

# Vom Nobody zum Tagesthema

## Der Amoklauf und die Suche nach den Ursachen

Wie kommt ein 17-Jähriger dazu, in seiner ehemaligen Schule und auf der sich anschließenden Flucht, die unweigerlich mit seiner Selbsttötung endet, scheinbar emotionslos 15 Menschen umzubringen? Diese Frage, die sich in das Entsetzen über die Tat und die Trauer über die ermordeten Menschen mischt, bewegt nach den Amokläufen in Erfurt, Emsdetten und jetzt in Winnenden unser Land. Wir suchen das Unfassbare zu verstehen und wollen verhindern, dass sich so eine grausame Tat wiederholt. Je weniger wir über den Täter und sein Umfeld wissen, desto mehr prüfen wir gesellschaftliche Faktoren, inwieweit sie Auslöser für diesen Massenmord mit anschließendem Suizid gewesen sein könnten. Und wieder werden reflexartig die „Killerspiele“ und die Verfügbarkeit von Waffen bemüht, um das Unerklärbare erklärbar zu machen.

Dabei wissen wir inzwischen manches über die Persönlichkeitsstrukturen der Täter, die sich in einigen Punkten erstaunlich ähnlich sind: Es sind ältere Jugendliche, die bisher alle aus der Mittelschicht stammen. Sie sind sozial isoliert, haben es schwer, soziale Anerkennung und Freunde zu finden. Sie spielten alle offenbar exzessiv Computerspiele mit gewalthaltigen Inhalten und entwickelten gleichzeitig eine starke Affinität zu Waffen. Sie alle hatten auch tatsächlich und ganz konkret Waffen zur Verfügung, denn sonst wären solche Taten gar nicht möglich gewesen. Wichtig ist aber auch, dass sie alle suizidale Absichten hatten. Sie alle wussten, dass am Ende ihrer Taten nur noch die Selbsttötung bleiben würde. Einen Amoklauf ohne abschließende Selbsttötung hat es bisher nicht gegeben.

Diese Selbstmordabsicht ist ein wichtiger Punkt, wenn wir nach der Rolle von „Killerspielen“ oder anderen gewalthaltigen Medienangeboten in der Motivkette fragen. Denn der Spieler sucht in seinen simulierten Gewalthandlungen Bestätigung, er will siegen. Er will die Regeln des Spiels so gut beherrschen, dass er damit im Wettbewerb gegen andere besteht, um so auf der spielerischen Ebene ein Machtgefühl zu erzielen, das ihm im Alltag versagt bleibt. Der Selbstmord als Ausweg entspricht aber eher dem Verlierer als dem Sieger. Wer sich selbst tötet, hätte im Spiel verloren.

Der Amokläufer verknüpft allerdings seine im Alltag subjektiv erlittene Erniedrigung mit dem Bedürfnis nach Macht, die er durch seinen Entschluss zur Selbsttötung zumindest für kurze Zeit empfinden kann. Dadurch, dass er andere Menschen gezielt oder wahllos mit in den Tod nimmt, will er sich zumindest posthum ein Denkmal setzen. Sebastian B. aus Emsdetten kündigte seine Tat im Internet an, er schrieb in seiner letzten Botschaft: „Bevor ich gehe, werde ich euch einen Denkkzettel verpassen, damit mich nie wieder ein Mensch vergisst.“ Angesichts des bisherigen Medienechos auf Amokläufe ist gewiss: Die Namen der Täter werden sich tatsächlich in das kollektive Gedächtnis einer Gesellschaft einbrennen – und das umso mehr, je höher die Zahl der Opfer ist.

In manchen Städten gibt es eine Übereinkunft zwischen Polizei und Medien, über Selbstmorde (z. B. durch das Springen vor fahrende Züge) nur ganz kurz und ohne Namensnennung zu berichten. Vergleichbare Taten gingen dadurch signifikant zurück. Dies zeigt, dass es vermutlich einen Zusammenhang zwischen dem geplanten Selbstmord und einer beabsichtigten öffentlichen Wahrnehmung gibt. Es ist sicherlich schwierig, eine vergleichbare Selbstbeschränkung in der Berichterstattung über Amokläufe zustande zu bringen. Schließlich existiert bei solchen Taten ein Informationsbedürfnis in der Bevölkerung. Das Gleiche gilt für die Politiker, die verständlicherweise ihre Anteilnahme und Trauer gegenüber den Hinterbliebenen zum Ausdruck bringen möchten, die damit aber auch Medienereignisse bieten, die den Bekanntheitsgrad und damit – zumindest aus der subjektiven Sicht späterer potenzieller Täter – die Macht des Amokläufers verstärken. Dieses Phänomen sollten wir als einen wichtigen Baustein in der Motivkette nicht außer Acht lassen.

Ihr Joachim von Gottberg

