

Universität Bremen

Fachbereich 12

Veranstaltung: „Wird das „Schulvolk“ unregierbar? Jugendgewalt, Schülergewalt, Amokläufe

VHK: 12-EW-H-182

SoSe 2009

Dozent: Freerk Huisken

E-Mail: huisken@online.de

www.fhuisken.de

Protokollanten: Steffen Müller, Felix Probst, Nicola Wiebe

Protokoll zur 3. Sitzung vom 29.04.2009

1. Organisatorisches

Es wird darauf hingewiesen, dass diejenigen, die sich in die Liste der Protokollanten eingetragen haben, aber aus irgendwelchen Gründen wieder abspringen möchten, sich bitte rechtzeitig melden sollen, damit frei gewordene Termine neu verteilt werden können. Weiterhin wird nochmal darauf hingewiesen, dass die nächste Sitzung erst in 2 Wochen, also am 13. Mai stattfindet.

2. Anmerkungen zu den Protokollen der 2.Sitzung

Die Protokolle der letzten Woche sind im Prinzip ordentlich, zu Protokoll 2B gibt es einige Anmerkungen.

1. Im Exkurs, zur Frage wodurch ein Mensch unauffällig wird, werden die Differenzen der Abhängigkeitsverhältnisse durch die moralischen Wörter "gut" und "schlecht"

beschrieben. Diese Unterscheidung sollte jedoch eher inhaltlich als moralisch begründet werden, wobei das jeweilige Interesse der sich in Abhängigkeit befindenden Parteien entscheidend ist.

Hier wird noch ein mal das Beispiel des Arbeitgeber, Arbeitnehmer Verhältnisses angesprochen, in dem der Arbeitnehmer als ersetzbar gilt und somit ein Abhängigkeitsverhältnis besteht, wohingegen das Verhältnis eines in einer Beziehung lebenden Paares, in dem nur ein Teil des Paares Geld verdient, auf gegenseitigem Interesse basiert.

2. Zu Punkt 4 im Protokoll wurde angemerkt, dass zusätzlich zu den 2 Entschlüssen eines Amokläufers (Motiv, Grund) eine Ausdifferenzierung des Motivs, in diesem Fall Rache, stattfinden sollte, da Rache nicht unbedingt die Anwendung von Gewalt impliziert.
3. Weiterhin wurde, im Bezug auf die Frage, ob die Zugänglichkeit von Waffen einen Amoklauf begünstigt, darauf hingewiesen, dass das Sprichwort "Gelegenheit macht Diebe" nicht nur im Zusammenhang mit Amokläufen, sondern generell hinterfragt werden muss, da der Entschluss, bzw. die Motivation zur Tat ebenfalls beim Diebstahl, oder anderem bereits gegeben sein muss, bevor durch mehr oder weniger vereinfachte Umstände tatsächlich zur Tat geschritten wird.
4. Zur Formulierung "...je größer der Leidensdruck sei, desto kreativer werde die Beschaffung der Mittel..." wird kritisiert, dass nicht der Leidensdruck an sich, ausschlaggebend ist, sondern das Bedürfnis nach Rache. Der Leidensdruck allein muss sich demnach nicht in Rache, sondern kann sich auf verschiedene Weise äußern.

3. Diskussion zum Focus Artikel

Nach den Anmerkungen zu den Protokollen wird durch einen Seminarteilnehmer eine Diskussion um einen Artikel in der Zeitschrift Focus eröffnet. Dieser Artikel beschreibt, dass Tim K., der Amokläufer von Winnenden, vor seiner Tat 5 mal einen Psychologen aufgesucht hat, der ihm Phasenweise "Hass- und Rache-Phantasien", sowie eine "soziale Phobie" diagnostizierte.

Auf diesen Artikel basierend werden Folgen und Nutzen, dieser Diagnosen in Frage gestellt.

Die Frage der Verantwortung des Psychologen, gegenüber der Gesellschaft, sowie Eltern und Institutionen, präventive Konsequenzen zu ergreifen, wird aufgegriffen. Weiter wird darüber diskutiert, ob eine psychiatrische Behandlung, dem Jungen hätte helfen können und inwiefern dem Psychologen eine Schuld zuzuweisen sei. Letztendlich läuft die Diskussion wieder auf die Suche nach einem Schuldigen hinaus, die dieser Artikel offensichtlich suggeriert. Im folgenden wird daher das Format des Magazins und die Qualität bzw. die Intention des Artikel hinterfragt.

Der inhaltliche Schwerpunkt des Artikels verleitet den Leser zu der Annahme, dass Tim K. krank, bzw. psychisch gestört war und lenkt damit von allen weiteren Fragen zur Klärung der eigentlichen Ursachen der Tat ab. Um ein objektives Urteil über den Artikel zu gewinnen und keine vorschnellen Schlüsse aus ihm zu ziehen werden daher einige Fragen gestellt.

- Warum ging Tim K. zum Psychologen? Hat er nach Hilfe gesucht, oder wurde ihm von außen dazu geraten?
- Worin liegt die Brisanz der Diagnose "Hass- und Rache-Phantasien"? Sind diese Phantasien in unserer Gesellschaft als Normalität zu bewerten?
- Was ist der genaue Inhalt seiner Hass und Mordvorstellungen, gegen wen richten sich diese Vorstellungen?
- Was genau beschreibt eine "soziale Phobie"?

