* kommt es bei einer solchen Entwicklung aber entscheidend darauf an, ob der Rezipient einer Darstellung - in der entsprechenden Studie waren dies Informationen über School Shootings - sich mit „den dargebotenen Problemen und Motiven der gewalttätigen Vorbilder identifizieren kann“²⁵⁶, wenn es darum geht, sich zu gewalttätigen Handlungen inspirieren zu lassen. In der Studie konnten Forschungsergebnisse zu Nachahmungen von gewalttätigen und suizidalen Handlungen gestützt werden. Demnach findet eine Inspiration zu einer gewalttätigen suizidalen Handlung wie einem School Shooting vor allem dann statt, wenn man sich mit dem Vorbildmodell identifizieren kann, Ähnlichkeiten zu sich selbst feststellt, vom Modell eine Anziehungskraft in emotionaler Hinsicht ausgeht, dem Modell ein in sozialer Hinsicht hoher Status eingeräumt wird und die Folgen der Handlungen des Modells als positiv und erfolgreich erlebt werden, die Handlung moralisch gerechtfertigt erscheint und keine oder nur wenige andere Modelle verfügbar sind.²⁵⁷ Dem stimmen auch *Robertz* und *Wickenhäuser* zu, die betonen, dass im Fall von Loukaitis eine Überidentifikation mit Stephen Kings Romanfigur stattgefunden haben könnte, weil das fiktive Leben der Romanfigur zahlreiche Parallelen zu seinem eigenen Leben, seinen Familienverhältnissen und Problemen aufwies.²⁵⁸

Auch *Lempp* weist auf Überidentifikation mit Vorbildern aus beispielsweise Videospielen hin.²⁵⁹ Die Gefahr der Identifikation bei festgestellten Ähnlichkeiten und

²⁵⁴ *Langman*, Amok im Kopf, S. 36.

²⁵⁵ *Robertz/Wickenhäuser*, Der Riss in der Tafel, S. 12.

²⁵⁶ *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 198.

²⁵⁷ *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 202 ff. mit weiteren Nachweisen; vgl. hierzu auch *Robertz*, Nachahmung von Amoklagen, S. 75.

²⁵⁸ *Robertz/Wickenhäuser*, Der Riss in der Tafel, S. 11.

²⁵⁹ *Lempp*, Kerbe 2/2004, 9.

einer daraus folgenden Nachahmung der Tat sehen auch *Scheithauer* und *Bondü*,²⁶⁰ die sich auch mit einem möglichen Zusammenhang des Konsums gewalthaltiger Medien und Computerspiele und School Shootings auseinandergesetzt haben. Dieser Punkt betrifft jedoch nicht unbedingt Computerspiele, sondern eher Nachahmungen aufgrund detaillierter Medienberichterstattung über School Shootings, die viele Autoren als geeignet zur Förderung eines Abgleitens in eine einschlägige Nebenrealität oder sogar als Auslöser zur Umsetzung einer bereits geplanten Tat ansehen.²⁶¹ Die ständige Beschäftigung mit Medienberichten über vergangene School Shootings unterstützt ein Abgleiten in eine einschlägige Nebenrealität insbesondere, wenn die auf den Täter fokussierte Berichterstattung Handlungsmotivationen vereinfacht, Romantisierungen enthält und Tathergang sowie Täterfantasie anschaulich darstellt.²⁶²

3. Identitätsstörung und Fehlen realer Vorbilder

Zudem vertreten *Böckler* und *Seeger* die These, dass Identifikationsangebote nur dann angenommen werden, wenn das eigene Selbsterleben, die eigene Identität bereits gestört ist.²⁶³ Sie haben gezeigt, dass eine Kränkung in Verbindung mit einem Mangel an Anerkennung so erheblich sein kann, dass sie bei der Auseinandersetzung mit School Shootings anhand von Medien zu einer regelrechten Faszination von der Thematik führen kann, sofern in einzelnen Lebensbereichen fehlende Anerkennung nicht durch positive Erfahrungen und einen Gewinn an Anerkennung in anderen sozialen Bereichen ausgeglichen wird. Gerade dies kann dazu führen, dass eine Identifikation mit den Tätern stattfindet, die im Laufe der Zeit immer stärker zunimmt.²⁶⁴

Eine Identifikation mit den Tätern findet hingegen eher nicht statt, wenn ein stabiles soziales Gefüge erlebte Kränkungen abfängt, also wenn das Erleben der eigenen Identität nicht angegriffen oder bedroht ist.²⁶⁵

V. Einfluss auf Enthemmung

Gewalthaltigen Computerspielen wird häufig eine desensibilisierende und damit enthemmende Wirkung zugesprochen.²⁶⁶ Die Spiele, insbesondere Ego-Shooter, seien wie dargestellt sogar geeignet, junge Menschen zum Töten zu konditionieren.

²⁶⁰ *Scheithauer/Bondü*, Amoklauf und School Shooting, S. 57 f.

²⁶¹ *Pollmann*, Tatort Schule, S. 107 ff., S. 132; *Robertz*, Nachahmung von Amoklagen, S. 71.

²⁶² *Robertz*, Nachahmung von Amoklagen, S. 78 ff.

²⁶³ *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 131, 189.

²⁶⁴ *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 189 f.

²⁶⁵ *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 131, 198.

²⁶⁶ *Langman*, Amok im Kopf, S. 37; *Raithel*, DPoIbI 2/2008, 6; *Milzner*, Die amerikanische Krankheit, S. 121.

1. Herabsetzen der Empathiefähigkeit

Die Entwicklung hin zu einem Mangel an Empathie kann einigen Autoren nach durch den Konsum gewalthaltiger Computerspiele und sonstiger Medien begünstigt werden. Die Empathiefähigkeit werde u. A. dadurch gesenkt, dass Menschen durch die jeweilige Darstellung auf Zielobjekte reduziert werden.²⁶⁷

Dies mag vereinfacht klingen, aber immerhin hat der School Shooter Eric Harris im Vorfeld seiner mit Dylan Klebold gemeinsam verübten Tat selbst angegeben, er müsse vorhandene Gefühle wie Mitleid und Sympathie für andere Menschen dadurch ausschalten, dass er die Menschen, auf die er schießen möchte, nicht als Menschen, sondern als Gegner eines von ihm favorisierten Ego-Shooters sehe.²⁶⁸

Forschungsergebnisse stützen diese Theorie in gewissen Grenzen: *Trudewind* und *Steckel*²⁶⁹ haben in oben bereits genannter Studie herausgefunden, dass das Spielen gewalthaltiger Computerspiele eine sowohl kurz- als auch langfristige enthemmende Wirkung ausübt, indem es die Empathiefähigkeit herabsetzt.²⁷⁰ Einschränkend betonen sie, dass diese Wirkung bei Kindern, die über eine sichere Bindung zu ihren Eltern und damit über eine höhere emotionale Kompetenz verfügen, geringer ausgeprägt ist.²⁷¹

2. Gewöhnung, Abstumpfung, Verrohung

Die ursprünglich unter dem Begriff der Habituationstheorie bekannt gewordene Meinung einiger Forscher besagt, dass das Ausleben aggressiver Fantasien durch das Sehen von Gewalt dahingehend beeinflusst wird, dass ein Gewöhnungseffekt eintritt.²⁷² Dieser begünstige das Ausleben gewalthaltiger Fantasien, denn die ständige gedankliche Auseinandersetzung mit gewaltbesetzten Szenarien führe zu einer Abstumpfung.

3. Rechtfertigung von Gewalt als legitimes Konfliktlösungsmittel

Die Gewöhnung und Abstumpfung lasse schließlich die Umsetzung der zunächst nur fantasierten Tötungshandlungen immer normaler anmuten. Die medial beobachtete Gewalt führe letztendlich zur Rechtfertigung real ausgelebter Gewalt. Im Ergebnis laufe dies darauf hinaus, dass durch den regelmäßigen Konsum von Ego-

²⁶⁷ *Wieczorek*, Kriminalistik 3/2010, 156; *Grossman/DeGaetano*, Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht, S. 46.

²⁶⁸ *Langman*, Amok im Kopf, S. 246.

²⁶⁹ *Steckel/Trudewind*, Rubin 2/2002, 52–61.

²⁷⁰ *Steckel/Trudewind*, Rubin 2/2002, 58 f., 61.

²⁷¹ *Steckel/Trudewind*, Rubin 2/2002, 58.

²⁷² *Langman* Amok im Kopf, S. 36; *Grossman/DeGaetano*, Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht, S. 21.

Shootern die Anwendung extremer Gewalt als legitimes Konfliktlösungsmittel angesehen werde.²⁷³

4. Neutralisierungstechniken

Nach *Böckler* und *Seeger* bedarf es zum Abbau von Hemmschwellen jedoch ganz bestimmter, auf der Sozialisationstheorie von *Sykes* und *Matza*²⁷⁴ beruhender Neutralisierungstechniken²⁷⁵: Aus der Opferrolle des Täters hinaus muss dieser die Tat als eine gerechte Reaktion auf die durch andere erlebte Ungerechtigkeit, die durch die Tat gleichzeitig angeprangert wird, empfinden können. Dies gipfelt schließlich in der „Verdammung der Verdammenden“²⁷⁶: Der Täter stellt sämtliche bestehende Gesetze und Moralvorstellungen in Frage und sagt sich von seiner Abhängigkeit vom System der Gesellschaft vollständig los, sodass „der Tod als gerechte Strafe [...] legitimiert und die eigene Person, als Herrscher über das Schicksal anderer, in göttliche Sphären emporgehoben“²⁷⁷ werden kann. Auch hier sei auf intensive Medienberichterstattung über vergangene School Shootings verwiesen, die späteren School Shootern durch vereinfachte Darstellung der Handlungsmotivation früherer Täter einen legitimen „Lösungsweg aus dem eigenen Dilemma“ praktisch auf dem Silbertablett präsentiert.²⁷⁸

VI. Einfluss auf die Schaffung der tatsächlichen Voraussetzungen für die Tat

Die Forschungsergebnisse legen nahe, dass Computerspiele wie Counter-Strike ein für die Tatplanung und -vorbereitung wichtiges Werkzeug darstellen könnten. Damit könnten sie dazu dienen, die Voraussetzungen zur Umsetzung solcher Taten zu schaffen bzw. diesen Prozess zu unterstützen.

1. Tatplanung

Scheithauer und *Bondü* meinen, dass gewalthaltige Medien in der Phase der Tatplanung eine Rolle spielen, da sie wie dargestellt dazu beitragen, Tatfantasien detaillierter zu gestalten.²⁷⁹ Bei der Konkretisierung des Tatplans könnte dies hilfreich sein.

Langman ist der Ansicht, dass vor allem gewalthaltige Computerspiele als Übung für die Umsetzung eines School Shootings dienen können.²⁸⁰ Das Spiel Counter-

²⁷³ *Langman* Amok im Kopf, S. 36; *Grossman/DeGaetano*, Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht, S. 21.

²⁷⁴ *Sykes/Matza*, Techniken der Neutralisierung, S. 360 ff.

²⁷⁵ *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 128.

²⁷⁶ *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 128.

²⁷⁷ *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 129.

²⁷⁸ *Robertz*, Nachahmung von Amoklagen, S. 78.

²⁷⁹ *Scheithauer/Bondü*, Amoklauf und School Shooting, S. 85.

²⁸⁰ *Langman*, Amok im Kopf, S. 37, 247.

Strike weist die Besonderheit auf, dass grundsätzlich jede beliebige Umgebung, also auch die vom Täter besuchte und als Tatort auserkorene Schule in eine spielbare Levelkarte, eine so genannte „Map“, verwandelt werden kann. Die Vermutung liegt nahe, dass potentielle Täter auf diese Weise Taktiken und Strategien für die Umsetzung eines School Shootings entwickeln und den Tatablauf in allen Einzelheiten einüben können.

Zu beachten ist aber, dass die meisten Täter vorab eine Strategie möglicherweise gar nicht entwickeln. *Bondü* hat nämlich herausgefunden, dass der Tatablauf beispielsweise nur selten vom Leaking umfasst war, während in vielen Fällen hingegen detaillierte Angaben zu den späteren Tatopfern gemacht wurden.²⁸¹

2. Waffenkenntnisse und Schießtraining

Es sind ferner verschiedene Studien durchgeführt worden, die untersuchen, ob Computerspiele als Training für den Schusswaffeneinsatz dienen könnten, indem sie nicht nur die Hemmschwelle senken, sondern darüber hinaus Waffenkenntnisse vermitteln und zu verbesserten Schießleistungen führen.

Milzner meint, dass sich mithilfe eines Ego-Shooters die Zielgenauigkeit trainieren lässt.²⁸² Dem stimmen auch andere Autoren zu.²⁸³ *Scheithauer* und *Bondü* führen als Beispiel einen von Ego-Shootern begeisterten School Shooter aus den USA an, der trotz mangelnder realer Schieß Erfahrung mit jedem seiner Schüsse traf.²⁸⁴ Auf dieses Beispiel weisen auch *Grossmann* und *DeGaetano* hin.²⁸⁵ Sie vergleichen Ego-Shooter darüber hinaus mit Videosimulatoren der US-Armee, die angeblich für Zielübungen der Soldaten eingesetzt werden.²⁸⁶

Dazu passen schließlich die Ergebnisse einer Studie von *Hermanutz u. a.*²⁸⁷ Untersucht wurde, ob in der Polizeiausbildung sich befindliche Berufsanfänger ihre Schieß- und Zielfähigkeiten verbessern können, indem sie acht Wochen lang ohne weiteres Schießtraining mit echten Waffen einen Ego-Shooter, nämlich Counter-Strike oder Time-Crisis spielen. Im Ergebnis erbrachte die Gruppe, die Ego-Shooter gespielt hat, bessere Schießleistungen mit der echten Waffe, als die Kontrollgruppe, die ebensolche Spiele nicht gespielt hat.

Pollmann stimmt dem nicht ohne Weiteres zu, denn ihrer Ansicht nach kommt es bei der Lernerfahrung immer darauf an, mit welcher Motivation man ein gewalthaltiges Computerspiel konsumiert und ob das dort Erprobte in der Realität umgesetzt

²⁸¹ *Bondü*, School Shootings in Deutschland, S. 242 ff.

²⁸² *Milzner*, Die amerikanische Krankheit, S. 121.

²⁸³ *Von Prondzinski*, DPoIBl 2/2008, 25; *Wieczorek*, Kriminalistik 3/2010, 156.

²⁸⁴ *Scheithauer/Bondü*, Amoklauf und School Shooting, S. 113.

²⁸⁵ *Grossman/DeGaetano*, Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht, S. 18.

²⁸⁶ *Grossman/DeGaetano*, Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht, S. 19.

²⁸⁷ *Hermanutz/Spöcker/Gnam/Neher*, Polizei & Wissenschaft 2002, 3 ff.

und weitergehend geübt werden kann.²⁸⁸ Nur in sehr engen Grenzen könnte es demnach möglich sein, dass School Shooter ein solches Spiel als Trainingsmöglichkeit für den Umgang mit Waffen nutzen, zumindest wenn sie über die Möglichkeiten verfügen, das im Spiel erlernte in der Realität imitieren zu können, was insbesondere die Verfügbarkeit von realen Waffen betrifft.²⁸⁹ Dafür spricht auch die Ansicht von *Kyas*.²⁹⁰ Er meint, die virtuelle Schießübung mit einer Waffe sei nicht vollständig in die reale Welt zu transferieren. Dem virtuell erlebten Schema des Schießens fehlen entscheidende, in der Realität vorhandene Aspekte: Rückschlag, Wind, Gewicht der Waffe usw.

Bondü schränkt obiges Beispiel bezüglich des US-amerikanischen School-Shooters später ein und weist darauf hin, dass der Täter zum einen bereits reale Schießübungen absolviert hatte und zum anderen in große Schülergruppen geschossen hat, die ein Verfehlen kaum ermöglichten.²⁹¹

D. Fazit

Hinsichtlich der Ursachenforschung im Bereich von School Shootings besteht erheblicher Forschungsbedarf.²⁹² Nach Darstellung des Forschungsstandes erscheint es nicht ausgeschlossen, dass Ego-Shooter wie Counter-Strike im Ursachengeflecht eines School Shootings einen Platz einnehmen. Sofern sich dies bestätigt, könnte es sinnvoll sein, über mögliche Konsequenzen nachzudenken. Solche könnten durchaus in einer Indizierung des Spiels liegen.

Im Jahr 2002, nach dem ersten großen School Shooting in Deutschland, lag das Spiel Counter-Strike in seiner englischen Originalversion der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien bereits zur Prüfung vor. Der Antragssteller hatte beantragt, das Spiel zu indizieren. Dieser Antrag ist von der Bundesprüfstelle jedoch abgelehnt worden²⁹³, weil keine Veranlassung bestanden habe, das Spiel in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen. Zwar sei das Töten von menschlich aussehenden Gegnern ein wesentlicher Bestandteil des Spiels, es enthalte darüber hinaus aber auch andere Elemente, nämlich die Notwendigkeit zu strategischem und taktischem Vorgehen.²⁹⁴ Daneben bestünde die ständige Möglichkeit der Kommunikation mit Mitspielern. Zudem sei davon auszugehen, dass Spielertypen, die an den strategischen Gesichtspunkten des Spiels kein Interesse hätten, sondern im Gegenteil nur kurzfristig ein action- und gewaltbesetztes Erlebnis suchen würden, relativ zügig das Interesse an Counter-Strike verlieren würden.

²⁸⁸ *Pollmann*, Tatort Schule, S. 105 f.

²⁸⁹ *Pollmann*, Tatort Schule, S. 106 f.

²⁹⁰ *Kyas*, Wie Kinder Videospiele erleben, S. 15.

²⁹¹ *Bondü*, School Shootings in Deutschland, S. 43.

²⁹² *Von Prondzinski*, DPolBl 2/2008, 27.

²⁹³ *BPjS*, „Counter Strike“, Entscheidung Nr. 5116 vom 16.5.2002, *BPjS-Aktuell* 03/2002, S. 11–18.

²⁹⁴ *BPjS*, „Counter Strike“, Entscheidung Nr. 5116 vom 16.5.2002, *BPjS-Aktuell* 03/2002, S. 13.

Trotzdem sei das Spiel aufgrund der Kampfhandlungen für Kinder und Jugendliche grundsätzlich nicht geeignet; eine Indizierung sei aber aufgrund des zu geringen Gefährdungsgrades und der fehlenden verrohenden Wirkung nicht gerechtfertigt.

Trotz dieser Entscheidung hält die Kritik am Spiel an und es wird weiterhin gefordert, Counter-Strike sowie andere Ego-Shooter zu indizieren.²⁹⁵

²⁹⁵ So z.B. *Harnischmacher*, *Kriminalistik* 7/2007, 453, der meint, ein Verbot sei zumindest dazu geeignet, die Öffentlichkeit zu sensibilisieren.

4. Kapitel: Methodik

A. Erkenntnisinteresse und Forschungsfragen

Auf Grundlage der bisherigen Forschungsergebnisse ist davon auszugehen, dass einem School Shooting multifaktorielle Ursachen zugrunde liegen. Ferner steht außer Frage, dass ein unmittelbarer Zusammenhang zwischen Ego-Shootern und entsprechenden Taten nicht besteht. Aufgrund der anhaltenden Kritik an Ego-Shootern einschließlich der Forderung, Spiele dieser Art zu indizieren, erscheint es aber nach wie vor sinnvoll, etwaige Zusammenhänge zu erforschen. Dies insbesondere vor dem Hintergrund, dass die Häufigkeit von School Shootings bislang unterschätzt worden ist und ein weiterer Anstieg zu erwarten ist.²⁹⁶

I. Theoretische Überlegungen

Ziel der vorliegenden Studie kann nur sein, zu untersuchen, ob Ego-Shootern ein mittelbarer Einfluss zugeschrieben werden kann. Denkbar wäre, dass das regelmäßige Spielen Faktoren beeinflusst, die zur Umsetzung eines School Shootings zwingend kumulativ vorliegen müssen.

Diese sind dem Forschungsstand nach

- das Vorhandensein persönlicher und sozialer Defizite,
- die Entwicklung von Aggressionen und letztlich Tötungsfantasien,
- das Abgleiten in eine einschlägige Nebenrealität,
- der Abbau vorhandener Hemmschwellen,
- die Entwicklung und Einübung von Taktiken und Strategien
- sowie letztlich Zugang zu Waffen und das Erlernen des Umgangs mit Waffen.²⁹⁷

²⁹⁶ Bondü, School Shootings in Deutschland, S. 341.

²⁹⁷ Vgl. Darstellung oben.

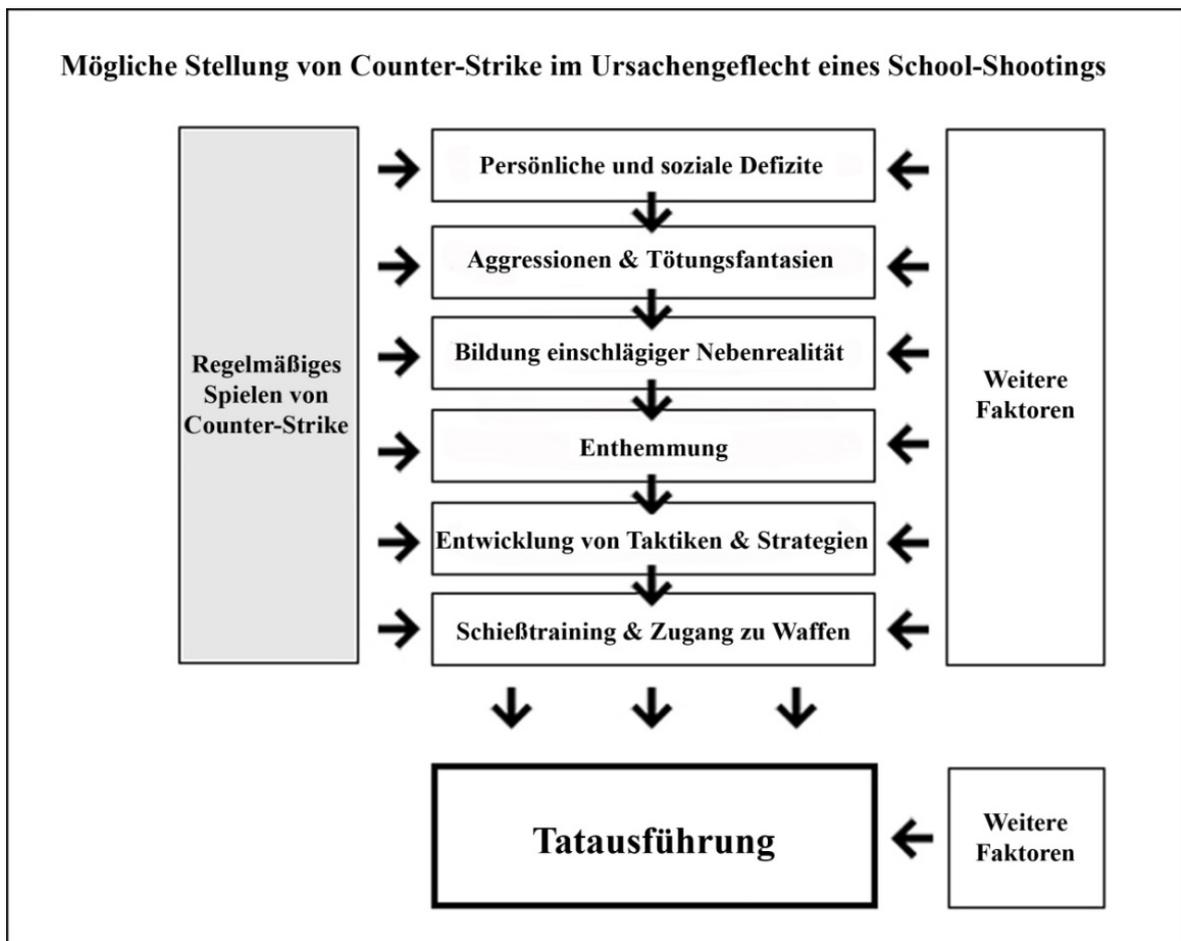


Abb. 1 Mögliche Stellung von Counter-Strike im Ursachengeflecht eines School Shootings

Das gewaltbesetzte Spielszenario eines Ego-Shooters wie Counter-Strike ist möglicherweise geeignet, narzisstische Persönlichkeitszüge zu fördern, indem der Spieler sich in der virtuellen Welt überlegen und gottähnlich fühlen kann und möglicherweise noch Anerkennung für das besonders brutale Töten möglichst vieler, virtueller Gegner erhält. Ein etwaiger Einfluss des Spiels dürfte davon abhängen, in welchem Ausmaß die Spielstruktur entsprechende Erlebnisse zulässt. Die von *Steckel* und *Trudewind* propagierte Abnahme der Empathiefähigkeit²⁹⁸ kann sich in diesem Zusammenhang ebenfalls ungünstig auswirken. Das lang andauernde Spielen könnte ferner in eine Sucht ausarten und so zu depressiven Verstimmungen führen oder bereits vorhandene depressive Symptomatiken verstärken. Hierbei wird es entscheidend auf das „Abhängigkeitspotential“ des konkreten Spiels ankommen.²⁹⁹ Aus alledem können aufgrund der bereits angesprochenen Wechselwirkung verschiedene Defizite im sozialen Bereich erwachsen. Denkbar sind z.B. die Verstärkung innerfamiliärer Konflikte, ein Rückzug aus dem familiären Umfeld und der

²⁹⁸ *Steckel/Trudewind*, Rubin 2/2002, 58 ff.

²⁹⁹ Vgl. *Rehbein/Kleimann/Möfle*, Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter, S. 1, 5.

Peer Group sowie Leistungseinbußen im schulischen Bereich. Diese Schwierigkeiten im sozialen Umfeld bedingen im Sinne eines Teufelskreises gleichzeitig weitere Defizite persönlicher Art.

Durch das ständige Ansehen und virtuelle Erleben medialer Gewalt könnte das Spielen ferner zu aggressiven Denkmustern und möglicherweise auch zu aggressivem Verhalten führen. *Füllgrabe*³⁰⁰, der unter Verweis auf verschiedene Sportarten einer entsprechenden Wirkung eher ablehnend gegenüber steht, kann entgegen gehalten werden, dass gewalthaltige Spiele gerade nicht mit wettbewerbsmäßigen Sportarten vergleichbar sind. Während beim Sport die körperliche Erregung durch körperliche Anstrengung abgebaut wird, ist dies bei einem Computerspiel mangels entsprechender Bewegungsmöglichkeit gerade nicht der Fall. Das Erregungsniveau könnte erhalten bleiben und so im Gegensatz zu entsprechenden Sportarten zu aggressivem Verhalten führen. Denkbar scheint darüber hinaus, dass eine Anregung der Fantasie stattfindet und dass sich z.B. durch Lernen am Modell Tötungsfantasien entwickeln bzw. dass bereits vorhandene Fantasien an Ausprägung und Detailreichtum zunehmen.³⁰¹ Neben der Struktur des konkreten Spiels werden hier aber insbesondere persönliche Dispositionen, frühere Erfahrungen und nicht zuletzt die jeweilige Motivation des einzelnen Rezipienten eine entscheidende Rolle spielen.³⁰²

Die bisherigen Forschungsergebnisse legen nahe, dass das exzessive Eintauchen in das Spielerlebnis das Abgleiten in eine einschlägige Nebenrealität fördern könnte. Medien aller Art scheinen geeignet, durch das Angebot an gewalttätig handelnden, unnahbaren Idolfiguren eine entsprechende Entwicklung zu fördern. Da es den Forschungsergebnissen nach entscheidend darauf ankommt, in welchem Ausmaß eine Identifikation mit der medialen Vorbildfigur möglich ist, scheinen Ego-Shooter aufgrund der Ego- bzw. First-Person-Perspektive ganz besonders geeignet zu sein, ein Abgleiten in eine gewalthaltige Nebenrealität zu unterstützen. Dies jedenfalls dann, wenn beim Nutzer aufgrund persönlicher Prädisposition ein Bedürfnis nach identitätsstiftenden Vorbildern vorhanden ist, welches nicht durch reale Vorbilder bedient werden kann.³⁰³

Die ständige Beschäftigung mit einem gewalthaltigen Spiel wie Counter-Strike könnte darüber hinaus auch den Abbau vorhandener Hemmschwellen begünstigen. Neben der Möglichkeit, dass durch den Gewöhnungseffekt eine Verrohung und/oder Abstumpfung herbeigeführt werden könnte, mag es sein, dass die Fähigkeit zu empathischem Empfinden abnimmt.³⁰⁴ Der mögliche Eintritt einer Abstumpfung oder Verrohung dürfte nicht zuletzt von der Art der Darstellung im Spiel abhängen und davon, inwieweit das Spielen des konkreten Spiels dabei hilft, Men-

³⁰⁰ *Füllgrabe*, Kriminalistik 4/2000, 226.

³⁰¹ Vgl. *Scheithauer/Bondü*, Amoklauf und School Shooting, S. 85.

³⁰² Z.B. *Füllgrabe*, Kriminalistik 4/2000, 226 f.; *von Prondzinski*, DPolBl 2/2008, 25.

³⁰³ *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 202 ff.

³⁰⁴ *Steckel/Trudewind*, Rubin 2/2002, 58 ff.

schen auf Zielobjekte³⁰⁵ zu reduzieren. Besonders wird es ferner darauf ankommen, inwieweit die Hintergrundgeschichte des Spiels bzw. dessen Story violentes Verhalten als legitimes Mittel zur Konfliktbewältigung³⁰⁶ propagiert.

Auch mag ein solches Spiel dabei helfen, Taktiken und Strategien für den Ernstfall zu entwickeln. Damit eignet es sich, wie *Langman*³⁰⁷ meint, möglicherweise als Übungsprogramm für die Umsetzung eines School Shootings. Wegen der erheblichen taktischen Elemente und der Möglichkeit, mittels Mappings einen realen, späteren Tatort in eine virtuelle Levelkarte zu verwandeln, mag dies auf Counter-Strike in besonderem Maße zutreffen. Die Eignung des Spiels als Trainingsprogramm wird aber entscheidend davon abhängen, welchen Raum taktische Elemente tatsächlich einnehmen, wie realistisch die im Spiel zu verwendenden Taktiken sind und wie präzise die Darstellung realer Umgebungen mittels Mappings gelingt.

Letztlich legen die Forschungsergebnisse nahe, dass ein Spiel wie Counter-Strike dazu dienen kann, die Treffsicherheit bzw. die Zielgenauigkeit zu trainieren und somit möglicherweise als eine Art Schießtraining dienen kann.³⁰⁸ Dies dürfte umso mehr zutreffen, wenn die Waffen besonders realistisch dargestellt sind und in ihrem Schussverhalten der Realität entsprechen. Mit *Pollmann*³⁰⁹ ist aber anzunehmen, dass es ganz entscheidend auf die Motivation des Spielers ankommt und der Lerneffekt letztlich auch von der Verfügbarkeit realer Waffen abhängt. Neben dem eigentlichen Schießtraining könnte das Spiel auch allgemeine Waffenkenntnisse vermitteln. Eine besonders realitätsnahe Darstellung und eine an die Realität angelehnte Bedienung der virtuellen Waffen (z.B. Entsichern, Nachladen) könnten bei der Aneignung von Waffenkenntnissen hilfreich sein. Darüber hinaus erscheint es nicht ausgeschlossen, dass innerhalb der Community über Waffen diskutiert wird. Möglicherweise werden innerhalb der Gemeinschaft ferner Hilfestellungen beim Umgang mit Waffen geboten oder sogar Hinweise zum Erwerb erteilt.

Eine auf diese Aspekte gerichtete Untersuchung hat bislang nicht stattgefunden. Deshalb will vorliegende Untersuchung dem anhand einer qualitativen Studie nachgehen.

³⁰⁵ Z.B. *Grossmann/DeGaetano*, Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht, S. 46.

³⁰⁶ *Grossmann/DeGaetano*, Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht, S. 21; *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 128 f.; *Robertz*, Nachahmung von Amoklagen, S. 78.

³⁰⁷ *Langmann*, Amok im Kopf, S. 37, 247.

³⁰⁸ Siehe z.B. *Hermanutz/Spöcker/Gnam/Neher*, Polizei & Wissenschaft 2002, 3 ff.; *Grossmann/DeGaetano*, Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht, S. 18 f.

³⁰⁹ *Pollmann*, Tatort Schule, S. 105 f.

II. Zusammenfassung der Forschungsfragen

Die Forschungsfragen dieser Arbeit lassen sich demnach wie folgt zusammenfassen:

- Trägt das regelmäßige Spielen des Spiels Counter-Strike zur Entwicklung oder Verstärkung persönlicher und sozialer Defizite bei?
- Entwickeln Spieler Aggressionen oder Tötungsfantasien oder werden vorhandene Aggressionen oder Tötungsfantasien durch das regelmäßige Spielen verstärkt?
- Unterstützt das regelmäßige Spielen des Spiels die Bildung einer einschlägigen Nebenrealität?
- Fördert das regelmäßige Spielen den Abbau von hemmenden Faktoren?
- Lassen sich Taktiken und Strategien für den Ernstfall erarbeiten?
- Kann der Umgang mit echten Waffen trainiert werden?

Bei der Untersuchung wird nicht außer Acht gelassen, dass daneben zahlreiche weitere Faktoren eine Rolle bei der Tatgenese spielen.

B. Auswahl der Untersuchungsgegenstände

Die Untersuchungsgegenstände der vorliegenden Arbeit sind neben School Shootings das Spiel Counter-Strike, die sich darum rankende Community und die Counter-Strike-Spieler.

I. Auswahl des Spiels Counter-Strike

Auf dem Markt sind zahlreiche Ego-Shooter erhältlich. Für eine eingehende Untersuchung war es jedoch erforderlich, einen einzelnen Ego-Shooter auszuwählen, um diesen detailliert betrachten zu können. Das Spiel Counter-Strike erschien für das vorliegende Forschungsvorhaben besonders geeignet.

1. Ähnlichkeit zwischen Spielinhalt und Tatablauf eines School Shootings

Der Spielinhalt³¹⁰ weist augenscheinlich Ähnlichkeiten zum Tatablauf eines School Shootings auf. Wie bereits dargestellt, treten im Spiel zwei Teams, einerseits eine Spezialeinheit der Polizei und andererseits eine Gruppe von Terroristen gegeneinander an. Der weitere Verlauf des Spiels ist davon abhängig, welche Variante gespielt wird:

Im am weitesten verbreiteten **Defusion-Szenario** bzw. Entschärfungs-Szenario müssen die Terroristen-Spieler eine Bombe legen und zur Explosion bringen, die

³¹⁰ Soweit nicht anders gekennzeichnet, beruhen nachstehende Informationen über das Spiel auf eigenen Spielerfahrungen und Beobachtungen.

Spieler der Anti-Terror-Einheit hingegen diese rechtzeitig entschärfen.³¹¹ Die Maps, auf denen dieses Szenario gespielt werden kann, erkennt man daran, dass ihr Name mit dem Kürzel „de_“³¹² beginnt. Zu Anfang jeder Spielrunde wird ein nach dem Zufallsprinzip ausgewählter Spieler der Terroristenfraktion mit einer Bombe ausgestattet. Aufgabe der Terroristen ist es nun, diese Bombe auf einem der auf den für dieses Szenario gestalteten Maps vorhandenen Bombenplätzen zu platzieren und zu zünden. Von diesen Plätzen gibt es auf den Maps zwei an der Zahl, die mehr oder weniger weit voneinander entfernt und auf der Map durch eine graffiti-ähnliche Schrift mit „A“ und „B“ gekennzeichnet sind. Die Terroristen müssen nun von der Startzone aus loslaufen und möglichst schnell an einen der beiden Bombenplätze gelangen. Hierfür ist eine Abstimmung untereinander hilfreich hinsichtlich der Frage, welcher Bombenplatz angesteuert werden soll. Die Anti-Terror-Einheit hat am Anfang jeder Runde die Möglichkeit, sich über das Ausrüstungsmenü ein Bombenentschärfungskit zu kaufen. Dies ist nicht erforderlich, ermöglicht jedoch ein schnelleres Entschärfen der Bombe. Diese Fraktion hat nun die Aufgabe, die Platzierung der Bombe zu verhindern, indem sie alle Terroristen zuvor ausschaltet. Gelingt dies nicht, muss versucht werden, die bereits gelegte Bombe zu entschärfen.

Beim **Hostage-Rescue-Szenario** bzw. Geiselrettungs-Szenario muss die Anti-Terror-Einheit versuchen, einige in der Gewalt der Terroristen befindliche, mittels künstlicher Intelligenz gesteuerte Geiseln zu befreien.³¹³ Die entsprechenden Maps beginnen mit dem Kürzel „cs_“. Das Hostage-Rescue-Szenario ist zwar das ursprünglichste Counter-Strike-Szenario³¹⁴, jedoch in der Spielpraxis weniger verbreitet. Wahrscheinlich ist dieser Umstand der relativ schlechten künstlichen Intelligenz der Geisel-Bots geschuldet.

Beim **Escape-Szenario** bzw. Flucht-Szenario haben die Terroristen am Anfang der Runde nicht die Möglichkeit, Ausrüstung zu kaufen; sie müssen ohne Ausrüstung vor der Anti-Terror-Einheit zu einem festgelegten Punkt fliehen.³¹⁵ Die Maps beginnen mit dem Kürzel „es_“. Dieses Szenario wird fast gar nicht gespielt. Gleiches gilt für das **Assasination-Szenario** bzw. Anschlags-Szenario, dessen Maps man an dem Kürzel „as_“ erkennt. Hierbei muss die Anti-Terror-Einheit einen VIP beschützen und in eine Rettungszone eskortieren, was die Terroristen verhindern müssen.³¹⁶

Von obigen Szenarien kommt wenigstens das Hostage-Rescue-Szenario den Tatabläufen während eines School Shootings recht nahe.

³¹¹ Vgl. *Glaser, Counter-Strike – Das offizielle Buch*, S. 7.

³¹² Beispiel: de_Kartename.

³¹³ Vgl. *Glaser, Counter-Strike – Das offizielle Buch*, S. 7.

³¹⁴ Vgl. *Glaser, Counter-Strike – Das offizielle Buch*, S. 7.

³¹⁵ *Glaser, Counter-Strike – Das offizielle Buch*, S. 7.

³¹⁶ *Glaser, Counter-Strike – Das offizielle Buch*, S. 7.

2. Bekanntheitsgrad und Entwicklungsgeschichte

Ein weiteres Kriterium für die Auswahl des Spiels Counter-Strike war die Tatsache, dass es das Spiel schon sehr lange gibt. Es wird ständig weiterentwickelt und ist noch immer aktuell. Bei Counter-Strike handelt es sich um eine Modifikation des Ego-Shooters Half Life. Counter-Strike wurde unter der Leitung der Half Life – Spieler Minh Le alias „Gooseman“ und Jess Cliffe alias „cliffe“ von einer privaten Gruppe entwickelt und als Beta-Version erstmals am 19. Juni 1999 kostenlos veröffentlicht.³¹⁷ Die Gruppe wurde sodann durch die Firma Valve angeworben. Von diesem Zeitpunkt an war Counter-Strike einmal in der – mittlerweile weiterentwickelten – kostenlosen Version und darüber hinaus als kostenpflichtige Version erhältlich. Das Spiel wurde im Laufe der Zeit weiter entwickelt, verbessert und mit zusätzlichen Funktionen versehen. Schließlich entstand die Version Counter-Strike 1.6 (CS:1.6). Im Jahr 2004 wurde die Version Counter-Strike: Condition Zero (CS:CZ) veröffentlicht. Die Version Counter-Strike: Source (CS:S) wurde im November 2004 gemeinsam mit Half Life 2, auf dessen Engine sie basiert, veröffentlicht. Sie lag dem Spiel Half Life 2 zunächst bei. Eine selbständige Veröffentlichung erfolgte erst im Oktober 2005. Counter-Strike: Neo ist eine in Deutschland fast gar nicht gespielte, für den japanischen Markt von der Firma Namco veröffentlichte Version des Spiels. Seit August 2012 gibt es mit Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) eine auf der Source-Engine basierende, neue Version von Counter-Strike. Obwohl mittlerweile zahlreiche Spiele mit besserer Grafik und größerer Realitätsnähe auf dem Markt erhältlich sind, ist Counter-Strike noch immer ein sehr beliebter Ego-Shooter.³¹⁸

3. Community

Während des Spielens ist es üblich, dass die Spieler eines Teams miteinander kommunizieren, um das taktische Vorgehen abzustimmen. Hierfür stehen eine ins Spiel integrierte Chatfunktion und eine Software zur Sprachkommunikation zur Verfügung. Darüber hinaus bietet das Spiel durch das Menü oder einen Tastenbefehl auslösbare, vorgefertigte Sprachbefehle, die den Eindruck vermitteln, das Team würde mittels Funkgeräten miteinander kommunizieren. Häufiger als diese integrierten Kommunikations-Tools wird jedoch eine externe Sprach-Software verwendet. Beispiele hierfür sind die Voice-Over-IP-Programme „Team Speak“, „Ventrilo“ oder „Skype“.

Um das Spiel herum hat sich wahrscheinlich aus dieser Kommunikation heraus eine große Community gebildet. Die Spielergemeinschaft tummelt sich nicht nur in der offiziellen Steam-Community³¹⁹ und in entsprechenden Kanälen des IRC³²⁰. Mitt-

³¹⁷ Vgl. *Glaser*, Counter-Strike – Das offizielle Buch, S. 6.

³¹⁸ Counter-Strike war beispielsweise in einer jüngeren Studie das beliebteste Spiel bei Jungen überhaupt: *Rehbein/Kleimann/Mößle*, Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter, S. 17.

³¹⁹ <http://store.steampowered.com/> [28.12.2013].

³²⁰ IRC = Internet Relay Chat.

lerweile gibt es zahlreiche Internetseiten mit angeschlossenen Chats und Foren, die über beachtliche Mitgliederzahlen verfügen und in denen nicht mehr nur über das Spiel, sondern über verschiedenste Themen des Tagesgeschehens diskutiert wird. Die größten deutschen solcher Internetseiten sind CounterStrike³²¹, auch unter 4Players bekannt, und Counter-Strike³²².

Innerhalb der Spielergemeinschaft haben sich etliche Möglichkeiten der Beschäftigung mit dem Spiel entwickelt. Eine dieser Möglichkeiten ist das so genannte Mapping.³²³ Mittels des Hammer Editors, einer von Valve kostenlos herausgegebenen Software zur Erstellung von Levelkarten³²⁴, ist es *grundsätzlich* möglich, jede beliebige, real oder in der Fantasie existierende Umgebung in eine spielbare Map umzuwandeln. Nach dem Hochladen einer solchen Map auf einen Server kann Counter-Strike schließlich auf dieser Map gespielt werden.³²⁵ Hierzu bedarf es allerdings einiger Kenntnisse und Fertigkeiten in der Anwendung dieser Software und somit einer längeren Einarbeitungszeit in die Thematik.³²⁶ Zudem ist man bei der Umsetzung durch die Engine des Spiels in den Möglichkeiten der Darstellung erheblich eingeschränkt. Tipps und Hilfestellungen bietet unter anderem die Community „TheWall“.³²⁷ Fertiggestellte Maps können auf der Internetseite „mapscene“³²⁸ hochgeladen, zum kostenlosen Download freigegeben und so über das Internet verbreitet werden. Durch die Möglichkeit, eigene Maps zum Spielen von Counter-Strike zu erstellen und den Spielablauf darüber hinaus durch so genannte Server-Plug-Ins zu verändern, wurde die Voraussetzung für die Entwicklung verschiedenster, von den offiziellen Szenarien völlig abweichender Spielvarianten geschaffen. Diese werden im weiteren Verlauf der Arbeit ausführlich vorgestellt.

4. Bezug der Taten zu Counter-Strike

Das wichtigste Kriterium für die Auswahl des Spiels Counter-Strike war die Tatsache, dass die drei Täter aus Erfurt, Emsdetten und Winnenden konkret dieses Spiel – wenn auch in ganz unterschiedlichem Ausmaß – gespielt haben. Die nachgewiesene Beschäftigung der drei Täter mit dem Spiel war neben der Art der Tatbege-

³²¹ <http://www.4players.de/cs.php/index/-/index.html> [28.12.2013].

³²² <http://counter-strike.de>[28.12.2013].

³²³ Die Informationen über das Mapping beruhen – soweit nicht anders gekennzeichnet – mangels verfügbarer offizieller Quellen auf einem am 30. März 2012 über das Voice-Over-IP-Programm Skype geführten Gespräch mit einem Medieninformatiker, der unter dem Pseudonym „Michael_Z.“ seit etlichen Jahren Maps für Counter-Strike erstellt.

³²⁴ Erklärung, Anleitung und Möglichkeit zum kostenlosen Download unter: <http://www.4players.de/cs.php/faq/-/1587/1838/index.html>[28.12.2013].

³²⁵ *Engels*, Das School Shooting von Emsdetten, S. 43.

³²⁶ Vgl. auch *Engels*, Das School Shooting von Emsdetten, S. 43.

³²⁷ <http://www.thewall.de/>[28.12.2013].

³²⁸ <http://www.mapscene.de/>[28.12.2013].

hung und der verwendeten Waffen wiederum Anlass zur Auswahl eben dieser drei Fallbeispiele.

a) Erfurt

Robert Steinhäuser spielte überdurchschnittlich gern und regelmäßig gewalthaltige Computerspiele, vor allem verschiedene Ego-Shooter.³²⁹ Auch am Morgen des 26. April 2002 spielte er in der Zeit von 9 Uhr bis 10 Uhr, also unmittelbar vor der Tat, eines seiner Lieblingsspiele, den Ego-Shooter Quake 3.³³⁰ *Steinhäuser* spielte zeitweise auch Counter-Strike, bevorzugte jedoch brutalere Spiele.³³¹ Aufgefunden wurde bei ihm das Spiel Half-Life.³³² Counter-Strike ist, wie oben beschrieben, eine Modifikation des Spiels Half-Life. Insbesondere die zum damaligen Zeitpunkt einzig verfügbare Version 1.6 beruht auf der Half-Life-Engine. *Steinhäuser* hat mit Half-Life folglich den unmittelbaren Vorgänger zu Counter-Strike besessen und gespielt; Counter-Strike in der Version 1.6 spielte er zumindest so lange, bis er festgestellt hat, dass das Spiel ihm nicht sonderlich gefällt.

b) Emsdetten

Sebastian Bosse spielte nachweislich verschiedene Ego-Shooter, darunter auch Counter-Strike in den Versionen 1.6 und Source.³³³ In diesem Zusammenhang hat er sich auch mit dem so genannten Mapping, also dem Erstellen von Levelkarten beschäftigt.³³⁴ Nachdem in den Medien verbreitet worden war, dass *Bosse* im Vorfeld seines School Shootings eine Map seiner ehemaligen Schule – des Tatorts – erstellt haben soll, wurde dies zunächst dementiert. Es war nämlich eine Map einer Geschwister-Scholl-Realschule aus dem Jahr 2000 aufgetaucht, die nicht die Schule in Emsdetten darstellte.³³⁵ Letztlich stellte sich aber heraus, dass *Bosse* die Geschwister-Scholl-Realschule Emsdetten tatsächlich in Form einer Map für Counter-Strike nachgebaut hatte.³³⁶

³²⁹ *Gasser u.A.*, Bericht der Kommission Gutenberg-Gymnasium, S. 297, S. 336.

³³⁰ *Gasser u.A.*, Bericht der Kommission Gutenberg-Gymnasium, S. 36.

³³¹ *Gasser u.A.*, Bericht der Kommission Gutenberg-Gymnasium, S. 338.

³³² *Gasser u.A.*, Bericht der Kommission Gutenberg-Gymnasium, S. 336.

³³³ *Innenausschuss des Landtags NRW*, Sitzungsprotokoll vom 14. Dezember 2006, S. 5, 8 (S. 10, 13 im PDF-Dokument):

<http://www.landtag.nrw.de/portal/WWW/dokumentenarchiv/Dokument/mma14-329.pdf>

[28.12.2013]; *Engels*, Das School Shooting von Emsdetten, S. 42; *Bosse alias ResistantX*, Texturen für HL2 erstellen?, Eintrag vom 30. Juni 2006, <http://www.thewall.de/forum/thread/texturen-fuer-hl2-erstellen/52353.1.html>[28.12.2013].

³³⁴ *Engels*, Das School Shooting von Emsdetten, S. 42.

³³⁵ *Dambeck*, Hysterie und Wahrheit – Die Mär von der Emsdettener Ballerspiel-Arena, <http://www.spiegel.de/netzwelt/tech/0,1518,449857,00.html>[28.12.2013].

³³⁶ *Engels*, Das School Shooting von Emsdetten, S. 42 f.; *N.N.*, Amoklauf – Counter-Strike-Nachbau der Schule in Emsdetten aufgetaucht, <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,450393,00.html>

c) Winnenden

Laut verschiedenen Presseberichten spielte *Tim Kretschmer* mit einigen Mitschülern Counter-Strike und soll ein guter Spieler gewesen sein. Bei der Überprüfung seines Rechners stellte sich heraus, dass das Spiel tatsächlich darauf installiert gewesen ist.³³⁷ Unter dem Namen „tim.kretschmer91“ war er auf der Steam-Plattform im Jahr 2008 registriert.³³⁸ Zuletzt hat er drei Tage vor seiner Tat einen Ego-Shooter an seinem Computer gespielt.³³⁹ Ob es sich dabei um Counter-Strike handelte, ist nicht bekannt.

II. Auswahl der Communities

Die Communities wurden nach ihrer Größe, ihrer Mitgliederanzahl und ihrer Auffindbarkeit über die Suchmaschine „Google“ ausgewählt.

Konkret sind folgende Communities ausgewählt worden:

- Steam: <http://store.steampowered.com/>
- Readmore: <http://www.readmore.de/>
- 4Players Counterstrike: <http://counterstrike.4pforen.4players.de/index.php>
- Counter-Strike: <http://www.counter-strike.de/>
- TheWall: <http://www.thewall.de/>
- MapScene: <http://www.mapscene.de/>

III. Auswahl der Spieler

Die Täter der drei School Shootings in Deutschland sind tot und können nicht mehr befragt werden. Daher war es nahe liegend, Counter-Strike-Spieler, die Experten der Thematik und ihrer eigenen Gefühlswelt sind, zum Gegenstand der Untersuchung zu machen.

Fraglich erschien zunächst, ob es sinnvoll ist, Counter-Strike-Spieler in ein Forschungsvorhaben über das Spiel, mit welchem sie sich naturgemäß identifizieren, mit einzubeziehen. Bedenken ergaben sich bezüglich der Bereitschaft der Spieler, an einer ihr Spiel betreffenden Studie mitzuwirken sowie hinsichtlich der Verwertbarkeit der Daten, die möglicherweise Verteidigungscharakter aufweisen würden. Des Weiteren bestanden Zweifel an der Vergleichbarkeit der Daten, da die Masse der Counter-Strike-Spieler nicht etwa homogen ist, sondern vielmehr aus sehr unterschiedlichen Spielertypen besteht. Letztlich war ungewiss, inwiefern Counter-

[28.12.2013]; *Bosse alias ResistantX*, Map Idee, Eintrag vom 19. August 2006, <http://www.thewall.de/forum/thread/map-idee/52980.1.html> [28.12.2013].

³³⁷ *Bornhöft u.A.*, 113 Kugeln kalte Wut, DER SPIEGEL 12/2009, 33.

³³⁸ *Bornhöft u.A.*, 113 Kugeln kalte Wut, DER SPIEGEL 12/2009, 38.

³³⁹ *Michelfelder*, Kriminalistik 3/2010, 143.

Strike-Spieler im Hinblick auf das Erkenntnisinteresse und die Forschungsfragen dieser Arbeit hilfreich sein können, da sie zwar Experten des Spiels und ihrer eigenen Gefühle sind, nicht aber über Expertenkenntnisse des Themenbereichs School Shooting verfügen.

Trotz dieser anfänglichen Vorbehalte stellte sich die Einbeziehung von Counter-Strike-Spielern als unumgänglich dar, denn nur die Spieler selbst können Aufschluss über die möglichen Auswirkungen langjähriger, regelmäßiger Beschäftigung mit dem Spiel geben. *Pollmann* betont, dass insbesondere im Zusammenhang mit School Shootings und gewalthaltigen Medien Studien wichtig seien, „*die sich nicht nur auf Sekundärdaten stützen, sondern vorwiegend auf Erstquellen beruhen*“.³⁴⁰ Daher erschien es grundsätzlich sinnvoll, Counter-Strike-Spieler in die Untersuchung mit einzubeziehen und den Zusammenhang nicht von außen beleuchten zu wollen. Der Untersuchung dienlich war, dass ein Counter-Strike-Spieler auffindig gemacht werden konnte, der ein School Shooting an seiner Berufsschule geplant, vorbereitet und angekündigt hat. Um der heterogenen Masse der Spieler gerecht zu werden und möglichst vergleichbare Daten zu erhalten, wurden vorab verschiedene Spielertypen festgelegt, die in drei Gruppen unterteilt wurden:

1. Einzelspieler – Gruppe 1

Die erste Gruppe besteht aus Spielern, die Counter-Strike ausschließlich für sich selbst spielen. Sie haben sich nicht mit anderen Spielern zu einem festen Clan zusammengeschlossen, sondern spielen das Spiel offline mit und gegen von Bots simulierten Teamkameraden und Gegnern oder auf öffentlich zugänglichen Servern mit und gegen von anderen Menschen gesteuerten Spielfiguren.

2. Spieler aus einem Fun-Clan – Gruppe 2

In einer zweiten Gruppe wurden Spieler zusammengefasst, die sich mit anderen Spielern zu einem festen Clan zusammengefunden haben. Sie spielen nicht oder nur äußerst selten für sich allein, sondern treffen sich mit ihren Teamkameraden mehr oder weniger regelmäßig zu Trainingsterminen, bei denen Spielstrategien und Taktiken ausgearbeitet, eingeübt und optimiert werden. Dies geschieht, ebenso wie Wettkämpfe gegen andere Clans, meist auf privat betriebenen, nicht für jedermann zugänglichen Servern oder im Rahmen von LAN-Partys.

3. Spieler aus dem E-Sport – Gruppe 3

Die dritte Gruppe bilden Spieler, die sich nicht nur zum Vergnügen zu einem Clan zusammengeschlossen haben. Sie betreiben ihr Lieblingsspiel im Sinne eines Sports. Die virtuell geführten Wettkämpfe werden als elektronischer Sport – abgekürzt E-Sport – bezeichnet.

³⁴⁰ *Pollmann*, Tatort Schule, S. 137.

E-Sport³⁴¹ wird bislang nur in wenigen Ländern offiziell anerkannt. Der Deutsche Olympische Sportbund stuft E-Sport bislang nicht als Sportart ein. Davon unberührt haben sich auch in Deutschland so genannte E-Sport-Ligen entwickelt, die mit einem eigenen Reglement ergänzend zur Software des jeweiligen Spiels die Regeln und Wettkampfbedingungen vorgeben.

Die größte und bekannteste ist die von der in Köln ansässigen Turtle Entertainment GmbH betriebene Electronic Sports League Germany (ESL Germany).³⁴² Innerhalb dieser erfolgt analog zu anderen Sportarten eine Unterteilung in Profis und Amateure. Professionelle Spieler spielen auf nationaler Ebene in den Electronic Professionell Series, abgekürzt ESL: Pro Series oder ESL:EPS. Diese Profi-Liga ist vergleichbar mit der Bundesliga im deutschen Fußball. Die Mannschaften, die im E-Sport traditionell als „Clans“ bezeichnet werden, werden häufig von Elektronik-Unternehmen unterhalten und finanziert.

