

Prof. Dr. Wilfried Breyvogel

Wintersemester 06/07 | Mittwoch 16.00-18.00 Uhr |
Gewalt und Gewaltprävention in der Schule

Veranstaltung vom 12.12.2006

Christian Droßmann:

Vom Groschenroman zu den „Killerspielen“

Zum Verhältnis von Ursache und Wirkung, von
Kausalketten und der Rezeptionsästhetik der
Gewalt

1. Kurzer Abriss des Ego-Shooters

- Als „Ego-Shooter“ bezeichnet man Computer-/Konsolenspiele, die aus der Ichperspektive des Spielercharakters ein Geschehen zeigen, in dem das primäre Mittel zur Lösung der Spielaufgabe die Waffengewalt ist
- Je nach Spielprinzip unterscheidet man manchmal das Subgenre des „Taktikshooters“. Dort ist immer noch die Hauptaufgabe das Töten des Feindes mit der Waffe, jedoch wird mehr verlangt, als blosses um-sich-Schießen. Entweder sind nur bestimmte Ziele zu bekämpfen (z.B. Simulation einer Spezialeinheit zur Geiselnbefreiung, etwa in „Tom Clancy's ‚Rainbow Six‘“), es müssen mehr oder weniger komplexe Rätsel gelöst werden, um eine im Spiel innelegende Geschichte fortzuführen, oder es sind bewusst Aufgaben im Spiel gegeben, bei denen explizit die Benutzung einer Waffe zu vermeiden ist („Auflärungsmissionen“, Bonuspunkte für Nichtauslösen eines Alarmes, etc.)
- Weitere Spielformen sind das Spiel in einem Heimnetzwerk oder im Internet mit den Spielarten
 - „Deathmatch“ (Jeder gegen jeden, es gewinnt derjenige, der als erstes eine vorbestimmte Anzahl Abschüsse erreicht)
 - „Capture the flag“ (Teamspiel, jedes Team hat eine „Basis“, in der eine Flagge steht. Die Spieler punkten, indem sie die Flagge des gegnerischen Teams stehlen und zur eigenen Basis bringen. Angegriffen und verteidigt wird mit den Waffen des Spieles)
 - „Cooperative Mission“ (Das Spiel entspricht im Prinzip dem Spiel für einen einzelnen Spieler, man kämpft jedoch zusammen gegen die Feinde)
 - Diverse andere Teammodi (Spezialeinheit gegen Terroristen, die Spezialeinheit muss alle Terroristen getötet haben, bevor diese alle Geiseln und/oder die Spezialeinheit ausgelöscht haben, etc., beispielsweise bei „Counterstrike“)

1.1. Urvater des modernen Egoshooters – Wolfenstein 3d (Apogee Software 05.03.1992)



1.2. Der nächste Meilenstein – Doom (Apogee/Id-Software 1993)



1.3. Echtes 3d – Quake (Id-Software 1996)



1.4. Der aktuelle Stand der Technik – F.E.A.R. (Vivendi Universal Games 2006)



2. „Ballerspieler sind einzelgängerische, gewalttätige Soziopathen“

- Mit Verbreitung der Internetflatrates in Deutschland boomen die Netzwerke der Spieler von Egoshootern
- Spieler organisieren sich in sogenannten „Clans“
- Man spielt sowohl online, als auch offline in Turnieren, mittlerweile hat sich die Disziplin des „e-Sport“ etabliert, es finden Weltmeisterschaften statt, die durch Sponsoring ähnliche Preisgelder wie im „analogen“ Leistungssport erreichen
- Erste Fernsehsender beschäftigen sich nur noch mit dem Thema „e-Sport“, z.B. „Giga TV“
- Die Communities fordern die Befolgung eines Regelkodex, der u.a. Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit und höflichen Umgang fordert. Halten sich Spieler nicht daran, werden sie ausgeschlossen. Die Communities sind selbstverwaltend, wie alle anderen Internetorganisationen auch. Spieler, die wild um sich schießen, ohne auf Mitspieler oder Regeln Rücksicht zu nehmen, werden schnell geächtet. Grobe Verstöße werden mit virtueller Verbannung (= Serverseitiges Sperren der IP-Adresse, dadurch keine weitere Möglichkeit der Teilnahme) geahndet.

