

Kassis, Wassilis

## **Unbeherrschte oder Zügellose? Eine aristotelische Klassifikation und ihre Koppelung mit Fritz' These der Gewalttrahmungskompetenz bei extensiven Nutzern gewaltorientierter Computerspiele**

*Zeitschrift für Pädagogik 53 (2007) 2, S. 223-242*

urn:nbn:de:0111-opus-43958

in Kooperation mit / in cooperation with:

# **BELTZ**

<http://www.beltz.de>

### **Nutzungsbedingungen / conditions of use**

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.

This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

### **Kontakt / Contact:**

**peDOCS**  
Deutsches Institut für Internationale Pädagogische Forschung (DIPF)  
Mitglied der Leibniz-Gemeinschaft  
Informationszentrum (IZ) Bildung  
Schloßstr. 29, D-60486 Frankfurt am Main  
E-Mail: [pedocs@dipf.de](mailto:pedocs@dipf.de)  
Internet: [www.pedocs.de](http://www.pedocs.de)

## Inhaltsverzeichnis

### Thementeil:

#### *Internationale Organisationen als Global Players in Bildungspolitik und Pädagogik*

*Eckhardt Fuchs/Jürgen Schriewer*

Einführung in den Thementeil ..... 145

*Eckhardt Fuchs*

Internationale Nichtregierungsorganisationen als Global Players:  
Zur Herausbildung der transnationalen Zivilgesellschaft am Beispiel der  
Kinderrechtsbewegung ..... 149

*Anja P. Jakobi*

Die Bildungspolitik der OECD: Vom Erfolg eines scheinbar machtlosen  
Akteurs ..... 166

*Jürgen Schriewer*

„Bologna“ – ein neu-europäischer „Mythos“? ..... 182

*Markus Maurer*

Jenseits globaler Kräfte? Berufspraktische Fächer an allgemeinbildenden  
Sekundarschulen in Sri Lanka und Bangladesh ..... 200

*Deutscher Bildungsserver*

Linktipps zum Thema „Internationale Organisationen als Global Players in  
Bildungspolitik und Pädagogik“ ..... 215

### *Allgemeiner Teil*

*Wassilis Kassis*

Unbeherrschte oder Zügellose? Eine aristotelische Klassifikation und ihre  
Koppelung mit Fritz' These der Gewaltrahmungskompetenz bei extensiven  
Nutzern gewaltorientierter Computerspiele ..... 223

*Monika Rehr/Hans Gruber*

Netzwerkanalysen in der Pädagogik: Ein Überblick über Methode und Anwendung .....	243
---	-----

*Besprechungen*

*Heinz-Elmar Tenorth*

Karabel, Jerome: The Chosen. The Hidden History of Admission and Exclusion at Harvard, Yale and Princeton .....	265
---	-----

*Julia Kurig*

Michael Behnisch (2005): Pädagogische Beziehung. Zur Funktion und Verwendungslogik eines Topos der Jugendhilfe .....	268
--	-----

*Michael Parmentier*

Eva B. Ottilinger (Hrsg.): Zappel, Philipp! Kindermöbel. Eine Designgeschichte ....	271
---	-----

*Dokumentation*

Pädagogische Neuerscheinungen .....	275
-------------------------------------	-----

Wassilis Kassis

## Unbeherrschte oder Zügellose?

*Eine aristotelische Klassifikation und ihre Koppelung mit Fritz' These der Gewalttrahmungskompetenz bei extensiven Nutzern gewaltorientierter Computerspiele*

**Zusammenfassung:** In den von uns durchgeführten Analysen steht die Frage der Verbindung zwischen der extensiven Nutzung Gewalt darstellender Computerspiele und dem Gewalteininsatz jugendlicher im Mittelpunkt. Als Werkzeuge werden hierzu einerseits die aristotelische Klassifikation mangelnder Selbstbeherrschung und andererseits Fritz' These der Gewalttrahmungskompetenz im Umgang mit Computern eingeführt und überprüft. Die Ergebnisse aus dieser theoretischen und empirischen Analyse sind sehr eindeutig: Auch wenn die extensive Nutzung von gewaltorientierten Computerspielen sich im aristotelischen Sinne auf jeden Fall als unbeherrscht darstellen lässt, ist sie für die Mehrheit der Nutzer eindeutig nicht auch als Gewaltzügellosigkeit zu beurteilen, denn sie beschränkt sich auf die virtuelle Welt. Als zügellos ist dagegen jene Minderheit der extensiven Nutzer zu bezeichnen, welche sowohl im Alltag als auch im Computerbereich gewaltaffin denken und handeln. Die Gruppe der Zügellosen hat, dies ist eines unserer zentraleren Ergebnisse, in einem erschreckenden Ausmaß und mit einer beängstigenden Qualität die Kontrolle über ihr Gewalthandeln verloren.