Bei den einzelnen Spielern handelt es sich um Berufsspieler, die mit dem E-Sport zumindest teilweise ihren Lebensunterhalt finanzieren. Von ihrem Clan erhalten sie in der Regel ein monatliches Gehalt. Hinzu kommen die bei Turnieren errungenen Preisgelder. Weitere Verdienstmöglichkeiten ergeben sich aus Geld- und Sachleistungen von Sponsoren oder aus Werbeverträgen.

Die Qualifikation für die ESL:EPS erfolgt über die Electronic Amateur Series, kurz ESL: Amateur Series oder ESL:EAS. Innerhalb dieser Amateur-Liga sind semiprofessionell agierende Mannschaften und Spieler zu finden. Die Spieler der EAS verdienen mit dem Spielen nicht ihren Lebensunterhalt, betreiben ihr Hobby aber dennoch sehr ernsthaft und mit ausgeprägtem Wettbewerbsgedanken. Der Einstieg in den E-Sport erfolgt zumeist über die für Einzelspieler und Clans allgemein zugängliche ESL Ladder.

Counter-Strike ist eines der am häufigsten im Bereich des E-Sports gespielten Spiele, wobei hier ausschließlich die Versionen CS:1.6, CS:S und CS:GO vertreten sind. Gespielt wird „5on5“, was bedeutet, dass immer zwei Fünferteams gegeneinander antreten. Um auszufechten, welches Team als erstes welcher Fraktion zugeordnet wird, wird die so genannte Messer-Runde ausgetragen, in der die Spieler ohne Schusswaffen, lediglich mit dem standardmäßig im Inventar der Spielfigur vorhandenen Messer bewaffnet gegeneinander antreten müssen. Anschließend folgen die Spielrunden, die jedes Team sowohl als Terroristen-Fraktion als auch als Anti-Terror-Einheit bestreiten muss.

³⁴¹ Die Informationen über den E-Sport entstammen, falls nicht anders gekennzeichnet, informellen Gesprächen mit E-Sportlern und Counter-Strike-Spielern, die im Rahmen der teilnehmenden Beobachtung geführt wurden.

³⁴² <http://www.esl.eu/de/> [28.12.2013].

C. Qualitative Inhaltsanalyse

Wie überall in der Sozialforschung ist auch in der Kriminologie ein starker Trend in Richtung quantitativer Forschungsmethoden erkennbar. Dennoch wurde in der vorliegenden Arbeit ausschließlich auf qualitative Methoden zurückgegriffen. Diesen wird häufig vorgeworfen, sie seien nicht repräsentativ und ließen eine Verallgemeinerung nicht zu. Bevor jedoch eine verallgemeinernde Aussage über einen Forschungsgegenstand getroffen werden kann, ist es erforderlich, sich diesem anzunähern und ihn zu erfassen. Geschieht dies nicht, kann es passieren, dass quantitative Methoden zu zwar „differenzierten, aber eben völlig verzerrenden, am Gegenstand vorbeilaufenden Ergebnissen“³⁴³ führen.

Diese Gefahr wäre bei der vorliegenden Untersuchung gegeben gewesen, da sie unter anderem das seltene Phänomen des School Shootings beleuchtet hat. Für eine Analyse sind nur wenige Fälle vorhanden, die zudem trotz einiger Gemeinsamkeiten sehr individuell geprägt sind.³⁴⁴ Die Ergebnisse einer Untersuchung mit quantitativen Methoden wären demnach kaum auf den Einzelfall übertragbar.³⁴⁵ Es existiert bislang keine klassifizierende Erfassung geschweige denn eine einheitliche Definition für das Phänomen des School Shootings; vielmehr definiert jeder Forscher den Begriff entsprechend seines Forschungsvorhabens, was in der Vergangenheit zu erheblichen Abweichungen der Forschungsergebnisse verschiedener Forscher geführt hat.³⁴⁶

Insbesondere in solch wenig erforschten Bereichen bieten qualitative Methoden erhebliche Vorteile, weil sie Instrumentarien bereitstellen, die Einblicke in „latente Sinnstrukturen“³⁴⁷ gestatten und so ein Verstehen des Forschungsgegenstandes ermöglichen, welches entweder das Erkenntnisinteresse befriedigt oder als fundierte Grundlage für weitere Untersuchungen, beispielweise solche quantitativer Natur, dienen kann.³⁴⁸ Es erschien deshalb angemessen, ein seltenes und schwer zu erfassendes Phänomen, welches nicht einheitlich definiert ist, zunächst mittels qualitativer Methoden zu untersuchen.

Die Frage, ob und inwiefern das regelmäßige Spielen eines speziellen Computerspiels bestimmte Faktoren, die ihrerseits zur Realisierung eines School Shootings führen, beeinflussen kann, legte zudem eine intensive Beschäftigung mit eben diesem Spiel nahe, denn ohne das Spiel, die Spieler und das Umfeld im Detail zu kennen, wäre es nicht möglich gewesen, aussagekräftige Daten hinsichtlich der For-

³⁴³ Mayring, Qualitative Inhaltsanalyse, S. 19; vgl. auch bei Lamnek, Qualitative Sozialforschung, S. 7 ff.

³⁴⁴ Harding/Wolf/Metha, Sociological Methods & Research Vol. 31 No. 2, 175; Bondü, School Shootings in Deutschland, S. 40 f.

³⁴⁵ Harding/Wolf/Metha, Sociological Methods & Research Vol. 31 No. 2, 175.

³⁴⁶ So auch Böckler/Seeger, Schulamokläufer, S. 22.

³⁴⁷ Mayring, Qualitative Inhaltsanalyse, S. 9.

³⁴⁸ Mayring, Qualitative Inhaltsanalyse, S. 18 f.

schaftsfragen zu erheben. Diese sind ihrerseits so sensibel, aber auch spezifisch, dass ihre Beantwortung möglichst tiefe Einblicke in die Gefühlswelt und ein umfassendes Verständnis der Denkweise der Spieler erforderte.

Die Untersuchung wäre daher insgesamt mit von der quantitativen Sozialforschung bereitgestellten Instrumentarien nicht ohne das Risiko von die Realität verzerrenden Ergebnissen möglich gewesen, sodass zwingend auf qualitative Methoden zurückzugreifen war. Da das „*Verstehen sprachlichen Materials*“³⁴⁹, welches bei dieser Untersuchung im Vordergrund steht, nur anhand einer systematischen Interpretation möglich ist, wurde die Methode der qualitativen Inhaltsanalyse³⁵⁰ gewählt.

I. Datenerhebungsverfahren

In der vorliegenden Arbeit wurden zur Erhebung der notwendigen Daten die teilnehmende Beobachtung³⁵¹ und das qualitative, leitfadengestützte Interview, angewandt. Das Erkenntnisinteresse und die Forschungsfragen legten es nahe, das Feld rund um das Spiel Counter-Strike von innen heraus zu erforschen.

Es erschien undenkbar, das Feld zu erforschen, ohne selbst einen Eindruck davon gewonnen, aber auch einen Zugang dazu erhalten zu haben. Daher erschien das von der qualitativen Sozialforschung bereitgestellte Instrumentarium der teilnehmenden Beobachtung als besonders geeignet, wie im Weiteren noch näher dargelegt werden wird. Im Bereich der quantitativen Sozialforschung ist ein vergleichbares Instrumentarium nicht vorhanden.

Die Methode der teilnehmenden Beobachtung erschien jedoch für sich genommen nicht geeignet, Aufschluss über die komplexen Fragestellungen zu geben. Daher wurde sie mit leitfadengestützten Interviews kombiniert.

Auch bezüglich der Interviews war es nicht möglich, auf eine Methode der quantitativen Sozialforschung zurückzugreifen. Aufgrund des Interesses, einen möglichst tiefen Einblick in die Gefühlswelt der Spieler zu erhalten, hätte jede Standardisierung der Fragen eine zu große Einschränkung bedeutet.

1. Teilnehmende Beobachtung

Die Community der Counter-Strike-Spieler ist eine „eingeschworene“ Gemeinschaft, die Außenstehenden sehr skeptisch gegenüber steht. Dies rührt unter anderem daher, dass die Motivation des Spielens und die von dem Spiel ausgehende Faszination für einen Außenstehenden schwer bis gar nicht nachzuvollziehen sind.

Des Weiteren kann jemand, der das Spiel noch nie gespielt und die Spielergemeinschaft sowie das gesamte Umfeld des Spiels noch nie erlebt hat, mitnichten treffen-

³⁴⁹ Mayring, Qualitative Inhaltsanalyse, S. 24.

³⁵⁰ Mayring, Qualitative Inhaltsanalyse, S. 42 ff.

³⁵¹ Vgl. z.B. bei Lamnek, Qualitative Sozialforschung, S. 4.

de Äußerungen zu dieser Thematik machen. Ein Außenstehender ist daher – wenn überhaupt – nur sehr begrenzt in der Lage, im Umfeld des Spiels zu forschen. Hierfür ist es vielmehr erforderlich, sich selbst ein umfassendes Bild von dem Spiel, den Spielern und der Spielergemeinschaft zu machen. Nur dann ist seriöse Forschung in diesem Bereich möglich.

Vor diesem Hintergrund ist es verständlich, dass Counter-Strike-Spieler nicht ohne Weiteres bereit sind, an einem „ihr“ Spiel betreffenden Forschungsvorhaben mitzuwirken. Insbesondere nach der reißerisch ausgestalteten Medienberichterstattung im Anschluss an die School Shootings in Erfurt, Emsdetten und Winnenden mussten die Spieler die Erfahrung machen, dass Counter-Strike in der Öffentlichkeit verzerrt dargestellt worden ist. In der Folge gab es immer wieder Forschungsvorhaben, die von Menschen durchgeführt worden sind, die das Spiel selbst kaum kennen. Dies hat die Spieler verständlicherweise sehr misstrauisch werden lassen.

Das Feld rund um das Spiel Counter-Strike ist somit ein für den Forscher sehr schwer zugängliches. Insofern bot die Methode der offenen teilnehmenden Beobachtung die beste Möglichkeit, einen Zugang zu diesem Forschungsfeld zu bekommen. Dies diente zunächst dazu, sich einen ersten Überblick über das Spiel und die Spielergemeinschaft zu verschaffen.

a) Eigene Spielerfahrung der Verfasserin

Hierzu wurde das Spiel in seinen Varianten Counter-Strike: 1.6, Counter-Strike: Condition Zero und Counter-Strike: Source angeschafft. Nach Einüben des Spiels im Offline-Modus wurden sodann verschiedene öffentliche Server besucht und das dortige Spielgeschehen wurde zunächst beobachtet.

b) Beobachtung und Erleben der Community

Parallel dazu wurden eine anonyme Emailadresse und ein anonymes, nicht geschlechtspezifischer Nickname angelegt. Dies diente dazu, die Anonymität der Verfasserin im Internet zu gewährleisten. Aufgrund der Gefahren, die die Angabe realer Daten im Internet birgt, erschien diese Vorgehensweise legitim. Des Weiteren versprach sich die Verfasserin durch den geschlechtsneutralen Nicknamen einen leichteren Einstieg in die von männlichen Personen dominierte Community.

Mit der Emailadresse und dem Nicknamen erfolgte sodann die Anmeldung in verschiedenen Foren, in denen sich inhaltlich mit dem Spiel in allen seinen Varianten beschäftigt wird. Nachdem die Foren durch das Mitlesen von Beiträgen einige Zeit beobachtet wurden, äußerte sich die Verfasserin dahingehend, dass sie einen möglichen Zusammenhang des Spiels mit so genannten School Shootings untersuche und zu diesem Zweck in der Community aufgenommen werden möchte. Die Verfasserin wies zudem darauf hin, dass sie sich das Spiel angeschafft hat und es über einen längeren Zeitraum spielen wird. Des Weiteren wurde betont, dass das Forschungsvorhaben vollkommen wertfrei angegangen wird.

Es stellte sich heraus, dass die Spielergemeinschaft solcherlei Forschungsvorhaben zwar grundsätzlich äußerst skeptisch gegenübersteht, es andererseits jedoch begrüßt, wenn jemand bereit ist, sich umfassend in die Thematik einzuarbeiten und auf dieser Basis zu forschen. Einige Mitglieder der Communities standen in der Folgezeit für fachliche und technische Fragen rund um das Spiel sowie für gemeinsame Spielrunden zur Verfügung. Somit bestätigte sich die Vermutung, dass die offene teilnehmende Beobachtung eine geeignete Methode ist, um Zugang zum Feld der Counter-Strike-Spieler zu erhalten.

c) Die Map der Geschwister-Scholl-Realschule in Emsdetten

Die teilnehmende Beobachtung gestattete es auch, dass die Verfasserin sich Zugang zu der von *Sebastian Bosse* erstellten Map der Geschwister-Scholl-Realschule in Emsdetten verschaffte. Die Map wurde sowohl aus der Perspektive der Terroristen-Fraktion als auch aus der der Anti-Terror-Einheit gespielt. Währenddessen wurden Screenshots angefertigt. Anschließend wurde sie in unstrukturierten, mit verschiedenen Counter-Strike-Spielern und Counter-Strike-Mappern geführten Gesprächen diskutiert.

Insbesondere wurde sie gemeinsam mit einem Medieninformatiker, der seit mehr als zehn Jahren für das Spiel Counter-Strike Maps entwirft, gemeinsam gespielt und gleichzeitig im Sinne eines Experteninterviews besprochen. Für dieses spontan erfolgte Experteninterview war ein Leitfaden nicht vorhanden. Ein solcher wäre auch nicht erforderlich gewesen.

Auch zwei Interview-Teilnehmern wurde die Map im Vorfeld des Interviews bzw. während des Interviews zur Verfügung gestellt. Die gewonnenen Eindrücke und Erkenntnisse sind schließlich analysiert und ausgewertet worden und insofern direkt in die Ergebnisse der Arbeit mit eingeflossen.

d) Vorbereitung der qualitativen Interviews

Darüber hinaus diente die teilnehmende Beobachtung dazu, die Interviews mit den Spielern vorzubereiten. Die Verfasserin konnte sich mit den Gepflogenheiten innerhalb der Szene, insbesondere mit dem Stil der Kommunikation, vertraut machen und war insofern während der Interviews in der Lage, sich dem Kommunikationsstil ihres jeweiligen Interviewpartners anzupassen. Zudem wurde insbesondere durch die eingehende Befassung mit der Thematik und das eigene Spielerleben eine Vertrauensbasis geschaffen, die erforderlich war, um Spieler zu finden, die bereit waren, an den Interviews teilzunehmen und vor allem die gestellten Fragen ehrlich zu beantworten.

Die teilnehmende Beobachtung dauerte auch im Anschluss an die Interviews bis August 2013 an und verlief somit teilweise parallel zur Auswertung der Interviews. So konnte die neue Version CS: Global Offensive noch ausreichend Berücksichti-

gung finden. Ferner konnten die im Rahmen der Interviews gewonnenen Erkenntnisse in die noch andauernde Forschung unmittelbar einfließen.

2. Qualitative Interviews

Qualitative Interviews mit Counter-Strike-Spielern stellen den Kern der Arbeit dar. Die Interviews wurden als Einzelinterviews unstrukturiert auf der Basis eines Gesprächsleitfadens³⁵² geführt, welcher auf Grundlage der in sechs Kategorien unterteilten Forschungsfragen entwickelt wurde.³⁵³

Es wurden die oben genannten, drei verschiedenen Gruppen von Spielern interviewt, wobei aus Gruppe 1 drei Spieler, aus den Gruppen 2 und 3 jeweils zwei Spieler befragt wurden. Die Anzahl von insgesamt sieben Interviews sollte einerseits einen möglichst weit gefächerten Überblick vermitteln, andererseits den Rahmen begrenzen, damit jedes Interview ausreichend interpretiert werden konnte.

a) Computergestützte Face-to-Face-Interviews

Als Form der Kommunikation erschien zunächst ein persönliches Interview am besten geeignet, weil dabei auch Mimik und Gestik des Befragten vollumfänglich in die Interpretation mit einfließen können. Ein persönliches Interview ist jedoch nur mit einem der Befragten durchgeführt worden, nämlich mit dem Spieler, der ein School Shooting an seiner ehemaligen Berufsschule geplant und angekündigt hat. Während der Rekrutierung der anderen Interview-Partner, die sich insgesamt schwierig gestaltete, stellte sich nämlich heraus, dass die meisten Spieler zu einem persönlichen Treffen nicht bereit waren.

Vonseiten einiger Spieler wurde schließlich der Vorschlag unterbreitet, die Interviews mittels eines Voice-Over-IP-Programms mit eingeschalteter Webcam zu führen. Die Verfasserin hat sich in der Folge eingehend mit den Vor- und Nachteilen von computergestützten Face-to-Face-Interviews befasst. Dieses Instrument wird bislang nur selten eingesetzt.

Im Gegensatz zu persönlichen Interviews ist die Interpretation von Mimik und Gestik erschwert.³⁵⁴ Dies kann jedoch bis zu einem gewissen Grad durch die Videoübertragung mittels Webcam kompensiert werden.³⁵⁵ Diesem daher als nicht allzu gewichtig zu bewertenden Nachteil stand die Schwierigkeit gegenüber, überhaupt Teilnehmer für die Interviews gewinnen zu können.

In die Abwägung ist darüber hinaus die Tatsache mit eingeflossen, dass die Kommunikation über Voice-Over-IP-Programme den Spielern schon aufgrund der

³⁵² Näher hierzu *Nohl*, Interview und dokumentarische Methode, S. 19 f.

³⁵³ Siehe Gesprächsleitfäden im Anhang.

³⁵⁴ *Mühlenfeld*, ZA-Information 51, 70 f.; dieses Problem sehen auch *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 84.

³⁵⁵ *Mühlenfeld*, ZA-Information 51, 71.

Kommunikation während des Spielens besonders vertraut ist. Es erschien demnach sogar als Vorteil, einen solch vertrauten Raum, der einen Bezug zur gewohnten Kommunikation während des Spielens aufweist, herzustellen.

Ein weiterer Vorteil ist gerade bei Befragungen zu sensiblen Themenbereichen in der Anonymität eines über das Internet geführten Interviews zu sehen.³⁵⁶

Daher hat sich die Verfasserin für computergestützte Face-to-Face-Interviews entschieden, die mithilfe des Voice-Over-IP-Programms Skype mit eingeschalteter Webcam geführt wurden. Während der Gespräche wurde auf die in der Szene übliche Umgangssprache zurückgegriffen, was auch das gegenseitige Duzen mit einschloss. Dies sollte dazu dienen, eine möglichst vertraute, offene Gesprächsatmosphäre zu schaffen.

b) Pretest

Das erste Interview diente als Pretest. Es stellte sich heraus, dass der Leitfaden nicht verändert werden musste. Der Teilnehmer wurde am Ende des Interviews gefragt, wie er das Interview empfunden hat und um Verbesserungsvorschläge gebeten. Weil der Teilnehmer zufrieden war, keine Verbesserungsvorschläge beitragen konnte und das Interview inhaltlich ergiebig war, wurde es voll verwertet.

c) Umstände und Schwierigkeiten bei der Durchführung der Interviews

Die Interviews sind in der Zeit von März 2012 bis August 2012 geführt worden. Diese lange Zeitspanne ergab sich aus enormen Schwierigkeiten hinsichtlich der Rekrutierung.

Unproblematisch war diese hinsichtlich des Spielers, der ein School Shooting an seiner Berufsschule geplant und angekündigt hat. Auf diesen ist die Verfasserin während ihres Rechtsreferendariats aufmerksam geworden und telefonisch an ihn herangetreten.

Die anderen Interview-Teilnehmer wurden mittels eines Aufrufes innerhalb der Community rekrutiert. Einige meldeten sich unabhängig von diesem Aufruf, da sie über Mundpropaganda von dem Forschungsvorhaben Kenntnis erhalten hatten. Letztlich waren jedoch nur wenige zu einer Teilnahme bereit.

Zudem ergaben sich Schwierigkeiten in der Terminierung der Interviews, denn einige der Teilnehmer bestanden darauf, dass die Interviews spät am Abend oder während der Nachtzeit zu führen sind.

Zudem erwiesen sich einige mögliche Teilnehmer als wenig zuverlässig, indem verabredete Termine mehrfach nicht eingehalten wurden.

³⁵⁶ So auch Böckler/Seeger, Schulamokläufer, S. 84.

Das längste Interview hat etwas mehr als drei Stunden gedauert und musste während eines Abends zweimal unterbrochen werden. Die anderen Interviews dauerten durchschnittlich eineinhalb Stunden.

II. Datenaufbereitung

Von Beginn an wurde im Rahmen der teilnehmenden Beobachtung ein unstrukturiertes Feldtagebuch geführt, in welchem die gewonnenen Eindrücke und Erkenntnisse stichpunktartig dokumentiert worden sind. Erschien etwas besonders wichtig, wurden Links zu den jeweiligen Internetseiten oder Gesprächsinhalte von Chats gespeichert und Screenshots angefertigt. Inhalte von Telefonaten oder über das Voice-Over-IP-Programm Skype geführten Gesprächen wurden mit Einverständnis der Gesprächspartner teilweise aufgezeichnet.

Die Map der Geschwister-Scholl-Realschule wurde aus dem Internet heruntergeladen, auf dem Computer der Verfasserin installiert und so zum Spielen verfügbar gemacht. Während des Spielens wurden zahlreiche Screenshots sowie Notizen in Bezug auf den Inhalt bis hin zu einer detaillierten Beschreibung der Map angefertigt.

Die qualitativen Interviews, die über das Voice-Over-IP-Programm Skype mit eingeschalteter Webcam geführt wurden, wurden mit Zustimmung der Interviewpartner mittels des Programms MP3-Skype-Recorder aufgezeichnet und auf der Festplatte des Computers der Verfasserin im MP3-Format gespeichert. Das persönlich geführte Interview wurde mit Zustimmung des Befragten mittels eines digitalen Diktiergeräts aufgezeichnet und im Anschluss auf der Festplatte des Computers der Verfasserin im MP3-Format gespeichert.

Auf eine Transkription der Interviews wurde insgesamt verzichtet. Eine vollständige Transkription aller Interviews ist nicht zwingend erforderlich.³⁵⁷ Die Audio-Files wurden unmittelbar ausgewertet. Während der Interviews und im Anschluss daran hatte die Verfasserin Aufzeichnungen angefertigt, die zur Auswertung herangezogen wurden. Eine Transkription der Interviews hätte einen erheblichen Mehraufwand bedeutet, ließ aber keinen höheren Erkenntnisgewinn erwarten.

Zum Zwecke der unverfälschten Interpretation wurden Zitate im Originalton der Probanden, folglich in Umgangssprache, wiedergegeben.

III. Datenschutz

Um die Einhaltung des Datenschutzes sicherzustellen, wurde bereits in den Texten, die den Aufruf zur Teilnahme an den Interviews darstellten, darauf hingewiesen, dass sämtliche Datenschutzvorschriften eingehalten und die Interviews bzw. Teile daraus anonymisiert veröffentlicht werden. Gleiches wurde den einzelnen Inter-

³⁵⁷ Vgl. auch *Feltes*, Wirksamkeit technischer Einbruchsprävention, S. 104.

view-Partnern vor Beginn des Interviews mitgeteilt. Sie wurden darauf hingewiesen, dass das Gespräch aufgezeichnet und gespeichert wird.

Die Interviews wurden nicht unter den echten Namen der Interview-Partner, sondern unter von den Interview-Partnern selbst gewählten Pseudonymen geführt. Sofern der Verfasserin der richtige Name eines Interview-Partners bekannt geworden ist, ist dieser an keiner Stelle dokumentiert worden. Die Pseudonyme wurden durch die Verfasserin noch einmal verändert, sodass auf die dahinter stehende Person nicht mehr geschlossen werden kann.

Nach Abschluss der Arbeit werden alle Aufzeichnungen gelöscht werden.

IV. Datenauswertung

Die Auswertung der qualitativen Interviews erfolgte anhand der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring.³⁵⁸ Die zunächst deduktiv definierten Kategorien wurden nach Durcharbeitung des Datenmaterials angepasst und weiter untergliedert. Im Anschluss der Durcharbeitung dreier Interviews erfolgte eine Revision der Kategorien, nach der sich herausstellte, dass weitere Anpassungen nicht erforderlich sind. Es folgte ein endgültiger Materialdurchgang, an welchen sich die Analyse der Interviews auf Grundlage der nunmehr induktiv definierten Kategorien anschließt. Gegenstand einer qualitativen Inhaltsanalyse können nach Mayring nicht nur durch Interviews erhobene Daten, sondern grundsätzlich auch im Rahmen der teilnehmenden Beobachtung gewonnene Materialien sein.³⁵⁹ Daher sind auch die mittels teilnehmender Beobachtung erhobenen Daten einschließlich der Spielerfahrung der Verfasserin und der Map der Geschwister-Scholl-Realschule in Emsdetten mithilfe von Techniken der qualitativen Inhaltsanalyse, angelehnt an die qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring, interpretiert worden.

³⁵⁸ Vgl. *Mayring*, Qualitative Inhaltsanalyse.

³⁵⁹ *Mayring*, Qualitative Inhaltsanalyse, S. 24 i.V.m. S. 30.

5. Kapitel: Analyse

Zum Einstieg in die Analyse werden die interviewten Spieler vorgestellt und einer der drei vorab gebildeten Gruppen zugeordnet. Die wichtigsten demographischen Daten werden zusammengefasst. Es folgt eine Beschreibung der von *Sebastian Bosse* gefertigten Levelkarte der Geschwister-Scholl-Realschule, des Tatorts des School Shootings von Emsdetten. Der Tatablauf des School Shootings von Emsdetten wird in Bezug zu der Map gesetzt. Darauf aufbauend orientiert sich die weitere Inhaltsanalyse an den sechs Kategorien der Forschungsfragen.

A. Die Interview-Teilnehmer

Die Zuordnung der interviewten Spieler zu den drei Gruppen erfolgte nach den oben beschriebenen Kriterien.

I. Public Server: Spieler der Gruppe 1

Die Spieler, die der ersten Gruppe zugeordnet wurden, spielen Counter-Strike hauptsächlich für sich allein auf öffentlichen Servern.

1. DerPate

DerPate war zur Zeit des Interviews dreiundzwanzig Jahre alt und kommt aus einer Kleinstadt. Er ist Student der Wirtschaftswissenschaften und wohnt derzeit noch bei seinen Eltern. Nebenberuflich arbeitet er als Kassierer. Er ist ledig, hat aber eine Freundin. *DerPate* spielt seit dem Jahr 2004 Counter-Strike. Obwohl er auch die Versionen CS:Source und die Betaversion von CS:GO kennt, spielt er ausschließlich CS:1.6. Er spielt für sich allein zum gelegentlichen Zeitvertreib auf öffentlich zugänglichen Servern. Neben Counter-Strike sind ihm auch andere Ego-Shooter bekannt. Mit dem Thema Mapping beschäftigt *DerPate* sich nicht.

2. ElPresidente

ElPresidente war während der Befragung einundzwanzig Jahre alt und kommt ursprünglich aus einem kleinen Dorf. Nachdem er aufgrund schlechter Leistungen im Fach Latein das Gymnasium verlassen musste, wechselte er auf eine Realschule. Dort erwarb er die Fachoberschulreife. Im Anschluss absolvierte er das Fachabitur sowie eine Berufsausbildung. Dadurch erwarb er die allgemeine Hochschulreife. Mittlerweile studiert er Lehramt in einer größeren Stadt und wohnt dort in einer Wohngemeinschaft. Er ist ledig, hat aber eine Freundin. Er arbeitet nebenberuflich in einem Restaurant und hilft an den Wochenenden als Barkeeper in einer Diskothek aus. *ElPresidente* hat einen Bruder, der ebenfalls Counter-Strike spielt. *ElPresidente* spielt seit 2004 Counter-Strike. Er hat zunächst CS: 1.6 gespielt, danach ab 2006 hauptsächlich CS: Source. Auch die Betaversion CS: GO hat er schon teilweise gespielt. Mittlerweile spielt er wieder häufiger CS: 1.6. *ElPresidente* hat angegeben, häufig mit einigen anderen Spielern aus einer größeren Gruppe zu spielen.

Daher stand die Frage im Raum, ob er in Gruppe 2 einzuordnen ist. Im weiteren Verlauf des Gesprächs stellte sich jedoch heraus, dass er nicht in einem festen Clan mit denselben Mitspielern spielt, sondern eher für sich allein und mit wechselnden Mitspielern, häufig unter Nutzung öffentlicher Server. Damit erfüllt **ElPresidente** die Kriterien für Gruppe 2 nicht. Innerhalb der Counter-Strike-Community ist **ElPresidente** als Redakteur eines bekannten Forums tätig und auch darüber hinaus ist er recht aktiv in der Community. Wie **DerPate** hat auch **ElPresidente** an der Erstellung von Levelkarten kein Interesse.

Das Interview gestaltete sich manchmal schwierig, da gestellte Fragen nur selten direkt beantwortet wurden. **ElPresidente** antwortete teilweise ausweichend. Es gelang nicht immer, die gewünschten Informationen zu erhalten. Aufgrund technischer Schwierigkeiten – eines Abbruchs der Verbindung – fand das Interview in zwei Teilen statt, die aber unmittelbar hintereinander durchgeführt wurden.

3. Wolf

Schließlich ergab sich die Gelegenheit, mit **Wolf** einen Counter-Strike-Spieler zu befragen, der ein School Shooting an seiner ehemaligen Berufsschule geplant hat.

Wolf war im Zeitpunkt des Interviews dreiundzwanzig Jahre alt und kommt ursprünglich aus einem kleinen Dorf. Im Jahr 2007 stach er im Alter von achtzehn Jahren mit einem Messer auf seine Ex-Freundin ein, nachdem sie die Beziehung zu ihm beendet hatte. Seit 2008 ist er aufgrund dieses versuchten Totschlags, den er im Zustand verminderter Schuldfähigkeit beging, gem. § 63 StGB in einer Einrichtung für Forensische Psychiatrie untergebracht.

Bereits vorher war er durch die Ankündigung eines School Shootings aufgefallen. Im Alter von sechzehn Jahren, im Jahr 2005, plante **Wolf** ein School Shooting an seiner damaligen Berufsschule. Nachdem er die Tat in einem Internetchat angekündigt hatte, wurde er vorläufig festgenommen. Das gegen ihn eingeleitete Ermittlungsverfahren wurde eingestellt. Er wurde aber in eine Einrichtung für Kinder- und Jugendpsychiatrie eingewiesen und dort über einen Zeitraum von sechs Monaten behandelt.

Wolf hatte seinerzeit nach Erwerb des Hauptschulabschlusses eine Berufsausbildung begonnen, jedoch nicht beendet. Im Rahmen der Unterbringung absolviert er derzeit eine Ausbildung zum Tischler. Seine Eltern sind getrennt, er lebte zuletzt bei seiner Mutter. Geschwister hat er nicht. Er ist ledig und kinderlos. Etwa im Jahr 2004 begann er „just for fun“ (Minute 09.26–09.27), Counter-Strike zu spielen. Er spielte das Spiel hauptsächlich in der Version CS: Condition Zero ausschließlich für sich allein oder auf öffentlichen Servern. Daneben beschäftigte er sich auch mit Mapping. In der Phase der Tatplanung und Tatvorbereitung fertigte er eine Map seiner damaligen Berufsschule, wie es auch **Sebastian Bosse** tat.

Wolf war der einzige Spieler, der persönlich interviewt wurde. Das in den Räumlichkeiten der forensischen Klinik durchgeführte Interview gestaltete sich insgesamt entspannt und besonders ergiebig, wenngleich der Proband bei einigen Themenkomplexen deutliche Gefühlsregungen zeigte.

II. Fun-Clan: Spieler der Gruppe 2

Spieler, die sich mit Gleichgesinnten zu einem relativ festen Spielerteam zusammen gefunden haben, wurden der Gruppe 2 zugeordnet, sofern sie das Spiel nicht mit sportlichen Ambitionen, sondern ausschließlich zum Freizeitvergnügen spielen.

1. ElBarto

ElBarto war vierundzwanzig Jahre alt, als das Gespräch geführt wurde. Er kommt aus einer Großstadt und studiert Wirtschaftsinformatik. Er ist ledig und kinderlos. Seine Eltern sind geschieden, Geschwister hat er nicht. Er lebt mittlerweile in einer eigenen Wohnung. Counter-Strike spielt er seit den Anfängen des Spiels, also etwa seit 1999. Er hat lange die Version CS: 1.6 gespielt, ist jedoch nunmehr auf die Version CS: Source umgestiegen. Auch die Version CS: GO ist ihm bekannt. Mit einem Freund bildet er einen Fun-Clan. Die beiden treffen sich regelmäßig online und spielen gemeinsam gegen andere aus jeweils zwei Spielern bestehende Clans so genannte „2on2“-Spiele. *ElBarto* ist äußerst aktiv innerhalb der Counter-Strike-Community. Nebenberuflich ist er für ein innerhalb der Szene sehr bekanntes Forum tätig.

Für Mapping interessiert *ElBarto* sich nicht. Folglich kennt er sich damit auch nicht sonderlich aus.

2. KingKarl

KingKarl, der während des Interviews dreiundzwanzig Jahre alt war, studiert Rechtswissenschaft. Er kommt ursprünglich aus einem kleinen Dorf mit etwa 1100 Einwohnern. Er ist Einzelkind und lebt mittlerweile aufgrund seines Studiums in einer etwas größeren Stadt in einer eigenen Wohnung. Counter-Strike spielt er in der Version CS: 1.6, kennt aber auch CS: Source sowie andere Ego-Shooter. Er spielt wie *ElBarto* in einem Fun-Clan.

Mit Mapping beschäftigt *KingKarl* sich aktuell nicht, hat aber Erfahrung darin. Während der Durchführung des Interviews wurde ihm die durch *Bosse* gefertigte Map der Geschwister-Scholl-Realschule mittels Online-Übertragung zur Verfügung gestellt. Er hat sie sich sodann während des laufenden Interviews angeschaut.

III. E-Sport: Spieler der Gruppe 3

Der dritten Gruppe wurden die beiden Spieler zugeordnet, die das Spiel im Sinne eines professionellen Sports betreiben.

1. HomerSimpson

HomerSimpson war mit siebenundzwanzig Jahren der älteste der interviewten Spieler. Er wohnt in einer Großstadt. Er hat die Fachoberschulreife erworben und arbeitet in einer Lederwerkstatt. *HomerSimpson* ist ledig, hat aber eine Freundin. Er hat einen älteren Bruder. Counter-Strike spielt er seit dem Jahr 2000 in der Version 1.6, hat aber auch eine Zeitlang die Version Source gespielt. Im E-Sport hat *HomerSimpson* zunächst in einem bekannten Profi-Clan in der ESL/EPS gespielt. Mittlerweile spielt er in einem Amateur-Clan der ESL: EAS.

HomerSimpson wurde die von *Sebastian Bosse* erstellte Map der Geschwister-Scholl-Realschule vor dem Interview zur Verfügung gestellt. Er hat die Map vorab gespielt. *HomerSimpson* beschäftigt sich auch selbst gelegentlich mit Mapping.

Das Interview dauerte mehr als drei Stunden und wurde zweimal unterbrochen. Die erste Unterbrechung erfolgte auf Veranlassung der Verfasserin, damit die zu speichernde Audio-File nicht zu groß wird. Die zweite Unterbrechung erfolgte auf Wunsch von *HomerSimpson*, der mit seinem Clan zum Training verabredet war.

2. ZeroCool

ZeroCool war im Zeitpunkt des Interviews einundzwanzig Jahre alt und kommt aus einer Großstadt. Nach Erwerb der Fachhochschulreife hat er zunächst eine Ausbildung als Erzieher absolviert. Mittlerweile arbeitet er in einem Tonstudio und als freiberuflicher Musiker. Seine Eltern sind geschieden. Er wohnt bei seiner Mutter und hat einen älteren Bruder. Counter-Strike spielt er seit dem Jahr 2002. Er spielt ausschließlich die Version CS: 1.6, hat aber auch Erfahrungen mit CS: Source, CS: GO sowie anderen Ego-Shootern. *ZeroCool* verdient als professioneller Spieler in einem der bekanntesten und erfolgreichsten Clans der ESL: EPS einen Großteil seines Lebensunterhalts mit dem Spielen von Counter-Strike.

IV. Auswertung

Um herauszufinden, in welchem Grade die Ergebnisse verwertbar sind, aber auch, um zu sehen, wo Unterschiede liegen, war es erforderlich, die Ergebnisse in Bezug zu setzen zu den über School Shooter bekannten Erkenntnissen.

1. Durchschnittsalter

Die Spieler waren insgesamt etwas älter, als es die oben benannten School Shooter während der Tatausführung mit siebzehn bis neunzehn Jahren waren.

Die meisten Spieler waren im Zeitpunkt der Interviews zwischen einundzwanzig und dreiundzwanzig Jahren alt. Ein Spieler war vierundzwanzig, ein weiterer Spieler siebenundzwanzig Jahre alt.

Dies war u. A. Schwierigkeiten bei der Rekrutierung geschuldet. Da es ohnehin nicht einfach war, eine ausreichende Anzahl von Probanden zu gewinnen, war es nicht möglich, eingrenzende Altersvorgaben zu nutzen.

Es stellte sich aber heraus, dass sich das etwas höhere Alter in mancherlei Hinsicht auch als Vorteil erwies:

Es ist z.B. davon auszugehen, dass die Persönlichkeitsentwicklung der Gesprächspartner im Interview-Zeitpunkt schon weit fortgeschritten bzw. bereits abgeschlossen war. Das Ende der Pubertät und der Eintritt in das Erwachsenenalter lagen aber auch noch nicht so lange zurück, dass eine Erinnerung an diese Zeit nicht mehr ausreichend präsent war.

Entscheidend für die Untersuchung war ferner, dass die Spieler das Spiel Counter-Strike im Zeitpunkt der Gesprächsführung bereits über mehrere Jahre hinweg gespielt haben. Nur so waren verlässliche Erkenntnisse bezüglich möglicher Langzeitfolgen zu erwarten. Dies traf nicht zuletzt wegen des höheren Alters der Probanden auf alle von ihnen zu.

Davon unbenommen hat *Bondü* einen Anstieg des Durchschnittsalters bei School Shootern ausmachen können.³⁶⁰ Möglicherweise wird das Durchschnittsalter noch weiter ansteigen.

2. Herkunft, Wohnsituation und Familienverhältnisse

School Shooter kommen recht häufig aus Kleinstädten, Dörfern oder kleineren Vororten. In Großstädten ereignen sich diese Taten eher nicht.

Drei der befragten Spieler kommen aus Großstädten. Die übrigen vier Spieler kommen teilweise aus Kleinstädten, teilweise aus Dörfern.

Möglicherweise sind die aus den mit aus einer Großstadt kommenden Probanden geführten Interviews gewonnenen Erkenntnisse weniger vergleichbar. Gleichzeitig bietet sich so aber die Möglichkeit, Vergleiche zwischen den interviewten Spielern untereinander zu ziehen.

Dem Forschungsstand nach kommen School Shooter häufig aus der typischen Mittelschichtsfamilie. Viele haben Geschwister. Fast alle leben zur Tatzeit noch in ihrem Elternhaus.

Einige der Spieler leben noch bei Ihren Eltern, andere führen bereits ihr eigenes Leben in einer eigenen Wohnung. Dies ist dem höheren Alter geschuldet und war nicht vermeidbar. Etwa die Hälfte der Spieler hat Geschwister. Die Spieler stammen aus intakten Familien oder ihre Eltern sind geschieden. Es handelt sich bei allen Familien um solche aus der Mittelschicht.

³⁶⁰ *Bondü*, School Shootings in Deutschland, S. 36.

In diesem Punkt ist eine Vergleichbarkeit folglich in ausreichendem Maße gegeben. Es ist nicht zu erwarten, dass signifikante Abweichungen sich daraus ergeben, dass einige der Interviewten nicht mehr in ihrem Elternhaus leben.

3. Schulabschluss und beruflicher Werdegang

Bei nahezu allen School Shootern waren Schwierigkeiten im schulischen Bereich auszumachen. Dies betraf insbesondere auch Leistungsaspekte. Ein häufiges Problem bei School Shootern ist beispielsweise das Fehlen eines Schulabschlusses und damit einhergehend eine fehlende Zukunftsperspektive.

Im Gegensatz dazu verfügen alle interviewten Spieler über einen Schulabschluss. Vier von ihnen waren im Gesprächszeitpunkt Studenten, haben demnach sogar die allgemeine Hochschulreife erwerben können. Der Spieler, der während der Führung des Interviews auf Grundlage des § 63 StGB untergebracht war, absolvierte eine Berufsausbildung im Rahmen der Unterbringung. Ein Spieler war künstlerisch freiberuflich tätig, ein anderer ging einer eher einfachen Tätigkeit nach, die keine besondere Ausbildung erfordert.

Im Unterschied zu vielen School Shootern waren ausreichend Perspektiven folglich bei allen Interview-Teilnehmern vorhanden. Dennoch waren vereinzelt auch Schwierigkeiten auszumachen.

4. Erfahrung mit Counter-Strike und Mapping

Viele School Shooter nutzen gewalthaltige Medien und insbesondere Ego-Shooter exzessiv. Die Täter o.g. School Shootings haben mehr oder weniger sich wie dargestellt auch im Besonderen mit dem Spiel Counter-Strike beschäftigt.

Alle interviewten Spieler spielen Counter-Strike seit vielen Jahren in erheblichem Umfang. Die meisten kennen alle auf dem Markt erhältlichen Versionen. In der Regel hat sich aber mit der Zeit eine Vorliebe für eine bestimmte Version des Spiels herauskristallisiert. Einzig der derzeit in Unterbringung lebende Spieler spielt das Spiel nicht mehr, weil ihm dies im Rahmen der Unterbringung nicht möglich ist.

Mit dem so genannten „*Mapping*“, also der Erstellung eigener Levelkarten haben sich entgegen landläufiger Meinung School Shooter nur vereinzelt beschäftigt.

Erstaunlicherweise beschäftigen die meisten der Befragten damit ebenfalls nicht.

Im E-Sport war kein School Shooter aktiv. Jedenfalls ist dies nicht bekannt. Es ist aufgrund der bekannt gewordenen Informationen davon auszugehen, dass die drei Täter der o.g. Taten insbesondere für sich allein auf öffentlichen Servern gespielt haben und Zusammenschlüsse mit anderen wenn überhaupt eher unverbindlich in einem locker gehaltenen Fun-Clan erfolgten.

5. Fazit

Es ist davon auszugehen, dass Vergleichbarkeit in etlichen Punkten in für den Zweck dieser Studie ausreichendem Maße gewährleistet ist. Gleichzeitig bestehen Abweichungen, die sich nicht vermeiden ließen. Diese können dazu dienen, Unterschiede herauszuarbeiten.

B. Die Map der Geschwister-Scholl-Realschule in Emsdetten

Sebastian Bosse, der Täter des School Shootings, welches an der Geschwister-Scholl-Realschule in Emsdetten stattfand, hat sich intensiv mit dem Mapping beschäftigt. Auf dieses Hobby hat er scheinbar viel Zeit verwendet. In einem Forenbeitrag, in welchem er Hilfe bei der Erstellung eines Levels für das Computerspiel Doom suchte, erwähnte er, bereits seit 2003 Erfahrung im Mapping für das Spiel Counter-Strike zu haben.³⁶¹ Seit dem 18. August 2004 hatte er ein Profil in dem Internetforum „TheWall“, welches sich mit der Thematik befasst.³⁶² Dort war er bis einschließlich 20. August 2006 mit eigenen Beiträgen aktiv, aus denen hervorgeht, dass er Maps für Counter-Strike erstellt hat. Dies wird auch durch den Administrator des Forums bestätigt, der in einem Beitrag sagt:

*„Der Attentäter war hier Mitglied und er hat unter anderem hier gelernt wie man solche Karten für Videospiele erstellt. So wie 16.000 weitere Mitglieder dieses Forums“*³⁶³.

Am 24. Oktober 2004 hat *Bosse* ein weiteres Profil in der Community Mapscene angelegt³⁶⁴ und dort in der Folgezeit verschiedene, selbst erstellte Maps hochgeladen.

Die Map, die eine virtuelle Nachbildung der Geschwister-Scholl-Realschule, mithin des späteren Tatorts ist, ist von ihm für Counter-Strike in der Version 1.6 erstellt und mit der Bezeichnung *cs_gss_beta3* unter seinem Nicknamen „ResistantX“ und seiner Email-Adresse *resistantx@stay-different.de* im Internet veröffentlicht worden. Sie ist noch immer zum Download verfügbar.³⁶⁵ Die Existenz der Map war sowohl einigen Schülern als auch einigen Lehrern der Geschwister-Scholl-

³⁶¹ *Bosse alias ResistantX*, Doombuilder Tutorial?, Eintrag vom 11. August 2005, <http://www.quake.de/phpBB2/viewtopic.php?p=111083&sid=> [28.12.2013].

³⁶² Link zum Profil: <http://www.thewall.de/forum/user/resistantx/12744.html> [28.12.2013].

³⁶³ *Linga*, ResistantX ist heute nach einem Amoklauf verstorben, Eintrag vom 21. November 2011, <http://www.thewall.de/forum/thread/resistantx-ist-heute-nach-einem-amoklauf-verstorben./54316.3.html> [28.12.2013].

³⁶⁴ Link zum Profil: <http://mapscene.de/forum/profile.php?mode=viewprofile&u=294> [28.12.2013].

³⁶⁵ *Bosse alias ResistantX*, *cs_gss_beta3*, http://www.mapscene.de/?page=maps_beta_info&id=352 [28.12.2013].

Realschule bekannt und es liegen Hinweise vor, dass diese im Schulnetz der Schule von einigen Schülern gespielt worden ist.³⁶⁶

I. Das Szenario der Map: Hostage-Rescue-Szenario

Es handelt sich um eine für das so genannte Hostage-Rescue-Szenario konzipierte Map, was bereits an dem einleitenden Kürzel „cs_“ erkennbar ist. Bei diesem Szenario haben die Terroristen einige Zivilisten als Geiseln genommen. Die Geiseln werden durch per künstlicher Intelligenz agierende „Bots“ dargestellt.

Die Anti-Terror-Einheit muss versuchen, die Geiseln aus den Fängen der Terroristen zu befreien. Hierzu müssen die Spieler es schaffen, die Geiseln ausfindig zu machen und durch Ausschalten der Terroristen zu ihnen vorzudringen, um sie sodann in eine so genannte Rettungszone eskortieren. Dazu ist es erforderlich, dass ein Spieler der Anti-Terror-Einheit seine Spielfigur unmittelbar neben dem Geisel-Bot platziert. Mittels eines Tastenbefehls kann der Geisel-Bot dann „angesprochen“ werden. Daraufhin folgt der Bot der eigenen Spielfigur, bis die Rettungszone erreicht ist.

Die Terroristen-Fraktion hat die Aufgabe, die Geiseln zu bewachen und die sich nähernden Spieler der Anti-Terror-Einheit zu erschießen bzw. bereits auf dem Weg zur Rettungszone befindliche Geisel-Bots wieder in die Gewalt zu bekommen, indem die Spielfigur des rettenden Polizisten-Spielers erschossen wird.

Die Verwendung des Hostage-Rescue-Szenarios ist insofern ungewöhnlich, als dass dieses im E-Sport gar nicht und auch sonst, beispielsweise auf LAN-Partys oder öffentlichen Servern, nur äußerst selten gespielt wird. Als Begründung wird häufig angeführt, dass die künstliche Intelligenz der Geisel-Bots zu wünschen übrig lässt. Diese bleiben teilweise an virtuellen Gegenständen „hängen“ oder verlieren aus sonstigen Gründen den Anschluss an die rettende Spielfigur der Anti-Terror-Einheit. Dem Spielspaß ist das nicht zuträglich. Andere Gründe wurden auch im Rahmen der qualitativen Interviews deutlich:

***HomerSimpson (Gruppe 3):** „Das hat sich aber damals nie wirklich durchgesetzt, weil es halt immer mehr Spaß gemacht hat, dass das Ziel praktisch für beide Seiten gleich zu erreichen ist. Weil wenn diese Geisel-Geschichte gespielt wird, ham ja die Leute nen Vorteil, die sie, die sie eben bewachen und deswegen hat man dann eben als Polizist in dem Fall immer verloren und das war halt langweilig, weil man ja auch gewinnen wollte mal“, (Teil 1 Minute 05.35–05.58).*

Im Gegensatz zu den anderen Spielszenarien, die das Spiel Counter-Strike bietet, kommt das Hostage-Rescue-Szenario den Geschehnissen während eines School

³⁶⁶ Innenausschuss des Landtags NRW, Sitzungsprotokoll vom 14. Dezember 2006, S. 8 (S. 13 im PDF-Dokument): <http://www.landtag.nrw.de/portal/WWW/dokumentenarchiv/Dokument/mma14-329.pdf> [28.12.2013].

Shootings allerdings recht nahe, denn es bietet aus Sicht der Terroristen-Fraktion jedenfalls technisch die Möglichkeit (dies ist im Spiel eigentlich nicht erlaubt), auf die unbewaffneten Geiselcharaktere zu schießen und sich in diesem Zusammenhang mit der bewaffneten Anti-Terror-Einheit, die dem Schutz der Geiseln dient, auseinanderzusetzen. Hier kann durchaus der Vergleich zwischen Terrorist und Täter, zwischen Geiseln und Opfern und zwischen Anti-Terror-Einheit und Polizei gezogen werden.

II. Beschreibung der Map und Vergleich mit dem Tatablauf

Damit die Map ausgewertet werden kann, wurde diese mit einem Medieninformatiker, der unter dem Pseudonym „*Michael_Z.*“ seit mehr als zehn Jahren regelmäßig professionelle Maps für Counter-Strike erstellt und veröffentlicht,³⁶⁷ gemeinsam gespielt. Gleichzeitig wurde per VoIP kommuniziert, um die Map zu besprechen. Die Map wurde durch die Verfasserin sowohl aus der Perspektive der Terroristen-Fraktion als auch aus der der Anti-Terror-Einheit gespielt. Währenddessen wurden Screenshots und Notizen angefertigt. Auf dieser Grundlage wurde die Beschreibung der Map erstellt. Mithilfe der aus dem Sitzungsprotokoll des Innenausschusses des Landtags NRW³⁶⁸ verfügbaren Informationen sowie der ausführlichen Schilderung bei *Engels*³⁶⁹ wurde der oben bereits dargestellte Tatablauf zur Map in Bezug gesetzt. Soweit Informationen auf anderen Quellen beruhen, wurde dies entsprechend gekennzeichnet.

1. Außenbereich der Schule

Auch für den Außenbereich der Schule soll eine Map existieren – dies war jedoch nicht näher zu eruieren. Trotz intensiver Recherchen war eine solche Map jedenfalls nicht auffindbar. Die Vorgänge im Außenbereich der Schule werden im Folgenden daher nicht berücksichtigt.

2. Startpunkt der Terroristen-Fraktion

Bosse hat nach den Geschehnissen im Außenbereich der Schule die Schule durch den Haupteingang betreten und gelangte von dort aus in die als Aula bezeichnete Eingangshalle, die auch dem Pausenaufenthalt diente.

³⁶⁷ Die Informationen über das Mapping beruhen – soweit nicht anders gekennzeichnet – mangels verfügbarer offizieller Quellen auf einem am 30. März 2012 über das Voice-Over-IP-Programm Skype geführten Gespräch mit einem Medieninformatiker, der unter dem Pseudonym „*Michael_Z.*“ seit etlichen Jahren Maps für Counter-Strike erstellt.

³⁶⁸ *Innenausschuss des Landtags NRW*, Sitzungsprotokoll vom 14. Dezember 2006, S. 8 (S. 13 im PDF-Dokument): <http://www.landtag.nrw.de/portal/WWW/dokumentenarchiv/Dokument/mma14-329.pdf> [28.12.2013].

³⁶⁹ *Engels*, Das School Shooting von Emsdetten.

Wie jede Levelkarte für Counter-Strike verfügt auch die von *Bosse* erstellte Map über zwei verschiedene Startpunkte: von einem der Startpunkte aus startet die Terroristen-Fraktion, der andere Startpunkt ist für die Spezialeinheit der Polizei bestimmt. Die Terroristen-Fraktion startet im unteren Teil des virtuellen Gebäudes.

Sobald das Spiel startet, blickt man in einen offen gestalteten Raum, in welchem sich linksseitig sofort sichtbar ein Billardtisch und weiter hinten ein Computer befinden. Der Blick geradeaus ist auf eine flache Treppe gerichtet, die in einen weitläufigen Bereich der Schule führt.

Ob es sich bei dem Bereich mit dem Billardtisch tatsächlich um den Haupteingang der Schule handelt, kann nicht sicher beantwortet werden.



Abb. 2 Startpunkt der Terroristen-Fraktion

Da der Blick geradeaus unmittelbar in die Aula der Schule gerichtet ist, ist dies aber durchaus denkbar.

Bewegt man die Spielfigur nach rechts, gelangt man in einen nicht sofort sichtbaren Eckbereich. In diesem sind ein Klavier und ein Fernseher aufgestellt.

Die Einbindung des Billardtisches und des Klaviers waren *Bosse* jedenfalls – möglicherweise aus Gründen einer realistischen Darstellung – scheinbar enorm wichtig, denn beide Elemente zählen nicht zum Standardrepertoire einer Counter-Strike-Map.³⁷⁰ *Bosse* muss sich diese daher anderweitig beschafft und aufwändig implementiert oder mittels entsprechender Bildbearbeitungsprogramme selbst erstellt haben. Beides dürfte mit einem erhöhten Aufwand verbunden gewesen sein.

In diesem Eckbereich findet sich auch der erste Geisel-Bot, welcher mit einem weißen Hemd, einer dunklen Stoffhose und einer Krawatte bekleidet ist.



Abb. 3 Eckbereich mit Geisel-Bot

Geisel-Bots stehen in verschiedenen Ausführungen standardmäßig zur Verfügung. Der hier verwendete Bot entstammt beispielsweise der offiziellen Map *cs_office*, in der ein Bürogebäude die virtuelle Spielumgebung bietet. Es dürfte aufgrund der Bekleidung des Bots – es stehen auch leger gekleidete Bots zur Verfügung – auf der Hand liegen, dass hier ein Lehrer dargestellt werden soll.

³⁷⁰ Vgl. *Michael_Z.*, Minute 08.22 ff.

3. Die Aula der Schule

Nach Betreten der Schule durch den Haupteingang gelangte *Bosse* in die Aula der Schule.

In der Map erreicht man diese über die flache Treppe. An den Wänden der Aula sind mehrere wie Glaskästen aussehende Gebilde befestigt, bei denen es sich augenscheinlich um Glasschaukästen handeln soll. In einigen Ecken finden sich die für Pausenräume üblichen Getränke- und/oder Süßigkeitenautomaten.

Die Getränkeautomaten zählen ebenfalls nicht zum üblichen Inventar des Spiels Counter-Strike:

Sie entstammen „dem *Half Life 1-Spiel*“, dem Vorgänger von Counter-Strike (vgl. *Michael_Z.*, Minute 08.21–08.22).

In der Aula erblickte *Bosse* eine neben einem dort befindlichen Aquarium aufgehängte Schülergruppe. Auf diese schoss er gezielt.

An einer Wand der virtuell dargestellten Aula sind vier auf Holzgestellen aufgebaute Glasgebilde, scheinbar Aquarien, zu finden. Unmittelbar daneben prangt an der freien Wand das in blassen Rottönen gehaltene Logo „RX“.



