

# Inhaltsübersicht

<b>Inhaltsverzeichnis .....</b>	<b>XI</b>
<b>1. Kapitel: Einführung und Ergebnisse im Überblick .....</b>	<b>1</b>
A. Einführung .....	1
B. Ergebnisse im Überblick .....	3
<b>2. Kapitel: School Shootings .....</b>	<b>4</b>
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
<b>3. Kapitel: Ego-Shooter und School Shootings .....</b>	<b>32</b>
A. Ego-Shooter .....	32
B. Das Spiel Counter-Strike .....	32
C. Mit dem Ego-Shooter zum School Shooting .....	33
D. Fazit .....	46
<b>4. Kapitel: Methodik .....</b>	<b>48</b>
A. Erkenntnisinteresse und Forschungsfragen .....	48
B. Auswahl der Untersuchungsgegenstände .....	52
C. Qualitative Inhaltsanalyse .....	60
<b>5. Kapitel: Analyse .....</b>	<b>68</b>
A. Die Interview-Teilnehmer .....	68
B. Die Map der Geschwister-Scholl-Realschule in Emsdetten .....	74
C. Analyse anhand der Kategorisierung der Forschungsfragen .....	90
<b>6. Kapitel: Fazit und Ausblick .....</b>	<b>168</b>
A. Probleme der Studie .....	168
B. Zusammenfassung der Ergebnisse .....	169
C. Schlussfolgerungen .....	174
<b>Anhang .....</b>	<b>177</b>
<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>191</b>

# Inhaltsverzeichnis

<b>Abkürzungsverzeichnis .....</b>	<b>XVII</b>
<b>Abbildungsverzeichnis .....</b>	<b>XVIII</b>
<b>Glossar .....</b>	<b>XIX</b>
<b>1. Kapitel: Einführung und Ergebnisse im Überblick .....</b>	<b>1</b>
A. Einführung .....	1
B. Ergebnisse im Überblick .....	3
<b>2. Kapitel: School Shootings .....</b>	<b>4</b>
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
<b>3. Kapitel: Ego-Shooter und School Shootings.....</b>	<b>32</b>
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

<b>4. Kapitel: Methodik</b>	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
<b>5. Kapitel: Analyse</b>	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
<b>6. Kapitel: Fazit und Ausblick .....</b>	<b>168</b>
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
<b>Anhang .....</b>	<b>177</b>
<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>191</b>