### 1. Einführung

Der vorliegende Beitrag befasst sich mit der Frage, inwiefern die extensive Nutzung Gewalt darstellender Computerspiele durch männliche Jugendliche unbedenklich ist, oder doch massives Risikoverhalten darstellt. Als Werkzeuge und zugleich theoretische Mittel werden hierzu einerseits Fritz' These der Gewalttrahmungskompetenz im Umgang mit Computern (Fritz 1997b) und andererseits die aristotelische Klassifikation mangelnder Selbstbeherrschung in „Unbeherrschte“ und „Zügellose“ (Aristoteles 1991, Buch VII, 1146b, S. 14) verwendet. Wir hoffen, dass sich der Einbezug zweier Klassifikationen, die in ihrer theoretischen Konzeption ca. 2.400 Jahre auseinander liegen, als fruchtbar erweisen wird.

Im Voraus gilt es anzumerken, dass die allgemeinen Erwartungen bezogen auf die Forschungsergebnisse im Bereich der Medienwirkungsforschung insofern „schief“ liegen, dass eine fast zwangsläufige, quasi kausale negative Wirkung der Computerspiele auf die Gewaltbereitschaft der Nutzer erwartet wird (vgl. z.B. Spitzer 2005). Ausgehend von an Horrorszenarien erinnernde reale Fälle, in denen gewaltorientierte Computerspiele eine wichtige Rolle in der Gewaltaufschaukelung spielten (so z.B. bei den Schulmassakern von Littleton oder Erfurt), wird ein Kreuzzug gegen Gewaltdarstellungen in Computerspielen geführt, der stärker moralisierende als pädagogisch-psychologische Aspekte beinhaltet. Wir möchten aber betonen, dass wir eindeutig nicht empfehlen, sorglos die Warner oder gar die Opfer zu ignorieren. Trotzdem braucht es, so unsere Erfahrung, eine neutrale Betrachtungsweise, wenn wissenschaftliche Ergebnisse nicht schon vor der Analyse feststehen sollen. Meine Positionen zu den gewaltorientierten

Computerspielen als Bürger und als Wissenschaftler können dabei sehr wohl differieren.

Das Ziel, auch unserer Studie, soll demnach eine differenzierte Analyse sein, welche effektive und effiziente Präventions- und Interventionsmaßnahmen erst ermöglichen kann. Ob die extensive Nutzung Gewalt darstellender Computerspiele durch männliche Jugendliche also kein Grund zur Sorge ist, oder doch als Risikoverhalten gelten muss, wird, so unsere Leithypothese, auch eine Frage nach der Heterogenität der Gewalttraumungskompetenz der Spieler sein. Die extensive Nutzung gewaltorientierter Computerspiele soll somit als Teil eines möglicherweise umfangreicheren Problempakets angesehen und untersucht werden. In diese Richtung lassen sich unter anderem auch die eher geringen Korrelationen (je nach Analyse zwischen  $r=.18$  und  $r=.27$ ) zwischen dem Einsatz gewaltorientierter Computerspiele und gewalttätigem Verhalten Jugendlicher in der Metaanalyse von Anderson und Bushman (2001) erklären.

## **2. Theoretische und methodische Hinführung**

### *2.1 Zwischen Geschicklichkeit und Zielgenauigkeit*

Es bereitet häufig große Mühe, die bisher vorliegenden Forschungsergebnisse nach unterschiedlichsten Formen der Mediengewalt, z.B. bezüglich des Mediums oder bezogen auf die spezifischen Wirkungen auf die ZuschauerInnen bzw. NutzerInnen, zu spezifizieren (Lukesch 2004). Nur allzu gerne und häufig vorschnell werden beispielsweise Ergebnisse aus der Forschung zu einem anderen Medium, so z.B. vom Kino auf das Fernsehen und von Letzterem auf die gewaltorientierten Computerspiele übertragen (vgl. hierzu den äußerst kritischen Review-Artikel von Griffiths 1999).

