



DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Die Phänomenologie von Computerspielen
in der Berichterstattung über den Amoklauf
von Winnenden“

Verfasserin

Verena Schöberl

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt.
Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt.
Studienblatt:

Theater-Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Mag. Dr. habil. Ramón Reichert

Inhalt

1	EINLEITUNG	6
2	HISTORISCHE ENTWICKLUNG UND (INTER)MEDIALITÄT VON "KILLERSPIELEN"	9
2.1	CHRONOLOGIE DER MEDIALEN VERMITTLUNG	9
2.2	COMPUTERSPIELE EROBERN DEN MARKT	10
2.3	INTERMEDIALITÄT UND COMPUTERSPIELE	12
2.3.1	<i>Computerspiele als intermediale Medien</i>	12
2.3.2	<i>Intermedialität von Film und Computerspielen</i>	13
2.4	KILLERSPIELE“ IN DER DISKUSSION	15
2.5	BEDEUTUNGSINHALTE VON „KILLERSPIELEN“	16
2.5.1	<i>Etymologische Bedeutung</i>	16
2.5.2	<i>Wissenschaftliche Bedeutung</i>	16
2.5.3	<i>Politische Bedeutung</i>	16
2.5.4	<i>Mediale Aufbereitung von Killerspielen</i>	19
3	ANNÄHERUNG AN DEN BEGRIFF GEWALT IN COMPUTERSPIELEN	21
3.1	FUNKTIONALISIERUNG VON GEWALT	21
3.1.1	<i>Gewaltbegriff in der Medienwirkungsforschung</i>	22
3.1.2	<i>Objektiver Point of View versus subjektiver Point of View</i>	23
3.1.3	<i>Point of Action</i>	24
3.2	GEWALTÄSTHETIK DER COMPUTERSPIELE	24
4	WIRKUNG UND FASZINATION VON „KILLERSPIELEN“ VOR DEM HINTERGRUND KLASSISCHER THEORIEN	27
4.1	ERKENNTNISSE DER MEDIENWIRKUNGSFORSCHUNG	27
4.2	WIRKUNGSPOTENZIALE GEWALTHALTIGER COMPUTERSPIELE	29
4.2.1	<i>Erhöhung der Erregung</i>	29
4.2.2	<i>Förderung aggressiver Kognition</i>	30
4.2.3	<i>Förderung aggressiver Emotionen</i>	30
4.2.4	<i>Förderung aggressiven Verhaltens</i>	30
4.3	NUTZUNGS- UND MOTIVATIONSELEMENTE VON COMPUTERSPIELEN	32
4.3.1	<i>Strukturelle Kopplung:</i>	32
4.3.2	<i>Erfolg</i>	33
4.3.3	<i>Macht und Kontrolle</i>	34
4.3.4	<i>Identitätsbildung</i>	35
4.3.5	<i>Bekämpfung von Langeweile</i>	36
4.3.6	<i>Eskapismus</i>	36
4.3.7	<i>Geselligkeit</i>	37
4.3.8	<i>Flow Erlebnis</i>	37
5	COMPUTERSPIELE UND JUGENDSCHUTZ	39
5.1	KRITIK AN MEDIEN	39

5.2	JUGENDSCHUTZ UND COMPUTERSPIELE.....	40
5.3	VERBOT/INDIZIERUNG.....	40
5.3.1	<i>Kriterien für die Indizierung.....</i>	40
5.4	PRÄDIKATISIERUNG DURCH DIE INDUSTRIE	41
5.5	ALTERSEINSTUFUNG IM SINNE DES JUGENDSCHUTZES UND STRAFRECHTS .	42
5.6	JUGENDSCHUTZ AUßERHALB EUROPAS	44
6	BEGRIFFSBESTIMMUNG AMOKLAUF	45
6.1	ETYMOLOGISCHER HINTERGRUND DES BEGRIFFS AMOK	45
6.2	KULTURGESCHICHTE DES AMOKLAUFS	46
6.3	SCHOOL SHOOTINGS	49
6.4	FORSCHUNGSÜBERBLICK	50
6.5	AKTUELLE STUDIEN ÜBER AMOKLÄUFE	50
7	NACHRICHTENBERICHTERSTATTUNG ÜBER DEN AMOKLAUF IN WINNENDEN.....	56
7.1	WAS SIND NACHRICHTEN?.....	56
7.2	GATEKEEPER ANSATZ:	58
7.3	NEWS BIAS	59
7.4	NACHRICHTENWERTTHEORIEN.....	59
7.4.1	<i>Nachrichtenwerttheorie Walter Lippmann.....</i>	59
7.4.2	<i>Nachrichtenfaktoren nach Einer Östgaard.....</i>	60
7.4.3	<i>Nachrichtenfaktoren nach Joan Galtung und Mari Holmboe Ruge</i>	61
7.4.4	<i>Nachrichtenfaktoren nach Niklas Luhmann.....</i>	62
7.4.5	<i>Anwendbarkeit der Nachrichtenfaktoren auf den Amoklauf von Winnenden.....</i>	65
7.5	ONLINE AUFTRITTE DER PRINTMEDIEN IM INTERNET	65
7.6	HYPERMEDIALE KEY VISUALS	66
8	EMPIRISCHER TEIL	68
8.1	MEDIENDISKURSANALYSE.....	68
8.2	DIE AUSWAHL DES UNTERSUCHUNGSMATERIALS	69
8.2.1	<i>Qualitätszeitung</i>	70
8.2.2	<i>Boulevardzeitung</i>	71
8.3	KURZBESCHREIBUNG DER AUSGEWÄHLTEN PRINTMEDIEN.....	72
8.3.1	<i>Der Standard (derstandard.at).....</i>	72
8.3.2	<i>Kronen Zeitung (krone.at).....</i>	72
8.3.3	<i>Die Zeit (zeit.de)</i>	73
8.3.4	<i>Bild Zeitung (bild.de).....</i>	73
8.3.5	<i>NRC Handelsblad (nrc.nl)</i>	73
8.3.6	<i>De Telegraaf (telegraaf.nl).....</i>	74
8.3.7	<i>Dagens Nyheter (dn.se).....</i>	74
8.3.8	<i>Expressen (expressen.se).....</i>	75
8.3.9	<i>Neue Zürcher Zeitung (nzz.ch).....</i>	75
8.3.10	<i>Blick (blick.ch).....</i>	75

8.4	UNTERSUCHUNGSZEITRAUM	76
8.5	KONKRETE FORSCHUNGSFRAGE	76
8.6	METHODISCHE VORGEHENSWEISE	76
8.7	ANALYSE UND INTERPRETATION DES VORGEFUNDENEN DATENMATERIALS. 77	
8.8	SUBFORSCHUNGSFRAGE 1: WIE VIEL RAUM NIMMT DAS KOMMUNIKATIONSEREIGNIS WINNENDEN IN DER ONLINE BERICHTERSTATTUNG DER ZEITUNGEN EIN?	78
8.8.1	<i>Anzahl der Artikel in den analysierten Zeitungen:</i>	79
8.8.2	<i>Verlauf der Berichterstattung</i>	80
8.8.3	<i>Themenverlauf der Artikel</i>	81
8.8.4	<i>Computerspiele im Kontext der Online Berichterstattung der Printmedien</i> 83	
8.9	SUBFORSCHUNGSFRAGE 2: IN WELCHER FORM ERFOLGT DIE AUFMERKSAMKEITSERZEUGUNG AUF DEN AMOKLAUF?	84
8.9.1	<i>Evidenz von Bildern</i>	84
8.9.2	<i>Überschriften</i>	86
8.9.3	<i>Intertextuelle Gestaltung der Berichte</i>	87
8.10	SUBFORSCHUNGSFRAGE 3 WIE ERFOLGT DIE ÜBERLAGERUNG VON ÖFFENTLICHKEIT UND PRIVATHEIT?	92
8.10.1	<i>Nennung des Vor- und Nachnamen des Täters</i>	93
8.10.2	<i>Charakterisierung des Täters</i>	93
8.11	SUBFORSCHUNGSFRAGE 4: FORDERUNG NACH ZUGANGSBESCHRÄNKUNGEN GEWALTHALTIGER COMPUTERSPIELE IN DEN PRINTMEDIEN	95
8.12	ZENTRALE ERGEBNISSE.....	98
9	FAZIT	102
10	QUELLENVERZEICHNIS	106
10.1	VERWENDETE ZEITUNGSBERICHTE:	117
10.2	ABBILDUNGSVERZEICHNIS:.....	151
11	ABSTRACT	152
12	LEBENS LAUF VERENA SCHÖBERL.....	153

1 Einleitung

Am Vormittag des 11. März 2009 betrat Tim Kretschmer seine ehemalige Schule – die Albertville-Realschule in Winnenden. Mit im Gepäck hatte er eine Pistole des Typs Beretta 92. Im Chemiesaal der Schule schoss er auf die dort anwesenden Schülerinnen und Schüler sowie Lehrer und Lehrerinnen. In wenigen Minuten starben acht Schülerinnen, ein Schüler und drei Lehrerinnen. Auf seiner Flucht erschoss er drei weitere Menschen und sich selbst. Dieses Ereignis sorgte weltweit für Trauer, Entsetzen und (mediale) Aufmerksamkeit. Der Schrecken hat hohen Nachrichtenwert, die Printmedien reagieren und berichten täglich und stellen fast stündlich Artikel online. Möglichst schnell und ausführlich soll über die Tat berichtet werden, Beiträge diverser Agenturen werden nicht selten unreflektiert übernommen, für seriöse Recherchen bleibt oftmals keine Zeit, es ist wichtig, dass die Aktualität aufrechterhalten bleibt. Zu schnell müssen Antworten auf die journalistischen W-Fragen „was“, „warum“, „wann“, „wo“, „wer“, „wie“ gegeben werden. Schlagzeilen wie „Amokläufer spielte gewalttätige Videospiele“¹ stellen die Erscheinungsformen von Computerspielen in ein düsteres Licht.

Es hat den Anschein, dass zwischen Gewalt im Spiel und Gewalt in der Realität im Augenblick eines Amoklaufs in der Öffentlichkeit nicht mehr differenziert wird. In einem Atemzug werden aus Computerspielen, „Killerspiele“. Es werden Studien und Analysen herangezogen, die einen Zusammenhang zwischen den „Killerspielen“ und gesteigerter Aggressivität sehen. Andere werfen diesen Ergebnissen Ungenauigkeiten und strukturelle Fehler im Forschungsdesign vor.

Im Mittelpunkt dieser Arbeit soll aus medienwissenschaftlicher Sicht untersucht werden, welchen Stellenwert das Phänomen der „Killerspiele“ bei einem Amoklauf in der Berichterstattung einnimmt.

¹ <http://www.welt.de/vermischtes/article3361746/Amoklaeufer-spielte-gewalttaetige-Videospiele.html>

Mit einem Diskurs der kulturgeschichtlichen Medienvermittlung erfolgt im zweiten Kapitel bewusst eine chronologische Auseinandersetzung der medialen Vermittlung, um die Anschlussfähigkeit des Phänomens der Begriffsbildung und Bedeutungsinhalte von „Killerspielen“ zu gewährleisten.

Gewalt spielt in fast allen Computerspielen eine entscheidende Rolle. Die Handlungsplätze sind virtuelle Welten in denen es häufig gilt einen Gegner zu vernichten. Der Medialisierung von Gewalt in Computer Games wird im dritten Kapitel nachgegangen. Dabei wird die Faszination der ludischen Gewalt durch die Darstellung der Funktionalisierung von Gewalt, Rechnung getragen. Die „Kunst der gegenstandslosen Welt“² wird durch gewaltästhetische Darstellungen dokumentiert.

Es wird im vierten Kapitel vor dem Hintergrund klassischer Theorien Bedeutungsinhalte und Wirkungsweisen von Killerspielen diskutiert. Diese Diskussion erachte ich insofern als bedeutend, da hier ganz klar zum Ausdruck kommt, dass konsistente Einschätzungen zur Wirkung von Computerspielen bis heute noch nicht vorliegen.

Eine Auseinandersetzung mit dem Jugendschutzgesetz in Kapitel fünf soll zu erkennen geben, dass es in allen mitteleuropäischen Ländern klare Bestimmungen über den Einsatz und Erwerb von Computerspielen gibt, die versuchen, Kinder und Jugendliche vor ungeeigneten Inhalten zu schützen..

Mit einem historischen Rückblick erfolgt im siebenten Kapitel eine Annäherung zur Begrifflichkeit des Amoklaufs. Es wird die ursprüngliche Form von Amok im malaiischen Archipel vorgestellt und anschließend aufgezeigt wie sich Amok im Laufe der Geschichte veränderte. Zum Abschluss des Kapitels werden heutige Definitionen und aktuelle Studien von Amok vorgestellt.

² Bolz Norbert: Am Ende der Gutenberg-Galaxis. Die neuen Kommunikationsverhältnisse. München: Wilhelm Fink 1993 S.137

Nach einer Auseinandersetzung mit der Phänomenologie von Killerspielen, der Reflexion von Gewalt und der Überschreitung von Gewalt in Form von Amokläufen schließt der theoretische Teil der Arbeit durch einen kurzen Abriss der bestimmenden Merkmale einer Nachricht in der Berichterstattung und erklärt unterschiedliche Nachrichtenwerttheorien, die in meiner Untersuchung ihre Anwendung finden.

Der empirische Teil der Arbeit beinhaltet eine medienwissenschaftliche Analyse, erhobener Daten aus online erschienenen Artikel, ausgewählter Printmedien verschiedener Länder. Methodische Grundlage der Studie ist die Inhaltsanalyse. Es erfolgt zur Literaturanalyse in Kombination die quantitative und die qualitative Inhaltsanalyse. Es wurde ein Codeplan erstellt, mit dessen Hilfe Subforschungsfragen beantwortet werden können. Diese liefern dann das Ergebnis der Hauptforschungsfrage.

Den Abschluss der Arbeit bildet eine Zusammenfassung der zentralen Ergebnisse aus quantitativer und qualitativer Sichtweise.

2 Historische Entwicklung und (Inter)Medialität von "Killerspielen"

Die Spielebranche hat sich in den letzten Jahren zu einem der bedeutendsten Zweige in der Unterhaltungsszene entwickelt. Vor allem Ego-Shooter, die oft auch als „Killerspiele“ bezeichnet werden, erfreuen sich großer Beliebtheit.

Der Begriff „Killerspiele“ hat sich nach dem Amoklauf von Erfurt im deutschen Sprachraum als negative Bezeichnung für Computerspiele mit Gewaltgehalt verbreitet. Versucht man eine juristische Definition³ oder eindeutige Erklärung von „Killerspielen“ zu finden, sucht man vergebens. Der Begriff wird sehr unterschiedlich verwendet und ausgelegt.

Es wird in diesem Kapitel ein kurzer Überblick der unterschiedlichen Auslegungen von „Killerspielen“ gegeben und zum Abschluss werden Gemeinsamkeiten der politischen Diskussionen im Ländervergleich Deutschland, Österreich und Schweiz ausgearbeitet.

2.1 Chronologie der medialen Vermittlung

Der Medienphilosoph und Kommunikationswissenschaftler Vilém Flusser entwickelte, wie er selbst eingesteht, ein sehr vereinfachtes, aber schlüssiges Stufenmodell der Kulturgeschichte der Medien. Er versucht in seinem Modell die „Entfremdung“ des Menschen vom Konkreten zum Abstrakten zu erfassen, indem er den Menschen – beginnend als Vormensch vor zwei Millionen Jahren auf der „Stufe des konkreten Erlebens“⁴ bezeichnet.

In einer Epoche, die bis vor vierzigtausend Jahren dauerte, gelangte der Mensch auf die Stufe der „traditionellen Bilder“. Diese Bilder der Höhlenmalerei, sind anschaulich und „imaginär“ und können als erste mediale Vermittlung angesehen werden. Mit dem Entstehen linearer Texte vor etwa viertausend Jahren schuf sich

³ Vgl. Grote, Michael/ Sinnokrot, Sandra: Rechtmäßigkeit einer bundesgesetzlichen Verbotsregelung für die Einfuhr, den Verkauf und die Vermietung von gewaltverherrlichenden Computerspielen („Killerspiele“). Ausarbeitung. Deutscher Bundestag: Wissenschaftliche Dienste 2006. S.4.
<http://webarchiv.bundestag.de/archive/2006/1206/bic/analysen/2006/killerspiele.pdf>

⁴ Flusser, Vilém: Ins Universum der technischen Bilder. Göttingen: European Photography 1989 S.9.

der Mensch eine Vermittlungstechnik von Informationen, die bis heute kulturell prägend ist. Es ist die Phase des Begreifens mittels Begriffen, des Erzählens und des damit verbundenen Geschichtsbewusstseins, das ein linear gerichtetes „eindimensionales“ Medium voraussetzt, das die Schriftsprache ist.

Die technische Entwicklung führte zur vorläufig letzten Stufe, nämlich die der „technischen Bildern“. Flusser sieht darin, dass die Schriftkultur an ihre Grenze gekommen ist. Die technischen Bilder dagegen seien im Begriff, „in Form von Fotos, Filmen Videos, Fernsehschirmen und Computerterminals eine Funktion zu übernehmen, welche bislang von linearen Texten eingenommen wurde [...] nämlich, die für die Gesellschaft und den Einzelnen, lebenswichtige Informationen zu tragen“⁵ Für dieses Erzählen mit dem Computer hat sich der Begriff „Digital Storytelling“ durchgesetzt.

2.2 Computerspiele erobern den Markt

„Space War!“ gilt als eines der ersten Video und Computerspiele. Es wurde 1961 von Wayne Witanen, J. Martin Graetz und Steve Russell, entwickelt, die schon damals die Möglichkeit erkannten, die neue Technologie mit Kriegsthemen, zur Unterhaltung, zu nutzen. Als narratives Setting wählten die Entwickler einen Weltraumkampf. Dabei steuern zwei Spieler je ein Raumschiff über den Bildschirm und versuchen das gegnerische Raumschiff abzuschießen. Das Spiel war Inspiration für weitere Spielautomaten und Computerspiele. In den 70er und 80er Jahren dominierten Video- und Abenteuerspiele den Markt. „Adventure“ (1975) zählt zu einem der ersten erfolgreichsten Computerabenteuerspiele. Der Spieler las einen Text auf dem Bildschirm und musste dann einen Befehl eingeben, den das Spiel verstand. Die visuellen Reize standen im Hintergrund, ein Text gab die Aufgabenstellung vor und der Spieler bekam Rückmeldung in Form von kurzen textbasierten Reaktionen wie „richtig“ oder „Kein Erfolg“, oder „Nicht möglich“.⁶

⁵ Vgl. Flusser, 1989, S 9.

⁶ Vgl. Jahn-Sudmann, Andreas/ Schröder, Arne: Überschreitungen im digitalen Spiel. Zur Faszination der ludischen Gewalt. In: Heller, Heinz-B. Krewani, Angela, Prümm, Karl (Hg) :

Aus der analogen Bildherstellung entstand eine digitale Bildkonzeption, die alle Dinge und Details in das Visuelle übersetzte. Die Einführung und Entwicklung grafischer Benutzeroberflächen in der ersten Hälfte der 90er Jahre ermöglichte es, dass der Spieler immer weniger Zeit mit der Bedienung des Spieles verbringen musste, sondern sich mit der Spielaufgabe befassen konnte. Gegenstände konnten durch die zweidimensionale Optik am PC gesehen werden. Um die Ergonomie zu erhöhen gab es visuelle und akustische Rückmeldung.⁷

Mit dem Einzug der Heimcomputer in die Privathaushalte war das Spielen jederzeit mit wenig finanziellem Aufwand möglich. Zugleich brachte die Firma Nintendo mit „Super Mario Bros“ einen Welthit auf den Markt. In den 90er Jahren eroberte der japanische Sony-Konzern mit der Konsole „Playstation“ den Weltmarkt. Die Entwicklung ging weiter und Nintendo feierte mit dem „Game Boy“ große Erfolge.

Am effektivsten ziehen Bilder den User in den Bann, die Gefühlsregung von Glück und Unglück, Ekel, Abgestoßenheit und Erfolg hervorrufen. Hinrichtungen, Terror, Mord und Amok bilden den Horizont des Begehrens⁸

Aus dem Genre der sogenannten „Prügelspiele“ entwickelten sich zu Beginn der 90er Jahre die Ego-Shooter oder First-Person-Shooter Spiele. Der Spieler sieht die dreidimensionale Spielwelt aus der Ich-Perspektive und schießt mit der Waffe auf unterschiedliche Gegner. Wolfenstein 3D wird oftmals als der erste Ego-Shooter bezeichnet. Damit war es erstmals möglich, die Spielwelt dreidimensional, in Egoperspektive zu erleben. Das Spiel wurde wegen verfassungsfeindlicher Symbole im Jahr 1994 in Deutschland verboten. Dennoch eroberten Ego-Shooter wie „Doom“ den Markt. Dazu kam noch, dass es möglich wurde, via Internet mit anderen Mitspielern zu kooperieren oder sich zu messen. Es konnten Levels oder auch „Maps“ genannt selbst erstellt werden und neue Variationen in den Spielen

„Killerspiele“ Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, Augenblick, Marburger Hefte zur Medienwissenschaft. 46 (2010) S. 23ff

⁷ Reichert, Ramón: Digital Storytelling Lecture 6. Skript zur Vorlesung Digital Storytelling: Musikvideos, Computer Games, Web Comics, Internet Art. Universität Wien Sommersemester 2010

⁸ Vgl. Sieber, Samuel Felix: Zur Archäologie der medialen Gewalt. Marburg: Tectum, 2006. S.25

eingebaut werden, sodass Spieler selbst zu Produzenten wurden und ihre Spielinhalte erweiterten. Counter-Strike wurde als Spielvariante des Ego Shooters Half Life von Hobbyprogrammierern entwickelt. Das Spiel war so erfolgreich, sodass eine Verkaufsversion herausgebracht wurde.

Der Aspekt der Gewalt im Spiel und durch das Spiel wird von Kritikern schon 1976 als Bedrohung für die Heranwachsenden dargestellt, sodass davon ausgegangen wird, dass die Killerspieldebatte älter ist, als der Begriff „Killerspiele“. Dieser wurde erstmals 2002 seitens der Politik in Bayern für Spiele wie Gotcha, Paintball und Laserdrome verwendet.⁹

2.3 Intermedialität und Computerspiele

2.3.1 Computerspiele als intermediale Medien

Unter Intermedialität ist das (Wieder)Aufgreifen tradierter und bewährter Konzepte und Inhalte in einem alternativen Medium zu verstehen zum Beispiel Film nach Literatur, Computerspiel nach einem Film, Film nach einem Computerspiel. Durch diese Transformation werden andere Reize beim Rezipienten angesprochen, als in der ursprünglichen Form.¹⁰

Eine weitere Annäherung an den Begriff der Intermedialität liefert Irina O. Rajewski indem sie diese als „Phänomen der Grenzüberschreitungen und medialen Interferenzen“ bezeichnet.¹¹

Computerspiele sind intermediale Medien. Sie haben sich vom bespielbaren Text über bespielbare Filme zum multimedialen Alleskönner entwickelt. Heute vermischen die meisten Spiele Elemente mehrerer Medien. Es gibt kaum Medien, die die Spiele nicht aufgreifen. Bei Grand Theft Auto IV kann man beispielsweise ins Kino gehen und sich einen kurzen Film ansehen. In dem Spiel gibt es auch ein

⁹ Vgl. Mosel, Michael/Waldschmidt Christian: ...und wir sagen immer noch „Killerspiele“. Der Diskurs um Computerspiele im Kontext von School Shootings In: Heller, Heinz-B. Krewani, Angela, Prümm, Karl (Hg) : „Killerspiele“ Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, Augenblick, Marburger Hefte zur Medienwissenschaft. 46 (2010) S. 87ff.

¹⁰ Vgl. Hickethier, Knut: Einführung in die Medienwissenschaft. Stuttgart: Metzler 2003. S. 237.

¹¹ Rajewski, Irina: Intermedialität. Stuttgart: UTB, 2002 S.1.

eigenes Ingame Internet auf das man in Internetcafes im Spiel zugreifen kann. Fallout 3 hat ein eigenes Radio, das Nachrichten aus dem Spiel wiedergibt, die berichten was man im Spiel gerade gemacht hat. Bei Red Dead Redemption hat diese Funktion eine Ingame Zeitung. Computerspiele sind aber nicht nur intermedial, weil sie andere Medien in sich bergen, sie werden auch von anderem Medien aufgegriffen und beispielsweise verfilmt.

2.3.2 Intermedialität von Film und Computerspielen

Stellvertretend für eine große Zahl an Adaptionen von Filmen in Computerspielen oder Verfilmungen von Computerspielen werden die Spiele *Far Cry* und *Hitman* näher untersucht.

Far Cry 1

Das Computerspiel (Genre Ego-Shooter) *Far Cry* (Entwickler Crytek, Distribution Ubisoft) kam 2004 auf den Markt und hatte wegen seiner revolutionären Grafik großen kommerziellen Erfolg. Vor der Veröffentlichung der Vollversion wurde eine Demoversion als Download und als Beilage in Computerzeitschriften publiziert. Das Spiel ist auf dem Medium DVD-ROM und als Download vertrieben worden. Im September 2005 wurde *Far Cry Instincts* für die Xbox (Entwicklung Ubisoft, Distribution Ubisoft) als eigenständige Entwicklung, die sich nur im Storytelling an die PC-Version anlehnt auf den Markt gebracht. Aus *Far Cry Instincts* abgeleitet wurde 2006 die Erweiterung *Evolution* für die Xbox. Diese Distribution war auch ohne das zugrundeliegende Spiel lauffähig und ergänzte das Gameplay und die Funktionalität durch neue Features. Zeitgleich wurde für die Xbox-360 eine Kompilierung von *Far Cry* und *Far Cry Instincts* mit verbesserten Grafikeigenschaften veröffentlicht.

Die Spielhandlung erweitert um die Geschichte der Protagonisten erschien als Roman. *Far Cry* wurde auch als Spielfilm umgesetzt. Der Film (Regie Uwe Boll, Hauptrolle Til Schweiger), eine deutsch-kanadische Produktion, kam im Oktober 2008 in die deutschen Kinos.

Far Cry 2

Far Cry 2 (Entwicklung Ubisoft, Distribution Ubisoft) wurde im Juli 2007 für den 23. Oktober 2008 angekündigt. Am 24. Oktober 2008 kam das Spiel zeitgleich für die Plattformen PC, PlayStation 3 und Xbox-360 auf den Markt.

Das Spiel ist auf den Medien Blue-Ray, DVD-Rom und als Download verfügbar.

Der Roman zum Spiel erschien in diesem Fall bereits vor der Veröffentlichung des Computerspiels am 21. Mai 2008. Aus dieser Tatsache lässt sich ableiten, dass zum einen ökonomische und nicht literarische Gesichtspunkte den Anstoß zu dieser Publikation gegeben haben, zum anderen der Roman als Teaser für das nachfolgende Spiel fungierte.

Hitman

Seit 2000 sind fünf Spiele dieses Third-Person-Shooters auf den Markt gekommen.

Hitman: Codename 47, 2000 (Entwicklung IO Interactive, Publisher Eidos Interactive), PC

Hitman 2: Silent Assassin, 2002, für PC, PlayStation, GameCube und Xbox

Hitman: Contracts, 2004, für PC, PlayStation 2, Xbox

Hitman: Blood Money, 2006, für PC, PlayStation 2, Xbox und Xbox 360

Hitman: Absolution, 2012, für PC, PlayStation 3, Xbox 360

Am 13. November 2007 startete der Film "Hitman- Jeder stirbt alleine". Die Verhandlungen über die Rechte starteten bereits 2003. Wie auch die Verfilmung von Far Cry wurde die Transformation des Spiels von der Kritik positiv, die Handlung des Films jedoch negativ bewertet. Bemerkenswert erscheint lediglich, dass in einer Szene des Films zwei Personen das Computerspiel spielen.

Zum Spiel gibt es außerdem noch drei Publikationen:

Dietz, William C.: Hitman: Der innere Feind. Band 1, Stuttgart: Panini 2007.

Nick: Hitman: Auftragsmörder. Oldenburg: Schardt 2007.

Benson, Raymond: Hitman: Verdammnis. Stuttgart: Panini 2012.

2.4 Killerspiele“ in der Diskussion

Nach Ansicht des Medienwissenschaftlers Winfred Kaminski geht es in der Diskussion von Killerspielen, um eine „Schwarz–Weiß–Malerei“. Kaminski meint in einem Gespräch mit der Deutschen Presse Agentur, dass Killerspiele zu einer „Alltagskultur geworden, aber von einer differenzierten Betrachtung wie etwa bei Filmen ist unsere Gesellschaft noch weit entfernt sind“¹²

Eine Fokussierung auf den Gegenstandsbereich Killerspiele lässt erkennen, dass die erste öffentliche Diskussion um Gewaltverherrlichung in Videospiele erstmals 1976 bei Erscheinen des Spielhallentitels „Death race“ auftaucht. Es erregte der bloße Akt des Tötens Aufregung.¹³ Seitdem werden Computerspiele durch ihre gewalthaltigen Praktiken angeprangert und in Frage gestellt. Unter der Schlagzeile „Killerspiele“ stellt im April 1991 das Magazin Power Play¹⁴ die Frage: „Spielefreaks im Abseits- zum Töten verführt- Harmloser Freizeitspaß oder Krieg im Kinderzimmer“. Im Artikel ist aber dann von Baller- Bomb- oder Prügelspielen die Rede.

Für politische Diskussion sorgten „Killerspiele“ im Jahr 1994 durch den deutschen Innenminister Manfred Kanther. Dieser „forderte Schützenhilfe gegen die „Killerspiele“ an“¹⁵. Er will das Spiel Cowboy und Indianer im Laserdrome verbieten lassen. Aufgrund der Diskussion zum School Shooting in Erfurt 2002 wurde der Begriff „Killerspiele“ erneut in der Öffentlichkeit diskutiert und einem breiten Publikum bekannt.¹⁶

¹² Medienwissenschaftler: Computerspiele sind Alltagskultur
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Medienwissenschaftler-Computerspiele-sind-Alltagskultur-185785.html>

¹³ Vgl. Mosel/ Waldschmidt 2010, S 86ff

¹⁴ Power Play. Nr. 4/1991. S 1; 120-124

¹⁵ Ewiger Streit. Bundesinnenminister Kanther will ein Spiel verbieten: Cowboy und Indianer im Laserdrome. Der Spiegel Nr, 13/1994. S 93-95

¹⁶ Vgl. Mosel/ Waldschmidt 2010, S 87ff

2.5 Bedeutungsinhalte von „Killerspielen“

2.5.1 Etymologische Bedeutung

Stefan Höltgen hat das Wort „Killerspiele“ etymologisch untersucht und stellt fest, dass vom Konstruktionsprinzip her „Killerspiele“ entweder zu den Determinativkomposita zählen, was bedeuten würde, dass das „Killerspiel“ ein Spiel ist „das mit (oder auf oder durch) "Killer(n)" gespielt wird“ oder zu den Possessivkomposita. *„Wäre das Wort "Killerspiel" ein Possessivkompositum, ließe sich damit vielleicht erklären, warum es gar nicht direkt auf ein oder mehrere Spiel(e) verweist, sondern vielmehr auf einen Diskurs.“*¹⁷

2.5.2 Wissenschaftliche Bedeutung

In der Wissenschaft gilt der Terminus „Killerspiele“ aufgrund der subjektiven Definition als unsachlich. Außerdem impliziert dieser eine negative Sichtweise auf die Computerspiele und erschwert eine objektive Herangehensweise. In der wissenschaftlichen Literatur wird stattdessen zum Beispiel von „gewalthaltigen Computerspielen“ oder „gewaltverherrlichenden Spielen“ gesprochen, wobei auch diese Bezeichnungen strittig sind, weil häufig der Terminus „Gewalt“ nicht näher definiert wird.

2.5.3 Politische Bedeutung

Auch in der politischen Diskussion gibt es keine einheitliche Definition für den Terminus „Killerspiele“. Nachfolgend soll beschrieben werden wie der Begriff "Killerspiele" in den politischen Diskussionen im Ländervergleich Deutschland, Österreich und Schweiz verwendet wird.

Definition von „Killerspiel“ in Deutschland

Die wissenschaftlichen Dienste des Deutschen Bundestages definieren 2006 „Killerspiele“ wie folgt:

¹⁷ Höltgen, Stefan: Killerspiele. Telepolis. 29.12. 2006.
<http://www.heise.de/tp/artikel/24/24228/1.html>

*Killerspiele sind solche Computerspiele, in denen das realitätsnah simulierte Töten von Menschen in der fiktiven Spielwelt wesentlicher Bestandteil der Spielhandlung ist und der Erfolg des Spielers im Wesentlichen davon abhängt. Dabei sind insbesondere die graphische Darstellung der Tötungshandlungen und die spielimmanenten Tötungsmotive zu berücksichtigen.*¹⁸

In einem Gesetzesantrag des Freistaates Bayern werden 2007 „Killerspiele“ als Spiele beschrieben *„die menschenverachtende Gewalttätigkeiten zum Gegenstand haben, eine gewaltabstumpfende und für bestimmte labile Charaktere auch eine stimulierende Wirkung haben können.“*

Als „Virtuelle Killerspiele“ werden *„Spielprogramme, die grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen darstellen und dem Spieler die Beteiligung an dargestellten Gewalttätigkeiten solcher Art ermöglichen“*¹⁹ bezeichnet.

Bei einer Sitzung der Innenministerkonferenz 2009 wird der Begriff „Killerspiel“ für Spiele *„bei denen ein wesentlicher Bestandteil der Spielhandlung die virtuelle Ausübung von wirklichkeitsnah dargestellten Tötungshandlungen oder anderen grausamen oder sonst unmenschlichen Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen ist“*²⁰ verwendet.

Definition von „Killerspiel“ in der Schweiz

In einem Gesetzesvorschlag des Schweizer Nationalrats aus dem Jahr 2007 werden „Killerspiele“ mit Hilfe der PEGI Kennzeichnung definiert. „Killerspiele“

¹⁸ Grote/Sinnokrot, 2006 S.5.

¹⁹ Bundesrat: Gesetzesantrag des Freistaates Bayern. Entwurf eines Gesetzes zur Verbesserung des Jugendschutzes (JuSchVerbG). Drucksache 76/07. 02.02.07 . §131a.
http://www.bundesrat.de/cln_050/SharedDocs/Drucksachen/2007/0001-0100/76-07.templateId=raw,property=publicationFile.pdf/76-07.pdf

²⁰ Ständige Konferenz der Innenminister und -senatoren der Länder: Sammlung der zur Veröffentlichung freigegebenen Beschlüsse der 188. Sitzung der Ständigen Konferenz der Innenminister und -senatoren der Länder am 05.06.2009 in Bremerhaven. Berlin: 11.06.2009 S.7.
http://www.bundesrat.de/cln_099/DE/gremien-konf/fachministerkonf/imk/Sitzungen/09-06-05/Beschl_C3_BCsse.templateId=raw,property=publicationFile.pdf/Beschl%C3%BCsse.pdf

sind „Ego-Shooter gemäß Rating 16+/18+ der Pan European Game Information“²¹ Mit PEGI 16+ werden Spiele in Bezug auf Gewalt gekennzeichnet „wenn die Darstellung von Gewalt (oder sexuellen Handlungen) in einer Form geschieht, die auch im wirklichen Leben zu erwarten wäre.“²² Mit PEGI 18+ „sobald die dargestellte Gewalt grausam wirkt und/oder bestimmte Gewaltarten dargestellt werden. [...] im Allgemeinen wird so die Darstellung von Gewalt bezeichnet, die beim Betrachter Abscheu hervorruft.“²³

Im Jahr 2009 werden in einem Gesetzesvorschlag Spielprogramme „in denen grausame Gewalttätigkeiten gegen Menschen und menschenähnliche Wesen zum Spielerfolg beitragen“²⁴ als „Killerspiele“ bezeichnet.