3. Der Ego-Shooter als Ware

- Die Entwicklungskosten für ein aktuelles Spiel liegen im Moment (2006) zwischen **10 Millionen Euro** („Red Steel“) und **13 Millionen Euro** (Durchschnittswert für Spiele der Playstation 3), Quelle: Codename Revolution, www.codenamerevolution.com
- Dies sind die reinen Entwicklungskosten, ohne die Kosten für die Produktion von Datenträgern, Handbüchern, Verpackungen, Versand, Marketing, etc. !!
- Die Hersteller von Spielen prüfen vor einer derart großen Investition die Nachfrage auf dem Markt – Keine Firma, die Interesse an ihrem Weiterbestehen hat, würde so viel Kapital „ins Blaue“ hinein investieren.
- Die zu behandelnde Fragestellung ist also: Warum herrscht eine Nachfrage auf dem Markt für Computerspiele, deren Hauptziel die Tötung von Gegnern durch Waffengewalt ist, die derart groß ist, dass nicht nur 13 Millionen Euro Entwicklungskosten plus Marketing- und Produktionskosten als gute Investition erscheinen, sondern die entsprechenden Firmen auch noch eine Gewinnspanne erreichen, die das Unternehmen trägt?

(Rechenexempel: Durchschnittspreis eines Spieles €50,00 - darin sind die Mehrwertsteuer enthalten, die Gewinnspanne des Händlers, die Gewinnspanne des Großhändlers, der Transport zum Großhändler, die Produktion des Datenträgers und die Verpackung)

John Romero und John Carmack, Gründer der Firma Id-Software (von „id“ = Freud'scher Begriff des „Es“, also treffenderweise Software, die das „Es“ ansprechen soll) sind durch Wolfenstein 3d und Doom übrigens mehrfache Milionäre geworden...

4. Exkurs in die formale Logik der Argumentation – Ist wirklich belegt, dass Ego-Shooter Kinder gewalttätig machen?

- Grundlagen der empirischen Untersuchung:
 - Wir betrachten eine bestimmte Gruppe unter bestimmten Bedingungen
 - Wir ermitteln Konstanten und Variablen
 - Wir prüfen das Verhältnis von Konstanten und Variablen durch Veränderung
 - Wir ermitteln, welche Variablen sich beeinflussen/bedingen (korrelieren)
 - Wir vergleichen mit einer Kontrollgruppe
 - NUR durch eine erfolgreiche Korrelation ist ein Kausalzusammenhang zwischen Variablen sichergestellt.
 - Zeitliche Abfolge alleine ist niemals Beweis für Kausalität! Es kann sich auch um reinen „Zufall“ („Ko – inzidenz!) handeln. Auch können zwei Ereignisse immer parallel auftreten, ohne dass sie relevante Bedingungen bedeuten!
Beispiel: In jeder Grillsaison muss man mit dem Rauch des Grills leben. Er entsteht nun einmal bei der Verbrennung von Holzkohle. Niemand käme aber auf die Idee, dass die Rauchentwicklung für das Grillen nötig wäre!

4. Exkurs in die formale Logik der Argumentation – Ist wirklich belegt, dass Ego-Shooter Kinder gewalttätig machen?

- Grundlagen der formalen Argumentationslogik:
 - Implikationen folgen dem Schema „Wenn A, dann B“
 - Implikationen setzen A als hinreichendes Kriterium für B (nicht unbedingt als notwendiges!)
 - Implikationen sind nicht umkehrbar
(Beispiel: A = Es regnet
B = Die Straße wird nass)

Die Implikation $A \rightarrow B$ sagt also:
Wenn es regnet, wird die Straße nass.

A ist hinreichendes Kriterium, es führt alleine zu einer nassen Straße. Es ist jedoch nicht notwendig, da die Straße auch anders (Sprengwagen, Rohrbruch, etc.) nass werden kann. Ist die Implikation an sich gültig, reicht also das bloße Sehen des Regens aus, um zu schließen, dass die Straße naß wird.

Die Intuition reicht aus, um gleichzeitig zu sehen, dass die Umkehrung dieser Implikation nicht gültig sein kann. Nur aus einer nassen Straße alleine läßt sich noch lange nicht schließen, dass es auch geregnet hat!