Die im Rahmen unserer Studie zu ermittelnden Beziehungen zwischen der intensiven Nutzung gewaltorientierter Computerspiele und gewalttätigem Verhalten Jugendlicher sind noch um eine weitere Ebene komplexer: Die Jugendlichen sind nicht mehr „nur“ als Zuschauer sondern als aktive Nutzer, in unserem Fall sogar als „ego shooter“ (Fritz u.a. 1997c) beteiligt. Das heißt, sie handeln aus der Ich-Perspektive und sind als „Hauptdarsteller“ mit von der Partie, da ein „gelungener“ Spielablauf größtenteils über eine große Anzahl getöteter Gegner gemessen wird. Das Reaktionsvermögen der Jugendlichen und ihre Geschicklichkeit (sprich „Zielgenauigkeit“), aber auch die „stimmige“ Waffenwahl steuern das Spielgeschehen. Die Jugendlichen selbst werden damit zu einem zentralen Element des Spiels (Klimmt 2001, S. 23) insofern als sie den Eindruck gewinnen, dass sie Erfolge und Misserfolge steuern, womit eine starke Spielmotivation aufgebaut werden kann.

Für Grodal (2000) hat diese Virtualisierung von Erfolg und Misserfolg auch insofern einen besonderen Reiz für die SpielerInnen, als bei jeder Wiederholung einer Spielsituation die Karten wieder neu gemischt werden, aber durch den sich einstellenden Übungseffekt auf einem jeweils höheren Niveau der Spielkompetenz. Die Unsicherheit des Ausgangs des Spielgeschehens bleibt zwar bestehen, kann aber über virtualisierte Kompetenzen der NutzerInnen besser abgeschätzt werden, wodurch ein starker Motiva-

tionsschub, ja fast ein zwanghafter Wunsch der SpielerInnen entsteht, sich immer wieder aufs Neue mit diesen Spielen zu beschäftigen.

Diese Steuerungsmöglichkeit der jugendlichen NutzerInnen muss aber dahingehend relativiert werden, dass die Handlungsalternativen im Rahmen dieser Computerspiele äußerst reduziert sind, da die unumstößliche Hauptregel der Spiele lautet: „Töte, oder du wirst getötet!“. Der Fokus der Spiele liegt damit bei der, mindestens auf Computerspielniveau, unhinterfragten Gewaltbereitschaft und dem Gewalteinsetz. Klimmt hält zu Recht fest (2001, S. 23), dass allzu häufig, bezogen auf die Rezeptionsanalyse dieser Spiele, vergessen wird, dass als wichtige Voraussetzung für das Erleben der Spannung eine emotionale Bewertung der Spielfigur durch die NutzerInnen vorliegen muss. Die Gewaltbereitschaft der Spielfigur bzw. des Gegenparts muss von den SpielerInnen quasi unhinterfragt akzeptiert werden.

## 2.2 *Die Geschlechtsspezifik der Nutzung gewaltorientierter Computerspiele*

Es gilt sich einmal mehr zu vergegenwärtigen, dass sich die Gruppe der Jugendlichen aus Mädchen und Jungen zusammensetzt. Diese Unterscheidung nach Geschlecht erweist sich in der Gewaltforschung nicht einzig aus politischer Korrektheit als notwendig, sondern hat auch handfeste empirische und theoretische Gründe (zu den teilweise stark unterschiedlichen Wirkungspfaden von Fernsehgewalt auf weibliche oder männliche Jugendliche siehe Hopf, 2004). Die Gewalt-Sozialisationsbedingungen, also die Bewältigungsprozesse im Falle erlittener oder ausgeübter Gewalt, aber auch die hierfür zur Verfügung stehenden sozialen Ressourcen, fallen nämlich je nach Geschlecht äußerst unterschiedlich aus (Heiliger 2002; Kassis 2003a; Kassis 2003b; Popp 2002; Popp u.a. 2001; Popp 1999). Auch das Computerspielen ist, in der Tendenz zwar abnehmend, ein deutlich geschlechtstypisch ausgeprägtes Phänomen. Einige Studien beschreiben einen Anteil weiblicher Nutzerinnen von 15% oder sogar weniger (Böck/Weish 1996; Cassell/Jenkins 1999). Darüber hinaus hat Fromme (2000) für Westdeutschland aufgezeigt, dass nur ein Drittel der wenigen Mädchen, die regelmäßig spielen, mit Vorliebe Gewalt darstellende Computerspiele nutzen; dies in auffallendem Gegensatz zu Jungen (vgl. Böck/Weish 1996; Feierabend/Klingler 2001). Dieses Ungleichgewicht wird sicherlich wesentlich durch geschlechtstypische Sozialisationsmuster hervorgerufen (Kassis 2004), denn Jungen, die bei Computerspielen wettbewerbsorientierte Schemata mit aggressiven Elementen bevorzugen, bewegen sich durchaus entsprechend gesellschaftlich konstruierten Geschlechtsstereotypen (Cassell/Jenkins 1999; Fromme 1999). Auch wenn Jungen sich täglich mit Gewalt darstellenden Computerspielen beschäftigen, widersprechen sie somit dem männlichen Geschlechtsstereotyp nicht. Die Mehrheit der männlichen „Vielspieler“, die extensiv Gewalt darstellende Spiele spielen, weist auch praktisch keine psychopathologischen Auffälligkeiten auf (Fritz/Fehr 1997a; Ladas 2002). Wegen der expliziten Geschlechtsspezifik des Themas werden wir uns in den nachfolgenden Analysen auf Jungen beschränken (für eine Mädchenspezifische Auswertung siehe Kassis/Steiner 2003).