Definition von „Killerspiel“ in Österreich

Im Jahr 2007 werden im Oberösterreichischen Landtag Spiele „die kriminelle Handlungen von menschenverachtender Brutalität oder Gewaltdarstellungen verherrlichen oder verharmlosen“ als „Killerspiele“ bezeichnet.²⁵

In einem Entschließungsantrag in der Steiermark aus dem Jahr 2007 werden „Killerspiele“ wie folgt definiert „Gewaltspiele oder auch "Killerspiele" genannt, sind Computerspiele, bei denen das Töten von Gegnern in der fiktiven Spielwelt wesentlicher Bestandteil der Spielhandlung ist und mit einer Darstellung von Gewalt verbunden ist. Viele Kinder spielen mit Vorliebe (und ohne, dass Eltern davon wissen oder etwas dagegen tun können) Spiele, in denen die brutale Misshandlung und das Töten von Menschen Spielziel ist und auf grausamste Weise dargestellt wird.“²⁶

²¹ Vgl. Hochreutener, Norbert: Verbot von elektronischen Killerspielen. 07.3870 - Motion
http://www.parlament.ch/D/Suche/Seiten/geschaefte.aspx?gesch_id=20073870

²² Über PEGI. Was bedeuten die Kennzeichnungen? <http://www.pegi.info/de/index/id/54/>
²³ ebd.

²⁴ Allemann, Evi: Verbot von Killerspielen. 09.3422 - Motion.
http://www.parlament.ch/D/Suche/Seiten/geschaefte.aspx?gesch_id=20093422

²⁵ Vgl. Beilage 1201/2007 zum kurzschriftlichen Bericht des Oö. Landtags, XXVI. Gesetzgebungsperiode. Linz: 12. Juni 2007
<http://www1.land-oberoesterreich.gv.at/lgtbeilagen/blgttexte/20071201.htm>

²⁶ Landtag Steiermark: Entschließungsantrag. Betreff: Verleih- und Verkaufsverbot von Gewaltspielen für Jugendliche. XV. Gesetzgebungsperiode.

Gemeinsamkeiten der Definitionen

Aus den Definitionen lassen sich folgende Merkmale von „Killerspielen“ ableiten:

- „Killerspiele“ sind menschenverachtend
- „Killerspiele“ beinhalten Gewalttätigkeiten gegen Menschen
- Töten ist wesentlicher Spielinhalt von „Killerspielen“

2.5.4 Mediale Aufbereitung von Killerspielen

Focus Online schreibt am 12.03.2009 „ Als typische „Killerspiele“ gelten Games wie „Counter-Strike“ oder „Half-Life“²⁷ Hier wird versucht den Begriff durch die Nennung einzelner Spiele zu erklären. Auch Spiegel Online ²⁸(11.03.2010) wählt diesen Weg und definiert „Killerspiele“ durch Ego Shooter wie „Call of Duty“ und „Der Pate“.

Auf Bild.de lassen sich unterschiedliche Definitionen von „Killerspiel“ finden:

Am 09.10.2009 wird es wie folgt definiert: *„Es zeigt Formen der Gewaltdarstellung, Kampf und Tötungshandlungen. Meist gehört es zum Genre der Ego-Shooter (Schieß-Spiel aus der Ich-Perspektive). Andere Genres wie Strategie- und Rollenspiele zeigen die Gewalt meist nicht so deutlich und nah, weil sie die Perspektive der dritten Person benutzen. Der Spieler steuert eine Figur, die er auch auf dem Bildschirm sieht. Ein Killerspiel wird's, wenn die Grausamkeiten gegen menschenähnliche Figuren ausgeübt werden.“*²⁹

Ein „Killerspiel“ ist laut dieser Definition ein Spiel aus der first person-view bei dem Kampf und Tötungshandlungen und Grausamkeiten gegen menschenähnliche Figuren ausgeübt werden.

Am 14.03.2009 ist die Schlagzeile eines Artikels „Vor der Bluttat spielte er ein

<http://www.landtag.steiermark.at/cms/beitrag/10791869/5076210/>

²⁷ Frickel, Claudia: "Killerspiele"-Debatte flammt wieder auf. Focus Online 12.03.2009
http://www.focus.de/digital/games/amoklauf-killerspiele-debatte-flammt-wieder-auf_aid_379561.html

²⁸ Hamann, Mathias: Alltagskultur statt Killerspielverbot. Spiegel Online
11.03.2010 <http://www.spiegel.de/netzwelt/netzpolitik/0,1518,682890,00.html>

²⁹ Fleischmann, Marc: Was ist ein Killerspiel?. bild.de 09.10.2009.
<http://www.bild.de/digital/spiele/gewalt/was-ist-ein-killerspiel-7666720.bild.html>

Killer Game am Computer“³⁰. Im Fließtext enttarnen sich dann Counter Strike und Far Cry 2 als „Killer Game“. Hier wurde versucht sich dem Begriff „Killerspiele“ durch die Nennung von Beispielspielen anzunähern.

Zwei Monate später (05.06.2009) werden „Killerspiele“ als Spiele die das „virtuelle niedermetzeln vortäuschen, ob mit Maschinengewehr oder Messer“³¹, definiert.

³⁰ Vor der Bluttat spielte er ein Killer-Game am Computer.
<http://www.bild.de/news/2009/computer/vor-der-bluttat-zockte-er-killerspiel-eltern-dementieren-psychotherapie-7671218.bild.html>

³¹ Verbot für Killerspiele am Computer.
<http://www.bild.de/politik/2009/computer/killerspiele-am-computer-sollen-verboden-werden-8599028.bild.html>

3 Annäherung an den Begriff Gewalt in Computerspielen

In fast allen Computerspielen spielt Gewalt eine wesentliche Rolle. Die Medienwirkungsforschung betrachtet Gewalt vor allem aus dem Blickwinkel der aggressionssteigernden Wirkung. Im diesem Kapitel wird zunächst die Funktionalisierung von Gewalt dargestellt und der Gewaltbegriff in der Medialisierung näher erläutert. Zur Analyse der Gewalthandlungen in den Games bietet sich an, ihre Perspektiven näher zu untersuchen. Dazu werden die Instrumente zur Analyse der Perspektive im Computerspiel Point of View und der Point of Action zu Abschluss vorgestellt

3.1 Funktionalisierung von Gewalt

Die Medienwirkungsforschung hat sich in den vergangenen Jahren sehr intensiv mit der Wirkung der Darstellung von Gewalt in Fernsehnachrichten und- filmen sowie in Computerspielen auseinandergesetzt. „Das besondere Interesse an dieser Thematik erklärt sich daher, dass das Fernsehen [und auch Computerspiele, Anm. V.S.]in einem Umfang Gewalt darbietet, wie sie in der Realität nicht anzutreffen ist.“³² Dies lässt die Befürchtung aufkommen, dass die Rezipienten die gezeigte Gewalt nicht richtig verarbeiten können und diese negative Einflüsse auf sie haben kann. Es wurden zahlreiche Untersuchungen durchgeführt um die Wirkungsweisen zu erklären und Theorien über mögliche Auswirkungen entwickelt. Der Begriff Gewalt ist jedoch äußerst umfassend und nicht eindeutig zu klären. In verschiedenen Studien wird immer von einem anderen Gewaltbegriff ausgegangen.

Walter Benjamin schreibt in seinem Text „Zur Kritik der Gewalt“: „Zur Gewalt im prägnanten Sinne des Wortes wird eine wie immer wirksame Ursache erst dann, wenn sie in sittliche Verhältnisse eingreift. Die Sphäre dieser Verhältnisse wird

³² Frerich, Stefan: Grundlagen der Gewaltwirkungsforschung- wie wirkt Brutalität in Fernsehnachrichten und- filmen? Eine allgemeine verständliche Einführung für Laien.
<http://www.stefre.de/html/gewaltwirkungsforschung.html>

durch die Begriffe Recht und Gerechtigkeit bezeichnet. ³³

Nach Friderichs und Eichholz ist Gewalt „ein äußeres Verhalten von Personen, auch von Systemen gegenüber Personen, Systemen und Objekten, sie führt immer zu physischer oder sozialer Schädigung, schafft immer Opfer und bindet deren Willen.“³⁴

Die Medienwissenschaftlerin Isabell Otto hat sich in ihrer Dissertation mit dem Begriff Mediengewalt beschäftigt. Sie versteht den Diskurs über Mediengewalt als „kulturelle Objektivierung [...] die entscheidend dazu beiträgt, Medien und Mediennutzung in gesellschaftlich relevanter Weise zu bestimmen.“³⁵ Mediengewalt versteht sie als „eine Kurzschlussformel, die [...] eine unterstellte Wirkung medialer Gewaltdarstellungen mit sich führt.“³⁶ Otto kritisiert, dass immer nur punktuell ausformuliert wird, was Mediengewalt ist und der Diskurs nie zu einer eindeutigen Bestimmung kommt welcher Zusammenhang zwischen der medialen Gewaltdarstellung und der sozialen Gewalt besteht.

3.1.1 Gewaltbegriff in der Medienwirkungsforschung

In der Medienwirkungsforschung wird zwischen struktureller und personaler Gewalt differenziert.

Strukturelle Gewalt:

Unter struktureller Gewalt versteht man „die in ein soziales System eingebaute Gewalt“.³⁷ Im Gegensatz zur personellen Gewalt ist hier kein Akteur sichtbar und das Opfer muss sich seiner Vergewaltigung auch nicht bewusst sein. Oft ist strukturelle Gewalt in Normen und Traditionen so fest verankert, dass diese nicht rationalisierbar ist.

³³ Benjamin, Walter: Zur Kritik der Gewalt In: Tiedemann, Rolf/Schweppenhäuser, Hermann: Walter Benjamin Gesammelte Schriften, vol. II.1. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1999. S. 179-204.

³⁴ Friderichs, Gudrun; Eichholz, Rolf: Der Schrei nach Wärme. Jugend und Gewalt. Frankfurt am Main Peter Lang 1995. S.20.

³⁵ Otto, Isabell: Aggressive Medien. Zur Geschichte des Wissens über Mediengewalt. Bielefeld: Transcript 2008.S.12

³⁶ Ebd. S 34

³⁷ Kunczik, Michael/ Zipfel, Astrid: Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch. 5. völlig überarbeitete Auflage. Köln: Böhlau. 2006. S.24.

Personale Gewalt:

Unter personaler Gewalt oder Aggression wird die beabsichtigte Schädigung einer Person oder eines Lebewesens durch eine andere Person verstanden.³⁸

3.1.2 Objektiver Point of View versus subjektiver Point of View

Der Point of View beschreibt den Blickwinkel und die Beobachtungsperspektive der handelnden Person. Dabei kann in objektiven, semi-subjektiven und subjektiven Point of View unterschieden werden.³⁹ Der objektive Point of View zählt zu den ältesten Perspektiven im Computerspiel. Er „präsentiert einen Handlungsraum für die fiktionalen Spielhandlungen von außen. Innerhalb der fiktionalen Spielwelt gibt es keinen Punkt, von dem aus diese Welt betrachtet wird.“⁴⁰ Im Vordergrund der Abbildung steht nicht die Spielfigur, sondern die Handlungen, die mit ihr ausgeführt werden können. Der objektive Point of View ist beispielsweise für Point and Click Adventures typisch.⁴¹

In Spielen mit semi-subjektivem Point of View wird der Spielfigur „die Fähigkeit zu sehen“⁴² zugesprochen. Die Abbildungen sind rund um die Figur organisiert. Die Bewegungen der Kamera orientieren sich an den Bewegungen der Spielfigur. Als Beispiel kann hier das Spiel Tomb Raider angeführt werden.⁴³

Spiele mit subjektiven Point of View visualisieren keine Spielfigur. Sie stellen die Spielwelt aus der Sicht des Spielers dar. Ego-Shooter verwenden einen subjektiven Point of View. Zu sehen ist nur ein Teil einer Waffe oder eine Hand die diese hält, aber kein Körper einer Spielfigur. Das Bild lässt vielmehr vermuten, dass sich der dazu gehörige Körper vor dem Monitor, also außerhalb

³⁸ Vgl. Kunczik/Zipfel, 2006. S.23f.

³⁹ Vgl. Neitzel, Britta: Point of View und Point of Action. eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen. In: Bartel, Klaus/ Thon Jan Noel (Hg.) Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies, Hamburger Hefte zur Medienkultur, Heft 5 (2007). S. 15ff.

⁴⁰ Ebd. S.15.

⁴¹ Vgl. ebd. S.16-17.

⁴² Ebd. S.18.

⁴³ Vgl. ebd. S. 18-21.

der Spielwelt befindet. So wird eine Verbindung von virtuellem und realem Raum geschaffen.⁴⁴

3.1.3 Point of Action

Mit dem Point of Action sollen die Fragen „Wer handelt?“ und „Wie werden diese Handlungen im Spiel situiert?“ beantwortet werden. Er wird je nach Ausgangspunkt, Handlungsbereich und Ausführungsart der Spielhandlungen näher differenziert. Es wird zwischen einem intra- oder extradiegetischen, einem zentrierten oder dezentrierten und einem direkten oder indirekten Point of Action unterschieden. Wird in einem Spiel ein Avatar (oder Teile eines Avatars) präsentiert, der „als Urheber der Spielhandlungen dargestellt werden kann“⁴⁵ oder kommt dem Spieler eine Rolle im Spiel zu, wird von einem intradiegetischen Point of Action gesprochen.

Wird kein Avatar abgebildet oder erhält der Spieler keine Rolle so liegt ein extradiegetischer Point of Action vor. Erlaubt es ein Spiel Handlungen an verschiedenen Spielorten durchzuführen so besteht ein dezentrierter Point of Action. Gehen die Handlungen allerdings „von einem Zentrum in der Diegese aus“⁴⁶ so ist ein zentrierter Point of Action im Spiel vorhanden. Außerdem wird noch differenziert ob die Handlungen direkt oder indirekt erfolgen.

3.2 Gewaltästhetik der Computerspiele

Gewalt wird bereits bei Kinderspielen dargestellt. Allerdings ist die Darstellung sehr abstrakt. In Super Mario Galaxy beispielsweise gibt es in jedem Level „Feinde“ die Mario das Leben schwer machen. Die Spielfigur hat eine bestimmte Anzahl an Energiefeldern, ein Treffer führt zu einem Verlust eines Energiefeldes und Mario ist für kurze Zeit außer Gefecht gesetzt. Hat der Gegner zu oft getroffen führt das zu einem Verlust eines „Lebens“ und der Level muss an einem Checkpoint neu begonnen werden. Es liegt ein objektiver Point of View und ein

⁴⁴ Vgl. ebd. S. 21-23.

⁴⁵ Ebd. S. 24.

⁴⁶ Ebd. S. 26.

intradiegetischer, dezentrierter, direkter Point of Action vor.



Abbildung 1 Treffer des Gegners führt zu einem Energieverlust von Mario, der kurz außer Gefecht gesetzt ist



Abbildung 2 Nach dem Sieg über den Endgegner fällt dieser ins Feuer und verglüht

Für Gewaltdiskussionen in den Medien sorgen die so genannten Ego-Shooter. Eines der meist diskutierten Spiele ist „Counterstrike“. Es wird häufig von den Medien als mögliche Ursache von Gewalttaten wie Mord oder Amoklauf genannt. Bei Counterstrike geht es um taktischen Kampf. Terroristen treten gegen Anti –

Terroristen an. Die Terroristen halten Geiseln in ihrer Gewalt. Die Spieldynamik ist dadurch gegeben, dass die Anti-Terroristen nur dann gewinnen, wenn sie mehr als die Hälfte der Geiseln befreien oder alle Terroristen töten. Die virtuellen Waffen bei Counterstrike sind realitätsnahe und detailgetreu nachgestellt. Counterstrike wurde von Jess Cliffe und Minh Le 1999 als Modifikation des Ego Shooters Half-Life ins Internet gebracht. Der Spieler sieht die Spielwelt meist aus der Position bzw. Sichtweise der Spielfigur. (First Person Perspektive)

Der Spieler nimmt eine Betrachterperspektive ein, über die er die absolute Kontrolle hat. So wird er ins Spiel hineinversetzt, obwohl sein Körper im Spiel nicht sichtbar ist.⁴⁷

Der Anteil der Gewaltdarstellung ist bei Counterstrike sehr hoch, im Mittelpunkt steht der Kampf und das Töten. Counterstrike liegt ein paramilitärisches Geschehen zu Grunde, dessen ästhetisches Motiv der Gewalt detailliert dargestellt wird. Ein subjektiver Point of View und ein intradiegetischer, zentrierter Point of Action liegt hier vor. Die Spieler werden als Akteure mitten ins Geschehen hinein versetzt. Sie sehen sich selbst bei der Bedienung von Waffen zu und die Schäden die sie damit anrichten sind realistisch dargestellt.

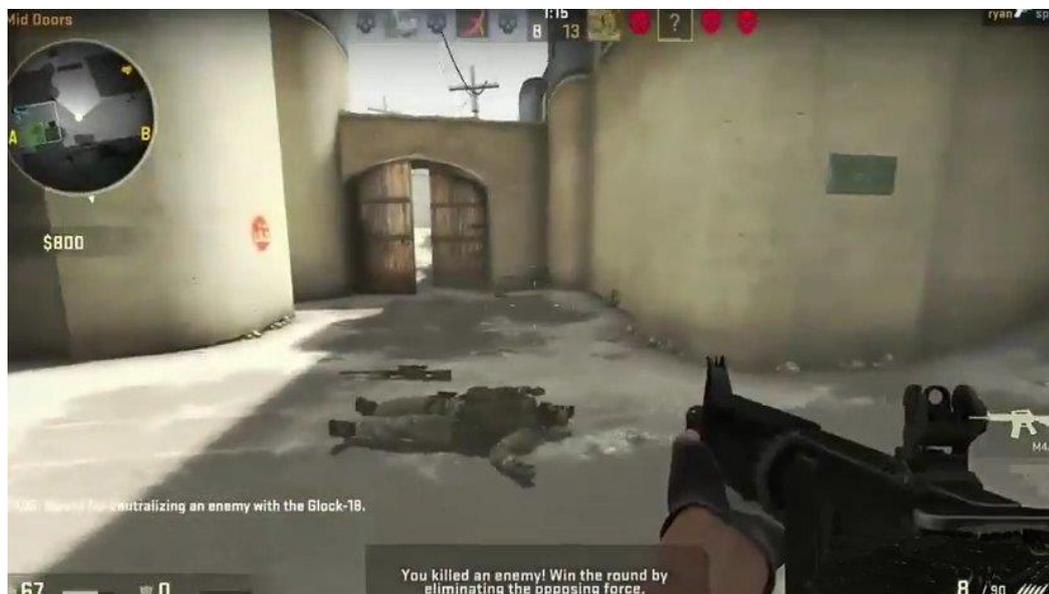


Abbildung 3 Töten eines Gegners in „Counterstrike“

⁴⁷ Vgl. Neitzel, 2007 S.8ff

4 Wirkung und Faszination von „Killerspielen“ vor dem Hintergrund klassischer Theorien

Die Frage der Wirkung und Faszination von Ego Shootern und anderen gewalthaltigen Spielen beschäftigt die wissenschaftliche Forschung seit vielen Jahren. So sollen diese Spiele Ursache für aggressives Handeln sein, den Spieler von seiner Umwelt isolieren und ihn zum Sonderling machen. Verschiedene interdisziplinäre Theorien und Erklärungsversuche werden herangezogen und sollen in diesem Kapitel eine Annäherung an die Frage der Wirkung von Killerspielen bringen. Die Wirkungspotenziale und Nutzungs – sowie Motivationselemente runden den theoretischen Rahmen der Beantwortung der Frage von Faszination und Anziehungskraft bei Killerspielen ab.

4.1 Erkenntnisse der Medienwirkungsforschung

Die Erkenntnisse der Medienwirkungsforschung über die Effekte und Wirkung von Computerspielen zusammenzufassen ist schwierig, da es keine einheitliche Einschätzung von Wissenschaftlern zur Wirkung von Computerspielen gibt. Es gibt verschiedene Theorien und Erklärungsversuche die die Wirkung von Gewaltdarstellungen in Medien auf den Rezipienten begründen. Die fünf wichtigsten Theorieansätze sind:

- Katharsistheorie
- Lerntheorie
- Inhibitionstheorie
- Habitualisierungstheorie
- Stimulationstheorie

Die Katharsistheorie besagt, dass durch Gewaltdarstellungen in den Medien, bzw. das Spielen gewalthaltiger Spiele, der Antrieb zur Ausführung gewalttätiger Handlungen beim Menschen abgebaut wird. Durch das Miterleben von Gewalt zum Beispiel in Ego Shootern können beim Spieler Aggressionen abgebaut werden.

Viele Kritiker wie Berkowitz sehen darin keine reinigende Entladung von Aggressionen.⁴⁸

Berkowitz wendet sich mit Bezug auf Bandura, gegen die Annahme, der kathartischen Wirkung medialer Gewaltdarstellung.

Albert Bandura versucht in seinen Experimenten nachzuweisen, dass alles Verhalten erlernt ist und durch die Auseinandersetzung mit bestimmten Umweltsituationen zustande kommt. Er geht von einem Lernen am Modell aus. Diese Modelle können dabei sowohl natürliche als auch symbolische Modelle sein. Lernen wird als Erfassung von Zusammenhängen verstanden. Erfolg des Modells bedeutet für den Beobachter, dass das gezeigte Verhalten nachahmenswert ist. Das hat zur Folge, dass ein erfolgreiches aggressives Verhalten demnach eher imitiert wird, als ein nicht erfolgreiches. Wenn aggressives Verhalten im Computerspiel zur Erreichung von Zielen oder zur Befriedigung von Bedürfnissen und Belohnung führt, wird vom Spieler die Erwartung entwickelt, dass er auch in der realen Welt durch aggressives Verhalten Erfolg haben wird.⁴⁹ Das Verhalten des Menschen kann also durch äußere Reize gesteuert werden. Ein Lob verstärkt das gezeigte Verhalten und Strafen reduzieren das Verhalten.

An den Lerntheorien kann kritisiert werden, dass zu 100 Prozent von einer Nachahmung eines beobachteten Verhaltens ausgegangen wird. Kognitive Leistungen und Erfahrungen der Spieler mit geltenden Normen und Werten außer Acht gelassen werden.

Die Inhibitionstheorie geht davon aus, dass das Betrachten von fiktiven oder realen Gewaltdarstellungen beim Rezipienten Angstgefühle hervorruft und damit die Bereitschaft zur Ausübung der Aggressionen sinkt. Die innere Aggression wird allerdings nicht abgeschwächt, sondern durch die Aggressionsangst

⁴⁸ Vgl. Otto, 2008, S.180

⁴⁹ Vgl. Strüber, Sebastian: Computerspiel als Aggressor. Saarbrücken: Verlag Dr. Müller 2006. S.63.

gehemmt. Dies tritt besonders dann auf, wenn die Gewaltdarstellungen realistisch sind und ihre Konsequenzen deutlich aufgezeigt werden.

Nach der Habitualisierungstheorie gewöhnen sich Spieler gewalthaltiger Computerspiele an Gewalt als Konfliktlösungsmethode und daher werden sie auch in der realen Welt Konflikte mit Gewalt lösen.⁵⁰

Die Stimulationstheorie geht davon aus, dass Computerspiele keine aggressionsabbauenden Ventile besitzen, im Gegenteil, Gewaltdarstellungen erhöhen laut dieser Theorie die Aggression- und die Gewaltbereitschaft.

Betrachtet man die verschiedenen Erklärungsmodelle insgesamt, bleibt dennoch die Frage der schädlichen Wirkung medialer Gewaltdarstellungen ungeklärt. Das Problem der Ausübung von Gewalt, wie beispielweise der Amoklauf in Winnenden, kann auch die Wissenschaft nicht klären. Es konnte bisher keine der hier vorgestellten Theorien bisher den Nachweis erbringen, dass virtuelle Gewaltdarstellungen auch ein Ansteigen der realen Gewalt mit sich bringen.

4.2 Wirkungspotenziale gewalthaltiger Computerspiele

Gewalthaltige Computerspiele können verschiedenste Reaktionen beim Rezipienten hervorrufen. Wie sich die Praktiken der Wirkungskontrolle konkret ausformulieren lassen, hängt von den Diskursregeln der einzelnen Felder, in denen das Wissen über Medienwirkung ausgehandelt wird, ab.⁵¹ Es wird im Folgenden eine Übersicht über die Fülle von Reaktionen beim Spielen von Computerspielen gegeben und im Anschluss erfolgt eine Zusammenstellung von Motiven die das Spielen von Computerspielen medienwissenschaftlich begründen.

4.2.1 Erhöhung der Erregung

In verschiedenen Untersuchungen konnte bei den Rezipienten von gewalthaltigen

⁵⁰ Vgl. Kunczik/Zipfel, 2006. S.113ff.

⁵¹ Vgl. Otto, 2007 S. 74

Computerspielen ein Anstieg des Pulses und eine Erhöhung des Blutdrucks nachgewiesen werden. Bei Spielern, die ohnehin schon zu Aggressivität neigten konnte dieser Anstieg besser beobachtet werden.⁵²

4.2.2 Förderung aggressiver Kognition

Gewalthaltige Computerspiele können zu einem Anstieg von aggressiven Gedanken führen, dies zeigen beispielsweise Studien von Craig A. Anderson und Karen E. Dill.⁵³ Diese haben Studenten nach dem Konsum von Computerspielen Worte vorlesen lassen. Dabei fiel auf, dass die Lesegeschwindigkeit bei aggressiven Wörtern höher war als bei neutralen.

4.2.3 Förderung aggressiver Emotionen

Kevin Durkin und Kate Aisbett haben in zwei Untersuchungen festgestellt, dass Computerspiele zu Frustrationsgefühlen führen können, wenn der Spielerfolg ausbleibt. Aggressive Emotionen werden dadurch allerdings nicht ausgelöst.⁵⁴

4.2.4 Förderung aggressiven Verhaltens

Es gibt zahlreiche Forschungen zum Thema Computerspiele und Gewalt, und ob gewalthaltige Computerspiele Gewalt im „echten Leben“ fördern. Genau so zahlreich wie die Studien sind auch ihre Ergebnisse.

Nachfolgend ein kleiner Forschungsüberblick:

Die neuesten Ergebnisse zu dieser Frage liefert eine internationale Meta-Studie von US- amerikanischen, japanischen und holländischen Psychologen.⁵⁵

Die Studie wurde mit mehr als 130.000 Versuchspersonen durchgeführt und kam zu dem Ergebnis, dass gewalthaltige Computerspiele kurz- oder langfristige Aggressionen hervorrufen. „Regardless of research design or conservativeness of

⁵² Vgl.: Kunczik/Zipfel 2006 S. 297f.

⁵³ Vgl ebd.

⁵⁴ Vgl. ebd.

⁵⁵ Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review
<http://www.psychology.iastate.edu/faculty/caa/abstracts/2010-2014/10ASISBSRS.pdf>

analysis, exposure to violent video games was significantly related to higher levels of aggressive behavior.“⁵⁶

Aus welcher Kultur die Spieler kommen ist nicht relevant. Kinder reagieren auf Mediengewalt stärker als Jugendliche und Erwachsene.⁵⁷

Diese Studie wurde von Psychologen durchgeführt sie alle entstammen dem universitären Rahmen.

Weitere Studien zum Thema gewaltfördernde Computerspiele sind:

Die 2009 von Christopher J. Ferguson & John Kilburn, “The Public Health Risks of Media Violence: A Meta-Analytic Review“. Sie kam zu dem Ergebnis, dass es keine Verbindung zwischen Gewaltdarstellungen in den Medien und Aggressionen der Rezipienten gibt.

Die 2008 von Lawrence Kutner und Cheryl K. Olson, durchgeführte Studie „*Grand Theft Childhood: The Surprising Truth About Violent Video Games, And What Parents Can Do*“ kam ebenfalls zu dem Ergebnis, dass es keine Verbindung zwischen medialer und realer Gewalt gibt.

Die von Christiane Spiel, Eva- Maria Schiller und Dagmar Strohmeier durchgeführte Studie „*Risiko Video und Computerspiele? Eine Studie über Video- und Computerspielnutzung und Aggression bei 12- und 16-jährigen Jugendlichen.*“⁵⁸ kam ebenfalls zu dem Ergebnis, dass Spieler gewalthaltiger Videospiele ein höheres Maß an offener und reaktiver Aggression zeigten, das heißt, dass die Spieler in Situationen von Ärger und Wut oder bei tatsächlicher Provokation aggressiv reagieren, während es bei der instrumentellen Aggression keinen Unterschied zu den Spielern gewaltfreier Spiele gibt. Die Studie wurde von Bildungswissenschaftlerinnen durchgeführt. In der Diskussion der Ergebnisse

⁵⁶ ebd.

⁵⁷ Vgl.:Rötzer, Florian: Gewalt in Computerspielen verstärkt Aggression - Punkt!
<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/32/32176/1.html>

⁵⁸ Schiller, Eva-Maria; Strohmeier, Dagmar; Spiel, Christiane: Risiko Video- und Computerspiele? Eine Studie über Computerspielnutzung und Aggression bei 12- und 16- jährigen Jugendlichen. In: Schweizerische Zeitschrift für Bildungswissenschaften 31(1), S.75-98.

werden Implikationen für die pädagogische Praxis vorgeschlagen in denen geraten wird, Kindern den Zugang zu gewalthaltigen Spielen nicht zu ermöglichen.

Fazit der bisherigen wissenschaftlichen Forschungen ist, dass sich die Spiele auf den Spieler auswirken. Nach wie vor herrscht allerdings Uneinigkeit darüber wie und in welchem Ausmaß die Präsentation von Gewaltdarstellungen in den Computerspielen, bei welchen Nutzern, wirken.

4.3 Nutzungs- und Motivationselemente von Computerspielen

Um die Auswirkungen von Computerspielen zu verstehen, ist es notwendig nach dem Reiz und der Faszination von Computerspielen zu fragen. Dazu gibt es nur wenige wissenschaftliche Untersuchungen, die meist aus den Befragungen und Angaben der Spieler selbst abgeleitet wurden. Dabei ist unklar, ob die Befragten ehrlich geantwortet haben, sich ihrer Spiel motive bewusst sind, beziehungsweise diese überhaupt artikulieren können.⁵⁹

Die Medienwirkungsforschung führt folgende Nutzungs- und Motivationsmotive an:

4.3.1 Strukturelle Kopplung:

Computerspiele faszinieren deshalb, weil sie einen Bezug zur Lebenswelt der Nutzer herstellen. Dabei kann es zu einer parallelen Kopplung oder kompensatorischen Kopplung kommen. Führen Spieler Bekanntes aus ihrem Lebenskontext in ihren Spielen fort, spricht man von einer parallelen Kopplung, während bei der kompensatorischen Kopplung Spiele gewählt werden, die der Wunschwelt der Spieler entsprechen. Spielt beispielsweise ein leidenschaftlicher Reiter „Pferdegames“, spricht man von einer parallelen Kopplung, hingegen würde man bei einer Person, die gerne Umgang mit Pferden hätte und „Pferdegames“ spielt, von einer kompensatorischen Kopplung sprechen.

Auch für Jürgen Fritz ist das Modell der strukturellen Kopplung ein wesentlicher

⁵⁹ Vgl. Kunczik/Zipfel ,2006. S.290ff.

Motivator.

Er geht davon aus, dass Spiel und Spieler mithilfe von drei Faktoren modelliert werden:

- dem Inhalt,
- den Regeln
- der Präsentation

Diese charakterisieren einerseits das Spiel und stellen andererseits die zentralen Anhaltspunkte für den Spieler dar. Aus dem Dreieck Inhalt Regeln und Präsentation entsteht Dynamik und Motivation. Vom Dreieck des Computerspiels, das ebenfalls aus den drei Faktoren Inhalt, Regeln und Präsentation gebildet wird, geht als Dynamik die dem Spiel eigene Antriebskraft aus. Sie soll dem Spieler Anregung bieten, damit sich dieser überhaupt auf das Spiel einlässt. Der Prozess der strukturellen Kopplung findet in der Mitte der Dynamik des Spielers und der Dynamik des Spiels statt. Der Spieler setzt sich zum Spiel in Beziehung und versucht herauszufinden, was ihm das Spiel anbieten kann und welche seiner Erwartungen erfüllt werden können. Ob ein Spieler von einem Spiel fasziniert ist hängt nach diesem Modell also von der strukturellen Kopplung zwischen der Vorlieben und Erwartungen des Spielers und des Angebots des Computerspieles ab.

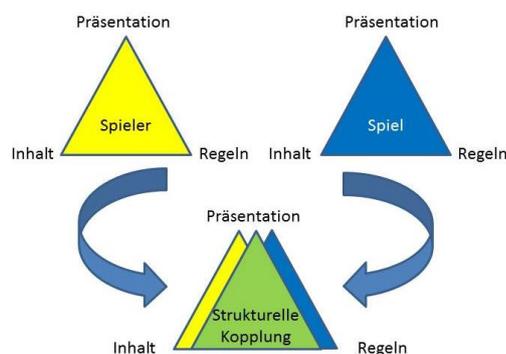


Abbildung 4 Grafik Strukturelle Kopplung

4.3.2 Erfolg

Das Wesentliche an Computerspielen ist der Wunsch Erfolg zu haben. Durch ein eigenes Belohnungssystem vermitteln Computerspiele Erfolgserlebnisse. Im Spiel

bekommt man, anders als im realen Leben, eine direkte Rückmeldung in Form von Bonuspunkten, Siegen bzw. verschiedenen anderen Belohnungen. Die Spieler können den Schwierigkeitsgrad der Spiele selbst bestimmen und so können Computerspiele als „Selbstmedikation gegen Misserfolgsängste“⁶⁰ dienen. In einer Untersuchung der Fachhochschule Köln haben 97,2% von 104 exzessiven Computerspielern angegeben Computerspiele nur deshalb zu spielen, um Erfolg zu haben.⁶¹

4.3.3 Macht und Kontrolle

Macht und Kontrolle stellen ein wichtiges Spielmotiv bei Kindern und Jugendlichen dar.

