»Killerspiele« und Gewalt

Ein Überblick über den Forschungsstand bezüglich Gewalt und deren Beeinflussung durch sogenannte Killerspiele

Stefan Schumacher

Magdeburger Institut für Sicherheitsforschung

Datenspuren 2011
Chaos Computer Club Dresden



Warum das alles?

Killerspiele führen zu mehr Gewalt!

Am Computer lernt man schießen und töten!

Killerspiele sind schuld an School Shootings und gehören verboten!



Killerspiele

- Dysphemismus für gewalthaltige Spiele
- Computerspiele, in denen der Avatar Gewalt gegen Mitspieler/NPCs ausübt
- juristische Definition existiert nicht
- unwissenschaftlicher Kampfbegriff von Politikern



Amoklauf erforschen

- Post-Mortem Analyse
- idR forensische Psychologie/Psychiatrie mit überlebendem Täter
- Analyse des Umfelds (Musikgeschmack, Computerspiele, Familie etc.)
- Laborstudien zur Analyse einzelner Faktoren
- Überschneidungen u.a. zum erweitertem Suizid, Suicide-by-Cop, Amok, School Shooting

Amoklauf

Definition (Amoklauf (neu))

Bei einem Amoklauf handelt es sich um die (versuchte) Tötung mehrerer Personen durch einen einzelnen, bei der Tat körperlich anwesenden Täter mit (potenziell) tödlichen Waffen innerhalb eines Tatereignisses ohne Abkühlungsperiode, das zumindest teilweise im öffentlichen Raum stattfindet.

Amoklauf an einer Schule: School-Shooting

Amok ist alt

- Amok aus malaiisch »amuck«, Kriegsruf der wütend oder rasend bedeutet
- Amokläufer: pengamok; Kriegergruppe ähnlich den Berserkern
- sozial anerkanntes Verhalten, kriegstaktisch sinnvoll
- ebenso: individuelle Amokläufe um der Versklavung zu entgehen und das Ansehen zu retten (vgl. suicide by cop)
- Erforschung begann im 19. Jhd.
- gleichzeitig: Veränderung der sozialen Akzeptanz
- DSM und ICD führen Amok als kulturabhängiges Syndrom

Fakten?

- Wann gab es das erste School Shooting in Deutschland?
- Wieviel Amokläufe gab es seitdem?
- Wieviele Täter?
- Wieviele Täterinnen?

Fakten!

- in der westlichen Welt relativ neu
- 1913: Hauptlehrer Wagner ermordet Frau und 4 Kinder, legte mehrere Brände und schoss auf Flüchtende
- keine offizielle Statistik verfügbar
- Schmidtke et al (2002) 143 Taten, 145 Täter, 1 weiblicher Täter
- Adler (2000) 101 Fälle, 5 weibliche Täter



Faktoren

- monokausale Erklärungen funktionieren nicht
- multiple Faktoren (Multifaktoranalyse)
- Welche Faktoren?
- Gewichtung der Faktoren?
- Relation der Faktoren untereinander?

Faktoren finden

- Empirie, Empirie, Empirie!
- Experimente können nicht beliebig variieren
- ethische Probleme (Aggressionsdurchbruch, Gewalt untereinander)
- bildgebende Verfahren sind »hypsch« ...
- aber: was messe ich da eigentlich? $\rightsquigarrow$ Operationalisierung

Operationalisierung

- Übersetzung theoretischer Konstrukte in messbare Variablen
- Aggression: latentes Konstrukt $\rightsquigarrow$ Variablen finden
- *Wenn du einen Hammer hast, ist die ganze Welt ein Nagel ...*
- mögl. Variablen: Herzfrequenz, Herzratenvariabilität, Lidschlussfrequenz, Hautleitwiderstand, Cortison-Spiegel, Aktivierung bestimmter Hirnareale ...
- Grundlage der Messung $\rightsquigarrow$ fundamentale Bedeutung

Gütekriterien einer Messung

- Objektivität: unabhängig vom Testleiter
- Reliabilität: Maß für die formale Genauigkeit
- Validität: Misst der Test das was er messen soll?
- Generalisierbarkeit: Übertragbarkeit des Tests in die Welt