4.1. Killerspiele und Amoklauf – Die Prüfung des Arguments

- Nehmen wir einige Prominente Gewalttaten (Steinhäuser etc.) zusammen, so stellen wir fest, dass alle diese Täter vor ihrer Tat eine mehr oder weniger lange Zeit Ego-Shooter gespielt haben
- Prüfen Sie anhand des Exkurses in Empirie und formale Logik, in welchem Zusammenhang „Killerspiele“ und „Amokläufer“ stehen (Diskussion max. 5 Min.)

4.1. Killerspiele und Amoklauf – Die Prüfung des Arguments

Beobachtete Gruppe: „Amokläufer“

Beobachtetes Verhalten: Serienmord + anschließender Suizid

Vorherige Betätigung: Spielen von Egoshootern

Ergebnis: Begeht jemand einen „Amoklauf“ und anschließenden Suizid (Konstant, weil beobachtete Gruppe!), ist es sehr wahrscheinlich, dass er/sie vorher Spaß am Spielen von Egoshootern hatte (Variable, die korreliert!)

Der Schluss ist NUR IN DIESE RICHTUNG gültig!

Für eine gültige Umkehrung hätte die untersuchte Gruppe „Spieler von Egoshootern“ und die Variable „begeht Serienmord mit anschließendem Suizid“ sein müssen!

Umkehrung von Implikationen ist beliebtes rhetorisches Mittel, da oftmals diese Umkehrungen ohne eingehende Prüfung sehr einleuchtend wirken!

(Der weitere Schluss, der sich aus der Beobachtung der genannten Gruppe ergibt, nämlich der, dass jeder Serienmörder anschließend suizidiert, ist übrigens ebenso naheliegend wie falsch...)

4.2. Vom Groschenroman zum Killerspiel – Das „Schundgesetz“ von 1926

- Am 3. Dezember 1926 erläßt der Reichstag das sogenannte „Schund- und Schmutzgesetz“ (u.a. befürwortet von Theodor Heuss)
- Stein des Anstoßes sind die „Groschenromane“ des späten 19. Jahrhunderts, die in der nunmehr weitgehend alphabetisierten Unterschicht reißenden Absatz finden
- Trivialliteratur wie „Der Dienstmädchenwürger“ oder „Das Automobil des Teufels“ birgt laut Lehrern und Politikern die große Gefahr der „Entfesselung der Sinnlichkeit“ und man brauche staatliche Intervention zum „Schutz vor der Volksverwüstung schlimmster Art“
- Nach dem Aufgehen des Gesetzes in der allgemeinen Zensur im Dritten Reich wird 1953 ein ähnliches Gesetz mit dem Titel „Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften“ verabschiedet, das heute Teil des allgemeinen Jugendschutzgesetzes ist und in der BPS (Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Schriften) ihre Exekutive findet. Die BPS erstellt den berüchtigten „Index“.

4.2. Vom Groschenroman zum Killerspiel – Das „Schundgesetz“ von 1926

- In den Zuständigkeitsbereich der BPS fallen heute nicht nur Schriften, sondern auch Tonträger, Filme und neuerdings eben auch Computerspiele
- „Jerry Cotton“ wird heute als Klassiker gehandelt, Kommissar Schimanski musste das Sende- und Verbot fürchten, weil er zu oft „Scheiße“ im öffentlich-rechtlichen Fernsehen brüllte und genießt heute ebenfalls Kultstatus, während in Deutschland Klage gegen RTL aufgrund der nackten Frauenbrüste in „Tutti Frutti“ eingereicht wurde, liberalisierte Österreich das Jugendschutzgesetz, sodass bis heute im regulären Fernsehen ab 22.00 Uhr harte Pornographie gezeigt werden darf – was nun wirklich die Jugend gefährdet und was nicht ist offensichtlich stark von „den Sitten“ abhängig...
- Fazit: Nicht die Argumente ändern sich, sondern lediglich der Gegenstand der Diskussion. Ähnliche Argumente finden sich früher in der Debatte um Gewalt in Film und Fernsehen.