Macht bezeichnet „die Fähigkeit, auf das Verhalten und Denken von Personen und sozialen Gruppen einzuwirken[...] und die Fähigkeit Ziele zu erreichen oder sich äußeren Ansprüchen nicht unterwerfen zu müssen“.⁶² Im Laufe der Entwicklung von Kindern wird der Wunsch deutlich, das eigene Leben selbst zu bestimmen. Viele Jugendliche und junge Erwachsene suchen dann im Computerspiel ihre Bewährung. In der virtuellen Welt haben sie einen Raum, in dem Sie Macht und Kontrolle ausüben können, die sie in der realen Welt nicht kennen. Daher kann das Spiel auch kompensatorischer Natur sein. Durch die Interaktivität von Computerspielen können Spieler aktiv in das Geschehen eingreifen und so den Spielverlauf bestimmen. Alle Aktivitäten und Handlungen des Spielers haben Einfluss auf das Spielgeschehen. Der Bildschirm wird zu einem Spielraum, in dem sie Macht, Kontrolle ausüben können, das Spiel zur „beherrschbaren

⁶⁰ Fritz, Jürgen: Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele?. Macht, Herrschaft und Kontrolle faszinieren und motivieren. In: Fritz, Jürgen/ Fehr, Wolfgang: Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten, Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 2003. http://www.bpb.de/themen/RSE41Q,3,0,Warum_eigentlich_spielt_jemand_Computerspiele.html

⁶¹ Fritz, Jürgen: Langeweile Stress und Flow. Gefühle beim Computerspiel. In: Fritz, Jürgen, Fehr Wolfgang (Hg.) Handbuch Medien: Computerspiele, Theorien, Forschung, Praxis. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 1997. S 201

⁶² <http://de.wikipedia.org/wiki/Macht>

Lebenswelt“⁶³. Gewaltverherrlichende Spiele eignen sich nach Kunczik/Zipfel besonders gut Macht und Kontrolle auszuüben, da Gewalt eine sehr deutliche Form von Macht und Kontrolle darstellt.⁶⁴

4.3.4 Identitätsbildung

Die virtuelle Welt kann für Jugendliche einen Bühnenraum zur Identitätsbildung darstellen. Nach Erikson`s Sozialisationstheorie wird unter „Identität“ das Verständnis des Subjekts von sich selbst und die Sicht auf die eigene Person verstanden.⁶⁵ Individualität unterscheidet den Einzelnen von allen anderen. Die Identität einer Person wird aus Selbst- und Fremdbereichten gebildet. Sie beinhaltet viele Teilidentitäten. So kann ein Jugendlicher zum Beispiel Sohn, Enkel, Schüler, Freund, Computerspieler und vieles mehr sein. Er schlüpft in verschiedene Rollen und verhält sich der Rolle entsprechend. Der Spieler kann als Subjekt in das Spiel eintreten. Die Angebote der Computerspiele sind dabei ganz unterschiedlich. Bei manchen Computerspielen können die Spielcharaktere individuell gestaltet werden. Die Spieler können die Figuren nach ihren eigenen Charaktermerkmalen gestalten oder auch gegensätzliche Merkmale erproben. So kann ein strebsamer Junge auch im Computerspiel einen strebsamen Jungen darstellen, oder die Identität eines faulen oder bequemen Jungen annehmen. Auch die Überwindung der Begrenztheit des eigenen Körpers ist möglich. So können Männer Frauen darstellen, oder umgekehrt, weiter können Identitäten von Tieren oder Fabelwesen angenommen werden.

⁶³ Fritz, Jürgen: Computerspiele: Was ist das?. Was unter Computerspielen verstanden wird und wie mit ihnen umgegangen wird. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 6. Dezember 2005. www.bpb.de/themen/NGYBQY,3,0,Computerspiele%3A_Was_ist_das.html

⁶⁴ Vgl. Kunczik/Zipfel, 2006. S.290.

⁶⁵ Vgl. Erikson, Erik Homburger: Identität und Lebenszyklus. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1996. S.124ff.

4.3.5 Bekämpfung von Langeweile

Nach Jürgen Fritz ⁶⁶ veranlasst das Bewusstsein der Langeweile Menschen Maßnahmen einzuleiten um zu einem befriedigenden Gefühl zu kommen. Actionspiele fesseln den Spieler und binden seine Aufmerksamkeit an das Spielgeschehen. Es hat den Anschein, dass ein Erregungszustand herbeigeführt wird, der als angenehm empfunden wird. Durch die schematischen Abläufe in vielen Spielen flacht dieser jedoch nach einiger Zeit wieder ab.

Virtuelle Gewaltspiele können dieses Abflachen verzögern, denn sie bedrohen die virtuelle Existenz der Spieler. Die Spieler können es sich nicht leisten unaufmerksam zu sein, da die Folge von Unaufmerksamkeit eine Verletzung oder der Tod der virtuellen Existenz sein könnte. Das Erregungsniveau wird erst nach erfolgreicher Erledigung der Spielaufgaben abgebaut.

4.3.6 Eskapismus

Der Wunsch dem Alltag für eine gewisse Zeit entfliehen zu können stellt in der Medienpsychologie ein wichtiges Mediennutzungsmotiv dar. Elihu Katz und David Foulkes⁶⁷ stellten bereits 1962 fest, dass Menschen Medien zur Flucht von gesellschaftlichem und politischen Handeln nutzen und in der traumhaften Welt Ersatzbefriedigungen finden. Sie gehen davon aus, dass die Menschen in modernen Industriegesellschaften entfremdet und sozial isoliert sind und das Gefühl haben machtlos zu sein. Die Entfremdung produziert das Verlangen entkommen zu wollen, ein Verlangen das von den Massenmedien aufgenommen und erfüllt wird. Nach Michael Schenk lädt der typisch eskapistische Medieninhalt den Zuschauer ein, seine Probleme zu vergessen, und sich (passiv) zu entspannen. Er erzeugt Emotionen und lenkt von den Normen und Regeln der Realität ab. ⁶⁸

⁶⁶ Fritz, Jürgen: Zwischen Frust und Flow. Vielfältige Emotionen begleiten das Spielen am Computer. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. 6. Dezember 2005.
http://www.bpb.de/themen/8GADVU,2,0,Zwischen_Frust_und_Flow.html#art2

⁶⁷ Vgl. Katz, Elihu/ Foulkes, David: On the Use of the Mass Media as "Escape": Clarification of a Concept. The Public Opinion Quarterly, Vol. 26, No. 3 (Autumn, 1962). S.377-388 .

⁶⁸ Vgl. Schenk: Michael: Medienwirkungsforschung. Tübingen: Mohr Siebeck 2007. S. 683.

Computerspiele eignen sich besonders gut zur Flucht aus dem Alltag. Einerseits durch ihre Spielinhalte beispielsweise dadurch, dass man den Helden spielen kann, andererseits durch die Notwendigkeit sich auf das Spielgeschehen einzulassen und zu konzentrieren und so Ablenkung zu erfahren.⁶⁹

4.3.7 Geselligkeit

Das gängige Vorurteil, dass Computerspieler sozial isoliert sind, hat sich in diversen Untersuchungen nicht bestätigt. Computerspiele werden sehr oft gemeinsam gespielt und auch wenn sie nicht für mehrere Spieler gedacht sind vermitteln sie soziale Komponenten. Jürgen Fritz beschreibt die Kommunikation mit anderen als wichtigsten Motivationsfaktor. Er beschreibt den Computerspieler als Metamorph, der durch die eigenen Erfahrungen, Schemata und Gefühle bestimmt und in ein soziales Ganzes eingebettet ist.

Auch Befragungen von Nicholas Yee⁷⁰ haben gezeigt, dass für die Spieler die Kommunikation und Beziehung zu anderen Spielern sehr wichtig ist. Die von Yee Befragten gaben an richtige Freundschaften durch das Spiel zu knüpfen und auch emotionale Unterstützung von den Online-Freunden zu bekommen.

4.3.8 Flow Erlebnis

Dabei handelt es sich um einen Zustand, bei dem der Spieler völlig mit dem Spiel verschmilzt und eine enge Beziehung mit der Spielfigur eingeht, sodass er glaubt selbst derjenige zu sein, der durch das Spiel wandert.

Damit es zu einem Flow Gefühl kommen kann, bedarf es einiger Voraussetzungen die der Soziologe Mihaly Csikszentmihaly näher beschrieben hat:

- Die gesamte Aufmerksamkeit gilt der Tätigkeit des Spielens und mögliche Störstimuli werden außer Acht gelassen. Mögliche Zwischensequenzen im Spiel können den Flow stören.
- Die Aufgaben müssen bewältigbar sein, da es sonst zu Gefühlen von Wut

⁶⁹ Vgl: Kunczik/Zipfel, 2006.S.291.

⁷⁰ Yee, Nicholas: Facets. 5 Motivation Factors for Why People Play MMORPG's. 2002.
<http://www.nickyee.com/facets/home.html>

und Ärger und in weiterer Folge zu Frust kommt.

- Der Spieler muss das Gefühl haben alles unter Kontrolle zu haben. Nur so kann er sich vollkommen der virtuellen Welt hingeben und in ihr versinken und alle Gedanken auf sie fokussieren.
- Der Spieler muss eine klare Handlungsaufgabe haben und eindeutige Rückmeldungen bekommen

Computerspiele sind deshalb geeignet ein Flow Erlebnis herbeizurufen, weil sie intrinsisch motiviert sind, klare Regeln aufweisen und eine sofortige Rückmeldung auf das Handeln bieten. Der Schwierigkeitsgrad der Spiele lässt sich meist anpassen und die technische Gestaltung der Spiele ermöglicht eine Kontrolle durch den Spieler. So ist es möglich, dass die Spieler in der virtuellen Welt versinken und ihre Probleme, Verpflichtungen usw. vergessen. Im Folgenden wird diskutiert, inwiefern Minderjährige Zugang, zu für sie problematischen Spielinhalten haben, beziehungsweise, wie sie vor diesen geschützt werden.

5 Computerspiele und Jugendschutz

Gleichgültig ob mit der Erfindung des Alphabets, der Schrift oder des Buchdrucks, später mit Kino und Fernsehen und heute mit Internet und Computerspielen, immer, stehen neue Medien im Mittelpunkt öffentlicher Debatten. Die Jugend soll davor bewahrt, geschützt und gewarnt werden, um der Vision des Untergangs der bestehenden Kultur entgegen zu treten.

Der Amoklauf von Winnenden löste, so wie andere Amokläufe von Jugendlichen nicht nur publizistische Diskussionen aus, sondern wird auch in politischen und sozialwissenschaftlichen Abhandlungen reflektiert. Meist wird von politischer Seite ein schärferes Jugendschutzgesetz oder „Killerspielverbot“ gefordert. In diesem Kapitel werden Maßnahmen und Möglichkeiten zum Schutz der Jugend diskutiert.

5.1 Kritik an Medien

Es provozierte jede Generation auf ihre eigene Art Unverständnis und Sorge. Schon im antiken Griechenland forderte Platon die Einführung von „guten Märchen“, da den Kindern durch die Geschichten falsche Gedanken zugeführt werden könnten. Auch die Malerei und das Theater erschienen dem Philosophen gefährlich. Er rät „Die Märchendichter [zu] beaufsichtigen und wenn das Märchen, das sie gemacht haben, gut ist, dieses wählen, wo nicht, es verwerfen“⁷¹ Platon wollte dadurch die Neigung der Menschen in die richtigen Bahnen lenken. Ein allgemeines Verbot scheint ihm dazu nicht das richtige Mittel zu sein, wohl aber eine Einschränkung der Inhalte und Formen der Geschichten.

Waren es in den 60er Jahren die Beatles, gefolgt von Heavy Metal, Power Ranger oder Dirty Harry, sind es heute Killerspiele die Aufsehen und Diskussion erregen.⁷² Fakt jedoch ist, dass Österreich eines der schärfsten Jugendschutzgesetze hat und kein Computerspiel ungeprüft auf den Markt kommen darf.

⁷¹ <http://www.opera-platonis.de/Politeia2.html>

⁷² Vgl: Mosel/ Waldschmidt 2010, S 87ff

5.2 Jugendschutz und Computerspiele

„Hardliner unter den Medienkritikern“⁷³ sehen die Wirkung von Mediengewalt als eindeutig bewiesen. Vor diesem Hintergrund sieht die Politik und Wissenschaft verschiedene Möglichkeiten Kinder und Jugendliche vor gewalthaltigen und nicht altersgemäßen Inhalten von Computerspielen zu schützen die im Folgenden dargestellt werden sollen:

5.3 Verbot/Indizierung

Immer wieder wird in der Politik das Verlangen nach einem „Killerspiel Verbot“ laut. Vor allem stehen „Killerspiele“ dann im Mittelpunkt der massenmedialen Aufmerksamkeit, wenn Gewaltakte wie Amokläufe in der Realität stattfinden . Ein Verbot kann nicht als Lösung angesehen werden, da Alternativen wie Indizierung, Prädikatisierung und Jugendschutzbestimmungen den Zugang zu den Spielen regeln und beschränken und somit Kinder und Jugendliche vor ungeeigneten Inhalten schützen. Indiziert werden Computerspiele durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien in Deutschland. Eine Indizierung ist weder ein Verbot, noch eine Zensur oder Beschlagnahmung. Beschlagnahmte Spiele dürfen an niemanden (auch an keine Erwachsenen über 18 Jahre) verkauft werden und auch die Weitergabe im privaten Bereich ist untersagt. Allerdings werden nur wenige Spiele beschlagnahmt. Indizierte Spiele dürfen nur an Personen über 18 Jahre verkauft, aber nicht beworben oder für Jugendliche zugänglich gemacht werden. Ein Verkauf dieser indizierten Spiele ist also nur unter dem Ladentisch möglich.

5.3.1 Kriterien für die Indizierung

Die für eine Indizierung entscheidende Rechtsnorm benennt im deutschen Recht §15 Abs. 1 JuSchG:

"Träger- und Telemedien, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden, sind von der Bundesprüfstelle

⁷³ Vgl. Otto, 2008, S.14

für jugendgefährdende Medien in eine Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen. Dazu zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien sowie Medien, in denen

1. Gewalthandlungen, insbesondere Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden oder
2. Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe gelegt wird."⁷⁴

In Österreich gibt es bis heute keine Indizierung.

5.4 Prädikatisierung durch die Industrie

PEGI ist die Abkürzung von "Pan European Game Information". Dabei handelt es sich um ein Altersempfehlungssystem, das in fast allen europäischen Ländern Anwendung findet. Die Bewertung basiert auf einem Selbstbewertungsbogen, den die Spielehersteller ausfüllen und der von dem niederländischen Institut NICAM (Niederländisches Institut zur Klassifizierung Audiovisueller Medien) kontrolliert wird. Das PEGI System unterscheidet zwischen den Altersgruppen 3, 7, 12, 16 und 18. Darüber hinaus weisen Symbole auf mögliche "Problembereiche" in den Spielen hin.

In Deutschland prüft die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) Spiele auf ihre Jugendtauglichkeit. Auch auf Spielverpackungen hierzulande sind diese Logos zu finden. Die USK unterscheidet zwischen fünf Altersgruppen 0, 6, 12, 16 und 18. Darüber hinaus gibt es noch "Keine Kennzeichnung", wenn anzunehmen ist, dass der Titel indiziert wird. Weitere Deskriptoren, die den Spielinhalt näher beschreiben, gibt es bei der USK nicht. Die Alterseinstufung durch die USK ist für die Herausgeber von Spielen freiwillig. Spiele ohne USK Kennzeichnung dürfen allerdings nicht offiziell verkauft werden.

⁷⁴ Grundlagen Jugendmedienschutz

<http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Jugendmedienschutz/arbeitsgrundlagen,did=39832.html>

5.5 Alterseinstufung im Sinne des Jugendschutzes und Strafrechts

Der Jugendschutz ist in Österreich Sache der Länder, das bedeutet, dass der Jugendschutz nicht einheitlich geregelt wird. Alle neun Gesetze enthalten jedoch in einer ähnlichen Formulierung auch Bestimmungen zum Thema "Medien", die das Vorführen, Weitergeben oder sonstiges „Zugänglichmachen“ von Medien und Datenträgern, welche „die jungen Menschen in ihrer Entwicklung gefährden können“ verbieten. Weitere Absätze konkretisieren den Tatbestand "Gefährdung". Hier wird zum Beispiel, das Oberösterreichische Jugendschutzgesetz zitiert:

Oö. JSchG 2001 § 9

„Jugendgefährdende Medien, Datenträger, Gegenstände und Dienstleistungen

(1) Inhalte von Medien im Sinn des § 1 Abs. 1 Z. 1 des Mediengesetzes und Datenträgern sowie Gegenstände und Dienstleistungen, die Jugendliche in ihrer Entwicklung gefährden können, dürfen diesen nicht angeboten, vorgeführt, an diese weitergegeben oder sonst zugänglich gemacht werden. Eine Gefährdung ist insbesondere anzunehmen, wenn sie

- 1. kriminelle Handlungen von menschenverachtender Brutalität oder Gewaltdarstellungen verherrlichen oder*
- 2. Menschen wegen ihrer Rasse, Hautfarbe, nationalen oder ethnischen Herkunft, ihres Geschlechts, ihres religiösen Bekenntnisses oder ihrer Behinderung diskriminieren oder*
- 3. pornographische Darstellungen beinhalten.*

(2) Die Landesregierung kann mit Verordnung Medien, Datenträger, Gegenstände (z.B. Abbildungen, Schriften, Filme, Videos, CD, DVD, Disketten oder ähnliche Informationsträger) und Dienstleistungen, deren Inhalt eine Gefährdung im Sinn des Abs. 1 bewirken kann, als jugendgefährdend bezeichnen. (Anm: LGBl. Nr.

90/2005)

(3) Wer Medien, Datenträger, Gegenstände oder Dienstleistungen im Sinn des Abs. 1 anbietet, vorführt, weitergibt oder zugänglich macht, hat durch geeignete Vorkehrungen, insbesondere durch räumliche Abgrenzungen, zeitliche Beschränkungen, Aufschriften oder mündliche Hinweise sicherzustellen, dass Jugendliche davon ausgeschlossen sind. Die Behörde hat im Einzelfall durch Bescheid die zum Schutz von Jugendlichen erforderlichen Maßnahmen vorzuschreiben. (Anm: LGBL Nr. 90/2005)

(3a) Jugendlichen ist der Erwerb, Besitz und Gebrauch von Medien, Datenträgern und Gegenständen sowie die Inanspruchnahme von Dienstleistungen gemäß Abs. 2 verboten. (Anm: LGBL Nr. 90/2005)

Trotz dieser klaren Jugendschutzbestimmungen ist die Verbreitung von nicht altersgerechten Spielen sehr hoch. Bei der JIM – Studie 2012⁷⁵ gaben 83 Prozent aller männlichen Jugendlichen an, bereits Spiele gespielt zu haben, für die sie laut Altersangabe zu jung waren. Das Hauptaugenmerk der Prävention wird daher in Österreich darauf gelegt zu informieren, statt zu verbieten. Die Bundesstelle für Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen (BuPP) verleiht Positivprädikate und spricht Empfehlungen aus. Die Spiele werden von Jugendlichen und von Gutachtern hinsichtlich Spielespaß, Pädagogik (Förderungspotentiale, Gewalt, etc.) und Technik und Ausstattung (einwandfreie Handhabung, Spieldauer, etc.). getestet, positiv prädikatisierte Spiele im Internet und in Drucksorten veröffentlicht.

⁷⁵ Behrens, Peter; Kutteroff, Albrecht: JIM 2012 Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12-bis 19-Jähriger in Deutschland. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest November 2012. http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf12/JIM2012_Endversion.pdf

5.6 Jugendschutz außerhalb Europas

In den USA erfolgen die Altersbeschränkungen über das ESRB System (Entertainment Software Rating Board). Das Bewertungssystem ist ein freiwilliges System und unterscheidet zwischen den Altersgruppen Early Childhood (ab 3 Jahren), Everyone (ab 6 Jahren), Everyone 10+ (ab 10 Jahren) Teen (ab 13 Jahren), Mature (ab 17 Jahren), Adults only (ab 18 Jahren).

Auf der Rückseite der Spielehülle sind außerdem wie bei der PEGI Deskriptoren angebracht, welche auf den Spielinhalt näher eingehen. Allerdings gibt es im ESRB Rating System mehr Deskriptoren. Während das PEGI System die Deskriptoren in einer zusammengefassten Art und Weise präsentiert, zeigt das Amerikanische System genau welcher Inhalt im Spiel vorkommt.

6 Begriffsbestimmung Amoklauf

Amokläufer richtet Blutbad an (Blick)⁷⁶

Winnenden: 17-Jähriger läuft Amok und tötet 15 Menschen (Zeit)⁷⁷

Amoklauf in Winnenden "Seid ihr immer noch nicht alle tot?" (Standard)⁷⁸

Diese Schlagzeilen, prägte das Bild der Medien nach einem Amoklauf.

Das Wort „Amok“ ist das Schlüsselwort, das von Polizei, Zeugen, Psychologen und Medien gleichermaßen verwendet wird. Dabei scheinen sie bestens Bescheid zu wissen was dieser Begriff bezeichnet. Bei genauerem Betrachten lässt sich erkennen, dass es keineswegs klar ist, was mit dem Begriff Amok genau zu bezeichnen ist. Selbst nach intensiver Recherche ließ sich keine einheitliche Definition von "Amok" finden.

Dieses Kapitel versucht die verschiedenen Begriffsbestimmungen zu erläutern, erklärt kulturgeschichtliche Betrachtungen von Amoklauf und gibt den school shootings besondere Aufmerksamkeit. Medienwissenschaftliche Studien über Amokläufe runden das Kapitel ab.

6.1 Etymologischer Hintergrund des Begriffs Amok

Schon bezüglich des Wortursprungs von "Amok" besteht keine Einigkeit. Nach den häufigsten etymologischen Annahmen stammt der Begriff Amok aus dem malaiischen „amuk“ was so viel bedeutet wie wütend oder rasend. Der erweiterte Begriff „mengamuk“ steht für spontane, gewaltsame Angriffe gegen Unbeteiligte. Manche Wissenschaftler leiten den Begriff aus dem portugiesischen „Amuco“, ein Begriff, der in Hinterindien als Bezeichnung für Krieger verwendet wurde, die den Feind mit Todesverachtung angriffen, ab.⁷⁹ Die „Amucos“ waren durch materielle Zuwendungen und Status verleihende Riten an einen König gebunden und

⁷⁶ <http://www.blick.ch/news/ausland/amoklaeufer-richtet-blutbad-an-id16501.html>

⁷⁷ <http://www.zeit.de/news/artikel/2009/03/11/2749177.xml/komplettansicht>

⁷⁸ Baumann, Birgit: Seid Ihr immer noch nicht alle tot? Der Standard 12.03.2009.
<http://derstandard.at/1234509166052/Amoklauf-in-Winnenden-Seid-ihr-immer-noch-nicht-alle-tot>

⁷⁹ Vgl. Faust, Volker: Psychosoziale Gesundheit von Angst bis Zwang. Amok.
<http://www.psychosoziale-gesundheit.net/psychiatrie/amok.html>

kämpften für diesen. Die Amok-Krieger waren für den König sehr nützlich, denn sie sollen militärisch und zahlenmäßig weit überlegene Heere angegriffen und dabei schreckliche Blutbäder angerichtet haben.

Amok stand im malaiischen Raum aber auch für eine Handlungsweise nach einem schweren Trauma, einem Gesichtverlust oder schwerer Kränkung. Der Betroffene zog sich sozial zurück und ging dann auf die Straße. Mit den Rufen „Amok, Amok“ griff er jeden mit seinem Dolch an, der ihm in den Weg kam. Auf den Straßen wurden von den Behörden Lanzen aufgestellt, mit denen sich die Passanten gegen den Amokläufer verteidigen konnten.⁸⁰ Amokläufer waren „vogelfrei“ und durften mit allen Mitteln bekämpft werden.⁸¹

Namensgebend sind die Amokgeschehnisse aus dem malaiischen Kulturkreis, jedoch gab es amokähnliche Verhaltensweisen auch in anderen Kulturen. Amokartige Zustände kennt man in Polynesien unter dem Namen „Cafard“, in Skandinavien spricht man von „Berserker Gang“, in Neu Guinea von „Ahade idzi be“ und auch bei den Ureinwohnern des Südwestens der USA ist das Phänomen Amok unter dem Begriff „Ii'aa“ bekannt. Somit lässt sich feststellen, *„daß Amok zwar im malaiischen Archipel besonders prägnant und insofern namensgebend war, interkulturell keinesfalls aber eine Ausnahmestellung inne hat.“*⁸²

6.2 Kulturgeschichte des Amoklaufs

Amokläufer aus Südindien wurden erstmals von dem portugiesischen Historiker Gaspar Correia wie folgt beschrieben: „They are considered maniacal, amocous, and view themselves as dead men. They spread out among the people of Calcutta, fearlessly ravaging among them. Like people in desperation they comported themselves as devils before they were slain, and they killed many people, among them women and children“⁸³ Amok als militärtaktisches Verhalten wurde erstmals anlässlich des Falls von Malacca beschrieben. Die Ursprünge von Amok reichen

⁸⁰ Vgl. Eisenberg, Götz: Gewalt die aus der Kälte kommt. Gießen: Psychosozial 2002. S. 17f

⁸¹ Vgl. Adler, Lothar: Amok. Eine Studie. München: Belleville Verlag 2000. S. 14

⁸² Adler, 2000 S. 22.

⁸³ Zitat nach: Grenzfürthner, Johannes: Every Five Seconds an Inkjet Printer Dies Somewhere.
<http://www.monochrom.at/amok>

bis in das 14. Jahrhundert zurück, in dem mit der Einführung des Islams im malaiisch- indonesischen Kulturkreis das Amok laufen zu einer Art religiösem Fanatismus gegen die Ungläubigen wurde. Der Tod des Amokläufers wurde von Allah als wohlgefällig betrachtet. Selbstmord ist im Koran verboten und deshalb nutzen auch viele kranke Leute die Möglichkeit des Amoklaufs. Ein Portugiesischer Reisender berichtete 1516: „Wenn sie schwer krank werden, geloben manche von ihnen Gott für den Fall, dass sie gesunden, einen ehrenhafteren Tod als den durch Krankheit. Sobald sie wohl auf sind, nehmen sie einen Dolch, gehen auf die Straße und töten, wen sie treffen, Männer, Frauen und Kinder. Sie wüten wie verrückte Hunde, töten, bis sie getötet werden.“⁸⁴

Bis in die späten Kolonialzeiten wurden "Aceh-Morde" von islamischen Fanatikern auf Sumatra an Holländern ausgeübt. Auf den südlichen Philippinen hielt sich der "Gruppen-Amok", bis zur Mitte des 19. Jahrhunderts nur sehr intensive Anstrengungen des Militärs konnten ihn letzten Endes stoppen. Im 17. bis 19. Jahrhundert erlangte Amok vor allem durch europäische Berichterstatter auch in der westlichen Welt größeres Aufsehen und wurde aber vor allem mit der malaiisch- indonesischen Kultur in Verbindung gebracht.

Seit dem 18. Jahrhundert wird von Amok auch in Friedenssituationen berichtet und als ein Phänomen mit vielschichtigen Anlässen beschrieben. Zu ihnen gehören verlorene Ehre, tödliche Krankheiten, Schuldenlast etc. Amoklauf ist als eine Reaktion des Einzelnen zu sehen seine Ehre zu erhalten oder wiederzuerlangen. Erst mit der Kolonialisierung wurde Amok zum abweichenden Verhalten erklärt und gesellschaftlich negativ bewertet.⁸⁵ Amokläufer wurden von den Kolonialbeamten mit dem Tod bestraft. Nach Ansicht von Joseph Vogl hat sich Amok vom Massenphänomen zu dem Phänomen eines Einzelnen entwickelt, der grausam exekutiert wurde.⁸⁶ Im 19. Jahrhundert wurde Amok zum krankhaften

⁸⁴ Zitat nach : Sofsky, Wolfgang : Zeiten des Schreckens. Amok, Terror, Krieg. Frankfurt am Main: Fischer 2002. S. 42.

⁸⁵ Vgl. Adler, 2000. S. 20.

⁸⁶ Vgl. Vogl, Joseph: Beliebige Feindschaft: Amok. In: Oberender, Thomas/ Haß, Ulrike (Hrsg.) Krieg der Propheten. Zur Zukunft des Politischen II. Berlin: Alexander Verlag 2004. S. 97f

Verhalten erklärt. Amokläufer wurden nicht länger mit dem Tod bestraft sondern in psychiatrischen Anstalten untergebracht. Amok wurde als „plötzliches, anfallsartiges Geschehen, das einem bestimmten Ablaufprotokoll unterliegt“ gesehen⁸⁷ Die Phasen des Ablaufes waren:

1. depressive Verstimmung und soziale Isolation
2. Plötzlicher Anfall
3. grund- und wahlloses Töten beliebiger Opfer
4. Amnesie

Zu diesem Zeitpunkt wurde der Zusammenhang von Ehrgefühl und Amoklauf nicht betrachtet. Die Einteilung in verschiedene Phasen ist auch problematisch, weil nicht jede Tat nach dem gleichen Schema verläuft. Sie gibt nur einen groben Überblick darüber, wie ein Amoklauf ablaufen könnte.

Im 20. Jahrhundert beschreibt die Weltgesundheitsorganisation (WHO) Amok wie folgt:

„An indiscriminate, seemingly unprovoked episode of homicidal or highly destructive behaviour, followed by amnesia or fatigue. Many episodes culminate in suicide. Most events occur without warning, although some are precipitated by a period of intense anxiety or hostility. Some studies suggest that cases may derive traditional values placed on extreme aggression and suicidal attacks in warfare.“

⁸⁸ Kategorisiert ist Amok in der Kategorie „F68.8 Other specified disorders of adult personality and behaviour“.⁸⁹

Zusammenfassend kann also gesagt werden, dass binnen weniger Jahrhunderte Amoklauf von einem kriegerischen Ritual zu einem psychiatrischen Vorfall geworden ist. *„Die Dramatik einer Tat, die Szenerie eines Geschehens, eine Verlaufsform, ein Wissen von Tätern und Opfern, eine Maschine der kriminologischen juristischen, psychiatrischen Verarbeitung- all das tritt hier zu*

⁸⁷ ebd.

⁸⁸ World Health Organization: The ICD-10 Classification of Mental and Behavioural Disorders. Diagnostic criteria for research. <http://www.who.int/classifications/icd/en/GRNBOOK.pdf>

⁸⁹ ebd.

*einer brüchigen Einheit zusammen und es scheint bemerkenswert, wie sich dieser Komplex in den Bereichen europäischer Beobachter vom 16. bis 20. Jahrhundert formiert und verändert hat.*⁹⁰ Während Amok im 16. und 17. Jahrhundert als „ritualisiertes Militärverhalten“⁹¹ auftrat, wurde es im 18. Jahrhundert zu einem Einzelphänomen und mutierte im 19. Jahrhundert zu dem was Mediziner und Psychiater den „wahren Amok“ nennen, ein plötzliches, anfallartiges Geschehen nach einem bestimmten Ablaufprotokoll.⁹²

6.3 School Shootings

In der vorliegenden Arbeit spreche ich hauptsächlich von Amok der im schulischen Bereich stattfindet. In der englischen Fachliteratur wird der Amoklauf in Schulen „School Shooting“ genannt, da dieser eine Sonderform darstellt. Diese Bezeichnung kann aber insofern als problematisch angesehen werden, da das Wort „Shooting“ impliziert, dass geschossen wird, Amokläufe an Schulen können aber auch ohne Schießerei mit Stichwaffen, Schlagwaffen oder Sprengstoffen erfolgen. Die Taten werden bis ins Detail geplant und von den Tätern auch meist angekündigt. Mit dem Töten in blinder Wut haben sie nur wenig gemeinsam. Im deutschen Sprachraum wird zwischen „Amoklauf“ und „School Shooting“ meist keine Unterscheidung gemacht.

Amok in Schulen stellt ein relativ neues Phänomen dar. Im Jahr 1974 wurde der erste Fall in den USA dokumentiert. Der erste Amoklauf in einer Schule in Deutschland, der durch einen Schüler verübt wurde, ereignete sich im Jahr 2002 in Erfurt und forderte 17 Todesopfer.⁹³ In Österreich gab es bisher noch keinen Amoklauf in einer Schule. Hierzulande hat es zwar einige Androhungen von Amokläufen gegeben, die Polizei konnte aber bisher Schlimmeres verhindern. Weltweit wurden von 1996 bis 2009 56 Fälle von Schulamokläufen registriert,

⁹⁰ Vogl, 2004, S. 138

⁹¹ ebd.

⁹² Vgl. ebd.

⁹³ Vgl. Landeskriminalamt Nordrhein- Westfalen: Amoktaten- Forschungsüberblick unter besonderer Beachtung jugendlicher Täter im schulischen Kontext. 2007.
<http://www.polizei-nrw.de/lka/stepone/data/downloads/d3/00/00/amoktaten.pdf>

davon 6 in Deutschland. Obwohl die Zahl der Amokläufe in den letzten Jahren zugenommen hat, tritt ein Amoklauf sehr selten auf. Nur jeder dreimillionste Bürger Deutschlands wird statistisch gesehen einmal Amok laufen.⁹⁴

6.4 Forschungsüberblick

Es gibt nur wenige Studien die sich mit Amokläufen und insbesondere mit Amokläufen an Schulen beziehungsweise Amokläufen, die durch Jugendliche verübt werden, näher auseinander gesetzt haben. Die Gründe dafür sind vielfältig. Zum einen ist, wie beschrieben, schon das Wort „Amoklauf“ nicht klar definiert. Zum anderen haben die wenigen Amokläufe, die bisher passiert sind, sehr unterschiedliche Hintergründe und Tatumstände. Außerdem enden die meisten Amokläufe mit dem Tod der Täter, sodass diese nicht mehr über die Hintergründe der Tat befragt werden können.⁹⁵ Viele Untersuchungen über Amokläufe stammen auch aus Amerika. Diese können aber nur schwer auf Amokläufer im deutschsprachigen Raum übertragen werden, da in Amerika erstens unterschiedliche Regelungen den Zugang zu Waffen betreffend gelten und zweitens unterschiedliche kulturelle Hintergründe vorherrschen.⁹⁶

Kritisch kann außerdem angemerkt werden, dass sich die wenigen Studien die es gibt oft auf Medienberichte stützen. Die Berichterstattung ist jedoch selten objektiv und detailliert.⁹⁷

6.5 Aktuelle Studien über Amokläufe

Im Folgenden sollen aktuelle Definitionen von Amok vorgestellt werden um die heutige Verwendung des Begriffs zu veranschaulichen.

Der Psychiater Lothar Adler⁹⁸ gibt eine recht umfassende Bestandsaufnahme der Geschichte und Phänomenologie von Amoktaten auf Basis einer ausführlichen

⁹⁴ Robertz, Frank im Interview mit n-tv. Amokläufe an Schulen. Die Konstruktion des Tötens. <http://www.n-tv.de/politik/dossier/Die-Konstruktion-des-Toetens-article241286.html>

⁹⁵ Vgl. Greve, Werner/Lange, Tanja: Amoklauf in der Schule - Allgemeine Überlegungen aus speziellem Anlass in: Soziale Probleme. Heft 1, Jg. 13 (2002) S 80f

⁹⁶ Vgl. Scheithauer, Herbert/Bondü, Rebecca: Amoklauf. Wissen was stimmt. Freiburg; Herder 2008. S.34f

⁹⁷ Vgl. ebd.