Theorien und Modelle der Aggression

- Anderson & Bushman (2002)
- General Aggression Modell (GAM)
- Theorie des sozialen Lernens/Lernen am Modell (insb. Bandura)
- Hypothese: gewalthaltige Medien $\rightsquigarrow$ Entwicklung kognitiver Skripte
- diese Skripte erhöhen die Wahrscheinlickheit eines Aggressionsdurchbruchs



Aggressionspotenzial

- ein Faktor der Einfluss hat
- und gut gemessen werden kann
- er wird gemessen
- bildgebende Verfahren (fMRI)
- Taylor Competitive Reaction Time Test (TCRTT)
  Versuchspersonen (VPn) bestraft Gegner für das Versagen in einem Reaktionstest mit Lärm
  Wie misst man die Aggression? Dauer? Lautstärke? Druck auf den Knopf?
- Befragung (Selbstauskunft)

Experimentalsetting

- VPn spielen
- Spiel wird unterbrochen (VPn aus Immersion gerissen)
- »Aggressionspotenzial« wird gemessen



Kritik

- Aggressionspotential ist nicht gleich Aggressionsdurchbruch!
- Gewalt im Medium $\neq$ Gewalt in der Umwelt
- Auswahl der Skripte durch das Individuum
- Framing!
- Generalisierbarkeit?
- Validität?



Katharsistheorie

- Aggression über Evolutionspsychologie/Phylogenese erklärt
- Aggression als Trieb
- Katharsis (Ausleben innerer Kräfte) als Triebabfuhr
- Gewaltspiele als Coping-Strategie $\rightsquigarrow$ Verringerung des Aggressionspotenzials
- Risikohomöostasis: Aufregung dank Computerspiele
- kaum operationalisierbar



Kausalität?

- Korrelation ist nicht Kausalität!
- Erzeugt Medienkonsum ein erhöhtes Aggressionspotenzial?
- Wählen VPn mit erhöhtem Aggressionspotenzial gewalthaltige Medien aus?
- Einfluss von Nahrung, Drogen, Medikamenten?
- Präfrontalcortex?
- Wenn »Killerspiele« so böse[TM] sind, warum gibt es dann so wenige Amokläufe?

Schießen lernen am PC



Schießen lernen am PC

- Jägertruppe, P1, P8, G36, MG3, GraPi, PzFst, MPi2 geschossen
- u.a. ResSanOffze an P1 ausgebildet
- Schießen: physiologischer Vorgang
- körperliche Voraussetzungen, Motorik, Hand-Auge-Koordination
- Training zwingend erforderlich
- zweifelhaft, ob am PC trainiert werden kann
- Bewegung, Erregung, Stress, körperliche Belastung, andere motorische Prozesse, Rückstoß, keine 3D-Darstellung der Umgebung

Studiendesign

- Mehrgruppenplan mit Randomisierung
- Treatment: kein; Schießen am Computer; Schießausbildung
- Messung der Schussleistung vor und nach dem Treatment
- Messung bspw. per AGSHP