Abb. 4 Blick vom Treppenhaus in die Aula mit „RX“-Logo, zwei von insgesamt vier Aquarien und Sicht auf die gegenüberliegende Empore

Bei dem Logo „RX“ handelt es sich um die Abkürzung für *Bosses* im Internet verwendetes Pseudonym „ResistantX“. Das Logo muss *Bosse* selbst erstellt haben, denn auch dieses sowie die verwendete, blass rosa Struktur findet sich im Originalspiel nicht. Die verwendete Struktur entstammt dem Spiel *Half Life 1*, dem Vorgänger von *Counter-Strike* und zwar dort der virtuellen Darstellung von in einem Schlachthaus bzw. Kühlhaus befindlichen rohen Fleischstücken:

Michael_Z.: „Also es sieht ja ein bisschen Fleischfarben aus. Liegt daran, aus nem einfachen Grund daran, es gibt eine kleine Sektion in *Half Life 1*, die, man muss durch nen, durch nen Kühlhaus laufen. Und da sind so, so ne Art Rinderhälften. Wie auch immer. Und daher kommt die Textur“, (Minute 10.46–11.03).

Dass *Bosse* ausgerechnet diese Textur für die Gestaltung seines Logos gewählt hat, erscheint auffällig. Sofern Mapper Logos in die von ihnen gestalteten Maps integrieren, ähneln diese in der Regel eher einem Graffiti.

An einer Wand der Map ist ein Erste-Hilfe-Schrank angebracht. Dieser kann im Spiel dazu genutzt werden, verlorene Lebenspunkte der Spielfigur wieder aufzuladen.³⁷¹

Für das Spiel *Counter-Strike* ist dieses Element völlig untypisch. Es wird weder im Bereich des E-Sports noch innerhalb der auf öffentlichen Servern üblicherweise gespielten *Counter-Strike*-Szenarien genutzt. Typisch für das Spiel ist, dass man die während einer Runde verlorenen Lebenspunkte gerade nicht wieder aufladen kann. Man muss mit den vorhandenen Lebenspunkten haushalten und entsprechend defensiv agieren, nachdem man getroffen wurde.

³⁷¹ Vgl. *Michael_Z.*, Minute 08.40 ff.



Abb. 5 Glasschaukästen und Erste-Hilfe-Kasten im unteren Bereich der Schule

Das Funktionselement des Erste-Hilfe-Kastens stammt ebenfalls aus dem Spiel Half Life 1.³⁷² Aufgrund der identischen Engine ist es mit gewissem Aufwand möglich, nicht nur Oberflächenstrukturen ohne Funktion, sondern auch funktionierende Elemente aus Half-Life 1 in Maps für Counter-Strike zu installieren. Der Einbau des Elements muss für *Bosse* folglich einige Wichtigkeit gehabt haben, da er den enormen Aufwand der Implementierung nicht scheute.

Der Blick von der Aula aus nach oben führt zu einer Empore, deren Geländer mit verschiedenen Bildern, Postern und Zeichnungen geschmückt ist.

Auch bei diesen handelt es sich zu einem Großteil um Elemente, die *Bosse* zum Zwecke einer realistischen Darstellung selbst hergestellt und eingefügt haben muss. Vergleicht man ein Video der Geschwister-Scholl-Realschule mit der Darstellung der Aula in der Map, wird erkennbar, dass *Bosse* die realistische Darstellung dieses Bereiches tatsächlich gelungen ist.³⁷³ Zu sehen sind im Video sowohl die darge-

³⁷² Vgl. *Michael_Z.*, Minute 08.37–08.39.

³⁷³ Über die Internetseite der Geschwister-Scholl-Realschule <http://www.gss-emsdetten.de/> gelangt man zu einem im Portal YouTube eingestellten Video, in welchem die Schule gezeigt wird: http://www.youtube.com/watch?v=Xy_eDvZ4qnY&feature=player_embedded [28.12.2013].

stellten Glasschaukästen als auch die charakteristischen Bilder und Zeichnungen, mit denen die Wände und das Geländer der Empore geschmückt sind. Selbst die Struktur des Fußbodens, die ebenfalls nicht in Counter-Strike enthalten ist, hat *Bosse* exakt nachgebildet.

Michael_Z.: „Dieser Steinboden existiert im normalen Spiel nicht“, (Minute 07.48–07.52).

4. Die Rettungszone

Jede Map, auf der das Hostage-Rescue-Szenario gespielt wird, verfügt über eine Rettungszone, in welche die Anti-Terror-Einheit die Geisel-Bots eskortieren muss.

In der Map der Geschwister-Scholl-Realschule ist diese im unteren Bereich angesiedelt und unmittelbar von der Aula aus erreichbar. Es handelt sich um einen kleinen, wie ein Eingang oder Nebeneingang der Schule gestalteten Bereich mit einem durch Glasscheiben geschützten Tresen. Unmittelbar hinter dem Tresen und somit ganz in der Nähe der Rettungszone befindet sich ein mit einer Glastür versehener Raum, in welchem ein großer Holztisch sowie ein Computer aufgestellt sind. In diesem Raum, den man mit der Spielfigur nicht betreten kann, hält sich ebenfalls eine virtuelle Geisel auf. Diese ist nicht wie alle anderen Geisel-Bots der vorliegenden Map mit Stoffhose, Hemd und Krawatte bekleidet. Vielmehr trägt sie eine Art beigefarbene Arbeitskleidung.

Da es nicht möglich ist, den Raum mit der eigenen Spielfigur zu betreten, kann man die dort befindliche Geisel nicht ansprechen, weil man nicht nah genug an sie heran kommt. Daraus ergibt sich, dass man sie nicht retten kann. Der durch die Glasscheibe geschützte Tresen mit dem dahinter befindlichen Raum mutet wie der Bereich des Hausmeisters an. Dazu passt, dass die dort befindliche Geisel in braunen Farbtönen gehaltene Straßenkleidung trägt, während die anderen Geiseln mit Hemden, Stoffhosen und Krawatten bekleidet sind. Tatsächlich war der Hausmeister das erste Opfer, auf das *Bosse* nach dem Zünden von Rauchtöpfen schoss.

5. Die Empore

Die bereits erwähnte Empore spielte während der Tatausführung, soweit bekannt, keine Rolle.

In der Map kann diese über eine kleine Treppe aus der Aula heraus betreten werden. Dort angekommen kann lediglich einer von mehreren dort befindlichen Räumen betreten werden. Dabei handelt es sich augenscheinlich nicht um einen Klassenraum, denn es findet sich im Gegensatz zu den anderen Klassenräumen der Map keine Tafel. Zudem sind dort – für Klassenräume eher untypisch – mehrere runde Tische und ein großes Bücherregal aufgestellt.

Eine entsprechende Einrichtung findet sich möglicherweise im Lehrerzimmer einer Schule oder in der Schulbibliothek.

In diesem Raum befinden sich zwei weitere mit Hemden, Stoffhosen und Krawatten bekleidete Geisel-Bots.

Möglicherweise wollte *Bosse* hier tatsächlich das Lehrerzimmer der Schule darstellen. Dafür sprechen das große Bücherregal und die Bekleidung der beiden dort befindlichen Geiseln. *Bosses* tatsächlicher Weg im Rahmen seiner Tat führte zwar nicht auf die Empore bzw. ins Lehrerzimmer. Aus einer in seinem Tagebuch zu findenden „Todesliste“ ergibt sich jedoch, dass er bestimmte Lehrer töten wollte.

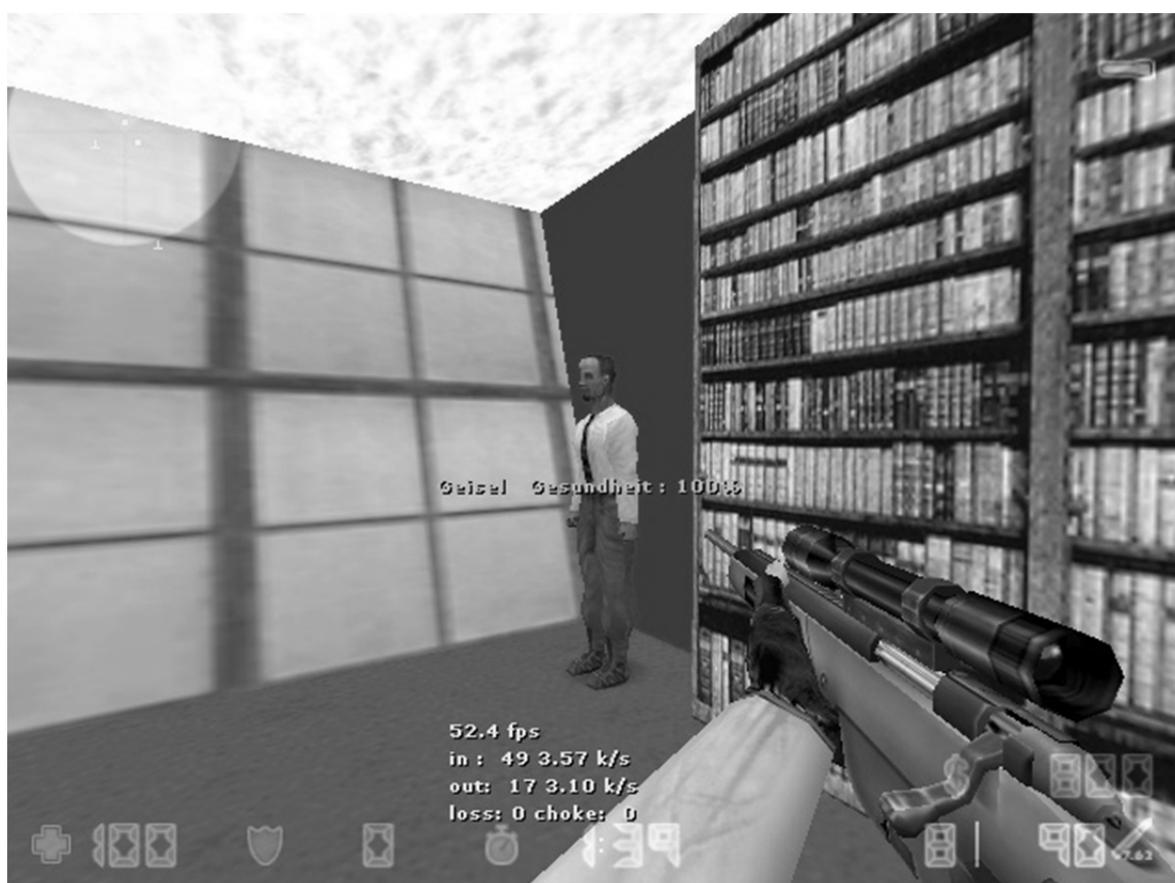


Abb. 6 Geisel-Bot im Raum auf der Empore

Über zwei von der Aula abgehende, gegenüberliegende Treppenhäuser erreicht man die oberen Geschosse der Schule.

6. Das erste Obergeschoss

Das erste Obergeschoss spielte eine eher geringe Rolle während der Tatausführung. *Bosse* begab sich über das Treppenhaus dorthin und gab dort mindestens einen

Schuss ab. Weitere Geschehnisse, die sich in diesem Geschoss zugetragen haben könnten, sind nicht bekannt.

Im Flur des ersten Obergeschosses der Map angeht, kann man mit der Spielfigur zwei Klassenräume betreten, wobei es sich bei einem Klassenraum augenscheinlich um den Informatikraum der Schule handelt. Auf den Computerbildschirmen sind verschiedene Motive sichtbar: Ein blauer Desktop mit geöffneter Maske, ein Landschaftsmotiv, ein Ausschnitt scheinbar aus dem Spiel Counter-Strike und ähnliche Motive.



Abb. 7 Informatikraum im ersten Obergeschoss

Beachtlich ist, dass im Gegensatz zu all den in den Sitzreihen aufgestellten und folglich scheinbar von den Schülern genutzten Computerbildschirmen der auf dem vorn sich befindlichen, vermutlich das Lehrerpult darstellenden Tisch aufgestellte Computerbildschirm ein anderes Motiv zeigt:

Auf diesem Bildschirm ist ein pornographisches Motiv abgebildet, nämlich eine lediglich mit Strapsen bekleidete Frau mit weit gespreizten Beinen.

Auch die Erstellung dieses Motivs muss aufwändig gewesen sein. Dieses ist im Spiel Counter-Strike ebenfalls nicht vorhanden.

In dem weiteren, betretbaren Klassenraumim ersten Obergeschoss der Map findet sich an der hinteren Wand ein großes, hellblaues Plakat mit der Aufschrift: „ZENSIERT – MANGASCHEISSE WOLLN' WIR NICHT! RX“.



Abb. 8 Plakat im Klassenraum des ersten Obergeschosses

Erneut hat *Bosse* scheinbar Wert darauf gelegt, eine persönliche Note zu hinterlassen. Auch das Plakat hat er eigens angefertigt. Während seiner Tat verweilte *Bosse* im ersten Obergeschoss, wie bereits erwähnt nur kurzfristig.

7. Das zweite Obergeschoss

Auf dem Weg zum zweiten Obergeschoss über das Treppenhaus traf *Bosse* auf eine Gruppe von Schülern, die aus dem zweiten Obergeschoss flüchtete. Auf diese Gruppe schoss er.

Im zweiten Obergeschoss der Map sind zahlreiche Klassenräume durch Türen angedeutet, von denen sich jedoch nur ein Raum betreten lässt. Etwas Besonderes findet sich in diesem nicht.

Im Flur des zweiten Obergeschosses warf *Bosse* bei seiner Tat einen Molotowcocktail. Personen traf er hier nicht mehr an. Schließlich verschanzte er sich in diesem Flur vor den eintreffenden Polizeibeamten.

8. Startpunkt der Anti-Terror-Einheit

Tatsächlich hat *Bosse* das zweite Obergeschoss der Schule mit dem Eintreffen der Polizei in Verbindung gebracht, denn hier, auf der Dachterrasse der Schule, von der aus man in den Flur des zweiten Obergeschosses kommt, hat er den Startpunkt der Anti-Terror-Einheit angesetzt.

Im zweiten Obergeschoss der Map kommt man durch eine Tür auf die Dachterrasse der Schule, die von einem Korridor mit großen Glasfenstern umschlossen ist. Diese Dachterrasse stellt den Startpunkt der Anti-Terror-Einheit dar.



Abb. 9 Dachterrasse mit „RX“-Logo als Startpunkt der Anti-Terror-Einheit

Über diesem Bereich, der den Blick in einen blauen Himmel freigibt, schwebt das wieder in blassen Rottönen gehaltene Logo „RX“ in überdimensionierter Größe.

Während seiner Tat traf *Bosse* die Polizeibeamten allerdings nicht mehr an. Im Flur des zweiten Obergeschosses der Schule beging er unter Verwendung einer der mitgeführten Vorladerwaffen Suizid. Seine Leiche ist durch die Einsatzkräfte der Polizei im Flur liegend aufgefunden worden.

III. Auswertung

Mit oben beschriebener Map hat *Bosse* eine zwar laienhafte, aber durchaus eher aufwändige Levelkarte für das Spiel Counter-Strike erstellt.

Michael_Z. schätzt die Map „aufwändiger, als der Standard, den es für Counter-Strike gibt“, ein (Minute 04.51–04.54). Gleichzeitig betont er aber, dass sie „mit nicht sehr viel Erfahrung gemacht“ worden ist (Minute 05.07–05.09).

Die laienhafte Umsetzung erkennt man unter anderem daran, dass die gesamte Map in einer Art und Weise gestaltet ist, die als „fullbright“ bezeichnet wird: die Map ist praktisch überbelichtet, Schatten fehlen in der Gestaltung. Damit hat *Bosse* einen technischen Fehler begangen, der erfahrenen Mappern nicht unterläuft. Gleiches gilt für die Nutzung eines so genannten „Teleporters“: Um von einem Bereich der Map durch eine Tür in einen anderen Bereich zu gelangen, hat *Bosse* diesen verwendet. Die Spielfigur läuft auf eine Tür zu, die kurz vor dem Hindurchgehen schwarz wird. Sodann steht die Spielfigur plötzlich in einem anderen Bereich. Dies stört den Spielfluss erheblich. Die Verwendung eines Teleporters ist in offiziellen Maps ausgeschlossen. Unter Laien-Mappern ist sie zumindest verpönt.

An anderen Stellen hat *Sebastian Bosse* sich allerdings, wie beschrieben, viel Mühe gegeben. Wie festgestellt, hat er zahlreiche, nicht zum Standardrepertoire zählende Elemente und Texturen in die Map eingearbeitet, um seine Vorstellung von einem realistischen Nachbau der Geschwister-Scholl-Realschule möglichst exakt umzusetzen. Dafür hat er sich die Elemente und Texturen entweder aus anderen Computerspielen oder sonstigen Quellen zusammensuchen und aufwändig implementieren müssen oder er hat sie mit einem entsprechenden Graphikprogramm selbst herstellen müssen.

Michael_Z.: „Also man kann sichs vom Internet runterladen, es gibt ein paar Seiten, wo man sich wirklich solche Textur-Packs herunterladen kann. Ähm, wenns um wichtige Sachen geht, dann bastelt man sie sich durchaus selber. In Photoshop zum Beispiel“, (Minute 08.01–08.16).

Im Gegensatz zur Verwendung von Standard-Elementen und Standard-Texturen benötigt man erheblich mehr Zeit für die Erstellung der Map.

Manches konnte *Bosse* nicht beeinflussen, weil dies technisch nicht möglich war.

Problematisch ist beispielsweise, dass für jede Map nur eine gewisse Anzahl an so genannten „Entitys“ zur Verfügung steht: Die Anzahl der Türen, die im Spiel geöffnet werden können, ist ebenso begrenzt, wie die Anzahl der Fenster, die zer-

schossen werden können. Gleiches gilt für alle anderen Features, die den Spielablauf beeinflussen können. Darauf dürfte es zurückzuführen sein, dass sich im Spiel z.B. nicht alle Klassenräume betreten lassen. *Bosse* musste hier Prioritäten setzen und gewisse Räume auswählen.

Das häufige Problem des Hostage-Rescue-Szenarios, das unvorhergesehene „Hängenbleiben“ der Geiseln an Gegenständen der Map, taucht auch in der von *Bosse* gestalteten Map auf. Dies bereitet beim Spielen insofern Schwierigkeiten, als dass die Geiseln nicht gerettet werden können und die Spielrunde jedenfalls aus Sicht der Anti-Terror-Einheit nicht beendet werden kann, ohne sämtliche Terroristen zu erschießen. Dieses Problem taucht jedoch immer wieder auf bei Maps dieses Szenarios.

Michael_Z.: „Ja, das sind aber solche Sachen, die kann man nur schwer beeinflussen als Mapper, weil, das sind Mechanismen, auf die hat man keinen Einfluss“, (Minute 04.00–04.09).

Dies sowie viele andere Schwierigkeiten bei der technischen Umsetzung ist darauf zurück zu führen, dass die Spielentwickler bestimmte Bauelemente – beispielsweise Treppen – in gewissen Standardabmessungen und Standardformen zur Verfügung stellen. Sobald der Mapper zum Zwecke einer realistischen Darstellung hieran Veränderungen vornimmt, stimmen die Gesamtabmessungen nicht mehr. Dies kann dann – mehr noch als in den für das Hostage-Rescue-Szenario konzipierten Originalmaps – dazu führen, dass die künstliche Intelligenz der Geisel-Bots nicht mehr funktioniert.

Die Map ist insgesamt recht umfangreich, was die Fläche bzw. die Größe der dargestellten Umgebung betrifft. Die meisten Maps beschränken sich auf kleinere Gebiete. Dies hat laut *Michael_Z.* einen guten Grund.³⁷⁴ So ist es nicht ohne Weiteres möglich, weitläufige Umgebungen darzustellen, die nicht durch Sichtbarkeitschranken wie Wände oder Türen unterbrochen sind. Hierzu zählen beispielsweise Außenlandschaften, die die Darstellung einer Fernsicht erfordern, aber auch sehr lange Gänge oder Korridore. Dafür wäre die heute bei vielen Computerspielen verwendete Streaming-Technik erforderlich, mittels der einzelne Bereiche des Spiels immer erst dann nach und nach geladen und dargestellt werden, wenn diese im Sichtfeld der Spielfigur auftauchen sollen. Die Half-Life-Engine, auf welcher Counter-Strike basiert, bietet diese Möglichkeit nicht, sondern stellt alles dar, was der Sicht der Spielfigur nicht durch Sichtbarkeitschranken verborgen bleibt. Alle Bereiche werden mit Öffnen der Map geladen und dargestellt, sofern nicht beispielsweise Wände oder geschlossene Türen die Darstellung verhindern. Somit ist es möglich, verwinkelte Maps mit vielen Wänden, Ecken und verschlossenen Türen zu entwickeln, die typisch für das Spiel sind, während weitläufige Umgebungen ohne entsprechende Sichtbarkeitschranken nicht oder nur mit erheblichen Ein-

³⁷⁴ Vgl. ausführliche Erklärung Minute 21.55 ff.

schränkungen im Spielablauf dargestellt werden können, weil diese Art der Darstellung zu viele Systemressourcen benötigen würde. Die realistische Darstellung der eigenen Schule in Form einer Map setzt damit ein verwinkeltes Gebäude voraus, welches möglichst nicht über lange Gänge und weitläufige Flächen verfügt. Insofern eignet sich nicht jede Schule als Vorlage für eine entsprechende Map. Will man, wie *Bosse*, eine eigentlich für die Darstellung mittels dieser Engine ungeeignete Umgebung realistisch und detailgetreu nachbilden, ist das nur möglich, wenn man bereit ist, auf Spielspaß zu verzichten, denn *Michael_Z.* findet, die Map ist

„geline gesagt performance-technisch grauenhaft“, (*Minute*21.42–21.46).

Im Jahr 2006 dürfte die Map daher aufgrund der beschränkten technischen Möglichkeiten kaum spielbar gewesen sein.

Zusammenfassend bleibt zunächst Folgendes festzuhalten:

- *Sebastian Bosse* hat eine optisch recht detailgetreue, realitätsnahe Counter-Strike-Map der Geschwister-Scholl-Realschule gefertigt und diese im Internet zum Download verfügbar gemacht.
- Die Map hat er in einem Zeitraum erstellt, als er sich wahrscheinlich gedanklich bereits intensiv mit seiner Tat auseinandergesetzt hat und sich möglicherweise sogar in der Phase der Tatvorbereitung befand.
- Er hat ein Szenario gewählt, welches von den Spielern nicht oder zumindest nicht gern gespielt wird. Auch im Jahr 2006 ist dieses Szenario kaum gespielt worden. Nicht ausgeschlossen ist, dass dieses ausgewählt wurde, weil es den Geschehnissen während eines School Shootings besonders nahe kommt.
- Die detailgetreue Nachbildung war *Bosse* besonders wichtig. Um diese zu erreichen, hat er besondere Anstrengungen und besonderen Aufwand auf sich genommen.
- Die Map ist im Jahr 2006 mittels damaliger EDV-Technik wahrscheinlich allenfalls sehr eingeschränkt spielbar gewesen. Kompromisse in punkto Realitätstreue hätten hier Abhilfe geschaffen. Wahrscheinlich war *Bosse* die realistische Darstellung wichtiger, als die Möglichkeit, die Map tatsächlich zum Spielen nutzen zu können.
- Die Klassenräume und Bereiche, die sich betreten lassen, sind durch ihn möglicherweise aufgrund eines persönlichen Bezuges ausgewählt worden, da er aufgrund technischer Hindernisse nicht eine unbegrenzte Anzahl an Räumen betretbar gestalten konnte. Folglich musste er zwingend eine Auswahl treffen.
- *Bosse* hatte durchaus gewisse Kenntnisse im Bereich Mapping. Insbesondere war er aber bereit, viel Zeit und Arbeit zu investieren. Insgesamt betrachtet ist die Umsetzung zwar aufwändig, aber sehr laienhaft.
- Verglichen mit dem Tatablauf des School Shootings von Emsdetten lassen sich zahlreiche Parallelen ausmachen.

All dies kann hilfreich sein für die Beantwortung der Forschungsfragen und soll nachstehend besonders berücksichtigt werden.

C. Analyse anhand der Kategorisierung der Forschungsfragen

Die weitergehende Analyse orientiert sich an der Kategorisierung der Forschungsfragen.

I. Entwicklung von persönlichen und sozialen Defiziten

1. Persönliche Defizite

Nach Defiziten im Bereich der eigenen Person, sprich psychischen Krankheiten und Störungen, nach depressiven Verstimmungen, Depressionen und Suizid(-gedanken) wurden die Spieler ausdrücklich gefragt. Narzisstische Tendenzen wurden subtil abgefragt, indem einige Diagnosekriterien abgefragt worden sind. Es kam vorliegend nicht auf eine Diagnose, sondern lediglich auf eine gewisse Richtung an. Eine exaktere Vorgehensweise erschien demnach nicht erforderlich.

a) Schwere psychische Krankheiten oder Störungen

Ein Spieler hat im Interview angegeben, unter einer psychischen Störung zu leiden und sich wiederholt in psychiatrischer sowie psychotherapeutischer Behandlung zu befinden. **Wolf (Gruppe 1)** hatte ein School Shooting an seiner ehemaligen Berufsschule geplant. Nachdem er dies in einem Internet-Chat angekündigt hatte, wurde er vorläufig festgenommen. Ihm konnte nicht nachgewiesen werden, dass er die Tat tatsächlich begangen hätte. Waffen oder sonstige zur Tatausführung erforderliche Utensilien konnten bei ihm nicht aufgefunden werden. Das gegen ihn zunächst eingeleitete Ermittlungsverfahren wurde schließlich durch die Staatsanwaltschaft gem. § 170 II 1 StPO eingestellt. **Wolf** wurde jedoch in ein Krankenhaus für Kinder- und Jugendpsychiatrie eingewiesen, wo er über einen Zeitraum von sechs Monaten behandelt wurde. Obwohl er sich depressiv gefühlt habe, sei dort eine andere Diagnose gestellt worden:

„Damals, für den Amoklauf, ham se bei mir ne Psychose diagnostiziert, und deswegen, aber ich hab dann auch nur Medikamente gekriegt und das wars dann auch. Gesprächsmäßig also war, lief da nichts“, (Minute 81.11–81.24).

Seit 2008 wird er erneut psychiatrisch und psychotherapeutisch in einem psychiatrischen Krankenhaus behandelt, wo er wegen eines versuchten Totschlags gem. §§ 212 I, 12 I, 22, 23 I StGB zum Nachteil seiner Ex-Freundin auf Grundlage des § 63 StGB untergebracht ist:

„Hier im Prinzip hat man ein, hat der Gutachter im Prinzip ne Borderline-Störung diagnostiziert. [...] da fließt alles mit rein, auch Depressionen und so“, (Minute 81.39–81.53).

Tatsächlich zählen depressive und suizidale Symptomatiken sowie psychotische Episoden zum Störungsbild der Borderline-Persönlichkeitsstörung.³⁷⁵ Es könnte sein, dass eine genaue Diagnose der Persönlichkeitsstörung bei **Wolf** erst im Erwachsenenalter möglich war. Dafür spricht, dass Persönlichkeitsstörungen bei Jugendlichen und Heranwachsenden grundsätzlich nicht diagnostiziert werden können, weil die Persönlichkeitsentwicklung noch nicht abgeschlossen ist. Die teilweise vertretene Ansicht³⁷⁶, dass zahlreiche School Shooter entgegen bisheriger eindeutiger Forschungsergebnisse aus dem deutschen Raum an schweren psychischen Krankheiten und Störungen leiden könnten, die lediglich aufgrund des jungen Alters noch nicht diagnostiziert worden sind, könnte dadurch gestützt werden.

Das Interview mit **Wolf** ergab, dass er bereits vor seiner Behandlung in einem Krankenhaus für Kinder- und Jugendpsychiatrie Counter-Strike gespielt hat. Auch nach seiner Entlassung hat er bis zum Zeitpunkt seiner neuerlichen Unterbringung in einem psychiatrischen Krankenhaus weiterhin Counter-Strike gespielt. Nunmehr ist es ihm im Rahmen der Unterbringung i.S.d. § 63 StGB nicht mehr möglich, das Spiel zu spielen. Aus seinen Angaben ließ sich insgesamt kein Einfluss des Spiels auf die Auslösung und/oder Verstärkung einer Psychose bzw. einer psychotischen Episode und/oder auf die Ausbildung der Borderline-Persönlichkeitsstörung ableiten.

Ein weiterer Spieler hat geäußert, gern einmal eine Psychotherapie machen zu wollen. **KingKarl (Gruppe 2)** hat

„un glaubliche Prüfungsangst“;

darüber hinaus hat er oft den Wunsch, sich selbst besser zu verstehen (vgl. Minute 93.09–93.39). Er ist zwar nie in Behandlung gewesen, hat aber manchmal den Wunsch danach:

„Manchmal denke ich mir, es wär mal glaube ich ganz gut, wenn ich zum Psychotherapeuten oder Psychotherapeutin ginge, einfach mal irgendwie um Feedback zu haben. Ich liebe Feedback“, (Minute 92.52–93.01).

Dies weist zwar darauf hin, dass **KingKarl** mit sich selbst und/oder in gewissen Lebensbereichen Schwierigkeiten haben mag, lässt aber nicht auf eine schwerwiegende Symptomatik im pathologischen Bereich schließen. Der Wunsch nach einer Psychotherapie scheint nicht aus einem Leidensdruck heraus zu erwachsen, sondern vielmehr darauf zu beruhen, dass er ein im Vergleich mit anderen Menschen gesteigertes Interesse daran zu haben scheint, seine eigene Persönlichkeit ergründen zu wollen. Ein Zusammenhang mit dem Spielen von Counter-Strike konnte auch in diesem Fall nicht festgestellt werden.

³⁷⁵ Weiß, Struktur – Persönlichkeit – Persönlichkeitsstörung, S. 172 f.

³⁷⁶ Scheithauer/Bondü, Amoklauf und School Shooting, S. 79; Pollmann, Tatort Schule, S. 36; Langman, Amok im Kopf, S. 52.

Alle anderen Spieler haben sich ihren Angaben nach noch nie in psychiatrischer oder psychotherapeutischer Behandlung befunden und leiden nicht an einer schweren psychischen Erkrankung oder Störung. Die Interviews ergaben auch keinerlei Hinweise auf eine entsprechende Symptomatik.

b) Narzisstische Tendenzen

Die Interviews ließen auch nicht auf unterhalb einer pathologischen Schwelle angesiedelte narzisstische Tendenzen bei den Spielern schließen. Es ergab sich beispielsweise kein Hinweis auf ein grandioses Selbstverständnis gepaart mit Minderwertigkeitsgefühlen, besonderes Anspruchsdenken oder das Bedürfnis nach besonderer Bewunderung durch andere.

aa) Vulnerabilität

Insbesondere scheint mit Ausnahme von *Wolf* bei keinem der Spieler eine erhöhte Vulnerabilität vorzuliegen. Vielmehr scheinen die Spieler über eine eher stabile Persönlichkeitsstruktur zu verfügen, die es Ihnen erlaubt, Konflikte angemessen bewältigen zu können:

KingKarl (Gruppe 2): „Ich nehme mir Kritik [...] zu Herzen und [...] versuch dann, daraus die Konsequenz zu ziehen. Entweder ‚Ja, ich muss was ändern‘ oder ‚Ist Quatsch‘“, (Minute 87.28–87.45).

Auf die Frage nach der schlimmsten, vorstellbaren Kränkung hatten die meisten Spieler beispielsweise spontan keine Antwort. Nach längerem Nachdenken gaben sie beispielsweise folgende Antworten: Für *DerPate (Gruppe1)* wäre dies ein besonders schwerer Vertrauensbruch durch seine Freundin oder einen guten Freund, (vgl. Minute 59.40–59.99).

KingKarl (Gruppe 2): „Wenn ich irgendwie in der Öffentlichkeit mit Unwissenheit und Doofheit bloßgestellt werde“, (Minute 88.24–88.29).

Auch bei *Wolf (Gruppe 1)* ist im Rahmen seiner stationären Behandlungen keine narzisstische Persönlichkeitsstörung festgestellt worden. Das Interview ergab aber Hinweise auf gewisse narzisstische Tendenzen, wie sie auch im Rahmen der bei ihm diagnostizierten Borderline-Persönlichkeitsstörung vorkommen können³⁷⁷. *Wolf* hat von einem geringen Selbstbewusstsein und damit verbunden einer durchaus erhöhten Kränkbarkeit berichtet:

„Selber hab ich nie wirklich so das, wie soll ich sagen, das Selbstwert gehabt und so, dass ich, darin, dass ich den anderen überlegen bin. Sondern ich hab mich selber immer unter das Licht, unter, immer runtergestuft“, (Minute 44.25–44.39).

³⁷⁷ Weiß, Struktur – Persönlichkeit – Persönlichkeitsstörung, S. 172.

Auf die Frage nach der schlimmsten vorstellbaren Kränkung antwortete er im Gegensatz zu allen anderen Spielern ohne einen Moment des Zögerns:

„Die schlimmste Kränkung wäre im Prinzip, wie soll ich sagen, man hat sich in nen Mädchen verliebt und man wird, man wird zurückgewiesen. [...] Man wird ausgelacht. Und dann kommen nur noch dumme Kommentare, die nächste Zeit, und alles“, (Minute 44.49–45.08).

Auffällig ist, dass **Wolf** dieses Szenario zum Zeitpunkt des Interviews noch immer als die schlimmste, vorstellbare Kränkung angibt. Eine solche Zurückweisung durch seine Ex-Freundin hat etwa fünf Jahre zuvor dazu geführt, dass er mit einem Messer auf sie einstach, um sie zu töten. Trotz mehrjähriger psychiatrischer und psychotherapeutischer Behandlung hätte er keine Idee, wie er mit einer derartigen Kränkung adäquat umgehen könnte:

„Ich wär erstmal tief traurig, verletzt, und hätte, und wüsste auch selber nicht mehr, wie ich damit, was ich, was ich noch machen kann, um wieder aus dieser, sozusagen in die Grube, wo ich reingeschoben wurde, gestoßen wurde, rauszukommen“, (Minute 45.09–45.25).

Die Schuld an der tiefen Verletzung seiner Gefühle würde er in diesem Fall nicht bei sich selbst, sondern bei dem jeweiligen Mädchen suchen, welches ihn durch die Zurückweisung

„in die Grube [...] reingeschoben [...], gestoßen“

hat. Diese Art des Umgangs mit Gefühlen ist wie gezeigt typisch für Menschen mit narzisstischen Tendenzen.

Narzisstische Züge finden sich dem Forschungsstand nach häufig bei School Shootern. Deutlich werden solche auch an dem Abschiedsvideo, welches *Sebastian Bosse*, der Emsdettener Täter im Vorfeld seiner Tat ins Internet stellte.³⁷⁸ In einer in englischer Sprache vorgetragenen Rede nennt er sich selbst einen „Loser“ und führt dazu aus, dass sein Leben bis zum Tag seiner Einschulung perfekt gewesen sei. Die Schuld an seinen Schwierigkeiten sucht er nicht bei sich selbst, sondern projiziert sie auf das System Schule. Im weiteren Verlauf seiner Rede weitert er diese Projektion zunächst auf die Gesellschaft und schließlich auf die gesamte Menschheit aus.³⁷⁹ Im Kern lässt sich seiner Rede entnehmen, dass er sich in besonderem Maße gekränkt und verletzt fühlt.

Auf einen Zusammenhang zwischen erhöhter Verletzbarkeit und dem Spielen von Counter-Strike lassen die Interviews nicht schließen. Entsprechende Anhaltspunkte lassen auch die zu vergangenen School Shootings vorhandenen Informationen nicht

³⁷⁸ *Bosse*, Abschiedsvideo, von einem anderen Youtube-User kopiert und veröffentlicht unter <http://www.youtube.com/watch?v=7ZrAiQMzkDY&feature=related> [28.12.2013].

³⁷⁹ Vgl. auch *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 112.

zu. Bei den weiteren interviewten Spielern ergaben sich Hinweise auf eine erhöhte Kränkbarkeit nicht.

Einige Spieler haben aber angegeben, gerade diese besondere Vulnerabilität als mit ursächlich für die Genese eines School Shootings anzusehen.

HomerSimpson (Gruppe 3): „Es gibt halt Leute, die können gar nicht mit Kritik umgehen“, (Teil 3 Minute 09.31–09.34).

Damit liegen sie nicht falsch: *Scheithauer* und *Bondü* sehen insbesondere die stark ausgeprägte Verletzlichkeit bzw. Kränkbarkeit, die sich ihrer Ansicht nach vorwiegend aus einer depressiv-suizidalen und/oder narzisstischen Persönlichkeit ergibt, als *conditio sine qua non* für die Umsetzung eines School Shootings an.³⁸⁰ Die „außergewöhnliche Empfindlichkeit in Bezug auf die eigene Persönlichkeit“ sah schon *Lombroso* als ein entscheidendes Persönlichkeitsmerkmal des von ihm propagierten geborenen Verbrechers an.³⁸¹ Eine solche Persönlichkeitsstruktur, die dem ersten Anschein nach unauffällig wirken kann, ist problematisch, weil sie nicht nur die Möglichkeit adäquater Problembewältigung einschränkt und in der Folge zu dysfunktionalen Bewältigungsstrategien führt, sondern darüber hinaus immer neue stressige und belastende Konfliktsituationen innerhalb des sozialen Umfeldes auslösen kann, sodass „sich ein Teufelskreis zwischen Belastungssituationen, sozialer Marginalisierung und dysfunktionalen Bewältigungsmustern manifestiert“³⁸².

bb) Größenwahn und Allmachtsfantasien

Im Umkehrschluss war deshalb denkbar, dass eine bereits vorhandene, extreme Verletzbarkeit jedenfalls zu einem besonderen Interesse an einem Spiel wie Counter-Strike führen könnte. Das Ausleben von Größen- und Allmachtsfantasien könnte über entsprechende Defizite hinweg helfen. Mögliche Täter eines School Shootings könnten aufgrund ihrer Persönlichkeitsstruktur ein besonderes Bedürfnis danach haben, in der Spielfigur eines Ego-Shooters ein identitätsstiftendes Vorbild zu suchen, wodurch die Gefahr besteht, dass narzisstische und/oder depressive Symptomatiken ausgelöst oder zumindest verstärkt werden.

Während des Spielens von Counter-Strike können und sollen zahlreiche virtuelle Gegner getötet werden. Dabei handelt es sich um ein zentrales Element des Spiels. In der Realität erwachsen aus dem virtuellen Töten keinerlei Konsequenzen.

Dies lässt vermuten, dass entsprechende Fantasien und Bedürfnisse virtuell ausgelebt werden können. Anzumerken ist aber, dass es sich bei Counter-Strike in allen erhältlichen Versionen um ein technisch äußerst schwieriges Spiel handelt. Zur Erzielung einigermaßen befriedigender Spielerfolge ist eine überdurchschnittlich lange Einarbeitungszeit erforderlich. Während die meisten anderen Ego-Shooter be-

³⁸⁰ *Scheithauer/Bondü*, Amoklauf und School Shooting, S. 82.

³⁸¹ *Lombroso*, Die Ursachen und die Bekämpfung des Verbrechens, S. 327.

³⁸² *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 62.

reits nach zwei bis drei Tagen der Übung erfolgreich gespielt werden können, dauert dieser Prozess bei Counter-Strike in der Regel mehrere Wochen oder sogar Monate an.

Der Verfasserin ist es während der gesamten Studiendauer nicht gelungen, befriedigende Ergebnisse zu erzielen. Selbst überaus erfahrenen und spieltechnisch geschickten Spielern gelingt es nach Beobachtung der Verfasserin in der Regel nicht, sich längere Zeit in der virtuellen Spielwelt aufzuhalten und Gegner zu töten, ohne selbst getötet zu werden.

Die Quote der so genannten „Fraggs“ – der getöteten Gegner – und der eigenen virtuellen Tode ist bei Counter-Strike sehr ausgeglichen. Diese Balance ist einer der Grundpfeiler des Spielinhalts. Die aus den Interviews gewonnenen Erkenntnisse bestätigen dies.

ElPresidente (Gruppe 1): *„Ich hab's schon selber erlebt, dass man ein komplettes Spiel ohne ein einziges Mal zu sterben absolviert hat. Das ist allerdings definitiv nicht die Regel. Also selbst die besten Spieler werden mal erschossen und es gehört halt einfach mit dazu“, (Teil 1 Minute 36.52–37.10).*

Dass der eigene virtuelle Tod zum Spielinhalt gehört, wird auch an der Tatsache deutlich, dass die Spielfiguren in Counter-Strike nicht „respawnen“. Als „Respawn“ wird bei Computerspielen das sofortige Wiederauferstehen der getöteten Spielfigur bezeichnet. Der Spieler kann an Ort und Stelle erneut in die noch laufende Spielrunde einsteigen. Das „Respawnen“ kann daher ein Gefühl der virtuellen Unsterblichkeit vermitteln, welches übertragen auf die Realität wohl das Ausleben von Größen- und Allmachtsfantasien fördern könnte. Diese Möglichkeit bietet Counter-Strike nicht. Daraus ergibt sich, dass Counter-Strike grundsätzlich nicht dazu geeignet ist, Grandiositätsgefühle, Größenwahn, Macht- und Allmachtsfantasien auszulösen oder zu fördern. Auch ist seitens der Spieler eine recht ausgeprägte Frustrationstoleranz unumgänglich. Wer hierüber nicht verfügt, übersteht nur schwer die langwierige, schwierige Einstiegsphase.

ElBarto (Gruppe 2): *„Wenn man das so die ersten zwei drei Wochen spielt, da kriegt man eigentlich nichts gebackten. Das ist halt einfach so“, (Minute 05.26–05.32).*

Wie eingangs dargelegt hat die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien in ihrer Entscheidung aus dem Jahr 2002 bereits festgestellt, dass Spieler, die kurzfristig ein violentes Erlebnis suchen, an Counter-Strike das Interesse zügig wieder verlieren würden. Fairness und Teamplay werden bei Counter-Strike groß geschrieben. Insbesondere das Ausleben ausbeuterischer Charakterzüge widerspricht dem Spielinhalt.

Die Anzahl der Spieler eines Teams spielt theoretisch keine Rolle. Dennoch fällt auf, dass in der Praxis auf eine ausgeglichene Besetzung der Teams geachtet wird. So verfügen einige Spielserver über ein Programm, welches automatisch die Team-

besetzung reguliert, indem es Spieler zwangsweise jeweils dem einen oder anderen Team zuordnet.

Im Bereich des E-Sports ist die Teambesetzung vorgegeben, um einen fairen Spielverlauf zu gewährleisten. In der Regel spielen hier zwei Fünfer-Teams im so genannten „5on5“ gegeneinander. Es ist nicht erlaubt, auf Mitglieder des eigenen Teams zu schießen. Dieses als „friendly fire“ bezeichnete Vorgehen ist in etlichen anderen Ego-Shootern durchaus gängige Spielpraxis. Im Gegensatz zu diesen kann Counter-Strike daher, wie von *DerPate (Gruppe 1)* treffend und beispielhaft für alle anderen Interviewteilnehmer formuliert, als

„das Team-Spiel schlechthin“ (Minute 03.02–03.04)

bezeichnet werden. Grundsätzlich eignet sich das Spiel daher nicht zur Entwicklung oder Förderung narzisstischer Tendenzen. Durch die Möglichkeit, das Spiel durch Modifikationen den eigenen Bedürfnissen anzupassen, können Spieler sich jedoch selbst eine entsprechende Spielumgebung schaffen.

(1) Deathmatch und Fightyard

Dies ermöglichen beispielsweise die Varianten Deathmatch (Kürzel „dm_“) und Fightyard (Kürzel „fy_“).

In beiden Varianten geht es meist ausschließlich darum, das gegnerische Team oder im Fall einer nicht teambasierten Variante möglichst viele Einzelspieler zu erschießen, ohne selbst erschossen zu werden, also möglichst viele „Fraggs“³⁸³ zu sammeln. Beiden Varianten ist gemeinsam, dass zu Anfang einer Spielrunde keine Waffen gekauft werden. Beim Deathmatch-Szenario stehen alle Waffen in einem Menü kostenlos zur Auswahl, während beim Fightyard-Szenario ohne Waffen oder lediglich mit einfachen Pistolen ausgestattet gestartet wird. Die (weiteren) Schusswaffen liegen an einem bestimmten Punkt der Map auf dem Boden und müssen dort von den Spielern zunächst ergriffen werden, bevor geschossen werden kann. Beim Deathmatch-Szenario besteht darüber hinaus die Besonderheit, dass die Spielfigur unmittelbar nach dem Tod wieder „spawnt“, also zum Leben erweckt wird.

Die Varianten Deathmatch und Fightyard werden von den Spielern in der Regel nicht ernsthaft gespielt. Allenfalls aus Übungszwecken wird hierauf zurückgegriffen. Durch den Respawn der Spielfigur wird die Übungszeit verkürzt und kann somit effektiver genutzt werden.

³⁸³ Als „Fraggen“ wird unter den Spielern das Töten der gegnerischen Spielfiguren bezeichnet. Vgl. *Robertz/Wickenhäuser, Der Riss in der Tafel*, S. 62.

(2) Cheats und God-Mode

Mit der Verwendung so genannter „Cheats“ ist es möglich, die eigene Spielfigur in eine überlegene Spielposition zu versetzen.

Diese Betrugsprogramme lassen beispielsweise die eigene Spielfigur unsterblich werden (God-Modus), bieten dem Spieler die Möglichkeit, durch eigentlich undurchsichtige Wände hindurch sehen zu können (Wallhack) und verschaffen dadurch einen taktischen Vorteil oder lassen die eigene Spielfigur automatisch zielen (Aimbot).

Anders als in der Grundversion könnte der einzelne Spieler innerhalb dieser Szenarien oder mithilfe der entsprechenden Betrugsprogramme Größen- und Allmachtsfantasien ausleben. Mit der Grundversion des Spiels haben diese Modifikationen allerdings wenig gemeinsam. Die meisten Spieler haben auch angegeben, noch nie gecheatet zu haben. Vereinzelt wurde angegeben, im Offline-Modus gecheatet zu haben, um dies einmal auszuprobieren. Lediglich *KingKarl (Gruppe 2)* hat in FunWars ab und an gecheatet. Dies geschah aus dem Gefühl heraus, dass andere Spieler, die besser spielten, als er, eventuell Cheats nutzen. Diesen wollte er in nichts nachstehen:

„Ich hab gecheatet schon auch irgendwie unter dem Gefühl, dass alle anderen auch cheaten“, (Minute 28.17–28.22).

Daraus ergibt sich, dass bei den Spielern in der Regel gar kein besonderes Bedürfnis nach dem Ausleben von Unsterblichkeit, Gottähnlichkeit und sonstigen Gefühlen von Grandiosität besteht. Die meisten Spieler sind in der Lage, mit den für das Spiel typischen Frustrationserlebnissen umzugehen und sind gern bereit, diese Erlebnisse der Fairness halber auszuhalten. Deutlich wird daran auch, dass Spieler, die bislang keine narzisstischen Tendenzen aufweisen, diese nicht entwickeln. Weder durch den Konsum des Grundspiels noch durch die Nutzung der entsprechenden Modifikationen.

(3) Mapping

Die von *Sebastian Bosse* im Vorfeld seines School Shootings angefertigte Map weist, wie oben dargestellt, zahlreiche Modifikationen auf, die für das Spiel Counter-Strike nicht nur untypisch sind, sondern dem Spielzweck geradezu entgegenstehen. Dies gilt auch für andere von ihm erstellte Maps. Am 24. Oktober 2004 hat *Bosse* ein Profil in der Community Mapscene angelegt³⁸⁴ und dort in der Folgezeit verschiedene, selbst erstellte Maps hochgeladen. Dabei handelt es sich um Maps für das Hostage-Rescue-Szenario und für die Fightyard-Variante, was insofern auffällig erscheint, als dass es sich hierbei um weniger gespielte Varianten von Counter-Strike handelt. Für das am weitesten verbreitete Defusion-Szenario sind hinge-

³⁸⁴ Link zum Profil: <http://mapscene.de/forum/profile.php?mode=viewprofile&u=294> [28.12.2013].

gen gar keine von *Bosse* erstellen Maps bekannt. Die Maps sind überwiegend düster gestaltet. Es finden sich zahlreiche Ecken zum „campen“³⁸⁵, was von anderen Usern, die die Maps heruntergeladen und gespielt haben, bemängelt wird³⁸⁶, von *Bosse* aber beabsichtigt³⁸⁷ war. Die für das Hostage-Rescue-Szenario konzipierte Map *cs_rabennest* soll laut *Bosse* einen stillgelegten Todestrakt darstellen, in welchem sich Terroristen mit ihren Geiseln verschanzt haben.³⁸⁸ Die Fightyard-Map *fy_smoke2win* lässt die Spieler lediglich mit Rauchgranaten bewaffnet starten. Sie müssen sodann in ein dunkles Loch springen, wo zahlreiche Waffen verstreut auf dem Boden liegen und sich dort mit Waffen ausstatten, bevor das eigentliche Spiel, welches in dieser Variante ausschließlich aus dem gegenseitigen Erschießen besteht, startet.³⁸⁹ Ähnlich läuft das Spielgeschehen auf der Fightyard-Map *fy_hallofdeath*³⁹⁰ ab: Die zu Anfang nur mit einfachen Pistolen bewaffneten Spieler müssen zu einem Punkt in der Mitte des Spielfeldes rennen und sich dort mit weiteren Waffen ausstatten. Auch bei der von *Bosse* kreierte Map *fy_fightme2* handelt es sich um eine Fightyard-Map.³⁹¹ Die Map der Geschwister-Scholl-Realschule jedenfalls eignet sich mehr als das Grundspiel zum Ausleben bereits vorhandener narzisstischer Tendenzen und lässt das Vorhandensein solcher bei ihrem Ersteller durchaus vermuten:

Dies gilt z.B. für den an der Wand befindlichen Erste-Hilfe-Kasten, der im Spiel dazu genutzt werden kann, verlorene Lebenspunkte der Spielfigur wieder aufzuladen.

Für das Spiel Counter-Strike ist dieses Element wie dargestellt untypisch. Man muss mit den vorhandenen Lebenspunkten haushalten und entsprechend defensiv agieren, nachdem man getroffen wurde. Die Möglichkeit, die in der aktuellen Spielrunde bereits verlorenen Lebenspunkte wieder aufzuladen, lässt die Spielfigur unsterblich werden, was dem Spieler möglicherweise noch stärker als die Möglichkeit des Respawnens das Gefühl von Überlegenheit zu vermitteln vermag.

³⁸⁵ Als „Camper“ werden Spieler bezeichnet, die nicht offensiv agieren, sondern sich mit einem Scharfschützengewehr in einer dunklen Ecke des Spielfeldes verstecken und von dort aus auf hinterlistige Weise Gegner ausschalten.

³⁸⁶ *mOoSe und Cmdr*, Einträge vom 01. März 2006, <http://mapscene.de/forum/viewtopic.php?t=2525> [28.12.2013].

³⁸⁷ *Bosse alias ResistantX*, Eintrag vom 25. Juni 2006, <http://mapscene.de/forum/viewtopic.php?t=2728> [28.12.2013].

³⁸⁸ *Bosse alias ResistantX*, *cs_rabennest*, http://www.mapscene.de/?page=maps_final_info&id=274 [28.12.2013].

³⁸⁹ *Bosse alias ResistantX*, *fy_smoke2win*, http://www.mapscene.de/?page=maps_final_info&id=346 [28.12.2013].

³⁹⁰ *Bosse alias ResistantX*, *fy_hallofdeath*, http://www.mapscene.de/?page=maps_final_info&id=178 [28.12.2013].

³⁹¹ *Bosse alias ResistantX*, *fy_fightme2*, http://www.mapscene.de/?page=maps_final_info&id=248 [28.12.2013].

An verschiedenen Punkten der Map hat *Bosse* wie beschrieben sein Kürzel „RX“ angebracht. Im Bereich der Aula prangt es in riesigen Lettern an einer der Wände. Ein weiteres Exemplar schwebt gleichsam über der Dachterrasse der Schule und damit über der Schule selbst. Da es sich bei der Dachterrasse um den Startpunkt der Counter-Terrorists handelt, mag man interpretieren, das Kürzel schwebt auch über den Einsatzkräften der Polizei.

Die jeweils exponierte Positionierung des Namens Kürzels lässt darauf schließen, dass es dem Ersteller nicht lediglich um einen Hinweis auf seine Urheberschaft ankam. Es scheint vielmehr, als wollte er bewusst Größen- und Allmachtsfantasien ausleben. Auffällig ist, dass das Kürzel in anderen von *Bosse* erstellten Maps jedenfalls nicht so herausgestellt worden ist. Vor allem im Zusammenhang mit seiner Schule schien ihm diese Herausstellung besonders wichtig zu sein.

Eines bietet Counter-Strike aber auch unter Anwendung der Modifikationen nicht: Die von Narzissten so ersehnte Anerkennung für besonders herausragende Fähigkeiten. Das Spiel verfügt im Gegensatz zu den meisten anderen Ego-Shootern, vor allem aber im Gegensatz zu den meisten anderen gewaltfreien Computerspielen, nicht über das übliche Bonussystem:

ElBarto (Gruppe 2): „Ja, was bei Counter-Strike dann eben ganz toll ist, du machst einfach auf und dann kannst du gleich losspielen. Das ist nicht so wie bei irgendeinem Rollenspiel, wo du erst fünf Jahre irgendnen Zeug sammeln musst, das hat mir halt so gut gefallen. Also es starten halt einfach jederzeit alle mit den gleichen Bedingungen“, (Minute 02.14–02.28).

Es besteht auch keine – derzeit bekannte – Möglichkeit, ein solches unter Anwendung des Mapping oder sonstiger Modifikationen in das Spiel zu integrieren. Gerade diese Bonus- und/oder Belohnungssysteme sind es, die dem Spieler in der virtuellen Welt zu Anerkennung verhelfen, die ihm in der Realität versagt bleibt.

Ein Narzisst wird sich von der Nutzung violenter Computerspiele ein virtuelles Ausleben seiner Größenfantasien erhoffen. Im Spiel Counter-Strike wird der Narzisst aber mit seiner geringen Frustrationstoleranz konfrontiert werden und mangels der ersehnten Anerkennung für virtuelle Leistungen bald das Interesse daran verlieren. Allenfalls unter Anwendung des Mappings und Nutzung von Modifikationen wird der Narzisst sich in der Spielwelt von Counter-Strike wohl fühlen.

c) Depressive Tendenzen und Suizidgedanken

Die Frage nach in der Vergangenheit liegenden oder aktuell vorhandenen depressiven Tendenzen oder ernsthaften Suizidgedanken wurde mit Ausnahme von *Wolf* von allen Spielern verneint. Die Interviews ergaben auch keine Hinweise auf eine entsprechende Symptomatik.

KingKarl (Gruppe 2) hat zwar angegeben, während seiner Jugendzeit aufgrund nicht erwideter „Jugendlieben“ Suizidgedanken gehabt zu haben und

diese in einer Kurzgeschichte verarbeitet zu haben. Der Grund dafür seien aber nicht „*echte Probleme*“, sondern eher typisch jugendliche, „*romantisch-verkappte[...]*“ Ideen gewesen. Er stuft diese Gedanken nicht als ernsthaft ein und hat betont, diese „*nicht einmal ansatzweise*“ umgesetzt zu haben, (Minute 91.51–92.50).

Depressive Tendenzen oder Suizidabsichten können ihm folglich nicht unterstellt werden.