⁹⁸ Adler, 2000.S.50f

Medienanalyse und definiert Amok als eine Sonderform innerhalb der Gewalttaten, die folgende Kriterien erfüllen muss:

1. Die Tat muss die Intention gehabt haben zum Tod von mindestens einem Menschen zu führen und dabei die ein Täter-ein Opfer Konstellation üblicher Tötungen verlassen.
2. Sie muss ohne Rücksicht auf das eigene Leben verlaufen oder direkt zum Tod des Amokläufers führen.
3. Die Tat muss als impulsiv, raptusartige Tat beginnen und das homizidale und suizidale Moment der Tat müssen einheitlich auftreten.
4. Die Tat darf nicht durch politische, kriminelle, religiöse oder ethnische Motive bestimmt sein.⁹⁹

Der Psychologe Uwe Füllgrabe¹⁰⁰ bestimmt den Amokläufer durch ein Täterprofil. Demnach zeichnen sich Amokläufer durch einen narzisstischen Standpunkt aus. Familiäre Unterstützung fehlt ihnen und die Täter haben Rache- oder Vergeltungsgedanken die sie mit Feuerwaffen in die Tat umsetzen. Nach der Ansicht von Füllgrabe sind Amokläufer Einzelgänger und werden von kulturähnlichen Denkweisen oder Philosophien beeinflusst. Andere Täter sehen sie als Vorbild oder auch als Konkurrenten. Amokläufer sind bestimmt durch ein Gefühl der Machtlosigkeit und fühlen nach der Tat kein Bedauern.

Kai Friedrich Schünemann¹⁰¹ stellt eine Typologie nach Art des Tatablaufes auf. Nach dieser kann unterschieden werden in:

- Rambotäter, die wahllos, mit einem Waffenarsenal ausgerüstet, Unbekannte töten und danach Suizid begehen.

⁹⁹ Vgl. ebd.

¹⁰⁰ Vgl. Füllgrabe, Uwe: Amok – Eine spezielle Art der Mehrfachtötung. Eine Analyse aus kriminalpsychologischer Sicht. In: Kriminalistik 4/ 2000. 225ff

¹⁰¹ Vgl. Schünemann, Karl-Friedrich: Über nicht kulturgebundene Amokläufe: Eine inhaltsanalytische Untersuchung von 196 Fällen. Dissertation. Universität Gießen, 1992. S.113f

- Amokläufer am Arbeitsplatz, die Kollegen und Vorgesetzte töten und anschließend entweder Suizid begehen oder festgenommen werden.
- Familienamokläufer, die Familienmitglieder und sich selbst töten
- Autoritätenamokläufer, die aufgrund verlorener Prozesse oder anderer Auseinandersetzungen mit öffentlichen Organen töten und anschließend Suizid begehen oder festgenommen werden.
- Amokfahrer, die mit einem Fahrzeug Unbekannte töten, verletzen oder gefährden.
- Amokläufer die mit dem Messer auf ihre Opfer einstechen.

Schünemann bezeichnet in seiner Typologie auch jene Fälle als Amoklauf, die umgangssprachlich auch als Familientragödien oder Geisterfahrten bezeichnet werden. Die beiden Definitionen von Füllgrabe und Schünemann bestimmen im Gegensatz zu Adler weder die Zahl der Opfer, noch den Tatausgang. Auch sonst finden sich kaum Parallelen zu Adler.

Der Psychiater und Psychotherapeut Peter Langman ist spezialisiert auf schwere mentale Krankheiten bei Jugendlichen. In seinem Buch „Amok im Kopf“ setzt er sich mit den Ursachen von Amoklauf und möglichen Vorbeugungsmaßnahmen auseinander. Die Frage nach dem „Warum“ eines Amoklaufs wird jedoch nicht gänzlich geklärt. Langman hat zehn Amokläufe an amerikanischen Schulen analysiert und gibt Einblick in die Psyche der Täter und in welcher Ausgangssituation sie sich befanden. Er lokalisiert drei zentrale Faktoren:

- Persönlichkeit des Täters
- Beschaffenheit der sozialen Lebenswelt des Täters
- Medium mit dem die Tat ausgeführt wird

die zu identifizieren sind, wenn man einen Amoklauf verstehen will.

Keiner dieser Faktoren darf isoliert betrachtet werden. Nicht jeder traumatisierte, psychotische, schizophrene, paranoide, antisoziale, narzisstische, sadistische oder

sonst wie psycho-pathologische Jugendliche wird zu einem Amokläufer“.¹⁰²

Langmanns Untersuchungen bestätigen, dass Amokläufer psychisch krank sind, aus einem problematischen sozialen Umfeld kommen und fast ausschließlich männliche Jugendliche sind, die an ihrer eigenen Existenz verzweifeln und mit ihrer sozialen Umwelt nicht mehr zurechtkommen. Auch die Verfügbarkeit und Gewöhnung an Waffen spielt eine große Rolle.¹⁰³ Amoklauf an Schulen ist laut Langman kein spontanes Ereignis, sondern „das Ende einer längeren Handlungskette die in der Regel über einen Zeitraum [...] meist von Jahren aufgebaut wird.“¹⁰⁴

Der Kulturwissenschaftler und Medientheoretiker Joseph Vogl sieht im Amoklauf ein soziales Ereignis. „Was sich im Amoklauf ereignet, ist nicht einfach ein Verbrechen, ein wahnsinniger Akt oder eine Katastrophe, sondern ein soziales Ereignis, in dem sich eine lange Geschichte von Feindschaft und Bedrohung verdichtet hat.“¹⁰⁵

Vogl begreift Amoklauf als ein umfangreiches Auskunftsweesen, da im Amoklauf das Wissen über eine soziale Gefährlichkeit, über Bedrohungsereignisse und Feindschaftserklärungen zusammen treffen. Dadurch steht nicht die Person des Amokläufers im Vordergrund, sondern es erfolgt eine Interpretation des Phänomens Amok im Hinblick auf dessen Bedeutung für die Gesellschaft. Vogl betont, dass Amok kein neues Phänomen und kulturgebunden ist.

„Seit dem 19. Jahrhundert hatte man sich darauf verständigt, dass der Amok ein kulturgebundenen Phänomen darstellt und in Südostasien, auf der malaiischen Halbinsel oder auf Java, einem bestimmten Ablaufprotokoll folgt: ein dumpfes Brüten, ein plötzliches Rotsehen, dann die mörderische Attacke, danach Suizid oder Gedächtnisverlust. Was man im Augenblick beobachten kann, insbesondere

¹⁰² Hurellmann, Klaus: Vorwort zu: Langmann, Peter: Amok im Kopf. Warum Schüler töten. Weinheim: Beltz 2009 S.13.

¹⁰³ Vgl. Hurellmann (2009) S. 12ff

¹⁰⁴ ebd. S.14.

¹⁰⁵ Vogl,(2004) S.100.

mit den school shootings, erscheint mit seinem neuen und besonderen Format ebenso auf Kulturkreise beschränkt, auf Mittel- und Nordeuropa, Nordamerika.“

106

Er beschreibt Amok als einen Vorfall, zu dessen Hintergrund nur wenig bekannt ist und daher vom externen Standpunkt aus kaum zu beschreiben ist. Vogl sieht den Amoklauf „bis heute in der Figur eines weitläufigen Nicht- Wissens präsentiert.“¹⁰⁷, denn über Amoktäter gibt es nur mangelnde Informationen, die wissenschaftliche Literatur wiederholt sich kontinuierlich und nimmt zu „tautologischen oder paradoxen Formulierungen Zuflucht.“¹⁰⁸, die Amoklauf als eine „anormale Normalität“ und „auffällige Unauffälligkeit“ auszeichnen. Auch in der Geschichte ist dieses Nicht-Wissen verankert. So ist die historische Berichterstattung über Amokläufe sehr lückenhaft. Die Berichte geben meist nur einen statistischen Überblick über die Tat. Verzeichnet sind meist der Name und der Wohnort des Täters, sein Alter und die Zahl der Opfer und der Verletzten, aber keine näheren Details über die Umstände der Tat. Das Nicht-Wissen findet sich nicht nur bei der Person des Täters, sondern in der Tat selbst-sie hat keine Vor- und Nachgeschichte, das Motiv ist unbekannt und sofern der Täter überlebt, sind auch vom Täter keine weiteren Informationen zu erwarten, denn die Tat endet in Amnesie. Es gibt in der Welt voller kausaler Erklärungen ein Phänomen, das unerklärbar ist. Ein Verbrechen, das man nicht zuordnen kann. Mit einem Täter über den man wenig weiß, oder einem Motiv, das man nicht kennt. „Amoklauf“ verweist deshalb weniger auf eine psychiatrisch definierte Motivation, sondern auf eine Wahrnehmungsgeschichte sozialer Bedrohungen. Seit etwa 100 Jahren werden diese Attacken Amokläufe genannt.“¹⁰⁹ Das Nicht-Wissen des malaiischen Begriffs trifft in Europa ebenfalls auf eine Situation des Nicht-

¹⁰⁶ Assheuer, Thomas: Krieg im Frieden. <http://www.zeit.de/2009/13/Interview-Amok>

¹⁰⁷ Vogl, 2004. S.101.

¹⁰⁸ ebd.

¹⁰⁹ Zitat nach: Tegtmeier, Sascha: „Es gibt keinen Schutz“. Gewalt in zivilen Räumen. <http://www.taz.de/1/archiv/archiv/?dig=2006/05/29/a0133>

Wissens, und dies schafft die „Wissensfigur Amok“.¹¹⁰ „Der Begriff "Amoklauf" wird laut Vogl immer sehr schnell und reflexhaft verwendet. Er erklärt eigentlich nichts, sondern zeigt, wie unsere Gesellschaft solche gefährlichen Akte wahrnimmt, die scheinbar aus ihrer Mitte kommen. Wäre die Tat [...] eine Wirtshausschlägerei [...] und der Junge hätte dort 28 Leute verletzt, wäre das nicht Amoklauf genannt worden. Dazu muss es ein Ort sein, an dem es keinen persönlichen Bezug zwischen Opfer und Täter gibt. Eine Tat, die sich durch Beziehungslosigkeit auszeichnet, wird gerade deshalb als besonders gefährlich wahrgenommen.“¹¹¹ Durch die mangelnden Erklärungen ist das Gefühl der Gefährdung besonders stark und daher ziehen Amokläufer so viel Aufmerksamkeit auf sich.¹¹² Bereits die ersten Berichte von Amoklauf zeigen die Unerklärbarkeit, so ist Amok schon von Anfang an durch seine „Nicht Bestimmbarkeit“ definiert worden. Vogl betont, dass gerade aufgrund dieser Besonderheit der Begriff Amok in hohem Maße offen gewesen ist für die Aneignung durch die europäische Kultur. Die Unbestimmbarkeit des Begriffes mit seinem permanenten Bedeutungswandel, sieht Vogl darin begründet, dass sich der Amoklauf selbst formiert. Dies geschieht sowohl in den Berichten als auch in den Momenten der Rezeption, ohne dass eine feste homogene Einheit entsteht.

¹¹⁰ Vogl, Joseph: Beliebige Feindschaft. Zur Epoche des Amok. In: Medardus Brehl/Kristin Platt (Hrsg.) Feindschaft. Genese und Struktur. München: Fink 2003. S.221 .

¹¹¹ Tegtmeier, 2006.

¹¹² Vgl. ebd.

7 Nachrichtenberichterstattung über den Amoklauf in Winnenden

Ein Amoklauf ist ein Ereignis, worüber die Medien wochen- manchmal auch monatelang berichten. Behauptungen und Hypothesen werden aufgestellt und ausgetauscht, Fragen gestellt und widersprüchlich beantwortet.

Was macht den Wert eines Amoklaufs aus, dass Medien so zahlreich berichten?

Es ist die Möglichkeit, die Identität des Täters preis zu geben, und in einem Bewegungsfluss scheinbarer Informationen den Lesern Wirklichkeits(t)räume zu eröffnen, direkt am Geschehen eines grauenhaften Verbrechens dabei zu sein.

Um diese Wirkung zu erzielen, sind spezifische Qualitäten, Formen und Strukturen medialer Aufbereitung notwendig.

In diesem Kapitel sollen Funktionen und relevante Merkmale einer Nachricht dargestellt werden. Chronologisch erfolgt ein historischer Abriss differenter Forschungsansätze, wobei den Nachrichtenwerttheorien mehr Aufmerksamkeit geschenkt wird, da diese für meinen Forschungsteil von besonderem Interesse sind. Den Abschluss des Kapitels bildet ein Einblick in Key Visuals, da diese nach Ansicht von Stefan Kramer wesentlichen Einfluss auf den Erfolg von Schlüsselbildern als prägende Bedeutungsgeber der gegenwärtigen Medienkultur haben.

7.1 Was sind Nachrichten?

Darüber, was man unter Nachrichten eigentlich versteht, gibt es verschiedene Auffassungen. So beschreiben die Brüder Jacob und Wilhelm Grimm im Jahr 1885 in ihrem Wörterbuch Nachricht als „mittheilung zum darnachrichten“ und „mittheilung einer begebenheit u.s.w. zur kenntnisnahme derselben, und allgemeiner: gegebene oder erhaltene mündliche oder schriftliche kunde von einer person oder sache, meldung, anzeige, überlieferung“.¹¹³

Nach Walter Lippmann besteht „Die Funktion der Nachricht [...] darin, ein

¹¹³ Grimm, Jacob/Grimm, Wilhelm: Deutsches Wörterbuch.
<http://woerterbuchnetz.de/DWB/?sigle=DWB&mode=Vernetzung&lemid=GN00852>

Ereignis anzuzeigen“.¹¹⁴ Der deutsche Kommunikationswissenschaftler Winfried Schulz definiert „Nachricht“ als „eine ‚Neuigkeit‘-genauer: eine Mitteilung über ein aktuelles Ereignis, für das ein öffentliches Interesse besteht, oder spezieller noch, eine nach bestimmten Regeln gestaltete journalistische Darstellungsform.“¹¹⁵ Die Journalisten Dietz Schwiesau und Josef Ohler beschreiben eine Nachricht als "direkte, kompakte und möglichst objektive Mitteilung über ein neues Ereignis, das für die Öffentlichkeit wichtig und interessant ist."¹¹⁶

Aus diesen Zitaten lassen sich folgende Merkmale von Nachrichten ableiten:

- Nachrichten sind Mitteilungen über Ereignisse
- Nachrichten sind Neuigkeiten, die sich mit aktuellen Tatsachen und Begebenheiten befassen.
- Nachrichten sind für die Öffentlichkeit von Interesse
- Nachrichten haben einen bestimmten formalen Aufbau

Trotzdem gilt „Eine Nachricht zu veröffentlichen, ist ein politischer Akt. Eine Nachricht nicht zu veröffentlichen ist ebenfalls ein politischer Akt“.¹¹⁷ Deshalb soll hier näher erläutert werden wie Nachrichten ausgewählt werden, die es bis zur Veröffentlichung schaffen.

Über die Selektionskriterien von Nachrichten gibt die Nachrichtenforschung Auskunft. Diese unterscheidet drei wichtige Forschungsansätze:

- den Gatekeeper Ansatz
- den News Bias Ansatz

¹¹⁴ Lippmann, Walter: Die öffentliche Meinung. München: Rütten + Loening 1964. S.243.

¹¹⁵ Schulz, Winfried: Nachricht, in: Fischer Lexikon Publizistik Massenkommunikation, Frankfurt/Main 2002, S. 328

¹¹⁶ Schwiesau, Dietz/Ohler, Josef: Die Nachricht in Presse, Radio, Fernsehen, Nachrichtenagentur und Internet. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis. München: List 2003. S. 11.

¹¹⁷ Pürer, Heinz: Praktischer Journalismus in Zeitung, Radio und Fernsehen. Mit einer Berufs- und Medienkunde für Journalisten in Österreich, Deutschland und der Schweiz. Salzburg: Kuratorium für Journalistenausbildung 1996. S.52.

- die Nachrichtenwerttheorien

In meiner inhaltsanalytischen Arbeit beziehe ich mich vor allem auf die Nachrichtenwerttheorien, daher werde ich diese detaillierter vorstellen und über die anderen beiden Ansätze nur einen kurzen Überblick geben.

7.2 Gatekeeper Ansatz:

Die älteren Forschungen zum Gatekeeper Ansatz konzentrieren sich auf den Einfluss des einzelnen Journalisten auf die Nachrichtenauswahl.

Der Begriff Gatekeeper geht auf Kurt Lewin zurück, der während des zweiten Weltkriegs das Einkaufsverhalten amerikanischer Hausfrauen untersuchte. Als Gatekeeper bezeichnete er die Person, die darüber entscheidet welche Lebensmittel gekauft werden und wie sie zubereitet bzw. verbraucht werden. David M. White hat den Begriff in die Journalismus Forschung übertragen. Als Gatekeeper bezeichnet er Personen „die innerhalb eines Massenmediums Positionen inne haben, in denen sie über die Aufnahme bzw. Ablehnung einer potenziellen Kommunikationseinheit (z.B. einer Nachricht) entscheiden können. Der Gatekeeper Ansatz konzentriert sich auf den einzelnen Journalisten der aus einer großen Menge von Nachrichten auswählt welche die „Nachrichtenschleuse“ passieren dürfen und öffentlich gemacht werden. Der Journalist ist eine Art Schleusenwächter, der darauf achtet, dass die Öffentlichkeit nicht von einer Nachrichtenflut überschwemmt wird. Kritisiert wird an diesem Ansatz immer wieder, dass der Redakteur nicht die alleinige Entscheidungskraft hat. Die Entscheidungsprozesse werden durch redaktionsinterne und redaktionsexterne Gegebenheiten mitbestimmt. Deshalb berücksichtigen neuere Forschungen auch die institutionellen und technischen Faktoren die bei der Nachrichtenauswahl bestimmend sind. Sie sehen den Gatekeeper als Teil eines Netzwerks, das die Nachrichtenauswahl bestimmt.¹¹⁸

¹¹⁸ Vgl. Kunczik, Michael/Zipfel, Astrid: Publizistik. Ein Studienhandbuch. Köln: Böhlau 2001. S.241ff.

7.3 News Bias

Die News Bias Studien konzentrieren sich auf den Journalisten als Vermittler von Ereignissen über die Massenmedien. Der Selektionsprozess der Nachrichten ist abhängig von den Entscheidungen des Journalisten und deshalb subjektiv. Ziel des Ansatzes ist es „Unausgewogenheiten, Einseitigkeiten und unausgewogene politische Tendenzen in der Medienberichterstattung zu messen sowie Aufschluss über deren Ursachen zu erlangen“. ¹¹⁹ Untersucht wird vor allem der Zusammenhang zwischen der politischen Einstellung der Journalisten bzw. der redaktionellen Linie und der Berichterstattung. Verschiedene Studien zeigen, dass die subjektive Einstellung des Journalisten und die redaktionelle Linie einen wichtigen Einfluss auf die Berichterstattung haben. Eine der ersten Studien stammt von Malcolm W. Klein und Nathan Maccobby die im Jahr 1952 die Berichterstattung im US-Präsidentenwahlkampf untersuchten. Dabei konnte ein deutlicher Zusammenhang zwischen der redaktionellen Linie einzelner Blätter und der Berichterstattung über die beiden Kandidaten festgestellt werden. Unterschiede fanden sich in der Anzahl der Artikel (Pro-republikanische Medien veröffentlichten mehr Artikel über den republikanischen Kandidaten, während Pro-demokratische mehr Artikel über den Demokraten publizierten), in der Aufmachung der Artikel sowie der Auswahl von Argumenten. ¹²⁰

7.4 Nachrichtenwerttheorien

7.4.1 Nachrichtenwerttheorie Walter Lippmann

Den Grundstein für die Nachrichtenwerttheorien hat Walter Lippmann im Jahr 1922 gelegt. Er stellte fest „Selbst wenn alle Reporter der Welt Tag und Nacht arbeiteten, könnten sie nicht bei allen Ereignissen der Welt dabei sein.“¹²¹ Zeitungen können daher nur einen Ausschnitt der Realität präsentieren. Deshalb

¹¹⁹ Staab, Joachim F.: Nachrichtenwert-Theorie. Formale Struktur und empirischer Gehalt. Freiburg: Alber,1990. S.27.

¹²⁰ Staab, 1990.S. 32.

¹²¹ Lippmann, 1964. S.230.

haben Zeitungen „Beobachter an gewissen Orten [...] beobachten selbst oder gehören vielmehr größtenteils zu Organisationen, deren Leute zur Überwachung einer „verhältnismäßig kleinen Zahl von Orten angestellt sind, wo es bekannt wird, wenn das Leben eines Menschen vom normalen Weg abweicht oder wenn sich Ereignisse begeben, die **wert** sind erzählt zu werden“¹²², also aus journalistischer Sicht einen Nachrichtenwert besitzen. Dies sind Ereignisse die es wahrscheinlich machen, dass das Ereignis zur veröffentlichten Nachricht wird.¹²³ Diese Ereignisse weisen bestimmte Merkmale auf, die das Interesse beim Rezipienten wecken. Als einige dieser Merkmale führt Lippmann lokale Nähe, Prominenz der Beteiligten, und Ungewöhnlichkeit des Ereignisses auf.

7.4.2 Nachrichtenfaktoren nach Einer Östgaard

Der norwegische Forscher Einer Östgaard hat im Jahre 1965 Lippmanns Theorie aufgegriffen und erweitert. Er brachte somit die Nachrichtenwertforschung nach Europa. Im Journal of Peace veröffentlicht er einen Artikel mit dem Titel „Factors Influencing the Flow of News“. Er fasst darin die Nachrichtenfaktoren zu drei Kategorien zusammen: *Simplifikation*, *Identifikation* und *Sensationalismus*.

Nachrichten müssen so gestaltet sein, dass sie die Rezipienten auch verstehen. Unübersichtliche Geschehnisse werden vereinfacht dargestellt und einfach zu verstehende Nachrichten komplizierten vorgezogen.¹²⁴

Die Rezipienten sollen sich mit den Nachrichten identifizieren können. Daraus folgt, dass Themen, Orte oder Personen behandelt werden, die den Lesern, Hörern oder Sehern der Nachrichten bekannt sind.¹²⁵

Außerdem interessieren sensationelle Nachrichten mehr als nicht sensationelle. Deshalb wird verstärkt über Konflikte, Katastrophen und Unfälle berichtet.¹²⁶

Je mehr Meldungen den drei Bedingungen entsprechen, desto wahrscheinlicher

¹²² Lippmann, 1964. S. 231.

¹²³ Vgl. ebd. S.237.

¹²⁴ Vgl. Östgaard, Einer: Factors Influencing the Flow of News. In: Journal of Peace Research, Vol. 2, No. 1 (1965) S.45. <http://www.jstor.org/stable/423010> .

¹²⁵ Vgl. ebd. S.46-48.

¹²⁶ Vgl. ebd. S 48-51.

können sie die „News Barriere“¹²⁷ überwinden und zu einer Nachricht werden. Hat ein Ereignis einmal die Barriere überwunden ist es wahrscheinlich, dass auch weiterhin darüber berichtet wird.

7.4.3 Nachrichtenfaktoren nach Joan Galtung und Mari Holmboe Ruge

Ein erstes umfangreiches theoretisches Konzept zur Bedeutung von Nachrichtenfaktoren in der Berichterstattung haben Johan Galtung und Mari Holmboe Ruge entwickelt und 1965 unter dem Titel „The structure of foreign news“ im Journal of Peace veröffentlicht. Sie unterscheiden 12 Nachrichtenfaktoren die sich in kulturabhängige und kulturunabhängige Faktoren aufteilen, denn „what we choose to consider an 'event' is culturally determined.“¹²⁸

Als kulturunabhängig bezeichnen sie die Faktoren

1. **Frequenz:** Zeitnahe Nachrichten werden bevorzugt
2. **Auffälligkeitsschwelle:** Ereignisse müssen eine bestimmte Schwelle der Auffälligkeit überwinden damit es zu einer Nachricht wird
3. **Klarheit:** Ereignisse müssen einfach zu verstehen und überschaubar sein, damit sie zu einer Nachricht werden
4. **Bedeutsamkeit:** Ereignisse müssen folgenreich oder kulturell nah sein, damit sie publiziert werden
5. **Konstanz:** Rezipienten haben bestimmte Erwartungen was sie lesen, hören oder sehen möchten. Je mehr ein Ereignis diesen Wünschen entspricht, desto größer ist die Chance, dass es gedruckt oder gesendet wird
6. **Überraschung:** Je unerwarteter ein Ereignis ist, desto eher berichten die Medien darüber
7. **Kontinuität:** Wenn ein Ereignis zu einer Nachricht geworden ist, ist die

¹²⁷ Vgl. ebd. S 51.

¹²⁸ Galtung, Joan/ Ruge, Mari Holmboe: The Structure of Foreign News. Journal of Peace Research, Vol. 2, No. 1. 1965. S.65. <http://www.jstor.org/stable/423011>

Chance groß, dass auch weiterhin darüber berichtet wird

8. **Variation:** Ereignisse müssen sich von anderen Ereignissen abheben, damit sie für die Medien interessant sind

Kultur abhängig sind die Faktoren

9. **Bezug zu Elite Nationen**

10. **Bezug zu Elite Personen**

11. **Personalisierung:** Medien tendieren dazu Handlungen von einzelnen Personen oder Gruppen als Nachricht darzustellen

12. **Negativität:** Je negativer ein Ereignis und seine Auswirkungen sind, desto wahrscheinlicher wird darüber berichtet

Außerdem formulierten sie Hypothesen über das Zusammenwirken der einzelnen Nachrichtenfaktoren. Nennenswert sind hier die **Additionshypothese** (je mehr Nachrichtenfaktoren auf ein Ereignis zutreffen, desto höher die Wahrscheinlichkeit, dass es publiziert wird) und die **Komplementaritätshypothese** (das Fehlen eines Nachrichtenfaktors kann durch die Betonung eines anderen ersetzt werden).

Die Studie von Galtung und Ruge ist bis heute der Ausgangspunkt für viele empirische Untersuchungen.

7.4.4 Nachrichtenfaktoren nach Niklas Luhmann

Nach Niklas Luhmann ¹²⁹ gibt es folgende Kriterien der Nachrichtenselektion:

1. **Neuheit der Nachricht:** Die Nachricht muss die Rezipienten überraschen. Die Informationen müssen neu sein. „Es muss [...] zwischen Informant (Medium) und Informationsempfänger (Publikum) ein Wissensgefälle vorausgesetzt werden.“¹³⁰ Der Informationswert

¹²⁹ Vgl. Luhmann, Niklas: Die Realität der Massenmedien 3. Auflage VS Verlag für Sozialwissenschaften Wiesbaden 2004. S 58-74

¹³⁰ Merten Klaus, Schmidt Siegfried J., Weischenberg Siegfried: Die Wirklichkeit der Medien. Opladen: Westdeutscher Verlag 1994. S.289.

besteht in der Beseitigung des Gefälles und in der Minderung von Ungewissheit.¹³¹ Wiederholungen von Meldungen sind nicht erwünscht.

2. **Konflikte:** Konflikte haben als Themen den Vorteil, dass sie eine erlösende Information über ihren Ausgang verlangen. Das erzeugt Spannung und der Rezipient bleibt am Thema dran.
3. **Quantitäten:** In den Nachrichten wird besonders gerne über Quantitäten berichtet. Bei Berichten über Amokläufe gilt großes Interesse der Zahl der Opfer. Aber auch über die verwendete Anzahl an Munition wird gerne gesprochen. Quantitäten lösen beim Zuschauer Aha- Effekte aus und sind ein wirksamer Aufmerksamkeitsfänger. Außerdem kann über Quantitäten der Informationswert einer Nachricht bedeutend gesteigert werden.
4. **Lokaler Bezug:** Der lokale Bezug einer Nachricht gibt einer Information Gewicht. Die Rezipienten wünschen sich mehr Informationen über eine Nachricht, wenn es den eigenen Ort oder die unmittelbare Umgebung betrifft. Dass eine bissige Schildkröte in einem Ort gefunden wurde, kann nur im engsten Umkreis berichtet werden. Im weiteren Umkreis muss die Schildkröte schon jemandem den Arm abgebissen haben und auch das würde wohl außerhalb der Landesgrenze nicht gemeldet werden. Ferne muss durch Gewicht der Information, oder durch Seltsamkeit, die die Information vermittelt, dass so etwas „hier bei uns“ nicht passieren würde, kompensiert werden.
5. **Normverstöße:** Normverstöße nehmen in den Medien meist den Charakter von Skandalen an, über die lang und breit berichtet wird. Aus einem Skandal kann sich ein Weiterer entwickeln. Durch Normverstöße und Skandale kann ein Gefühl der gemeinsamen

¹³¹ ebd.

Betroffenheit und Entrüstung erzeugt werden. Wenn Verstöße gegen die Norm als Einzelfälle berichtet werden, stärkt das die Norm selbst, denn so kommt der Rezipient ganz ohne Predigt zur Erkenntnis: so nicht! Das Problem beherrscht die Berichterstattung und es wird dementsprechend ein politischer Handlungsdruck erzeugt.

6. **Moralischer Bezug:** Nachrichten und besonders auch Normverstöße werden dann ausgewählt, wenn ihnen ein moralischer Beigeschmack gegeben werden kann. Massenmedien haben eine wichtige Funktion betreffend der Erhaltung und Reproduktion von Moral. Hier wird der Code der Moral reproduziert und der Unterschied von gutem und schlechtem Verhalten aufgezeigt. Für die Festlegung, was gut und was schlecht ist, ist das Rechtssystem zuständig. Moral wird durch die Vorführung von Schurken und Helden vermittelt.
7. **Zurechnung auf Handelnde:** „Handlungen können erst durch typisierendes Verhalten konstituiert werden“. ¹³²In den Medien wird nicht so viel über die Handlungen selbst, als über die Person, die sie ausgeführt hat, berichtet. „Personen dienen der Gesellschaft als greifbare Symbole für eine unbekannt Zukunft.“¹³³
8. **Aktualität:** Aktualität ist die zeitnahe Berichterstattung und Veröffentlichung und Weitergabe der Nachrichten. Meldungen werden auf Einzelfälle konzentriert und Ereignisse werden gemeldet, wenn sie zeitnah passiert sind.
9. **Äußerung von Meinungen:** Auch über die Äußerung von Meinungen kann in einer Nachricht berichtet werden. „Damit kann das, was ohnehin passiert, akzentuiert werden“. ¹³⁴ Massenmedien können sich so auch anpassen, wenn es Veränderungen in der von ihnen produzierten Meinung gibt. Auch Leserbriefe werden vorselektiert

¹³² Luhmann, 2004. S.66.

¹³³ ebd. S.67.

¹³⁴ ebd. S.70.

bevor sie zum Abdruck kommen. „Meinungsnachrichten“ dienen dazu, das zu unterstreichen was Gegenstand der Meinung ist und es stärkt den Ruf der Quelle.

Die beschriebenen Selektionskriterien werden noch verstärkt, indem es eigene Organisationen gibt, die mit der Selektion beauftragt werden und dafür eigene Routinen entwickeln. Die Informationen müssen in ein vorliegendes Schema (wie Rubriken) eingepasst werden. Auch der freie Raum (Sendezeit etc.) ist entscheidend welche Informationen ausgewählt werden.

7.4.5 Anwendbarkeit der Nachrichtenfaktoren auf den Amoklauf von Winnenden

Weltweit schenken Zeitungen dem Amoklauf von Winnenden Beachtung. Dies lässt sich damit begründen, dass einige der Nachrichtenfaktoren auf den Amoklauf von Winnenden anzuwenden sind. Der Amoklauf hat einen klaren Ablauf mit einem deutlichen Beginn und einem deutlichen Ende (Klarheit, Simplifikation) Amokläufe sind ein seltenes Ereignis (Auffälligkeitsschwelle, Sensationalismus). Er kam aus dem Nichts (Überraschung) und forderte 16 Opfer (Bedeutsamkeit, Schaden, Quantität, Identifikation, Negativität). Amokläufe sind kriminelle Handlungen, die auf einen Täter zurückzuführen sind (Kriminalität, Zurechnung auf einen Handelnden). Die Schule in Winnenden war nicht die erste Schule in Deutschland (Nähe), an der ein Amoklauf verübt worden ist.

Das Ereignis "Amoklauf an einer Schule" hat es schon einmal geschafft die Auffälligkeitsschwelle zu überschreiten, deshalb ist es auch wahrscheinlich, dass auch weiterhin darüber berichtet wird (Kontinuität).

Dass Amoklauf ein Ereignis ist, das berichtenswert ist, lässt sich mit den Nachrichtenfaktoren begründen.

7.5 Online Auftritte der Printmedien im Internet

Das World Wide Web bietet Printmedien die Möglichkeit via Bildschirm Nachrichten zu transportieren ohne diese getreu wiedergeben zu müssen. Sie

können als Botschaft oder Nachricht formuliert werden, die durch neue technologische Strukturen in ihrer Komplexität und Dynamik abstrahiert und transportiert werden. Durch gesteuerte Effekte kann Angst, Terror und Leiden plastischer und traumatischer vor Augen geführt werden, andererseits kann auch wirklichkeitstreu und scheinbar diskret dokumentiert werden. Die Printmedien nutzen die Möglichkeit online auf Links zu Videoclips, Chatrooms oder Portale zu verweisen.

7.6 Hypermediale Key Visuals

Der Gedanke, dass Sinneswahrnehmungen nicht voneinander getrennt werden können, wurde bereits von Herder formuliert, indem er schrieb: „Gesicht und Gehör entziffern einander wechselseitig.“¹³⁵ Wenn nun in der Medienrezeption Sinnesmodalitäten, wie Bild und Ton zusammen kommen, bilden sich intermodale Wahrnehmungen.

Die Medien der Hyperkultur dienen nicht mehr der Rekonstruktion, dem Kopieren oder Erschaffen von Bildern, einer äußeren Realität, vielmehr werden sie zur Grundlage technischer Wahrnehmung, einer Rekonstruktion von Bildern in einer argumentierenden Ereignis – und Aufmerksamkeitskultur. Es werden Bilder geschaffen, die ein Ereignis kommunizieren und konstruieren und sich so in immer neu montierender Wiederholung in das Gedächtnis des Lesers einprägen.

¹³⁶Es bestimmt nicht mehr das Dispositiv des Einzelmediums die Bedeutungskonstruktion und den Nachrichtenwert, sondern die Anordnungen der Hyperkultur mit ihren hypermedialen Repräsentations- und Wahrnehmungsformationen. Im Zentrum dabei stehen Key Visuals.

Unter „Key Visuals“ werden Einzelbilder, Bildsequenzen, aber auch Erinnerungsbilder, die sich unabhängig von ihrer äußeren, materiellen Visualität,

¹³⁵ Barck, Karlheinz u.a. (Hg) Ästhetische Grundbegriffe (ÄGB). Historisches Wörterbuch in sieben Bänden, Bd5 Stuttgart: Metzler 2003 S. 843).