Hierbei sei festzuhalten, dass nicht „naiverweise“ angenommen werden darf, dass es einen, wie auch immer gearteten, soziobiologischen Hintergrund für die Vorliebe der Jungen gegenüber diesen Computerspielen und den Gewaltmetaphern gibt. Ganz deutlich gehen wir von der Annahme aus, dass das Jungen-Breitenphänomen „Spielen gewaltorientierter Computerspiele“ – immerhin 47.5% der Jungen aus unserer Stichprobe fallen darunter – einen sozialisatorischen Hintergrund hat. Einerseits ist dies mit der diesbezüglich hoch problematischen Jungensozialisation (Kassis 2004; Kassis 2003a) in Verbindung zu bringen, andererseits mit der in unserer Gesellschaft öffentlich verurteilten, aber latent massiv wirkenden Gewaltakzeptanz, wie auch mit der als funktional wahrgenommenen und akzeptierten Wettbewerbshaltung im Sinne von „dein Tod ist mein Leben“ (Kassis 2003b). Trotz dieser Vorbehalte gilt es sich zu fragen, welche Kombinationen von Bedingungen des Aufwachsens von Schülern in „unglücklicher“ Paarung mit gewaltorientierten Computerspielen zu problematischen Entwicklungen führen (Kassis 2004).

### *2.3 Zur Rolle der gewaltorientierten Rahmungskompetenz nach dem Entwurf von Jürgen Fritz*

Grundsätzlich gilt es festzuhalten, dass die wissenschaftliche Diskussion um negative Auswirkungen des Konsums von Gewalt darstellenden Computerspielen auf die Persönlichkeit von Jugendlichen keineswegs konsistente Forschungsergebnisse erbracht hat (Fritz/Fehr 1997a; Ladas 2002; Rötzer 2003; Spitzer 2005). Fritz' Theorieentwurf unter dem Stichwort „Transfer und Transformation“ zeigt zudem auf, dass das „komplexe Bedingungsgefüge der Wechselwirkungsprozesse“ zwischen Computerspiel und NutzerInnen bzw. deren soziale Umwelt angemessener als bisher erfasst werden müssten (Fritz 1997b), wenn die Forschung vom Dilemma der monokausalen Argumentationsweise befreit werden sollte.

Im Rahmen der vorliegenden Studie werden wir in den Fällen, in denen gewalttätiges Verhalten in der Schule bzw. außerschulische Gewaltbereitschaft oder Gewalthandeln in Kombination mit einer intensiven Nutzung gewaltorientierter Computerspiele auftreten, von einer gewaltorientierten Rahmungskompetenz der Schüler nach Fritz (1997b, S. 245) sprechen. Fritz folgend werden wir nur im Falle einer mangelnden Rahmungskompetenz der Jugendlichen von einem Transfer virtueller – in unserem Fall gewaltorientierter – (Spiel-)Inhalte auf reales Verhalten ausgehen. Fritz' Ansatz möchten wir aber nicht einzig als Ausgangspunkt wählen, sondern ihn auch empirisch überprüfen, indem wir davon ausgehen, dass insbesondere gewaltorientierte sozialisatorische Rahmenbedingungen die Interaktion zwischen Jugendlichen und Computerspiel bestimmen. Es ist uns wichtig zu betonen, dass es uns nicht darum geht, die gewaltorientierten und damit die Menschenwürde verachtenden Computerspiele vorschnell entlasten zu wollen.