Wolf (Gruppe 1), der etwa im Alter von 15 Jahren mit dem Spielen von Counter-Strike begonnen hat, wurde erstmals im Alter von 16 bzw. 17 Jahren psychiatrisch behandelt. Zuvor hatte er ein School Shooting an seiner damaligen Berufsschule geplant. Er hat angegeben, zu dieser Zeit unter schweren Depressionen gelitten und ernsthafte Suizidgedanken gehabt zu haben. Im Rahmen seiner Tat hatte er seinen Suizid in Form eines so genannten „Suicide-by-Cop“ mit eingeplant. Er wollte,

„*dass es im Endeffekt drauf hinaus läuft, dass die Polizei den finalen, den Rettungsschuss setzen muss*“, (Minute 13.30–13.35).

Als Hauptgrund für seine geplante Tat hat er angegeben, mit seinem

„*Leben nicht mehr klargekommen*“ (Minute 14.23–14.25)

zu sein. Vorwiegend wollte er selbst

„*sterben, aber dann mit nem, mit nem richtigen Knall*“, (Minute 37.26–37.30).

Dabei wollte er

„*so viele Leute wies geht mitnehmen. Nicht nur, auch meine Lehrer und meine Mitschüler, sondern wenn schon Polizei, dann auch von denen welche*“, (Minute 13.44–13.53).

Das von **Wolf** beschriebene Ausscheiden aus dem Leben mit einem großen Knall sieht unter anderem von *Prondzinski* als typisch für School Shooter an.³⁹² Damit einher gehen möglicherweise nicht zwingend Depressionen, wohl aber Suizidgedanken und somit jedenfalls depressive Tendenzen. *Kretschmer*, der Täter aus Winnenden, litt unter Depressionen.³⁹³ Von *Steinhäuser* und *Bosse* ist dies nicht bekannt. Ein möglicher Zusammenhang mit dem regelmäßigen Spielen von Counter-Strike ergibt sich aber im Ergebnis unter keinem Aspekt.

³⁹² Von *Prondzinski*, DPolBl 2/2008, 25.

³⁹³ *Bornhöft u.A.*, 113 Kugeln kalte Wut, DER SPIEGEL 12/2009; 33, *Kalka*, Winnenden, S. 61; *Ziehfremd*, Kriminalistik 3/2010, 145.

2. Soziale Defizite und sozialer Rückzug

a) Verhältnis zur Familie und familiärer Rückhalt

Die interviewten Spieler haben sehr unterschiedliche familiäre Hintergründe. Teilweise entstammen sie intakten Familien, teilweise leben ihre Eltern getrennt. Zwei Spieler wohnen noch zu Hause. Auch **Wolf** hat vor seiner Unterbringung in einer psychiatrischen Klinik gem. § 63 StGB zu Hause gelebt. Die anderen Spieler führen bereits ein eigenes Leben und wohnen in ihrer eigenen Wohnung. Ein Spieler lebt in einer Studenten-WG. Manche sind Einzelkinder, andere haben Geschwister.

Die meisten der Spieler haben angegeben, zu beiden Elternteilen und eventuell vorhandenen Geschwistern ein gutes Verhältnis zu pflegen. Ernsthafte Probleme würden fast alle Interview-Teilnehmer unter anderem mit ihren Eltern besprechen und wären zuversichtlich, von dieser Unterstützung zu erhalten.

ElBarto (Gruppe 2): „Wenn ich Probleme habe, kann ich damit zu meinen Eltern gehen“, (Minute 32.20–32.21).

KingKarl (Gruppe 2): „Ich hab nen ziemlich guten Draht zu meinen Eltern. Ich sag immer, ich hab die besten Eltern, die man sich vorstellen kann. Die unterstützen mich in allem!“, (Minute 72.34–72.42).

HomerSimpson (Gruppe 3), dessen Eltern getrennt leben, hat „zu beiden nen gutes Verhältnis“, (Teil 2 Minute 07.09–07.12).

Vereinzelt haben die Interviewten von zwischenmenschlichen Schwierigkeiten im Elternhaus berichtet.

ElPresidente (Gruppe 1) würde seine Eltern bei ernsthaften Problemen nicht um Rat fragen. Seine Mutter würde er fragen, „wenns um irgendwelche Rezepte oder Kochen geht“ (Teil 2 Minute 10.05–10.07), seinen Vater, wenn es „um bürokratische Dinge wie zum Beispiel ne Versicherung oder so was geht“, (Teil 2 Minute 12.10–12.14). „Zwischenmenschliche Probleme“ (Teil 2 Minute 12.29–12.31) würde er nicht mit seinen Eltern besprechen.

Ein Spieler entstammt dem typischen „broken home“ und hat in seinem Elternhaus auch Gewalt erlebt. **Wolf (Gruppe 1)** hat auf die Frage, welche Probleme er als ursächlich für seine in der Planung eines School Shootings gipfelnde Verzweiflung ansieht, an erster Stelle die Situation in seinem Elternhaus genannt:

„Ich hab zuhause die Probleme mit, zwischen meinen Eltern gehabt und die haben mich eigentlich immer wieder aufgeessen“, (Minute 14.26–14.32). Seine Eltern leben getrennt und liefern sich bis heute „so ne Art Rosenkrieg“ (Minute 14.47–14.48). Dazu hat **Wolf** weiter ausgeführt: „Ich hab bei meiner Mutter gelebt. Mein Vater ist in ner Nacht- und Nebelaktion dann verschwunden“, (Minute 14.55–15.00). Seinen Vater hat er zudem als „gewalttätig“ (Minute 15.04–15.05) beschrieben.

Die meisten Spieler hatten keine nennenswerten Diskussionen mit ihren Eltern, weil sie Counter-Strike spielen. **KingKarl (Gruppe 2)** hat aber angegeben, wegen des Computerspielens allgemein und speziell wegen des Spielens von Counter-Strike mit seinen Eltern während seiner Jugend-Zeit

„viel gestritten“ (Minute 75.07–75.08)

zu haben. Auch **ElPresidente (Gruppe 1)** hatte Schwierigkeiten:

„Anfangs, da hab ich immer heimlich gespielt, weil meine Eltern nicht so begeistert davon waren“ (Teil 1 Minute 31.32–31.49). Das Verhältnis zu seinen Eltern hat sich „durch das Computerspielen verschlechtert“, (Teil 2 Minute 07.31–07.34).

Nach seinem studienbedingten Auszug aus dem elterlichen Haushalt hat sich die Situation zwar entspannt. Allerdings sind seine Eltern noch immer nicht damit einverstanden, dass **ElPresidente** Counter-Strike spielt und seine Freizeit zum Teil innerhalb der Community verbringt. Als er wegen seiner Tätigkeit als Redakteur einer Counter-Strike-Community nach Kopenhagen fliegen wollte, haben seine Eltern angedroht, ihm die finanzielle Unterstützung für sein Studium zu entziehen. Dies haben sie allerdings in letzter Konsequenz trotz seines Aufenthalts in Kopenhagen nicht durchgesetzt (vgl. Teil 2 Minute 07.48–08.45). Zusammenfassend beschreibt **ElPresidente** die Situation wie folgt:

„Ich hab diesen Versuch gemacht, mit meinen Eltern darüber zu reden, denen zu erklären, was das [Anm. d. Verf.: Counter-Strike] ist, sie sind nicht drauf eingegangen und dann hab ich dann auch für mich beschlossen, ja, dann sag ich da jetzt auch nichts weiter drüber, weils halt wirklich dann nur Stress gibt“, (Teil 2 Minute 09.25–09.41).

Insgesamt ist – mit Ausnahme von **ElPresidente** – eine Verschlechterung der Familiensituation nicht eingetreten, die im Zusammenhang mit dem Spielen von Counter-Strike und den damit einhergehenden Streitigkeiten steht. Im Fall von **ElPresidente** wird das Verhältnis zu den Eltern davon unbenommen schon immer kühl, gewesen sein, da er Probleme mit ihnen jedenfalls nicht besprechen mag. Möglicherweise tritt hier eine bereits lange bestehende innerfamiliäre Konfliktsituation am „Sündenbock“ des Ego-Shooters Counter-Strike zutage, die eigentlich andere Wurzeln hat. Der Konflikt würde dann nicht direkt ausgetragen, sondern auf das Spiel verschoben bzw. umgeleitet werden.³⁹⁴ Dies könnte ein Hinweis auf eine insgesamt eher als dysfunktional zu bezeichnende Familiensituation sein.

Die Spielzeit ist in den meisten Fällen nicht oder jedenfalls nicht erfolgreich seitens der Eltern der Probanden reglementiert worden. **KingKarl (Gruppe 2)** hat angegeben, als Jugendlicher ab und zu

„Computerspiel-Verbot“ (Minute 74.53–74.55)

³⁹⁴ Zur Konfliktumleitung vgl. *Simon/Clement/Stierlin, Die Sprache der Familientherapie, S. 183.*

gehabt zu haben. Die Mutter von **Wolf (Gruppe 1)** hat dies zwar ständig versucht, konnte sich jedoch nicht durchsetzen:

„Durchgesetzt hat sie es nicht. Sie konnte es gar nicht, weil ich im Prinzip selber so aggressiv war, dass es dann nicht mehr, dass es dann eskaliert wäre“, (Minute 76.48–76.58).

Diese geringe Konsequenz in der Erziehung durch die Eltern war auch bei vielen School Shootern auszumachen.³⁹⁵

ElPresidente hat, wie dargestellt, ohnehin meist heimlich gespielt. Alle anderen Gesprächspartner durften Counter-Strike spielen, so lange und so oft sie dies wollten. Eine Reglementierung seitens der Eltern fand nicht statt.

b) Schulische Leistungen

Die Spieler gaben an, durchschnittliche bis gute schulische Leistungen erbracht zu haben. Vier der sieben Probanden haben die Allgemeine Hochschulreife erworben und studieren mittlerweile. Auch die anderen drei Spieler konnten ohne nennenswerte Komplikationen einen Schulabschluss erwerben. Das gilt auch für **Wolf**, der einen Hauptschulabschluss hat.

ElBarto (Gruppe 2): *„Ich hab mal ne Ehrenrunde gedreht, aber sonst liefs glatt“, (Minute 33.30–33.33).*

ElBarto hat ein Gymnasium besucht und studiert derzeit Wirtschaftsinformatik. Bei **ElPresidente (Gruppe 1)** verlief der Weg bis zum Erreichen der allgemeinen Hochschulreife etwas holprig:

„Weil ich war bis zur achten Klasse aufm Gymnasium, hab dann allerdings diese, bin dann zur Realschule gegangen, weil ich mit Latein nicht klargekommen bin“, (Teil 2 Minute 13.27–13.37). Im Anschluss an die zehnte Klasse der Realschule ist er *„in Niedersachsen auf die Berufsfachschule gegangen, zwei Jahre lang, mit dem Schwerpunkt Wirtschaftsinformatik“, (Teil 2 Minute 15.37–15.43).* Dort hat er die *„Fachhochschulreife als auch eine schulische Ausbildung erhalten“, (Teil 2 Minute 15.46–15.52).* Danach ist er *„ein Jahr zur Berufsoberschule gegangen“ (Teil 2 Minute 15.54–15.57)* und musste, weil ihm die zweite Fremdsprache fehlte, einen *„Holländischkurs“ (Teil 2 Minute 16.03–16.04)* absolvieren. Auf diesem Weg hat ElPresidente letztlich sein *„Abitur bekommen“, (Teil 2 Minute 16.08–16.11).*

Sonstige Auffälligkeiten im schulischen Leistungsbereich ergaben sich aus den Interviews nicht. Vor allem ist nicht ersichtlich, dass das Spielen von Counter-Strike jemals Einfluss auf die schulischen Leistungen der Befragten hatte.

³⁹⁵ Bondü, School Shootings in Deutschland, S. 282.

c) Verhältnis zu Mitschülern und Lehrern

Auffallend ist, dass einige Spieler angegeben haben, in der Schule geärgert worden zu sein. Teilweise ist dies als Mobbing empfunden worden. Vor dem Hintergrund, dass durchschnittlich etwa einer von zehn Schülern in der Schule ernsthaftem Mobbing zum Opfer fällt oder selbst seine Mitschüler mobbt³⁹⁶, verwundert eigentlich nicht, dass Mobbing auch in dieser Untersuchung thematisiert wurde. Dennoch fällt auf, dass immerhin mehr als die Hälfte der insgesamt sieben interviewten Spieler gemobbt worden sind bzw. Behandlungen durch ihre Mitschüler als Mobbing empfunden haben.

Wolf (Gruppe 1): „*Ich hatte ja auch Probleme in der Schule, mit dem Mobbing von meinen Mitschülern*“, (Minute 15.51–15.55).

Wolf ist bereits während seiner Schulzeit an einer Hauptschule gemobbt worden. Nachdem er sich zunächst erhofft hatte, dass das Mobbing mit seinem Wechsel an eine Berufsschule endet, musste er feststellen:

„*Scheiße! Das Mobbing geht, geht hier auch weiter*“, (Minute 18.31–18.35).
 „*Die Mitschüler, die haben mich auch so, sozusagen immer ausgegrenzt, weil sie meinten, dass ich im Prinzip, ja, weil ich, weil ich nen Hauptschulabschluss habe, dass ich da nicht, dass ich das eh nicht schaffen würde*“, (Minute 16.59–17.10).

Auch **ElPresidente (Gruppe 1)** hat angegeben, in der Zeit von der fünften bis zur achten Klasse „*ein Mobbing-Opfer*“ (Teil 2 Minute 13.55–13.57) gewesen zu sein. Über die Situation hat er weder mit seinen Eltern noch mit seinen Lehrern geredet:

„*Das hab ich damals eigentlich ziemlich in mich rein gefressen. Das war ja auch wie gesagt nur verbal oder dass mal irgendwie nen Papierkügelchen geflogen ist oder so. Also es war jetzt nicht, nicht so groß ausartend, sondern ja, halt wirklich auch nur so von zwei drei gezielten Leuten, gezielt gegen mich. Gründe weiß ich nicht. Bis heute nicht. Aber es war jetzt nicht so, dass ich damit irgendwie zum Lehrer gegangen bin oder so*“, (Teil 2 Minute 16.24–16.51).

Die nachfolgenden zwei Spielpartner berichten auch von Mobbing, stellen die Situation aber etwas weniger dramatisch dar:

ElBarto (Gruppe 2): „*Ich würd sagen, das hat an Mobbing gegrenzt*“, (Minute 34.08–34.09).

KingKarl (Gruppe 2): „*Es gab ne Zeit, vielleicht wurde ich mal ne Zeit lang gemobbt in der Schule*“, (Minute 89.07–89.20).

Auch viele School Shooter scheinen Mobbing-Opfer gewesen zu sein und dies als belastend empfunden zu haben. **Bosse** gibt in seinem Abschiedsvideo an, von sei-

³⁹⁶ Raithel, DPolBl 2/2008, 5.

nen Mitschülern gemobbt worden zu sein.³⁹⁷ Er spricht davon, dass er gern dazugehören wollte, sich aber gleichzeitig dem Druck ausgesetzt sah, angesagte Markenklamotten tragen zu müssen. In der Schule sei er nur geärgert und ausgelacht worden. Insbesondere schildert er, Gewalt durch seine Mitschüler erlebt zu haben, die ihm unter anderem einen heißen Schlüssel auf den Handrücken gedrückt hätten. Auch spricht er von seiner enormen Wut gegenüber Lehrern. Gleiches spricht *Bosse* in seinem Abschiedsbrief an.³⁹⁸ Dies zeigt, dass er enorme Probleme im schulischen Umfeld hatte und hier als Außenseiter etliche Kränkungen erlebt hat. *Kretschmer* war zwar eher zurückhaltend und hatte nur wenige Freunde, galt aber nicht als zurückgezogen lebender Einzelgänger.³⁹⁹ Nach Angaben seiner Mutter habe er jedoch nur selten Freunde mit nach Hause gebracht und kaum Chancen bei Mädchen gehabt.⁴⁰⁰ Trotz seiner Aktivität in Sportvereinen nahm er nie am dortigen Vereinsleben teil.⁴⁰¹ Zeichen für ein funktionales Umfeld sind dies sicherlich nicht.

Keiner der o.g. Interviewten hat mit seinen Eltern, Lehrern oder Freunden das Mobbing thematisiert. Der Umgang der Spieler mit diesen Problemen war ansonsten sehr unterschiedlich. Während die Mehrheit trotz des Ärgerns bis hin zu Mobbing keinerlei psychische Auffälligkeiten entwickelt hat, hat *Wolf (Gruppe 1)* die Mobbing-Situation als mit ursächlich für die Planung eines School Shootings an seiner damaligen Berufsschule (vgl. Minute 18.53–18.54) angegeben. *KingKarl (Gruppe 2)* hat zwar keine psychischen Auffälligkeiten entwickelt, wurde jedoch selbst zum „Täter“, indem er andere Mitschüler gemobbt hat:

„Ich glaube, dass ich auch nur deshalb gemobbt habe, weil ich vorher irgendwann mal gemobbt wurde“, (Minute 89.40–89.45).

Insbesondere die aus Kleinstädten bzw. Dörfern stammenden Spieler haben ausgeführt, Mobbing als besonders belastend erlebt zu haben. Bei den aus Großstädten stammenden Spielern hat Mobbing in zwei Fällen nicht stattgefunden. In einem Fall wurde es nicht als sonderlich belastend erlebt. Möglicherweise ist dieser Umstand auch darauf zurück zu führen, dass in Großstädten zum einen ein größeres Maß an Toleranz herrscht, als dies in kleineren Dorfgemeinschaften häufig der Fall ist, und zum anderen dem Einzelnen alternative Peer Groups zur Verfügung stehen. Darin könnte, wie einige Autoren meinen, auch eine Begründung für die Tatsache zu sehen sein, dass School Shootings seltener in Großstädten stattfinden.

Auch von Schwierigkeiten mit den Lehrkörpern haben einige Interview-Teilnehmer berichtet. *Raithel* weist darauf hin, dass auch herablassende Bemerkungen von Leh-

³⁹⁷ *Bosse*, Abschiedsvideo, von einem anderen Youtube-User kopiert und veröffentlicht unter <http://www.youtube.com/watch?v=7ZrAiQMzkDY&feature=related> [28.12.2013].

³⁹⁸ *Bosse*, Abschiedsbrief, verfügbar unter <http://staydifferent.st.ohost.de/brief/> [28.12.2013].

³⁹⁹ *Michelfelder*, Kriminallistik 3/2010, 143.

⁴⁰⁰ *Bornhöft u.A.*, 113 Kugeln kalte Wut, DER SPIEGEL 12/2009, 34.

⁴⁰¹ *Michelfelder*, Kriminallistik 3/2010, 143.

ren gegenüber Schülern als Form des Mobbing anzusehen sind.⁴⁰² Wie eingangs dargelegt, scheinen School Shooter häufiger als bislang vermutet Schwierigkeiten mit Lehrern gehabt zu haben.⁴⁰³ Dies war auch bei **Wolf** der Fall, der sich von seinen Lehrern gemobbt fühlte und angegeben hat, herablassend behandelt worden zu sein.

Wolf (Gruppe 1): „Die Lehrer waren teilweise wirklich hochnäsiger“, (Minute 16.54–16.58).

Zwei Interview-Teilnehmer kamen hingegen sowohl mit ihren Mitschülern als auch mit ihren Lehrern gut zurecht. **KingKarl (Gruppe 2)**, der selbst kurzzeitig Mobbing-Opfer war, kam später mit allen seinen Mitschülern gut zurecht,

„hatte in der Schule [...] mit den größten Freundeskreis überhaupt“ und „war immer zu irgend ner Party eingeladen“, (Minute 65.55–66.05).

Zusammenhänge zwischen dem Spielen von Counter-Strike und einem problematischen Verhältnis zu Mitschülern oder Lehrern ließen sich nicht feststellen.

d) Freundeskreis und Verhältnis zu Frauen

Abgesehen von **Wolf** haben alle Spieler angegeben, über einen Freundeskreis zu verfügen. **KingKarl (Gruppe 2)** konnte auch nach seinem studienbedingten Umzug alte Freundschaften pflegen und neue Kontakte knüpfen. Unter seinen Kommilitonen hat er ein

„paar gute Kumpels“, (Minute 67.50–67.52).

ZeroCool (Gruppe 3): „Mit der Zeit ist es ja wohl immer so, dass man dann die Spreu vom Weizen trennt. Ich hatte vielleicht früher siebzig Kollegen, heute hat man dann fünf wirklich gute Freunde. Auf die man sich verlassen kann. Auf die man immer zählen kann“, (Minute 32.49–33.00).

Viele Spieler haben auch eine feste Freundin. Von Schwierigkeiten im Umgang mit dem anderen Geschlecht wurde nicht berichtet.

KingKarl (Gruppe 2): „Mit Frauen hatte ich glücklicherweise nie Probleme“, (Minute 68.44–68.47).

Erahnern lässt sich dies aber bei **Wolf**, der auffallend häufig insbesondere über das Internet Kontakt zu Mädchen aufgenommen hat. **Wolf** ist somit der einzige Interview-Teilnehmer, der – wie die Täter der School Shootings in Erfurt, Emsdetten und Winnenden – ein problembehaftetes Verhältnis zu Frauen aufweist.

Die Peer Group scheint in fast allen Fällen funktional zu sein. **ElPresidente (Gruppe 1)** bespricht Probleme, über die er mit seinen Eltern nicht reden mag,

⁴⁰² Raithel, DPolBl 2/2008, 5.

⁴⁰³ Bondü, School Shootings in Deutschland, S. 341.

„entweder mit [seiner] Freundin oder mit guten Freunden“, (Teil 2 Minute 12.47–12.51).

Wieder hat lediglich **Wolf** seinen Angaben nach niemanden gehabt, mit dem er über seine Probleme hätte reden können.

Wolf (Gruppe 1): „Nein. Ich hab mit niemandem drüber gesprochen und das war mein Fehler, den ich gemacht hab. Und heute muss ich sagen, bereu ichs, dass ichs nicht getan hab. Deswegen mein bester Freund, den ich jetzt noch habe, draußen, mit dem kann ich über so was reden. [...] Ich hab immer Angst gehabt, wenn ich ihm das jetzt erzähle, [...] dass er mich im Stich lässt dann“, (Minute 66.24–66.53).

Anhaltspunkte für einen Rückzug aus der Peer-Group oder für die Flucht in eine dysfunktionale Peer-Group liegen nicht vor. **DerPate (Gruppe 1)** hat sogar angegeben, über das Spiel den

„Kontakt zu alten Schulfreunden“ aufrechterhalten zu haben (Minute 40.38–40.42).

Einige Spieler haben auch schon neue Bekanntschaften innerhalb der Community geschlossen und sich im realen Leben getroffen:

ElBarto (Gruppe 2): „Ja, also ich hab drei vier Leute, die hier in München mit wohnen. Mit denen gehe ich immer so ein zwei Mal, nee, eher so alle zwei Monate mal ein Steak essen. Und dann haben wir auch früher uns als Forum direkt getroffen, also da hatte noch einer eine Kneipe in Bochum, da hat sich dann auch so das halbe Forum getroffen, so die Stammuser“, (Minute 24.40–24.56).

ElPresidente (Gruppe 1): „Das sind mittlerweile auch persönliche Freunde geworden. Den einen habe ich jetzt zum Beispiel vor zwei Monaten noch in Berlin besucht mit meiner Freundin zusammen“, (Teil 1 Minute 51.55–52.03)

Das gilt jedoch nicht für alle Spieler. Insbesondere **Wolf** hat keinerlei Kontakte über die Community knüpfen können.

Wolf (Gruppe 1): „Weil ich selber so nicht mit den anderen klar kam und auch darüber wenig irgendwie kommuniziert habe, weder über Chat noch über, über Sprache“, (Minute 03.46–03.55).

e) Sozialer Rückzug

Ein sozialer Rückzug, der soziale und mitunter auch persönliche Defizite bedingen oder verstärken kann, konnte lediglich bei **Wolf** festgestellt werden.

Wolf (Gruppe 1): „Ich hab zuhause die Probleme mit, zwischen meinen Eltern gehabt und die haben mich eigentlich immer wieder aufgefressen und deswegen hab ich mich dann auch immer mehr vor, vor Counter-Strike in

dem Fall, zurückgezogen und versucht, einfach um mich rum abzuschalten“, (Minute 14.26–14.40).

Der soziale Rückzug schlägt sich nieder in besonders lang andauernden Spielzeiten, in einer Vernachlässigung des Alltags und Freizeitaktivitäten. Bei den anderen Spielern ergaben sich keine entsprechenden Hinweise.

aa) Spielzeiten und Spieldauer

Die Spielzeiten der einzelnen Spieler stellen sich sehr unterschiedlich dar. **Wolf (Gruppe 1)**, der angegeben hat, süchtig nach dem Spiel gewesen zu sein, hat

„mindestens zwölf, dreizehn Stunden“ (Minute 09.44–09.46)

pro Tag gespielt. Auch **KingKarl (Gruppe 2)** hat gesagt, er sei süchtig nach Counter-Strike gewesen:

„Weil ich irgendwann Mal das Gefühl hatte, ich kann nicht mehr ohne CS, also ich brauch CS“, (Minute 24.05–24.09).

Dennoch stellten sich seine Spielzeiten im Gegensatz zu den von **Wolf** benannten Zeiten als gering dar. Alle anderen Spieler aus den Gruppen 1 und 2, die Counter-Strike lediglich zum Freizeitvergnügen spielen, haben deutlich geringere Spielzeiten angegeben. So spielt **DerPate (Gruppe 1)** nicht täglich Counter-Strike. Wenn er spielt, spielt er durchschnittlich 20 bis 30 Minuten pro Tag (vgl. Minute 06.10–06.15). Lediglich die Spielzeiten der professionellen Spieler aus Gruppe 3 reichen an die von **Wolf** angegebenen Zeiten heran. **ZeroCool (Gruppe 3)** beispielsweise spielt etwa

„sechs Stunden am Tag“, (Minute 03.38–03.39).

Nur in der konkreten Turniervorbereitungsphase hat er auch mal

„zwölf Stunden am Stück“ mit dem Spiel verbracht (Minute 04.21–04.23).

Es macht nicht den Eindruck, als würde sich die mit dem Spiel verbrachte Zeit kontinuierlich steigern. Vielmehr unterliegt sie Schwankungen.

ElBarto (Gruppe 2): *„Ja, also während der Schulzeit war das definitiv so, dass ich über die Zeit gesehen bestimmt mehr gespielt habe, prozentual gesehen. Aber es gibt so Höhen und Tiefen, also da gibt's auch mal Zeiten, da spiele ich gar nicht, da gibt's auch Zeiten, da habe ich richtig Lust drauf, da spiel ich auch ein bisschen öfter“*, (Minute 05.57–06.09).

Auch hat keiner der Spieler angegeben, in Zeiten, in denen er nicht spielen kann, etwas zu vermissen. Insbesondere die professionellen Spieler der Gruppe 3 haben angegeben, eine Auszeit vom Spiel als angenehm zu empfinden.

ZeroCool (Gruppe 3): *„Auch mal Erholung. Schön!“*, (Minute 18.51–18.54).

bb) Vernachlässigung des Alltags

Eine durch das Spiel veranlasste Vernachlässigung des realen Lebens kam lediglich in einem Interview zum Ausdruck.

Wolf (Gruppe 1) hat angegeben, seinen Alltag aufgrund des Spiels „*mehr als nur vernachlässigt*“ (Minute 11.41–11.43) zu haben: „*Sobald ich nach Hause kam, Sachen an die Seite und davor*“, (Minute 10.40–10.43).

Insbesondere fand in diesem Fall eine massive Vernachlässigung der Berufsausbildung statt. *Wolf (Gruppe 1)* hat sich

„*im Prinzip rund um die Uhr mit dem Spiel beschäftigt*“, (Minute 11.24–11.27).

Dadurch war er in der Berufsschule und während der Arbeitszeit im Ausbildungsbetrieb ständig unkonzentriert:

„*Ich hab mir immer wieder überall Gedanken gemacht, ich konnte mich auch auf wirklich nichts anderes konzentrieren und von daher war dann der Alltag schon ein bisschen schwieriger*“, (Minute 11.27–11.37).

Den anderen Interviews lassen sich keine Anhaltspunkte dafür entnehmen, dass die Spieler aufgrund des Spiels ihren Alltag vernachlässigen. Vielmehr ergab sich aus den Interviews, dass die Spieler ihr Spielverhalten ihrem aktuellen Alltag anpassen und nicht etwa umgekehrt der Alltag vom Computerspielen bestimmt wird. Das wird insbesondere daran erkennbar, dass die meisten Spieler in Lebensabschnitten, in denen ihnen viel Freizeit zur Verfügung stand, mehr Zeit mit dem Spiel Counter-Strike verbracht haben, als in anderen Lebensabschnitten. Fast alle Spieler gaben an, während der Schulzeit, während eines Studiums oder während der Ferien besonders viel gespielt zu haben. Dies hat sich in fast allen Fällen geändert, sobald für die Freizeitgestaltung weniger Raum zur Verfügung stand, sprich vor und während Klausurphasen in der Schule oder im Studium, nach Aufnahme einer regelmäßigen Berufstätigkeit, während einer Beziehung zu einer Partnerin oder nach Gründung einer Familie. *DerPate (Gruppe 1)* spielt vor allem aus einem Grund derzeit als „*Gelegenheitsspieler*“ auf öffentlichen Servern:

„*Ich hab ja kaum Zeit. Ich muss mich halt auf meine Klausuren vorbereiten. Dann muss ich viel arbeiten, nebenher*“, (Minute 05.25–05.33).

Das gilt auch für *KingKarl (Gruppe 2)*, der angegeben hat, süchtig nach dem Spiel gewesen zu sein. Als er dies festgestellt hat, hat er sich eine eineinhalbjährige „*Auszeit*“ genommen, in der er gar nicht gespielt hat. Zudem hat er es aufgrund seines Studiums das Angebot abgelehnt, im E-Sport zu spielen (vgl. Minute 23.32–24.28). Auf die anderen Spieler trifft dies in der Regel ebenfalls zu:

ElBarto (Gruppe 2): „*Ja, in den Ferien zugegebenermaßen etwas länger, vielleicht sechs Stunden die Woche, während des Semesters eher so ein bis zwei*“, (Minute 01.47–01.53).

ElPresidente (Gruppe 1): „Allerdings fehlt mir dazu die Zeit, um wirklich drei Mal oder vier Mal die Woche Abends zu trainieren, weil gerade durch meine Freundin, da will ich meine Zeit halt einfach anders nutzen und ich bin ja auch wie gesagt Student und ich bin jetzt kurz vor meinem Bachelor“, (Teil 1 Minute 08.41–08.57).

Dies ist selbst bei den professionell agierenden Spielern erkennbar. **HomerSimpson** beispielsweise hat seine Profi-Laufbahn zugunsten seiner jetzigen Berufstätigkeit beendet und spielt nur noch als Amateur in der ESL: EAS. Streitigkeiten mit seiner Freundin wegen des Spiels möchte er nicht in Kauf nehmen. Auch sie ist ein Grund dafür, dass er die Zeit, in der er Counter-Strike spielt, stark eingeschränkt hat. Der Profi **ZeroCool** kann sich sogar vorstellen, das Spiel Counter-Strike im Hinblick auf seine berufliche Tätigkeit vollständig aufzugeben, denn Spaß am Spiel hat er schon lange nicht mehr.

cc) Freizeitaktivitäten

Die Interviewten erweckten demgemäß nicht den Eindruck, ein einzelgängerisches, von sozialem Rückzug geprägtes Leben zu führen, sondern gaben an, auch andere Hobbys zu haben und regelmäßig verschiedenste Freizeitaktivitäten auszuüben.

ElBarto (Gruppe 2): „Ich schwimme, Badminton, ich gehe gerne auf Konzerte, Schafkopf, Doppelkopf spiele ich gerne“, (Minute 30.00–30.08).

KingKarl (Gruppe 2) spielt Badminton und hat während seiner Jugend Judo als Leistungssport betrieben: „Ich mag gern Sport“, (Minute 65.30–65.31). Er würde sich „selbst als eher geselligen Menschen bezeichnen“, (Minute 65.51–65.54).

HomerSimpson (Gruppe 3): „Ich mache zweimal die Woche Krav Maga. [...] Ansonsten gehe ich ganz gerne mal ins Stadion“, (Teil 2 Minute 02.36–02.45).

3. Auswertung

Die Entstehung und Verstärkung von Defiziten im persönlichen und sozialen Bereich ist eng miteinander verknüpft und bedingt sich gegenseitig. Dass das Spiel Counter-Strike hierauf Einfluss nimmt, erscheint nach den Ergebnissen unwahrscheinlich. Insgesamt kann ein Zusammenhang zwischen dem regelmäßigen Spielen von Counter-Strike und der Entwicklung oder Verstärkung psychischer Krankheiten, Störungen oder unterhalb einer pathologischen Schwelle angesiedelter Auffälligkeiten nicht festgestellt werden.

Mit Ausnahme der bei **Wolf** vorhandenen, besonderen Verletzbarkeit ergaben sich bei den Spielern keine Hinweise auf narzisstisch orientierte Symptomatiken. Das Interview mit **Wolf** bot keine Anhaltspunkte für einen etwaigen Zusammenhang mit dem Spielen von Counter-Strike. Vielmehr stellte sich seine Symptomatik im Zeitpunkt des Interviews unverändert dar, obwohl er im Zeitpunkt der Befragung be-

reits seit vier Jahren nicht mehr Counter-Strike gespielt hat. Dem Interview mit **Wolf** lassen sich keine Anhaltspunkte entnehmen, die darauf schließen lassen, dass das regelmäßige Spielen von Counter-Strike Einfluss auf die Entwicklung oder Verstärkung der bei ihm diagnostizierten psychischen Krankheiten und Störungen oder der sonst bei ihm vorhandenen psychischen Auffälligkeiten hatte. Dass diese sich aufgrund der Beschäftigung mit dem Spiel entwickelt haben, erscheint insbesondere vor dem Hintergrund ausgeschlossen, dass keiner der anderen interviewten Spieler eine psychische Krankheit, Störung oder besondere psychische Auffälligkeit aufweist.

Einzig besteht die Möglichkeit, unter Nutzung von spielfremden Modifikationen bereits vorhandene narzisstische Tendenzen in sehr engen Grenzen auszuleben. Ob diese dadurch in ihrer Ausprägung zunehmen können, wäre zu untersuchen. Den meisten Spielern fehlen aber die hierzu erforderlichen, technischen Fähigkeiten, dies umzusetzen.

Ob und in welchem Ausmaß ein Computerspiel Einfluss auf die Persönlichkeit und das soziale Umfeld eines Menschen nehmen kann, ist zu einem großen Teil von der Persönlichkeitsstruktur und der Beschaffenheit des Umfeldes selbst abhängig. Besonders deutlich wird diese Wechselwirkung an den Ergebnissen einer oben bereits erwähnten qualitativen Studie: *Böckler* und *Seeger* haben neun von School Shootings faszinierte Jugendliche befragt, die das Internetportal You-Tube nutzen, um dort mit Gleichgesinnten zu kommunizieren und Materialien über School Shootings und Täter austauschen. Zudem wurde eine aus zweiundzwanzig Jugendlichen, die ebenfalls über You-Tube entsprechende Informationen rezipieren, bei denen jedoch keine Faszination auszumachen war, bestehende Kontrollgruppe befragt. In diesem Rahmen haben sie herausgefunden, dass bei den neun Adoleszenten neben in der Persönlichkeit liegenden Defiziten wie psychischen Störungen⁴⁰⁴ auch Defizite unter anderem in den sozialen Bereichen Familie⁴⁰⁵, Freundeskreis⁴⁰⁶ und Schule⁴⁰⁷ vorlagen. In der Studie fiel auf, dass sich die Mehrzahl der Befragten intensiv mit Videospiele, Ego-Shootern im Allgemeinen und Counter-Strike im Speziellen beschäftigen.⁴⁰⁸ Die Autoren weisen jedoch explizit darauf hin, dass sie dies auch bei etlichen anderen You-Tube-Usern festgestellt haben und sehen hier keinen Zusammenhang.⁴⁰⁹ Vielmehr habe die Studie gezeigt, dass den neun von School Shootings faszinierten Jugendlichen im Gegensatz zur Kontrollgruppe wenigstens eine soziale Beziehung fehlte, die emotionalen Rückhalt bietet.⁴¹⁰ Eine fehlende Bindung an

⁴⁰⁴ *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 176.

⁴⁰⁵ *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 171 f.

⁴⁰⁶ *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 173 f.

⁴⁰⁷ *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 175.

⁴⁰⁸ *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 141, 144, 149, 162.

⁴⁰⁹ *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 186.

⁴¹⁰ *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 189.

Bezugspersonen erhöht nach *Hirschi* die Wahrscheinlichkeit kriminellen Verhaltens.⁴¹¹

Die stabile Persönlichkeitsstruktur der hier interviewten Spieler ist sicherlich darauf zurückzuführen, dass sie – im Gegensatz zu den drei vorgestellten School Shootern – über ein soziales Umfeld verfügen, welches ihnen ausreichend Rückhalt bietet. Schon in der Studie von *Böckler und Seeger* fiel auf, dass gerade die Jugendlichen sich von School Shootings faszinieren ließen, die nicht auf wenigstens eine Rückhalt bietende soziale Beziehung zurückgreifen konnten.⁴¹² Auf der anderen Seite verhilft den Spielern ihre stabile Persönlichkeit zu einem in sozialer Hinsicht funktionalen Verhalten, während *Robert Steinhäuser, Sebastian Bosse* und *Tim Kretschmer* aufgrund ihrer persönlichen Defizite immer wieder Schwierigkeiten mit ihrem sozialen Umfeld hatten. Während die Interview-Teilnehmer für einen Einfluss seitens des Spiels scheinbar weniger empfänglich sind, mag dies bei (potenziellen) Tätern eines School Shootings anders sein. Dies zeigte sich deutlich am Interview mit *Wolf*.

Zu berücksichtigen ist jedoch, dass der Grad des von einem Computerspiel ausgehenden Einflusses nicht nur von dem jeweiligen Spieler immanenten Merkmalen abhängig ist, sondern insbesondere auch durch die Struktur des Spiels bestimmt wird. So wurde bereits ermittelt, dass die Spielstruktur von Counter Strike narzisstische Denk- und Verhaltensmuster jedenfalls nicht unterstützt. Dies mag bei anderen Ego-Shootern anders sein. Diese sind jedoch nicht Gegenstand vorliegender Studie.

Etliche – insbesondere gewaltlose – Computerspiele hingegen weisen Points auf, die ganz besonders dazu geeignet sind, eine Sucht des Spielers nach dem Spiel zu fördern.⁴¹³ Mit dieser gehen sodann zahlreiche persönliche und soziale Defizite einher. Counter-Strike verfügt nicht über diese Points:

- **Fehlendes Punkte- und Belohnungssystem**

Im Gegensatz zu vielen anderen Computerspielen ist es bei Counter-Strike nicht möglich, den virtuellen Spielcharakter mittels eines Punktesystems in seinen Fähigkeiten zu verbessern oder neue Fähigkeiten zu erlernen. Auch ein Belohnungssystem, welches den Spieler für gute Leistungen mit verschiedenen Boni belohnt, ist in Counter-Strike nicht enthalten.

- **Kein sozial geprägter Spielraum**

Vor allem Rollenspiele oder so genannte Adventures bieten dem Spieler eine sozial geprägte Spielumgebung. Dieser Spielraum, in welchem die Spielfigur ein virtuelles Leben führt, indem sie Nahrung zu sich nehmen muss, im

⁴¹¹ Ausführlich: *Hirschi*, Causes of delinquency.

⁴¹² *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 189.

⁴¹³ *Rehbein/Kleimann/Mößle*, Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter, S. 1, 5.

Schlaf Erholung findet, einer Arbeit nachgeht und Freundschaften, aber auch Feindschaften zu anderen virtuellen Charakteren aufbaut, ermöglicht dem Spieler in hohem Maße ein Eintauchen in eine virtuelle Nebenrealität. Ein solcher Spielraum ist bei Counter-Strike nicht vorhanden. Die virtuellen Charaktere „leben“ keinen mit der Realität vergleichbaren Tagesablauf. Soziales Verhalten findet unter ihnen nicht statt. Zwar bietet das Spiel durch die Möglichkeit des Mappings die Gelegenheit, sich selbst einen sozial geprägten Spielraum, nämlich die Umgebung, in der man seinen Alltag verlebt, zu erschaffen. Dies ist jedoch einerseits wie gezeigt mit großem Zeit- und Arbeitsaufwand, andererseits mit starken Einschränkungen verbunden. *Sebastian Bosse* hat es geschafft, seine Schule und damit den späteren Tatort in eine recht realitätsgetreue Map zu verwandeln. Damit hat er sich nicht nur irgendeinen, sondern seinen höchstpersönlichen Spielraum geschaffen, den er mittels der „RX“-Logos und der Darstellungen auf den Computerbildschirmen und Plakaten seiner eigenen Fantasie optimal angepasst hat. Ein sozial geprägter Spielraum, welcher es dem Spieler ermöglicht, innerhalb des Spiels einen virtuellen Alltag zu erleben, ein virtuelles Leben zu führen und ihn dadurch animiert, sich besonders lang andauernd innerhalb dieses virtuellen Raumes aufzuhalten, dürfte hierbei dennoch nicht entstanden sein. Hierfür fehlt es an der Möglichkeit, den Spielfiguren durch soziale Verhaltensweisen Leben einzuhauchen. Es darf vermutet werden, dass *Sebastian Bosse* sehr viel mehr Zeit damit verbracht hat, die Map anzufertigen, als damit, sie tatsächlich zum Spielen von Counter-Strike zu nutzen. Dies ergibt sich schon daraus, dass er dazu auf Mitspieler angewiesen gewesen wäre, denn es ist technisch nicht möglich, diese konkrete Map zum Spielen gegen „Bots“ zu verwenden. Da sich aus verschiedenen Forenbeiträgen, Gesprächen mit Mappern und Counter-Strike-Spielern sowie den Aussagen einiger Interview-Teilnehmer ergibt, dass die Map aufgrund ihrer technischen Umsetzung und der im Jahr 2006 üblichen Hardware-Voraussetzungen keinen Spielspaß bereitet hat, dürfte es nicht einfach für *Bosse* gewesen sein, Mitspieler zum Spielen auf dieser Map zu finden. Demnach ist der von ihm selbst geschaffene Spielraum nicht mit dem eines Rollenspiels oder Adventures zu vergleichen. Trotz der Möglichkeit des Mappings bietet Counter-Strike einen solchen nicht.

- **Keine spannende, sich entwickelnde Story**

Counter-Strike enthält darüber hinaus keine spannende, sich entwickelnde Story. Bei jedem Neustart des Spiels beginnt das jeweils ausgewählte Szenario von neuem. Abgesehen von einem „Grundgerüst“, welches beispielsweise im Defusion-Szenario daraus besteht, dass Terroristen eine Bombe legen, die von einer Spezialeinheit der Polizei entschärft werden muss, gibt es keine Hintergrundgeschichte.

- **Keine lang andauernden Missionen**

Letztlich wird die Aufmerksamkeit des Spielers auch nicht durch die von Rollenspielen und Adventures bekannten, lang andauernden, miteinander verknüpften und aufeinander aufbauenden Missionen gefesselt. Die einzelnen Spielrunden sind weitestgehend voneinander unabhängig und von Schnelligkeit und Kurzweiligkeit geprägt.

Aus all dem ergibt sich, dass auch der von der Spielergruppe ausgehende Druck, viel Zeit mit dem Spiel zu verbringen, bei Counter-Strike als eher gering einzustufen ist. Ein solcher wäre nach *Rehbein u.A.*⁴¹⁴ ebenfalls dazu geeignet, eine Abhängigkeit vom Spiel, die ihrerseits zu Defiziten im persönlichen und sozialen Bereich führen könnte, zu fördern. Tatsächlich aber haben die Antworten der Spieler ergeben, dass gerade zwei Spieler, die für sich allein auf öffentlichen Servern spielen, süchtig nach dem Spiel waren:

KingKarl (Gruppe 1) hat gesagt, dies habe seinen Grund in dem „Wettbewerbscharakter“ gehabt. Er habe immer besser sein wollen, als andere. Die durch sein gutes Spielen vermittelte Anerkennung habe ihm in gewisser Weise etwa gegeben, was ihm im richtigen Leben wahrscheinlich gefehlt habe (vergl. Minute 25.07–26.28).

Wolf (Gruppe 1), der sich rund um die Uhr mit dem Spiel beschäftigt und seinen Alltag deshalb vernachlässigt hat, hat ebenfalls angegeben, dass dies nicht in der Spielstruktur begründet war, sondern im Hinblick auf seine geplante Tat geschah:

„Ich seh das immer anders. Ein Rollenspiel hab ich danach auch schon mal öfters gespielt und gezockt, aber Counter-Strike hat für mich auch immer so den Gesichtspunkt gehabt, ich wollte die besten Strategien entwickeln und einfach nur hoch hinaus. [...] Dass ich im Prinzip auch diese Strategien erst im Virtuellen entwickelt habe und nachher für diesen geplanten Amoklauf dann umsetzen zu können“, (Minute 12.31–12.59).

Auch die professionell im E-Sport aktiven Spieler verbringen überdurchschnittlich viel Zeit mit dem Spiel, wobei hier zu berücksichtigen ist, dass sie dies als nebenberufliche oder hauptberufliche Tätigkeit ansehen. Im Vordergrund steht hierbei nicht der Spaß am Spiel oder die Verantwortung gegenüber den Teamkameraden, sondern die vertragliche Bindung an den „Arbeitgeber“, der bestimmte Trainingszeiten vorgibt und Erfolge bei Wettbewerben verlangt.

Obwohl Counter-Strike online mit einer Gruppe von anderen Spielern gespielt wird, scheint der von der Gruppe ausgehende Druck sehr viel sanfter zu sein, als dies bei anderen im Internet gespielten Computerspielen der Fall ist. Dies könnte daran liegen, dass die einzelnen Spieler im Team zwar feste Rollen einnehmen, diese aber im Gegensatz zu anderen Spielen nicht von der Software des Spiels vorgegeben, sondern von den Spielern selbst festgelegt worden sind. Zwar mag es sein,

⁴¹⁴ *Rehbein/Kleimann/Mößle*, Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter, S. 7.

dass ein einzelner Spieler von der Gruppe als derjenige ausgewählt worden ist, der für das schnelle Ausschalten des Gegners zuständig ist. Da aber die Software des Spiels jedem Spieler dieselben virtuellen Waffen zur Verfügung stellt, ist es möglich, dass diese Rolle bei Verhinderung eines Spielers von jemand anderem übernommen wird. So verfügen die meisten Teams, insbesondere die im E-Sport vertretenen Clans, über mindestens einen Ersatzspieler, der zumindest theoretisch jede Rolle innerhalb des Teams einnehmen kann. Auch ist der grundlegende Spielablauf in allen möglichen Positionen ähnlich und verlangt vom einzelnen Spieler ähnliche Fertigkeiten. Dies stellt einen gravierenden Unterschied zu anderen online gespielten Gruppenspielen dar. Diese geben softwareseitig bestimmte Charaktere mit ganz unterschiedlichen Fertigkeiten vor, wobei der einzelne Spieler sich zu Anfang für einen bestimmten Charakter entscheiden und dessen spezifische Fähigkeiten anhand eines Punktesystems weiter ausbauen muss. Eine Spielergruppe setzt sich meist aus verschiedenen dieser Charaktere zusammen, wobei für den erfolgreichen Abschluss einer Mission jeder einzelne Charakter benötigt wird. Daraus ergibt sich, dass die gesamte Gruppe im Spielverlauf nicht vorankommt, wenn ein einzelner Spieler einschließlich seines virtuellen Charakters ausfällt. Aufgrund der unterschiedlichen Fähigkeiten der Spielcharaktere kann die Rolle des einzelnen Spielers nicht durch einen anderen Spieler ersetzt werden. Da dies bei Counter-Strike nicht der Fall ist, ist der von der Gruppe ausgehende Druck im Vergleich mit solchen Spielen als äußerst gering zu bewerten.

Aufgrund der Spielstruktur von Counter-Strike liegt insgesamt die Vermutung nahe, dass die regelmäßige Beschäftigung mit dem Spiel selbst dann keinen nennenswerten Einfluss auf die Entwicklung oder Verstärkung persönlicher oder sozialer Defizite hat, wenn der einzelne Spieler aufgrund seiner Persönlichkeit oder seines Umfeldes grundsätzlich besonders empfänglich dafür ist.

Im Ergebnis scheint Counter-Strike für sich genommen keinen negativen Einfluss auf die persönliche und soziale Entwicklung des Einzelnen zu nehmen. Dies gilt auch im Vergleich mit anderen Ego-Shootern, aber vor allem im Vergleich mit vielen gewaltfreien Spielen. Diese stellen den Ergebnissen dieser Studie nach aufgrund der ihnen eigenen Spielstruktur eine größere Gefahr für die Entwicklung der Persönlichkeit und des sozialen Umfeldes dar.

II. Entwicklung von Aggressionen und Tötungsfantasien

Obwohl recht offensichtlich war, welche Forschungsfragen anhand der in den Interviews gewonnenen Daten beantwortet werden sollen, bezeichneten einige Spieler Counter-Strike – auch im Vergleich mit modernen Shootern – als ein besonders brutales Spiel. Die Befürchtung, dass die Spieler sich möglicherweise in eine Verteidigungshaltung begeben würden, bewahrheitete sich somit nicht. Vielmehr fand eine sehr offene Auseinandersetzung mit der Problematik statt. Beispielhaft sei lediglich ein Spieler zitiert.

HomerSimpson (Gruppe 3): „Dann ist das ja schon eigentlich, finde ich ja, das eigentlich relativ brutal. Im Vergleich zu anderen Spielen“, (Teil 3, Minute 03.39–03.44).

HomerSimpson begründet dieses Empfinden unter anderem damit, dass in Counter-Strike tatsächlich auf Spielermodellen in Menschengestalt geschossen wird. Genau dieser Kritikpunkt findet sich auch in der öffentlichen Diskussion immer wieder. In vielen anderen Ego-Shootern werden die Gegner nicht (mehr) als virtuelle Menschen, sondern als Fantasiewesen dargestellt.

Auch die meisten anderen Spieler empfinden Counter-Strike – gerade im Vergleich zu anderen Ego-Shootern – als besonders brutal.

1. Aggressionen

Dennoch hegen auch langjährige, regelmäßige Spieler in der Regel keine Aggressionen. Zumindest war dies – mit einer Ausnahme – bei den Befragten nicht der Fall. Anderes ergab sich auch aus den während der teilnehmenden Beobachtung gewonnenen Erkenntnissen nicht.

a) Aggressionen während des Spielens

Keiner der Spieler berichtet davon, beim oder unmittelbar nach dem Spielen von Counter-Strike aggressive Gedanken zu hegen oder aggressiv zu sein. Zwar hat **KingKarl (Gruppe 2)** als Jugendlicher während des Spielens einmal

„ne Tastatur kaputt gemacht“ (Minute 21.29–21.31),

weil er schlecht gespielt hat und darüber frustriert war. Dies war jedoch ein Einzelfall und hatte seinen Angaben nach nicht unbedingt mit dem Spiel selbst, sondern seinem ihm eigenen Ehrgeiz zu tun. Da Wutanfälle dieser Art sich nicht wiederholt haben, kann daraus nicht auf ein dauerhaft hohes Maß an Aggressionspotential, ja nicht einmal auf aggressives Denken geschlossen werden. Dass Misserfolg im Spiel mit in die reale Welt genommen wird und beim Spieler Gefühle von Wut und Ärger auch nach dem Spielen noch anhalten, hat **Kyas** herausgefunden.⁴¹⁵ Dies gilt umgekehrt aber auch für positive Gefühle.

Alle anderen Spieler haben nicht von aggressiven Gefühlen während des Spielens berichtet. Auch **ZeroCool (Gruppe 3)** spielt das Spiel als Profi mit sehr viel Ehrgeiz. Wut hat er nach einem schlechten Spiel aber noch nie verspürt. Insbesondere war er nie wütend auf den Gegner:

„Das wär ja vollkommen verkehrt. Ich mein, der hat dann in dem Moment besser gespielt, als wir. Warum sollte ich sauer auf den sein? Da kann ich nur sauer auf mich sein“, (Minute 23.56–24.03).

⁴¹⁵ **Kyas**, Wie Kinder Videospiele erleben, S. 20.

Vorherrschend während des Spielens scheint eher eine besondere Konzentration zu sein. Dies dürfte daran liegen, dass das Spiel tatsächlich einen sehr schnellen Ablauf aufweist und gleichzeitig technisch überaus anspruchsvoll ist.

Während der teilnehmenden Beobachtung stellte sich heraus, dass während der laufenden Spielrunden insgesamt eine fröhliche Stimmung herrscht. Lediglich einzelne Spieler fallen als Unruhestifter auf. In der Szene werden diese als „Flamer“ bezeichnet. Bei diesen Spielern handelt es sich meist um weniger fähige Spieler. Diese beleidigen dann bessere Spieler, indem sie ihnen vorwerfen, Betrugsprogramme zu verwenden. Auf besondere Aggressionen während des Spielens deutet dies aber nicht hin.

Sebastian Bosse allerdings hat aggressive Gedanken ganz offensichtlich in das Spiel Counter-Strike übertragen. Wie dargestellt handelte es sich bei den von ihm hergestellten Levelkarten fast ausschließlich um düstere Umgebungen, in denen die besonders brutalen Szenarien Deathmatch und Fightyard gespielt werden können. Auch die Map der Geschwister-Scholl-Realschule weist Elemente auf, die für Aggressionen des Erstellers sprechen, die in die virtuelle Umgebung übertragen worden sind. Zu denken ist sowohl an das „RX“-Logo, welches aus einer Textur erstellt worden ist, die für die Darstellung von blutigen Fleischhälften entwickelt wurde, als auch an das Plakat mit der aggressiven Aufschrift „*Mangascheiße wollen wir nicht!*“. Dass umgekehrt aber die Aggressionen durch das Spielen verursacht oder verstärkt worden sind, ist nicht ersichtlich.

b) Aggressionen unmittelbar nach dem Spielen

Unter Berufung darauf, dass die Katharsis-Hypothese gemeinhin als widerlegt gilt, soll der folgenden Aussage von *Wolf* keine große Bedeutung beigemessen werden. *Wolf (Gruppe 1)* hat nämlich angegeben, das Spiel erfolgreich dazu genutzt zu haben,

„*diese Aggressionen abzubauen*“, (Minute 15.31–15.33).

Kyas allerdings hält dies in gewissen Grenzen für durchaus denkbar.⁴¹⁶ Insbesondere weist er darauf hin, dass entsprechende Medien gezielt zum Zwecke des Aggressionsaufbaus häufig genutzt werden. Dass dies im Fall von *Wolf* funktioniert hat, darf mit Blick auf die weiteren Geschehnisse, nämlich das angekündigte School Shooting sowie den Tötungsversuch zum Nachteil seiner Ex-Freundin, bezweifelt werden. Es ist aber nicht davon auszugehen, dass *Wolf* gelogen hat. Vielmehr mag es sein, dass er die berichtete Müdigkeit nach dem Spielen so gedeutet hat. Er hat geäußert, immer nach dem Spielen besonders müde gewesen zu sein. Nach dem Spielen ist er deshalb meist „*ins Bett gegangen*“ und hat „*geschlafen*“, (Minute 10.58–11.00).

⁴¹⁶ *Kyas*, *Wie Kinder Videospiele erleben*, S. 18.

Die Aussagen von **Wolf** passen vielmehr zu den Antworten der anderen Spieler auf die Frage, wie man sich nach längerem Spielen fühlt. Berichtet wird ausnahmslos von Entspannung bis hin zu Müdigkeit, was auf körperliche Erregung während des Spielens zurückzuführen sein könnte.