¹³⁶ Vgl. Kramer, Stefan: Hypermediale Key Visuals In: Paech, Joachim/ Schröter Jens (Hg) Intermedialität Analog/Digital. Theorien - Methoden - Analysen. München: Wilhelm Fink 2008. S98ff

in das individuelle und kulturelle Gedächtnis des Rezipienten eintragen.¹³⁷ Sie bilden im fixierten Zeitungsbild eine Disposition heraus, die sich dynamisch innerhalb der Raum – und Zeitanordnungen ihrer Wahrnehmung verortet.

Key Visuals sind visuelle Schlüssel für den Zugang von Informationen. Unendliche Wiederholungen und Aktualisierungen repräsentierter Key Visuals lassen sich mit Keywords benennen, zu denen sich aus der medialen Erinnerung eines jeden Einzelnen Rückverknüpfungen zu den dazugehörigen Bildern herstellen lassen. So sind die Bilder des Amoklaufs von Winnenden heute längst ihrer Medialität enthoben und in mehrfacher Übersetzung zu mythischen Erinnerungen schlussendlich zu Gedächtnisbildern geronnen. Mit dem Anklicken des Keywords „Amoklauf Winnenden“ lassen sich Bilder, Narrationen, Mythen freisetzen. Dabei lassen sie sich in ihrer Bedeutungskonstruktion unendlich ausdifferenzieren, verweisen dabei aber immer auf das ursprüngliche Material, das Key Visual, zurück. Kramer geht davon aus, dass es immer weniger das Einzelmedium ist, das seine Grenzen definiert, um sie überschreiten zu können. „Vielmehr ist es die hyperkulturelle Anordnung, welche auch die Wahrnehmung der Medienangebote bestimmt. Die Medien der Hyperkultur sind offen kontextualisiert und multipel anknüpfbar.“¹³⁸

¹³⁷ Vgl. ebd. S. 91ff

¹³⁸ Ebd. S.101

8 Empirischer Teil

8.1 Mediendiskursanalyse

Im Rahmen der vorliegenden Arbeit werden Bedeutungskonstruktionen und die ästhetische Gestaltung von ausgewählten Zeitungen, die online über den Amoklauf von Winnenden berichteten analysiert.

Es sollen Unterschiede bei Textinhalten, Textmenge und Häufigkeit der Texte gefunden werden. Was und wie die einzelnen Printmedien über das Ereignis des Amoklaufs von Winnenden berichten, welche Themen aufgegriffen werden und welche Information ein Beitrag für den Rezipienten enthält, ist immer abhängig vom jeweiligen Textverständnis und der redaktionellen Linie. Demzufolge werden die Unterschiedlichkeiten in der Berichterstattung zum Amoklauf von Winnenden zwischen Qualitätszeitungen und Boulevardzeitungen, analysiert und aufgezeigt. Innerhalb der Analyse der Texte des Amoklaufs von Winnenden wird noch erforscht, wie weit Printmedien online durch Argumente intertextuell eine Verbindung zum Spielen von Computerspielen herstellen und welche intermedialen Verknüpfungen einen Formwandel darstellen¹³⁹

Als zweckmäßiges Erhebungsinstrument zur Verfolgung der dargestellten Ziele setzte ich das „empirische Datenerhebungsverfahren“¹⁴⁰ Inhaltsanalyse- Die Inhaltsanalyse stellt eine Methode zur systematischen und objektiven Deskription, sowohl evaluativer als auch formaler Merkmale dar. „Ihr Interesse gilt dem Inhalt und der formalen Gestaltung von Texten.“¹⁴¹

Ein wichtiges Kriterium einer Inhaltsanalyse ist herauszufinden, was aus den ausgewählten Zeitungen untersucht und interpretiert werden soll. So ermöglicht die Inhaltsanalyse die Auswertung und Analyse von Untersuchungsmaterial aus der Vergangenheit. Es wird zwischen qualitativer und quantitativer Methode unterschieden. Im quantitativen Paradigma zerlegt die Inhaltsanalyse die zu

¹³⁹ Vgl. Hickethier, 2003. S. 143.

¹⁴⁰ Atteslander, Peter: Methoden der empirischen Sozialforschung. Berlin: Walter de Gruyter 2003. S 215.

¹⁴¹ Vgl. Diekmann, Andreas: Empirische Sozialforschung. Grundlagen, Methoden, Anwendungen. Reinbek: Rohwolt 1995. S. 576ff

untersuchenden Daten in einzelne Variablen. Im qualitativen Paradigma dient die Inhaltsanalyse zur Ausarbeitung von bereits erhobenen Datenmaterialien. Hans Dieter Kübler formuliert, dass sich quantitative und qualitative Methoden gegenseitig „ergänzen und wechselseitig befördern“¹⁴²

Gleichgültig ob die Inhaltsanalyse methodologisch qualitativ oder quantitativ begründet ist, so ist die Grundstruktur insgesamt doch sehr ähnlich. Es erfolgt zuerst eine Auswahl des Untersuchungsmaterials sowie Bildung und Definition einer Forschungsfrage. Am Ende des Findungsprozesses steht eine Auswertung und Interpretation.

8.2 Die Auswahl des Untersuchungsmaterials

Es lag in der Vermutung, dass Leserinnen und Leser von sämtlichen Berichten welche sie mit dem Amoklauf Winnenden konfrontieren, direkt oder auch indirekt beeinflusst werden und in letzter Konsequenz, das Spielen von Computerspielen für den Amoklauf verantwortlich machen. Als Referenz dienten online gestellte Artikel von je einer deutschsprachigen Boulevard- und Qualitätszeitung aus Deutschland und den deutschsprachigen Nachbarländern Österreich und der Schweiz. Außerdem soll die Online Berichterstattung von je einer Qualitäts- und Boulevardzeitung aus einem anderssprachigen Nachbarland Deutschlands (Niederlande) und aus einem Land das nicht an Deutschland grenzt (Schweden) untersucht werden. Die Entscheidung Zeitungen aus angrenzenden Ländern zu verwenden, erfolgte aus der Vorüberlegung, dass mediales Interesse und Aufbereitung aus dem Täterland mit angrenzenden Nachbarländern deutscher und nicht deutscher Muttersprache verglichen werden kann. Hierfür wurden für den deutschsprachigen Raum als Vertreter von Boulevardzeitungen die online Auftritte „krone.at“, für Österreich, für Deutschland „bild.de“ und für die Schweiz „blick.ch“ ausgewählt. Aus dem nicht deutschsprachigen Raum wählte ich die Online Auftritte der beiden Boulevardblätter „De Telegraaf“ aus den Niederlanden

¹⁴² Hickethier, 2003. S. 341

und „Expressen“ aus Schweden.

Als Qualitätszeitungen erschienen mir „derstandard.at“ aus Österreich, „zeitonline.de“ aus Deutschland, „nzz.ch“ aus der Schweiz, „nrc.nl“ aus den Niederlanden und „dn.se“ aus Schweden als geeignet, da diese eine äußerst gute Marktposition vorweisen können.

Damit die Analyse im Kontext dieser Arbeit sowie der Bezug zu den jeweiligen Printmedien besser hergestellt werden kann, sollen in weiterer Folge die ausgewählten Printmedien kurz beschrieben werden und eine Unterscheidung von Qualitätszeitung und Boulevardzeitung getroffen werden.

8.2.1 Qualitätszeitung

*Die Qualität des Journalismus hängt wesentlich davon ab, wie kritisch die Medien sich selbst betrachten, wie transparent sie die eigene Branche darstellen und wie sie öffentlich mit Kritik umgehen*¹⁴³

Qualitätsstandards scheinen im Qualitätsjournalismus nicht zu existieren. „Solche Standards sind vielmehr von bestimmten historischen, politischen, wirtschaftlichen, sozialen, unkulturellen Bedingungen und Bewegungen journalistischer Leistungen abhängig“.¹⁴⁴ Wichtige Zielsetzungen von Qualitätszeitungen sind nach Stephen Ruß Mohl Komplexreduktion, Objektivität, Aktualität, Transparenz/Reflexivität und Originalität.¹⁴⁵

Nach Harald Fidler zeichnet sich eine Qualitätszeitung durch die Einhaltung, und vor allem durch die besondere Hervorhebung und Pflege, von journalistischen und ethischen Standards aus. Außerdem durch längere analytische Texte, eine Hintergrundberichterstattung und die strikte Trennung von Kommentar und Nachricht.¹⁴⁶

¹⁴³ Kurp, Matthias: Qualität im Blick-Medienkritiker und Ombudsleute. Sechstes Herbstforum der Initiative Qualität am 10. Oktober 2011 in Berlin.
<http://www.initiative-qualitaet.de/index.php?id=1349>

¹⁴⁴ Rauchenzauner, Elisabeth: Schlüsselereignisse in der Medienberichterstattung. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften 2008. S. 31.

¹⁴⁵ ebd.

¹⁴⁶ Vgl. Fidler, Harald: Österreichs Medienwelt von A bis Z. Das komplette Lexikon mit 1000

8.2.2 Boulevardzeitung

Boulevardzeitungen haben im Bereich der Printmedien weltweit die höchsten Auflagen.

Ihnen wird nur bedingte Seriosität und ungenaue Recherche zugeschrieben. „Fehlmeldungen werden oft nicht korrigiert, grammatische und orthographische Fehler hingegenommen. [...] Das Einmaleins der journalistischen Reportage wird oft ausgesetzt.“¹⁴⁷

Boulevardzeitungen lassen sich meist schon durch ihr optisches Erscheinungsbild von anderen Zeitungen unterscheiden. Damit sie sich einfach handhaben lassen erscheinen sie meist im Kleinformat und auf der Titelseite dominiert ein großes Foto mit dazugehöriger Schlagzeile. So lässt sich die Hauptgeschichte des Tages auf einem Blick erkennen. Auch im Inneren der Zeitung prägen Fotos und große Schlagzeilen das Bild. Die Simplifizierung setzt sich auch in der Sprache der Zeitung fort. Boulevardzeitungen zeichnen sich durch eine einfache, dem Alltag der Rezipienten nahe, Sprache mit kurzen, gut verständlichen Sätzen aus. Diese Verwendung der Alltagssprache dient „der schnellen Verständlichkeit, dem „Farbigmachen“ der Geschichten und dem Aufbau populärer Identifikationsmöglichkeiten.“¹⁴⁸ Die Themenauswahl der Boulevardzeitungen besteht zum großen Teil aus Prominenz, Katastrophen, Verbrechen und Gewalt.¹⁴⁹ Ereignisse wie Amokläufe sind ein „besonders heißes Eisen“ für den Boulevardjournalismus, da sie sich durch Außergewöhnlichkeit auszeichnen und auch einen hohen Anteil an Sensation zu verbuchen haben. Anders als bei den Qualitätszeitungen werden vor allem tragische Ereignisse hervorgehoben und Bilder ausgesucht, die eine hohe Schockwirkung erzielen, auch wenn sie keinen direkten Bezug zum Text aufweisen.¹⁵⁰

Stichwörtern von „Abzockfernsehen“ bis „Zeitungssterben“. Wien: Falter 2008. S.504.

¹⁴⁷ Bruck, Peter A./Stocker, Günther: Die ganz normale Vielfältigkeit des Lesens. Zur Rezeption von Boulevardzeitungen. Münster: Lit, 1996. S. 17.

¹⁴⁸ ebd. S.21.

¹⁴⁹ Vgl. ebd. S.23.

¹⁵⁰ Vgl. Rauchenzauner, 2008. S. 30.

8.3 Kurzbeschreibung der ausgewählten Printmedien

8.3.1 *Der Standard (derstandard.at)*

Der Standard zählt zu den österreichischen Qualitätszeitungen. Er erscheint täglich ausgenommen am Sonntag. Herausgeber der liberalen Zeitung ist Oscar Bronner, der den Standard 1988 als Wirtschaftszeitung gründete.

Der Standard „wendet sich an alle Leser, die hohe Ansprüche an eine gründliche und umfassende Berichterstattung sowie an eine fundierte, sachgerechte Kommentierung auf den Gebieten von Wirtschaft, Politik, Kultur und Gesellschaft stellen.“¹⁵¹

Laut Medienanalyse 2011 hat der Standard 359.000 Leser und Leserinnen. An ausgewählten höheren Schulen und allen Universitäten wird der UNI Standard kostenlos verteilt. 1995 ging der Standard als erste Tageszeitung im deutschsprachigen Raum als www.derstandard.at online und seit 1997 gibt es eine eigenständige Onlineredaktion mit eigenen Inhalten und Nachrichten. 1.153.298 Menschen ab 14 Jahren, so genannte Unique Users, besuchen derstandard.at in einem Monat.¹⁵²

8.3.2 *Kronen Zeitung (krone.at)*

Die Kronen Zeitung, erstmals erschienen am 2. Jänner 1900, ist heute mit einer verkauften Auflage von 818.914 Exemplaren die auflagenstärkste Tageszeitung Österreichs¹⁵³ und hat mit einer Reichweite von 37,9% auch die größte Reichweite.¹⁵⁴ Für jedes österreichische Bundesland gibt es eine eigene Ausgabe der Zeitung, bei der jeweils der Lokalteil in den Redaktionen der Bundesländer gestaltet wird.

¹⁵¹ Impressum Der Standard <http://derstandard.at/2004778/derStandardat---Impressum>

¹⁵² Mediadaten Der Standard <http://images.derstandard.at/2012/04/26/MA%202012.pdf>

¹⁵³ Österreichische Auflagenkontrolle (ÖAK) Erstellt am: 04.08.2011.
http://www.statistik.at/web_de/statistiken/bildung_und_kultur/kultur/buecher_und_presse/021213.html

¹⁵⁴ Arbeitsgemeinschaft Media-Analysen Erstellt am: 04.08.2011.
http://www.statistik.at/web_de/statistiken/bildung_und_kultur/kultur/buecher_und_presse/021215.html

Herausgeber der Kronen Zeitung ist seit 2010 Christoph Dichand. Er folgte seinem Vater Hans Dichand nach, der im Jahr 2010 verstarb. Christoph Dichand leitet bereits seit dem Jahr 2003 die Chefredaktion der Kronen Zeitung.

Der Online Auftritt der Kronen Zeitung verzeichnet pro Monat 1.124.000 Besucher.¹⁵⁵

8.3.3 Die Zeit (zeit.de)

Die Zeit ist mit einer verkauften Auflage von 500.000 verkauften Exemplaren Deutschlands größte überregionale Qualitätszeitung.¹⁵⁶

„Die Leserinnen und Leser von Zeit Online können sich deshalb darauf verlassen, jede wirklich relevante Nachricht sofort auf zeit.de präsentiert zu bekommen, gleichzeitig aber nicht mit irrelevantem Nachrichtenlärm behelligt zu werden.“¹⁵⁷

20,2 Millionen Besucher¹⁵⁸ können auf der Online Plattform der Zeit im Monat gezählt werden.

8.3.4 Bild Zeitung (bild.de)

Die Bild Zeitung ist mit einer verkauften Auflage von 2.702.206 Exemplaren die auflagenstärkste Tageszeitung Deutschlands und weltweit die auflagenstärkste Zeitung außerhalb Japans¹⁵⁹. Gegründet wurde die Zeitung 1952 im Axel Springer Verlag. Der Online Auftritt der Bild Zeitung existiert seit 1996. 195 Millionen Besucher erreicht bild.de im Monat¹⁶⁰

8.3.5 NRC Handelsblad (nrc.nl)

Das NRC Handelsblad ist die qualitativ beste Zeitung der Niederlande mit

¹⁵⁵ ÖWA Plus 2011-II <http://www.oewa.at/index.php?id=35>

¹⁵⁶ http://www.iqm.de/fileadmin/Mediendatenbank/Zeitungen/DIE_ZEIT/Download/DZ_Basispraesentation__1101012.pdf?1322210489

¹⁵⁷ <http://www.zeitverlag.de/marken-produkte/zeit-online/>

¹⁵⁸ http://www.iqm.de/fileadmin/Mediendatenbank/Online/ZEIT_Online/Download/ZEIT_ONLINE_-_Facts.pdf?1297850441

¹⁵⁹ World Press Trends 2010

¹⁶⁰ <http://www.bild.de/corporate-site/ueber-bild-de/bild-de/artikel-ueber-bild-de-17520982.bild.html>

liberalem Hintergrund.¹⁶¹ Ihre Auflage beträgt 199.326 Stück.

1970 ist die Zeitung aus der Fusion des Algemeen Handelsblad mit dem Nieuwe Rotterdamse Courant entstanden und erscheint heute im Medienkonzern PCM Uitgevers. Der Online Auftritt nrc.nl verzeichnet pro Monat 3,3 Millionen Besucher.

8.3.6 De Telegraaf (*telegraaf.nl*)

De Telegraaf zählt zu den Boulevardzeitungen der Niederlande und ist mit einer verkauften Auflage von 625.405 Exemplaren die Tageszeitung mit der größten Reichweite.¹⁶² Die Zeitung wurde 1892 von Henry Tindal gegründet und am 1. Jänner 1893 erschien die erste Ausgabe. Von März 2004 bis Ende 2009 erschien die Zeitung auch sonntags. Die Sonntagszeitung wurde aber wegen finanzieller Verluste wieder eingestellt. De Telegraaf bringt heute „als einziges landesweite Printmedium in den Niederlanden [...] an 6 Tagen in der Woche die neuesten Nachrichten und ausführliche Hintergrundinformationen“¹⁶³ Der Online Auftritt telegraaf.nl kann monatlich 3.269.000 Besucher verzeichnen.¹⁶⁴

8.3.7 Dagens Nyheter (*dn.se*)

Dagens Nyheter ist mit einer Auflage von 363400 Exemplaren die auflagenstärkste Qualitätszeitung Schwedens, die 1864 von Axel Rudolf Mauritz Wall gegründet wurde. Die Zeitung ist Schwedens erste Morgenzeitung, die sich auch heute noch großer Beliebtheit erfreut. Sie bezeichnet sich selbst als neutral und kritisiert sowohl linke als auch rechte Politik.¹⁶⁵ Das Online Portal dn.se wird im Monat von durchschnittlich 6.000.000 Besuchern aufgerufen.¹⁶⁶

¹⁶¹ Besamusca, Emmeline: Skript Landes- und Kulturkunde Niederlande. Institut für EVSL/ Nederlandistik, Universität Wien Wintersemester 2005/2006

¹⁶² <http://www.tmg.nl/activities-brands/printmedia/?language=en&size=11px>

¹⁶³ <http://landelijkemedia.telegraafmedia.nl/de-telegraaf/algemeen/>

¹⁶⁴ STIR 12/2011 <http://www.stir.nl>

¹⁶⁵ Kårlin, Herbert: Dagens Nyheter und Axel Rudolf Mauritz Wall. in: Schweden, gestern und heute. 20. August 2011. <http://schweden-forum.blogspot.com/2011/08/dagens-nyheter-und-axel-rudolf-mauritz.html>

¹⁶⁶ Boshuis, Pernilla: Re: Visitors dn.se E-Mail: Pernilla.Boshuis@bink.se 11.01.2012.

8.3.8 Expressen (*expressen.se*)

Expressen ist eine schwedische Boulevardzeitung die 1944 gegründet wurde. Ursprünglich sollte das Blatt den nationalsozialistischen Strömungen in der schwedischen Presselandschaft einen Gegenpol bieten und gegen die Hitlerpropaganda arbeiten. Durch eine große Anzahl an Fotos sollte eine breit gefächerte Leserschaft gewonnen werden. Nach dem Aftonbladet ist Expressen heute mit einer Auflage von 342.100 Exemplaren die zweitgrößte Abendzeitung Schwedens.¹⁶⁷

Der Online Auftritt *expressen.se* verzeichnet im Monat durchschnittlich 2.986.922 Besucher.¹⁶⁸

8.3.9 Neue Zürcher Zeitung (*nzz.ch*)

Die erste Nummer der Neuen Zürcher Zeitung ist im Jänner 1780 als Nachfolgerin der „Montagszeitung“ unter dem Namen „Zürcher Zeitung“ erschienen. Der damalige Herausgeber war der Dichter Salomon Gessner.¹⁶⁹ Der Name „Zürcher Zeitung“ wurde im Jahr 1821 auf „Neue Zürcher Zeitung“ (NZZ) geändert. Die Neue Zürcher Zeitung gilt als Qualitätszeitung, was unter anderem der fundierten Auslandsberichterstattung mit einem dichten Korrespondentennetz zuzuschreiben ist. Von ihrer Ausrichtung her steht die NZZ den liberalen politischen Kräften der Schweiz nahe. Der Online Auftritt *nzz.ch* verzeichnet im Monat durchschnittlich 1.890.000 Besucher.¹⁷⁰

8.3.10 Blick (*blick.ch*)

Die Schweizer Boulevardzeitung Blick ist 1959 als erstes Boulevardblatt der Schweiz erschienen. Mit dem Fokus auf Unglücksfälle, Verbrechen, Sex und Sport

¹⁶⁷ Kårlin, Herbert: Expressen, die Zeitung gegen den Nationalsozialismus. Schweden, gestern und heute: 16. November 2011. <http://schweden-forum.blogspot.com/2011/11/expressen-die-zeitung-gegen-den.html>

¹⁶⁸ <http://annonswebb.expressen.se/Webb/Oversikt.aspx>

¹⁶⁹ Vgl. Maissen, Thomas: Die Geschichte der NZZ 1780- 2005. Zürich: Verlag Neue Zürcher Zeitung 2005. S. 14. http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/volltexte/2011/11676/pdf/Maissen_2005_Geschichte_der_NZZ.pdf

¹⁷⁰ Net-Matrix-Audit 10-2011 <http://netz.nzz.ch/mediadaten/uebersicht-mediadaten-nzz-netz/>

ist die Zeitung damals bei Politik und der etablierten Presse auf viel Kritik gestoßen. Die Zeitung wurde trotzdem schnell zum Erfolg. Blick gehört dem Ringier Verlag an und ist eine der meist gelesenen Zeitungen in der Schweiz.¹⁷¹ Der Online Auftritt blick.ch hat im Monat durchschnittlich 1.210.000 Besucher.¹⁷²

8.4 Untersuchungszeitraum

Als Untersuchungszeitraum wurde die Zeit vom 11.03.2009 (der Tag an dem der Amoklauf stattfand) bis inklusive 31.03.2009 gewählt, da in der Regel Themen über ein Großereignis bis zu 14 Tage behandelt werden.

Die Grundgesamtheit der zu erhebenden Einheiten stellten alle Beiträge mit dem Stichwort Winnenden mit Hilfe der Suchmaschine Google aus dem Onlinearchiv der Zeitungen dar. Über diesen Zeitraum wurde eine Vollerhebung von sämtlichen ausgewählten Zeitungen durchgeführt.

8.5 Konkrete Forschungsfrage

Ausgehend von der theoretischen Vermutung, dass ein Zusammenhang zwischen dem medial vermittelten Bild von Amoklauf und Computerspielen besteht, umfasst der Hypothesenkomplex Subforschungsfragen die alle Bereiche der Hauptforschungsfrage abdecken, die wie folgt lautet:

Wie weit wird von Zeitungen im Diskurs der Berichterstattung zum Amoklauf in Winnenden eine Verbindung von Amoklauf zu Computerspielen hergestellt?

8.6 Methodische Vorgehensweise

Auf alle Analyseeinheiten wurde mittels elektronischer Datenbanken zurückgegriffen. Die im Kontext dieser Arbeit interessanteste Möglichkeit zur Erfassung des Untersuchungsmateriales stellt die Suchmaschine „google“ dar mit deren Hilfe in den Online Auftritten der Zeitungen gezielt nach für den

¹⁷¹ Bollinger, Ernst: Blick. In: Historisches Lexikon der Schweiz. 14.10.2010
<http://www.hls-dhs-dss.ch/textes/d/D24765.php>

¹⁷² Net-Matrix-Audit 06-2011
http://www.go4media.ch/cms/mediaserver/repository/fw40_mandator_0137/1/Online_Portale/3638.pdf

Forschungsschwerpunkt relevanten Ergebnissen gesucht wurde. Als relevant definiert sich, dass der Amoklauf direkt oder Computerspiele in Verbindung mit Amoklauf beziehungsweise mit dem Täterprofil, erwähnt werden. Dabei wurde im ersten Schritt der definierte Suchoperator „Winnenden“ ausgewählt, weil dieser Begriff in jeder Sprache einheitlich ist und im Zusammenhang mit der Tat steht. Manuell wurden jene Artikel herausgefiltert, die zwar den Suchoperator enthielten, aber thematisch nicht mit dem Forschungsgegenstand übereinstimmten.:

8.7 Analyse und Interpretation des vorgefundenen Datenmaterials

Im Rahmen einer qualitativen Inhaltsanalyse ist von großer Bedeutung, dass die Auswertungskategorien, in diesem Fall die aufgeworfenen Subforschungsfragen nahe am Ausgangsmaterial liegen. Um konstruierte Realitäten hinsichtlich der Fragestellung aufzuspüren, ist es von Bedeutung, welcher Narrative sich die Medien bei der Beschreibung der Tat und des Täterprofils bedienen und welche Stereotypen bei der Darstellung von Computerspielen gewählt wurden. Dazu wurden alle Texte der ausgewählten Zeitungen, die für die Bearbeitung der Subforschungsfragen relevant sind, durchgearbeitet. Dabei wurde auf Kriterien der spezifischen medialen Eigenschaften, öffentlichen Aussagen, Emotionalität, Umfang der Berichterstattung, Stereotypisierung und sprachlichen Auseinandersetzung Ursachen- und Lösungsanalyse gemäß eines Codeplans geachtet (siehe Anhang).

Eine qualitative Inhaltsanalyse ist jedoch ohne einer quantitativen Analyse nicht möglich. Deshalb wurden die einzelnen Ergebnisse, die für die Beantwortung der Subforschungsfragen nötig waren addiert und als Teil der Hauptforschungsfrage dargestellt und interpretiert.

Die Bewertung und Interpretationen der Themenschwerpunkte beantworten die Subforschungsfragen und diese sind das Ergebnis der Hauptforschungsfrage.

8.8 Subforschungsfrage 1: Wie viel Raum nimmt das Kommunikationsereignis Winnenden in der Online Berichterstattung der Zeitungen ein?

Die Online- Berichterstattung der Printmedien hat den Vorteil, dass sie die vielfältigen Medienformen des Internets nutzen können. Die Möglichkeiten interaktiv den Amoklauf darzustellen sind enorm groß. Es gibt keine „Platzprobleme“ durch den unendlichen Speicher der WWW-Server. Zeit und physikalischer Raum sind unbegrenzt.

Die Aktualität kann genutzt werden, sodass auf „bild.de“ bereits um 11:11 Uhr zum ersten Mal von einem „Amoklauf an deutscher Schule“ berichtet wurde. Details wie Alter des Amokläufers, Ex- Schüler, Anzahl der getöteten Menschen, und Anzahl der zu Hause aufbewahrten Waffen des Vaters sowie dessen Berufsausübung („Der Vater des Ex- Schülers soll ein wohlhabender Unternehmer aus dem Nachbarort sein“) werden schon nach 111 Minuten des Geschehens angeführt. Folgeberichte werden rund um die Uhr online gestellt.

Für die Datenanalyse der online gestellten Berichte werden alle Texte der ausgewählten Zeitungen, die einen Bezug zum Amoklauf von Winnenden und zu verwandten Themen, die in Verbindung mit dem Amoklauf standen, online erhoben und in einer Tabelle angezeigt. Dargestellt wird auch die Anzahl der verschiedenen Länder zugehörenden Zeitungsartikel und dessen Verlauf der Folgeartikel.

Im Untersuchungszeitraum von 11. bis 31. März 2009 publizierten die ausgewählten Tageszeitungen online insgesamt 227 Beiträge zum Stichwort Winnenden. Diese werden auf 98 Artikel in einer Qualitäts- und 129 in einer Boulevardzeitung aufgeteilt (Tabelle 1).

8.8.1 Anzahl der Artikel in den analysierten Zeitungen:

Zeitung	Häufigkeit	Prozent
Qualitätszeitung	98	43%
Boulevardzeitung	129	57%
Gesamt	227	100

Tabelle 1: Anzahl der Artikel gesamt

Im Ländervergleich (Tabelle 2) ist erkennbar, dass es in der Relation zur Gesamtzahl bei den nicht betroffenen Ländern keine nennenswerten Unterschiede in der Anzahl der Berichterstattung zwischen Boulevardzeitungen und Qualitätszeitungen gibt.

Die Grafik lässt klar erkennen, dass die deutschen Tageszeitungen mit 54%, als betroffenes Land, besonders hohe Interessensbeteiligung zeigen. Davon stellt „Bild“ um 10% häufiger einen Artikel in Verbindung mit dem Amoklauf Winnenden online als „Die Zeit“:

Land	Zeitungen	Artikel		Prozente	
Deutschland	Bild	73	123	32%	54%/
	Die Zeit	50		22%	
Österreich	Neue Kronen Zeitung	14	33	6%	14%/
	Der Standard	19		8%	
Schweiz	Blick	25	39	11%	17%
	Neue Zürcher Zeitung	14		6%	
Niederlande	De Telegraaf	9	20	4%	9%
	NRC Handelsblad	11		5%	
Schweden	Expressen	7	11	3%	5%
	Dagens Nyheter	4		2%	
Gesamt		227	227	100	100

Tabelle 2: Anzahl der Artikel im Ländervergleich

Zusammenfassend soll das mediale Interesse der einzelnen Zeitungen in den verschiedenen Ländern nochmals sichtbar gemacht werden.

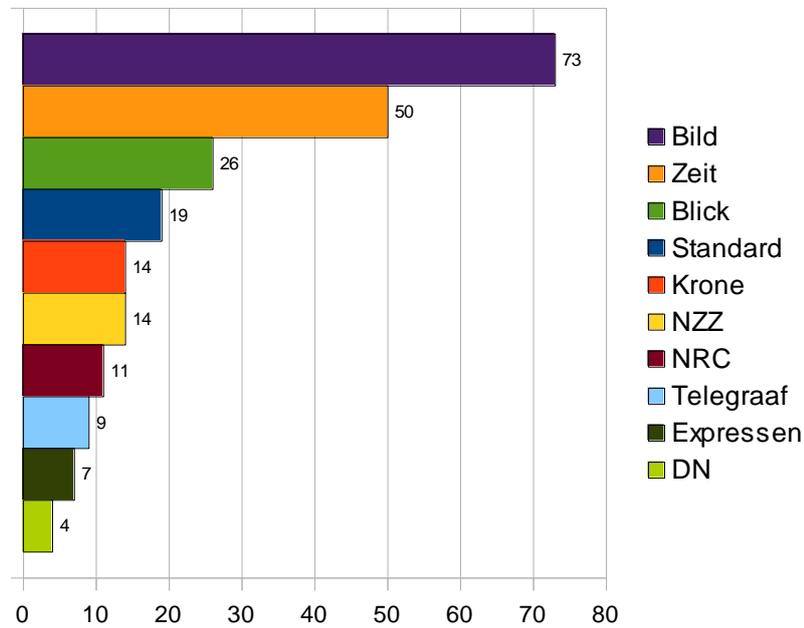


Abbildung 5 Zusammenfassung der Anzahl der Artikel

8.8.2 Verlauf der Berichterstattung

Betrachtet man den Verlauf der Berichterstattung so zeigt sich, dass im Zeitraum von 11. bis 17. März insgesamt 155 Berichte den Amoklauf behandelten. Davon fallen 85 auf Boulevardzeitungen und 70 auf Qualitätszeitungen. Danach nimmt die Berichterstattung kontinuierlich ab.

Im Zeitraum vom 18.3.2009 bis 31.3.2009 zählt man 72 Berichte, die sich auf 44 in Boulevard- und 28 in Qualitätszeitungen aufteilen

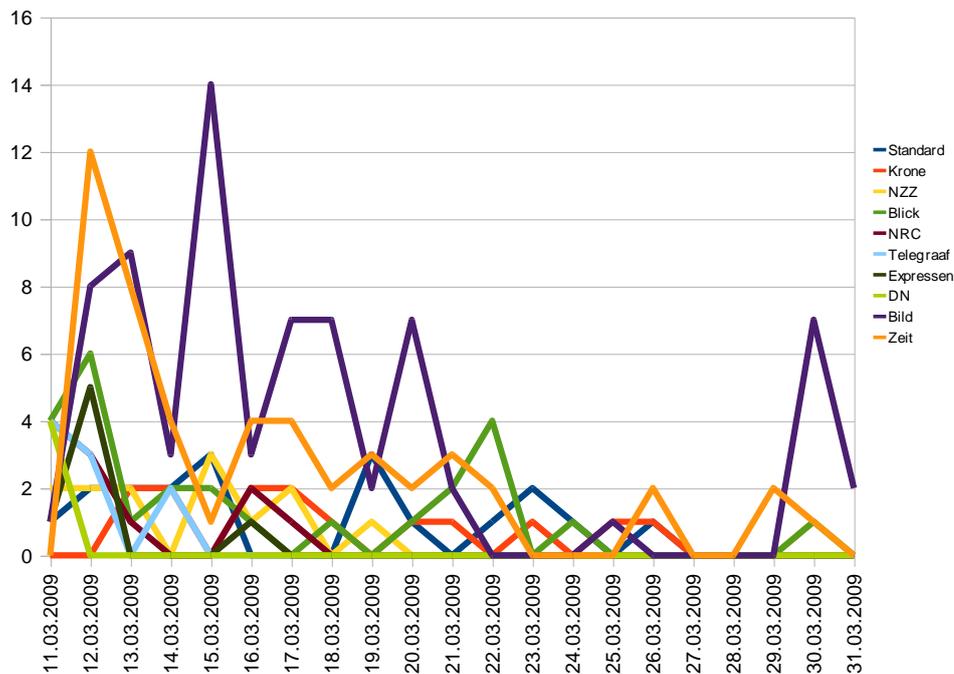


Abbildung 6 Verlauf der Berichterstattung

Die Häufigkeitsverteilung der online gestellten Artikel ist mit einer Anzahl von 12 am Tag nach dem Attentat (12.03.2009) von „zeitonline.de“ und mit einer Anzahl von 14 von „bild.de“ am vierten Tag (15.03.2009) am höchsten.

Fremdsprachige Zeitungen berichten ab dem 18.3. 2009 nicht mehr über den Amoklauf von Winnenden.

8.8.3 Themenverlauf der Artikel

Gegenstand der Analyse soll nicht nur die Feststellung der Häufigkeitsverteilung der Artikel sein, interessant ist vor allem welche Themen innerhalb des Themenverlaufs von der Berichterstattung behandelt werden. Es zeigt sich, dass in den ersten Berichten nach dem Amoklauf die journalistischen W-Fragen in den Berichten abgeklärt werden. Danach werden die Themen immer vielschichtiger. Bei der höchsten Anzahl der online gestellten Berichte an einem Tag auf „bild.de“ am 15.03.2009 handelt es um eine Aneinanderreihung von neun Kurzbiographien der einzelnen getöteten Personen mit folgenden Überschriften

15.03.2009 00:47 „Sabrina S. (24) war das erste Opfer“.

15.03.2009 00:47 „Steffi (16) war der größte Robbie Williams – Fan“.