5. Die Politik und die Gewalt

- „Der Staat“ stellt u.a. die Instanz zum Schutze der Gesellschaft dar (in Form der Polizei und des Justizapparates als einzig legitime Gewaltform)
- Ereignisse wie die Tat des Robert Steinhäuser erzeugen ein „Wie konnte das passieren?“ Gefühl in der Gesellschaft, das schnell zur Hinterfragung des Staates bzw. seiner amtierenden Politiker führt und in ein „Wie konntet Ihr so etwas zulassen?“ umschlägt
- Die Medien tun ihr übriges (vgl. Gewaltspirale nach Lamnek), um die Angst vor und die Aggression um derartige Ereignisse zu schüren
- Einzige Handlungsmöglichkeit zum Statuserhalt ist eine schnelle Reaktion. Es muss eine Ursache gefunden werden, die für alle plausibel erklärbar ist, diese muss dann im zweiten Schritt per Gesetz „ausgeschaltet“ werden, „damit so etwas nie wieder passiert“. Korrekte Untersuchungen im Sinne der Empirie sind dadurch nicht möglich.
- Kurze Aufgabe zur Diskussion: Prüfen Sie die Tragweite der politischen Reaktion auf die Tat des Robert Steinhäuser: Auf die Tat hin wurde sofort das Waffengesetz modifiziert, es wurden Pump-Action-Flinten verboten (eine solche hatte RS zwar bei der Tat dabei, aber nicht eingesetzt). Erst später wurde das Schulgesetz modifiziert, um den Erwerb eines Realschulabschlusses an einem Gymnasium zu ermöglichen...

6. Die Lust an der Gewalt – Spannungsfeld zwischen Faszination und Schrecken

Erinnern wir uns an die Frage, warum das Genre des Ego-Shooters eine derart große Zielgruppe bedient, dass es zu einem beliebten Investitionsgebiet geworden ist.

Warum machen Ego-Shooter so vielen Menschen Spaß? Ist es etwa die Gewalt an sich?

6.1. Die Medien – Gewalt als Einkommensquelle

- In der heutigen Zeit finden wir deutlich mehr private Sender als öffentlich-rechtlich finanzierte.
- Private Sender finanzieren sich über Werbung.
- Der Preis der Werbeblöcke wird durch die erwartete Einschaltquote der Ausstrahlung, in welche diese eingebettet werden sollen, bestimmt. Jeder private Sender hat also ein Interesse an möglichst hohen Einschaltquoten und somit hohem Verdienst an den Werbeblöcken. Der Sender versucht, die medial/visuellen Bedürfnisse seiner Zuschauer dauerhaft zu befriedigen, um sie als „Dauerkundschaft“ zu binden.
- Analog zum „Killerspiel“-Diskurs: Die Produktion/der Einkauf eines Filmes/einer Serie/einer Livesendung ist mit hohen Kosten verbunden. Auch diese Investition beruht auf einer Marktanalyse. Ein steigendes Aufkommen an Reality-Sendungen/Programmen mit hohem Gewaltanteil zeigt also, dass diese Programme offensichtlich hohe Einschaltquoten liefern
- Die Medien „bedienen“ nur den Markt, auch hier ist die Frage, was das breitflächige Bedürfnis erzeugt, Sendungen mit hohem Anteil an Gewalthandlungen zu sehen
- Die Medien sehen sich anhand des Marktes und der Gewöhnung des Zuschauers (man beachte die mediale Rezeption von Littleton/Erfurt und die der späteren Taten) genötigt, dem Zuschauer neues zu bieten -> Aktueller Stand des Kampfes um die Gewaltquote: Das sogenannte „Embedding“. Beim letzten Amerikanischen Sturm auf den Irak wurden Reporter und Kamerateams direkt in die Bodentruppen eingegliedert, um live von den Kampfhandlungen zu berichten

6.1. Die Medien – Gewalt als Einkommensquelle

- Die Medien „bedienen“ nur den Markt, auch hier ist die Frage, was das breitflächige Bedürfnis erzeugt, Sendungen mit hohem Anteil an Gewalthandlungen zu sehen
- Die Medien sehen sich anhand des Marktes und der Gewöhnung des Zuschauers (man beachte die mediale Rezeption von Littleton/Erfurt und die der späteren Taten) genötigt, dem Zuschauer neues zu bieten -> Aktueller Stand des Kampfes um die Gewaltquote: Das sogenannte „Embedding“. Beim letzten Amerikanischen Sturm auf den Irak wurden Reporter und Kamerateams direkt in die Bodentruppen eingegliedert, um live von den Kampfhandlungen zu berichten
- Die Frage, warum dies getan wird, sollte nun geklärt sein. Auch hier ist die Frage, WARUM wollen Menschen live einen Krieg sehen?