ElPresidente (Gruppe 1): „Kaputt! Wenn man lange gespielt hat, wenn ich lange gespielt habe, dann tun mir oft die Augen weh oder ich werd müde und ich merk halt auch einfach selber, wie die Konzentration nachlässt“, (Teil 1 Minute 45.35–45.50).

ElBarto (Gruppe 2): „Ja, weiß ich nicht, wie wenn man einen Film schaut, also einfach irgendwie so entspannt, man hat ein bisschen Zeit totgeschlagen mit seinem Hobby“, (Minute 20.15–20.17).

KingKarl (Gruppe 2): „Kaputt, hungrig und man muss meistens aufs Klo (lacht)“, (Minute 21.59–22.02).

Noch deutlicher wird dies, wenn man die Antworten der professionelleren Spieler betrachtet:

HomerSimpson (Gruppe 3): „Ein wichtiges Spiel ist schon für den Kopf anstrengend, man fühlt sich danach schon ausgelaugt, weil das einfach von der Konzentration her wirklich anstrengt“, (Teil 1 Minute 71.22–71.31).

ZeroCool (Gruppe 3): „Schon ausgelaugt, ne. Man muss halt bisschen zur Ruhe kommen. Man hat halt zwölf Stunden oder zehn Stunden oder acht Stunden wirklich konzentriertes Spiel, macht natürlich, ist halt Anstrengung. Man mags nicht glauben, man sitzt aufm Arsch, aber der Körper ist halt angespannt und du bist halt angespannt, weil jeder Fehler halt verheerend sein kann. [...] Ich bin froh, wenn ich mich hinlegen kann und dann zur Ruhe kommen kann“, (Minute 18.11–18.44).

Der nach dem Spielen erlebten Erschöpfung stehen Studien, nach denen beim Spielen messbar die körperliche Erregung gesteigert ist⁴¹⁷, demnach nicht entgegen. Die körperliche Erregung führt gerade zur anschließenden Müdigkeit. *Robertz und Wickenhäuser* wollen eine während des Spielens nachweisbare körperliche Erregung ohnehin nicht mit erhöhter Aggressivität gleichsetzen und merken an, dass die tatsächliche Steigerung von Aggressivität bislang nicht ausreichend untersucht sei.⁴¹⁸ Dem ist zuzustimmen.

c) Dauerhaft aggressiv besetzte Gedankenwelt

Lediglich ein Spieler hat angegeben, in seinem Leben dauerhaft besonders aggressive Gedanken gehegt zu haben.

⁴¹⁷ Korn, Game Face 3/2007, 110 f.

⁴¹⁸ Robertz/Wickenhäuser, Der Riss in der Tafel, S. 63 ff.

Wolf (Gruppe 1): „*Meine Aggressionen waren immer, immer hoch*“, (Minute 15.23–15.27).

Bei den anderen Interview-Teilnehmern konnten dauerhaft aggressive Tendenzen oder gar eine dauerhaft aggressiv besetzte Gedankenwelt nicht ausgemacht werden. Sofern eine Steigerung von Aggressionen überhaupt in Betracht kommt, wäre diese jedenfalls nicht von Dauer.

Die Forschungsergebnisse von *Trudewind und Steckel*⁴¹⁹, die eine erhöhte Aggressionsbereitschaft vorwiegend bei Kindern festgestellt haben, die häufig Zugang zu gewalthaltigen Computerspielen haben und diese dadurch auch häufig spielen, finden keine Bestätigung. Die Interview-Teilnehmer wurden in Bezug auf die Spielzeit nicht oder zumindest nicht erfolgreich reglementiert.⁴²⁰ Die Abweichung kann jedoch darauf zurück zu führen sein, dass die hier interviewten Spieler das Spiel jedenfalls nicht bereits im Kindesalter gespielt haben.

2. Gewalt- und Tötungsfantasien

Aus Aggression heraus können sich Fantasien gewalthaltigen Inhalts entwickeln, die immer detaillierter werden und schließlich in Tötungsvorstellungen gipfeln.

a) Anregung der Fantasie

Counter-Strike wird von allen Spielern als besonders brutal beschrieben. Keiner der Spieler hat aber angegeben, gewalthaltige Fantasien zu hegen oder gar Fantasien zu haben, die darauf gerichtet sind, Menschen oder auch Tiere zu töten. Die Spieler sind grundsätzlich der Meinung, dass Counter-Strike brutale Fantasien nicht anregt.

Den Spielern wurde u. A. die Frage gestellt, ob sie nach dem Spielen von Counter-Strike schon einmal Lust darauf hatten, mit einer echten Waffe zu schießen. Dies wurde ausnahmslos verneint. Interessant stellt sich die Antwort von **KingKarl (Gruppe 2)** auf diese Frage dar:

„Ich hab jetzt vor ner Weile ‚Lost‘ gesehen, ne Serie, und da wird auch unglaublich viel geballert [...] und ich muss sagen, nach der Serie hatte ich irgendwie mehr Lust, mal ne Pistole auszuprobieren, als nach den vier Jahren, sechs Jahren Counter-Strike, die ich jetzt gespielt habe. Ich hab nicht unbedingt Lust, ne Waffe in die Hand zu nehmen. Ich hab da gar kein Interesse dran“, (Minute 14.11–14.34).

Im Unterschied zu Counter-Strike wird in einer Fernsehserie ein sozial geprägtes Umfeld dargestellt. Die Charaktere werden eingebettet in diesen sozialen Raum plastisch dargestellt und bieten dem Rezipienten die Möglichkeit, sich mit ihnen zu identifizieren. Die Handlung weist möglicherweise Parallelen zum Leben des Rezi-

⁴¹⁹ *Steckel/Trudewind*, Rubin 2/2002, 60.

⁴²⁰ Siehe oben.

ipienten auf oder stellt ein Lebensmodell vor, welches dieser sich für sein eigenes Leben wünscht. Auf dieser Basis findet eine Anregung der Fantasie statt.

Obwohl Counter-Strike all diese Punkte nicht aufweist, sind einige der Befragten der Ansicht, dass die Fantasiedurch das Spielen entsprechend angeregt werden könnte, wenn der Rezipient die Voraussetzungen hierfür aufweist. Beispielhaft sei **ElBarto (Gruppe 2)** zitiert:

„Ich denk, wenn du die entsprechenden Voraussetzungen dafür hast, ja, die, ja vielleicht auch diese entsprechende Situation, die da sozial stattfinden muss, dann kann dir das bestimmt, also dann kommt man da vielleicht auf die falsche Idee“, (Minute 38.29–38.50).

Dies spricht für eine Anregung der Fantasie durch Wahrnehmung medialer Gewalt, wie sie durch viele Autoren unterstellt wird.⁴²¹ Eine Aussage des E-Sportlers **ZeroCool** erinnert an *Pollmann*.⁴²² Sie spricht der Motivation, mit der ein gewalthaltiges Computerspiel gespielt wird, eine entscheidende Rolle zu.

ZeroCool (Gruppe 3): *„Ich denke, wer will, kann sich auf jeden Fall da immer irgendwelche Anregungen holen, sich irgendwie auch vielleicht inspirieren lassen oder so. Aber da muss man halt auch wirklich die Absicht haben. Und da ist gerade Counter-Strike auch nicht die erste Anlaufquelle, die man eigentlich hat. Damals vielleicht schon, aber, also mittlerweile gibt es da weitaus andere Spiele, auf die man da wohl zurückgreifen sollte, wenn man irgendwie in der Hinsicht Inspiration braucht“, (Minute 35.15–35.40).*

Die Aussagen aller Spieler sprechen dafür, dass eine Anregung der Fantasie nur dann in Betracht kommt, wenn jemand sich bereits in einer verzweifelten Situation befindet und vielleicht sogar bereits mit dem Gedanken an eine Gewalttat spielt. *Bosse*, der sicherlich bereits seit langer Zeit Aggressionen in sich trug, konnte diese innerhalb seiner selbst erstellten Map möglicherweise ausleben. Zumindest meinen dies einige Spieler.

KingKarl (Gruppe 2): *„Ich kann mir gut vorstellen, dass er hier eher so, ja, für seine Fantasie, vielleicht irgendwelche Gewaltfantasien, die er hier ausprobiert hat“, (Minute 99.49–99.59). „Ich glaub ja fast, dass das eher son, son Fantasie-Ding ist. Ein anderer geht vielleicht dazu über, irgendwelche Bilder zu zeichnen, von Lehrern, die er abmurkst, und er hat vielleicht diese Gewaltfantasie irgendwie in der, in der Map von der Schule sozusagen hineinprojiziert“, (Minute 101.02–101.24).*

Nahezu alle Forscher, die sich mit School Shootings beschäftigen, würden dieser Aussage von **KingKarl** zustimmen.

⁴²¹ *Robertz*, Erfurt – 5 Jahre danach, S. 14; *Scheithauer/Bondü*, Amoklauf und School Shooting, S. 85; *Pollmann*, Tatort Schule, S. 79; *Robertz/Wickenhäuser*, Der Riss in der Tafel, S. 86.

⁴²² *Pollmann*, Tatort Schule, S. 106.

Schlussendlich aber haben alle Spieler darauf hingewiesen, dass andere Medien, insbesondere Filme und Medienberichterstattungen, sich eher dazu eignen, gewalthaltige Fantasien hervorzurufen. *Wolf* hat gezielt nach entsprechenden Medieninhalten gesucht:

Wolf (Gruppe 1): „Hab ich ja auch im Internet geguckt, hab Foren dazu gefunden, zu diesen Sachen, Amokläufen und alles, und von daher hab ich mich dann immer mehr mit diesem Thema auch beschäftigt“, (Minute 16.01–16.10). „Auf jeden Fall hab ich mich mit dem Thema intensiv auseinandergesetzt, die ganzen Fernsehberichterstattungen, da konnte ich mich dann auch nicht von losreißen“, (Minute 16.24–16.32).

Auf die Täter der drei benannten School Shootings trifft das ebenfalls zu: *Steinhäuser* hat sich intensiv mit der Medienberichterstattung über das School Shooting, welches im April 1999 in Littleton, parallel zu *Steinhäusers* gescheitertem Versuch, den Realschulabschluss zu erlangen, stattgefunden hat, auseinandergesetzt.⁴²³ Auch die Täter aus Emsdetten und Winnenden haben sich gezielt mit vorangegangenen School Shootings beschäftigt. Die Anregung der Fantasie durch den Konsum gewalthaltiger Medien lässt sich folglich nicht auf Ego-Shooter beschränken. Insbesondere der Medienberichterstattung über tatsächlich geschehene Taten kommt in diesem Zusammenhang eine große Bedeutung zu.⁴²⁴ Auf die Gefahren intensiver Medienberichterstattung im Fall eines School Shootings haben etliche Autoren hingewiesen. *Robertz* hat in diesem Zusammenhang betont, dass der Nachahmungseffekt bei Berichten über reale Handlungen wahrscheinlich sehr viel größer ist, als bei fiktiven Darstellungen.⁴²⁵

b) Gewalt als Lösungsstrategie für Probleme

Medienberichte über vergangene Taten sind deshalb besonders gefährlich, weil sie einem potentiellen Täter die Idee vermitteln, die eigenen Probleme mit einer gleichartigen Gewalthandlung zu lösen, wie andere vor ihm es bereits „erfolgreich“ getan haben.⁴²⁶ Nach *Langman* wird während des Entwicklungsprozesses eines School Shootings Gewalt plötzlich als Lösungsstrategie für die eigenen Schwierigkeiten empfunden.⁴²⁷ Dies wird im Interview mit *Wolf*, der sich selbst als Mobbing-Opfer bezeichnet hat, deutlich.

Wolf (Gruppe 1) wollte sich mithilfe eines School Shootings an Menschen, die ihm seiner Ansicht nach Unrecht getan haben, „rächen“ (Minute 16.45).

⁴²³ *Gasser u.A.*, Bericht der Kommission Gutenberg-Gymnasium, S. 12, S. 27 ff.

⁴²⁴ *Kersten*, Rewarding the killers; in: The German Times Online, URL: http://www.german-times.com/index.php?option=com_content&task=view&id=14666&Itemid=128[28.12.2013]; *Rammrath*, Öffentlichkeitsarbeit, S. 90; *Robertz*, Nachahmung von Amoklagen, S. 75 ff.

⁴²⁵ Vgl. *Robertz*, Nachahmung von Amoklagen, S. 78.

⁴²⁶ Vgl. *Robertz*, Nachahmung von Amoklagen, S. 78.

⁴²⁷ *Langman*, Amok im Kopf, S. 36.

Im Anschluss an diese Tat hätte er nicht weiterleben wollen. Trotz seines von vorn herein geplanten Suizides hat er das School Shooting als Lösungsstrategie für seine alltäglichen Probleme, insbesondere die Schwierigkeiten in seinem Elternhaus, die herablassende Behandlung durch seine Lehrer und das anhaltende Mobbing durch seine Mitschüler angesehen. Mit diesen Problemen ging für ihn nämlich insbesondere mangelnde Anerkennung und ein nur wenig ausgeprägtes Selbstwertgefühl einher. Von der Umsetzung seiner geplanten Tat hat er sich eine – wenn auch zweifelhafte – Anerkennung und eine zumindest für den kurzen Moment der Tatausführung anhaltende Steigerung seines Selbstwertgefühls versprochen.

***Wolf (Gruppe 1):** „Man versucht, nen, so nen, nen Zustand so seiner, wie soll man sagen, so seiner eigenen Ehre wiederherzustellen damit. Weil die Leute für, die wollen zeigen, dass se was können und dass se auch zu so was in der Lage sind und [...] dass die anderen sich auch mal fürchten, dass sie, die wollen den Spieß einfach nur umdrehen“, (Minute 43.02–43.21).*

Das – im Fall von **Wolf** durch die als Mobbing empfundenen Erlebnisse und die fehlende Anerkennung seitens der Eltern – gefährdete Männlichkeitsmuster kann durch selbst verübte Gewalthandlungen wieder hergestellt werden; die Anwendung von Gewalt wirkt in Bezug auf die besonders maskuline Geschlechterrolle identitätsstiftend.⁴²⁸ Somit hat **Wolf** die Anwendung von extremer Gewalt plötzlich als Lösung für seine Probleme, nämlich sein geringes Selbstwertgefühl und sein geringes Männlichkeits-Empfinden gesehen. Dies dürfte auf viele School Shooter zutreffen.

Dem Interview lassen sich aber keine Anhaltspunkte entnehmen, die darauf schließen lassen, dass das regelmäßige Spielen von Counter-Strike ihm diese Möglichkeit der Problemlösung vermittelt hat. Vielmehr sei an dieser Stelle daran erinnert, dass **Wolf** bereits im Kindes- und Jugendalter Gewalt durch seinen Vater mit angesehen und erlebt hat und auch in der Schule zumindest aus subjektiver Sicht Opfer von Gewalt geworden ist, dass er selbst die Probleme in seinem Elternhaus und in der Schule als eine der Hauptursachen für seine Tatidee ansieht und weiter angegeben hat, dass diese Idee durch die intensive Beschäftigung mit Medienberichten über vergangene School Shootings und die Aktivität in entsprechenden Internetforen immer weiter ausgereift sei; des Weiteren hat er angegeben, dass er mit niemandem über seine Probleme habe reden können und daher keinen anderen Ausweg gesehen habe. *Raithel* weist darauf hin, dass ein Konglomerat aus innerschulisch und außerschulisch erlebter Gewalt dazu führen kann, dass Gewalthandlungen in der Schule verübt werden.⁴²⁹ Die außerschulisch – beispielsweise innerhalb der Familie – erlebte Gewalt wird dabei mittels „Gewalttransfer[s]“ in den schulischen Kontext übertragen und gerät so in einen Zusammenhang mit dort herrschenden Verhal-

⁴²⁸ *Raithel*, DPolBl 2/2008, 5.

⁴²⁹ *Raithel*, DPolBl 2/2008, 5.

tensmustern.⁴³⁰ Somit liegt der Verdacht nahe, dass nicht das regelmäßige Spielen von Counter-Strike dazu geführt hat, dass **Wolf** die Anwendung von Gewalt als mögliche Lösung für seine Probleme gesehen hat, sondern vielmehr die Erlebnisse in seinem Elternhaus und in der Schule.

Auch die anderen Interviews deuten nicht darauf hin, dass das Spiel Counter-Strike die Anwendung von Gewalt als Lösungsstrategie für Probleme vermittelt. Beim keinem anderen Spieler ist eine Entwicklung in diese Richtung erkennbar. Auch **KingKarl (Gruppe 2)** z.B. meint, dass ein potentieller School Shooter irgendwann an einen Punkt kommt, an dem er Gewalt als die einzige Lösung für seine Probleme ansieht:

„Wenn man so total irrational handelt, [...] dann geht es nicht darum, welche Konsequenz hat das, sondern ich muss diesen Konflikt, der da auf mir lastet, irgendwie aus der Welt kriegen, und das geht in der Situation nur durch ne Gewalttat. Und ich hab auch gar keine Alternative, irgendwie jetzt anders zu handeln, denn ich bin in der Situation, in der ich bin, dazu gezwungen, diese Gewalttat zu machen [...] und ich komm aus dem Konflikt nur raus, wenn ich diese Gewalttat mache“, (Minute 57.41–58.24).

Er meint jedoch auch, dass dies nicht in Spielen wie Counter-Strike begründet liegt. Dies sehen auch alle anderen Spieler so. Selbst die Spieler, die sich als Mobbing-Opfer bezeichnet haben, also in diesem Punkt einen ähnlichen Hintergrund wie **Wolf** haben, haben gewalttätige Handlungen zur Problemlösung nie ernsthaft in Betracht gezogen.

***ElPresidente (Gruppe 1):** „Schon mal so ne Gedanken, so von wegen, dieser spezielle Mitschüler hat mich jetzt so geärgert, dem würde ich ganz gerne mal eine reinhauen, damit ers lässt. Aber darüber hinaus ist es nie gegangen. Nein“, (Teil 2 Minute 19.08–19.23).*

Im Unterschied zu **Wolf** haben alle anderen Spieler im Elternhaus keine Gewalt erfahren und können auf funktionale zwischenmenschliche Beziehungen zurückgreifen.

3. Auswertung

Die gewonnenen Erkenntnisse sprechen insgesamt gegen einen Einfluss des Spiels Counter-Strike auf die Entwicklung oder Verstärkung von Aggressionen und Tötungsfantasien.

Etliche Studien kommen zu dem Ergebnis, dass die Nutzung gewalthaltiger Medien Aggressionen fördert. Diese gewalthaltigen Medien umfassen auch Computerspiele. Die Förderung von Aggressionen wird aber zumeist ausschließlich an einem beim oder nach dem Spielen erhöhten, körperlichen Erregungsniveau festgemacht.

⁴³⁰ Raithel, DPolBl 2/2008, 5.

Mit *Robertz* und *Wickenhäuser*⁴³¹ wird unterstellt, dass daraus nicht zwingend auf aggressive Denkmuster oder aggressives Verhalten geschlossen werden kann.

Dem kann zwar *Füllgrabe*⁴³² Argumentation entgegen gehalten werden, nach der eine hohe körperliche Erregung in Verbindung mit Stress sehr wohl zu aggressivem Verhalten führen kann. *Füllgrabe* selbst betont aber, dass dies auf jede wettbewerbsmäßig ausgeübte, körperliche Aktivität erfordernde Sportart zutrifft. Seiner Ansicht nach ist die tatsächliche Entwicklung von Aggressionen immer abhängig von den Voraussetzungen des Einzelnen. Dies bestätigt sich in vorliegender Studie.

Verstärkte Aggressionen bei Jugendlichen, die häufig Zugang zu gewalthaltigen Computerspielen haben oder von diesen abhängig sind, müssen folglich nicht auf deren Konsum gewalthaltiger Medien zurückzuführen sein. Das Vorhandensein der Aggressionen kann auch daraus resultieren, dass aufgrund einer wenig intakten, von Desinteresse am Alltag der Kinder und/oder Jugendlichen geprägten, familiären Beziehung eine nur mangelhafte Ausbildung emotionaler und sozialer Fertigkeiten stattgefunden hat.

Auf die Disposition, mehr noch auf die Motivation des Einzelnen kommt es nach *Robertz*⁴³³ und *Pollmann*⁴³⁴ auch im Zusammenhang mit der Entwicklung von Tötungsfantasien an. Wenn auch der Forschungsstand teilweise darauf hindeutet, dass die Nutzung gewalthaltiger Medien zur Entwicklung und Steigerung gewalthaltiger Fantasien führen kann, wird angenommen, dass dies, wenn überhaupt, nur der Fall sein kann, wenn der einzelne Rezipient das jeweilige Medium mit entsprechender Motivation nutzt. Dies trifft auf den Durchschnittsspieler nicht zu.

Die im Rahmen der Interviews gewonnenen Erkenntnisse lassen vermuten, dass auch in diesem Aspekt die besondere Spielstruktur des Spiels Counter-Strike einer Förderung insbesondere von Tötungsfantasien entgegensteht. Geschick und Schnelligkeit stehen im Vordergrund. Eine Hintergrundgeschichte ist nicht vorhanden. Ein sozial geprägter Spielraum und mit Charakter erfüllte Spielfiguren fehlen gänzlich. Der einzelne Spieler findet seine eigene aktuelle Lebenssituation im Spiel nicht. Das Spiel bietet aber, wie dargestellt, auch keine möglicherweise begehrenswerte virtuelle Lebenssituation an, in welche ein Rezipient sich möglicherweise hineinträumen kann. Für die Anregung der Fantasie besteht insgesamt zu wenig Raum und Anreiz.

An dieser Stelle sei am Rande darauf hingewiesen, dass durchaus auch gewaltfreie Modifikationen des Spiels Counter-Strike existieren, die mit zunehmender Begeisterung genutzt werden:

⁴³¹ *Robertz/Wickenhäuser*, Der Riss in der Tafel, S. 63 ff.

⁴³² *Füllgrabe*, Kriminalistik 4/2000, 226 ff.

⁴³³ *Robertz*, Nachahmung von Amoklagen, S. 79 f.

⁴³⁴ *Pollmann*, Tatort Schule, S. 106 f.

- In der so genannten **Kreedz-Variante** wird auf speziell zu diesem Zweck erstellten Maps, die meist mit dem Kürzel „kz_“ beginnen, mit der Spielfigur durch einen Parcours geklettert.
- In der **Surf-Variante**, deren Maps man in der Regel am Kürzel „surf_“ erkennen kann, müssen verschiedene Schrägen durch Rutschen-Lassen der Spielfigur überwunden werden.
- Die **Jump-Variante** fordert vom Spieler das möglichst schnelle Springen über weite Strecken. Den Maps ist häufig das Kürzel „hb_“ vorangestellt, was auf den Begriff „Bunnyhop“ zurückzuführen ist. Mit „Bunnyhop“ oder „Bunny-Jumping“ sind unmittelbar aufeinanderfolgende Sprünge der Spielfigur gemeint, die den Anschein erwecken, als würde die Spielfigur wie ein Hase durch die Map hüpfen.⁴³⁵

Bei diesen drei Varianten kommt es jeweils darauf an, den vorgegebenen Parcours möglichst schnell zu bewältigen und innerhalb kürzester Zeit am Ende der Map anzukommen, wo den Spieler manchmal eine kleine Überraschung erwartet. Sie erfordern erhebliches Geschick im Umgang mit der Spielfigur und kommen gänzlich ohne Gewalt und Kampfhandlungen aus. Wenn die Spielfigur währenddessen dennoch eine Waffe, entweder das Messer oder eine bestimmte Schusswaffe, in den Händen hält, so ist dies ausschließlich darauf zurückzuführen, dass die Spielfigur mit eben diesen Waffen in den Händen über die Möglichkeit einer schnelleren Fortbewegung verfügt.

Diese gewaltlosen Varianten des Spiels konnten gerade aus der besonderen Spielstruktur entstehen, denn schon das Grundspiel selbst wird von vielen Spielern als

„*Geschicklichkeitsspiel*“ (vgl. beispielhaft *DerPate – Gruppe 1*, Minute 10.55–10.57)

bezeichnet. Der Spaß, den zahlreiche Spieler an diesen Varianten haben, spricht für sich und kommt auch zum Ausdruck in eigens zum Spiel gestalteten Comics, den so genannten „**Bender-Comics**“:⁴³⁶

Kurz nach der offiziellen Veröffentlichung des Spiels hat die Community Counter-Strike über ihre Internetseite einen themenbezogenen Comic-Wettbewerb veranstaltet. In diesem Zusammenhang hat der ehemalige Counter-Strike – Spieler Gunter Grimm alias Bender 1999 seinen ersten Comic gezeichnet, der sich inhaltlich auf das Spiel Counter-Strike bezog. Nachdem er innerhalb der Community auf großen Zuspruch stieß, begann er, regelmäßig zu zeichnen. Seine als „Bender-Comics“ oder kurz als „Bender“ bezeichneten Zeichnungen setzen sich auf spaßige, aber durchaus kritische Art und

⁴³⁵ Glaser, Counter-Strike – Das offizielle Buch, S. 7.

⁴³⁶ Mangels offizieller Quellen stammen diese Informationen aus einem am 03. Juli 2012 mit Gunter Grimm alias Bender geführten Telefongespräch. Seine Comics findet man auf der Internetseite <http://www.bender-toons.de/> [28.12.2013].

Weise mit den Inhalten des Spiels Counter-Strike, mit den Eigenarten typischer Spieler und mit den Gepflogenheiten innerhalb der Community auseinander. Etliche Fans eifern Gunter Grimm nach, sodass es mittlerweile zahlreiche „Bender-Comics“ im Internet gibt, die nicht von ihm selbst stammen.

Im engeren und weiteren „Dunstkreis“ des Spiels Counter-Strike dreht sich folglich nicht alles um aggressive, gewalthaltige Handlungen oder gar Tötungen.

Im Ergebnis spricht vieles dafür, dass das Spiel Counter-Strike im Zusammenhang mit der Entwicklung bzw. Verstärkung von Aggressionen und Tötungsfantasien, wenn überhaupt, eine sehr untergeordnete Rolle spielt. Trotz der immer wieder kritisierten Ego-Perspektive, die ein Hineinversetzen in die Spielfigur besonders einfach machen soll, scheint eine vom Spiel ausgehende Gefahr geringer zu sein, als dies bei Filmen, Romanen und insbesondere Medienberichten über vergangene Taten der Fall ist.

III. Bildung einer einschlägigen Nebenrealität

Mit einem möglichen Abgleiten in eine einschlägige Nebenrealität setzen sich einige der o.g. „Bender-Comics“ auseinander. In einem dieser Comics wird dargestellt, wie ein junger Mann vor dem Computer sitzt und Counter-Strike spielt. Hierzu muss man nun wissen, dass während des Spielens eine im Spiel befindliche Tür sich automatisch öffnet, wenn man die Spielfigur dagegen steuert. Der im Comic dargestellte junge Mann beendet schließlich das Spiel und verlässt seinen Computerplatz. Beim Verlassen des Zimmers läuft er mit dem Kopf gegen die verschlossene Zimmertür und verletzt sich. Nach stundenlangem Spielen hat er scheinbar nicht realisiert, sich nun wieder in der Realität zu befinden. Er ist gefangen in der Nebenrealität des Computerspiels.

Das für School Shooter typische Abgleiten in eine einschlägige Nebenrealität hat auch bei **Wolf** im Vorfeld seiner Tat stattgefunden:

Wolf (Gruppe 1): „Also ich hab mich im Prinzip in das Thema selber reingedacht und hab mir schon im Kopf auch so konstruiert, wie ich das durchziehen kann, um mich selber an meinen, an den Leuten zu, sozusagen zu rächen“, (Minute 16.32–16.45).

Wie stark dieses Abgleiten in eine einschlägige Nebenrealität ist, wird daran deutlich, dass **Wolf** einen Suizid als festen Bestandteil der Tat mit eingeplant hatte. Er ist noch heute davon überzeugt, dass er im Anschluss an die Tat kein normales Leben mehr hätte führen können.

Wolf (Gruppe 1): „Wär ich aber auf Flucht gegangen, hätte ich selber gemerkt, irgendwann, ich werds, erstmal wär ich noch stolz gewesen, ‚Juhu, ich habs geschafft‘, aber irgendwann mit der Zeit wär ich in Depressionen verfallen, [...] hätte mich mit Alkohol zugesoffen, Drogen, alles. Im Prinzip wär ich so abgerutscht, dass ich im Prinzip nicht mehr rausgekommen wär und man hätte nur noch irgendwann die Leiche gefunden. [...] Weil irgend-

wann ist dieser Rauschzustand, dieser positive, also in dem Sinne, für den, für mich persönlich, dieser Rauschzustand zu Ende und dann fällt man tief. Und diesen tiefen Fall, den kann man dann nicht mehr aufhalten, weil man weiß, man hat zig Menschen, zig hundert Menschen vielleicht aufm Gewissen, und da kommt man irgendwann nicht mehr mit klar. Man hat, man kann nicht mehr ruhig schlafen, gar nichts“, (Minute 39.24–40.14).

Es wäre ihm nicht mehr möglich gewesen, aus der Nebenrealität seiner Gewaltfantasien und seiner Gewalttat den Weg zurück in die Wirklichkeit zu finden. **Wolf** weiß, wovon er spricht, denn während des versuchten Tötungsdeliktes im Jahr 2007 an seiner damaligen Freundin hat er ähnliche Gefühle bereits einmal erlebt. Während der Tat hat er sich seinem Erinnerungsvermögen nach in einer Parallelwelt befunden.

Wolf (Gruppe 1): *„Ich hab mich im Prinzip, sozusagen, wie son Eimer Wasser, der ein Loch hat, der, wo das Wasser langsam raus fließt, und das war so, so hab ich mich da auch gefühlt. Irgendwann war der Eimer leer, und irgendwann war bei mir diese Leere da und ich hab nur noch, sozusagen so nen Tunnelblick gehabt, nur noch irgendwie auf, alles als Gegner gesehen und drauf. [...] Ich hab von selbst aufgehört, weil ich irgendwann das Blut gesehen hab. Ich konnte nicht mehr. Und dieses Blut, das hat sich dann so, hat so mein, mein Erinnerungsvermögen wach gemacht. [...] Was hab ich hier fürn Scheiß gemacht. Ich hab das Messer weggeschmissen und bin einfach nur noch raus, ich wollte einfach weg, weil ich einfach nicht mehr konnte. Ich war nervlich am Ende“, (Minute 55.41–56.39).*

Dies ist glaubhaft. In der Urteilsbegründung ist festgestellt worden, dass Wolf die Tat im Zustand verminderter Schuldfähigkeit gem. § 21 StGB begangen hat.

1. Vermengung von Spiel und Realität

Aus den Angaben von **Wolf** lässt sich schließen, dass in seinem Kopf das Spiel Counter-Strike mit dem realen Szenario seines geplanten School Shootings verschmolzen ist.

Wolf (Gruppe 1): *„Irgendwann verschmilzt man mit diesem Szenario“, (Minute 26.54–26.55). „Wenn man ans Virtuelle zurück denkt, in diesem Moment, da steht nen Gegner. [...] Und genau das ist es. Wenn da jetzt nen Klassenraum ist und da ist ne Waffe drin versteckt und man geht rein, dann betrachtet man die Personen da drin als Gegner. Und was macht man mit den Gegnern? [...] Wenn man nicht erschossen werden will, hält man drauf“, (Minute 35.15–35.32).*

Wolf hat weiter angegeben, im Alltag ständig an Counter-Strike gedacht zu haben. Insgesamt habe er eine Vermengung von Spielszenarien und Erlebnissen in der Realität bei sich festgestellt. Er ist davon überzeugt, dass die intensive Nutzung des

Spiels dazu führt, dass eine Vermischung von Spiel und Realität stattfindet, aus der ein Spieler nicht ohne Weiteres wieder ausbrechen kann. Auch *Kyas* meint, dass sich Reizeindrücke des Spiels häufig mit denen der Realität verbinden, was z.B. zu einem Déja-vu-Effekt führen kann.⁴³⁷

Aus den Angaben aller anderen Befragten lässt sich eine solche Vermengung allerdings nicht ableiten. Die Antworten deuten eher darauf hin, dass auch nach vielen Stunden ununterbrochenen Spielens Szenarien wie das im Bender-Comic beschriebene nicht vorkommen und auch sonst eine Vermengung von Spiel und Realität nicht stattfindet.

KingKarl (Gruppe 2) hatte beispielsweise während des Spielens noch „*nie das Gefühl, [...] auf Menschen*“ (Minute 50.01–50.11) zu schießen. Er hat angegeben, stets zwischen der Realität und der virtuellen Welt „*abstrahieren*“ zu können und meint, dass dies auf „*99,99 Prozent*“ aller Counter-Strike-Spieler zutrifft (vgl. Minute 50.12–50.25)

DerPate (Gruppe 1): „*Also wenn man das Spiel ausmacht definitiv nein. Das sind zwei Welten*“, (Minute 39.24–39.28).

ElBarto (Gruppe 2): „*Nee, fällt mir überhaupt nicht schwer, also wenn das Spiel aus ist, ist das Spiel aus, fertig. So Nachwirkungen habe ich da noch nie gehabt*“, (Minute 22.08–22.15).

ElPresidente (Gruppe 1): „*Dann sag ich auch einfach zwischen den Spielen einfach: ‚So, ich geh jetzt mal aufn Balkon, ich geh eine rauchen‘ oder ‚Ich mache mir jetzt nen Kaffee‘, oder meine Mitbewohnerin kommt oder Mitbewohner kommt einfach rein und wir unterhalten uns und machen kurz Pause. So was plane ich auch ein*“, (Teil 1 Minute 49.14–49.28).

Dies gilt auch für die professionelleren Spieler, die in der Regel noch mehr Zeit mit dem Spielen von Counter-Strike verbringen.

HomerSimpson (Gruppe 3): „*Also ich steh jetzt hier nicht auf vom PC, wenn ich gespielt habe, und will das Messer ziehen, um schneller zur Küche zu laufen, weil man läuft damit ja schneller* (Anm. d. Verf.: Im Spiel bewegt sich die Spielfigur mit gezogenem Messer schneller). *Also so ist es halt nicht. Ich weiß halt schon so, CS ist jetzt aus und ich brauch keine Waffe kaufen, wenn ich morgen früh aufstehe*“, (Teil 1 Minute 75.50–76.08).

Typisch für den Durchschnittsspieler scheint auch nachfolgende Aussage von **ElPresidente (Gruppe 1)** zu sein:

„*Weil ich halt einfach weiß, dass das nur ein Spiel ist, und dass da kein Mensch wirklich zu Schaden kommt*“, (Teil 2 Minute 23.41–23.46). „*Das ist doch genau dasselbe, wie beim Fußball. Nur weil man beim Fußball jemanden umgrätscht, um ein Tor zu verhindern, grätscht man doch nicht jeman-*

⁴³⁷ *Kyas*, Wie Kinder Videospiele erleben, S. 16.

den um, der zum Beispiel vor einem läuft, nur weil man schneller vorbei will oder so. Das ist jetzt vielleicht ein blödes Beispiel, allerdings, weiß ich nicht, also man sollte zwischen Spiel und Realität unterscheiden können“, (Teil 2 Minute 27.32–27.56).

Wenn man bedenkt, dass es nach Meinung vieler Autoren darauf ankommt, mit welcher Motivation ein Spiel wie Counter-Strike gespielt wird, mag es einen besonderen Grund haben, dass bei **Wolf** im Gegensatz dazu eine Vermengung von Spiel und Realität stattgefunden hat. Er hat nämlich angegeben, das Spiel als Rückzugsmöglichkeit vor im realen Leben existierenden Problemen genutzt zu haben.

Wolf (Gruppe 1): *„Ich hab zuhause die Probleme mit, zwischen meinen Eltern gehabt und die haben mich eigentlich immer wieder aufgefressen und deswegen hab ich mich dann auch immer mehr vor, vor Counter-Strike in dem Fall, zurückgezogen und versucht, einfach um mich rum abzuschalten“, (Minute 14.26–14.40).*

Counter-Strike hat er folglich bewusst als Rückzugsmöglichkeit genutzt. Gleichzeitig hat er das Spiel mit zielgerichtetem Bezug zu seiner zunächst fantasierten und schließlich geplanten Tat gespielt. Deshalb hat er sich auch mit dem Erstellen von Levelkarten beschäftigt und eine Map seiner Schule entworfen. Die Motivation, mit welcher er das Spiel gespielt hat, war somit eine andere, als dies beim Durchschnittsspieler der Fall ist.

2. Identifikation mit der verwendeten Spielfigur

Die Spieler wurden gefragt, ob sie sich während des Spielens mit der verwendeten Spielfigur identifizieren können. Die Frage ist von allen Spielern verneint worden.

ZeroCool (Gruppe 3): *„Absolut nicht, nee. [...] Das ist halt mein Männchen, mit dem ich da rumschieße“, (Minute 21.06–21.16).*

HomerSimpson (Gruppe 3): *„Nee, also für mich ist das ein Spielermodel, was ich da bewege, und ja, war auch nie was anderes. Also ich hab mir nie vorgestellt, dass ich jetzt hier über die Map heize“, (Teil 1 Minute 81.39–81.52).*

Selbst **Wolf**, der angegeben hat, bei sich selbst eine Vermengung von Spiel und Realität festgestellt zu haben, hat sich zu keiner Zeit mit der virtuellen Spielfigur identifiziert.

Wolf (Gruppe 1): *„Nein! [...] Nein. So in dem Fall kann man sich mit dieser Ego-Perspektive nicht identifizieren“, (Minute 26.04–26.11).*

Dies könnte daran liegen, dass der einzelne Spieler sich zu keiner Zeit auf eine bestimmte Spielfigur festlegen muss. In jeder der beiden Fraktionen gibt es vier verschiedene Charaktere von Spielfiguren, die vom Spieler frei ausgewählt werden können. Die Charaktere unterscheiden sich jedoch nur in ihrem Aussehen, nicht in

ihren Fähigkeiten. Vor jedem neuen Spiel kann der Spieler seine Figur frei auswählen. Dabei kann er nicht immer bestimmen, ob er als Terrorist oder Counter-Terrorist spielt; die Zuweisung zu einer Fraktion erfolgt teilweise automatisch. In Wettkämpfen findet ohnehin zwischendurch ein Wechsel der Fraktionen statt. Der Spieler fängt ferner bei Counter-Strike immer wieder von vorn an, kann die Figur in ihren Fähigkeiten und Eigenschaften nicht ausbauen.

DerPate (Gruppe 1) stellt insoweit einen Unterschied zu im Internet gespielten Rollenspielen fest: Die dort vorhandenen Spielcharaktere werden plastisch dargestellt, verfügen über besondere Fähigkeiten und bestimmte Charaktereigenschaften. Nachdem der Spieler sich auf eine Figur festgelegt hat, muss er dafür Sorge tragen, dass diese sich entwickelt. Die Spielfiguren in Rollenspielen sind eingebettet in einen sozial geprägten Spielraum, nehmen neben den zielführenden Missionen des Spiels auch Alltagsaufgaben wahr. Teilweise pflegen sie sogar virtuelle Freundschaften oder müssen sich zumindest durch die Verrichtung bestimmter Aufgaben einen guten Ruf bei bestimmten Gruppen bzw. Fraktionen im Spiel erarbeiten. All dies ermöglicht eine Identifikation des Spielers mit der verwendeten Spielfigur, wie ausführlich dargestellt. Auf Counter-Strike trifft dies nicht zu:

„Ich identifizier mich jetzt nicht mit der Person“, (Minute 10.51–10.53).

KingKarl (Gruppe 2) kann sich aus eben diesen Gründen ebenfalls nicht mit der in Counter-Strike verwendeten Spielfigur identifizieren:

„Bei mir ist es so, dass ich mich mit Protagonisten aus einem Spiel gut identifizieren kann, wenn er Charakter hat, mit dem ich mich identifizieren kann. Bei diesen Ego-Shootern ist es aber so, dass überhaupt kein Charakter vorhanden ist. Und gar keine Handlung, an der man den Charakter erzählen könnte“, (Minute 49.17–49.33).

Die Behauptung, ein School Shooter hätte sich mit der Spielfigur eines Ego-Shooters identifiziert, wird häufig darauf gestützt, dass dieser während der Tatausführung auf eine bestimmte Art und Weise gekleidet war. Die Kleidung, die *Bosse* während seiner Tat getragen hat, entstammt aber nicht dem Spiel Counter-Strike. Den langen, dunklen Trenchcoat dürfte er sich eher von den Tätern des School Shootings an der Columbine High School abgeguckt haben. Mit der Tat der beiden Jugendlichen hat *Bosse* sich exzessiv beschäftigt. **Wolf** hatte die Nutzung einer bestimmten Kleidung für seine Tat nicht vorgesehen. Er hatte vor, während der Tatausführung Alltagskleidung zu tragen.

Wolf (Gruppe 1): *„Ich wär im Prinzip ganz unauffällig dahin gegangen“, (Minute 33.40–33.43).*

Die Ansicht von *Langman*⁴³⁸, nach der junge Täter in den Spielfiguren gewalthaltiger Spiele männliche, durch Gewalt stark wirkende Vorbilder finden, an denen sie

⁴³⁸ *Langman*, Amok im Kopf, S. 244.

sich orientieren können, setzt voraus, dass eine Identifikation mit der verwendeten Spielfigur stattfindet. Dies scheint bei Counter-Strike nicht der Fall zu sein. Die Ego-Perspektive an sich scheint im Ergebnis nicht dafür verantwortlich zu sein, dass eine Identifikation mit der Spielfigur besonders einfach ist. Dafür wäre es erforderlich, dass die männliche, durch Gewalt stark wirkende Spielfigur in einem sozial geprägten Spielraum, zumindest aber eingebettet in eine Hintergrundgeschichte präsentiert wird. Filme, Romane und insbesondere Medienberichte über vergangene Taten dürften insoweit problematischer sein, als der Ego-Shooter Counter-Strike.

3. Macht- oder Allmachtfantasien

Macht- und Allmachtsfantasien spielen dem Forschungsstand nach im Zusammenhang mit School Shootings eine entscheidende Rolle. Der potentielle Täter träumt sich in eine Fantasiewelt hinein, in der er sich als stark und mächtig erleben kann. Diese wird für ihn immer mehr zur Wirklichkeit.

Bosse z.B. bewunderte einen der Täter des School Shootings an der Columbine High School:

*„ERIC HARRIS IST GOTT! Da gibt es keinen Zweifel“.*⁴³⁹

Gleichzeitig redete er sich ein, noch besser und mächtiger zu sein, als Eric Harris, der sich selbst mit dem Pseudonym „REB“ bezeichnete, es in seinen Augen war:

*„Es ist erschreckend, wie ähnlich Eric mir war. Manchmal kommt es mir vor als würde ich sein Leben noch mal leben, als wenn sich alles das nochmal wiederholen würde. Ich bin keine Kopie von REB, VoDKA, Steini, Gill, Kinkel, Weise [Anm. d. Verf.: Es handelt sich bei diesen Namen um Pseudonyme verschiedener School Shooter] oder sonst wem! Ich bin die Weiterentwicklung von REB. Aus seinen Fehlern habe ich gelernt, die Bomben. Aus seinem ganzen Leben habe ich gelernt“.*⁴⁴⁰

Die Fantasie davon, ein mächtiger, starker Mann zu sein, kommt ganz besonders in folgender Aussage zum Ausdruck:

*„Stell Dir vor du stehst in deiner alten Schule, stell dir vor der Trenchcoat verdeckt all deine Werkzeuge der Gerechtigkeit, und dann wirfst du den ersten Molotov Cocktail, die erste Bombe. Du schickst deinen meist gehassten Ort zur Hölle!“*⁴⁴¹

⁴³⁹ Bosse, Handschriftlich geführtes Tagebuch, Eintrag vom 26.09.2006. Eine Abschrift des Tagebuchs von Sebastian Bosse ist unter folgendem Link erreichbar: http://www.menschenkunde.com/emsdetten/sebastian_bosse_tagebuch_text.pdf [28.12.2013].

⁴⁴⁰ Bosse, Handschriftlich geführtes Tagebuch, Eintrag vom 26.09.2006.

⁴⁴¹ Bosse, Handschriftlich geführtes Tagebuch, Eintrag vom 19.08.2006.

In dieser Aussage schwingt mit, dass *Bosse* sich als eine Art Rächer der Gerechtigkeit wahrgenommen hat. Sein Wunsch nach Macht und Überlegenheit findet Ausdruck auch in der Gestaltung seiner Map: An mehreren Stellen prangt in exponierter Lage sein Logo „RX“.

Ähnliche Erkenntnisse ergab das mit *Wolf* geführte Interview:

Wolf (Gruppe 1): „Man versucht, nen, so nen, nen Zustand so seiner, wie soll man sagen, so seiner eigenen Ehre wiederherzustellen damit. Weil die Leute für, die wollen zeigen, dass se was können und dass se auch zu so was in der Lage sind und [...] dass die anderen sich auch mal fürchten, dass sie, die wollen den Spieß einfach nur umdrehen“, (Minute 43.02–43.21). „Man ist sozusagen der Stärkste mit ner Waffe. Man ist überlegen. Das ist im Prinzip dieser Rauschzustand“, (Minute 73.31–73.40).

Es erschien denkbar, dass bereits vorhandene Macht- bzw. Allmachtsfantasien während des Spielens eines Ego-Shooters wie Counter-Strike ausgelebt und damit verstärkt werden können. Diese Vermutung bestätigte sich aber im Ergebnis nicht.

Wolf (Gruppe 1) hat zwar auf die Frage, ob er sich während des Spielens von Counter-Strike überlegen und mächtig gefühlt hat, folgendermaßen geantwortet:

„Auf jeden Fall!“, (Minute 25.45–25.46).

Der Spieler ***ZeroCool*** hatte passend dazu zunächst angegeben, im Rahmen großer Turniere Spaß daran zu haben, die mit einer Schusswaffe ausgestatteten gegnerischen Spielfiguren mit dem im Standardinventar der Spielfiguren vorhandenen Messer auszuschalten. Dies könnte als allmächtiges Erleben des eigenen Selbst gedeutet werden. Im weiteren Verlauf des Interviews stellte sich jedoch heraus, dass es sich bei diesem Verhalten eher um einen Scherz handelt, unter anderem um den Kommentatoren der Wettkämpfe Futter für lustige Kommentare zu liefern und das Spiel ein wenig aufzulockern.

ZeroCool (Gruppe 3): „Das ist einfach nur ein Scherzgedanke, das ist nicht dass ich mich in diesem Moment dann wie der Mächtigste fühle. Das geht dann einfach nur darum, dass das einfach nur ein guter Spaß ist“, (Minute 25.01–25.08).

Wolf stellt folglich einen Einzelfall dar. Alle anderen Spieler gaben an, Gefühle von Macht oder Allmacht während des Spielens nicht zu verspüren. Die Aussagen der anderen Spieler ließen darauf schließen, dass daran auch kein Interesse besteht.

ElBarto (Gruppe 2): „Weiß nicht, also wenn man gegen Gegner spielt, die wirklich keine Sonne sehen, macht das auch nicht wirklich Spaß, weil da ist keine Herausforderung, kein Garnichts, steht 15:0, fertig, da hab ich lieber Gegner, die ungefähr gleichwertig sind, hat man mehr Spaß“, (Minute 28.54–29.07).

Vor dem Hintergrund der Spielstruktur von Counter-Strike verwundert obige Aussage von **Wolf** ein wenig. Counter-Strike ist nämlich ein sehr faires Spiel, in welchem das Erschießen und Erschossen werden recht ausgeglichen ist.

ElPresidente (Gruppe 1): „*Ich hab's schon selber erlebt, dass man ein komplettes Spiel ohne ein einziges Mal zu sterben absolviert hat. Das ist allerdings definitiv nicht die Regel. Also selbst die besten Spieler werden mal erschossen und es gehört halt einfach mit dazu*“, (Teil 1 Minute 36.52–37.10).

Die meisten Spieler freuen sich über Chancengleichheit beim Spielen und tragen aktiv dazu bei, dass diese tatsächlich besteht. Die Anzahl der Spieler eines Teams spielt theoretisch keine Rolle. Dennoch fällt auf, dass in der Praxis auf eine ausgeglichene Besetzung der Teams geachtet wird. So verfügen einige Spielserver über ein Programm, welches automatisch die Teambesetzung reguliert, indem es Spieler zwangsweise jeweils dem einen oder anderen Team zuordnet. Im Bereich des E-Sports ist die Teambesetzung fest vorgegeben, um einen fairen Spielverlauf zu gewährleisten. In der Regel spielen hier zwei Fünfer-Teams gegeneinander.

Wer ein besonderes Interesse daran hat, Fantasien von Allmacht virtuell auszuleben, findet allerdings durch die Verwendung von so genannten „Cheats“ und Modifikationen auch in dem Spiel Counter-Strike die Möglichkeit dazu. Wie dargestellt, hat z.B. **Bosse** in seine Map den nicht zum Standardrepertoire von Counter-Strike zählenden Erste-Hilfe-Kasten zum Aufladen der Lebenspunkte seiner Spielfigur eingebaut. An der Unsterblichkeit seiner Spielfigur hatte er folglich ein besonderes Interesse, obwohl das Originalspiel dies nicht vorsieht.

Die meisten Spieler haben aber angegeben, noch nie gecheatet zu haben. Vereinzelt wurde angegeben, im Offline-Modus gecheatet zu haben, um dies einmal auszuprobieren. Lediglich **KingKarl (Gruppe 2)** hat in Fun-Wars ab und an gecheatet. Dies geschah aus dem Gefühl heraus, dass andere Spieler, die besser spielten, als er, eventuell Cheats nutzen. Diesen wollte er in nichts nachstehen:

„Ich hab gecheatet schon auch irgendwie unter dem Gefühl, dass alle anderen auch cheaten“, (Minute 28.17–28.22).

Im Ergebnis bleibt festzuhalten, dass Counter-Strike in seiner Originalversion ein sehr ausgeglichenes und faires Spiel ist. Auf das Ausleben von Macht- und Allmachtsfantasien ist es nicht ausgelegt. Sofern ein Spieler dies aber forciert und entsprechende Cheats und oder Modifikationen verwendet, ist es durchaus möglich, solche Fantasien innerhalb des Spiels auszuleben.

4. Auswertung

Ein besonderer Einfluss auf die Ausbildung einer von Aggressionen, Gewalt- und Tötungsfantasien besetzten Nebenrealität konnte nicht nachgewiesen werden. Dies steht auf den ersten Blick im Gegensatz zum bisherigen Stand der Forschung. Nach einhelliger Meinung fördert die ständige Beschäftigung mit gewalthaltigen Medien

die Bildung einer einschlägigen, von Aggressionen und Tötungsfantasien besetzten Nebenrealität, sofern aggressive Tendenzen und gewalthaltige Fantasien beim jeweiligen Rezipienten bereits vorhanden sind und dieser sich mit eben dieser Motivation derartigen Medieninhalten zuwendet. Auf gewalthaltige Computerspiele trifft dies nach *Langmann*⁴⁴² besonders deshalb zu, weil wenig selbstbewusste Jugendliche in den durch massive Gewaltanwendung stark und männlich wirkende Idole vorfinden können.

Einschränkend sei aber auf *Böckler* und *Seeger*⁴⁴³ hingewiesen, nach denen es bei der Medienwirkung entscheidend darauf ankommt, inwiefern der Nutzer eines Mediums sich mit dem Inhalt und den dargestellten Personen identifizieren kann. Es wurde dargestellt, dass im Fall von Counter-Strike eine Identifikation mit den Spielfiguren mangels plastischer Darstellung des Charakters, mangels Einbettung der Figuren in einen sozialen Spielraum und mangels einer Hintergrundgeschichte bzw. Handlung nicht besonders einfach gestaltet ist. Andere Medien, Recherchen im Internet und vor allem Berichte über Taten, die sich in der Realität ereignet haben, erscheinen geeigneter.

Das für School Shooter typische Abgleiten in eine einschlägige Nebenrealität konnte insbesondere bei *Sebastian Bosse* beobachtet werden: Seine Freizeit verbrachte er längere Zeit vor der Tat neben seinen Soft Air – Aktivitäten vornehmlich in seinem Dachgeschosszimmer vor dem Computer, den er nicht nur für Computerspiele und die Bearbeitung zahlreicher selbstgedrehter Videos, sondern auch für ausgedehnte Aktivitäten im Internet nutzte.⁴⁴⁴ Er beteiligte sich an Diskussionen in verschiedenen Internetforen und kreierte unter der Domain <http://www.stay-different.de> eine Internetseite. Diese nutzte er unmittelbar vor seiner Tat, um unter anderem eingescannte Seiten aus einem handschriftlich verfassten Tagebuch, ein Abschiedsvideo und einen öffentlichen Abschiedsbrief im Internet zu verbreiten. Zwar ist seine Internetseite im Anschluss an seine Tat von der Staatsanwaltschaft gesperrt worden, aber die Inhalte sind rechtzeitig von anderen Internetnutzern heruntergeladen und als so genannte „mirrors“ an anderen Stellen im Internet veröffentlicht worden, sodass die meisten Informationen noch immer zugänglich sind.⁴⁴⁵ Neben dieser Internetseite betrieb er unter dem von ihm im Internet regelmäßig verwendeten Nicknamen „ResistantX“, abgekürzt „RX“, einen Blog, welchen er im Sinne eines öffentlichen Tagebuches verwendete.⁴⁴⁶ Die Einträge beginnen am 02. September 2004 und enden am 15. August 2005. Die Beiträge jedenfalls zeichnen – ebenso wie die Scans seiner handschriftlichen Aufzeichnungen – ein Bild von einem jungen Mann, dessen Persönlichkeit von Langeweile, Unzufriedenheit und

⁴⁴² *Langman*, Amok im Kopf, S. 244.

⁴⁴³ *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 198.

⁴⁴⁴ *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 107.

⁴⁴⁵ Vgl. auch *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 106.

⁴⁴⁶ *Bosse* alias *ResistantX*, [http://resistantx.livejournal.com/\[28.12.2013\]](http://resistantx.livejournal.com/[28.12.2013]).

Wut geprägt war. Man erfährt, dass er massive Probleme in der Schule sowohl mit dem Lernstoff als auch mit seinen Mitschülern hatte. Diese Probleme waren so enorm, dass *Bosse* selbst sich als langjähriges Mobbing-Opfer sah. So hatte er sich bereits am 26.06.2004 in einem Beratungsforum angemeldet, darüber geklagt, dass er gemobbt werde und um Hilfe gebeten.⁴⁴⁷ In diesem Beitrag hat er auch zum ersten Mal öffentlich von einem Amoklauf gesprochen.⁴⁴⁸ Daraus sowie aus anderen Hinweisen geht hervor, dass er sich bereits seit Mitte 2004 mindestens gedanklich mit seinem School Shooting beschäftigt hat.⁴⁴⁹ Gleichzeitig hat *Bosse* sich in diesem Zeitrahmen intensiv mit gewalthaltigen Medien aller Art beschäftigt. Dazu zählten auch Counter-Strike und andere Ego-Shooter sowie das Erstellen der Counter-Strike-Map seiner Schule. Ferner sind etliche Abbildungen von *Bosse* bekannt, auf denen er sich in einem langen schwarzen Mantel mit Soft-Air-Waffen in der Hand präsentiert. Es ist davon auszugehen, dass *Bosse* durch seine zweite Identität als „ResistantX“ Zuflucht in einer virtuellen Welt gesucht hat, in der er sich als stark und mächtig erleben und von der Opfer- in die Täterrolle schlüpfen konnte. Es fällt aber auf, dass *Bosse* sich insbesondere mit in der Vergangenheit liegenden School Shootings beschäftigt und aus diesen Taten Inspiration gezogen hat.