15.03.2009 00:47 „Nicole (16) konnte fünf Sprachen, wurde „Lil“ genannt“
15.03.2009 00:47 „Jacky (15) war verrückt nach Skaten und ihrem Kater Max“
15.03.2009 00:47 „Ibrahim (17) war krank, sollte eigentlich zu Hause bleiben“
15.03.2009 00:47 „Krissi (16) hatte vor zwei Wochen Geburtstag“
15.03.2009 00:47 „Jana (14) feierte 2007 mit Günther Oettinger Karneval“
15.03.2009 00:47 „Selina (15) spielte in der U-17 Fußball und war immer für ihre Freunde da“
15.3.2009 00:47 „ Vicky (16) jobbte als Babysitterin

Eine Biographie des Amokläufers erfolgt bereits am 13.03.2009 mit der Überschrift „Tim Kretschmer – vom netten Jungen zum Amokläufer“. Durch diese Einbettung der Kurzbiographien der Opfer, sollen Täter – Opfer Rollen eindeutig und überzeugend zu Ungunsten des Täters verteilt werden. Durch die starke Personalisierung können die Rezipienten einen Bezug zu den Opfern aufbauen. Auf diese Weise werden empathische Reaktionen der Leser noch verstärkt.

In der Kronen Zeitung sind die Nachfolgeartikel geprägt von einer Intensivierung der Emotionen. Durch Titelbezeichnungen wie „Trauerfeier für Amoklauf-Opfer in Winnenden“. „Familie des Amokläufers spricht ihr Mitgefühl aus“, „Freiwilliger Unterricht für Schüler von Winnenden“, wird emotionale Beteiligung und kollektive Trauer hervorgerufen.

NZZOnline setzt sich in der Nachfolgeberichterstattung mit „Gewalt und innere Sicherheit“ auseinander. Mit „Amokläufer kündigen ihre Pläne oft an“ (NZZOnline 13.03.2009 05:42) „Amok – Taten und unsere soziale Verantwortung“ (NZZOnline 15.03.2009) betonen sie die gesellschaftliche Verantwortung des Gewaltaspekts.

In nur vier bis neun Artikel behandeln nichtdeutsche Zeitungsmarken sachlich dem Amoklauf und stellen Querverbindungen zu anderen Amokläufen „ Andere

Schießereien an Schulen“ (DN.se 11.03.2009) her bzw. rekonstruieren die innere Sicherheit des eigenen Landes und das Waffengesetz „Schwedische Waffengesetze könnten Gegenkraft werden“ (DN.se 11.03.2009 18:20 Uhr).

Die Zeit bietet am Tag nach dem Amoklauf (12.03.2009) dem Leser mit 12 online gestellten Berichten, Informationen über Tathergang („Splitter einer Schreckenstat“) und der Faktenlage („Eine Stadt im Schockzustand“).

Am Abend werden Fragen nach Konsequenzen, Schülerschutz und Waffenbesitz mit folgenden Überschriften gestellt:

12.03.2009 07:08 „ Es geht um das Töten an sich“

12.03.2009 18:32 „Politiker diskutieren über Waffenbesitz und Schülerschutz“

12.03.2009 18:36 „Eine Stadt steht im Schockzustand“

12.03.2009 18:37 „Debatte über Konsequenzen beginnt“

12.03.2009 21:40 „Mal so richtig gepflegt grillen“

Mit diesen Beiträgen erfolgen die ersten Schritte einer Moralisierung für alle Leser zur Debatte des Waffenbesitzes und Computerspiele:

8.8.4 Computerspiele im Kontext der Online Berichterstattung der Printmedien

Der Amoklauf und das Töten an sich sind leitmotivisch diskutierte Quellen in denen noch weitere Themen in der intermedialen Mediendebatte verankert sind. Diese reichen von Fragen der Authentizität medial verbreiteter Bilder und Vorlieben des Täters, über die medialen Darstellungen des Präsentierens von gewalthaltigen Computerspielen, über Waffenbesitz und Waffenverbot und über die Grenzen der Fiktion.

Alle ausgewählten Medien berichten darüber, dass der Amokläufer Computerspiele gespielt hat. In Artikeln wird diese Tatsache in der Schlagzeile erwähnt und in 57 Artikel im Fließtext. Die Medien setzen sich dabei sehr unterschiedlich mit den Spielen auseinander.

Beispielsweise hat Bild am zweiten Tag (13.03.2009) nach dem Amoklauf von der

Persönlichkeit des Täters und dessen Familie lesewirksam, in kurz gehaltenen Sätzen chronologisch berichtet, dass Tim Kretschmer (vollen Namen genannt), Wohnort (Leutenbach bei Winnenden) Beruf des Vaters (Diplom–Mathematiker, Porsche–Fahrer) Hobby (leidenschaftlicher Tischtennispieler) Erfolge (Bezirksmeisterschaften dritter Platz), Krankheitsbild (psychisch krank – Depressionen), schulischen Erfolgen („saumäßig schlecht, hatte nur Fünfer und Sechser) mit Vorlieben Ballerspiele wie Counterstrike gespielt hat. Zum Abschluss des Artikels lässt „bild.de“ noch einen Bekannten des Täters zu Wort kommen, der meint: „Es würde mich nicht wundern, wenn er vor der Tat die ganze Nacht am PC geballert hat, morgens von dem Amoklauf in den USA gehört hat – und dann loszog zur Schule.“

Die Qualitätszeitungen Zeit und Standard gehen der Frage des Einflusses von gewalthaltigen Computerspielen nach. So setzt sich der Standard im Kontext der Nachfolgeberichterstattung primär mit Motiven sowie Pro und Contra und Stellungnahmen von Computerspielen auseinander. Es werden weitere Interviews mit Gewaltforschern und Experten wie Wilhelm Heitmeyer, Joachim Kersten, Jens Hoffmann und dem Kulturwissenschaftler Joseph Vogl geführt, die für sich sprechen sollen.

8.9 Subforschungsfrage 2: In welcher Form erfolgt die Aufmerksamkeitserzeugung auf den Amoklauf?

8.9.1 Evidenz von Bildern

Bilder sind ein wesentlicher Bestandteil einer Zeitungsseite. Sie fallen auf und sollen den „Wahrheitsbeweis“¹⁷³ verstärken. Neben einer Layout – Auflockerung unterstreichen sie den Text und der Bedeutungsinhalt kann sofort erfasst werden.

In Form von Bildern und Fotos werden Schlüsselbotschaften vermittelt. Die Boulevardzeitungen, insbesondere „Bild“ und „Blick“ schenken der Visualisierung durch emotionalisierende Bilder viel Platz und Aufmerksamkeit

¹⁷³ Nohr, Rolf F.: Evidenz...das sieht man doch. Münster: LIT Verlag 2004. S. 9

und bleiben damit ihrer redaktionellen Linie, nämlich dem Verzicht von Textlastigkeit, treu.

Interesse für die Funktionsweise und Eigenlogik lässt sich beobachten, zumal die Motivauswahl nicht nur das direkte Geschehen beinhaltet.¹⁷⁴ Ein Foto von einem Kerzenmeer (bild.de) im A5 Format enthält das Wirkungspotential des Ästhetischen der Emotionen. Trauer, Wut und Fassungslosigkeit soll formiert werden. Brennende Kerzen sind „subsidiärer Stellvertreter des Wortes“¹⁷⁵ Sie stehen als Zeugen von psychischer Beteiligung einer Masse und erlauben länger präsent zu sein, als ein Text es kann.



Abbildung 7 Kerzenmeer

Mit dem Bild eines blutigen Handschuhs zieht „blick.ch“ die Aufmerksamkeit auf sich und der Betrachter verbleibt keinen Augenblick lang bei der Materialität der Spur. Die Leser erkennen die Botschaft, denn es ist nicht das äußere Erscheinungsbild des blutigen Handschuhs, da dieser genauso ein am Boden liegender schmutziger Handschuh sein könnte. Vielmehr ist es die

¹⁷⁴ Vgl. Alloa, Emmanuel : Das durchscheinende Bild: Konturen einer medialen Phänomenologie. Zürich: diaphanes 2010. S.9

¹⁷⁵ Alloa, 2010: S.9

Verweisfunktion, die dieser Handschuh in sich trägt.

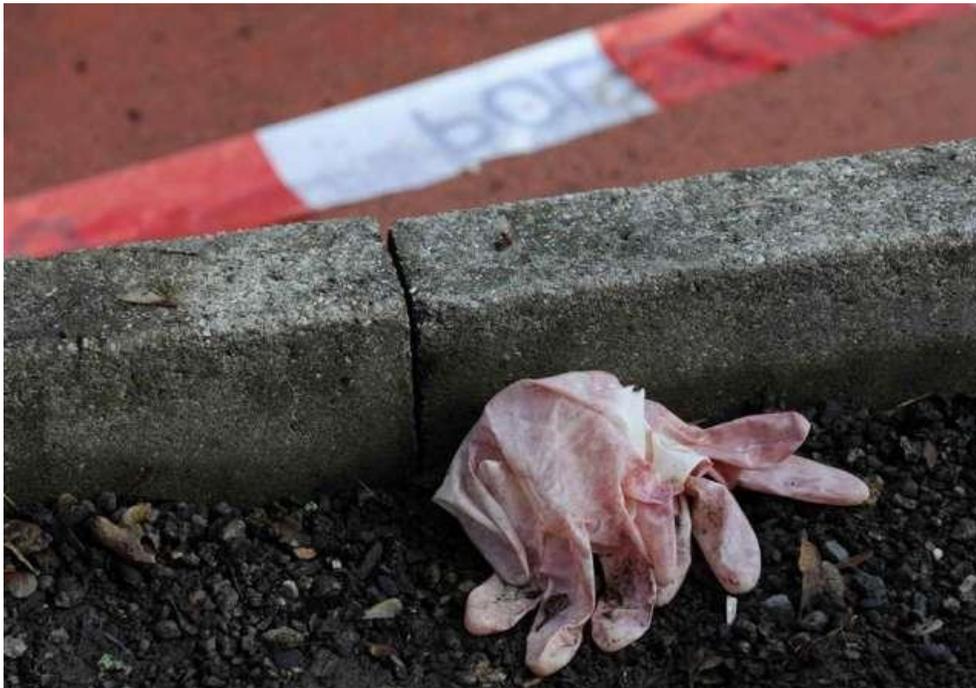


Abbildung 8 Blutiger Handschuh

Qualitätszeitungen wie „Die Zeit“ und „Der Standard“ weisen einen größeren Anteil an Textmenge in der Onlineberichterstattung auf und bieten weniger emotional stimulierende Fotos an. Vielmehr erregen diese Qualitätszeitungen die Emotionen durch Fotos, die tiefgründiger sind und auf einen komplexen Zusammenhang hindeuten. Durch den Einsatz von Allegorien ergibt sich eine gedanklich-konstruktive Beziehung zwischen dem Dargestellten und dem Gemeinten.

8.9.2 Überschriften

Die Überschriften haben eine Schlüsselstellung in der Pressekommunikation. Sie sind der Aufmacher, der den Rahmen für die Ereignisberichterstattung absteckt.¹⁷⁶ Betrachtet man die Schlagzeilen der ausgewählten Printmedien, ergibt sich eine Bandbreite an Formulierungsunterschieden, die ein deutliches Indiz der

¹⁷⁶ Vgl. Bucher, Hansjürgen/ Straßner, Erich: *Mediensprache, Medienkommunikation, Medienkritik*. Tübingen: Gubter Arr Verlag 1991. S.53

Profilierung der jeweiligen Berichterstattung darstellt. Es lassen bereits die Aufmacher Schlagzeilen erkennen, welches Verständnis von Amoklauf von den jeweiligen Printmedien favorisiert wird.

So drückt „Die Zeit“ durch das nicht begreifen können der Tat, die simulierte Scheinwelt des Schreckens und der Inhumanität aus, und stellt Zusammenhänge zu Horror, Katastrophe, Massaker und blutigen (Computer)Spielen dar.

Überschriften von wie: „Es geht um das Töten an sich“ (12.03.2009) oder „Grenzenloser Hass“ (13.03.2009) und „Das letzte Spiel “ (26.03.2009) beschwören die Bilder von Gewalt und Gewaltdarstellungen.

8.9.3 Intertextuelle Gestaltung der Berichte

Definition Intertextualität

Intertextualität bezeichnet allgemein die Beziehung zwischen Texten. Die Beziehung kann integrativ in Form eines Zitats (Anführen der Quelle), Plagiats (keine Nennung der Quelle) oder auch in der Interpretation eines Textes bestehen. Gerard Genette¹⁷⁷ entwickelte ein Schema verschiedener Aspekte von textuellen Beziehungen, die er dem Begriff Transtextualität unterordnet, bei dem er fünf Typen unterscheidet.

- Intertextualität: Zitate und Plagiate
- Architextualität: Zuweisung von Texte zu einer bestimmten Gattung
- Paratextualität: Vorworte und Nachworte, Überschriften (Titel), der Rahmen eines Textes
- Metatextualität: Kommentierungen eines Textes
- Hypertextualität: Überlagerung, der nachfolgende Text setzt das Bestehen eines ursprünglichen Textes voraus.

¹⁷⁷ Genette, Gerard: Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe. Berlin: Suhrkamp, 1993.

Struktur eines Online Berichtes

Der Aufbau (das Layout) der Seiten ist durch den begrenzten Platz anders gestaltet, als im Printmedium. Im Printmedium kann sich eine Erzählung über die Seite hinaus erstrecken- Doppelseite- wobei aber in der Regel nur nebeneinander liegende Seiten in Anspruch genommen werden. Eine diese Ebene übergreifende Erzählung bedarf eines Verweises, der in der Regel am Ende einer Seite oder eines Absatzes angedruckt ist.

Im Online-Auftritt ist der zur Verfügung stehende Platz auf eine Seite, den Bildschirm, beschränkt. Die Startseite hat im Gegensatz zum Printmedium nicht nur die Aufgabe das Interesse des Rezipienten zu wecken, sondern dient darüber hinaus als „Inhaltsverzeichnis“. Dieses „Inhaltsverzeichnis“ stellt die hierarchischen Ebenen der zur Verfügung gestellten Texte dar (Sport, Gesellschaft, Aktuelles) und bietet dem Rezipienten zumeist auch die Möglichkeit, sich mit anderen über die zugrunde liegenden Texte über Chatforen und soziale Netzwerke auszutauschen. Die Überschriften sind als Hyperlinks ausgeführt. Hyperlinks sind den Querverweisen in der Literatur gleichzusetzen, wobei ein Hyperlink nicht ausschließlich auf Text zielt, sondern auch auf alle anderen für das WWW transformierten Medien (Fotografie, Film, Bild) verweisen kann.

Intertextualität:

Sowohl im Printmedium als auch in der Online- Berichterstattung sind Zitierungen nur im Fall der Wiedergabe von gesprochenem Wort erkennbar.

(...“, sagte xxx.)

Im Text sind für den Rezipienten keine Unterschiede zwischen Zitat und Plagiat erkennbar. Es obliegt der Betrachtung des Rezipienten, den Text als eigenständiges Werk des Autors aufzunehmen oder den Konnex zum vorgehenden Text selbst herzustellen. Dieser Zusammenhang kann in den Bereichen tagesaktueller Berichterstattung vorausgesetzt werden. Die Quellen sind in den

Newstickern der Nachrichtenagenturen oder in Berichten einzelner Reporter zu finden.

12.46 Uhr: Köhler sagt: „Tun wir genug, um gefährdete Menschen vor sich selbst zu schützen? Wir haben uns auch alle selbst zu prüfen, was wir in Zukunft besser machen können, welche Lehren wir aus der Tat ziehen müssen. Wir wissen, dass in Filmen und Computerfilmen Gewalt, die Zerstörung von Körpern und die Erniedrigung von Menschen im Vordergrund stehen. Sagt uns nicht der gesunde Menschenverstand, dass der dauerhafte Konsum solcher Filme und Spiele schadet?“

12.40 Uhr: Köhler stockt, schluchzt leise, rückt seine Brille zurecht. „Amokläufe führen uns auf entsetzliche Weise vor Augen, wie verletzlich unser Leben ist, wie trügerisch unser Gefühl von Normalität und Sicherheit. Solche Taten führen uns an die Grenze des Verstehens und des Sagbaren.“

Abbildung 9 Screenshot Bild.de Intertextualität

Paratextualität:

Überschriften und Schlagzeilen haben in den Online- Medien eine erweiterte Funktion .Die ursächliche Aufgabe der Schlagzeile im Printmedium ist die Aufmerksamkeit des Rezipienten zu lenken, wobei in der Unterzeile in der Regel auf die Inhalte des folgenden Fließtextes eingegangen wird.

In den Online- Medien findet sich in der Regel eine zusätzliche Oberzeile. Diese besteht aus bis zu fünf Worten, die auf die Schlagzeile, Unterzeile und den Fließtext referenzieren. Die Aufgabe der Oberzeile besteht darin, dass Texte über Suchmaschinen außerhalb des Online- Mediums gefunden werden.



Abbildung 10 Screenshot Bild.de Paratextualität

Metatextualität:

In den Printmedien ist der Kommentar in Form von regelmäßigen oder täglichen Glossen ein wichtiger Bestandteil der aktuellen Ausgabe. Der Kommentar wird in der Regel auf derselben Seite platziert um auch optisch eine Verbindung zum kommentierten Artikel herzustellen.

In der Online- Berichterstattung ist der redaktionelle Kommentar vorwiegend in den Qualitätsmedien zu finden. Die Kommentierung ist in den Online- Medien überwiegend den Rezipienten überlassen, die in, den Medien eigenen, Foren und Chatrooms, oder sozialen Netzwerken (facebook, twitter) als follower ihre Texte online stellen.

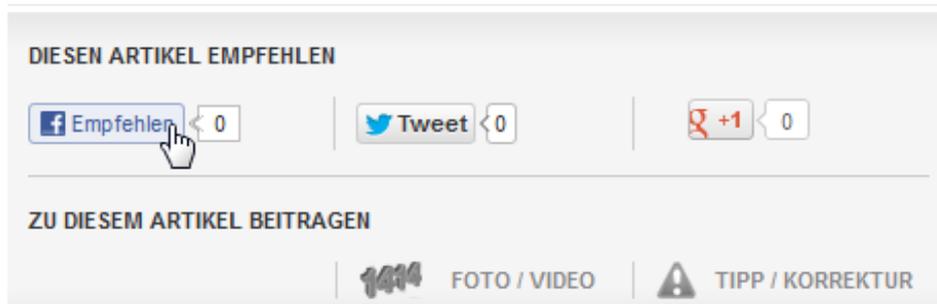


Abbildung 11 Screenshot Bild.de Metatextualität

Architextualität:

Die Zuweisung der Texte im Printmedium zu einer redaktionell bestimmten Gattung erfolgt im Printmedium durch ihre Position in der Zeitung. Eine gängige Struktur ist Politik, Tagesgeschehen, Kultur, Wirtschaft und Sport.

In den Online- Medien existieren keine physischen Strukturen, an denen sich der Rezipient orientieren kann. Es ist nicht möglich „die letzte Seite“ aufzuschlagen um den Sportteil zu lesen. Alle Texte im Online- Medium befinden sich in derselben Ebene. Daher ist die Lenkung der Texte auf der Startseite unabdingbar.

Hypertextualität:

In Bezug auf den Begriff der Hypertextualität kann nicht festgestellt werden, dass nachfolgende Texte ohne einen vorangegangenen Text nicht entstanden wären.

In den Online- Medien bezieht sich die Hypertextualität über die Verlinkung

vorrangig auf die zeitliche Abfolge der Rezeption der Texte.

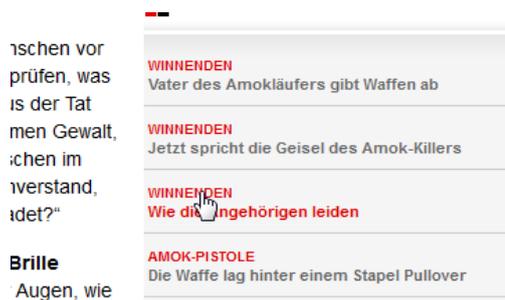


Abbildung 12 Screenshot Bild.de Hypertextualität

Unter Hypertext wird medienwissenschaftlich nicht das zugrundeliegende technische Protokoll, sondern textuelle Verknüpfungsformen verstanden.¹⁷⁸

Intermedialität:



Berichte online zu stellen bietet auch die Möglichkeit neben dem Text auch Videos einzubinden. (Intermedialität). Hier können die User per Klick auf den Pfeil ein Video der Trauerfeier abrufen, auch Fotos können per Klick angesehen werden.

¹⁷⁸ Hickethier, 2003. S.116.

8.10 Subforschungsfrage 3

Wie erfolgt die Überlagerung von Öffentlichkeit und Privatheit?

Allgemeiner Schutz der Jugendlichen und das Recht der persönlichen Ehre gilt als Grundsatz und Grundgesetz in allen Ländern der ausgewählten Printmedien. So verpflichtet beispielsweise der Ehrenkodex der österreichischen Presse, „dass Verfehlungen Jugendlicher [...] deren mögliche Wiedereingliederung in die Gesellschaft nicht erschweren oder gar verhindern dürfen. Volle Namensnennung ist in solchen Fällen zu unterlassen.“¹⁷⁹ Die Tendenz der Berichterstattung verläuft jedoch weg von der Anonymität hin zur Person und deren charakterlichen Eigenschaften. Nachnamen werden teilweise ausgeschrieben, persönliche Daten des Täters und dessen Familie der Öffentlichkeit präsentiert.

So wird beispielsweise ein Bild vom Haus von Tims Eltern mit genauer Ortsangabe noch am Tag des Amoklaufs von blick.ch veröffentlicht.

Hier holte der Amok-Killer seine Waffe

WEILER ZUM STEIN (D) – Tim K. lebte zusammen mit seinen Eltern – und einem grossen Waffenarsenal in diesem Haus in Weiler zum Stein. Hier bediente er sich für seine Tat.

Publiziert: 11.03.2009, Aktualisiert: 14.01.2012

Drucken · E-Mail



Abbildung 13 Haus des Täters

¹⁷⁹ Grundsätze für die publizistische Arbeit. Ehrenkodex für die österreichische Presse.
http://presserat.at/show_content.php?hid=2

8.10.1 Nennung des Vor- und Nachnamen des Täters

Meine Untersuchung bezüglich der personenbezogenen Daten des Täters zeigt, dass alle Zeitungsmarken in den Online Berichten mindestens einmal Vor- und/oder Nachname sowie das Alter des Täters nennen.

Den Vornamen des Täters schreiben von 227 untersuchten Artikel 120 Artikel aus und das Alter wird in 105 Artikel genannt. 20 Artikel geben den genauen Wohnort des Täters an.

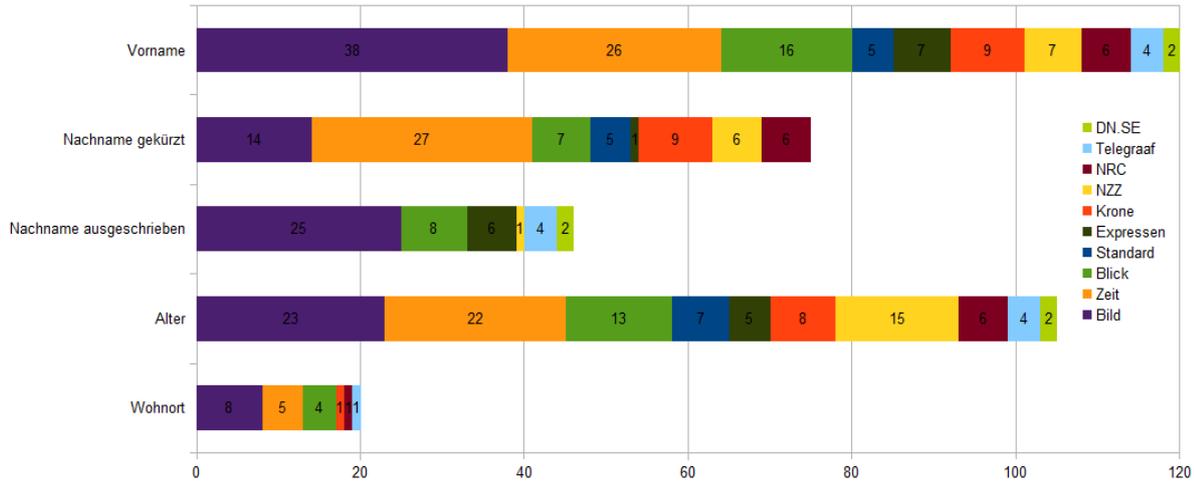


Abbildung 14 Personenbezogene Daten des Täters

8.10.2 Charakterisierung des Täters

Wie in der folgenden Tabelle ersichtlich, zeichnen die Medien auch ein klares Charakterbild eines Amokläufers. Demnach werden psychische Probleme, Depressionen, Unauffälligkeit, ruhig und Waffennarr in den Medien genannt und als Stereotype eines Amokläufers attribuiert.

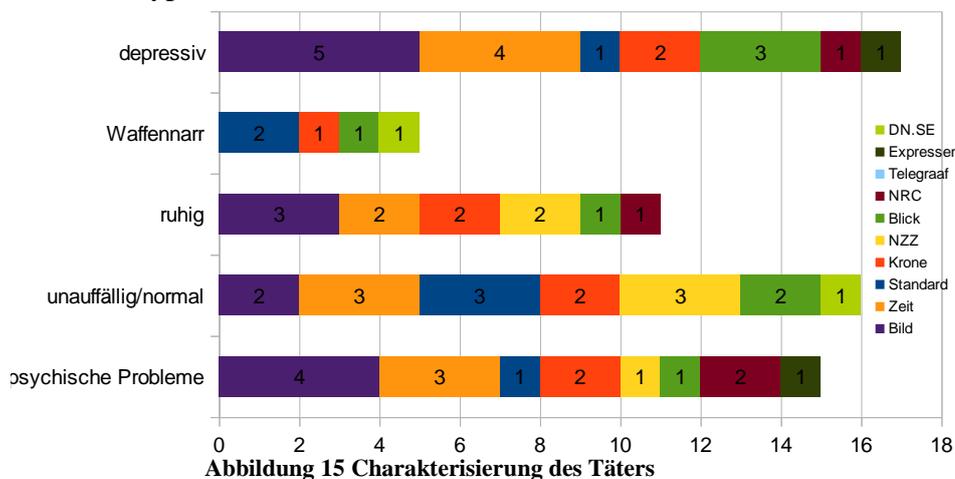


Abbildung 15 Charakterisierung des Täters

Um die Charakterzüge von Tim Kretschmer stärker zu betonen, werden die Beschreibungen des Amokläufers durch den ikonisierenden Einsatz von Fotos unterstützt. Ein Foto von Tim Kretschmer, bei dessen Betrachtung der Rezipient emotional erfahren kann, dass es sich um einen „unauffälligen, ruhigen Jungen“ handelt, dem man so eine grauenhafte Tat nie zutrauen würde, wird wenige Stunden nach dem Amoklauf von Blick veröffentlicht. Sein Haarschnitt, die Brille und das Lächeln unterstreichen das Bild der Normalität, das die Dramatik durch Fassungslosigkeit und Entsetzen unterstreicht.



Abbildung 16 Foto Tim K.

Das Stereotyp des unauffällig, ruhigen, depressiven, mit psychischen Problemen belasteten Jungen wird durch eine Visualisierung von komplexen Informationen und Schlagwörtern wie „Täter spielte „typische“ Computerspiele“¹⁸⁰ ergänzt.

¹⁸⁰ <http://derstandard.at/1234509271967/Amoklauf-Totales-Verbot-von-Gewaltspielen-gefordert>

8.11 Subforschungsfrage 4:

Forderung nach Zugangsbeschränkungen gewalthaltiger Computerspiele in den Printmedien

„Themen über die viel und prominent berichtet wird, werden vom Publikum als dringliche Themen wahrgenommen.“¹⁸¹

Neben dem Gebrauch von Waffen und Waffengesetz nimmt die Frage nach Verboten und Zugangsbeschränkungen für gewalthaltige Spiele in der online Berichterstattung der Printmedien viel Raum ein.

Während der untersuchten Periode äußerten sich die ausgewählten Zeitungsmarken in 31 Artikel zu der Thematik „Gewalthaltige Computerspiele verbieten“ bzw. „Zugang zu gewalthaltigen Spielen überdenken“. Insgesamt sind 21 Artikel in Qualitätszeitungen zu finden. Davon sind elf Artikel auf zeitonline.de, sieben Artikel auf derstandard.at und jeweils einer auf nzz.ch und nrc.nl erschienen.

Die verbleibenden elf Artikel teilen sich auf die Boulevardzeitungen bild.de und blick.ch mit jeweils fünf Artikel und krone.at mit einem Artikel auf.

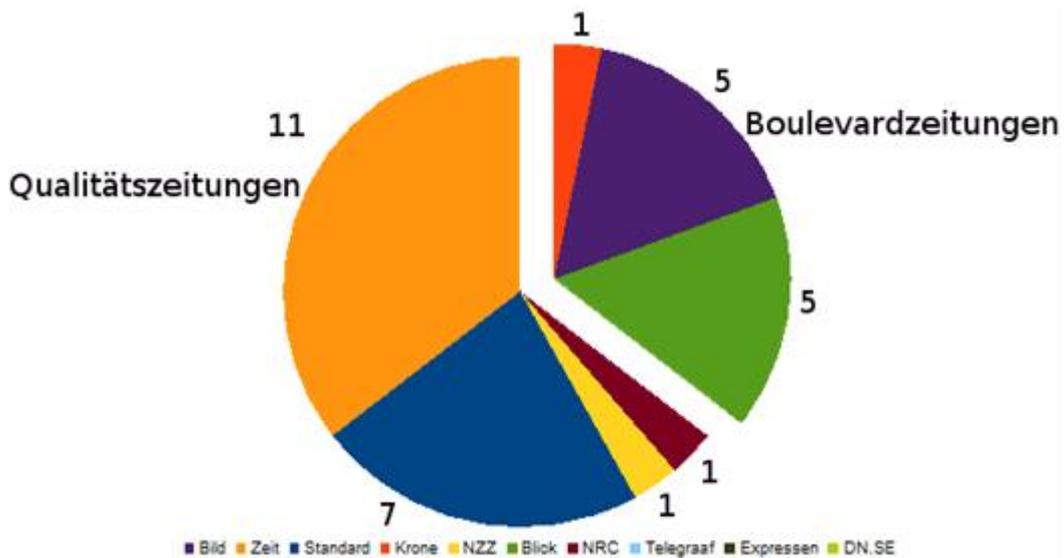


Abbildung 17 Forderung nach Zugangsbeschränkungen

¹⁸¹ Bonfadelli, Heinz/ Jarren, Otfried/Siegert, Gabriele (Hg.) Einführung in die Publizistikwissenschaft Stuttgart: UTB, 2010.S580.

Aus diesem Diagramm lässt sich ableiten, dass „Fragen nach Zugangsbeschränkungen“ für Boulevardzeitungen zu wenig spektakulär, interessant und sensationell sind, um mehrere Sekundärartikel zu verfassen.

Sensationalisierung erreicht krone.at im einzigen Bericht zu dieser Thematik, in dem sie den FPÖ Politiker H.C. Strache zu Wort kommen lässt:

H.C. Strache kann sich „allerdings Einschränkungen bei Computerspielen und Videos, die Gewalt darstellen, vorstellen“. (krone.at. 14.03.2009)



Abbildung 18 Hans-Christian Strache

Auf dem Foto, großformatig abgebildet, der Politiker Hans-Christian Strache, vor einem Mikrophon stehend, dunkel gekleidet, dunkler Hintergrund. Das Gesicht ist von der Kamera abgewandt. Seine erhobene rechte Hand, ballt sich zu einer Faust und dokumentiert damit eine voyeuristische Lust am Grauen. Im Vordergrund steht als Kontrast, ein deutlicher Bildakzent, ein gefülltes Bierglas, das den Medieneffekt des Indizes „abstrus und nicht mehr nachvollziehbar“ unterstreichen könnte. Denn mit: „Absurder geht's nicht mehr, Herr Strache“, und „die Gedankenwelt des FPÖ – Obmanns sei einfach nur mehr abstrus und nicht mehr nachvollziehbar.“ endet der Artikel.

Mit diesem einmaligen Auftritt wird eine Meinungskampagne durch die Diskreditierung des Amokläufers angeführt bei der die krone.at vor allem Politiker Stellung Beziehung lässt. Für Politiker wiederum sind Ereignisse Möglichkeiten, ihre politische Position in der Öffentlichkeit zu verteidigen.

Auch Qualitätszeitungen vermitteln die Informationen der Politiker der Öffentlichkeit. Der Unterschied zu Boulevardzeitungen ist, dass in den Berichten wie jene von Zeit und Standard sowohl Politiker, als auch Experten zu Wort kommen. Forderungen wie „hartes Vorgehen gegen Gewalt in elektronischen Medien ...“ (Ministerpräsident Günther Oettinger (CDU) (zeitonline.de 18.03.2009) oder „Verbot von Gewaltspielen “ (derstandard.at 13. 03.2009) kommen aus den Reihen der Politik, während Experten und Lobbyisten der Meinung sind, dass „Computerspiele nicht für Gewalt verantwortlich“ (derstandard.at 19.03.2009) sind.

8.12 Zentrale Ergebnisse

Ein Amoklauf hat großen Attraktionswert, deshalb nimmt die Berichterstattung über den Amoklauf von Winnenden viel Platz in den Zeitungen ein. Die Verbreitungskraft erstreckt sich von objektiver Berichterstattung, bis zu Hard Facts, Präventivmaßnahmen und den Bericht eines Fußballspiels bei dem eine Schweigeminute für die Opfer des Amoklaufs gehalten wird.

Zur Beantwortung der Frage ob in den Online Auftritten von Zeitungen Killerspiele als Auslöser für Amokläufe verantwortlich gemacht werden, wurden online Qualitätsblätter und Boulevardzeitungen aus dem deutschsprachigen Raum und nicht deutschsprachigen Raum ausgewählt. Es dienten zur Analyse alle im Zeitraum von 11.03.2009 bis 31.03.2009 online gestellten Artikel der ausgewählten Printmedien.

Als Forschungsmethode wurde die Inhaltsanalyse gewählt. Diese basiert auf quantitativen und qualitativen Aussagen von Textmenge, Visualisierung, Intertextualität und Intermedialität.

Es wurde auch der unterschiedliche Diskurs der Berichterstattung zwischen Qualitäts – und Boulevardzeitungen ausgearbeitet.

Im Zentrum dieser Inhaltsanalyse stand ein Codeplan der Schlüsselbegriffe, Standpunkte und ihre Häufigkeit vergleicht. Um die Hauptforschungsfrage zu beantworten, wurden Subforschungsfragen entwickelt.

Zur besseren Übersicht der Präsentation der zentralen Ergebnisse wird hinsichtlich der Subforschungsfragen unterschieden.

Wieviel Raum nimmt das Kommunikationsereignis Winnenden in der Online Berichterstattung der ausgewählten Printmedien ein?

Insgesamt ergab die Auswertung, dass im Untersuchungszeitraum 227 Artikel über den Amoklauf von Winnenden erschienen sind.

Der Fiktion, Simulation Manipulation und Illusion kommt besondere Bedeutung insofern zu, dass in den deutschen Zeitungen bedeutend mehr Folgeartikel

veröffentlicht werden, als in den außerdeutschen Zeitungen. In den außerdeutschen Medien wird außerdem die Frage thematisiert, ob ein Amoklauf wie Winnenden auch im eigenen Land möglich wäre.

