

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
Abbildungerverzeichnis	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) Narzistische Tendenzen	92
aa) Vulnerabilität	92
bb) Größenwahn und Allmachtfantasien	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 Spielen	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