Im Ergebnis ist davon auszugehen, dass das Spiel Counter-Strike ein Abgleiten in eine gewaltbesetzte Nebenrealität weniger beeinflusst, als dies möglicherweise bei anderen Medien und insbesondere Tatsachenberichten der Fall ist. Durch Mapping und die Verwendung von Modifikationen und Cheats kann das Spiel aber mehr oder weniger bewusst unter Einsatz erheblichen Aufwands dazu genutzt werden, in eine einschlägige Nebenrealität einzutauchen.

IV. Enthemmung

1. Darstellung von Blut

Standardmäßig ist Blut in der deutschen Version des Spiels Counter-Strike nicht mehr sichtbar. Wird die Spielfigur getroffen, fließt folglich kein virtuelles Blut. Es sind aber so genannte „Blut-Plug-Ins“ verfügbar, die der einzelne Spieler herunterladen und installieren kann. Unter Verwendung dieser „Blut-Plug-Ins“ bluten die Spielfiguren an den Stellen, an denen sie getroffen wurden. Spielern, die sich das Plug-In installieren, wird häufig unterstellt, dass sie Wert auf eine besonders realitätsnahe und damit grausige Darstellung legen.

Dies trifft auf *Wolf (Gruppe 1)* tatsächlich zu. Er hat angegeben, das Spiel bewusst zum Abbau vorhandener Hemmschwellen genutzt zu haben. Zunächst hat er seinen Angaben nach Counter-Strike ohne die Darstellung von Blutspritzern gespielt. Erst,

⁴⁴⁷ *Bosse alias ResistantX und Resutantx*, Blutrausch?, Einträge vom 26. Juni 2004 und 04. Januar 2006, verfügbar unter <http://zensiert.us/amoklauf/forum/> [28.12.2013].

⁴⁴⁸ *Harnischmacher*, *Kriminalistik* 7/2007, 453.

⁴⁴⁹ *Engels*, *Das School Shooting von Emsdetten*, S. 39.

nachdem er begonnen hatte, sich für School Shootings zu interessieren und selbst ein School Shooting zu planen, hat er das Plug-In installiert:

„Ich hab das erst ohne Blut, und nachher mit gespielt. [...] Ich wollte wirklich das richtige Feeling haben, um dieses, wie soll ich sagen, dieses später ohne Probleme umsetzen zu können. Sozusagen war so ne Angst, Anti-Angst-Strategie. [...] Hemmungen abzubauen. Das trifft genauer“, (Minute 07.31–08.04).

Wolf hätte sich zum Abbau von Hemmschwellen allerdings ein Spiel gewünscht, welches über eine realitätsnähere Darstellung verfügt. Seinem Dafürhalten nach ist Counter-Strike auch nach Installation des Blut-Plug-Ins nicht realistisch genug und nicht brutal genug, um dem Abbau vorhandener Hemmschwellen effektiv Vorschub leisten zu können.

„Vom Blut her und von den Leichen her weniger. Weil, ne Leiche, es kommt drauf an, welche Waffe man nimmt, [...] das Einschussloch und das Austrittsloch [...] sehen ja jedes Mal anders aus. Und bei Counter-Strike wars hauptsächlich, dass man dieses nicht gesehen hat. Und von daher war das schon, wie soll ich sagen, nicht ganz so realitätsbezogen“, (Minute 08.23–08.48).

Während der Interviews hat sich herausgestellt, dass nicht nur **Wolf** das Plug-In nutzt. Vielmehr spielen tatsächlich die meisten Spieler das Spiel unter Verwendung des Plug-Ins. Den anderen Spielern geht es dabei aber vorwiegend um spieltaktische Aspekte.

ElBarto (Gruppe 2): *„Also das Blut ist insofern wichtig, weil man braucht ja Feedback, ob man einen Gegner getroffen hat. Also wenn ich weiß, der hat da vorn gestanden und da ist jetzt irgendwie ein bisschen Blut an der Wand, dann weiß ich, der hat auf jeden Fall schon einmal einen Hit weg, also das ist wichtig“, (Minute 19.01–19.13).*

Auch **KingKarl (Gruppe 2)** findet das Blut im Spiel

„rein aus taktischen Gründen“ (Minute 51.34–51.36)

wichtig, um erkennen zu können, ob ein weit entfernt stehender virtueller Gegner getroffen wurde.

Ein Spieler erkennt an der Darstellung des Blutes nicht nur, ob er die gegnerische Spielfigur getroffen hat. An den Antworten insbesondere der professionellen Spieler aus Gruppe 3 werden weitere Feinheiten deutlich, aufgrund derer sie eine Darstellung mit Blutspritzern bevorzugen. Sie erkennen daran nämlich, wo und wie sie die gegnerische Spielfigur getroffen haben, wie viele Lebenspunkte durch den Schuss abgezogen wurden und welche Maßnahmen eventuell noch erforderlich sind, um die Spielfigur auszuschalten.

ZeroCool (Gruppe 3): *„Man muss den taktischen Aspekt sehen. Du siehst, an dem Blut siehst du ja ungefähr, wie du getroffen hast und wie viel HP du*

im Endeffekt abgezogen hast. Und das ist ja ne Ansage, die du deinem Team geben musst. [...] Wenn ich jetzt sage, der hat da zwanzig HP, dann weiß ein anderer sofort: Ok, dann muss ich da ne Granate hinschmeißen“, (Minute 15.54–16.19).

Sofern der taktische Aspekt keine Rolle spielen würde, würden mit Ausnahme von **Wolf** alle interviewten Spieler auf eine Darstellung von Blut jederzeit verzichten. Das wird vor allem an der Aussage von **ElPresidente (Gruppe 1)** deutlich, der im Gegensatz zu den meisten anderen Spielern wenig Wert auf taktisch-strategische Aspekte legt. Er hat das Blut-Plug-In zwar installiert, aber derzeit nicht aktiviert:

„Eigentlich ist es mir egal, ich habs glaube ich bei mir, also nicht glaube ich, sondern ich habs bei mir auch selber ausgestellt, weil es würde mich nur nerven“, (Teil 1 Minute 43.26–43.36).

2. Darstellung der virtuellen „Leichen“

Die Spieler sind sich darin einig, dass Counter-Strike in allen verfügbaren Versionen, vor allem aber in der Version CS: 1.6, nicht besonders realistisch in der Darstellung der virtuellen Leichen ist.

ZeroCool (Gruppe 3): *„Das Spiel ist uralt. Wenn es mir darum gehen würde, dann würde ich etwas anderes spielen, wenn ich daran Interesse hab. Die Dinger fallen um wie Pappmännchen, das ist ja, die Graphik ist ja der letzte Scheiß und die Animationen sind ja auch so veraltet, da braucht man ja, also wenn das von Interesse wär, würde ich glaube ich nicht Counter-Strike spielen“, (Minute 16.59–17.13).*

Selbst die graphisch hochwertigere Version CS: Source wird nicht als realistisch empfunden. Kritisiert wurde an dieser Version insbesondere die so genannte Ragdoll-Funktion. Bei dieser Funktion handelt es sich um einen in die Engine eines Computerspiels, und zwar in die Physik-Engine, integrierten Algorithmus, der durch Abspielen einer Animation realitätsnahes Bewegungsverhalten der Spielfiguren erzeugen soll. In CS: Source sollte mithilfe dieser Funktion realitätsgetreu dargestellt werden, wie die Spielfiguren, nachdem sie erschossen wurden, tot zusammenbrechen. Die Umsetzung ist aber nicht gelungen. Insbesondere im Vergleich mit anderen Ego-Shootern wird die Darstellung der virtuellen Leichen auch in der Version CS: Source als eher realitätsfern beschrieben.

KingKarl (Gruppe 2): *„Ich hab viele andere Spiele gespielt, wo es sehr krass ist. [...] Da war das Ragdoll-Verhalten total krass umgesetzt. Das heißt, wenn man jemanden erschossen hat, dann ist die Leiche runtergepurzelt, Abhänge oder so. Wenn ne Explosion in der Nähe war, dann hats die Leiche noch durch die Gegend geschmissen und alles, und das alles war physikalisch korrekt berechnet“, (Minute 52.31–53.03).*

Die meisten Spieler empfinden die Ragdoll-Funktion in CS: Source nicht als Bereicherung, sondern als eher störendes Element.

KingKarl (Gruppe 2): „Da hat mich das Ragdoll-Verhalten von Leichen sehr genervt“, (Minute 52.16–52.23).

3. Abstumpfung und Verrohung

Die Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Medien hat, wie bereits dargelegt, im Jahr 2002 festgestellt, dass das Spiel Counter-Strike nicht dazu beiträgt, dass eine Abstumpfung bzw. Verrohung stattfindet.⁴⁵⁰ Spieler, die kurzfristig ein gewalthaltiges Spielerlebnis suchen, würden an Counter-Strike schnell das Interesse verlieren.

Im Rahmen der Interviews wurden die Spieler mit den Ergebnissen o.g. Studie von *Trudewind* und *Steckel* konfrontiert.⁴⁵¹ Diese haben herausgefunden, dass Kinder, die zuvor einen gewalthaltigen Ego-Shooter gespielt haben, auf die anschließende Vorlage gewalthaltiger bzw. grausamer Motive weniger erschrocken reagiert haben, als dies bei den Kindern der Vergleichsgruppe der Fall war.

Einige der befragten Spieler meinten tatsächlich, auf die Vorlage gewalthaltiger Motive nach einem Tag, an dem sie länger Counter-Strike gespielt haben, weniger erschrocken zu reagieren. Sie sehen dies aber nicht als Hinweis darauf, dass die Hemmschwelle, in der Realität einen Menschen zu töten, herabgesetzt wird.

ElBarto (Gruppe 2): „Naja aber das, was soll denn eigentlich schon die Aussage, ich meine, dass ich, wenn ich den ganzen Tag mir irgendwelche Ballerspiele reinziehe und Abends dann irgendwelche Fotos gezeigt bekomme, ist klar, dass ich weniger erschreckt bin, ich habs ja schon den ganzen Tag gesehen[...]. Aber das verringert doch nicht meine Hemmschwelle, so was selber anzurichten“, (Minute 44.42–45.02). „Ich weiß nicht, ich denke, das hat so was desensibilisierendes, wenn ich den ganzen Tag eben sowieso schon Gewalt gesehen habe, ja, dann ists klar, dass mich das nicht mehr so umhaut [...]. Aber das denke ich, ist eher so was Temporäres und das hat auch nichts mit der Hemmschwelle zu tun, ob ich selber Gewalt anwende“, (Minute 46.22–46.34).

Einige Spieler haben persönlich andere Erfahrungen gemacht und teilen diese Ansicht deshalb nicht.

HomerSimpson (Gruppe 3): „Da sind teilweise auch so Sachen bei, die dann durchs Internet gehen, wo ich dann irgendwie nach dreißig Sekunden ausmache, weil ich sonst wieder drei Tage dran denken muss, weil es mich so geekelt hat. Äh, also dass, man stumpft zwar ein bisschen ab, aber es gibt

⁴⁵⁰ BPjS, „Counter Strike“, Entscheidung Nr. 5116 vom 16.5.2002, BPjS-Aktuell 03/2002, S. 13.

⁴⁵¹ *Trudewind/Steckel*, Zeitschrift für Familienforschung 3/2003, 238 ff.

immer noch Sachen, die kann man sich einfach nicht angucken“, (Teil 3 Minute 21.24–21.43).

DerPate (Gruppe 1) betont, sich trotz seiner langjährigen Spielerfahrung im Spiel Counter-Strike keine Horrorfilme ansehen zu können, weil er sie

„absolut ekelhaft“

findet. Er weist aber darauf hin, dass es im Gegensatz zu Counter-Strike durchaus Spiele gäbe, bei denen er sich einen entsprechenden Effekt vorstellen könnte. Seiner Ansicht nach dürfte ein solcher Effekt beim Ansehen entsprechender Filme aber stärker zutage treten. (vgl. Minute 50.36–51.28).

Einige Spieler halten speziell im Fall von Counter-Strike die Darstellung für zu veraltet und realitätsfern, um diesen Effekt zu erzielen. Dies träfe ganz besonders auf die Version CS: 1.6 zu.

Die Verfasserin selbst hat beim Spielen Folgendes erlebt: Die ersten Spielerfahrungen gestalteten sich so, dass die Verfasserin zu spät auf die virtuellen Gegner schoss. Sie spürte einen Moment des Zögerns, in dem sie sich tatsächlich am „Schießen“ gehindert fühlte. Dies verschwand mit der Zeit. Damit konfrontiert, gab beispielsweise **HomerSimpson (Gruppe 3)** folgende Antwort:

„Ich glaube, dass hängt aber eher damit so zusammen, dass du dieses Verständnis dafür entwickelt hast, äh, dass es ja ein Spiel ist, einfach. Und ich glaube dadurch baut man das extrem schnell ab, weil man halt weiß, es ist ein Spiel, es passiert ja jetzt keinen was, es tut keinem weh und man macht da nichts Schlimmes in dem Sinne. Und ähm, oder irgendwas Falsches. Und ähm deswegen glaube ich legt man das dann relativ schnell ab, wenn man sowas denn hat. Also ich hab sowas bei mir nicht festgestellt. Und trotzdem könnt ich es halt nicht in die Tat umsetzen“, (Teil 3, Minute 08.19–08.49).

HomerSimpson (Gruppe 3) hat ferner Folgendes angegeben:

„Ich hab da auch schonmal drüber nachgedacht. Ob ich zur Bundeswehr gehe. Und dann hätte ich auch Lust gehabt, mich halt verpflichten zu lassen und so. Und vielleicht auch Auslandseinsätze zu machen. Aber, ähm, ich hab mir dann immer halt überlegt so, dass ich das wahrscheinlich nicht könnte. Also ich könnte halt nicht einfach auf irgendwen schießen“, (Teil 3, Minute 06.30–06.47).

Entgegen anderslautender Forschungsergebnisse zu violenten Computerspielen lassen die Erkenntnisse vorliegender Studie nicht darauf schließen, dass das regelmäßige Spielen des Ego-Shooters Counter-Strike einer Abstumpfung und Verrohung Vorschub leistet. Die durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien getroffenen Feststellungen finden somit Bestätigung. *Füllgrabe* weist darauf hin, dass im Anschluss einer möglichen Desensibilisierung durch den Konsum gewalthaltiger Medien zumindest bei Menschen, die in einem prosozialem Umfeld leben,

auch ein Resensibilisierungseffekt zu beobachten sei.⁴⁵² Auch *Trudewind* und *Steckel* haben die Bedeutung des Umfeldes, insbesondere der Familie, herausgestellt. Ein direkter Widerspruch zu den bisherigen Forschungsergebnissen entsteht somit nicht. Vielmehr wird erneut die Wichtigkeit eines funktionalen Umfeldes hervorgehoben.

4. Empathiefähigkeit

Ein Mangel an Empathie ist bei gewalttätigen Jugendlichen häufig anzutreffen.⁴⁵³ Fast alle interviewten Spieler erweckten jedoch den Eindruck, über eine ausgeprägte Empathiefähigkeit zu verfügen.

KingKarl (Gruppe 2) beschreibt sich selbst als einen

„sehr empathische[n] Mensch[en]“ (Minute 67.19–67.21).

Dazu hat er ausgeführt, beispielsweise beim Anschauen von Filmen häufig weinen zu müssen, weil er

„mit dem Protagonisten mitfühl[t]“ (Minute 77.31–77.34).

Ähnliches sagt **DerPate (Gruppe 1)**. Auch er bezeichnet sich als

„sehr mitfühlend“

und führt auf Nachfrage aus, dass das regelmäßige Spielen von Counter-Strike seiner Ansicht nach keinerlei Einfluss auf seine Fähigkeit, Mitgefühl zu empfinden, hat (Minute 49.15–50.17).

Noch deutlicher wird **ZeroCool (Gruppe 3)**:

„Also ohne irgendwie mich jetzt hervorheben zu wollen, aber ich kann da wohl echt sagen, dass ich ein gutes Beispiel dafür bin, dass mein Mitgefühl noch 1 A funktioniert. Und zwischen der Counter-Strike-Welt und meiner normalen Welt noch mal ne Welt liegt“, (Minute 46.04–46.12).

Ein nennenswerter Mangel an Mitgefühl für andere Menschen war lediglich bei **Wolf** erkennbar. **Wolf** wurde direkt danach gefragt, ob er mit den Opfern seines geplanten School Shootings Mitleid gehabt hätte. Er wurde darauf hingewiesen, dass bei einer solchen Tat nicht nur diejenigen getötet werden könnten, denen er tatsächlich hat schaden wollen, sondern dass daneben auch das Leben Unbeteiligter in Gefahr gewesen wäre.

Mit den Opfern seines School Shootings hätte **Wolf (Gruppe 1)** trotz dieses Einwandes seinen Angaben nach kein Mitleid gehabt, denn er hätte sie

„als Gegner gesehen“, (Minute 24.52–24.53). „Hat man die ersten zehn, zwölf Leute umgenietet, oder abgedrückt mit der Waffe, dann ist es im Prin-

⁴⁵² Füllgrabe, Kriminalistik 8–9/2002, 540 f.

⁴⁵³ Raithel, DPoI 2/2008, 6.

zip nur noch, man entwickelt Spaß dabei und man versucht, da ists im Prinzip egal, ob der einen kennt oder nicht. Man hält einfach nur noch drauf. [...] Ich hätte die nur noch als Gegner gesehen, die Gesichter wären mir egal gewesen, im Prinzip alles nur verumumt, und dann, Hauptsache die Leute sterben, weil ich sie nur noch als Gegner sehe“, (Minute 36.17–36.49).

Wie festgestellt fehlte **Wolf** im Gegensatz zu den anderen befragten Spielern ein funktionales Netzwerk an sozialen Beziehungen. Nochmals sei an dieser Stelle auf die Autoren hingewiesen, die die Wichtigkeit eines funktionalen, prosozialen Umfeldes besonders hervorheben.⁴⁵⁴

5. Legitimierung von Gewalt

Nach *Langman* wird während des Entwicklungsprozesses eines School Shootings Gewalt plötzlich nicht nur Lösungsstrategie für die eigenen Schwierigkeiten empfunden; vielmehr entsteht das Gefühl, Gewalt sei zur Erreichung dieses Zwecks durchaus legitim.⁴⁵⁵

Dem Interview mit **Wolf** lassen sich etliche Hinweise darauf entnehmen, dass dieses Gefühl bei ihm vorhanden war. Weil er mit seinem Leben unglücklich war, wollte er

„sterben, aber dann mit nem, mit nem richtigen Knall“, (Minute 37.26–37.30).

Um sich in diesen letzten Momenten seines Lebens noch einmal stark und mächtig fühlen zu können, wollte er

„so viele Leute wies geht mitnehmen. Nicht nur, auch meine Lehrer und meine Mitschüler, sondern wenn schon Polizei, dann auch von denen welche“, (Minute 13.44–13.53).

Dies hielt er für eine legitime Möglichkeit zur Lösung seiner Probleme. Die an den Menschen verübte Rache erschien ihm gerecht. **Wolf** hat auch angegeben, sich durch das Spielen von Counter-Strike eine Distanz zu seinen späteren Opfern geschaffen zu haben:

Wolf (Gruppe 1): *„Wenn man ans Virtuelle zurück denkt, in diesem Moment, da steht nen Gegner. [...] Und genau das ist es. Wenn da jetzt nen Klassenraum ist und da ist ne Waffe drin versteckt und man geht rein, dann betrachtet man die Personen da drin als Gegner. Und was macht man mit den Gegnern? [...] Wenn man nicht erschossen werden will, hält man drauf“, (Minute 35.15–35.32).*

⁴⁵⁴ *Trudewind/Steckel*, Zeitschrift für Familienforschung 3/2003, 238 ff.; *Füllgrabe*, Kriminalistik 8–9/2002, 540 f.

⁴⁵⁵ *Langman*, Amok im Kopf, S. 36.

Wer Mitmenschen als Gegner – folglich als gefährlich – wahrnimmt, dürfte kaum Schwierigkeiten haben, sich gegen diese Gegner zur Wehr zu setzen. Es erscheint legitim, im Sinne einer „Notwehr“ sich gegen diese zur Wehr zu setzen und zu diesem Zweck auch Gewalt anzuwenden. Die Aussage von *Wolf* weist darauf hin, dass er jedenfalls das Spiel mit entsprechender Motivation genutzt hat. Möglicherweise hat das Spielen des Spiels mit eben dieser Motivation dazu beigetragen, dass *Wolf* sich erfolgreich diese Distanz schaffen konnte. Der School Shooter Eric Harris hatte im Vorfeld des School Shootings an der Columbine High School ebenfalls angegeben, die für die Tatausführung erforderliche Distanz zu seinen späteren Opfern dadurch geschaffen zu haben, dass er sie als gegnerische Spielfiguren eines Ego-Shooters wahrnimmt.⁴⁵⁶

Auch *Sebastian Bosse* hat zumindest die selbst erstellte Counter-Strike-Map des späteren Tatortes dazu genutzt, Hemmschwellen abzubauen und gewalthaltige Handlungen zu legitimieren. Dazu hat er die von *Böckler* und *Seeger* beschriebene Neutralisierungstechnik der „Verdammung der Verdammenden“ angewendet.⁴⁵⁷ Dafür spricht das auf dem Computerbildschirm des Lehrerpults gezeigte pornographische Motiv, während die Bildschirme der von den Schülern genutzten Computern normale Motive aufweisen. Dadurch kommt *Bosses* Einstellung zu Lehrern und zur Obrigkeit allgemein deutlich zum Ausdruck, die er insgesamt als verlogen und falsch gewertet hat. Allgemein bestehende und anerkannte Moralvorstellungen hat er hierdurch in Frage gestellt und sich somit von ihnen losgesagt. Auch das in einem Klassenraum der Map befindliche Plakat mit der Aufschrift „ZENSIERT – MANGASCHEISSE WOLLN’ WIR NICHT! RX“, ist entsprechend zu deuten. So genannte Manga-Motive waren im Jahr 2006 modern. Möglicherweise fanden sich deshalb entsprechende Poster in den Klassenräumen. Diese dürfte *Bosse* als verhassten Mainstream empfunden haben. In seiner Fantasiewelt war es ihm möglich, diese Motive zu „zensieren“, sich vom Mainstream der Gesellschaft loszulösen und seine Abhängigkeit vom sozialen Gefüge zu verneinen. Insbesondere letzteres schafft die nach *Robertz* und *Wickenhäuser*⁴⁵⁸ beim Abbau von Tötungshemmschwellen wichtige Distanz zu den späteren Opfern. Hierzu hat *Bosse* die selbst erstellte Counter-Strike-Map genutzt. Dies lässt sich nicht bestreiten.

Zu beachten ist aber, dass Legitimierung von Gewalt auch anders vermittelt werden kann. Nach *Raithel* kann insbesondere Gewalterleben im Elternhaus dazu führen, dass Gewaltanwendung als Handlungsmöglichkeit zur Problemlösung sinnvoll und legitim erscheint.⁴⁵⁹ Dies dürfte auf *Wolf*, der Gewalt zwischen seinen Eltern sowie auch Gewalttätigkeiten seines Vaters gegenüber ihm selbst erlebt hat, zutreffen. *Bosse* hat sich nicht nur mit Counter-Strike, sondern insbesondere auch mit gewalt-

⁴⁵⁶ *Langman*, Amok im Kopf, S. 246.

⁴⁵⁷ *Böckler/Seeger*, Schulamokläufer, S. 128.

⁴⁵⁸ *Robertz/Wickenhäuser*, Der Riss in der Tafel, S. 79.

⁴⁵⁹ *Raithel*, DPoI 2/2008, 6.

haltigen Filmen und Medienberichten über in der Vergangenheit liegende School Shootings beschäftigt. Im Gegensatz zu Counter-Strike und den meisten anderen Ego-Shootern zeigen z.B. Filme gewalthaltige Handlungen eingebettet in soziale Situationen. Die Legitimierung von Gewalthandlungen zur Problemlösung erreicht dadurch ein stärkeres Maß. Dies gilt mehr noch für Medienberichte über School Shootings, die sich tatsächlich ereignet haben. Potentiellen Tätern wird durch diese vor Augen geführt, dass es vor ihnen Menschen gegeben hat, die in einer ähnlichen Situation waren, wie sie selbst und dass diese ihre Probleme genau durch eine solche Gewalttat vermeintlich gelöst haben.

Das Spiel Counter-Strike eignet sich im Gegensatz zu Filmen und Medienberichten mangels Darstellung eines sozialen Spielraums hierfür eigentlich nicht. Dass potentielle Täter das Spiel zur Legitimierung gewalthaltiger Handlungen missbrauchen, wofür sie das Grundspiel verändern, ist aber möglich.

6. Auswertung

Im Ergebnis lässt sich ein direkter Einfluss auf den Abbau hemmender Faktoren nicht feststellen. Es lässt sich aber nicht ausschließen, dass das Spiel unter Vornahme entsprechender Änderungen und unter Zuhilfenahme der Möglichkeit des Mappings von potentiellen Tätern bewusst zum Abbau vorhandener Hemmschwellen missbraucht wird.

Die Mehrzahl der Spieler hat an einer grausamen, brutalen Darstellung kein besonderes Interesse. Die Interviewten sind ferner insgesamt nicht der Meinung, dass das regelmäßige Spielen des Spiels Counter-Strike an sich zu einer Enthemmung führen kann.

ElBarto (Gruppe 2): „Also ich denke, da hat jeder die gleiche Hemmschwelle, egal ob man jetzt hier Counter-Strike spielt oder nicht“, (Minute 41.47–41.51).

ZeroCool (Gruppe 3): „Ich bezweifel es. Es gäbe keinen Grund, warum die [Anm. d. Verf.: die Sekunde des Zögerns, bevor bei einer echten Waffe der Abzug betätigt wird] kürzer sein sollte. Also nur weil ich in nem, in nem Computerspiel auf Anhieb schießen kann, heißt das noch lange nicht, dass ich, dass sich das nicht irgendwie ändern würde, wenn ein echter, lebender Mensch vor mir wär. Da sind ja ganz andere Gefühle und Emotionen dann dabei“, (Minute 43.38–43.52).

ZeroCool meint, er würde die Waffe eher fallen lassen, als tatsächlich abzudrücken.

Die im Jahr 2002 durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien getroffenen Feststellungen haben sich bestätigt. Eine verrohende, abstumpfende Wirkung geht von dem Spiel Counter-Strike nicht aus. Auch ist nicht anzunehmen, dass die Empathiefähigkeit kurz- oder gar langfristig abnimmt, weil ein Jugendlicher oder Heranwachsender regelmäßig Counter-Strike spielt.

Teilweise wurde durch die Befragten konkret darauf hingewiesen, dass potentiellen Tätern zahlreiche Möglichkeiten zur Verfügung stehen, die beim Abbau vorhandener Hemmschwellen hilfreich sein können.

KingKarl (Gruppe 2): „*Ich bin der festen Überzeugung, dass diejenigen, die nen Amoklauf machen, psychisch unnormal sind. Die müssen unnormal sein. Ja. Und dann kann glaube ich ne ganze Menge sozusagen die Hemmschwelle, wenn sie denn noch ein bisschen da ist, senken. Das kann zum Beispiel auch darin sein, dass man einfach im Internet recherchiert, und irgendwelche Anleitungen zum Bombenbau findet. Und wenn man schon irgendwie rein technisch, ohne dass man sich irgendwie damit auseinander setzen muss, welche Moral dahinter steckt, sondern einfach nur ne Anleitung [...] ja, dann ist man glaube ich fokussiert auf diese rein technischen Prozesse. Dann macht man das einfach [...]. Ich glaube, dass es halt viele Möglichkeiten gibt, durch Internet und Medien, dass ne Hemmschwelle sinkt“*, (Minute 60.04–61.23).

Es dürfte im Ergebnis darauf ankommen, welche persönlichen und sozialen Voraussetzungen beim Einzelnen vorliegen. Daneben ist die Motivation, mit welcher ein Medium genutzt wird, entscheidend. Wer bewusst seine Hemmschwelle herabsetzen will, dem kann Counter-Strike jedenfalls unter Nutzung von Modifikationen dabei eine Hilfestellung bieten. Möglicherweise hat *Steinhäuser* tatsächlich aus diesem Grund unmittelbar vor Durchführung seines School Shootings einen (anderen) Ego-Shooter gespielt. Die spielerische Annäherung an das Tatgeschehen und damit einhergehende enthemmende Effekte lassen sich nicht von der Hand weisen. Wie im Zusammenhang mit dem Abgleiten in eine Nebenrealität bereits festgestellt, kann Counter-Strike auch in Bezug auf eine Enthemmung nur eine marginale Rolle zwischen anderen Medieninhalten und sonstigen Faktoren spielen.

V. Entwicklung von Taktiken und Strategien

Counter-Strike ist von der Spielbeschreibung her ein Taktik-Shooter. Tatsächlich sind die Ausarbeitung und Anwendung ausgeklügelter Taktiken und Strategien wesentliche Spielelemente.

1. Counter-Strike: Ein Taktik-Shooter, wie er im Buche steht

In einem offiziellen Buch zum Spiel werden mögliche taktische Vorgehensweisen für die bekanntesten Maps vorgestellt und erläutert. In Internetforen werden unterschiedliche Spielstrategien diskutiert. Das Gruppentraining innerhalb eines Clans besteht weniger aus technischen Schießübungen, sondern hauptsächlich aus der Einübung und Perfektionierung von Spieltaktiken. Die Annahme, dass man mithilfe von Counter-Strike Strategien für reale Attentate entwickeln kann, erscheint auf den ersten Blick somit nicht aus der Luft gegriffen.

Alle interviewten Spieler haben angegeben, dass Spielstrategien ein zentrales Element von Counter-Strike sind. Ein Spieler betont sogar, dass diejenigen, die „*einfach drauf los ballern*“, bei Counter-Strike keine Chance haben.

DerPate (Gruppe 1): „*Ich habe selten so ein taktisches Spiel gesehen*“, (Minute 03.08–03.12). „*Wer Counter-Strike offensiv spielt, der hat schon meist verloren*“, (Minute 14.34–14.38).

Die Notwendigkeit zu strategischem und taktischem Vorgehen hat im Jahr 2002 schon die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien erkannt und betont, dass Spielertypen, die nur kurzfristig ein action- und gewaltbesetztes Erlebnis suchen, schnell das Interesse an Counter-Strike verlieren würden.⁴⁶⁰ Die Bundesprüfstelle hat den taktischen Aspekt folglich nicht als problematisch erachtet. Sie hat ihn vielmehr zugunsten des Spiels gewürdigt und argumentiert, dass ein Spiel, welches so anspruchsvoll ist, gerade nicht einer Abstumpfung und Verrohung Vorschub leistet.

Spieler, die das Spiel ausschließlich für sich allein zum Zeitvertreib auf öffentlichen Servern spielen, legen weniger Wert auf Strategie. Dies ergibt sich schlicht aus der Tatsache, dass ohne ein festes Spielerteam Strategien nicht eingeübt werden können. Die Täter der o.g. School Shootings zählen, wie festgestellt, ebenfalls zu dieser Gruppe.

ElPresidente (Gruppe 1): „*Wir trainieren nicht. Wir haben keine ernsthaften Taktiken. Wir spielen, ich sag mal, einfach so drauf los*“, (Teil 1 Minute 05.26–05.32).

ElPresidente weist darauf hin, dass ausgefeilte Strategien und Taktiken durchaus erforderlich sind, um das Spiel erfolgreich, insbesondere im Wettkampf, zu spielen. Wenn er darauf Wert legen würde,

„*dann würde [er sich] auch einen Clan beziehungsweise ein Team suchen, allerdings fehlt [ihm] dazu die Zeit, um wirklich drei Mal oder vier Mal die Woche Abends zu trainieren*“, (Teil 1 Minute 08.37–08.47).

Umso professioneller ein Team spielt, desto wichtiger wird die Bedeutung des taktischen Vorgehens. Besonders deutlich wird die Bedeutung der taktischen Elemente an einer Aussage von **ZeroCool (Gruppe 3):**

„*Also gerade ich kann sagen, dass wir am Tag bestimmt acht Stunden nicht einmal aufeinander geschossen haben und nur Taktik besprochen haben*“, (Minute 07.05–07.11).

Zur allgemeinen Spieltaktik in Counter-Strike zählen u. A. folgende Aspekte:

- Welches Teammitglied hat welche Aufgabe?
- Welche Ausrüstung wird zu Anfang einer Spielrunde von wem gekauft?

⁴⁶⁰ BPjS, „Counter Strike“, Entscheidung Nr. 5116 vom 16.5.2002, BPjS-Aktuell 03/2002, S. 13.

- Wann wird welche Ausrüstung eingesetzt? Welche Granaten werden in welcher Situation geworfen?
- Welche Wege werden von welchen Teammitgliedern eingeschlagen?
- Wer gibt wem Deckung?
- Wo versteckt sich welches Teammitglied?
- Wie lange wird defensiv gespielt?
- Wann ist zu einer offensiven Spielweise überzugehen?

Diese Aufzählung ist nicht abschließend. Insbesondere hängen weitere taktische Fragen davon ab, welches Szenario gespielt wird und aus Sicht welcher Fraktion eine Taktik zu erarbeiten ist. Immer wird in entsprechende Überlegungen die Frage einfließen, wie der Gegner sich wahrscheinlich verhält, um darauf reagieren zu können. Des Weiteren entwerfen die Teams für jede Map eine eigene Strategie, die genau auf die Gegebenheiten der Map zugeschnitten ist.

HomerSimpson (Gruppe 3) hält insbesondere die Anwendung von Granaten im Spiel für

„ein extrem wichtiges, taktisches Element“, (Teil 1 Minute 37.40–37.42).

Dies sehen fast alle Spieler so. Im Spiel gibt es drei verschiedene Arten von Granaten zur Auswahl:

- Bei der **HE-Granate** handelt es sich um eine Explosionsgranate. Sie wird geworfen, um den gegnerischen Spielfiguren Lebenspunkte abzuziehen.
- Die **Smoke-Granate** zieht den virtuellen Spielern keine Lebenspunkte ab. Sie wird geworfen, um dem gegnerischen Team die Sicht zu vernebeln.
- Gleiches gilt für die **Flashbang-Granate**. Diese blendet den Gegner für einige Sekunden.

Von erfahrenen Spielern werden Rauch- und Blendgranaten besonders gern eingesetzt. Erfahrung und eine gute Abstimmung im Team sind allerdings Voraussetzung für den sinnvollen Einsatz von Granaten im Spiel. Die Wirkung der Granaten entfaltet sich nämlich nicht nur gegenüber den Gegnern, sondern betrifft alle umstehenden Spielfiguren. Fehlt eine entsprechende Absprache zum taktischen Einsatz der Granaten, kann es passieren, dass dem eigenen Team damit nicht gedient, sondern vielmehr geschadet wird.

2. Entwicklung von Strategien mittels Mapping

Die Strategien werden, wie dargestellt, immer für eine konkrete Map entworfen. Handelt es sich bei dieser um die Map der (ehemaligen) Schule eines (potentiellen) School Shooters, so wäre es durchaus denkbar, dass dieser im virtuellen Raum eine exakte Taktik für seine Gewalttat erarbeitet, die für die spätere, reale Tatumsetzung tatsächlich hilfreich ist.

Die meisten der interviewten Spieler beschäftigen sich nicht mit der Erstellung eigener Levelkarten. Einige haben dies einmal ausprobiert, aufgrund eines zu hohen Arbeits- und Zeitaufwandes aber wieder verworfen worden.

Die im Rahmen der teilnehmenden Beobachtung gewonnenen Erkenntnisse ergaben, dass die so genannten „Mapper“, also diejenigen, die sich mit der Erstellung von Levelkarten beschäftigen, zum Spielen selbst meist keine Zeit mehr haben.

Anders war dies bei **Wolf (Gruppe 1)**. Er hat angegeben, das Spiel sehr intensiv gespielt zu haben und sich gleichzeitig intensiv mit Mapping beschäftigt zu haben. Damit stellt er eine Ausnahme dar. Er hat ausgeführt, beides zumindest auch im Hinblick auf sein geplantes School Shooting gemacht zu haben.

„Ich hab dann auch meine eigenen Maps erstellt, die dann aber mehr auf diese spätere Geschichte hin ausgelegt waren“, (Minute 05.57–06.07).

Wolf hat angegeben, die Strategie für das an seiner ehemaligen Berufsschule geplante School Shooting

„erst im virtuellen entwickelt“ (Minute 12.52–12.54) zu haben: „Ich hab auch nachher ne Map erstellt, die eins zu eins meiner Schule entsprach“, (Minute 12.59–13.04).

Wolf hat gesagt, dass ihm eine insgesamt möglichst realistische Darstellung seiner Schule in seiner Map nicht wichtig war:

„Alles, so Gegenstände, so Tische und so was, alles was ein Hindernis darstellt, das ist wesentlich wichtiger für denjenigen. [...] Um die Deko an den Wänden so geht's gar nicht. Die Wände können auch komplett in der Map schwarz sein. Es geht nur drum, dass man den Weg hat, den man laufen kann, wo man drüber springt, et cetera“, (Minute 29.11–29.29).

SebastianBosse hingegen war gerade eine realitätsgetreue Nachbildung der Geschwister-Scholl-Realschule besonders wichtig. Wie beschrieben, hat er für die Umsetzung viel Zeit aufgewandt.

Alle befragten Spieler meinen, ein virtueller Nachbau der Schule für Counter-Strike ergäbe keinen Mehrwert für die Planung eines School Shootings. Man kenne die eigene Schule ohnehin in und auswendig. Außerdem könne man genauso gut eine Zeichnung anfertigen, um Strategien zur Tatumsetzung zu planen.

KingKarl (Gruppe 2): *„Das kann man auch, wenn man sich ein großes A3-Blatt nimmt und nen Grundriss nachzeichnet oder so“, (Minute 45.50–45.54).*

Tatsächlich hat auch **Wolf** zunächst eine solche Zeichnung seiner Schule angefertigt.

Wolf (Gruppe 1): *„Ich hab vorher auch ne Zwischenzeichnung gemacht. Vom Klassenraum mit [...] genau diesem Aufbau. Nur halt von, von der*

Draufsicht“, (Minute 27.38–27.45). Diese Zeichnung hat er *„in ne Map umgesetzt, um dann mal zu testen, wie das ablaufen würde“*, (Minute 28.00–28.05).

Die Möglichkeit, mittels entsprechender Map-Editoren reale Umgebungen in spielbare Counter-Strike Maps umzuwandeln, findet er aber im Gegensatz zu den anderen befragten Spielern

„ideal, um sozusagen nen Trainings-Szenario zu schaffen“, (Minute 28.24–28.27).

Deshalb ist er der Meinung, nicht das Spiel selbst, sondern die Map-Editoren seien im Zusammenhang mit School Shootings

„das eigentlich Gefährliche“, (Minute 31.52–31.52).

Im Ergebnis meint **Wolf**, die Möglichkeit, eine Map der eigenen Schule für Counter-Strike erstellen zu können, kann durchaus hilfreich bei der Vorbereitung eines School Shootings sein.

„Die Spiele, die Ego-Shooter kann man komplett rausschließen, das ist nur nen, nur nen Mittel zum Zweck. [...] Das fällt außen vor, die können da nichts für. Nen Ego-Shooter selber macht keinen Amokläufer. Das ist nur ein Teil der Planung. Der hilft bei der Vorbereitung. Vielleicht. Aber ansonsten fällt der raus“, (Minute 42.16–42.35).

Einschränkend weist er aber darauf hin, dass die Map seiner Schule für sich genommen zur strategischen Tatvorbereitung nicht ausreichend gewesen wäre. Er hat deshalb weitere Maßnahmen ergriffen, um geeignete Strategien für sein School Shooting zu entwickeln.

Wolf (Gruppe 1): *„Ich hab mich mit Strategien von der Polizei beschäftigt, um ideale Lösungen zu finden, damit die Polizei im Prinzip erstmal keine Chance hat“*, (Minute 13.20–13.29).

Es spricht manches dafür, dass auch *Sebastian Bosse* versucht hat, mithilfe seiner oben beschriebenen Map für seine Tat zu trainieren. Immerhin ist anhand seiner Tagebucheinträge ersichtlich, dass er die Map in einem engen zeitlichen Zusammenhang mit der Planung und Vorbereitung des School Shootings erstellt hat. Mit Blick darauf, dass *Bosse* diese Map des späteren Tatorts in einem Zeitraum erstellt hat, in dem er sich bereits gedanklich konkret mit der Durchführung eines School Shootings beschäftigt hat und sich im weiteren Verlauf in der Phase der Tatplanung und Tatvorbereitung befand, liegt der Verdacht nahe, dass die Map der detaillierten Tatplanung, zumindest aber einer intensiven gedanklichen Beschäftigung mit der Tat dienen sollte. Die Map wurde im Juli 2006 veröffentlicht.⁴⁶¹ Im August 2006

⁴⁶¹ Die Map wurde am 05. Juli 2006 hochgeladen und veröffentlicht, wie aus dem durch das Portal beim Hochladen einer Map automatisch erstellten Eintrag mit Anzeige des Datums ersichtlich wird: <http://mapscene.de/forum/viewtopic.php?t=2743> [28.12.2013].

waren seine Vorstellungen von seiner Tat bereits recht konkret.⁴⁶² Im Oktober 2006 befand er sich spätestens in der direkten Vorbereitungsphase.⁴⁶³

Eine entsprechende Absicht *Bosses* weisen auch Counter-Strike-Spieler nicht gänzlich zurück. Im Zusammenhang mit dem School Shooting von Emsdetten etwa hat ein User des Mapping-Forums „TheWall“, in dem *Sebastian Bosse* unter dem Pseudonym „*ResistantX*“ aktiv und bekannt war, die Vermutung angestellt, Bosse habe die Geschwister-Scholl-Realschule als Counter-Strike-Map nachgebaut, um

„zu testen, wie es ist sie zu stürmen. Offensichtlichere Zeichen gibt es einfach nicht mehr“.⁴⁶⁴

Klar scheint, dass die Map nicht angefertigt wurde, um Spielspaß zu erleben. Zum Spielen des Spiels Counter-Strike ist die Map wie oben dargestellt nicht brauchbar. Dies gilt insbesondere vor dem Hintergrund der technischen Möglichkeiten im Jahr 2006, ergibt sich aber davon unbenommen schon daraus, dass eine in die für das Geiselrettungsszenario gestaltete Map implementierte Geisel nicht ansprechbar ist und somit nicht gerettet werden kann. Auch die sonstige Gestaltung der Map zeigt, dass sie zum Spielen des Spiels Counter-Strike nicht geeignet ist. Dies meinen auch die beiden befragten Spieler, denen die Map vorgelegen hat:

KingKarl (Gruppe 2): „Zum Spielen ist die unbrauchbar“, (Minute 98.20–98.22).

Auch **HomerSimpson (Gruppe 3)** ist dieser Meinung. Er erklärt dies etwas ausführlicher:

„Die Gänge sind viel zu schmal, die Räume sind zu klein, also es wäre gänzlich ungeeignet, da irgendwie nen Fünf-gegen-Fünf drauf zu spielen, weil man da irgendwie, und dann gibt's ja auch so viele Glaswände, man kann dann durch die Ecke schon einen kommen sehen, was man ja sonst gar nicht wüsste und ja, die ist, also die ist einfach zu klein, zu undurchsichtig, also man, man weiß gar nicht, wo man überhaupt irgendwo hinkommt, und viel zu lange Wege und ja also, bisschen zum rumlaufen, das kann man halt machen. [...] Ist halt ne Map. Ne schlechte, aber ist ne Map. Aber zum Spielen halt nicht geeignet“, (Teil 1 Minute 59.05–59.57).

⁴⁶² Kruse, Amoklauf von Emsdetten – Das Tagebuch von Sebastian B., <http://www.stern.de/panorama/2-amoklauf-von-emsdetten-das-tagebuch-von-sebastian-b-577024.html> [28.12.2013].

⁴⁶³ Kruse, Amoklauf von Emsdetten – Das Tagebuch von Sebastian B., <http://www.stern.de/panorama/3-amoklauf-von-emsdetten-das-tagebuch-von-sebastian-b-577024.html> [28.12.2013].

⁴⁶⁴ *Night Wolf*, ResistantX ist heute nach einem Amoklauf verstorben, Eintrag vom 20. November 2006, <http://www.thewall.de/forum/thread/resistantx-ist-heute-nach-einem-amoklauf-verstorben/54316.2.html> [28.12.2013].

Es handelt es sich folglich bei entsprechenden Maps nicht um eine Computersimulation eines real stattfindenden School Shootings. Zur detaillierten Tatplanung und Tatvorbereitung erscheint das Spielen der Map daher tatsächlich nicht geeigneter, als ein persönlicher Aufenthalt des Täters im Gebäude oder das Anfertigen von handgezeichneten Skizzen des Schulgeländes. Diese Einschätzung deckt sich mit den Angaben der meisten interviewten Spieler.

HomerSimpson (Gruppe 3): „*Nee! Wenn ich sie mir jetzt angucken würde, irgendwie nen halben Tag und da ein bisschen durchlaufen würde und so, würde mir vielleicht irgendwie was ganz Banales einfallen. Irgendwie aber so von wegen ‚drei gehen hoch, zwei gehen unten, geht mal vor‘, oder so, aber das ist, das ist ja keine Taktik. [...] Wirklich taktikmäßig würde mir nichts einfallen“*, (Teil 1 Minute 60.02–60.28)

Aus all dem lässt sich deuten, dass die Maps von späteren School Shootern durchaus im Hinblick auf ein School Shooting konstruiert werden. Hierbei steht aber die Entwicklung von Strategien und Taktiken für die Tat aber möglicherweise nicht im Vordergrund. Die Absicht, einen Tatplan entwickeln zu wollen, mag mitschwingen. Letztlich erfolgt hauptsächlich aber eine gedankliche Annäherung an die Tat sowie eine erste spielerische Umsetzung.

3. Übertragbarkeit auf die Realität

Fraglich bleibt ferner, ob eine in Counter-Strike erlernte, eingeübte Strategie auf die konkrete Vorgehensweise bei einem School Shooting tatsächlich übertragbar wäre.

Immerhin ähnelte der Tatablauf des School Shootings von Emsdetten den in der vorab erstellten Counter-Strike-Map zu laufenden Wegen. Ferner verwendete *Bosse* bei seiner Tatausführung Sprengsätze und Rauchtöpfe. Bei diesen handelt es sich, wie gezeigt, um im Spiel besonders wichtige taktische Elemente.

Deshalb verwundert es, dass **Wolf**, der nach eigenen Angaben mit dem Spiel für seine Tat trainiert haben will, zwar den Einsatz von Sprengsätzen geplant hatte, aber gerade diese in Counter-Strike taktisch wichtigen Granaten nicht nutzen wollte.

Wolf (Gruppe 1): „*Das wär den Gegnern nicht respektvoll, aus meiner Sicht, gegenüber gewesen. [...] Ich persönlich hätte das als Schande empfunden, wenn ich meine Gegner geblendet hätte und die hätten sich nicht wehren können“*, (Minute 24.54–25.06).

Insgesamt erscheint eine möglicherweise mithilfe von Counter-Strike eingeübte Strategie nicht ohne Weiteres auf die Realität übertragbar zu sein.

ElBarto (Gruppe 2): „*Man könnte natürlich das Gebäude an sich nachbasteln. Das geht sicher. Aber was halt zumindest mit Counter-Strike überhaupt nicht geht, ähm, man müsste ja irgendwie auch eben Zivilisten in dem Ge-*

bäude unterbringen können, die dann abhauen. Sowas geht mit Counter-Strike nicht. Also dieses Event gibt's nicht“ (Minute 47.41–47.59).

Möglicherweise hatte *Bosse* versucht, genau dieses Szenario in seine Map zu integrieren. Ein Hinweis darauf könnte sich in einem im April 2006 geschriebenen Forenbeitrag bezüglich einer Map für den Ego-Shooter Half Life verstecken, in welchem *Bosse* unter seinem Pseudonym „ResistantX“ danach fragte, wie man es technisch umsetzt, dass eine Gruppe von Gegnern automatisch in einem Gebäude nach dem Spieler sucht, sobald dieser im Spiel an einem bestimmten Punkt angelangt ist.⁴⁶⁵ Möglicherweise wollte er hiermit das Eintreffen der Einsatzkräfte der Polizei simulieren, die ihn während der Ausführung seiner Tat in der Schule suchen und für diesen Fall Taktiken einstudieren. Ob ihm dies gelungen ist, ist nicht bekannt. Nach Auskunft des Medieninformatikers **Michael_Z.**, der seit mehr als zehn Jahren Maps für Counter-Strike erstellt, ist dies allerdings unwahrscheinlich. Ein dynamischer Befehl in der Art „*wenn nur noch drei Spieler leben, dann mach Folgendes*“ (Minute 16.25–16.29) lässt sich per se in einer Map nicht umsetzen, da dynamische Befehle hier nicht erteilt werden können.

„In Verbindung mit nem Server [hätte man das] dann durchaus [machen können], aber das ist dann durchaus, dass kann man nicht so kurz als vierzahnjähriger in sechs Monaten schaffen. Da braucht man wirklich fundiertes Wissen, das man sich auch wirklich aneignen muss, weil man dafür auch ne Programmiersprache können muss und auch die ganze Servermechanik dahinter verstehen muss. Das ist definitiv nichts mehr, was man sich so kurz an nem Wochenende anlernen kann“, (Minute 15.13–15.36).

Michael_Z. äußerte im weiteren Verlauf des Interviews, demjenigen, der die Map der Geschwister-Scholl-Realschule erstellt hat, keinesfalls entsprechende Kenntnisse zuzutrauen und gab ferner an, nicht auf Anhieb zu wissen, ob er selbst in der Lage wäre, dies technisch umsetzen zu können.

4. Auswertung

Wolf, der sich seinen Angaben nach rund um die Uhr Gedanken über eine ausgefeilte Strategie für die Durchführung seines School Shootings gemacht hat, hatte schlussendlich überraschend wenig konkrete Ideen zur Umsetzung nennen können. Während des Interviews tauchten Widersprüche auf, als er nach seiner konkreten Strategie für sein geplantes School Shooting gefragt wurde.

⁴⁶⁵ *Bosse alias ResistantX*, Getriggerte Truppen, Eintrag vom 13. April 2006, <http://www.thewall.de/forum/thread/getriggerte-truppen/51141.1.html> [28.12.2013]; *Bosse alias ResistantX*, Gegner sollen nach Spielern suchen, Eintrag vom 12. August 2006, <http://www.thewall.de/forum/thread/gegner-sollen-nach-spieler-suchen/51120.1.html> [28.12.2013].

Während **Wolf (Gruppe 1)** zunächst angegeben hat, dass er die Waffen einen Tag vor der Tat in der Schule

„an verschiedenen Orten“

verstecken wollte, hat er kurz darauf gesagt, er hätte sie in Taschen mit sich geführt, um seinen Weg durch das Gebäude am Tag spontan auswählen zu können und nicht von einer zuvor durch Zwischenlagerung der Waffen festgelegten Route abhängig, sondern

„vom Start bis zum Ziel flexibel“

zu sein (vgl. Minute 33.43–34.56). Letztendlich gab er an, absichtlich auf eine festgelegte Strategie verzichtet zu haben:

„Dieses Grundmuster habe ich nicht, wollte ich nicht so weit ausbauen und da so viel mit rein fließen lassen. Es sollte eine Basis bleiben. Und diese Basis sollte, dass die Sache unkompliziert abläuft. Weil jeder Faktor, der zuviel ist, der kann wiederum zum Scheitern sein“, (Minute 61.43–61.58).

Daraus lässt sich ableiten, dass er mithilfe seiner Counter-Strike-Map jedenfalls nicht „erfolgreich“ eine sinnvolle Strategie für seine Tat entworfen hat.

Ähnliches dürfte auf *Bosse* zutreffen. Mit Ausnahme des Täters selbst ist zum Glück niemand durch seine Tat ums Leben gekommen. Nur wenige Personen sind durch Schüsse verletzt worden. Die meisten Verletzten erlitten Schockzustände und Rauchvergiftungen.⁴⁶⁶ *Bosses* Tatplan aber sah es vor, möglichst viele Menschen zu töten. Obwohl er intensiv Counter-Strike gespielt und möglicherweise mithilfe seiner selbst erstellten Map für die Tat trainiert hat, ist es ihm nicht gelungen, einen vorab gefassten Tatplan „erfolgreich“ umzusetzen.

Allgemein betrachtet ist auch nicht anzunehmen, dass das regelmäßige Spielen von Counter-Strike das strategische Denken für eine reale Tat in besonderem Maße schult oder dazu führt, dass langjährige Spieler geeignete Strategien zur Umsetzung entsprechender Taten „in petto“ haben. Keiner der Spieler hatte auf Anhieb eine gute Idee, welche Strategien und Taktiken zur „erfolgreichen“ Durchführung eines School Shootings eingesetzt werden könnten.

HomerSimpson (Gruppe 3) hat angegeben, er habe sich durch die mediale Berichterstattung dazu animiert gefühlt, einmal darüber nachzudenken, wie man es „besser“ machen könnte, als Täter vergangener School Shootings. Ergebnis seiner Überlegungen ist Nachstehendes:

„Also ich hab mir immer nur gedacht, ähm, dass man so spät wie möglich auffallen sollte. Das heißt, wahrscheinlich irgendwie mit irgendwas Schallgedämpftem. Mit irgendwelchen schallgedämpften Waffen. Dann von Klassenzimmer zu Klassenzimmer gehen, aber dann hab ich mir auch immer ge-

⁴⁶⁶ Engels, Das School Shooting von Emsdetten, S. 38.

dacht, ja, spätestens wenn man die Waffe zieht, schreien alle, dann hört es der Nebenraum und dann hauen alle ab“, (Teil 3, Minute 14.18–14.40).

Den Ergebnissen nach scheint das Spiel Counter-Strike nicht in besonderem Maße hilfreich für die Ausarbeitung eines Tatplans zu sein. Dies gilt trotz der Möglichkeit, mittels des Mappings eine virtuelle Karte der eigenen Schule zu erstellen. Nichts deutet darauf hin, dass sich hieraus ein Mehrwert für die Planung der Tat ergibt.

Dennoch spricht nach Ansicht des Medieninformatikers **Michael_Z.** einiges dafür, entsprechende Levelkarten realer Umgebungen nicht zu erstellen bzw. zu veröffentlichen. Er selbst hat auch schon einmal darüber nachgedacht, seine ehemalige Schule oder die von ihm besuchte Universität als Counter-Strike-Level nachzubauen. Weil er dies für ein mögliches Sicherheitsrisiko hielt, hat er sich dann aber dagegen entschieden.

„[Ich] habs dann explizit wegen Emsdetten einfach gelassen. Unter anderem auch, weil es ein Sicherheitsrisiko ist. Weil Personen, die nicht Zugriff auf das Gebäude haben, dann detaillierte darüber Informationen bekommen, weshalb das so oder so ein No-Go ist“, (Minute 13.44–13.57).

Dass sich hieraus ein besonderes Sicherheitsrisiko für ein School Shooting ergibt, ist aber nicht erkennbar. Bei den Tätern handelt es sich – jedenfalls nach hiesiger Auffassung und Definition – immer um (ehemalige) Schüler der jeweiligen Schule. Sicherheitsrelevant wäre dies davon unbenommen aber bezüglich anderer möglicher Anschläge.