Betrachtet man die Anzahl der codierten Artikel, welche im Analysezeitraum erschienen, dann wird die Thematik um Killerspiele immer wieder in Zusammenhang mit dem Amoklauf erwähnt, obwohl keine der ausgewählten Zeitungen gewalthaltige Computerspiele direkt für einen Amoklauf verantwortlich machen, sondern Mehrdeutigkeiten zulassen.

Es zeigt sich, dass trotz unterschiedlicher redaktioneller Aufmachung, in der Berichterstattung Rückschlüsse gezogen werden, Ursachenforschung betrieben wird und gewalthaltige Computerspiele indirekt, als auslösende Faktoren gefunden und angedacht werden.

In welcher Form erfolgt die Aufmerksamkeitserzeugung auf den Amoklauf?

Gemeinsam ist allen ausgewählten Berichten, die online gestellt wurden, dass sie textuelle Verknüpfungsformen anbieten. Der User kann sich problemlos von einem Text zu einem anderen bewegen und Zeit sowie Umfang und Häufigkeit der Informationen selbst wählen. Kommunikations- und Vernetzungsmöglichkeiten zu den Plattformen wie Facebook, Twitter und Google plus stehen in Form von Links zur Verfügung.

Die Kunst der Gefühlserregung über das schreckliche Geschehen kommt bei Qualitätszeitungen als auch Boulevardzeitungen zum Tragen. Jedoch verfolgen Qualitätszeitungen andere Wirkungsstrategien als Boulevardzeitungen. Boulevardblätter konstruieren im Ästhetischen, Welten, die eine Objektivität zurücktreten lässt. Zur Dramatisierung und Emotionalisierung werden Bilder von blutigen Handschuhen, Kerzenmeeren u.ä. veröffentlicht.

Das Wirkungspotential des Ästhetischen an dem Qualitätsblätter partizipieren sind Darstellungen mit wenig emotionalisierenden Bildern, vielmehr formulieren sie mit auffallend langen Überschriften, die bereits einen Kurztext darstellen. Diese

Kurzfassungen formieren ebenfalls Gefühle und machen aufmerksam auf mehr Informationen.

Generell lässt sich festhalten, dass Qualitätszeitungen objektiv berichten und ethische Richtlinien einhalten. In der Boulevardpresse werden die Informationen sensationeller und emotionaler dargestellt. Bei der Schlagzeilengestaltung agieren Boulevardmedien um einiges emotionaler und sensationeller als Qualitätsmedien. So werden Schlagzeilen in Boulevardzeitungen mit Reizwörtern, Metapher und emotionalen Wörtern versehen.

Links zu Videos vermitteln den statischen Lesern Bewegung im doppelten Sinn. Das Video der Zeremonie von der Verabschiedung der Opfer kann der Leser „bewegend“ verfolgen. Die bewegten Bilder erlauben zum einen ganz nahe und fast live am Geschehen dabei zu sein, zum anderen kann das Video immer wieder abgespielt werden, sodass die Zeitlichkeit und Wiedergabe gekoppelt ist.

Die User können sich kommunikativ austauschen, in diskursiver Form das Ereignis reflektieren, darstellen und ihre Meinung und Erfahrungen äußern. Die „Multimedia-Informationen“¹⁸² stehen vor einem völlig neuen Informationsmanagement. Dadurch können Kommunikationsinhalte verzerrt und einseitig verändert werden und ein Stereotyp kann entstehen.

Das Aufmerksamkeitspotential betrifft die Formierung und Intensivierung der Emotionen sowie die Pointierung von Wahrnehmungen und Faszinationen.

Wie erfolgt die Überlagerung von Öffentlichkeit und Privatheit?

Die Schwelle zur Öffentlichkeit wird erheblich herabgesetzt durch den Import persönlicher Daten. Bereits am ersten Tag werden Personalien des Täters und seiner Familie veröffentlicht. Sein Wohnort wird bekannt gegeben und eine

¹⁸² Bolz, 1993. S. 232

stereotype Charakterisierung des Täters vorgenommen. Es scheint ein Amokläufer ruhig und unauffällig zu sein. Er hat psychische Probleme, ist ein Waffennarr und spielt gerne gewalthaltige Spiele.

Die Forderung nach Zugangsbeschränkungen gewalthaltiger Computerspiele in den Printmedien

Bereits einen Tag nach dem Amoklauf werden Killerspiele als möglicher Auslöser der Tat, fragend in den Raum gestellt. Qualitätszeitungen versuchen wiederholt hinter die konstruierte Realität zu blicken. Das Heranziehen von Experteninterviews prägt vor allem das Bild der Qualitätszeitungen. Im Unterschied zu Boulevardzeitungen steht die Sensationalisierung bei Qualitätszeitungen nicht im Vordergrund.

Die wirkungsästhetische Strategie der Zeitungen zielt nicht nur auf Emotionalisierung und Sensationalisierung ab, sondern schürt auch die Furcht der Wiederholung und Trittbrettfahrer. Es werden mögliche Auslöser genannt und Präventionsmaßnahmen diskutiert. Es hat sich gezeigt, dass diese Thematik eine wichtige Dimension für das Politische darstellt. Es äußern sich Politiker konkret zu Zugangsbeschränkungen bis hin zu Verboten von Killerspielen.

9 Fazit

Amoklauf ist ein unerklärbares Phänomen. Schon bezüglich des historischen Ursprungs und der Definition des Begriffs besteht keine Einigkeit. Der Begriff Amoklauf wird von Medien reflexartig verwendet. Bei genauerem Hinsehen lässt sich jedoch festhalten, dass Amoklauf ein unerklärbares Phänomen ist. Der etymologische Hintergrund des Begriffs ist genauso unklar wie die Motive der Täter. Auch die Frage, ob der Konsum von so genannten „Killerspielen“ Amokläufe auslöst, kann nicht eindeutig beantwortet werden. Der Begriff der „Killerspiele“ wird, genau wie der Begriff des Amoklaufs, von den Medien verwendet, ohne dass eine eindeutige Definition festgelegt werden kann.

In den unterschiedlichen Studien wird deshalb von gewalthaltigen Computerspielen gesprochen. Zahlreiche Forschungen haben sich zum Thema Computerspiele und Gewalt, und ob gewalthaltige Computerspiele Gewalt im „echten Leben“ fördern, auseinandergesetzt. Genau so zahlreich wie die Studien, sind auch ihre Ergebnisse.

In der Stressforschung konnte bewiesen werden, dass bei den Rezipienten von gewalthaltigen Computerspielen ein Anstieg des Pulses und eine Erhöhung des Blutdrucks sowie ein Anstieg aggressiver Gedanken erfolgte. Nach wie vor herrscht allerdings Uneinigkeit darüber, wie und in welchem Ausmaß und bei welchen Nutzern diese Ergebnisse wirken.

Killerspiele zeichnen sich durch Darstellung von Grausamkeiten, Phantasien und abnormales Verhalten aus. Die darstellenden Figuren sind häufig nicht einschätzbar, undurchschaubar und von enormer Intelligenz und Raffinessen gekennzeichnet. Killerspiele sind Fiktion, ein Amoklauf ist Realität. Nach dem Motto: „Nichts ist relevant, was nicht in den Medien ist“, wurde aus medienwissenschaftlicher Sicht untersucht, welche Bedeutung Computerspielen im Diskurs der Berichterstattung bei einem Amoklauf zukommt. Der Negativismus besitzt im Journalismus einen vergleichsweise hohen Nachrichtenwert, sodass ein Amoklauf in einer Schule ein ungewöhnliches und

spektakuläres Ereignis mit hoher Popularität ist. Im empirischen Teil der Arbeit konnte festgestellt werden, dass die Medienberichte über den Amoklauf von Winnenden breit gefächert sind. Generell lässt sich festhalten, dass der Drang, vor allem spektakulär, emotionalisierend und sensationell zu berichten sich primär in den Folgeberichten der online Boulevardzeitungen widerspiegelt. Die Authentizität der medial verbreiteten Bilder und Storys über den Amokläufer erweckt den Eindruck eines unauffällig, ruhig, normalen Buben, der psychische Probleme hat. Genau diese Stereotype macht ihn zu einer uneinschätzbaren, undurchschaubaren abnormen Kreatur, aus der die Logik folgt, dass Killerspiele als Motiv für derartige Taten gesehen werden, denn in dem Augenblick des Tötens verfällt der Amokläufer in einen ekstatischen Animalismus und verabschiedet sich dann wie die digitalisierten Killer, von der Welt. Die Berichterstattung zeichnet eine stereotype Charakterisierung des Täters, monokausale Wirkungen und sensationalistische Übertreibungen werden gedruckt und online gesendet. Die Diskussion um die Schädlichkeit von gewalthaltigen Computerspielen wird entflammt. Printmedien, die in den letzten Jahren verstärkt auch Online zur Verfügung stehen, transportieren Informationen indirekt und einseitig und stellen den Raum für öffentliche Beobachtung und Kommunikation zur Verfügung. In verschiedenen Foren wird diskutiert, Emotionen können geäußert werden und Videoclips von Realfilmaufnahmen machen dem User glaubhaft, ganz nahe am Ort des Geschehens zu sein.

Sekundärtexte über Killerspiele erscheinen in allen untersuchten Zeitungen. Es kann aus den gewonnen Erkenntnissen der Schluss gezogen werden, dass ein Amoklauf angesichts der Anzahl der Berichte für Boulevardzeitungen als auch Qualitätszeitungen ein sensationelles Ereignis ist, dem viel Aufmerksamkeit geschenkt wird. Die Frage des Warums wird häufig gestellt, kann aber nicht beantwortet werden.

Verbote von gewalthaltigen Computerspielen für Jugendliche, wie sie nach Amokläufen gefordert werden sind nicht nötig. Die aktuellen Jugendschutzbestimmungen reichen aus um Jugendliche vor gewalthaltigen

Spielinhalten zu schützen.

Ein Grundprinzip in der Berichterstattung ist, die Information, Aktualität, Meinungsbildung, Kritik und Kontrolle und dieses wird in den von mir untersuchten Qualitätszeitungen als auch Boulevardzeitungen eingehalten.

Entgegen der Hypothese, dass die Printmedien bei einem Amoklauf Computerspiele zur Verantwortung ziehen, ergab meine Untersuchung, dass Killerspiele von Boulevardzeitungen als auch Qualitätszeitungen in den Raum gestellt, aber nicht konkret als Verursacher für einen Amoklauf genannt werden.

10 Quellenverzeichnis

- Adler, Lothar: Amok. Eine Studie. München: Belleville Verlag 2000.
- Alloa, Emmanuel : Das durchscheinende Bild: Konturen einer medialen Phänomenologie. Zürich: diaphanes 2010.
- Atteslander, Peter: Methoden der empirischen Sozialforschung. Berlin: Walter de Gruyter 2003.
- Behrens, Peter/Kutteroff, Albrecht: JIM 2012 Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12-bis 19-Jähriger in Deutschland. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest November 2012.
http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf12/JIM2012_Endversion.pdf
- Barck, Karlheinz u.a. (Hg) Ästhetische Grundbegriffe (ÄGB). Historisches Wörterbuch in sieben Bänden, Bd5 Stuttgart: Metzler 2003.
- Benjamin, Walter: Zur Kritik der Gewalt In: Tiedemann, Rolf/ Schweppenhäuser, Hermann: Walter Benjamin Gesammelte Schriften, vol. II.1. Frankfurt a.M.: Suhrkamp,1999. S. 179-204.
<http://www.sciacchitano.it/Pensatori%20epistemici/Benjamin/Zur%20Kritik%20Oder%20Gewalt.pdf>
- Besamusca, Emmeline: Skript Landes- und Kulturkunde Niederlande. Institut für EVSL/ Nederlandistik, Universität Wien Wintersemester 2005/2006
- Bolz Norbert: Am Ende der Gutenberg-Galaxis. Die neuen Kommunikationsverhältnisse. München: Wilhelm Fink 1993
- Bonfadelli, Heinz/ Jarren, Otfried/Siegert, Gabriele (Hg.) Einführung in die Publizistikwissenschaft Stuttgart: UTB 2010
- Bruck, Peter A./Stocker, Günther: Die ganz normale Vielfältigkeit des Lesens. Zur Rezeption von Boulevardzeitungen. Münster: Lit, 1996.
- Bucher, Hansjürgen/ Straßner, Erich: Mediensprache, Medienkommunikation, Medienkritik. Tübingen: Gubter Arr Verlag 1991.

- Bundschuh, Anja: Fernsehen und Jugendschutz in Europa. Baden-Baden: Nomos 1999.
- Diekmann, Andreas: Empirische Sozialforschung. Grundlagen, Methoden, Anwendungen. Reinbek: Rohwolt 1995.
- Eisenberg, Götz: Gewalt die aus der Kälte kommt. Gießen: Psychosozial 2002.
- Erikson, Erik Homburger: Identität und Lebenszyklus. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1996.
- Faust, Volker: Psychosoziale Gesundheit von Angst bis Zwang. Amok.
<http://www.psychosoziale-gesundheit.net/psychiatrie/amok.html>
- Fidler, Harald: Österreichs Medienwelt von A bis Z. Das komplette Lexikon mit 1000 Stichwörtern von „Abzockfernsehen“ bis „Zeitungssterben“. Wien: Falter 2008. S.504.
- Fleischmann, Marc: Was ist ein Killerspiel?. bild.de
 09.10.2009..<http://www.bild.de/digital/spiele/gewalt/was-ist-ein-killerspiel-7666720.bild.html>
- Flusser, Vilém: Ins Universum der technischen Bilder. Göttingen: European Photography 1989
- Frerich, Stefan: Grundlagen der Gewaltwirkungsforschung- wie wirkt Brutalität in Fernsehnachrichten und- filmen? Eine allgemeine verständliche Einführung für Laien. <http://www.stefre.de/html/gewaltwirkungsforschung.html>
- Frickel, Claudia: "Killerspiele"-Debatte flammt wieder auf. Focus Online
 12.03.2009 http://www.focus.de/digital/games/amoklauf-killerspiele-debatte-flammt-wieder-auf_aid_379561.html
- Friderichs, Gudrun; Eichholz Rolf: Der Schrei nach Wärme. Jugend und Gewalt. Frankfurt am Main Peter Lang 1995.
- Fritz, Jürgen: Computerspiele: Was ist das?. Was unter Computerspielen verstanden wird und wie mit ihnen umgegangen wird. Bonn: Bundeszentrale

- für politische Bildung 6. Dezember 2005.
www.bpb.de/themen/NGYBQY,3,0,Computerspiele%3A_Was_ist_das.html
- Fritz, Jürgen: Langeweile Stress und Flow. Gefühle beim Computerspiel. In: Fritz, Jürgen, Fehr Wolfgang (Hrsg.) Handbuch Medien: Computerspiele, Theorien, Forschung, Praxis. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 1997. S 201
- Fritz, Jürgen: Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele?. Macht, Herrschaft und Kontrolle faszinieren und motivieren. In: Fritz, Jürgen/ Fehr, Wolfgang: Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten, Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 2003.
- Fritz, Jürgen: Zwischen Frust und Flow. Vielfältige Emotionen begleiten das Spielen am Computer. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. 6. Dezember 2005.
http://www.bpb.de/themen/8GADVU,2,0,Zwischen_Frust_und_Flow.html#art2
- Füllgrabe, Uwe: Amok – Eine spezielle Art der Mehrfachtötung. Eine Analyse aus kriminalpsychologischer Sicht. In: Kriminalistik 4/ 2000.
- Galtung, Joan/ Ruge, Mari Holmboe: The Structure of Foreign News. Journal of Peace Research, Vol. 2, No. 1. 1965. <http://www.jstor.org/stable/423011>
- Genette, Gerard: Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe. Berlin: Suhrkamp, 1993.
- Grenzfurthner, Johannes: Every Five Seconds an Inkjet Printer Dies Somewhere.
<http://www.monochrom.at/amok>
- Greve, Werner/Lange,Tanja: Amoklauf in der Schule - Allgemeine Überlegungen aus speziellem Anlass in: Soziale Probleme. Heft 1, Jg. 13 (2002) S. 80-102
- Grote, Michael/ Sinnokrot, Sandra: Rechtmäßigkeit einer bundesgesetzlichen Verbotsregelung für die Einfuhr, den Verkauf und die Vermietung von gewaltverherrlichenden Computerspielen („Killerspiele“). Ausarbeitung. Deutscher Bundestag: Wissenschaftliche Dienste

- 2006.<http://webarchiv.bundeStag.de/archive/2006/1206/bic/analysen/2006/killerspiele.pdf>
- Hamann, Mathias: Alltagskultur statt Killerspielverbot. Spiegel Online
11.03.2010<http://www.spiegel.de/netzwelt/netzpolitik/0,1518,682890,00.html>
- Hickethier, Knut: Einführung in die Medienwissenschaft. Stuttgart: Metzler 2003.
- Hochreutener, Norbert: Verbot von elektronischen Killerspielen. 07.3870 - Motion
http://www.parlament.ch/D/Suche/Seiten/geschaefte.aspx?gesch_id=20073870
- Höltgen, Stefan: Killerspiele. Telepolis. 29.12. 2006.
<http://www.heise.de/tp/artikel/24/24228/1.html>
- Hurellmann, Klaus: Vorwort zu: Langmann, Peter: Amok im Kopf. Warum Schüler töten.
Weinheim:Beltz 2009.
- Jahn-Sudmann , Andreas/ Schröder, Arne: Überschreitungen im digitalen Spiel.
Zur Faszination der ludischen Gewalt.In: Heller, H.B. Krewani, A. Prümm, K. (Hg) : Killerspiele“ Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, Augenblick
Marburger Hefte zur Medienwissenschaft. 46 (2010)
- Kårlin, Herbert: Dagens Nyheter und Axel Rudolf Mauritz Wall. in: Schweden, gestern und heute: 20. August 2011. <http://schwedenforum.blogspot.com/2011/08/dagens-nyheter-und-axel-rudolf-mauritz.html>
- Kårlin, Herbert: Expressen, die Zeitung gegen den Nationalsozialismus.
Schweden, gestern und heute:16.November 2011. <http://schwedenforum.blogspot.com/2011/11/expressen-die-zeitung-gegen-den.html>
- Katz,Elihu/ Foulkes, David: On the Use of the Mass Media as "Escape":
Clarification of a Concept. The Public Opinion Quarterly, Vol. 26, No. 3
(Autumn, 1962).

- Kramer, Stefan: Hypermediale Key Visuals In: Paech, Joachim/ Schröter Jens (Hg) Intermedialität Analog/Digital. Theorien - Methoden - Analysen. München: Wilhelm Fink 2008.
- Kunczik, Michael/Zipfel, Astrid: Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch. 5. völlig überarbeitete Auflage. Köln: Böhlau. 2006.
- Kunczik, Michael/Zipfel, Astrid: Publizistik. Ein Studienhandbuch. Köln: Böhlau 2001.
- Kurp, Matthias: Qualität im Blick-Medienkritiker und Ombudsleute. Sechstes Herbstforum der Initiative Qualität am 10.Oktober 2011 in Berlin.
<http://www.initiative-qualitaet.de/index.php?id=1349>
- Landeskriminalamt Nordrhein- Westfalen: Amoktaten- Forschungsüberblick unter besonderer Beachtung jugendlicher Täter im schulischen Kontext. 2007.
<http://www.polizei-nrw.de/lka/stepone/data/downloads/d3/00/00/amoktaten.pdf>
- Landtag Steiermark: Entschließungsantrag. Betreff: Verleih- und Verkaufsverbot von Gewaltspielen für Jugendliche. XV. Gesetzgebungsperiode.
<http://www.landtag.steiermark.at/cms/beitrag/10791869/5076210/>
- Lippmann, Walter: Die öffentliche Meinung. München: Rütten + Loening 1964.
- Luhmann, Niklas: Die Realität der Massenmedien 3. Auflage VS Verlag für Sozialwissenschaften Wiesbaden 2004.
- Maissen, Thomas: Die Geschichte der NZZ 1780- 2005. Zürich: Verlag Neue Züricher Zeitung 2005. http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/volltexte/2011/11676/pdf/Maissen_2005_Geschichte_der_NZZ.pdf
- Merten, Klaus/ Schmidt Siegfried J., Weischenberg Siegfried: Die Wirklichkeit der Medien. Opladen: Westdeutscher Verlag 1994.

- Neitzel, Britta: Point of View und Point of Action. eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen. In: Klaus Bartels & Jan Noel Thon (Hg.) Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies, Hamburger Hefte zur Medienkultur, Heft 5 (2007). S. 8-28.
- Nohr, Rolf F.: Evidenz...das sieht man doch. Münster: LIT Verlag 2004.
- Otto, Isabell: Aggressive Medien. Zur Geschichte des Wissens über Mediengewalt. Bielefeld: Transcript Verlag 2008.
- Östgaard, Einer: Factors Influencing the Flow of News. In: Journal of Peace Research, Vol. 2, No. 1 (1965) S.45. <http://www.jstor.org/stable/423010> .
- Pürer, Heinz: Praktischer Journalismus in Zeitung, Radio und Fernsehen. Mit einer Berufs- und Medienkunde für Journalisten in Österreich, Deutschland und der Schweiz.Salzburg: Kuratorium für Journalistenausbildung 1996.
- Rajewski, Irina: Intermedialität. Stuttgart UTB 2002.
- Rauchenzauner, Elisabeth: Schlüsselereignisse in der Medienberichterstattung. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften 2008.
- Reichert, Ramón: Digital Storytelling Lecture 6. Skript zur Vorlesung Digital Storytelling: Musikvideos, Computer Games, Web Comics, Internet Art. Universität Wien Sommersemester 2010
- Robertz, Frank im Interview mit n-tv. Amokläufe an Schulen. Die Konstruktion des Tötens. <http://www.n-tv.de/politik/dossier/Die-Konstruktion-des-Toetens-article241286.html>
- Rötzer, Florian: Gewalt in Computerspielen verstärkt Aggression - Punkt!.<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/32/32176/1.html>
- Scheithauer, Herbert/Bondü, Rebecca: Amoklauf. Wissen was stimmt. Freiburg; Herder 2008.
- Schenk, Michael: Medienwirkungsforschung. Tübingen: Mohr Siebeck 2007.

- Schiller, Eva-Maria; Strohmeier, Dagmar; Spiel, Christiane: Risiko Video- und Computerspiele? Eine Studie über Computerspielnutzung und Aggression bei 12- und 16- jährigen Jugendlichen. In: Schweizerische Zeitschrift für Bildungswissenschaften 31(1)
- Schünemann, Karl-Friedrich: Über nicht kulturgebundene Amokläufe: Eine inhaltsanalytische Untersuchung von 196 Fällen. Dissertation. Universität Gießen, 1992.
- Schwiesau, Dietz/Ohler, Josef: Die Nachricht : in Presse, Radio, Fernsehen, Nachrichtenagentur und Internet. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis. München: List 2003.
- Sieber, Samuel Felix: Zur Archäologie der medialen Gewalt. Marburg: Tectum, 2006
- Sofsky, Wolfgang : Zeiten des Schreckens. Amok, Terror, Krieg. Frankfurt am Main: Fischer 2002.
- Staab, Joachim F.: Nachrichtenwert-Theorie. Formale Struktur und empirischer Gehalt. Freiburg: Alber,1990.
- Strüber, Sebastian Computerspiel als Aggressor. Saarbrücken: Verlag Dr. Müller 2006.
- Tegtmeier, Sascha: „Es gibt keinen Schutz“. Gewalt in zivilen Räumen.
<http://www.taz.de/1/archiv/archiv/?dig=2006/05/29/a0133>
- Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review
<http://www.psychology.iastate.edu/faculty/caa/abstracts/2010-2014/10ASISBSRS.pdf>
- Vogl, Joseph: Beliebige Feindschaft: Amok. In: Oberender, Thomas/ Haß, Ulrike (Hrsg.) Krieg der Propheten. Zur Zukunft des Politischen II. Berlin: Alexander Verlag 2004.

Winfried Schulz: Nachricht. in: Fischer Lexikon Publizistik
Massenkommunikation, Frankfurt/ Main 2002,.

World Health Organization: The ICD-10 Classification of Mental and Behavioural
Disorders. Diagnostic criteria for research.
<http://www.who.int/classifications/icd/en/GRNBOOK.pdf>

Yee, Nicholas: Facets. 5 Motivation Factors for Why People Play MMORPG's.
2002. <http://www.nickyee.com/facets/home.html>

Sonstige Quellen:

Allemann, Evi: Verbot von Killerspielen. 09.3422 - Motion.
http://www.parlament.ch/D/Suche/Seiten/geschaeft.aspx?gesch_id=20093422

Arbeitsgemeinschaft Media-Analysen Erstellt am: 04.08.2011.
http://www.statistik.at/web_de/statistiken/bildung_und_kultur/kultur/buecher_und_presse/021215.html

Assheuer, Thomas: Krieg im Frieden. <http://www.zeit.de/2009/13/Interview-Amok>

Baumann, Birgit: Seid Ihr immer noch nicht alle tot? Der Standard 12.03.2009.
<http://derstandard.at/1234509166052/Amoklauf-in-Winnenden-Seid-ihr-immer-noch-nicht-alle-tot>

Beilage 1201/2007 zum kurzschriftlichen Bericht des Oö. Landtags,
XXVI.Gesetzgebungsperiode. Linz: 12. Juni 2007 <http://www1.land-oberoesterreich.gv.at/lgtbeilagen/blgtexte/20071201.htm>

Bollinger, Ernst: Blick. In: Historisches Lexikon der Schweiz. 14.10.2010.
<http://www.hls-dhs-dss.ch/textes/d/D24765.php>

Boshuis, Pernilla: Re: Visitors dn.se E-Mail: Pernilla.Boshuis@bink.se
11.01.2012.

Bundesrat: Gesetzesantrag des Freistaates Bayern. Entwurf eines Gesetzes zur Verbesserung des Jugendschutzes (JuSchVerbG). Drucksache 76/07. 02.02.07 . §131a.http://www.bundesrat.de/cln_050/SharedDocs/Drucksachen/2007/0001-0100/76-07,templateId=raw,property=publicationFile.pdf/76-07.pdf

Ewiger Streit. Bundesinnenminister Kanther will ein Spiel verbieten: Cowboy und Indianer im Laserdrome. Der Spiegel Nr, 13/1994.

Grimm, Jacob/Grimm, Wilhelm: Deutsches Wörterbuch..

<http://woerterbuchnetz.de/DWB/?sigle=DWB&mode=Vernetzung&lemid=GN00852>

Grundsätze für die publizistische Arbeit. Ehrenkodex für die österreichische Presse. http://presserat.at/show_content.php?hid=2

<http://annonswebb.expressen.se/Webb/Oversikt.aspx>

<http://de.wikipedia.org/wiki/Macht>

<http://landelijkemedia.telegraafmedia.nl/de-telegraaf/algemeen/>

<http://www.bild.de/corporate-site/ueber-bild-de/bild-de/artikel-ueber-bild-de-17520982.bild.html>

<http://www.blick.ch/news/ausland/amoklaeufer-richtet-blutbad-an-id16501.html>

http://www.bpb.de/themen/RSE41Q,3,0,Warum_eigentlich_spielt_jemand_Computerspiele.html

Grundlagen Jugendmedienschutz

<http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Jugendmedienschutz/arbeitsgrundlagen, did=39832.html>

http://www.iqm.de/fileadmin/Mediendatenbank/Online/ZEIT_Online/Download/Z EIT_ONLINE_-_Facts.pdf?1297850441

http://www.iqm.de/fileadmin/Mediendatenbank/Zeitungen/DIE_ZEIT/Download/DZ_Basispraesentation__1101012.pdf?1322210489

<http://www.opera-platonis.de/Politeia2.html>

<http://www.tmg.nl/activities-brands/printmedia/?language=en&size=11px>

<http://www.zeit.de/news/artikel/2009/03/11/2749177.xml/komplettansicht>

<http://www.zeitverlag.de/marken-produkte/zeit-online/>

<http://www.welt.de/vermishtes/article3361746/Amoklaeufer-spielte-gewalttaetige-Videospiele.html>

Impressum Der Standard [http://derstandard.at/2004778/derStandardat---](http://derstandard.at/2004778/derStandardat---Impressum)
Impressum

Mediadaten Der Standard

<http://images.derstandard.at/2012/04/26/MA%202012.pdf>

Medienwissenschaftler: Computerspiele sind Alltagskultur

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Medienwissenschaftler-Computerspiele-sind-Alltagskultur-185785.html>

Net-Matrix-Audit 06-2011

http://www.go4media.ch/cms/mediaserver/repository/fw40_mandator_0137/1/Online_Portale/3638.pdf

Net-Matrix-Audit 10-2011 <http://netz.nzz.ch/mediadaten/uebersicht-mediadaten-nzz-netz/>

Oberösterreichisches Jugendschutzgesetz 2001

<https://www.ris.bka.gv.at/Dokumente/LrOO/LOO40006134/LOO40006134.pdf>

Österreichische Auflagenkontrolle (ÖAK) Erstellt am: 04.08.2011.

http://www.statistik.at/web_de/statistiken/bildung_und_kultur/kultur/buecher_und_presse/021213.html

ÖWA 2011-II <http://www.oewa.at/index.php?id=35>

Pan European Game Information <http://www.pegi.info>

PEGI OK <http://www.pegi.info/de/index/id/138>

Power Play. Nr .4/1991. S 1; 120-124

Rosenstingl, Herbert: AW: Altersgruppen Einteilung Bupp E-Mail:
Herbert.Rosenstingl@bmwfj.gv..at (06.04.2010)

Ständige Konferenz der Innenminister und- senatoren der Länder: Sammlung der
zur Veröffentlichung freigegebenen Beschlüsse der 188. Sitzung der Ständigen
Konferenz der Innenminister und -senatoren der Länder am 05.06.2009 in
Bremerhaven. Berlin: 11.06.2009 S.7.

[http://www.bundesrat.de/cln_099/DE/gremien-
konf/fachministerkonf/imk/Sitzungen/09-06-
05/Beschl_C3_BCsse,templateId=raw,property=publicationFile.pdf/Beschl%C
3%BCsse.pdf](http://www.bundesrat.de/cln_099/DE/gremien-konf/fachministerkonf/imk/Sitzungen/09-06-05/Beschl_C3_BCsse,templateId=raw,property=publicationFile.pdf/Beschl%C3%BCsse.pdf)

STIR 12/2011 <http://www.stir.nl>

Über PEGI. Was bedeuten die Kennzeichnungen?

<http://www.pegi.info/de/index/id/54/>

Verbot für Killerspiele am Computer.

[http://www.bild.de/politik/2009/computer/killerspiele-am-computer-sollen-
verboten-werden-8599028.bild.html](http://www.bild.de/politik/2009/computer/killerspiele-am-computer-sollen-verboten-werden-8599028.bild.html)

Vor der Bluttat spielte er ein Killer-Game am Computer

[.http://www.bild.de/news/2009/computer/vor-der-bluttat-zockte-er-killerspiel-
eltern-dementieren-psychotherapie-7671218.bild.html](http://www.bild.de/news/2009/computer/vor-der-bluttat-zockte-er-killerspiel-eltern-dementieren-psychotherapie-7671218.bild.html)

World Press Trends 2010

10.1 Verwendete Zeitungsberichte:

Amokläufer kündigen ihre Pläne oft an

13.03.2009

Neue Zürcher Zeitung

http://www.nzz.ch/nachrichten/zuerich/amoklaeufer_kuendigen_ihre_plaene_oft_an_1.2190322.html

Da hat sich was angebahnt

18.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/12/winnenden-ermittlungen>

Die Angst nimmt zu

17.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/politik/2009/angst/angst-unter-lehrern-nimmt-zu-7696630.bild.html>

Die Eltern fragen nach dem Warum- und finden keine Antwort

15.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/eltern/mit-dem-anwalt-der-familie-7674109.bild.html>

Die Würde hat keine Priorität

13.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/12/winnenden-medienkritik-kersten>

Es geht um das Töten an sich

12.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/12/interview-amoklauf>

Ganz Deutschland trauert mit Ihnen

21.03.2009

Bild

[http://www.bild.de/news/2009/trauerfeier/ganz-deutschland-trauert
-mit-ihnen-7745098.bild.html](http://www.bild.de/news/2009/trauerfeier/ganz-deutschland-trauert-mit-ihnen-7745098.bild.html)

Hij vermoordde mijn vriendin

12.03.2009

Telegraaf

[http://www.telegraaf.nl/buitenland/3454637/___Hij_vermoordde_mijn_
vriendin___.html](http://www.telegraaf.nl/buitenland/3454637/___Hij_vermoordde_mijn_vriendin___.html)

Ich habe dieses Lotterleben satt

12.03.2009

Neue Zürcher Zeitung

[http://www.nzz.ch/nachrichten/panorama/amoklauf_winnenden_
1.2186788.html](http://www.nzz.ch/nachrichten/panorama/amoklauf_winnenden_1.2186788.html)

Killerspiele nicht die Ursache für Amokläufe

12.03.2009

Der Standard

[http://derstandard.at/1234509303412/Experten-Killerspiele-nicht-die-
Ursache-fuer-Amoklaeufe](http://derstandard.at/1234509303412/Experten-Killerspiele-nicht-die-Ursache-fuer-Amoklaeufe)

Killerspiel-Verbot politisch motiviert

14.03.2009

Der Standard

[http://derstandard.at/1234509475263/Amoklauf-in-Deutschland-Killerspiel-
Verbot-politisch-motiviert](http://derstandard.at/1234509475263/Amoklauf-in-Deutschland-Killerspiel-Verbot-politisch-motiviert)

Lasst uns in Ruhe trauern!

21.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/13/emsdetten-amoklauf-trauer>

Liebe Presse, ich weiß nichts

18.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/12/presse-onlinedienste>

Mal so richtig gepflegt grillen

12.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/12/amoklauf-internet-ankuendigung-chatroom>

13.03.2009

Der Standard

<http://derstandard.at/1234509475263/Amoklauf-in-Deutschland-Killerspiel-Verbot-politisch-motiviert>

Meine Waffe ist ein Menschenrecht

19.03.2009

Der Standard

<http://derstandard.at/1237227619411/Wehrhafter-Verein-Meine-Waffe-ist-ein-Menschenrecht>

Nichts ist mehr, wie es war

21.03.2009

Blick

<http://www.blick.ch/news/ausland/nichts-ist-mehr-wie-es-war-id17382.html>

22.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/13/trauerfeier-winnenden>

Privathaushalte entwaffnen

16.03.2009

Blick

<http://www.blick.ch/news/schweiz/privathaushalte-entwaffnen-id16893.html>

Seid ihr immer noch nicht alle tot?