Wir werden unsere Aufmerksamkeit auf die inner- und außerschulische Rahmungskompetenz der extensiven Nutzer gewaltorientierter Computerspiele fokussieren und

als relevante Bedingungen dieser Rahmungskompetenz in der Forschung als indikativ geltende Bereiche von Gewalthandeln mit einbeziehen (Holtappels u.a. 1999; Lösel/Bliesener/Averbech 1999; Rostampour/Melzer 1999; Tillmann u.a. 2000). Dies sind einerseits innerschulische Gewaltformen wie sexuelle, psychische und physische Gewalt, aber auch das Bedrohen anderer MitschülerInnen, andererseits außerschulische Gewaltformen wie die verbale und physische politisch motivierte Gewalt, die Delinquenzneigung, der Vandalismus und die häufig daraus entstehenden Strafanzeigen bei der Polizei (Schubarth/Kolbe/Willems 1996; Tillmann u.a. 2000).

Als Ergänzung der bisher vorliegenden Forschungsergebnisse möchten wir zusätzlich überprüfen, inwiefern die Gewaltrahmungskompetenz sich nicht nur in einzelnen Belastungsfaktoren zeigt, sondern einem Konglomerat und somit dem von Cairns/Cairns (1994) beschriebenen „packages-syndrom“ folgt.

Unsere an Fritz orientierte Hypothese ist, dass erst die Kombination dieses explosiven inner- und außerschulischen Rahmens mit der intensiven Nutzung der gewaltorientierten Computerspiele zu einer problematischen Entwicklung der Schüler führt, welche sich deutlich von einem verhaltensmäßig „unproblematischen“ Jungenhabitus des intensiv gewaltorientierte Computerspiele Konsumierenden unterscheidet.

#### 2.4 *Das Ethik-Raster „Unbeherrschte und Zügellose“ von Aristoteles*

Zusätzlich zur Überprüfung von Fritz These stellt sich uns in theoretischer Hinsicht die Frage, aus welchem Grund wir annehmen können, dass die extensive Beschäftigung Jugendlicher mit gewaltorientierten Computerspielen, auch wenn diese Nutzung nicht mit realem und damit empirisch feststellbarem Gewalthandeln gekoppelt ist, kein erziehungswissenschaftlich relevantes Problem darstellt. Können wir also einzig aufgrund empirischer Kriterien die Frage der „Unbeschadetheit“ der Jugendlichen beantworten?

Es wäre natürlich unsinnig, oder zumindest suboptimal bezogen auf die theoretische Komplexität des Gegenstands, ein normatives Muster, welches sich auf wie auch immer legitimierte traditionelle gesellschaftliche Werte bzgl. Computerspielen beruft – im Sinne einer Computer-Moralphilosophie – heranzuziehen und die Nutzer gewaltorientierter Computerspiele sowohl wörtlich wie auch bildlich abzukanzeln. Wunschvorstellungen Erwachsener, wie Jugendliche ihre Freizeit verbringen müssten, münden bekanntlich meistens in bloße Rhetorik oder in Repression. Dieser Gefahr möchten wir entrinnen und bringen deswegen die Ethik Aristoteles', verstanden als die Vorstellung des individuellen guten Lebens im gesellschaftlichen Kontext, ein (vgl. Gigon in der Einführung zur Nikomachischen Ethik, Aristoteles 1991, S. 90ff.). Die Aktualität der Aristotelischen Klassifikation kann dabei trotz ihrer „Altersreife“ keineswegs bestritten werden (Robinson 1995; Ross 1995; Wolf 2002; Wolf 1995).

Der anzustrebende Klärungsprozess besteht im Kern darin, die Auseinandersetzung der Jugendlichen mit virtueller und/oder reeller Gewalt auch theoretisch und nicht einzig empirisch zu verorten. Die individuelle Lebensführung ist im Rahmen der Aristotelischen Theorie Anlass zur Suche nach dem richtigen Handeln (Ross 1995). Zugleich ist



sie Gegenstand des vernünftigen Überlegens des Einzelnen (Wolf 2002, S. 13) über das gute menschliche Leben (Wolf 1995), was wohl zu Recht als einer der Kernpunkte erziehungswissenschaftlicher Fragestellungen betrachtet werden kann.