Diagnostik

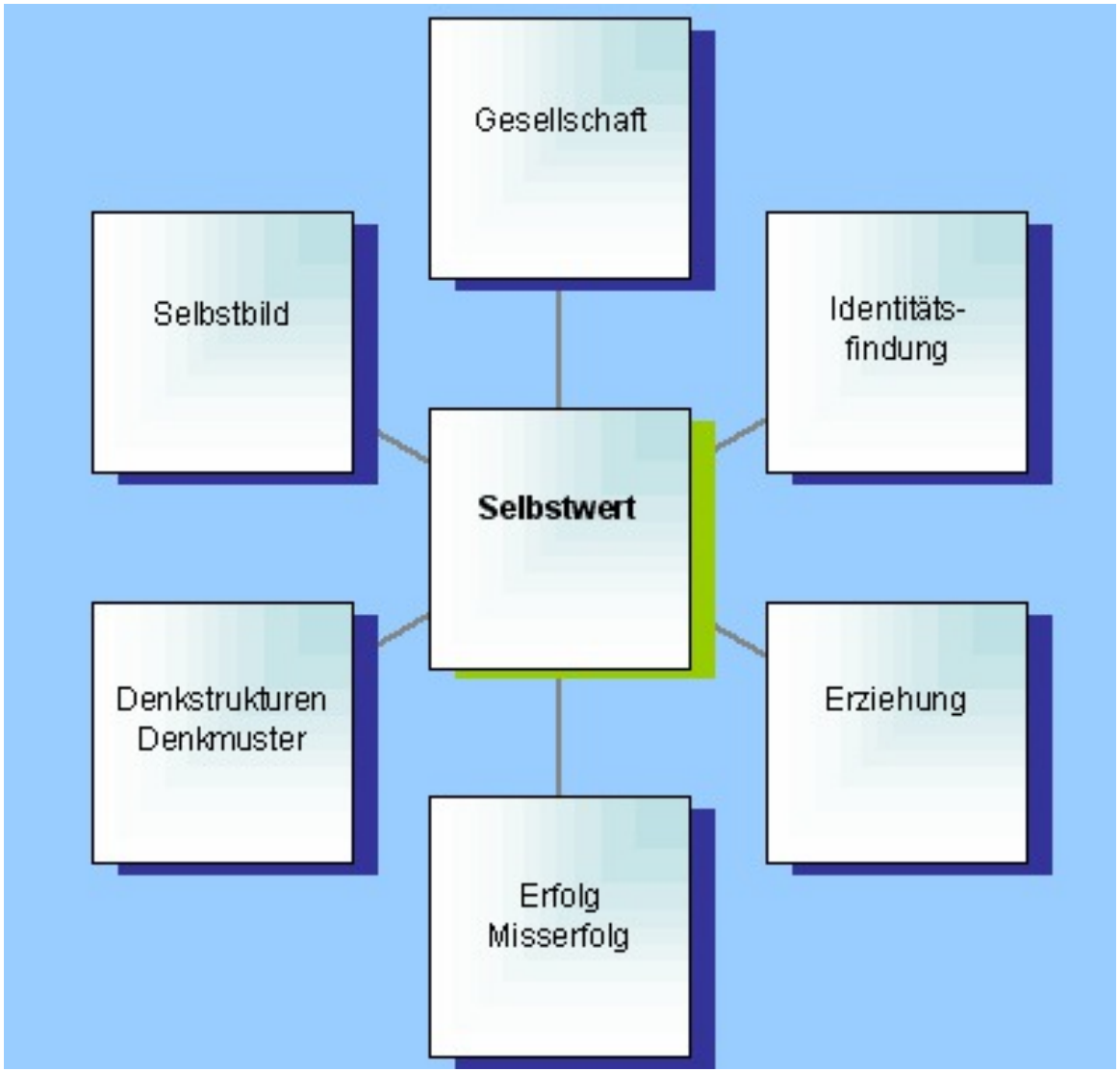
- Leaking von Hinweisen im Vorfeld
- aber: post mortem einfach erklärbar
- Problem: ante mortem Diagnose schwer
- Erforschung von Leaking läuft
- Lehrer sind keine Diagnostiker/Kliniker
- nicht jeder Psychologe ist auch Kliniker ;-)
- Leaking-Projekt (FU Berlin)



Resilienz stärken

- Selbstwertgefühl stärken erhöht die Resilienz
- Selbst- und Weltwirksamkeit erfahren
- positive Strokes verteilen
- Transaktionsanalyse zur Abschätzung von Zuständen
- *Spiele der Erwachsenen*, *Ich bin OK, du bist OK*




Gesellschaft
Selbstbild
Identitäts-
findung
Selbstwert
Denkstrukturen
Denkmuster
Erziehung
Erfolg
Misserfolg

Organisatorische Maßnahmen

- Alarmpläne, Alarmierungssignale
- Evakuierungspläne, Sicherheitstüren, Schleusen etc.
- das fördert nicht gerade die Freundlichkeit des Settings Schule