12.03.2009

Der Standard

<http://derstandard.at/1234509166052/Amoklauf-in-Winnenden-Seid-ihr-immer-noch-nicht-alle-tot>

Tim war nicht in psychiatrischer Behandlung

15.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/12/amoklauf-tim-killerspieler-klinik>

Wir sind vorbereitet

12.03.2009

Blick

<http://www.blick.ch/news/schweiz/zuerich/wir-sind-vorbereitet-id16614.html>

World of Warcraft erst ab 18

17.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/spiele/2009/world-of-warcraft/world-of-warcraft-erst-ab-18-7698082.bild.html>

140 heimische Schützenvereine ohne Altersgrenze

25.03.2009

Kronen Zeitung

http://www.krone.at/Oberoesterreich/140_heimische_Schuetzenvereine_ohne_Altersgrenze-Ballernde_Kids-Story-138621

16 dödade i skolmassaker i Tyskland

11.03.2009

Dagens Nyheter

<http://www.dn.se/nyheter/varlden/16-dodade-i-skolmassaker-i-tyskland>

17-åring dödade urskillningslöst

11.03.2009

Expressen

<http://www.expressen.se/nyheter/17-aring-dodade-urskillningslost/>

3 tote Freundinnen sollen nebeneinander beerdigt werden

15.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/winnenden/freundinnen-sollen-nebeneinander-beerdigt-werden-7678176.bild.html>

52 Trittbrettfahrer drohten ähnliche Bluttat an

17.03.2009

Kronen Zeitung

http://www.krone.at/Welt/52_Trittbrettfahrer_drohten_aehnliche_Bluttat_an-Amok-Drohungen-Story-137433

Abschied von den Opfern

21.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/13/winnenden-trauerfeier-bericht>

Aggressives Verhalten bei Konsum brutaler Spiele

20.03.2009

Der Standard

<http://derstandard.at/1237227914065/Studie-Aggressives-Verhalten-bei-Konsum-brutaler-Spiele>

Am Anfang war Columbine

15.03.2009

Neue Zürcher Zeitung

http://www.nzz.ch/nachrichten/international/am_anfang_war_columbine_1.2199018.html

Amok Gefahr: Hier üben sie den Ernstfall

24.03.2009

Blick

<http://www.blick.ch/news/schweiz/graubuenden/amok-gefahr-hier-ueben-sie-den-ernstfall-id17635.html>

Amok Training in leerer Schule

13.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/regional/hamburg/polizei/amok-training-in-leerer-schule-7656052.bild.html>

Amoklauf an deutscher Schule

11.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/schule/winnenden-7640224.bild.html>

Amoklauf: Auf den Spuren von Tim K.*

11.03.2009

Blick

<http://www.blick.ch/news/ausland/amoklauf-auf-den-blutigen-spuren-von-tim-k-id16549.html>

Amokläufer offenbar vor Schlimmerem gestoppt

11.03.2009

Neue Zürcher Zeitung

http://www.nzz.ch/nachrichten/panorama/toedlicher_amoklauf_an_deutscher_schule_1.2180968.html

Amokläufer richtet Blutbad an

11.03.2009

Blick

<http://www.blick.ch/news/ausland/amoklaeufer-richtet-blutbad-an-id16501.html>

Amok-Taten und unsere soziale Verantwortung

15.03.2009

Neue Zürcher Zeitung

http://www.nzz.ch/nachrichten/startseite/amok-taten_und_unsere_soziale_verantwortung_1.2198777.html

Amok-Tim wollte noch mehr Menschen töten

12.03.2009

Blick

<http://www.blick.ch/news/ausland/amok-tim-wollte-noch-mehr-menschen-toeten-id16620.html>

Amok-Tim: "Ankündigung" bloss ein Fake?

14.03.2009

Blick

<http://www.blick.ch/news/ausland/amok-tim-ankuendigung-bloss-ein-fake-id16666.html>

Amok-Tim: Eltern wehren sich

14.03.2009

Blick

<http://www.blick.ch/news/ausland/amok-tim-eltern-wehren-sich-id16780.html>

Andra dödsskjutningar på skolor

11.03.2009

Dagens Nyheter

<http://www.dn.se/nyheter/varlden/andra-dodsskjutningar-pa-skolor>

Anschlag am "Columbine"-Jahrestag geplant

23.03.2009

Kronen Zeitung

http://www.krone.at/Nachrichten/Anschlag_am_Columbine-Jahrestag_geplant-Massaker_vereitelt-Story-138453

Armeewaffe soll weiterhin im Schrank bleiben

17.03.2009

Neue Zürcher Zeitung

http://www.nzz.ch/nachrichten/schweiz/armeewaffe_soll_weiterhin_im_schrank_bleiben_1.2211069.html

Armeewaffen müssen nicht ins Zeughaus

16.03.2009

Neue Zürcher Zeitung

http://www.nzz.ch/nachrichten/schweiz/armeewaffen_muessen_nicht_ins_zeughaus__1.2210048.html

Bewegender Abschied von den Toten des Amoklaufs

12.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/winnenden/fuer-die-amoklauf-opfer-7648074.bild.html>

Blitz-Urteil

31.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/regional/bremen/schule/mit-amoklauf-7851982.bild.html>

Blutbad in US-Pflegeheim

30.03.2009

Blick

<http://www.blick.ch/news/ausland/blutbad-in-us-pflegeheim-id18041.html>

Boodschap chatforum manipuleerbaar

13.03.2009

NRC Handelsblad

http://vorige.nrc.nl/buitenland/article2180128.ece/Boodschap_chatforum_manipuleerbaar

Chronologie: Amokläufe in Schulen

11.03.2009

Neue Zürcher Zeitung

http://www.nzz.ch/nachrichten/panorama/chronologie_amoklaeufe_schulen_1.2182593.html

Computerspiele nicht für Gewalt verantwortlich

19.03.2009

Der Standard

<http://derstandard.at/1237227659444/Medienforscher-Computerspiele-nicht-fuer-Gewalt-verantwortlich>

Damit richtete Amok-Tim das Blutbad an

12.03.2009

Blick

<http://www.blick.ch/news/ausland/damit-richtete-amok-tim-das-blutbad-an-id16573.html>

Das letzte Spiel

26.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/2009/13/DOS-Winnenden>

De laatste momenten van Tim Kretschmer

12.03.2009

Telegraaf

http://www.telegraaf.nl/buitenland/3457505/___Laatste_momenten_Kretschmer___html

De lurade mördaren

12.03.2009

Expressen

<http://www.expressen.se/nyheter/de-lurade-mordaren/>

Debatte über Konsequenzen beginnt

12.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/11/amoklauf-winnenden-koehler-merkel>

Debatte um Waffenrecht geht weiter

16.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/12/winnenden-freiwilliger-unterricht-waffendebatte>

Der bewegende Brief von Amok-Tims Eltern

18.03.2009

Blick

<http://www.blick.ch/news/ausland/der-bewegende-brief-von-amok-tims-eltern-id17057.html>

Der Killer hat auch unsere Leben zerstört

18.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/winnenden/er-hat-noch-viel-mehr-menschen-getoetet-7708882.bild.html>

Der Markt verlangt nach Sensation

19.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/12/winnenden-medien-kritik>

Der offene Brief der Familie

17.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/12/brief-winnenden>

Der verzweifelte Brief der Familie des Amok-Killers

18.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/offen/offener-brief-der-eltern-7702816.bild.html>

Deutscher Bundespräsident für Verbot von Gewaltspielen

23.03.2009

Der Standard

<http://derstandard.at/1237228108607/Deutscher-Bundespraesident-fuer-Verbot-von-Gewaltspielen>

Deutscher Mediziner: Strengere Altersfreigabe für PC-Spiele

19.03.2009

Der Standard

<http://derstandard.at/1237227870397/Deutscher-Mediziner-Strengere-Altersfreigabe-fuer-PC-Spiele>

Deutsches Gaming-Turnier verboten

24.03.2009

Der Standard

<http://derstandard.at/1237228234111/Electronic-Sports-League-Deutsches-Gaming-Turnier-verboten>

Deutschland nimmt Abschied von den Amok-Opfern

30.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/trauerfeier/deutschland-nimmt-abschied-von-amok-opfern-7744880.bild.html>

Die Beretta auf dem Nachtschrank

14.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/12/amok-winnenden-waffenrecht>

Die kalte Wut der Mörder

19.03.2009

Neue Zürcher Zeitung

http://www.nzz.ch/nachrichten/kultur/aktuell/die_kalte_wut_der_moerder_1.2222000.html

Die letzten Sekunden des Killers

30.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/polizei/des-schul-amok-killers-7650194.bild.html>

Die Opfer von Winnenden

19.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/13/amok-winnenden-opfer>

Die Waffen nieder!

20.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/2009/13/01-Waffenbesitz>

Diese jungen Leben hat er ausgelöscht

12.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/lehrerin/amoklauf-7649208.bild.html>

Dieses Glück zerstörte der Amok-Killer

30.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/baby/zerstoerte-dieses-glueck-7691322.bild.html>

Dit keer het stadje Winnenden

11.03.2009

NRC Handelsblad

http://vorige.nrc.nl/buitenland/article2178143.ece/Dit_keer_heet_het_stadje_Winnenden

Dodelijke schietpartijen op scholen

11.03.2009

Telegraaf

http://www.telegraaf.nl/buitenland/3448509/___Schietpartijen_op_scholen___html

Doden bij schietpartij op Duitse school

11.03.2009

NRC Handelsblad

<http://vorige.nrc.nl/article2177193.ece>

Drei Opfer gemeinsam beigesetzt

18.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/winnenden/drei-opfer-gemeinsam-beigesetzt-7717072.bild.html>

Duitse voetballclubs spelen met rouwband

12.03.2009

Telegraaf

http://www.telegraaf.nl/telesport/voetbal/3459731/___Duitse_clubs_spielen_met_rouwband___html

Eine Stadt im Schockzustand

12.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/11/winnenden-amoklauf-reportage>

Eltern: Tim war nie in psychiatrischer Behandlung

14.03.2009

Kronen Zeitung

http://www.krone.at/Nachrichten/Eltern_Tim_war_nie_in_psyche_ri_scher_Behandlung-Klage_gegen_Arzt-Story-137148

Ermittler räumen schwere Panne ein

13.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/12/amoklauf-winnenden.chat-ermittlungsfehler>

Erste Ambulanzen für Spielsüchtige

30.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/spiele/2009/berlin/berlin-bekommt-ambulanzen-fuer-computersuechtige-7838438.bild.html>

Erster Schultag nach dem Massaker

17.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/winnenden/nach-dem-massaker-7691320.bild.html>

Erstes Opfer beigesetzt

14.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/winnenden/erstes-amok-opfer-beigesetzt-7673016.bild.html>

Eva Luise Köhler war in den 70ern Lehrerin in Winnenden

15.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/lehrerin/war-in-den-siebzigern-lehrerin-in-winnenden-7674180.bild.html>

Experte: Amok bald auch bei uns

12.03.2009

Blick

<http://www.blick.ch/news/schweiz/experte-amoklauf-bald-auch-bei-uns-id16618.html>

Familie des Amokläufers spricht ihr Mitgefühl aus

18.03.2009

Kronen Zeitung

http://www.krone.at/Welt/Familie_des_Amoklaeufers_spricht_ihr_Mitgefuehl_aus-Offener_Brief-Story-137503

FPÖ weiter gegen schärferes Waffenrecht

14.03.2009

Kronen Zeitung

http://www.krone.at/Nachrichten/FPOe_weiter_gegen_schaerferes_Waffenrecht-Rechter_Kaempfer-Story-137114

Freiwilliger Unterricht für Schüler von Winnenden

16.03.2009

Kronen Zeitung

http://m1.krone.at/krone/S25/object_id__137243/hxcms/rssmobile.html

Für Beck sind Amokläufe nicht zu verhindern

22.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/13/beck-killerspiele-amoklauf-winnenden>

Galeria Kaufhof nimmt Gewaltspiele aus dem Sortiment

18.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/digital/spiele/winnenden/galeria-kaufhof-verbannt-killerspiele-7697342.html>

Geisel: "Er wollte in zweiter Schule töten"

20.03.2009

Kronen Zeitung

http://www.krone.at/Geisel_Er_wollte_in_zweiter_Schule_toeten-Amoklauf_an_Schule-Story-137975

Genuss am Schuss

30.03.2009

Neue Zürcher Zeitung

http://www.nzz.ch/nachrichten/kultur/aktuell/genuss_am_schuss_1.2284564.html

Geschäfte wegen Trauerfeier geschlossen

21.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/regional/stuttgart/stuttgart-regional/geschaefte-wegen-trauerfeier-geschlossen-7745552.bild.html>

Grenzenloser Hass

13.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/12/columbine-amok-lauf>

Hände weg von Killerspielen!

22.03.2009

Blick

<http://www.blick.ch/news/ausland/haende-weg-von-killerspielen-id17399.html>

Hatte es der Amokläufer nur auf Frauen abgesehen?

12.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/lehrerin/tim-kretschmer-7643156.bild.html>

Hier holte der Amok-Killer seine Waffe

11.03.2009

Blick

<http://www.blick.ch/news/ausland/hier-holte-der-amok-killer-seine-waffe-id16531.html>

Hier richtet Amok-Tim sich selbst

12.03.2009

Blick

<http://www.blick.ch/news/ausland/hier-richtet-amok-tim-sich-selbst->

id16584.htm

Hilflos im Netz

16.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/12/amok-leyen-notrufnummer>

Ibrahim (†17) war krank, sollte eigentlich zu Hause bleiben

15.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/schule/schleppte-sich-auf-kruecken-in-die-schule-7674048.bild.html>

Ich bin der Hass

20.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/2009/13/Glosse-Literatur>

Irrationale Gewalt

12.03.2009

Neue Zürcher Zeitung

http://www.nzz.ch/nachrichten/panorama/irrationale_gewalt_1.2184727.html

Jacky(†15) war verrückt nach Skaten und ihrem Kater Max

15.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/verrueckt/war-verrueckt-nach-skaten-und-ihrem-kater-max-7674008.bild.html>

Jag twittrade för mina vänners liv

12.03.2009

Expressen

<http://www.expressen.se/debatt/jag-twittrade-for-mina-vanners-liv/>

Jana (†14) feierte 2007 mit Günther Oettinger Karneval

15.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/karneval/feierte-2007-mit-ministerpraesident-oettinger-karneval-7674074.bild.html>

Jugendlicher tötet 15 Menschen

12.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/11/amoklauf-baden-wuerttemberg>

Jungs sind die Verlierer im Bildungssystem

12.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/studie/jungs-sind-die-verlierer-im-bildungssystem-7654460.bild.html>

Koalition entzweit sich wegen des Waffenrechts

16.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/12/waffenrecht-winnenden-merkel-koalition>

Krieg im Frieden

19.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/2009/13/Interview-Amok>

Krissi (†16) hatte vor zwei Wochen Geburtstag

15.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/winnenden/hatte-vor-zwei-wochen-geburtstag-und-war-die-abf4ever-7674064.bild.html>

Macht Igor W. uns allen etwas vor?

25.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/regional/stuttgart/polizei/macht-igor-w-uns-allen-etwas-vor-7777780.bild.html>

Makabare Details und offene Fragen

16.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/12/amoklauf-winnenden-fahrer-waffe>

Mein Kind wird gemobbt - das können Eltern tun

14.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/ratgeber/kind-familie/eltern/das-koennen-eltern-gegen-mobbing-tun-tipps-vom-experten-7662696.bild.html>

Merkel: strengere controle wapenbezit

16.03.2009

NRC Handelsblad

http://vorige.nrc.nl/buitenland/article2182359.ece/Merkel_Strengere_controle_wapenbezit

Mögliche Ermittlungspanne nach Amoklauf von Winnenden

13.03.2009

Neue Zürcher Zeitung

http://www.nzz.ch/nachrichten/panorama/moeglicherweise_ermittlungspanne_nach_amoklauf_von_winnenden__1.2191429.html

Moralische Panik

21.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/2009/13/Zeitgeist-13>

Mörderischer Männerwahn

15.03.2009

Der Standard

<http://derstandard.at/1234509532073/Amoklauf-in-Deutschland-Moerderischer-Maennerwahn>

Muss Tims Vater ins Gefängnis?

20.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/vater/muss-tims-vater-ins-gefaengnis-7693824.bild.html>

Nach Amoklauf in Winnenden - NRW flaggt Halbmast

19.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/regional/ruhrgebiet/ruhrgebiet-regional/nach-amoklauf-in-winnenden--nrw-flaggt-halbmast-7723852.bild.html>

Namensvetter von Tim Kretschmer verliert Job

30.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/regional/stuttgart/stuttgart-regional/namensvetter-verliert-job-7744230.bild.html>

Nicht sicher ob Tim K. Gewaltspiel gespielt hat

15.03.2009

Der Standard

<http://derstandard.at/1234509499851/Polizei-Nicht-sicher-ob-Tim-K-Gewaltspiel-gespielt-hat>

Nicole (†16) konnte fünf Sprachen, wurde "Lil" genannt

15.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/nicole/wurde-als-erstes-opfer-beigesetzt-7674158.bild.html>

Notfallplan für Amokläufe an Berliner Schulen

13.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/regional/berlin/winnenden/fuer-amok-lauefe-an-berliner-schulen-7656000.bild.html>

Offener Brief der Opfer-Familien aus Winnenden

21.03.2009

Blick

<http://www.blick.ch/news/ausland/offener-brief-der-opfer-familien-aus-winnenden-id17366.html>

Onderzoek tegen vader schutter Winnenden

16.03.2009

NRC Handelsblad

<http://vorige.nrc.nl/article2183020.ece>

Opferfamilien fordern abermals Waffenverbot

29.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/14/amok-winnenden-offener-brief>

Paulaner sagt Nockherberg ab

12.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/regional/muenchen/brauereien/paulaner-sagt-nockerberg-ab-7645550.bild.html>

Peter Maffay beklagt Verrohung der Gesellschaft

20.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/regional/stuttgart/stuttgart-regional/peter-maffay-beklagt-verrohung-der-gesellschaft-7733088.bild.html>

Polisen håller presskonferens om skjutningen i Winnenden

12.03.2009

Expressen

<http://www.expressen.se/nyheter/polisen-haller-pressekonferens-om-skjutningen-i-winnenden/>

Politik streitet über privaten Waffenbesitz

14.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/12/winnenden-amoklauf-waffenrecht-killerspiele-trauer>

Politiker diskutieren über Waffenbesitz und Schülerschutz

12.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/12/amoklauf-winnenden-waffenrecht>

Polizei beschlagnahmt den Computer der Mutter

18.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/polizei/polizei-beschlagnahmt-computer-der-mutter-7696292.bild.html>

Polizei ermittelt gegen Rapper

12.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/polizei/polizei-ermittelt-gegen-rapper-kaas-7650422.bild.html>

Polizei sperrt Berufsschule!

31.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/regional/leipzig/polizei/sperrt-berufsschule-7840386.bild.html>

Prävention geht - aber nicht schnell

17.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/12/schulmassaker-praevention>

Promi-Wirt kümmert sich um Witwe

17.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/regional/stuttgart/promi/hilft-witwe-des-erschossenen-autoverkaeufers-7679350.bild.html>

Psychostress und Übereifer

14.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/12/amoklauf-polizeiarbeit>

Sabrina S (†24) war das erste Opfer

15.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/24/sabrina-s-war-das-erste-opfer-7674122.bild.html>

Schieten op school

12.03.2009

NRC Handelsblad

<http://weblogs.nrc.nl/commentaar/2009/03/12/schieten-op-school/>

Schoolgeweld neemt toe

14.03.2009

Telegraaf

http://www.telegraaf.nl/binnenland/3472739/___Schoolgeweld_neemt_toe___.html

Schüler drohte im Web mit Amoklauf

17.03.2009

Kronen Zeitung

http://www.krone.at/Oesterreich/Schueler_drohte_im_Web_mit_Amoklauf-Cobra_alarmiert-Story-137374

Schutter Winnenden kondigde bloedbad aan op Internet

12.03.2009

NRC Handelsblad

<http://vorige.nrc.nl/article2178914.ece>

Schutter Winnenden was grootverbruiker Porno

14.03.2009

Telegraaf

http://www.telegraaf.nl/buitenland/3479171/___Schutter_was_grootverbruiker_porno___.html

Sekunde der Stille

26.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/2009/14/01-Winnenden>

Selina (†16) spielte in der U-17 Fußball und war immer für ihre Freunde da

15.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/winnenden/spielte-in-der-u17-fussball-7674106.bild.html>

So berichten die Zeitungen über den schrecklichen Amoklauf

12.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/winnenden/ueber-den-amok-7653974.bild.html>

So nehmen Sie ihrem Kind die Angst vor der Schule

14.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/schule/so-nehmen-sie-ihrem-kind-die-angst-vor-der-schule-7667720.bild.html>

So schützen Sie Ihr Kind

15.03.2009

Blick

<http://www.blick.ch/news/schweiz/so-schuetzen-sie-ihr-kind-id16810.html>

Splitter einer Schreckenstat

12.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/11/amoklauf-reaktionen>

Staatsanwalt ermittelt gegen Vater von Tim K.

16.03.2009

Kronen Zeitung

http://www.krone.at/Nachrichten/Staatsanwalt_ermittelt_gegen_Vater_von_Tim_K.-Nach_Amoklauf-Story-137348

Staatsanwaltschaft ermittelt gegen Vater

16.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/vater/staatsanwaltschaft-leitet-ermittlungsverfahren-gegen-vater-ein-7684866.bild.html>

Stadtrat spielt Amok im Gymnasium

17.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/regional/dresden/gymnasium/in-gymnasium-7691500.bild.html>

Starke Zweifel an Echtheit von Tim K.s Internet-Botschaft

13.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/12/amoklauf-motiv-therapie-vater>

Steffi (†16) war der größte Robbie Williams-Fan

15.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/robbie-williams/war-der-groesste-robbie-williams-fan-und-nachbarin-vom-taeter-7674110.bild.html>

Stille Trauer im Regen

12.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/12/trauer-winnenden-baessler>

Stille über Winnenden

22.03.2009

Blick

<http://www.blick.ch/news/ausland/stille-ueber-winnenden-id17421.html>

Studie: 14.000 deutsche Teenager computerspielsüchtig

15.03.2009

Der Standard

http://derstandard.at/1234509507333/Studie-14000-deutsche-Teenager-computerspielsuechtig?sap=2&_pid=12363221

Svenska vapenlager kann vara motkraft

11.03.2009

Dagens Nyheter

<http://www.dn.se/nyheter/varlden/svenska-vapenlagar-kan-vara-motkraft?rm=print>

Tausende Glocken sollen zu Trauergottesdienst läuten

18.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/regional/stuttgart/stuttgart-regional/tausende-glocken-sollen-zu-trauergottesdienst-7710650.bild.html>

Tausende Kids süchtig nach Computerspielen

16.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/politik/2009/studie/suechtig-nach-computerspielen>

-7687792.bild.html

Tim K. richtete sich mit Kopfschuss selbst

17.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/12/winnenden-obduktion>

Tim Kretschmer - vom netten Jungen zum Amokläufer

13.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/winnenden/netter-junge-wird-zum-amoklaeufer-7653842.bild.html>

Tim varnade på nätet före skolmassakren

12.03.2009

Expressen

<http://www.expressen.se/nyheter/tim-varnade-pa-natet-fore-skolmassakern/>

Tims Vater rührt nie mehr eine Waffe an

20.03.2009

Blick

<http://www.blick.ch/news/ausland/tims-vater-ruehrt-nie-mehr-eine-waffe-an-id17290.html>

Totales Verbot von Gewaltspielen gefordert

13.03.2009

Der Standard

<http://derstandard.at/1234509271967/Amoklauf-Totales-Verbot-von-Gewaltspielen-gefordert>

Trauer und die Frage nach dem Warum

12.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/12/bg-winnenden-2>

Trauerfeier für Amoklauf-Opfer in Winnenden geplant

21.03.2009

Kronen Zeitung

http://www.krone.at/Amoklauf_Trauerfeier_fuer_Amoklauf_Opfer_in_Winnenden-geplant-Story-137878

Trittbrettfahrer halten Polizei in Atem

13.03.2009

Kronen Zeitung

http://m1.krone.at/krone/S25/object_id__137001/hxcms/rssmobile.html

Twijfels over echtheid aankondiging bloedbad

12.03.2009

NRC Handelsblad

<http://vorige.nrc.nl/article2179647.ece>

Tyska media söker förklaringer efter massmordet

12.03.2009

Dagens Nyheter

<http://www.dn.se/nyheter/varlden/tyska-medier-soker-forklaringar-efter-massmordet>

Über das Böse in der Welt und die Kraft, es zu ertragen

15.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/standards/boese/bams-hahne-7674420.bild.html>

Über Funk: Er hat deine Frau erschossen

13.03.2009

Blick

<http://www.blick.ch/news/ausland/ueber-funk-er-hat-deine-frau-erschossen-id16708.html>

Über Killerspiele und Kinderhelden

22.03.2009

Blick

<http://www.blick.ch/news/politik/fam/ueber-killerspiele-und-kinderhelden-id17221.html>

Um 13.09 Uhr ist Tim Kretschmer tot

15.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/winnenden/der-letzte-schuss-teil-2-7674894.bild.html>

Vader van Duitse schutter Tim K. vervolgd

17.03.2009

NRC Handelsblad

http://vorige.nrc.nl/buitenland/article2184076.ece/Vader_van_Duitse_schutter_Tim_K._vervolgd

Våldsamma datorspel hittade i Tims dator

12.03.2009

Expressen

<http://www.expressen.se/nyheter/valdsamma-datorspel-hittade-i-tims-dator/>

Vater des Amokläufers gibt alle Waffen ab

20.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/vater/vater-gibt-waffen-ab-7732916.bild.html>

Vater verkauft sein Waffenlager dem Schützenverein

20.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/regional/stuttgart/vater/vater-verkauft-waffen-an-schuetzenverein-7728484.bild.html>

Verhalten bei Amoklauf

11.03.2009

Der Standard

<http://derstandard.at/1234509197935/Verhalten-bei-Amoklauf>

Vicky (†16) jobbte als Babysitterin

15.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/winnenden/jobbte-als-babysitterin-7674102.bild.html>

Video aufgetaucht : Das Ende des Amokläufers

13.03.2009

Kronen Zeitung

http://www.krone.at/Nachrichten/Video_aufgetaucht_Das_Ende_des_Amoklaeufers-Blutiger_Amoklauf-Story-136666

Viele Jugendliche sind ausländerfeindlich

17.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/12/jugendgewalt-studie-schaeuble>

Vilse i pannkakan

16.03.2009

Expressen

<http://www.expressen.se/kultur/ungkultur/vilse-i-pannkakan/> -

Von Erfurt bis Winnenden

13.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/11/winnenden-lehren-erfurt>

Vor der Tat übte er mit dem Vater

15.03.2009

Blick

<http://www.blick.ch/news/ausland/vor-der-tat-uebte-er-mit-dem-vater-id16836.html>

Vrouwenhaat het motief bloedbad

11.03.2009

Telegraaf

http://www.telegraaf.nl/buitenland/3452720/___Vrouwenhaat_motief_bloedbad____.html

Waffenklau bei Waffenmesse

30.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/news/bei-waffenmesse-7667912.bild.html>

Warum Gesetze Amokläufe nicht verhindern können

13.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/11/amoklauf-politiker-experten>

Warum Klinsi für Kinder kämpft

17.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/sport/fussball/trainer/kaempft-fuer-kinder-7702266.bild.html>

Was Eltern tun können, wenn ihr Kind rechtsextrem wird

20.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/ratgeber/kind-familie/schueler/was-eltern-tun-koennen-auslaenderfeindlichkeit-7714730.bild.html>

Was hat sich seitdem getan?

13.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/regional/koeln/koeln/was-hat-sich-in-koeln-geaendert-7656060.bild.html>

Weitere Beisetzungen nach Amoklauf

19.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/regional/stuttgart/stuttgart-regional/weitere-beisetzungen-nach-amoklauf-7722918.bild.html>

Wer darf eine Waffe tragen?

22.03.2009

Der Standard

<http://derstandard.at/1237227952570/Wer-darf-eine-Waffe-tragen?seite=6>

Wer darf in Deutschland Waffen tragen?

12.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/news/2009/deutschland/wer-darf-in-deutschland-waffen-tragen-7646700.bild.html>

Wer versorgt die Wunden?

12.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/11/opfer-betreuung-amoklauf>

Wer war Tim K.?

14.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/11/winnenden-taeter>

Wie rede ich mit meinem Kind darüber?

13.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/12/schulmassaker-eltern-kinder>

Wie sicher sind unsere Schulen in NRW?

13.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/regional/duesseldorf/winnenden/wie-sicher-sind->

unsere-schulen-in-nrw-7658146.bild.html

Wieder Amok-Drohung! Schule geräumt

30.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/regional/stuttgart/schule/drohung-7843890.bild.html>

Wieso kam Tim an diese Pistole, Herr Kretschmer?

12.03.2009

Blick

<http://www.blick.ch/news/ausland/wieso-kam-tim-an-diese-pistole-herr-kretschmer-id16585.html>

Winnenden in shok na schietpartij

11.03.2009

Telegraaf

http://www.telegraaf.nl/buitenland/3451007/___Winnenden_in_shock_na_schietpartij__.html

Wir sind so verdammt göttlich

26.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/2009/13/DOS-Amok>

Wolfenstein: Rückkehr des Über-Killerspiels

23.03.2009

Der Standard

<http://derstandard.at/1237228045054/Kontroverse-Wolfenstein-Rueckkehr-des-Uber-Killerspiels>

Wollte dieser Milchbubi seine Schule in die Luft jagen?

13.03.2009

Bild

<http://www.bild.de/regional/ruhrgebiet/polizei/wollte-dieser-milchbubi-seine-schule-in-die-luft-jagen-7666612.bild.html>

Zukunftsforscher Horx. Keine pauschale Verdammung von Video-Spielen

26.03.2009

Der Standard

[http://derstandard.at/1237228449550/Zukunftsforscher-Horx-](http://derstandard.at/1237228449550/Zukunftsforscher-Horx-Keine-pauschale-Verdammung-von-Video-Spielen)

[Keine-pauschale-Verdammung-von-Video-Spielen](http://derstandard.at/1237228449550/Zukunftsforscher-Horx-Keine-pauschale-Verdammung-von-Video-Spielen)

Zweieinhalb Stunden Atemlosigkeit

12.03.2009

Zeit

<http://www.zeit.de/online/2009/11/winnenden-amoklauf-polizei-2>

10.2 Abbildungsverzeichnis:

Abbildung 1 Treffer des Gegners führt zu einem Energieverlust von Mario, der kurz außer Gefecht gesetzt ist, Super Mario Galaxy, Nintendo 2007.

Abbildung 2 Nach dem Sieg über den Endgegner fällt dieser ins Feuer und verglüht, Super Mario Galaxy, Nintendo 2007.

Abbildung 3 Töten eines Gegners in „Counterstrike“, Counterstrike, Steam 2000.

Abbildung 4 Grafik Strukturelle Kopplung, eigene Grafik.

Abbildung 5 Zusammenfassung der Anzahl der Artikel, eigene Grafik.

Abbildung 6 Verlauf der Berichterstattung, eigene Grafik.

Abbildung 7 Kerzenmeer, Bild 2009, dpa.de

Abbildung 8 Blutiger Handschuh, Blick 2009

<http://www.blick.ch/news/ausland/amoklauf-auf-den-blutigen-spuren-von-tim-k-id16549.html>

Abbildung 9 Screenshot Bild.de Intertextualität, Bild.de,

<http://www.bild.de/news/2009/trauerfeier/deutschland-nimmt-abschied-von-amok-opfern-7744880.bild.html>

Abbildung 10 Screenshot Bild.de Paratextualität, Bild.de,

<http://www.bild.de/news/2009/trauerfeier/deutschland-nimmt-abschied-von-amok-opfern-7744880.bild.html>

Abbildung 11 Screenshot Bild.de Metatextualität, Bild.de,

<http://www.bild.de/news/2009/trauerfeier/deutschland-nimmt-abschied-von-amok-opfern-7744880.bild.html>

Abbildung 12 Screenshot Bild.de Hypertextualität Bild.de,

<http://www.bild.de/news/2009/trauerfeier/deutschland-nimmt-abschied-von-amok-opfern-7744880.bild.html>

Abbildung 13 Haus des Täters, Blick, 2009

<http://www.blick.ch/news/ausland/hier-holte-der-amok-killer-seine-waffe-id16531.html>

Abbildung 14 Personenbezogene Daten des Täters, eigene Grafik

Abbildung 15 Charakterisierung des Täters, eigene Grafik

Abbildung 16 Foto Tim K., Blick, 2009

<http://f2.blick.ch/img/aktuell/origs959430/230556328-w644-h429/Tim-K.jpg>

Abbildung 17 Forderung nach Zugangsbeschränkungen, eigene Grafik

Abbildung 18 Hans-Christian Strache, Kronen Zeitung 2009

http://www.krone.at/Oesterreich/FPOe_weiter_gegen_schaerferes_Waffenrecht-Rechter_Kaempfer-Story-137114

11 Abstract

In dieser Arbeit wird aus medienwissenschaftlicher Sicht untersucht, welchen Stellenwert das Phänomen der „Killerspiele“ in der Berichterstattung über einen Amoklauf einnimmt. Dafür werden zunächst die theoretischen Grundlagen geschaffen, indem „Killerspiele“ und der Terminus Amoklauf getrennt voneinander definiert und betrachtet werden. Außerdem wird die Intermedialität von ausgewählten Computerspielen untersucht. Nach einer Auseinandersetzung mit der Phänomenologie und Faszination von Killerspielen und der Reflexion von Gewalt schließt der theoretische Teil der Arbeit durch einen kurzen Abriss der bestimmenden Merkmale einer Nachricht in der Berichterstattung. Unterschiedliche Nachrichtenwerttheorien, die im empirischen Teil Anwendung finden werden erklärt und der Terminus „Intertextualität“ betrachtet.

Der Analyseteil führt die beiden Phänomene Amoklauf und Killerspiele zusammen und untersucht wie in online erschienenen Artikel über Amokläufe berichtet wird und welche Rolle „Killerspiele“ in der Berichterstattung einnehmen. Dabei wird deutlich, dass Wertungen und Wertigkeiten in den Medienberichten über den Amoklauf von Winnenden sehr unterschiedlich sind. Killerspiele werden als Antwort auf die Frage nach dem Warum herangezogen, die aber nicht eindeutig beantwortet werden kann.

12 Lebenslauf Verena Schöberl

Geboren am 31.01.1985

Ausbildung

seit 10/2005 **Universität Wien**
Institut für Theater- Film und Medienwissenschaften

09/2000 bis 06/2005 **Bundeshochschule für
Kindergartenpädagogik**
Reifeprüfung
Diplomprüfung Kindergartenpädagogin
Diplomprüfung Hortpädagogin

Berufliche Tätigkeiten

seit 01/2013 **Neues Volksblatt**
Redaktion

02/2012 bis 12/2012 **Oberösterreichische Journalistenakademie**
Lehrredakteurin
Presseabteilung der Raiffeisenlandesbank
Kronen Zeitung
Neues Volksblatt

11/2010 bis 11/2011 **Radio Arabella**
Redaktion

09/2009 bis 12/2009 **ProSieben Televison GmbH**
Redaktion Galileo

Auszeichnungen

07/2012 **Valentin Ladenbauer Preis 2012**
Ausgezeichneter Artikel: „Zu Risiken und
Wechselwirkungen fragen Sie Ihren Apotheker“