VI. Schießtraining, Waffenkenntnisse und Zugang zu Waffen

1. Erfahrungen mit Waffen

Die Erfahrungen der befragten Spieler mit Feuerwaffen und anderen Waffen lassen sich wie folgt zusammenfassen:

ElPresidente (Gruppe 1) hatte bereits einmal das „Luftgewehr von [...] Opa, der Jäger war“ (Teil 1 Minute 13.25–13.27) in der Hand, hat damit jedoch nicht geschossen (vergl. Teil 1 Minute 20.02–20.03).

Wolf (Gruppe 1): „Ich war auch im Schießverein, aber das war, ich war auch nur auf wenig Wettkämpfen halt, aber meine Ergebnisse waren einfach nicht gut genug [...]. Das war nicht ganz so, weil ich einfach nicht so die ruhige Hand dafür hatte“, (Minute 04.46–05.06).

KingKarl (Gruppe 2): „Übers Luftgewehr bin ich nie hinweggekommen“, (Minute 11.02–11.05).

HomerSimpson (Gruppe 3) hat früher ab und zu Soft Air gespielt (vgl. Teil 2 Minute 03.08–03.10) und „*war mal im Schützenverein*“, (Teil 2 Minute 03.21–03.23).

Alle anderen Spieler haben keinerlei Erfahrungen im Umgang mit Feuerwaffen oder anderen Waffen. Besonderes Hintergrundwissen ließ sich ebenfalls bei keinem der Spieler feststellen. Beispielhaft sei ein Befragter zitiert:

KingKarl (Gruppe 2): „*Ich glaub, ich weiß nicht mehr* [Anm. d. Verf.: über Waffen], *als man irgendwie ohnehin weiß*“, (Minute 14.51–14.56).

Dies ist im Zusammenhang mit den nachfolgend dargestellten Aspekten zu berücksichtigen. Die Spieler konnten für die Beantwortung der Fragen nicht auf nennenswerte eigene Erfahrungen mit Waffen oder Spezialkenntnisse zurückgreifen.

2. Interesse an Waffen

Kein einziger befragter Spieler scheint ein besonderes Interesse an Waffen zu hegen. Selbst **Wolf** zählt die Beschäftigung mit Waffen nicht zu seinen Freizeitbeschäftigungen.

ElPresidente (Gruppe 1) „würde [sich] nicht als Waffenfanatiker bezeichnen“ (Teil 1 Minute 16.00–16.03), hat aber angegeben, sich in geringem Umfang für die geschichtliche Entwicklung von Kriegswaffentechnik zu interessieren, wobei sein „*Hauptinteressenpunkt [...] der Zweite Weltkrieg*“ (Teil 1 Minute 16.13–16.15) ist. Entstanden sei dieses Interesse unabhängig von Counter-Strike, unter anderem während seines Studiums. **ElPresidente** studiert „*Lehramt mit dem Fach Geschichte*“ (Teil 1 Minute 16.05–16.07).

ElBarto (Gruppe 2) hat „*noch nie eine in der Hand gehabt und [sich] noch nie für interessiert*“, (Minute 31.49–31.51).

ZeroCool (Gruppe 3): „*Ich hab mir gerne auf N24 irgendwelche Panzerdokus oder so was angeguckt, aber sonst ist da kein großes Interesse*“, (Minute 30.24–30.30).

Wie bereits dargestellt, hat auch kein Spieler angegeben, nach dem Spielen von Counter-Strike schon einmal Lust auf das Schießen mit einer echten Waffe gehabt zu haben.

All dies deutet darauf hin, dass selbst die langjährige, intensive Beschäftigung mit dem Spiel ein Interesse an echten Waffen jedenfalls nicht hervorruft oder steigert.

Bei allen Interview-Teilnehmern handelt es sich um Personen, die das Spiel seit einigen Jahren mitunter mehrere Stunden täglich nutzen. Einige von Ihnen halten sich darüber hinaus regelmäßig in Chats und Foren der Community auf.

Die Annahme, dass eine Vorliebe für Waffen durch die Beschäftigung mit dem Spiel geweckt oder verstärkt werden könnte, wäre vor dem Hintergrund, dass sich nicht einer der interviewten Spieler für Waffen interessiert, gänzlich verfehlt. Ne-

benbei zeigte sich, dass es gerade nicht nur Waffennarren sind, die Interesse an dem Spiel haben.

3. Realismusgehalt der dargestellten Waffen und ihres Schussverhaltens

Bevor der Frage nachgegangen werden kann, ob das Spiel dazu geeignet ist, Waffenkenntnisse zu vermitteln oder als Schießtraining zu dienen, ist zu untersuchen, inwieweit die in Counter-Strike dargestellten Schusswaffen und ihr Schussverhalten mit der Realität übereinstimmen. Ob und wie weit dies, insbesondere im Vergleich mit anderen Ego-Shootern, der Fall ist, sollte von den Spielern beurteilt werden. Ein solcher Vergleich ist möglich, da alle interviewten Spieler neben dem Spiel Counter-Strike auch verschiedene andere Ego-Shooter kennen. Da die Spieler allerdings, wie bereits dargestellt, nicht über Erfahrungen mit echten Schusswaffen verfügen, kann von ihnen naturgemäß lediglich eine Einschätzung erwartet werden, die auf allgemein über Schusswaffen bekannten Tatsachen beruht.

Fest steht nach der Spielbeschreibung bereits, dass alle in Counter-Strike dargestellten Schusswaffen in ihrer Optik echten Waffen nachempfunden sind und ihre Bezeichnung im Spiel lediglich aufgrund markenrechtlicher Konflikte leicht abgewandelt wurde. Auch das Schussverhalten soll der Spielbeschreibung nach an die realen Vorbilder angelehnt sein. Die im Spiel wählbaren Waffen orientieren sich sämtlich an real existierenden Waffen, wobei die Namen aufgrund des Markenrechts geändert oder verfremdet worden sind. Es gibt Primärwaffen (Maschinengewehre, Gewehre und Maschinenpistolen), Sekundärwaffen (Pistolen) und sonstige Waffen, wozu Blend-, Rauch- und Explosionsgranaten zählen. Für den Nahkampf verfügt jeder Spieler zusätzlich über ein Messer.⁴⁶⁷

a) Ballistische Eigenschaften der im Spiel dargestellten Schusswaffen

Die ballistischen Eigenschaften der Schusswaffen entsprechen allerdings nicht, wie oft behauptet, der Realität sondern sind vielmehr den Erfordernissen des Spiels angepasst.

Beispielsweise führte die in den Anfangsversionen des Spiels auch in der Bewegung sehr hohe Zielgenauigkeit der Maschinenpistolen zu Problemen im Spielablauf. Um nicht getroffen zu werden,

„entwickelten die Spieler eine recht unelegante, aber effektive Technik: das ‚Bunny Jumping‘. Wie Hasen sprangen die Spieler durch die Gegend, da sie so schwerer zu treffen waren [...]“⁴⁶⁸.

⁴⁶⁷ Glaser, Counter-Strike – Das offizielle Buch, S. 6.

⁴⁶⁸ Glaser, Counter-Strike – Das offizielle Buch, S. 7.

Diesem „*Bunny Jumping*“ wollte man entgegen wirken, indem die Zielgenauigkeit der Waffen herabgesetzt wurde.⁴⁶⁹ Die Technik des „*Bunny Jumpings*“ ist als Ausgleichstaktik gleichwohl erhalten geblieben.

Hierzu äußert sich ein Spieler wie folgt:

DerPate (Gruppe 1): „*Soll ich dir mal im echten Leben nen Bunnyhop zeigen?*“, (Minute 25.46–25.48).

Damit will er darauf hinweisen, dass die im Spiel erforderlichen und üblichen Reaktionen auf Angriffe des Gegners nicht mit der Realität zu vergleichen sind.

Ferner wurde von den Spielern auf Punkte hingewiesen, an denen das Verhalten der Schusswaffen im Spiel wahrscheinlich von dem echter Schusswaffen deutlich abweicht.

HomerSimpson (Gruppe 3): „*Man kann tatsächlich teilweise durch Wände schießen, die sind zwanzig Meter dick, das würde im Leben ja nicht funktionieren. Und natürlich auch die Art, also es gibt ja diese Recall-Control, also die Kontrolle des Rückschlags der Waffe. Wenn man Dauerfeuer macht, das ist ja auch ein Mittel, was man benutzt, also man klickt ja jetzt nicht nur die ganze Zeit jeden einzelnen Schuss, sondern man macht ja auch Salven oder Dauerfeuer, und da muss man den Rückschlag dann eben so kontrollieren mit der Maus, dass man die Schüsse alle auf einen Punkt kriegt. [...] drückst halt Dauerfeuer und dann wird dein Crosshair nach oben gehen, nach unten, nach links, nach rechts, nach links. Das ist halt so der Rückschlag der Waffe. Und das muss man dann praktisch, dem muss man dann beim Schießen entgegenwirken, also die Waffe wieder nach vorne drücken und dann rechts, links, rechts, eben genau spiegelverkehrt, dass man das Recall so kontrolliert, dass man auf einen Punkt geht. [...] Und das ist was, also das kann man im wahren Leben so mit Sicherheit nicht kontrollieren. Also ich kann mir nicht vorstellen, dass sich einer, irgendson Taliban, da mit ner AK irgendwo hinsetzt und seine dreißig AK-Schuss zehn Meter gegenüber auf einen Punkt kriegt, da bricht er sich wahrscheinlich nen Arm bei. Und das sind halt Sachen, also was das angeht, ist es definitiv nicht realistisch“, (Teil 1 Minute 14.52–16.39).*

Vorstehendes spricht nach hiesiger Auffassung gegen die Vergleichbarkeit des Spiels mit realen Gegebenheiten. Einige der Interviewten, so auch **HomerSimpson**, haben allerdings eingeräumt, dass Counter-Strike jedenfalls im Vergleich mit anderen Ego-Shootern als besonders realistisch eingeschätzt wird.

HomerSimpson (Gruppe 3): „*Also ich finde, von diesem ganzen Schussverhalten, also wie sich ne Waffe verhält, wenn man damit eben rumrennt und schießt, würd ich sagen, ist Counter-Strike das Realistischste. Also es ist*

⁴⁶⁹ Vgl. Glaser, Counter-Strike – Das offizielle Buch, S. 7.

nach wie vor nicht irgendwie Echtzeit, sag ich mal, dass es wirklich eins zu eins so ist, aber es ist im Vergleich zu den anderen auf jeden Fall eigentlich das Realistischste, meiner Meinung nach“, (Teil 1 Minute 13.55–14.20).⁴⁷⁰

Im Gegensatz zu anderen Ego-Shootern ist bei Counter-Strike vor allem in der Version CS: 1.6 die Treffsicherheit geringer. Dem Spieler wird ein hohes Maß an Können abverlangt, wenn er zum Beispiel mit seiner in der Bewegung befindlichen Spielfigur auf den virtuellen Gegner schießt und diesen treffen will.

b) Anwendungsarten, Wirkmechanismen und Verletzungsfolgen der im Spiel dargestellten Waffen

Auch die Art der Anwendung, die Mechanismen der Wirkung sowie die einzelnen Verletzungsfolgen der in Counter-Strike dargestellten Waffen weichen von realen Gegebenheiten ab.

Der so genannte „*Headshot*“, der Kopfschuss, ist bei allen Spielern besonders beliebt, weil er bei der gegnerischen Spielfigur den größten Schaden verursacht. Im Gegensatz zum echten Leben ist dieser in Counter-Strike jedoch nicht unbedingt „tödlich“.

HomerSimpson (Gruppe 3): *„Bei Pistolen hat man immer noch, lebt man immer noch. Also man kann bei manchen Pistolen, je nachdem, wie groß die Distanz ist, zwei bis drei Kopfschüsse abkriegen und trotzdem noch leben“, (Teil 1 Minute 41.58–42.07).*

Zwar kommt es auch in der Realität vor, dass ein Mensch nach einem Kopfschuss noch lebt. Dies ist aber insbesondere bei mehreren erfolgten Schüssen doch eher eine Ausnahme.

Auch die Darstellung der Granaten im Spiel hält ein Spieler für sehr unrealistisch. Dies trifft besonders auf die Rauchgranaten zu.

ElPresidente (Gruppe 1): *„Also ich habe noch nie in echt ne Rauchgranate gesehen, wie die in echt aufgegangen ist beziehungsweise wie das Verhalten in echt ist, allerdings halt schon im Fernsehen oder Internet öfters mal und ich glaube, dass die, beziehungsweise ich weiß, dass die Darstellung im Spiel ne ganz andere ist, als im echten Leben. Im echten Leben hat man zum Beispiel die Wetterverhältnisse noch dazu, das ist ja im Prinzip nur Rauch, der aufsteigt, und durch den Wind wird er halt dann in eine Richtung getrieben. [...] Ich glaube auch, dass Counter-Strike ein falsches Bild von dem Einsetzen von Waffen und Granaten ja darbietet“, (Teil 1 Minute 23.21–25.50).*

⁴⁷⁰ **HomerSimpson** bezieht diese Aussage ausdrücklich auf die in graphischer Hinsicht deutlich unterlegene Version CS: 1.6. Trotz realitätsnäherer graphischer Gestaltung weist die neuere Version CS: Source seiner Ansicht nach weitaus weniger Realismushalt auf, was den Umgang mit den Schusswaffen anbelangt.

Ein anderer Spieler weist darauf hin, dass die Rauch- und Blendgranaten im Gegensatz zur Realität im Spiel nicht dazu geeignet sind, um den gegnerischen Spielfiguren Schaden zuzufügen:

HomerSimpson (Gruppe 3): „Mit den Granaten kann man nur mit der, mit der Spreng-, dieser HE-Granate, das ist ja die einzige, die sprengt, nur mit der kann man jemanden halt sprengen. Das geht. Also das ist halt ne Granate, ne ganz normale. Aber die anderen, die, die Blendgranaten, oder die Rauchgranate, die ist einfach nur Rauch oder Licht“, (Teil 1 Minute 39.53–40.06).

In der Realität rufen Rauchgranaten und Rauchtöpfe, wie während des School Shootings von Emsdetten geschehen, durchaus schwere Verletzungen beispielsweise in Form von Rauchvergiftungen hervor. Im Spiel hingegen dienen die Rauch- und Blendgranaten ausschließlich taktischen Gesichtspunkten. Sie sollen den gegnerischen Spielern die Sicht vernebeln, um diese leichter angreifen zu können.

4. Allgemeine Waffenkenntnisse

Die meisten Spieler schätzen ihre eigenen Kenntnisse über Waffen als nicht vorhanden oder äußerst gering ein. Die Spieler bestätigten aber eine recht realitätsnahe, optische Darstellung der Waffen im Spiel:

ElPresidente (Gruppe 1): „Ich muss sagen, ganz gut getroffen“, (Teil 1 Minute 14.11–14.13).

Einige haben angegeben, aufgrund der durchaus realitätsgetreuen Darstellung im Spiel in der Lage zu sein, bestimmte Waffen außerhalb des Spiels, beispielsweise auf Fotografien oder in Filmen, erkennen und zuordnen zu können.

ElPresidente (Gruppe 1): „Man könnte vielleicht schon unterscheiden, wenn man jetzt beispielsweise zehn Waffentypen da liegen hat, von denen fünf in Counter-Strike implementiert sind, könnte man die bestimmt ohne Weiteres benennen“, (Teil 1 Minute 21.56–22.13).

Sie wüssten aber nicht, wie man eine Waffe auseinanderbaut und wieder zusammensetzt, wie man sie lädt und entschert oder wie man sie korrekt hält.

ElBarto (Gruppe 2): „Also ich habe keine Waffenkenntnisse“, (Minute 39.05–39.06). „Wenn mir jemand ne geladene Waffe in die Hand gibt, kriege ich das bestimmt irgendwie hin, aber ich hätte jetzt keine Ahnung, wie man son Ding lädt oder entschert“, (Minute 39.15–39.23).

Dies gilt sogar für **ElPresidente (Gruppe 1)**, der angegeben hat, sich ein wenig für Kriegswaffen zu interessieren: „Nee, also ich glaube, das wüsste ich nicht. Nee. Nee. Da muss ich passen“, (Teil 1 Minute 19.45–19.52).

Insgesamt sind die Spieler nicht der Meinung, dass Counter-Strike dazu geeignet ist, besondere Waffenkenntnisse zu vermitteln. **Wolf (Gruppe 1)** meint, die für ein School Shooting erforderlichen Waffenkenntnisse könne

„man ja aus dem Spiel nicht rausziehen, weil in dem Spiel [...] die Waffen nicht so sind, mit Sicherheit und alles, das fehlt dem Spiel. Wenn man da selber die Waffe entsichern müsste, und so, wüsste man das. Wenn die Waffen wirklich eins zu eins auf realen Waffen basieren würden, wär das kein Problem. Aber da das nicht der Fall ist, konnte man da keine wirklichen Rückschlüsse rausziehen“, (Minute 21.41–22.04).

Deshalb hat er sich unabhängig von Counter-Strike und der Counter-Strike-Community anderweitig über das Internet informiert:

„Ich weiß, wo ich auch im Internet was finde dazu. Ich kann mich also im Prinzip so kundig machen, auch, wie die Waffe aufgebaut ist, welche Sicherheit die Waffe hat, vor allen Dingen speziell bei der Firma Walther weiß ich, welche Sicherheit die Waffe hat, wo ich sehe, dass die Waffe geladen ist und schussbereit ist, und wozu, wenn ich nichts gefunden hätte, hätte ich mich mit der Waffe selber auseinander gesetzt. Hätte geguckt, was ist machbar, sicherungsmäßig et cetera, und hätte dann auch im Wald irgendwo Probeschießen geübt“, (Minute 20.56–21.25).

Auch die anderen Befragten meinen, dass nähere Kenntnisse über Waffen durch das Spiel nicht vermittelt werden.

ElPresidente (Gruppe 1): *„Also ich glaube, dass jeder, der sagt: ‚Ich hab Counter-Strike gespielt und kenn mich jetzt mit Waffen aus, wie jemand, der fünf Jahre lang bei der Armee war‘, das halte ich für grob gelogen“, (Teil 1 Minute 22.17–22.27).*

Die oben stehenden Ergebnisse lassen nicht darauf schließen, dass das Spiel geeignet ist, allgemeine Waffenkenntnisse zu vermitteln, die möglicherweise bei der Umsetzung eines School Shootings hilfreich sein könnten.

5. Schieß- und Zieltraining mithilfe von Counter-Strike

Zielen, Schießen und Treffen – das sind zentrale Elemente der Spielstruktur von Counter-Strike. Dies gilt nicht nur im Vergleich mit anderen, nicht gewalthaltigen Computerspielen, sondern auch in der Gegenüberstellung mit anderen Ego-Shootern.

HomerSimpson (Gruppe 3): *„Es kommt in dem Spiel halt wirklich drauf an, dass man besser und schneller zielt, als der andere“, (Teil 1 Minute 11.34–11.39).*

Den Fähigkeiten des Spielers wird insbesondere von der Version CS: 1.6 viel abverlangt, während die Version CS: Source als eher einsteigerfreundlich gilt. Wäh-

rend der Interviews entstand der Eindruck, dass die Hand-Augen-Koordination in engen Grenzen mithilfe des Spiels verbessert werden kann.

Das wurde vor allem daran deutlich, dass die meisten der interviewten Spieler das Spiel zu Anfang als extrem anspruchsvoll empfunden haben. Im Einzelnen berichteten sie davon, dass sie in der Anfangsphase große Probleme mit dem Zielen auf die gegnerische Spielfigur hatten, was sich im Laufe der Zeit teilweise erheblich verbessert hat.

Zu berücksichtigen ist jedoch, dass besonders gute Counter-Strike-Spieler scheinbar bereits vor ihrer aktiven Spielerlaufbahn über eine hervorragende Hand-Augen-Koordination verfügten.

Dies wird insbesondere an *ZeroCool* deutlich. *ZeroCool* spielte im Zeitpunkt des Interviews in einem der besten und erfolgreichsten deutschen Clans der ESL: EPS und gilt als einer der besten deutschen Counter-Strike-Spieler überhaupt. Innerhalb seines aus fünf Spielern bestehenden Teams nimmt er eine feste Rolle ein. Aufgrund seiner besonders herausstechenden Treffsicherheit ist er für das so genannte „Aiming“ verantwortlich. Das bedeutet, dass er insbesondere dafür zuständig ist, möglichst viele gegnerische Spielfiguren durch virtuelles Erschießen auszuschalten.

ZeroCool (Gruppe 3): „*Es sind ja fünf Spieler, wir hatten immer so die Reihenfolge, da bin ich meistens als Dritter dann mitgegangen, weil meistens ist das dann der, der das beste Aiming hat, der am besten trifft und als Dritter einfach den meisten Freiraum hat dann, sein Aiming auszunutzen. Der erste ist meist son bisschen, ja wie kann man, einfach Futter. Der muss dann einfach die Kugeln fangen. Der Zweite, der Zweite sucht sich ne gute Position und der Dritte hat dann eigentlich am meisten Freiraum für das Spiel und kann am meisten dann auf die Situation eingehen, hat am wenigsten Aufmerksamkeit von den Gegnern, da war ich dann schon eher der Aimer halt, also der mit dem besten Aiming im Team, der dann diese Aufgabe hatte“*, (Minute 07.54–08.30).

Dies macht er nicht etwa mittels des in Counter-Strike verfügbaren Scharfschützengewehrs, welches das Zielen erleichtert. Vielmehr ist seine Lieblingswaffe als Terrorist die „AK 47“, als Counter-Terrorist die „Desert Eagle“, die auch als „Deagle“ bezeichnet wird. Dabei handelt es sich jeweils um ein Maschinengewehr bzw. eine Maschinenpistole, welche über ein simuliertes Rückschlag- und Streuverhalten verfügt, dem während des Schießens mittels entsprechender Mausbewegungen ständig entgegen gewirkt werden muss.

ZeroCool (Gruppe 3): „*Gerne immer AK, AK und Deagle“*, (Minute 08.43–08.44).

ZeroCool verfügt demnach über eine sehr gute Hand-Augen-Koordination. Diese hat er nicht durch das regelmäßige Spielen von Counter-Strike erworben, denn im Gegensatz zu allen anderen interviewten Spielern hat er angegeben, der Einstieg in das Spiel sei ihm leicht gefallen:

„Ich fands relativ einfach“, (Minute 02.40–02.42).

Zudem sei er schon immer in allen Sportarten sehr gut gewesen, die eine ausgeprägte Hand-Augen-Koordination erfordern.

„Ich denke, ich hatte auch schon vorher meine Reflexe. [...] Bei mir war das genau der Unterschied. Ich hab jahrelang Fußball gespielt. Sehr gut Fußball gespielt und hab jede Ballsportart sehr gerne gemacht. (Minute 39.18–40.04).

Ähnliches berichtet der erfolgreiche Amateur-Spieler **HomerSimpson**.

HomerSimpson (Gruppe 3): *„Ich kann Tischtennis ganz gut spielen“, (Teil 2 Minute 06.26–06.28).*

Wie geschildert konnte **HomerSimpson** trotz langjähriger Erfahrung in Counter-Strike im Schützenverein allerdings keine Erfolge erzielen. Die Täter der o.g. School Shootings beschäftigten sich ebenfalls mit Sportarten, die eine gute Hand-Augen-Koordination erfordern. So spielte der School Shooter *Steinhäuser* seit seinem zwölften Lebensjahr Handball. *Bosse* spielte in seiner Freizeit regelmäßig das umstrittene Teamspiel Soft Air. Im Jahr 2005 gründete er zum Zwecke des Soft Air-Spielens mit neunzehn anderen Spielern gemeinsam das „Tactical Air Soft Team Emsdetten“, welches in der Kurzform als T.A.S.T.E. bezeichnet wurde.⁴⁷¹ Neben regelmäßigen Trainingseinheiten fanden auch Wettkämpfe gegen andere Soft Air Teams statt.⁴⁷² *Kretschmer* spielte erfolgreich Tischtennis und ging dem Sportschießen in einem Schützenverein nach.⁴⁷³

Auffällig ist in diesem Zusammenhang, dass ein Spieler, der nach langjähriger Erfahrung mit CS: Source auf die Version CS: 1.6 umgestiegen ist, von einer schwierigen Umgewöhnungsphase berichtet. Das Zielen und Treffen, was er eigentlich bereits beherrschte, musste er bezogen auf die andere Version wieder neu trainieren.

ElPresidente (Gruppe 1): *„Das war ne Umstellung, das, ich sag mal, neu zu lernen“, (Teil 1 Minute 11.36–11.39).*

Ein anderer Spieler, der sehr erfolgreich im E-Sport in der Amateur-Liga spielt, hat Ähnliches im Zusammenhang mit anderen Ego-Shootern angegeben. Nach langjähriger Erfahrung mit dem Spielen von Counter-Strike hat er zahlreiche andere Ego-Shooter testweise gespielt, an diesen jedoch immer schnell den Spaß verloren.

HomerSimpson (Gruppe 3): *„Da ist es immer so gewesen, dass ich halt nach ner Stunde keine Lust mehr hatte. Also ich spiel das dann irgendwie,*

⁴⁷¹ Böckler/Seeger, Schulamokläufer, S. 107 f.

⁴⁷² Böckler/Seeger, Schulamokläufer, S. 108.

⁴⁷³ Michelfelder, Kriminalistik 3/2010, 143.

und dann hab ich halt keine Lust mehr. Weil da bin ich dann halt einfach schlecht“, (Teil 1 Minute 10.20–10.26).

Dies könnte darauf hindeuten, dass das Schießen und Zielen nicht durch ein Training der Hand-Augen-Koordination mit der Zeit verbessert wird, sondern lediglich aufgrund einer Gewöhnung an den speziellen Mechanismus des konkreten Spiels. **HomerSimpson (Gruppe 3)** ist dennoch der Meinung, dass die Hand-Augen-Koordination in gewissen Grenzen durch das Spielen von Counter-Strike trainiert werden kann:

„Es fördert auf jeden Fall die Hand-Augen-Koordination, das ist richtig“, (Teil 2 Minute 05.00–05.03).

Es bleibt aber fraglich, ob die im Rahmen des Spiels eventuell verbesserte Zielfähigkeit und Treffsicherheit den Spielern auch außerhalb der virtuellen Spielwelt zur Verfügung steht. Die Spieler selbst sind nicht der Ansicht, mit echten Waffen besser schießen und zielen zu können, als Menschen, die nicht Counter-Strike spielen.

ElPresidente (Gruppe 1): *„Also ich glaube nicht, dass dadurch, dass ich Counter-Strike spiele, dass ich dadurch besser zielen kann“, (Teil 1 Minute 20.42–20.50).*

ElBarto (Gruppe 2): *„Das glaube ich nicht. Ich meine, wenn man am Computer spielt, da bewegt sich alles mit der Maus, ich hab keine Ahnung, wie man ne Waffe richtig hält, ich mein, so wie die Typen bei Counter-Strike schießen, so schießt ja im realen Leben kein Mensch, die schießen ja quasi so aus der Hüfte raus“, (Minute 40.29–40.47).*

KingKarl (Gruppe 2): *„Ich glaube, bezogen auf die Maus hier habe ich schon ne bessere Koordination, als der 0815-Mensch. Aber ich glaube, jemand, der am Computer viel arbeitet, [...] wo man viel mit der Maus machen muss, hat wahrscheinlich genau die gleichen Fähigkeiten, wie ich. Das einzige, was anders sein wird, ist natürlich einfach nur, die Reaktion und das, das Können, das Umgehen mit, mit, mit den Spielmechanismen“, (Minute 16.41–17.10).*

Wolf (Gruppe 1) war vor und während seiner Zeit als Counter-Strike-Spieler im Schützenverein, konnte dort aber keine Erfolge erzielen (vgl. Minute 04.46–05.06). Er meint, dass man das Schießen mit einer echten Waffe nicht mit dem virtuellen Schießen im Spiel vergleichen kann:

„Das ist ein bisschen was anderes. Weil man, man, beim Gewehr hat man das, hat man das so in der Hand und muss dementsprechend Muskeln anspannen, dass mans, dass mans ruhig hält. Und bei der Maus, da kann man das noch son bisschen, kann man die Empfindlichkeit son bisschen einstellen“, (Minute 05.11–05.23).

Zudem scheint der mittels Tastatur und Maus gesteuerte Computer Abstand zur Realität zu schaffen:

Wolf (Gruppe 1): „Man hat die Hände nicht in dieser gewohnten Stellung, wie man nen Gewehr oder ne Pistole hält. [...] Es gibt ja auch für PC, für Konsolen et cetera diese Attrappen, die als Controller, die so als Waffe aussehen. Da wär das, wär der Effekt anders da gewesen“, (Minute 26.16–26.31).

HomerSimpson (Gruppe 3) berichtet Ähnliches. Er war weder im Spiel Softair noch bei seiner Aktivität im Schützenverein besonders erfolgreich:

„Ich war auch ganz gut, aber ich bin nie irgendwie, ich hab nie was gewonnen damit. Also es war zwar nicht schlecht, aber auch nicht gut“, (Teil 2 Minute 03.23–03.29).

Er ist auf Grundlage seiner im Schützenverein erworbenen Erfahrungen nicht der Meinung, dass man mithilfe des Spiels Counter-Strike das Schießen und Zielen mit echten Waffen trainieren kann, obwohl er eingeräumt hat, der Ansicht zu sein, dass man die Hand-Augen-Koordination mittels des Spiels verbessern kann:

„Natürlich kann man das wahrscheinlich auch irgendwie für, für militärische Zwecke sag ich mal nutzen, weil man vielleicht diese Koordination, die Hand zu etwas zu bewegen, auf das man mit dem Auge praktisch zielt, das kann man natürlich vielleicht irgendwie damit ein bisschen verschnellern. Also dass man schneller reagiert. Aber trotzdem muss man dafür ja grundsätzlich schon mit ner Waffe schießen können, weil sonst hilft einem das ja nicht. Ich glaube, das wäre also für jemanden, der bei der Polizei oder vom Militär aus jetzt allgemein oft mit Waffen schießen, der könnte das damit vielleicht ein bisschen, dass er noch schneller diese Koordination zwischen Hand und Auge hinbekommt, das könnte er vielleicht damit ein bisschen trainieren. Kann schon sein. Aber ich glaub dafür gibt's auch andere Möglichkeiten“, (Teil 2 Minute 05.04–05.48).

Im Gegensatz zu Counter-Strike eignet sich seiner Ansicht nach allerdings der Schützenverein zum Schieß- und Zieltraining:

„Da kann man das üben, aber bei Counter-Strike halt eben nicht. Weil da zielt man eben mit der Maus, und da, da ist es ja unterschiedlich, manche haben ne langsamere Geschwindigkeit, manche ne schnellere, und da macht man ja ganz andere Bewegungen mit dem Arm oder mit der Hand, als man das mit ner Waffe machen würde. Und das kann man damit nicht trainieren oder irgendwie verbessern“, (Teil 2 Minute 04.24–04.46).

Hierzu ist anzumerken, dass *Steinhäuser* und *Kretschmer* im Gegensatz zu *Bosse* ebenfalls über reale Schieß Erfahrung aus dem Schützenverein verfügten. Bei ihren Taten kamen durch Schüsse fünfzehn bzw. sechzehn Menschen ums Leben. *Bosse*, der keine Erfahrung mit echten Waffen hatte, dafür aber exzessiv Counter-Strike spielte, verletzte die meisten seiner Opfer mittels der eingesetzten Rauchtöpfe. Die meisten seiner Schüsse verfehlten das Ziel.

Der befragte Spieler, der als einer der besten Counter-Strike-Spieler Deutschlands gilt und noch dazu die besonders anspruchsvolle Version CS: 1.6 spielt, glaubt jedenfalls nicht, dass er mit einer echten Waffe besser schießen kann, als andere Menschen, die nicht Counter-Strike spielen.

ZeroCool (Gruppe 3): „Ich könnte es mir jetzt nicht anmaßen, meine Hand auf ner Maus mit meiner Hand an nem Gewehr zu vergleichen. Also dazwischen liegen noch ganz schöne Welten. Und deswegen kann ich dazu nichts sagen. Ich weiß, dass ich gute Reflexe habe. Gute Reaktionen. Und das macht auch das bei mir dann im Spiel aus, aber ob das dann auch an ner richtigen Waffe was bringt, weiß ich nicht. (Minute 38.30–38.48).

Das Vorstehende stützt die oben bereits dargestellte Ansicht einiger Autoren, dass die durch das Spielen eines Ego-Shooters erworbenen Zielfähigkeiten nur dann in der Realität zur Verfügung stehen, wenn der Einzelne neben dem Spiel regelmäßig die Möglichkeit hat, das „Erlernte“ auch anhand echter Waffen umzusetzen. Wie Kyas richtig ausführt, können handlungsorientierte Informationen wie die Umsetzung des Schießens und Zielens mit einer Waffe nur schwerlich in die Realität übertragen werden.⁴⁷⁴

6. Erleichterte Möglichkeiten der Waffenbeschaffung

Die Frage, ob durch das Spiel selbst oder durch die Nutzung der zugehörigen Community Informationen erlangt werden, die ihnen bei der Beschaffung von Waffen dienlich sein könnten, ist von allen Spielern verneint worden. Die Spieler wissen nicht, wo oder zu welchem Kaufpreis sie sich Waffen beschaffen könnten.

ElBarto (Gruppe 2): „Ich hab keine Ahnung, wie teuer Waffen im echten Leben sind, ich weiß wie teuer sie bei Counter-Strike sind. Ich erkenn sie ab und zu in so Filmen wieder, da kann ich sagen, hier das ist bestimmt son MP5 oder so“, (Minute 40.58–41.07).

Innerhalb der Community werden solche Themen nicht diskutiert. Die Durchsichtung der untersuchten Communitys ergab keine Hinweise auf derartige Diskussionsthemen. Auch den Spielern sind Diskussionen dieser Art bislang nicht aufgefallen.

ElPresidente (Gruppe 1): „Also ich bin jetzt schon seit, ja fünf, sechs Jahren, ich sag mal tief in der Materie drin, und auch regelmäßig, wenn sich sogar täglich, und mir ist es noch nie bewusst geworden beziehungsweise ich habs noch nie gesehen, dass jemand wirklich gefragt hat: ‚Wo kann ich Waffen kaufen?‘“, (Teil 1 Minute 27.25–27.45).

⁴⁷⁴ Kyas, Wie Kinder Videospiele erleben, S. 16.

Wolf (Gruppe 1) hat sich entsprechende Informationen unabhängig von Counter-Strike angeeignet. Die Schusswaffen wollte er sich durch einen Einbruch in einem örtlichen Waffengeschäft beschaffen:

„Ich wusste, dass ein Waffengeschäft in der Nähe ist. In der Stadt. Dieses dann nachts dann mal zu besuchen“, (Minute 19.17–19.25)

war sein Plan. Seinen Angaben nach wäre es auch möglich gewesen, die Waffen über das Internet zu bestellen:

„Man kann sich also sozusagen alles im Internet bestellen, selbst mit den Waffen. Das hätte ich machen können. Nur da sind dann exorbitante Preise. Und das ist dann ne Sache, das kann man sich nicht leisten“, (Minute 22.40–22.50).

Er hat angegeben, neben Schusswaffen auch den Einsatz von Sprengsätzen geplant zu haben. Diese wollte er sich mithilfe entsprechender Anleitungen aus dem Internet selbst basteln:

„Die Granaten, dafür hab ich mir Bauanleitungen im Internet gesucht. [...] Entsprechende Zünder findet man bei pyrotechnischen Seiten oder bei irgendwelchen Foren, wo es das gibt. Die das dann illegal verkaufen“, (Minute 22.14–22.38).

Hinweise darauf, dass Counter-Strike oder die sich darum rankende Community hilfreich bei der Beschaffung oder Anfertigung von Waffen sein könnten, ergaben sich nicht.

7. Auswertung

Die Analyse lässt nicht den Schluss zu, dass Counter-Strike als Trainingsprogramm für Schieß- und Zielübungen genutzt werden kann. Obwohl die befragten Spieler keine nennenswerten Erfahrungen mit echten Feuerwaffen und sonstigen Waffen haben, scheinen die gewonnenen Erkenntnisse aussagekräftig zu sein.

Die meisten befragten Spieler haben angegeben, dass sich ihre Treffsicherheit nach längerer Zeit regelmäßigen Spielens im konkreten Spiel verbessert hat. Trotzdem ist nicht anzunehmen, dass sie ihre Hand-Augen-Koordination in einer Weise trainiert haben, die ihnen über das Spiel hinaus in der Realität in nennenswertem Umfang zur Verfügung steht. Vielmehr ist davon auszugehen, dass nicht die Hand-Augen-Koordination an sich, sondern lediglich die Koordination und Anwendung in Bezug auf den konkreten Spielmechanismus während des Spielens trainiert wird. Selbst Spieler, die langjährig auf höchstem Niveau Counter-Strike spielen, befinden sich nämlich beim Spielen anderer Ego-Shooter plötzlich wieder im Status eines Anfängers. Vor dem Hintergrund, dass das durch das Spielen von Counter-Strike Erlernte nicht einmal auf andere Computerspiele desselben Genres angewendet werden kann, ist es nicht tragbar, zu vermuten, dass es in einer in der Realität stattfindenden Situation zur Verfügung steht. Umgekehrt ist jedoch eine tatsächlich

vorhandene, gute Hand-Augen-Koordination hilfreich beim Spielen von Counter-Strike. Einer der besten deutschen Profi-Spieler, der innerhalb seines Teams aufgrund seiner hervorragenden Treffsicherheit insbesondere für das Zielen verantwortlich ist, war schon immer besonders gut in Sportarten, die eine gute Hand-Augen-Koordination voraussetzen. Im Gegensatz zu den anderen interviewten Spielern hat er als einziger angegeben, von Anfang an gut im Spielen von Counter-Strike gewesen zu sein.

Dafür, dass Counter-Strike sich nicht als Schieß- und Zieltraining eignet, sprechen auch die Vorgänge während des School Shootings in Emsdetten. Wie dargelegt, ist mit Ausnahme des Täters selbst niemand bei dieser Tat ums Leben gekommen. Nur fünf Menschen sind überhaupt getroffen und durch Schüsse verletzt worden. Dies, obwohl gerade *Sebastian Bosse* sich intensiv mit Ego-Shootern und vor allem mit Counter-Strike beschäftigt hat und obwohl gerade er das am Computer Erlernte zumindest durch ein Training mit seinen Air Soft – Waffen hätte vertiefen können.

Robert Steinhäuser und *Tim Kretschmer* haben sich auch für Ego-Shooter interessiert. Auch sie haben Counter-Strike gespielt. Beide taten dies aber nicht annähernd in dem Ausmaß, wie es bei *Sebastian Bosse* der Fall war. Im Gegensatz zu *Sebastian Bosse* haben sie jedoch – vorwiegend durch Schüsse – fünfzehn bzw. sechzehn andere Menschen getötet. Im Gegensatz zu *Sebastian Bosse* waren sie Mitglied in einem Schützenverein.

Die gewonnenen Erkenntnisse lassen vermuten, dass weder ein Interesse an echten Waffen noch allgemeine Kenntnisse über Waffen durch das Spiel Counter-Strike vermittelt werden. Da die langjährigen Spieler sich alle nicht für Waffen interessieren und keiner von ihnen der Meinung ist, sich mit Waffen auszukennen, kann etwas anderes aus den Ergebnissen dieser Studie nicht geschlossen werden. Es steht zu vermuten, dass School Shooter sich Waffenkenntnisse anderweitig aneignen.

Auch schaffen das Spiel sowie die sich darum rankende Community keine Grundlage für die erleichterte Beschaffung von Waffen. Dies wurde an den von *Wolf* gemachten Angaben besonders deutlich. Vor diesem Hintergrund sei am Rande darauf hingewiesen, dass sich die Täter der drei benannten School Shootings unabhängig von durch das Spiel Counter Strike vermittelten Informationen die verwendeten Waffen eher halb-legal verschafft haben:

- *Steinhäuser* verfügte zwar über eine Waffenbesitzkarte, in dieser waren jedoch nicht alle erforderlichen Eintragungen enthalten. Dies war vom Verkäufer lediglich nicht bemerkt worden.
- *Bosse* verwendete bei seiner Tat hauptsächlich eine Waffe, die er sich illegal von einem Bekannten besorgt hatte. Dabei handelte es sich um ein erlaubnispflichtiges, selbst an Lauf und Griff gekürztes Kleinkalibergewehr.⁴⁷⁵ Die

⁴⁷⁵ *Engels*, Das School Shooting von Emsdetten, S. 37 f.

verwendeten Sprengsätze hat *Bosse* selbst gebaut: Rohrbomben, Molotowcocktails und Rauchtöpfe.⁴⁷⁶

- In Winnenden war nicht der legale Waffenbesitzer Herr *Kretschmer* der School Shooter, sondern sein Sohn, der ihm die Waffe entwendet hatte. *Kretschmers* Vater war als Sportschütze im Besitz von einigen Waffen. Die spätere Tatwaffe, eine halbautomatische Selbstladepistole Beretta 92 FS⁴⁷⁷, hatte er nicht in dem dafür vorgesehenen Tresor, sondern unverschlossen im Schlafzimmer gelagert, was seinem Sohn den Zugriff darauf ermöglicht hatte. Auch die entsprechende Munition hatte er frei zugänglich gelagert.

Bondü weist ferner darauf hin, dass schärfere Verbote in Bezug auf Schusswaffen nicht in allen Fällen helfen würden, weil die Häufigkeit der Verwendung anderer Waffenarten, z.B. Messern und insbesondere Sprengsätzen, zunimmt.⁴⁷⁸ Sprengsätze wurden von den Tätern nicht etwa legal erworben, sondern jeweils selbst hergestellt. Dies hätte auch *Wolf* getan.

Counter-Strike eignet sich den Ergebnissen dieser Untersuchung nach weder als Schieß- und Zieltraining, noch als Informationsquelle für allgemeine Waffenkenntnisse. Nichts lässt darauf schließen, dass ein reales Interesse an Waffen durch das Spielen des Spiels geweckt wird oder Hilfestellung bei der Beschaffung realer Waffen innerhalb der Counter-Strike-Community geboten wird.

⁴⁷⁶ *Engels*, Das School Shooting von Emsdetten, S. 37 f.

⁴⁷⁷ *Kalka*, Winnenden, S. 160.

⁴⁷⁸ *Bondü*, School Shootings in Deutschland, S. 341.

6. Kapitel: Fazit und Ausblick

Die durch diese Arbeit gewonnenen Erkenntnisse können einen möglichen Zusammenhang zwischen dem Spielen des Ego-Shooters Counter Strike und dem Durchführen eines School Shootings nicht belegen. Sie können einen etwaigen, gering ausgeprägten Zusammenhang aber auch nicht gänzlich ausschließen. Dies gilt zumindest für die Aspekte des Abgleitens in eine Nebenrealität und der Enthemmung. Insgesamt ist aber davon auszugehen, dass die Einordnung als ernst zu nehmender Risikofaktor bei der Genese eines School Shootings abzulehnen ist.⁴⁷⁹ Aus Sicht der Verfasserin sind somit weder die vieldiskutierte Indizierung dieses Spiels noch andere das Spiel betreffende Maßnahmen als Bausteine in der Prävention von School Shootings gerechtfertigt. Da andere Faktoren weitaus problematischer erscheinen, würden entsprechende Maßnahmen davon unbenommen auch an der falschen Stelle ansetzen.

A. Probleme der Studie

Bevor aber eine Gesamtschau der Ergebnisse und das aus Ihnen zu Folgernde dargestellt wird, soll kurz auf die Probleme der vorliegenden Studie eingegangen werden.

Zunächst stellte sich der Zugang zum Forschungsfeld als recht schwierig dar. Damit im Zusammenhang standen auch Schwierigkeiten bei der Rekrutierung der Teilnehmer. Letztlich gelang es aber unter Rückgriff auf die Methode der teilnehmenden Beobachtung, insbesondere durch die eigenen Spielerfahrungen der Verfasserin, einen Zugang zum Feld zu erhalten. Dies erforderte Flexibilität seitens der Verfasserin.

Unkonventionelle Datenerhebungsverfahren ermöglichten schließlich eine ergiebige Durchführung der qualitativen Interviews. Die Anzahl der Probanden ist dennoch als gering einzustufen. Dies konnte durch das Zurückgreifen auf die Methode der teilnehmenden Beobachtung teilweise ausgeglichen werden.

Die befragten Teilnehmer waren älter, als der durchschnittliche School Shooter. Auch sonst bestand nicht in allen Punkten Vergleichbarkeit mit School Shootern. Aufgrund der ohnehin schwierigen Rekrutierung ließ sich dies nicht vermeiden. Daraus ergaben sich aber auch Vorteile. So handelte es sich bei allen Interview-Teilnehmern um langjährige, erfahrene Spieler. Die erlangten Daten gewannen dadurch an Aussagekraft. Trotz des zunächst schwer zugänglichen Feldes bestätigte sich die zunächst befürchtete Verteidigungshaltung der Spieler nicht. Sie alle waren fähig und gewillt, sich überaus kritisch mit dem Spiel und der Thematik auseinanderzusetzen.

Insgesamt ist davon auszugehen, dass die gewonnenen Erkenntnisse trotz einiger Probleme der Studie verwertbar und aussagekräftig sind.

⁴⁷⁹ So wohl auch *Bondü*, School Shootings in Deutschland, S. 68.

B. Zusammenfassung der Ergebnisse

Vorweggenommen sei, dass die Ergebnisse dieser Arbeit nicht den Anspruch auf eine abschließende Beantwortung der Forschungsfragen erheben, wohl aber Ausgangspunkt für weitere – etwa quantitative – Untersuchungen sein können.

I. Persönliche und soziale Defizite

Bei School Shootern finden sich regelmäßig Defizite sowohl im Bereich der eigenen Persönlichkeit als auch im sozialen Umfeld. Untersucht wurde, ob das regelmäßige Spielen des Ego-Shooters Counter-Strike die Entwicklung neuer oder die Verstärkung bereits vorhandener Defizite im persönlichen und/oder sozialen Bereich in besonderem Maße beeinflusst. Ein negativer Einfluss hierauf wird auch gewaltfreien Computerspielen häufig unterstellt. Aufgrund seiner besonderen Spielstruktur scheint aber gerade das Spiel Counter-Strike diesbezüglich eine Ausnahme zu sein.

1. Persönlichkeitsdefizite

Es ergaben sich keine Hinweise darauf, dass die Entwicklung einer defizitären Persönlichkeitsstruktur besonders begünstigt wird. Das Spiel trägt zur erstmaligen Entwicklung psychischer Krankheiten oder Störungen sicherlich nicht bei. Gleiches gilt für unterhalb der pathologischen Schwelle angesiedelte Auffälligkeiten. Bei Vorliegen einer bereits auffälligen Persönlichkeit ist grundsätzlich nicht davon auszugehen, dass das Spiel in besonderem Maße dazu geeignet ist, die Verstärkung negativ besetzter Persönlichkeitsmerkmale zu befördern. Sofern aber eine narzisstische Persönlichkeitsstruktur vorliegt, kann nicht mit letzter Sicherheit ausgeschlossen werden, dass einer weiteren Ausprägung Vorschub geleistet wird. Dies gilt jedoch nicht für das Grundspiel in seinen offiziellen Versionen. Lediglich mittels Nutzung selbst erstellter Modifikationen des Spiels besteht zumindest theoretisch die Möglichkeit, bereits vorhandene, narzisstische Tendenzen in sehr engen Grenzen im Spiel auszuleben. Dass diese in der Folge verstärkt werden, konnte nicht festgestellt, aber auch nicht ausgeschlossen werden. Entsprechende Modifikationen werden aufgrund der hierfür benötigten Spezialkenntnisse von den meisten Spielern nicht genutzt und sind daher zu vernachlässigen.

2. Soziale Defizite

Ein defizitäres soziales Umfeld wird durch das regelmäßige Spielen des Spiels den vorliegenden Ergebnissen nach nicht begünstigt. Die Beschäftigung mit dem Spiel führt nicht zu einer dauerhaften Verschlechterung der Familienverhältnisse. Auch konnte ein Einfluss auf schulische Leistungen oder einen Rückzug aus dem sozialen Gefüge nicht festgestellt werden. Dass die intensive Beschäftigung mit einem Computerspiel Zeit vor dem Bildschirm in Anspruch nimmt, die nicht für „sinnvollere“ Tätigkeiten oder Freizeitaktivitäten genutzt werden kann, lässt sich nicht von

der Hand weisen. Anhaltspunkte für eine tatsächliche Vernachlässigung des Alltags aufgrund des Spielens ergaben sich insgesamt aber nicht.

Im Ergebnis scheint Counter-Strike für sich genommen keinen negativen Einfluss auf die persönliche und soziale Entwicklung des Einzelnen zu nehmen. Dies gilt auch im Vergleich mit anderen Ego-Shootern, aber vor allem im Vergleich mit vielen gewaltfreien Spielen. Diese stellen den Ergebnissen dieser Studie nach aufgrund der ihnen eigenen Spielstruktur eine größere Gefahr für die Entwicklung der Persönlichkeit und des sozialen Umfeldes dar.

II. Aggressionen und Gewalt- und Tötungsfantasien

Auf dem Weg zur Umsetzung eines School Shootings entwickeln die späteren Täter Aggressionen, die in Gewalt- und schließlich Tötungsfantasien gipfeln. Ein weiterer Aspekt war daher die Frage, ob Aggressionen und entsprechende Fantasien durch das Spielen von Counter-Strike hervorgerufen oder gesteigert werden können. Anhaltspunkte hierfür ergaben sich nicht.

1. Aggressionen

Counter-Strike ist ein technisch sehr schwieriges Spiel, welches erhebliches Geschick im Umgang mit der Spielfigur und den Spielmechanismen erfordert. Die kurzen Spielrunden sind von Schnelligkeit geprägt. Das während des Spielens von erforderliche, besonders hohe Maß an Konzentration lässt keinen Raum für das Aufkommen von Aggressionen. Im Anschluss an das Spielen konnten aggressive Gefühle ebenfalls nicht ausgemacht werden. Vielmehr berichten Spieler von Erschöpfung, Müdigkeit und Entspannung. Obwohl die Katharsis-Hypothese als widergelegt gilt, erscheinen geringe Effekte in diese Richtung nicht gänzlich ausgeschlossen. Die hiesigen Ergebnisse deuten zumindest darauf hin, dass Counter-Strike in Einzelfällen mit entsprechender Absicht genutzt wird. Umgekehrt wird ein potentieller School Shooter vorhandene Aggressionen möglicherweise in das Spiel übertragen.

2. Gewalt- und Tötungsfantasien

Die Anregung der Fantasie ist abhängig von Reizen. Ansatzpunkte bieten z. B. Geschichten, die erzählt werden. Eine Anregung der Fantasie findet in besonderem Maße statt, wenn Inhalte der Geschichte in Bezug zur eigenen Realität gesetzt werden können. In Counter-Strike ist eine Hintergrundgeschichte nicht vorhanden. Ein sozial geprägter Spielraum fehlt ebenso wie eine Ausgestaltung des Charakters der Spielfiguren. In diesem als reizlos zu bezeichnenden Spielraum können sich besonders detaillierte Gewalt- und Tötungsfantasien nicht entwickeln. Insbesondere wird Gewaltanwendung nicht als Lösungsstrategie für Probleme und Konflikte propagiert, da entsprechende Alltagssituationen im Spiel nicht vorkommen.

Im Ergebnis muss davon ausgegangen werden, dass andere Medien, insbesondere aber Medienberichte über in der Vergangenheit liegende School Shootings, mehr als Counter-Strike dazu geeignet sind, Gewalt- und Tötungsfantasien anzuregen und zu verstärken.

III. Einschlägige Nebenrealität

Die gewaltbesetzte Fantasiewelt der späteren Täter eines School Shootings entwickelt sich nach und nach zu einer immer mehr Raum einnehmenden Parallelwelt. Denkbar war, dass die ständige Befassung mit dem Spiel Counter-Strike ein Abgleiten in eine solche von Aggressionen und Tötungsfantasien dominierte eigene Welt – eine so genannte Nebenrealität – unterstützt. Auf das Grundspiel trifft dies nicht zu. Die bereits im Zusammenhang mit Aggressionen und Tötungsfantasien dargestellten Eigenheiten des Spiels sind hier hinderlich. Für eine nennenswerte Beförderung eines Abgleitens in eine violente Nebenrealität wäre es erforderlich, dass eine Identifikation mit der verwendeten Spielfigur stattfinden kann. Counter-Strike erlaubt eine Identifikation mit dem verwendeten Spielermodell nicht. Es ist nicht möglich, sich auf ein Spielermodell festzulegen. Die Fähigkeiten der Spielfigur können nicht weiter entwickelt werden. Eine Darstellung des Charakters der Spielfiguren erfolgt nicht. Hierzu fehlt es bereits an einer Einbettung in einen sozial geprägten Spielraum. Eine Geschichte, anhand derer der Charakter der verwendeten Spielfigur erzählt werden kann, ist nicht vorhanden. Deshalb kann trotz der Ego-Perspektive eine Identifikation mit dem verwendeten Spielermodell nicht stattfinden. Dies steht einer Vermengung von Spiel und Realität entgegen. Die Möglichkeit, mittels des so genannten Mappings reale Umgebungen in eine Levelkarte für Counter-Strike verwandeln zu können, erwies sich in dieser Hinsicht als weniger gefährlich, als zunächst vermutet. Trotz der Möglichkeit, die Schule und damit den späteren Tatort in eine Map zu verwandeln, ändert sich die Spielstruktur nicht. Selbst unter Verwendung weiterer, vom Grundspiel nicht vorgesehener Modifikationen sind Änderungen nur eingeschränkt möglich. Denkbar ist aber eine spielerische Annäherung an die Tat. Sofern ein Spieler ganz bewusst im Hinblick auf ein geplantes School Shooting die Möglichkeit des Mappings nutzt und gewisse Modifikationen verwendet, erscheint es möglich, dass ein Abgleiten in eine entsprechende Nebenrealität unterstützt wird. Zu beachten ist aber, dass die meisten Spieler nicht die hierfür erforderlichen Kenntnisse und Fertigkeiten aufweisen. Sofern ein auch in anderer Hinsicht auffälliger Jugendlicher oder Heranwachsender sich jedoch exzessiv mit Mapping beschäftigt und eine Levelkarte seiner Schule erstellt, sollte vorsichtig geprüft werden, ob es sich möglicherweise um eine Form des Leakings handelt. Eine der wichtigsten Erkenntnisse dieser Studie ist jedoch, dass für eine Identifikation mit der Spielfigur und für ein Abgleiten in eine Nebenrealität nicht in erster Linie die häufig kritisierte Ego-Perspektive verantwortlich ist.