6.2. Norbert Elias – Das gefräßige Auge

„Die Kinder lieben es, an die Kleider und nach allem, was ihnen gefällt, mit ihren Händen zu greifen. Es ist nötig, diese Gier zu korrigieren und sie zu lehren, **das, was sie sehen, lediglich mit dem Auge zu berühren.**“

„Diese Feier [am Johannestag] war sehr berühmt. Das Volk versammelte sich. Festliche Musik spielte auf. Unter einer Art von Gerüst wurde ein mächtiger Scheiterhaufen errichtet, dann hing man an dem Gerüst einen Sack oder Korb mit den Katzen auf. Sack oder Korb fingen an zu glimmen. Die Katzen fielen in den Scheiterhaufen und verbrannten, während sich die Menge an ihrem Schreien und Miauen erfreute. Gewöhnlich waren König und Hof anwesend. Zuweilen ließ man dem König oder dem Dauphin die Ehre, den Scheiterhaufen anzuzünden. Und wir hören, dass einmal auf besonderen Wunsch König Karls IX. ein Fuchs gefangen und mit verbrannt wurde.“

(Norbert Elias, zitiert nach: Breyvogel 2006)

So wie jene Katzenverbrennungen am Johannestag damals eine gesellschaftliche Institution waren, so sind es heute Boxkämpfe, Pferderennen oder, sehr viel deutlicher, Autorennen und Sportereignisse. Hier wie dort seien die Vergnügungen, die die Gesellschaft sich verschaffe, Inkarnationen eines gesellschaftlichen Affektstandards, in dessen Rahmen sich alle individuellen Affektmodellierungen halten müssen, um als „normal“ zu gelten. Wer aus diesem Modellierungsrahmen heraustrete, erhalte in der Regel die Zuschreibung „anormal“. So würde heute jemand als anormal gelten, der seiner Lust in der Weise des 16. Jahrhunderts, etwa durch die Verbrennung von Katzen, Befriedigung verschaffen wollte.

(Breyvogel 2006)

6.2. Norbert Elias – Das gefräßige Auge

„Weitsichtig hat Norbert Elias die Folgen mitbedacht, die die Veränderungen der Psychostruktur im Wechsel zur Moderne des 20. Jahrhunderts vollzogen haben. Die Internalisierung der Kontrolle, der Selbstzwang und die Selbstbeherrschung des modernen Menschen führen zu einer Form der **verschobenen Lusterfahrung** in der Visualität und in dem **Voyeurismus der Gewalt**. In verfeinerter, rationalisierter Form haben diese Affekte ihren **legitimen und genau umgrenzten Platz** im Alltag der zivilisierten Gesellschaft erhalten. So habe die Kampf- und Angriffslust einen gesellschaftlich erlaubten Ausdruck im sportlichen Wettkampf, und sie äußere sich vor allem im Zusehen, etwa im Zusehen bei Boxkämpfen. Dieses Ausleben von Affekten im Zusehen oder auch im Zuhören – Norbert Elias schrieb vor dem Durchbruch des Fernsehens, das Radio war das Mittel der Massenkommunikation der dreißiger Jahre – sei zu einem besonders charakteristischen Zug der zivilisierten Gesellschaft geworden.“ (Breyvogel 2006)

6.3. Die Lust am Schrecken – Der Erfolg von „rotten.com“

- Eine Reihe von Webseiten machte ab Mitte der 90er Jahre von sich reden, indem sie Fotos von entstellten Leichen (von Unfällen, Morden etc.) und Videos des gleichen Themas nach Themengebieten katalogisiert (Krieg, Krankheit, Massenmord etc.) im Internet zur Verfügung stellte
- Diese Seiten sind rein Werbefinanziert, sie verdienen ihr Geld durch die eingeblendete Bannerwerbung, der Verdienst pro Seitenaufruf liegt im Centbereich, auch hier muss also eine große Nachfrage herrschen, damit ein solches Angebot profitabel ist
- In der Anfangszeit des Afghanistankrieges 2001 stellte die Seite „ogrish.com“ (mittlerweile nicht mehr erreichbar, aber durch ein ähnliches Angebot ersetzt) die Hinrichtungsvideos der Al-Kaida zur Verfügung. Die Nachfrage war so groß, dass die Server kurz nach der Bekanntmachung der Veröffentlichung zusammenbrachen und nicht mehr erreichbar waren!