Daraufhin wurde das Wort "soziale Phobie" als psychiatrischer Terminus geklärt, welcher auf eine Krankheit verweist, woraufhin erneut die Frage über den Gesundheitszustand eines Amokläufers diskutiert wird.

Einige Seminarteilnehmer bestehen zunächst darauf, dass eine seelische Erkrankung sehr wohl zu einer solchen Tat führen könnten, jedoch die Gründe, die zu einer solchen seelischen Erkrankung führen, gesucht werden müssten. Dieser Einwand wird widerlegt, indem nochmal auf die Normalität von Hass-, Rache- und Mordgedanken hingewiesen wird und es somit ausgeschlossen sei, aus der Existenz dieser Gedanken eine psychische Erkrankung zu erschließen. Vielmehr steht die Frage im Vordergrund, warum einige Menschen diese Gedanken in die Tat umsetzen und andere nicht. Diese Frage soll im weiteren Verlauf des Seminars diskutiert werden und nicht die Frage nach einer Erkrankung. Mit dieser Frage wird die Diskussion um den Focus-Artikel abgeschlossen um zum Hauptteil der Sitzung überzugehen.

4. Hauptteil: Computerspiele

These: Wenn Computerspielen ein Grund für Amokläufe ist, dann müsste jeder zweite Jugendliche Täter werden.

Die Diskussion wird mit der Frage eröffnet, wo die Differenz zwischen Waffenzugang und Computerspielen liegt?

Es wird zunächst auf den Grundlegenden Unterschied zwischen Virtualität und Realität verwiesen.

Im Anschluss stellt sich die Frage was alle Egoshooter gemeinsam haben?

Das Gefühl der Ausübung von Macht gegenüber anderen wird genannt.

Außerdem ist das Ziel all dieser Spiele, zu gewinnen. Es handelt sich also um "Gewinnspiele". Gewonnen hat die Partei, welche die gegnerische Partei zuerst umbringt. Die Charakteristik der Parteien gliedert sich in "Gut" und "Böse". "Böse" ist in diesem Fall immer der andere, also der Gegner.

Im folgenden wird der inhaltliche Gegenstand von Spielen hinterfragt, in Sportspielen sei dieser ein Pokal, den es zu gewinnen gilt. In Computerspielen hingegen gibt es keinen konkreten Inhalt, hier werden Feindbilder auf Basis der Moral konstruiert. Nach gleichem Muster werden in der Realität Kriege begründet (Beispiel: Intervention der USA im Irak auf Grund von angeblich vorhandenen Massenvernichtungswaffen).

Der nächste Diskussionspunkt beschäftigt sich mit der Frage, warum und mit welcher Intention diese Spiele gespielt werden. Im Seminar werden zunächst drei Hauptintentionen genannt. Erstens dienen Spiele generell und somit auch Egoshooter zum Spaß und zur Unterhaltung. Weiter wird Frustrabbau, sowie das Ziel zu gewinnen genannt.

Da diese Intentionen teilweise auch in anderen Spielen gegeben sind (Beispiel Brettspiele, Schach etc.), stellt sich nun die Frage der Besonderheit von "Ballerspielen".

So stellt ein Seminarteilnehmer die Frage in den Raum, ob es nicht möglich wäre, dass durch die realitätsnahe Animation dieser Spiele Langzeitschäden entstehen können. Als Beispiel wird hier die US-Armee genannt, die eben solche Spiele zum Abbau von Tötungshemmungen einsetzt. Dagegen wird argumentiert, dass in der Realität weitaus brutalere und realistische Bilder und Eindrücke zu sehen sind, die demnach auch Hemmungen abbauen müssten. Zum Beispiel in der Tagesschau, wo täglich Bilder von echtem Blut und realer Gewalt zu sehen sind. Es stellt sich also die Frage, warum

Computerspiele hinterfragt werden, die nicht Ernst sind und nicht jene Einflüsse, die Ernst und Real sind.

Um sich einer Antwort auf diese Frage zu nähern, hinterfragen wir die Theorie, dass Computerspiele als Imitationsvorlage für Amokläufe oder dergleichen dienen, noch einmal genauer.

Wie oben schon erwähnt, ist das Argument, dass die Hemmschwelle herabgesetzt wird fraglich, da eben jene Bilder und Eindrücke, die im täglichen Leben, wie z.B. in der Tagesschau auf uns wirken, realistisch und dadurch gravierender sind. Des Weiteren müssen wir uns fragen, wieso es überhaupt eine Hemmschwelle gibt, die abgebaut werden muss. Dies setzt voraus, dass die Idee eines Amoklaufs bereits vorhanden ist. Wie kann also das Computerspiel der Grund für einen Amoklauf sein? Die Umgebung, in der ein Computerspiel stattfindet ist eine virtuelle und eine wahllose. Sollte das Spiel als reine Imitationsvorlage dienen, so müsste die Umgebung, in der der Amoklauf stattfindet, wahllos sein, dies ist aber nicht der Fall. Hier wird eine gezielte Umgebung gewählt, in der der Akt der Rache ausgeführt wird.

5. Offene Fragen

Aus dem Seminarverlauf entstehen abschließend folgende offene Fragen:

- Wie soll der Umschlag der Reize im Spiel in die Realität übertragen werden (Unterscheidung von Spiel und Ernst)?
- Wie kann das Computerspiel als Mittel zum Abbau von Frust dienen?
- Wieso sehen einige Menschen diese Art Spiele als Unterhaltung an?