IV. Enthemmung

Bevor gewalthaltige Fantasien in die Tat umgesetzt werden können, müssen Hemmschwellen abgebaut werden. Untersucht wurde deshalb, ob das Spielen von Counter-Strike enthemmende Effekte hat. Nicht nachgewiesen werden konnte ein negativer Einfluss auf die Fähigkeit, empathisch zu empfinden. Mangels eines sozial geprägten Spielraums wird Gewalt in Counter-Strike auch nicht als legitimes Mittel zur Konfliktbewältigung propagiert. Auf diesen Ebenen findet Enthemmung folglich nicht statt. Es zeigte sich aber, dass das regelmäßige Spielen jedenfalls innerhalb des konkreten Spiels zu einem Gewöhnungseffekt führt. Mit der Zeit geht dem Spieler der Schuss auf den virtuellen Gegner „leichter von der Hand“. Anhaltspunkte dafür, dass dieser Effekt in die Realität transferiert wird, ergaben sich aber nicht. Insgesamt deuten die Ergebnisse an, dass eine innermedial erreichte Enthemmung sich auf die Realität nicht übertragen lässt. Etwas anderes gilt, wenn ein potentieller Täter das Spiel mit entsprechender Absicht nutzt. Der durch das Mapping möglichen, spielerischen Annäherung an das reale Tatgeschehen eines School Shootings kann eine tatsächlich enthemmende Wirkung dann nicht abgesprochen werden. Eine zunächst spielerische Umsetzung der Tat lässt diese nämlich als weniger schrecklich erscheinen. Die Ausführung der Tat erscheint dann mit der Zeit immer normaler. Der Schritt zur tatsächlichen Umsetzung wird kleiner. An dieser Stelle sei einschränkend aber nochmals darauf hingewiesen, dass die meisten Spieler nicht über die hierfür notwendigen Fähigkeiten verfügen. Des Weiteren stellt das Spiel nur eine von vielen Möglichkeiten der aktiven, spielerischen Annäherung an die Tat dar. Andere, ebenfalls interaktive Möglichkeiten sind z. B. das Drehen von eigenen Filmen oder die Selbstdarstellung in entsprechender Kleidung auf eigenen Internetseiten.

V. Entwicklung von Taktiken und Strategien

Ein weiterer Gegenstand der Untersuchung war die Frage, ob das Spiel dazu geeignet ist, Taktiken und Strategien für die Umsetzung eines „erfolgreichen“ School Shootings zu entwickeln. Aufgrund der durch Verwendung von Modifikationen grundsätzlich vorhandenen Möglichkeit, die eigene Umgebung und somit auch die eigene Schule als virtuelle Spielkarte darzustellen und zu nutzen, lag die Vermutung nahe, mittels des Spiels besonders effektiv für den Ernstfall trainieren zu können. Die Möglichkeiten, die sowohl das Grundspiel als auch die nutzbaren Modifikationen bieten, präsentierten sich für diesen Zweck bei näherem Hinsehen allerdings als sehr begrenzt. Der realitätsgetreue Nachbau der eigenen Schule lässt sich nicht wie angenommen in jedem Fall umsetzen. Aufgrund technischer Einschränkungen sind zahlreiche Kompromisse in der Darstellung der Umgebung hinzunehmen. Der Versuch einer möglichst realistischen Abbildung der realen Umgebung führt in den meisten Fällen zu Konflikten mit der Engine des Spiels. Das flüssige Spielen ist auf dieser Levelkarte dann nicht möglich. Darüber hinaus lassen sich die im Spiel sinnvollen Strategien auf die Tatabläufe eines School Shootings nicht übertragen. Trotz augenscheinlicher Ähnlichkeit zwischen dem Szenario des Ego-

Shooters und dem Tatablauf eines School Shootings ist Vergleichbarkeit nicht in ausreichendem Maße gegeben. Der zunächst unterstellte besondere Nutzen als strategisches Planungsinstrument bestätigte sich folglich nicht. Für die Entwicklung einer Strategie erscheint eine selbst erstellte Levelkarte – insbesondere vor dem Hintergrund, dass einem School Shooter die Umgebung bereits bekannt ist – nicht besser geeignet zu sein, als eine selbst angefertigte, einfache Zeichnung. Allgemeine Sicherheitsaspekte sprechen gleichwohl dafür, die Anfertigung, zumindest aber die Veröffentlichung entsprechender Maps und Zeichnungen zu unterlassen. Sicherheitsrelevante Informationen könnten auf diesem Wege an eine breite, nicht überschaubare Öffentlichkeit gelangen.

VI. Waffenkenntnisse, Schießtraining und Zugang zu Waffen

Im Zusammenhang mit Waffen wurden verschiedene Aspekte untersucht: Zunächst war interessant, ob das Spiel das Interesse an echten Waffen weckt oder steigert und möglicherweise aufgrund der realitätsgetreuen Darstellung grundlegende Kenntnisse über Waffen vermittelt. Ein weiterer Aspekt war die Frage, ob Counter-Strike als Schieß- und Zieltraining dienen kann. Schließlich wurde untersucht, ob innerhalb der sich um das Spiel rankenden Community Hilfestellung bei der Beschaffung von Waffen erlangt werden kann.

1. Interesse an Waffen und allgemeine Waffenkenntnisse

Das Interesse an Waffen wird durch das Spielen weder geweckt noch gesteigert. Selbst die häufig vertretene Ansicht, dass insbesondere Waffennarren sich zu Ego-Shootern hingezogen fühlen, hat sich in vorliegender Studie nicht bestätigt. Spieler, die sich besonders für Waffen interessieren, scheinen die Ausnahme zu sein. Die in Counter-Strike dargestellten, virtuellen Waffen entsprechen in ihrer optischen Erscheinung allerdings der Realität. Teilweise sind auch die ballistischen Eigenschaften, die Wirkmechanismen und die Verletzungsfolgen an die Realität angelehnt. Die Unterschiede zur Wirklichkeit sind aber dennoch so erheblich, dass das Spiel technisches Hintergrundwissen und allgemeine Kenntnisse über Waffen nicht zu vermitteln vermag.

2. Schießtraining

Als Schieß- und Zieltraining kann das Spiel Counter-Strike den hiesigen Ergebnissen nach nicht dienen. Selbst einer der besten deutschen Counter-Strike-Spieler, dessen Spezialität das „Aiming“ ist, ist davon überzeugt, dass ihm seine virtuellen Fähigkeiten in der Realität nicht helfen würden. Relevante Aspekte wie das Gewicht der Waffe, äußere Einflüsse wie Wind und Reibung, der Rückschlag u. Ä. können im virtuellen Raum nicht berücksichtigt werden. Bei der Übertragung in die Realität fehlen diese Aspekte. Ein Trainingseffekt kann nicht angenommen werden. Etwas anderes kann eventuell gelten, wenn der Einzelne die Möglichkeit hat, die

am Computer erlernten Handlungen in der Realität mit einer echten Waffe umzusetzen und die im virtuellen Raum fehlenden Teilaspekte zu erlernen.

3. Zugang zu Waffen

Anhaltspunkte dafür, dass innerhalb der Counter-Strike-Community Hilfestellung bei der Beschaffung von Waffen geboten wird, fanden sich nicht. Auch sonst ist nicht ersichtlich, in welcher Weise das Spiel geeignet sein könnte, den Zugang zu Waffen zu erleichtern.

C. Schlussfolgerungen

Zunächst zeigte die vorliegende Untersuchung, dass die Einbeziehung von Computerspielern richtig war. Da eine Verteidigungshaltung nicht erkennbar war, sondern vielmehr eine kritische Auseinandersetzung mit der Thematik stattfand, sollten Computerspieler auch in zukünftige Untersuchungen mit einbezogen werden.

Die Studie brachte ferner Anhaltspunkte zutage, die im Zusammenhang mit der Prävention von School Shootings hilfreich sein könnten:

- Bestätigt wird die Feststellung, dass potentielle School Shooter an gewalthaltigen Medien und insbesondere auch an Ego-Shootern ein besonderes Interesse zu zeigen scheinen. Gleichzeitig zeigte sich aber, dass die normale Nutzung des Spiels an sich nicht als Indikator für die Planung einer solchen Tat, für gewalthaltige Fantasien oder für ein Interesse an realen Waffen dienen kann.
- Es zeigte sich, dass eine exzessive Nutzung solcher Spiele im Sinne eines Leakings weniger bei Spielern anzunehmen ist, die in einer festen Spielergruppe, also einem Fun-Clan oder gar im E-Sport spielen. Auch bei diesen sind beachtliche Spielzeiten zu verzeichnen. Auf die Spieldauer kommt es jedoch nicht an. Bedenken scheinen eher angebracht, wenn ein junger Spieler über einen langen Zeitraum hinweg einsame Nächte auf öffentlichen Servern verbringt und zusätzlich eine erhebliche Vernachlässigung des Alltags zu verzeichnen ist.
- Die intensive Beschäftigung mit Mapping kann durchaus im Sinne eines Leakings verstanden werden, wenn ein auch in anderer Hinsicht auffälliger junger Mensch eine virtuelle Spielkarte seiner Schule anfertigt.

Diese Erkenntnisse sind nicht für sich genommen, sondern stets im Zusammenspiel mit bereits auffälligen jungen Menschen zu betrachten. In diesen Fällen können sie der Eingrenzung dienlich sein und helfen eventuell dabei, nicht unbedacht Jugendliche oder Heranwachsende als potentielle Täter zu stigmatisieren.⁴⁸⁰

⁴⁸⁰ Diese Gefahr sieht *Bondü* und ordnet Medienkonsum deshalb nicht dem Leaking, sondern allgemeinen Warnsignalen zu: *Bondü*, School Shootings in Deutschland, S. 369.

Die Ergebnisse dieser Studie geben ferner Anlass zu weitergehenden Untersuchungen. Hierfür können sie als Grundlage dienen und insbesondere Anregungen zur Durchführung quantitativ basierter Forschungsvorhaben bieten. Eine Anregung für künftige Forschungsvorhaben kann sicherlich auch sein, Ego-Shootern und anderen gewalthaltigen Medien im Vergleich mit anderen Risikofaktoren etwas weniger Beachtung zu schenken. Die Ergebnisse legen nahe, Familie und schulischem Kontext mehr Bedeutung beizumessen. Interessant wären beispielsweise psychoanalytisch orientierte Untersuchungen dysfunktionaler Familiendynamiken sowie Studien, die sich mit der Frage auseinandersetzen, was am deutschen Schulsystem verbessert werden kann. Diese dem sozialen Bereich zuzuordnenden Defizite dürften im Ursachengeflecht eines School Shootings eine besonders entscheidende Rolle spielen.

Deutlicher beachtet werden sollte auch die Art und Weise der Medienberichterstattung über in der Vergangenheit liegende School Shootings.⁴⁸¹ Die hiesigen Ergebnisse bieten Anlass zu der Annahme, dass diese durchaus gefährlich sein können, wenn sie durch detailreiche oder gar heroisierende Darstellungen der Täterpersönlichkeiten zu einer Anregung der Fantasie bis hin zum Abgleiten in eine einschlägige Nebenrealität beitragen.⁴⁸²

Schlussendlich bleibt aber festzuhalten, dass School Shootings kein Phänomen der Neuzeit sind, da es Amokläufe schon immer gegeben hat. Damals wie heute dürfte die tatsächliche oder subjektiv empfundene Kränkung des Täters in Verbindung mit der fehlenden Fähigkeit, diese adäquat zu verarbeiten, im Mittelpunkt der Ursachen und Auslöser stehen. Das System „Schule“ bietet aus ganz unterschiedlichen Gründen ein Umfeld, in welchem Kränkungen in besonderem Maße stattfinden können und gerade in der Zeit der Adoleszenz zusätzlich als besonders belastend erlebt werden. Wie tief die dort erlebten Kränkungen sitzen können, zeigt nachfolgendes Zitat aus *Sebastian Bosses* Tagebuch:

„Stell Dir vor du stehst in deiner alten Schule, stell dir vor der Trenchcoat verdeckt all deine Werkzeuge der Gerechtigkeit, und dann wirfst du den ersten Molotov Cocktail, die erste Bombe. Du schickst deinen meist ghassten Ort zur Hölle!“⁴⁸³

Das Zitat verdeutlicht, an welchen Punkten Prävention in erster Linie ansetzen muss. Ego-Shooter wie Counter-Strike gehören nicht dazu.

⁴⁸¹ So auch *Seidler*, *Kriminalistik* 4/2009, 207.

⁴⁸² Vgl. auch *Bondü*, *School Shootings in Deutschland*, S. 135.

⁴⁸³ *Bosse*, Handschriftlich geführtes Tagebuch, Eintrag vom 19.08.2006.

Anhang

Anlage 1: Interview-Leitfaden

Offener Anfang. Begrüßung. Erklärung darüber, dass das Gespräch aufgezeichnet wird. Aufklärung über den Gegenstand bzw. den Zweck des Interviews.

Demographische Daten

- Nickname
- Alter
- Familienstand/Freundin/Kinder
- Schulbildung
- Beruf/Einkommen

Eingangsfragen

Welche Version spielst du? Was gefällt dir an dem Spiel? Was sind die Unterschiede zu anderen Ego-Shootern?

1. Thema: Counter-Strike

- Wann hast du angefangen, Counter-Strike zu spielen?
- Erzähle mir von den Anfängen. War es schwierig, ins Spiel reinzukommen? Hat es dir von Anfang an Spaß gemacht?
- Wie viel Zeit verbringst du mit dem Spielen von Counter-Strike? Hast du von Anfang an so viel Zeit damit verbracht? Oder hat sich das im Laufe der Zeit gesteigert?
- Wie wichtig ist eine ausgefeilte Strategie im Spiel?
- Wie würdest du deine Spielweise beschreiben (Defensiv, Offensiv, Rusher, Camper, Teamplayer, Einzelkämpfer etc.)?
- Lieblingswaffe?
- Wie tötest du deine Gegner im Spiel am liebsten? (Schusswaffe, Granate oder Messer? Kopfschuss oder andere Körperregionen?) Warum?
- Wie stehst du zur Nutzung von Granaten und warum? Welche Granaten bevorzugst du?
- Welche Maps spielst du am liebsten und warum?
- Ist dir dein persönlicher Erfolg oder der Erfolg des Teams wichtiger? Bitte begründen.
- Hast du schon einmal gecheatet? Wenn ja, auf welche Art und Weise und aus welchem Grund? Wie hast du dich dabei gefühlt?

- Wie gehst du damit um, wenn du den Verdacht hast, dass deine Teamkameraden cheaten? Wie gehst du damit um, wenn du den Verdacht hast, dass deine Gegner cheaten?
- Wie gehst du mit Flamern um?
- Beschäftigst du dich mit Mapping? Hast du schon einmal deine Schule (oder eine andere bekannte Umgebung) als Map nachgebaut? Was genau war der Grund dafür, das zu tun?
- Ist dir das Spiel mit oder ohne Blut lieber? Bitte begründe die Antwort ausführlich. Was hältst du von den Demo-Videos, in denen Blut dargestellt wird?
- Empfindest du die Darstellung der Tötungssituation und der „Leichen“ im Spiel als realistisch? Gibt es Spiele, in denen die Darstellung realistischer ist?
- Würde eine realistischere Darstellung deinen Spielspaß erhöhen?
- Wie fühlst du dich, wenn du längere Zeit gezockt hast?
- Wie fühlst du dich, wenn du längere Zeit nicht spielen konntest?
- Gibt es Situationen im Spiel, die es erforderlich machen, die Realität völlig auszuschalten, um voll und ganz ins Spiel abgleiten zu können?
- Inwiefern identifizierst du dich während des Spielens mit deiner Spielfigur?
- Wie oft hast du das Gefühl, dass du beim Spielen wie in einer anderen Welt bist? Tunnelblick? Flow?
- Ist es schwer, nach langem Zocken wieder in die Realität zurückzufinden? Es gibt da ja diese Bender-Comics. In einem wird dargestellt, dass jemand im Real-Life gegen eine verschlossene Tür läuft, weil sich die Türen im Spiel von selbst öffnen und er sozusagen noch in der Spielwelt gefangen ist. Was ist da dran?
- Denkst du im Alltag manchmal an Counter-Strike? Kannst du Situationen beschreiben, in denen du im Real-Life in das Spiel abgleitest?
- Hat sich dein Real-Life verändert, seit du Counter-Strike spielst?
- Bist du in der Counter-Strike Community (Steam, Foren, IRC usw.) unterwegs? Was sind deine Beweggründe dafür? Freundeskreiserweiterung? Anerkennung? Menschen mit gleichen Interessen kennen lernen?
- Was sind die Vor- und was die Nachteile von Online-Kontakten im Vergleich zu Real-Life-Kontakten? Bestehen die Kontakte nur im Zusammenhang mit dem Spiel oder weiten diese sich aus? Wird nur über das Spiel, oder auch über andere Themen gesprochen?

- Fühlst du dich innerhalb des Spiels und innerhalb der Community als Teil einer eigenen „Subkultur“?
- Gibt dir die Community etwas, was dir im wirklichen Leben fehlt?
- Hast du innerhalb der Community mal mit Identitäten gespielt? Identitätswechsel vorgenommen? Wenn ja, auf welche Weise und was waren deine Beweggründe dafür?
- Wie geht es dir an Tagen, an denen du im Spiel besonders gut bist, lange überlebst und viele Gegner triffst? Wie fühlst du dich, wenn du einen schlechten Tag hast, gar nichts triffst und immer nur getötet wirst?
- Inwiefern wirken sich die Kommentare deiner Mitspieler und/oder deiner Gegner auf dein Empfinden in den jeweiligen Situationen aus?
- Wird der Gegner als Ursache einer Kränkung oder Demütigung wahrgenommen? Zum Beispiel wenn er gewinnt? Oder auch in anderer Weise bzw. in anderen Situationen?
- Wann spielt das Gefühl von Macht/Allmacht eine Rolle?
- In welchen Situationen im Spiel kommen Aggressionen auf?
- Wie gehst du damit um, wenn andere dich als Cheater/Flamer betiteln?
- Bist du schon einmal gebannt worden? Warum? Und wie hast du dich in diesem Moment gefühlt? Wie bist du mit der Situation umgegangen?

2. Thema: Persönlichkeit und Freizeitverhalten

- Wie würdest du dich selbst in wenigen Worten beschreiben?
- Bist du der typische Zocker/Nerd?
- Bist du eher introvertiert oder extrovertiert?
- Freundin? Beziehungen zu Frauen?
- Wie verbringst du deine Freizeit? Welche Hobbys hast du?
- Interessierst du dich für Waffen? Wenn ja, seit wann? Erzähle kurz, inwiefern du dich dafür interessierst.
- Kennst du dich mit Waffen aus? Wüsstest du beispielsweise, wie man eine Waffe auseinanderbaut und wieder zusammensetzt? Wenn ja, woher hast du diese Kenntnisse?

3. Thema: Familie

- Beschreibe deine Familiensituation und möglichst detailliert das Verhältnis zu deinen Eltern.
- Nehmen deine Eltern Einfluss darauf, wie oft, wie lange oder was du zockst?
- Wie wird in eurer Familie mit Problemen umgegangen?

4. Thema: Freundeskreis und Schule

- Erzähl mir von deinem Freundeskreis. Wie groß ist der?
- Warst/bist du gut oder schlecht in der Schule?
- Welche Situationen in der Schule haben dir Probleme bereitet? Gibt/gab es Schwierigkeiten mit Mitschülern und/oder Lehrern?

5. Thema: School Shooting und Counter-Strike

- Die Täter der drei großen School Shootings in Erfurt, Emsdetten und Winnenden haben alle mehr oder weniger Counter-Strike gespielt und es lässt sich nicht abstreiten, dass die Taten, was Waffen und Tathergang betrifft, einen gewissen Bezug zu Counter-Strike aufweisen (Erfurt: Pistole, aber auch Pumpgun, Emsdetten: Täter hat seine Schule als Map nachgebaut und wollte eine Funktion einbauen, die dafür sorgt, dass erst ab einem gewissen Zeitpunkt die Antiterror-Einheit hinzukommt; verwendete Waffen, Werfen von Granaten usw. Winnenden: Kampfanzug, verwendete Waffen und Granaten). Was sagt das deiner Meinung nach hinsichtlich eines Zusammenhangs zwischen Counter-Strike und diesen Taten aus?
- Die drei Täter haben zwar alle Counter-Strike gespielt, jedoch auch andere Shooter. So hat beispielsweise der School Shooter von Erfurt, Robert Steinhäuser, lieber andere Spiele, vor allem Quake 3, gespielt, weil diese brutaler sind. Sebastian Bosse hat zwar recht viel Counter-Strike gespielt und sich intensiv mit Mapping beschäftigt und tatsächlich eine recht gut spielbare Map seiner Schule entwickelt, aber hat ebenfalls auch andere Shooter, allerdings vor allem Half Life, gespielt. Tim Kretschmer aus Winnenden hatte zwar einen Steam-Account und hat auch Counter-Strike gespielt, aber der Account wies nur geringe Aktivitäten auf. Was sagst du dazu?
- Dem Spiel wird nachgesagt, es würde Waffenkenntnisse vermitteln. Ist das deiner Meinung nach so?
- Hast du schon einmal mit einer echten Waffe geschossen? Meinst du, du könntest das?
- Hattest du nach dem Zocken schon einmal Lust darauf, das zu tun? Damit meine ich nicht unbedingt, jemanden zu töten, sondern einfach mit einer Waffe „herumzuballern“.
- Denkst du, du kannst auch mit einer echten Waffe besser zielen, seitdem du Counter-Strike spielst? Kann man mit dem Spiel deiner Meinung nach die Treffsicherheit trainieren?
- Würdest du dir zutrauen, im echten Leben eine Granate zu werfen?
- Weißt du, was deine Lieblingswaffen aus dem Spiel tatsächlich kosten würden, wenn man sie sich kaufen würde? Oder wüsstest du, wo und wie man an

solche Waffen herankommt? Oder sie bastelt? Wenn ja, woher weißt du das? Wird in der Community über solche Dinge diskutiert?

- Meinst du, du würdest weniger lange nachdenken, bevor du auf einen Menschen schießt, als jemand, der nicht Counter-Strike spielt?
- Hast du dir während des Spielens schon einmal vorgestellt, der Gegner sei jemand, den du hasst?
- Wie bereits gesagt, trägt jeder Mensch gewisse Aggressionen in sich. Eine natürliche Hemmschwelle hindert aber daran, diese tatsächlich auszuleben. Meinst du, das regelmäßige Spielen von Counter-Strike kann diese Hemmschwelle herabsetzen?
- Wenn du im echten Leben einen Angriff (Amoklauf) planen würdest, hättest du eine Idee, wie du da am besten vorgehen würdest?
- Was wäre deiner Meinung nach besonders wichtig, um einen Amoklauf „erfolgreich“ durchführen zu können?
- Glaubst du, man könnte mit Counter-Strike für den „Ernstfall“ trainieren, indem man eine Strategie ausarbeitet?
- Was sind deiner Meinung nach die Gründe für ein School Shooting?
- Wie haben sich die drei Täter deiner Meinung nach auf ihr School Shooting vorbereitet?

6. Thema: Sensible Fragen

- Jeder Mensch hat ab und zu aggressive Fantasien bis hin zu der Vorstellung, jemanden zu töten. Was hindert einen Menschen deiner Meinung nach daran, diese Fantasien auszuleben?
- Würdest du dich als jemanden bezeichnen, der schnell Mitleid empfindet?
- Hat sich deine Fähigkeit, Mitleid zu empfinden, irgendwann in deinem Leben verändert? Kannst du beschreiben, wann?
- Verfügst du über eine ausgeprägte Fantasie?
- Neigst zu Träumereien? Ziehst du dich manchmal in eine Fantasiewelt zurück? Wie sieht diese aus?
- Wenn du auf einem Bild, in einem Film oder in der Realität Zeuge einer schrecklichen, grausamen Situation, beispielsweise einem besonders grausam ausgeführten Mord, wirst, schaust du eher hin oder eher weg? Empfindest du dabei Abscheu oder hat dies eine gewisse Anziehungskraft auf dich?
- Hast du dich schon einmal wie ein Außenseiter gefühlt?
- Wie kommst du allgemein mit anderen Menschen zurecht? Welche Situationen bereiten dir Schwierigkeiten?

- Fällt es dir leicht, Gefühle zu zeigen und über Probleme zu reden?
- Hast du jemanden, mit dem du über alles reden kannst?
- Vernachlässigst du wichtige Bereiche deines Lebens wie Freunde, Schule, Arbeit oder Familie?

Narzisstische Persönlichkeitsstörung

- Bist du jemand, der schnell eifersüchtig wird und häufig neidisch auf andere ist?
- Wie fühlst du dich, wenn andere dich bewundern? Stehst du gern im Mittelpunkt oder ist dir das eher unangenehm?
- Wie wichtig sind dir Dinge wie Macht und Erfolg?
- Hast du manchmal das Gefühl, von der Allgemeinheit missverstanden zu werden? Denkst du manchmal, dass es nur wenige, besondere Menschen gibt, die dich und dein Denken verstehen können?
- Ist dir schon einmal vorgeworfen worden, du hättest zu hohe Ansprüche an andere Menschen?
- Würdest du dich als jemanden beschreiben, der andere auch mal ausnutzt, um einen eigenen Vorteil zu erlangen?
- Empfinden andere dich häufig als arrogant?

Kränkungen

- Bist du jemand, der sich schnell beleidigt oder sogar verletzt fühlt?
- Wie gehst du damit um, wenn du gekränkt oder verletzt wirst? Ziehst du dich dann zurück oder willst du eher mit jemandem darüber reden?
- Was wäre für dich die schlimmste Kränkung, die du dir vorstellen könntest? Und wie würdest du mit dieser Situation umgehen?
- Wie würdest du damit umgehen, wenn du gemobbt werden würdest? (Warst du vielleicht schon einmal Mobbing-Opfer?)

Sonstige psychische Probleme, Depressionen, Suizid

- Hast du dich schon einmal wegen psychischer Probleme in ärztlicher oder therapeutischer Behandlung befunden?
- Fühlst du dich manchmal einsam? Fühlst du dich manchmal depressiv? Niedergeschlagen? Erschöpft?
- Wie denkst du über Suizid? Hast du selbst vielleicht sogar schon einmal einen Suizidversuch unternommen?

Abschlussfragen

- Hast du schon einmal ein Tier getötet? Könntest du dir vorstellen, das zu tun?
- Könntest du dir vorstellen, einen Menschen zu töten? Hast du dir das vielleicht sogar schon einmal in deiner Fantasie ausgemalt? Hättest du eine Vorstellung davon, wie du dies umsetzen würdest?

Von meiner Seite aus sind wir am Ende des Interviews angelangt. Was fällt dir noch ein? Möchtest du noch etwas sagen? Vielen Dank für deine Hilfe!

Zusätzliche Fragen Gruppe 3

- Wie kamst du zum E-Sport? Was hat sich seitdem für dich verändert?
- Erzähle mir ausführlich über den E-Sport, die Regeln, die Teamzusammensetzung, das Training, die Entwicklung von Spielstrategien und Taktiken, die Auswahl der Waffen usw.
- Wie finden deine Eltern deine Aktivität im E-Sport?

Anlage 2: Interview-Leitfaden Wolf

Offener Anfang. Begrüßung. Erklärung darüber, dass das Gespräch aufgezeichnet wird. Aufklärung über den Gegenstand bzw. den Zweck des Interviews, Aufklärung darüber, dass aufgrund der Informationen aus einem Urteil, welches ich während des Rechtsreferendariats bei meinem Ausbilder gelesen habe, die Anfrage wegen des Interviews gestellt wurde.

Demographische Daten

- Nickname
- Alter
- Familienstand/Freundin/Kinder
- Schulbildung
- Beruf/Einkommen

Eingangsfragen

(Welche Version? Public? Clan? Was gefällt dir an dem Spiel? Was sind die Unterschiede zu anderen Ego-Shootern?)

1. Thema: Counter-Strike

- Wann hast du angefangen, Counter-Strike zu spielen? Erzähle mir von den Anfängen. War es schwierig, ins Spiel reinzukommen? Hat es dir von Anfang an Spaß gemacht?
- Wie viel Zeit hast du mit dem Spielen von Counter-Strike verbracht? Hast du von Anfang an so viel Zeit damit verbracht? Oder hat sich das im Laufe der Zeit gesteigert?
- Wie wichtig ist eine ausgefeilte Strategie im Spiel?
- Wie würdest du deine Spielweise beschreiben (Defensiv, Offensiv, Rusher, Camper, Teamplayer, Einzelkämpfer etc.)?
- Welche Waffe / Granate im Spiel war deine liebste und warum?
- Wie hast du deine Gegner im Spiel am liebsten getötet? (Schusswaffe, Granate oder Messer? Kopfschuss oder andere Körperregionen?) Warum?
- Welche Maps hast du am liebsten gespielt und warum?
- War dir dein persönlicher Erfolg oder der Erfolg des Teams wichtiger? Bitte begründen.
- Cheaten / Cheater / Flamer. Wie bist du damit umgegangen, wenn du den Verdacht hattest, dass deine Teamkameraden cheaten? Oder dass deine Gegner cheaten?

- War dir das Spiel mit oder ohne Blut lieber? Empfindest du die Darstellung der Tötungssituation und der „Leichen“ im Spiel als realistisch? Gibt es Spiele, in denen die Darstellung realistischer ist?
- Würde eine realistischere Darstellung deinen Spielspaß erhöhen?
- Wie hast du dich gefühlt, wenn du längere Zeit gezockt hast? Und wenn du längere Zeit nicht gezockt hast?
- Gibt es Situationen im Spiel, die es erforderlich machen, die Realität völlig auszuschalten, um voll und ganz ins Spiel abgleiten zu können? Flow? Tunnelblick?
- Inwiefern findet während des Spielens eine Identifikation mit der Spielfigur statt?
- Ist es schwer, nach langem Zocken wieder in die Realität zurückzufinden? Es gibt da ja diese Bender-Comics. In einem wird dargestellt, dass jemand im Real-Life gegen eine verschlossene Tür läuft, weil sich die Türen im Spiel von selbst öffnen und er sozusagen noch in der Spielwelt gefangen ist. Was ist da dran?
- Kannst du Situationen beschreiben, in denen du im Real-Life in das Spiel abgeglitten bist?
- Hat sich dein Real-Life verändert, seit du damals mit dem Spielen von Counter-Strike angefangen hattest?
- Wie ging es dir an Tagen, an denen du im Spiel besonders gut warst, lange überlebt und viele Gegner getroffen hast? Wie hast du dich gefühlt, wenn du einen schlechten Tag hattest, gar nichts getroffen hast und immer nur getötet wurdest?
- Wurde der Gegner als Ursache einer Kränkung oder Demütigung wahrgenommen?
- Wann spielt das Gefühl von Macht/Allmacht eine Rolle?
- In welchen Situationen im Spiel kommen Aggressionen auf?
- Warst du in der Counter-Strike Community (Steam, Foren, IRC usw.) unterwegs? Was waren deine Beweggründe dafür? Freundeskreiserweiterung? Anerkennung? Menschen mit gleichen Interessen kennen lernen? Was sind die Vor- und was die Nachteile von Online-Kontakten im Vergleich zu Real-Life-Kontakten? Bestehen die Kontakte nur im Zusammenhang mit dem Spiel oder weiten diese sich aus? Wird nur über das Spiel, oder auch über andere Themen gesprochen?
- Hast du innerhalb der Community mal mit Identitäten gespielt? Identitätswechsel vorgenommen? Wenn ja, auf welche Weise und was waren deine Beweggründe dafür?

- Hast du dich mit Mapping beschäftigt?
- Hast du schon einmal deine Schule (oder eine andere bekannte Umgebung) als Map nachgebaut? Was genau war der Grund dafür, das zu tun?

2. Thema: Persönlichkeit und Freizeitverhalten

- Wie würdest du dich selbst in wenigen Worten beschreiben?
- Bist du eher introvertiert oder extrovertiert?
- Beziehungen zu Frauen?
- Wie verbringst du deine Freizeit? Welche Hobbys hast du?
- Interessierst du dich für Waffen? Wenn ja, seit wann? Erzähle kurz, inwiefern du dich dafür interessierst. Kennst du dich mit Waffen aus? Wüsstest du beispielsweise, wie man eine Waffe auseinanderbaut und wieder zusammensetzt? Wenn ja, woher hast du diese Kenntnisse?

3. Thema: Familie

- Beschreibe deine Familiensituation und möglichst detailliert das Verhältnis zu deinen Eltern und möglichen Geschwistern.
- Haben deine Eltern Einfluss darauf genommen, wie oft, wie lange oder was du zockst?
- Wie wurde in eurer Familie mit Problemen umgegangen?

4. Thema: Freundeskreis und Schule

- Erzähl mir von deinem Freundeskreis.
- Warst/bist du gut oder schlecht in der Schule? Welche Situationen in der Schule haben dir Probleme bereitet? Gibt/gab es Schwierigkeiten mit Mitschülern und/oder Lehrern?

5. Thema: Angekündigtes School Shooting

- Während meines Referendariats habe ich aus einem Urteil erfahren, dass du einmal ein School Shooting an deiner Schule angekündigt hast. Wie alt warst du damals?
- Erzähl mir darüber. Beweggründe? Wie genau hast du dich zu dieser Zeit gefühlt? Gibt es ein konkretes Ereignis, was du als Auslöser bezeichnen würdest?
- Womit hast du dich während dieser Zeit allgemein beschäftigt? Welche Hobbys hattest du speziell zu dieser Zeit? Hast du dich mit Medienberichten über School Shootings auseinandergesetzt?
- Hast du mit irgendjemandem darüber gesprochen? Hast du Zeichnungen angefertigt? Oder so genannte Todeslisten geschrieben?

- War dies lediglich eine Drohung oder glaubst du, du hättest die Tat wirklich begangen? Warum kam es letztlich nicht zur Umsetzung?
- Wie weit waren die Planungen vorangeschritten? Wie genau bist du bei der Planung vorgegangen?
- Was hättest du während des School Shootings für Kleidung getragen?
- Welche Waffen hättest du verwendet? Hast du den Einsatz von Granaten oder sonstigen Sprengkörpern geplant? Woher hättest du die Waffen bekommen? Woher weißt du, wie man damit umgeht?
- Wen hättest du verletzen wollen? Lehrer? Schüler? Eher einzelne Personen? Möglichst viele Menschen?
- Wie genau wärest du vorgegangen? Was wäre deiner Meinung nach besonders wichtig gewesen, damit das School Shooting erfolgreich verläuft?
- Hättest du damit gerechnet, selbst umzukommen oder dich selbst zu töten? Oder hast du Fluchtpläne ausgearbeitet?

6. Thema: School Shooting und Counter-Strike

- Hast du während der Zeit, als du dir Gedanken über dein School Shooting gemacht hast, besonders viel Counter-Strike gespielt?
- Hast du während des Spielens an die Tat gedacht? Oder sonst wie das Spiel gedanklich mit der Tat in Verbindung gebracht?
- Hast du schon einmal mit einer echten Waffe geschossen? Meinst du, du könntest das? Hattest du nach dem Zocken schon einmal Lust darauf, das zu tun? Damit meine ich nicht unbedingt, jemanden zu töten, sondern einfach mit einer Waffe „herumzuballern“.
- Dem Spiel wird nachgesagt, es würde Waffenkenntnisse vermitteln. Ist das deiner Meinung nach so?
- Denkst du, du kannst auch mit einer echten Waffe besser zielen, seitdem du Counter-Strike spielst? Kann man mit dem Spiel deiner Meinung nach die Treffsicherheit trainieren?
- Würdest du dir zutrauen, im echten Leben eine Granate zu werfen?
- Weißt du, was deine Lieblingswaffen aus dem Spiel tatsächlich kosten würden, wenn man sie sich kaufen würde? Oder wüsstest du, wo und wie man an solche Waffen herankommt? Oder sie bastelt? Wenn ja, woher weißt du das? Wird in der Community über solche Dinge diskutiert?
- Meinst du, du würdest weniger lange nachdenken, bevor du auf einen Menschen schießt, als jemand, der nicht Counter-Strike spielt?
- Hast du dir während des Spielens schon einmal vorgestellt, der Gegner sei jemand, den du hasst?

- Jeder Mensch trägt gewisse Aggressionen in sich. Eine natürliche Hemmschwelle hindert aber daran, diese tatsächlich auszuleben. Was glaubst du, kann diese Hemmschwelle herabsetzen? Meinst du, das regelmäßige Spielen von Counter-Strike kann diese Hemmschwelle herabsetzen?
- Glaubst du, man könnte mit Counter-Strike für den „Ernstfall“ trainieren, indem man eine Strategie ausarbeitet? Hättest du dir vorstellen können, deine Schule in eine Counter-Strike-Map zu verwandeln und mithilfe dieser deine Tat zu planen oder für deine Tat zu trainieren?
- Was sind deiner Meinung nach die Gründe für ein School Shooting?
- Wie haben sich die drei Täter deiner Meinung nach auf ihr School Shooting vorbereitet?

7. Thema: Sensible Fragen

- Würdest du dich als jemanden bezeichnen, der schnell Mitleid empfindet?
- Hat sich deine Fähigkeit, Mitleid zu empfinden, irgendwann in deinem Leben verändert? Kannst du beschreiben, wann?
- Wenn du auf einem Bild, in einem Film oder in der Realität Zeuge einer schrecklichen, grausamen Situation, beispielsweise einem besonders grausam ausgeführten Mord, wirst, schaust du eher hin oder eher weg? Empfindest du dabei Abscheu oder hat dies eine gewisse Anziehungskraft auf dich?
- Bist du jemand, der schnell eifersüchtig wird und häufig neidisch auf andere ist?
- Wie fühlst du dich, wenn andere dich bewundern? Stehst du gern im Mittelpunkt oder ist dir das eher unangenehm?
- Wie wichtig sind dir Dinge wie Macht und Erfolg?
- Hast du manchmal das Gefühl, von der Allgemeinheit missverstanden zu werden? Denkst du manchmal, dass es nur wenige, besondere Menschen gibt, die dich und dein Denken verstehen können?
- Ist dir schon einmal vorgeworfen worden, du hättest zu hohe Ansprüche an andere Menschen?
- Würdest du dich als jemanden beschreiben, der andere auch mal ausnutzt, um einen eigenen Vorteil zu erlangen?
- Empfinden andere dich häufig als arrogant?
- Bist du jemand, der sich schnell beleidigt oder sogar verletzt fühlt?
- Wie gehst du damit um, wenn du gekränkt oder verletzt wirst? Ziehst du dich dann zurück oder willst du eher mit jemandem darüber reden?
- Was wäre für dich die schlimmste Kränkung, die du dir vorstellen könntest? Und wie würdest du mit dieser Situation umgehen?

- Welche Diagnose wurde bei dir gestellt?
- Wie denkst du über Suizid? Hast du selbst vielleicht sogar schon einmal einen Suizidversuch unternommen?

Abschlussfragen

- Warum genau bist du hier? Erzähl mir über deine Tat.

Von meiner Seite aus sind wir am Ende des Interviews angelangt. Was fällt dir noch ein? Möchtest du noch etwas sagen? Vielen Dank für deine Hilfe!

Literaturverzeichnis

- Bandura, Albert*: Aggression: Eine sozialertheoretische Analyse, Stuttgart 1979.
- Bannenberg, Britta*: So genannte Amokfälle; in: Forschungsmagazin der Universität Bielefeld 2007, Nr. 30, S. 36–40.
- Beccaria, Cesare*: Über Verbrechen und Strafen, Leipzig 1905.
- Böckler, Nils / Seeger, Thorsten*: Schulamokläufer. Eine Analyse medialer Täter-Eigendarstellungen und deren Aneignung durch jugendliche Rezipienten, Weinheim und München 2010.
- Bondü, Rebecca*: School Shootings in Deutschland: Internationaler Vergleich, Warnsignale, Risikofaktoren, Entwicklungsverläufe, Berlin 2012.
http://www.diss.fuberlin.de/diss/servlets/MCRFileNodeServlet/FUDISS_private_000000011902/Bondue_Dissertation_SchoolShootings_vollstaendig_fin.pdf ;jsessionid=723AE2A0BDB5F685A3B92D2E1536FC4A?hosts=[28.12.2013].
- Bornhöft, Petra / Brinkbäumer, Klaus / Demmer, Ulrike / Hollersen, Wiebke / Kaiser, Simone / Knauer, Sebastian / Kneip, Ansbart / Röbel, Sven / Shafi, Samiha / Stark, Holger / Thimm, Katja*: 113 Kugeln kalte Wut; in: Der Spiegel 12/2009, S. 30–46.
- Dambeck, Holger*: Hysterie und Wahrheit. Die Mär von der Emsdettener Ballerspiel-Arena; in: Spiegel Online vom 21.11.2006, <http://www.spiegel.de/netzwerk/tech/0,1518,449857,00.html> [28.12.2013].
- Deutsches Institut für medizinische Information und Dokumentation (Hrsg.)*: Internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme, 10. Revision, German Modification (ICD-10-GM), Version 2014, Köln 2013.
- Eisenberg, Götz*: ...damit mich kein Mensch mehr vergisst! Warum Amok und Gewalt kein Zufall sind, München 2010.
- Engels, Holger*: Das School Shooting von Emsdetten – der letzte Ausweg aus dem Tunnel!? Eine Betrachtung aus Sicht des Leiters der kriminalpolizeilichen Ermittlungen; in: Amok und zielgerichtete Gewalt an Schulen. Früherkennung / Risikomanagement / Kriseneinsatz / Nachbetreuung, S. 35–56, Jens Hoffmann, Isabel Wondrak (Hrsg.), Frankfurt am Main 2007.
- Feltes, Thomas*: Gewalt in der Schule; in: Der Bürger im Staat 1/2013, S. 32–38.
- Feltes, Thomas*: Wirksamkeit technischer Einbruchsprävention bei Wohn- und Geschäftsobjekten – Eine Untersuchung unter besonderer Berücksichtigung von aktuellem Täterwissen. Projektbericht. Stiftung Deutsches Forum für Kriminalprävention (Hrsg.), Bonn 2004.

- Fiedler, Peter*: Persönlichkeitsstörungen, 6. Auflage, Weinheim, Basel 2007.
- Frank, Wolfgang*: Psychiatrie, 15. Auflage, München 2007.
- Füllgrabe, Uwe*: AMOK – Eine spezielle Art der Mehrfachtötung. Eine Analyse aus kriminalpsychologischer Sicht; in *Kriminalistik* 4/2000, S. 225–228.
- Füllgrabe, Uwe*: Gewalttätige Videospiele und Filme mit erotisierter Gewalt. Welche Auswirkungen haben sie auf die Gewaltförderung?; in: *Kriminalistik* 8–9/2002, S. 539–542.
- Gasser, Karl Heinz / Creutzfeld, Malte / Näher, Markus / Rainer, Rudolf / Wickler, Peter*: Bericht der Kommission Gutenberg-Gymnasium, Freistaat Thüringen (Hrsg.), Erfurt 2004.
- Glaser, Frank (Hrsg.)*: Taktiken Tricks Techniken – Counter-Strike – Das offizielle Buch, Hamburg 2001.
- Gräf, Carmen*: Der Grund fürs Töten; in: *Zeit Online* vom 21.03.2013, <http://www.zeit.de/gesellschaft/zeitgeschehen/2013-03/target-forscherverband-gewalttaten> [28.12.2013].
- Grossmann, Dave / DeGaetano, Gloria*: Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht? Ein Aufruf gegen Gewalt in Fernsehen, Film und Computerspielen, Stuttgart 2002.
- Harnischmacher, Robert F. J.*: Das Phänomen Amok. Ein Erklärungsversuch am Ausgangsfall in Emsdetten; in: *Kriminalistik* 7/2007, S. 452–454.
- Hermanutz, Max / Spöcker, Wolfgang / Gnam, Thomas / Neher, Martin*: Computerspiele – Training für den Schusswaffengebrauch?; in: *Polizei & Wissenschaft* 2002, S. 3–12.
- Hirschi, Travis*: *Causes of delinquency*, Berkeley 1969.
- Höyneck, Theresia / Mößle, Thomas / Kleimann, Matthias / Pfeiffer, Christian / Rehbein, Florian*: Jugendmedienschutz bei gewalthaltigen Computerspielen. Eine Analyse der USK-Alterseinstufungen, Hannover 2007.
- Hoffmann, Jens*: Tödliche Verzweiflung – der Weg zu zielgerichteten Gewalttaten an Schulen; in: *Amok und zielgerichtete Gewalt an Schulen. Früherkennung / Risikomanagement / Kriseneinsatz / Nachbetreuung*, S. 25–34, Jens Hoffmann, Isabel Wondrak (Hrsg.), Frankfurt am Main 2007.
- Hoffmann, Jens / Roshdi, Karoline / Robertz, Frank*: Zielgerichtete schwere Gewalt und Amok an Schulen; in: *Kriminalistik* 4/2009, S. 196–204.
- Holmes, Ronald M. / Holmes, Stephen T.*: *Serial Murder*, Third Edition, Thousand Oaks, London, New Dehli 2010.
- Huber, Gerd*: Psychiatrie. Lehrbuch für Studium und Weiterbildung, 7. Auflage, Stuttgart 2005.

- Kalka, Jochen*: Winnenden. Ein Amoklauf und seine Folgen, München 2011.
- Kappe, Petra*: Kriminologie kritisiert Schnellschüsse der Politik. „Amokfälle zeigen die Spitze eines Eisbergs“; in: Westfälische Rundschau vom 16. 05.2009.
- Kersten, Joachim*: Rewarding the killers. Media coverage helps perpetuate school rampages; in: The German Times Online, April 2009, URL: http://www.german-times.com/index.php?option=com_content&task=view&id=14666&Itemid=128 [28.12.2013].
- Knecht, Thomas*: Amok. Transkulturelle Betrachtungen über eine Extremform menschlicher Aggression; in: Kriminalistik (Schweiz) 10/1998, S. 681–684.
- Köhler, Denis / Kursawe, Janet*: „Amokläufe“ an Schulen. Psychologische und ethnologische Erklärungen für ein extremes Gewaltphänomen; in: Kriminalistik 10/2003, S. 591–597.
- Korn, Andreas*: Medienwirkungsforschung; in: Game Face 03/2007, S. 108–111.
- Kraft, Ulrich*: Nahkampf im Kinderzimmer; in: Gehirn & Geist 2/2003, S. 16–21.
- Kruse, Niels*: Amoklauf von Emsdetten – Das Tagebuch von Sebastian B. URL:<http://www.stern.de/panorama/amoklauf-von-emsdetten-das-tagebuch-von-sebastian-b-577024.html> [28.12.2013].
- Kunczik, Michael / Zipfel, Astrid*: Gewalt und Medien. Ein Studienbuch, 5. Auflage, Wien, Köln, Weimar 2006.
- Kyas, Stephan*: Wie Kinder Videospiele erleben. Zu den Wechselwirkungsbeziehungen von Bildschirmspielen sowie personalen und familialen Nutzerfaktoren, Frankfurt am Main 2007.
- Lamnek, Siegfried*: Qualitative Sozialforschung, 5. Auflage, Weinheim 2010.
- Landeskriminalamt Nordrhein-Westfalen (Hrsg.)*: Amoktaten – Forschungsüberblick unter besonderer Beachtung jugendlicher Täter im schulischen Kontext. Kriminalistisch-Kriminologische Forschungsstelle, Analysen Nr. 3/2007, Düsseldorf 2007.
- Langman, Peter*: Amok im Kopf. Warum Schüler töten. New York, Weinheim und Basel 2009.
- Leary, Mark R. / Kowalski, Robin M. / Smith, Laura / Phillips, Stephen*: Teasing, Rejection and Violence. Case Studies of the School Shootings; in: Aggressive Behaviour 2003, 29, S. 202–214.
- Lempp, Reinhart*: Von „Haupt- und Nebenrealitäten“. Zugänge zum Verständnis psychotischen Erlebens bei Kindern und Jugendlichen; in: Kerbe, Forum für Sozialpsychiatrie 2/2004, S. 7–9.
- Lombroso, Cesare*: Der Verbrecher in anthropologischer, ärztlicher und juristischer Beziehung, Hamburg 1894.

- Lombroso, Cesare*: Die Ursachen und die Bekämpfung des Verbrechens, Berlin 1902.
- Lombroso, Cesare*: Neue Fortschritte in den Verbrecherstudien, Gera 1899.
- Mayring, Philipp*: Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Technik, 10. Auflage, Weinheim und Basel 2008.
- Mc Gee, James P. / DeBernardo, Caren R.*: The Classroom Avenger; in: The Forensic Examiner 1999, 8, S. 1–16.
- Michelfelder, Ralf*: Der Amoklauf von Winnenden und die polizeiliche Lagebewältigung; in: Kriminalistik 3/2010, S. 139–144.
- Milzner, Georg*: Die amerikanische Krankheit. Amoklauf als Symptom einer zerbrechenden Gesellschaft, Gütersloh und München 2010.
- Morton, Robert J.*: Serial Murder. Multi-Disciplinary Perspectives for Investigators. Behavioral Analysis Unit. National Center for the Analysis of Violent Crime, Quantico 2008.
- Mühlenfeld, Hans-Ullrich*: Computergestützte Face-to-Face Interviews über das Internet mithilfe von MS NetMeeting; in: ZA-Information 51, S. 67–81, Zentralarchiv für Empirische Sozialforschung Universität zu Köln (Hrsg.), Köln 2002.
- Nohl, Arndt-Michael*: Interview und dokumentarische Methode. Anleitungen für die Forschungspraxis, 3. Auflage, Wiesbaden 2009.
- Pieper, Georg*: Der Amoklauf am Gutenberggymnasium in Erfurt; in: Amok und zielgerichtete Gewalt an Schulen. Früherkennung / Risikomanagement / Kriseneinsatz / Nachbetreuung, S. 107–129, Jens Hoffmann, Isabel Wondrak (Hrsg.), Frankfurt am Main 2007.
- Pollmann, Elsa*: Tatort Schule. Wenn Jugendliche Amok laufen, Marburg 2008.
- Raithel, Jürgen*: Gewalt darf nicht Schule machen; in: Deutsches Polizeiblatt für die Aus- und Fortbildung 2/2008, S. 4–6.
- Rammrath, Hanns E.*: Öffentlichkeitsarbeit von Krisenteams nach dramatischen Ereignissen an Schulen und Hochschulen; in: Amok und zielgerichtete Gewalt an Schulen. Früherkennung / Risikomanagement / Kriseneinsatz / Nachbetreuung, S. 87–91, Jens Hoffmann, Isabel Wondrak (Hrsg.), Frankfurt am Main 2007.
- Rehbein, Florian / Kleimann, Matthias / Mößle, Thomas*: Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale, Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e.V., Forschungsbericht Nr. 108, Hannover 2009.

- Robertz, Frank J. / Wickenhäuser, Ruben.*: Der Riss in der Tafel. Amoklauf und schwere Gewalt in der Schule, Heidelberg 2007.
- Robertz, Frank J.*: Erfurt – 5 Jahre danach; in: Amok und zielgerichtete Gewalt an Schulen. Früherkennung / Risikomanagement / Kriseneinsatz / Nachbetreuung, S. 9–23, Jens Hoffmann, Isabel Wondrak (Hrsg.), Frankfurt am Main 2007.
- Robertz, Frank J.*: Nachahmung von Amoklagen. Über Mitläufer, Machtphantasien und Medienverantwortung; in: Amok und zielgerichtete Gewalt an Schulen. Früherkennung / Risikomanagement / Kriseneinsatz / Nachbetreuung, S. 71–85, Jens Hoffmann, Isabel Wondrak (Hrsg.), Frankfurt am Main 2007.
- Robertz, Frank J.*: School Shootings. Über die Relevanz der Phantasie für die Begehung von Mehrfachtötungen durch Jugendliche, Frankfurt am Main 2007.
- Röthlein, Hans J.*: Auswirkungen von Morddrohungen und Mordanschlägen auf die berufliche Identität von Lehrkräften; in: Amok und zielgerichtete Gewalt an Schulen. Früherkennung / Risikomanagement / Kriseneinsatz / Nachbetreuung, S. 93–105, Jens Hoffmann, Isabel Wondrak (Hrsg.), Frankfurt am Main 2007.
- Seidler, Günter H.*: Amok und Nachsorge – Wege zur Normalität; in: Kriminalistik 4/2009, S. 205–208.
- Scheithauer, Herbert / Bondü, Rebecca*: Amoklauf und School Shooting. Bedeutung, Hintergründe und Prävention, Göttingen und Oakville 2011.
- Scheithauer, Herbert / Bondü, Rebecca*: Amoklauf. Wissen was stimmt, Freiburg 2008.
- Steckel, Rita / Trudewind, Clemens*: Effekte gewaltorientierter Computerspiele bei Kindern: Wirkmechanismen, Moderatoren und Entwicklungsfolgen; in: Zeitschrift für Familienforschung 3/2003, S. 238–271.
- Steckel, Rita / Trudewind, Clemens*: Es ist doch nur ein Spiel...; in: Rubin 02/2002, S. 52–61.
- Simon, Fritz B. / Clement, Ulrich / Stierlin, Helm*: Die Sprache der Familientherapie. Ein Vokabular, 6. Auflage, Stuttgart 2004.
- Steinhausen, Hans-Christoph*: Psychische Störungen bei Kindern und Jugendlichen. Lehrbuch der Kinder- und Jugendpsychiatrie und -psychotherapie, 7. Auflage, München 2010.
- Sutherland, Edwin Hardin / Cressey, Donald Ray*: Criminology, 10. Auflage, Philadelphia 1978.
- Sutterlüty, Ferdinand*: Was ist eine “Gewaltkarriere?; in: Zeitschrift für Soziologie 2004, 33, 4, S. 266–284.

- Sykes, Gresham M. / Matza, David:* Techniken der Neutralisierung: Eine Theorie der Delinquenz in: *Kriminalsoziologie*, S. 360–371, Sack, Fritz / König, René (Hrsg.), Frankfurt am Mai 1974.
- Volland, Gerd / Gerstner, Martin:* Amok – (k)ein Kinderspiel? Erfahrungen mit der Umsetzung der Gesamtkonzeption „Amok“ beim Polizeipräsidium Karlsruhe / Baden-Württemberg; in: *Amok und zielgerichtete Gewalt an Schulen. Früherkennung / Risikomanagement / Kriseneinsatz / Nachbetreuung*, S. 57–69, Jens Hoffmann, Isabel Wondrak (Hrsg.), Frankfurt am Main 2007.
- von der Heide, Frank:* Versäumnisse bei der Aufklärung des Erfurt-Massakers – Anmerkungen zum Bericht der unabhängigen Kommission zur Untersuchung der Verbrechen im Erfurter Gutenberg-Gymnasium; in: *Der Kriminalist* 12/2005, S. 487–492.
- von Liszt, Franz:* Strafrechtliche Aufsätze und Vorträge, Berlin 1905.
- von Prondzinski, Peter:* Amokankündigungen – ein neues Phänomen; in: *Deutsches Polizeiblatt für die Aus- und Fortbildung* 2/2008, S. 24–28.
- von Prondzinski, Peter:* Gewalt im Bereich von Schulen; in: *Deutsches Polizeiblatt für die Aus- und Fortbildung* 2/2008, S. 2–4.
- Vossekuil, Bryan / Fein, Robert / Reddy, Marisa / Borum, Randy / Modzeleski, William:* The Final Reports and Findings of the Safe School Initiative. Implications for the Prevention of School Attacks in the United States, Washington, DC 2002.
- Walther, Achim:* Amoklagen – von Erfurt bis Emsdetten; in: *Deutsches Polizeiblatt für die Aus- und Fortbildung* 3/2007, S. 5–9.
- Weilbach, Karl:* Amok – Prävention statt Mythenbildung; in: *Kriminalistik (Schweiz)* 2/2007, S. 119–127.
- Weiß, Heinz:* Amoklauf und narzisstisch-destruktive Persönlichkeitsorganisation: Überlegungen zur Psychoanalyse destruktiven Agierens; in: *Struktur – Persönlichkeit - Persönlichkeitsstörung*, S. 167–182. Lang, Hermann / Faller, Hermann / Schowalter, Marion (Hrsg.), Würzburg 2007.
- Wieczorek, Arnold:* Schülerattentate an deutschen Schulen. Mythen, Fakten und Schlussfolgerungen für die polizeiliche Praxis; in: *Kriminalistik* 3/2010, S. 153–160.
- Ziehfrend, Bernd:* Nach der Tat ist vor der Tat! Eine Aufarbeitung des Amoklaufs von Winnenden und Wendlingen am 11. März 2009; in: *Kriminalistik* 3/2010, S. 145–152.