7. Thesen zur Erklärung der dargestellten Phänomene

1. Gewalt in Film und Fernsehen

Nach Norbert Elias hat uns der Sittenwandel und die daraus resultierende Erziehung dazu geformt, dem Wunsch nach Aggression nicht mehr direkt nachzugeben, sondern uns mit dem reinen Zusehen zu begnügen. Daraus erklärt sich, warum die Gewalt in Film und Fernsehen ein Massenmarkt geworden ist. Da die Sitten der westlich geprägten Welt öffentliche Gewalthandlungen ächten und sanktionieren, begnügen wir uns mit Sportereignissen, die primär (Kampfsport), sekundär (Fouls bei Mannschaftssportarten) oder in entfernter Form (z.B. die spektakulären Unfälle im Rennsport) Gewalt beinhalten, und mit der Darstellung gespielter Gewalt in fiktiven Situationen (Actionfilme).

7. Thesen zur Erklärung der dargestellten Phänomene

2. Liveberichte und Hinrichtungsvideos

Durch die Gewöhnung an Gewaltdarstellung im Fernsehen und das Bewußtsein um die Fiktivität des Gesehenen, erfüllt die fiktive Gewalt ihren Zweck als Mittel der Befriedigung des eigenen Gewaltbedürfnisses trotz immer spektakulärerer Stunts, Computereffekten etc. immer unzureichender. „Professor“ Gunther von Hagens bewarb seine Ausstellung plastinierter menschlicher Leichen („Körperwelten“) mit dem Slogan „Die Faszination des Echten“. Dies läßt sich auf das vorliegende Phänomen ausdehnen. Der auf CNN live mitverfolgte Krieg ist eben „echt“, man sieht tatsächlich zu. Auch die Bilder und Videos auf rotten.com und ähnlichen Seiten befriedigen die Frage nach „wie das wohl aussieht wenn...“. Embedding und rotten.com sind somit als (aus der Sicht des Medienunternehmers, der seinen Profit sichern will) notwendige Steigerungen, um die Lust an der Gewalt zu befriedigen.

Für Jugendliche und Spätadoleszente ließe sich außerdem die These aufstellen, dass das Ansehen von Leichen und realen Tötungen die klassische Mutprobe in ihrer Funktion als Todesverneinung als Mittel auf dem Weg zur Akzeptanz der eigenen Vergänglichkeit ersetzt. - Die Konfrontation mit dem Tod kann auch hier verlacht werden (vgl. die Kommentare zu den Bildern auf den einschlägigen Seiten), ohne aber sich aber der realen Todesgefahr auszusetzen. Das Aushalten des Anblickes einer verwesenen Leiche als neue (und physisch deutlich ungefährlichere!) Form des Männlichkeitsrituales.

7. Thesen zur Erklärung der dargestellten Phänomene

3. Der Ego-Shooter

Der Ego-Shooter stellt, folgt man der These von Norbert Elias, somit die technisch entwickeltste Form der Befriedigung des Bedürfnisses nach Gewalt dar. Im Spiel kann der Gewaltakt *aktiv* ausgelebt werden, ohne aber tatsächlich jemanden zu schädigen. Der Ego-Shooter bedient nicht nur das Visuelle, sondern zugleich direkt das Handelnde im Subjekt: Vom imaginären Phantasma des waffenschwingenden Rächers, über den Lärm der Waffe bis hin zum Schmerzensschrei des Opfers. All dies kann gefahrlos im virtuellen Raum ausgelebt werden, ohne die Gefahr jeglicher Sanktionen.

Analog dazu ist das Spielen von Paintball, Softair, etc. zu verstehen. Hier kann auch real das Bedürfnis nach Gewalt ausgelebt werden, ohne wirklich jemandem zu schaden. Als zusätzlicher Antrieb wirkt hier die Schmerzhaftigkeit des Getroffenwerdens (jeder, der einmal von einer Paintballkugel getroffen wurde, weiß, wovon ich rede!), als Ansporn, besonders gut zu sein. Gleichzeitig hilft auch der Schmerz des (ungefährlich) Getroffenen, der aber bis auf einen blauen Fleck unverletzt bleibt, das Bedürfnis nach der Gewalthandlung zu befriedigen.



wilfried.breyvogel@uni-essen.de

christian.drossmann@uni-essen.de

www.uni-essen.de/agpaedagogischejugendforschung