Aristoteles beginnt sein siebtes Buch der Nikomachischen Ethik mit der Feststellung „... dass es im Ethischen drei Arten von Dingen gibt, die man zu fliehen hat: die Schlechtigkeit, die Unbeherrschtheit und die Rohheit“ (Aristoteles 1991, Buch VII, 1145a, S. 16f.). Von der Unbeherrschtheit (*akrasia*) (Wolf 2002, die Übersetzung der altgriechischen Begriffe folgt ihrer Vorgabe) zur Schlechtigkeit (*kakia*) bis hin zur Rohheit bzw. Bestialität (*theriotes*) liegt eine Verschärfung der Belastung in ethischer Hinsicht vor.

Wir werden im Rahmen unserer Abhandlung nicht auf alle Unterpunkte dieser sehr spannenden Gedanken und Ausführungen Aristoteles' eingehen können. Wir werden uns mit zwei dieser drei Gemütsverfassungen auseinandersetzen, die, bezogen auf die Persönlichkeit männlicher Jugendlicher, unbedingt zu meiden sind (Aristoteles 1991, Buch VII, 1145a, S. 15f.), wenn die Handlungen Jugendlicher auch ethisch vertretbar sein sollten. Erstens mit der *akrasia*, also der Unbeherrschtheit, und zweitens mit der *kakia*, der Schlechtigkeit, und einem der hervorragendsten Merkmale derselben, der Zügellosigkeit.

Das daraus entwickelte Ethik-Raster „Unbeherrschte und Zügellose“ von Aristoteles beabsichtigen wir auf die extensiven Nutzer gewaltorientierter Computerspiele zu übertragen. Unsere Vermutung dabei ist, dass Jugendliche auch unbesehen ihrer Gewalt-rahmungskompetenz nach Fritz (1997b, S. 245), diesmal aus der Sicht der Ethik Aristoteles' und damit aus ethischen Gesichtspunkten, als Risikogruppen bezeichnet werden müssten.

Wir gehen von der Annahme aus, dass die Gewaltrahmungskompetenz (Fritz 1997b), welche wir in einem ersten Schritt als den Einsatz physischer Gewalt der extensiven Nutzer gewaltorientierter Computerspiele in der Schule operationalisieren, sehr unterschiedlich ausfallen wird. Wir formulieren deshalb zuerst die Hypothese, dass ein Großteil der extensiven Nutzer gewaltorientierter Computerspiele gewaltfrei sein wird, es aber zugleich eine weitere Untergruppe von extensiven männlichen Nutzern dieser Spiele geben wird, welche ein massives inner- wie außerschulisches Belastungsbild aufweist. Danach werden wir untersuchen, inwiefern sich die Zuteilung der gewaltfreien und gewalttätigen Nutzer gewaltorientierter Computerspiele in die Gruppe der Unbeherrschten oder der Zügellosen im Sinne von Aristoteles (Aristoteles 1991, Buch VII, 1145a, S. 16ff.) als passend erweist.

### **3. Erhebung**

#### *3.1 Stichprobe und durchgeführte Fragebogenstudie*

Die Daten stammen aus einer im Jahr 2002 durchgeführten Untersuchung in Basel (Schweiz), die unter anderem Angaben sowohl zu Gewaltphänomenen als auch zum

Mediengebrauch beinhaltete. Im Rahmen der vorliegenden Analysen wurde nur die Jungenteilstichprobe berücksichtigt. Diese Teilstichprobe umfasst 301 Jungen der 9. Schulklasse aus den zwei Schultypen Weiterbildungsschule (entspricht in Deutschland der Kombination von Haupt- und Realschule in einem Klassenzug) und Gymnasium. Es ist eine repräsentative Stichprobe aus insgesamt 48 Schulklassen, die von MitarbeiterInnen in einer Doppelstunde mit einem standardisierten Fragebogen befragt worden sind. Die Lehrkräfte waren zum Zeitpunkt der Befragung nicht im Klassenraum. Die Eltern und die Jugendlichen selber konnten die Teilnahme an der Untersuchung verweigern. Von dieser Möglichkeit machte aber niemand Gebrauch. 195 der befragten Jungen (67,8%) besuchten die Weiterbildungsschule und 106 das Gymnasium (32,2%).

### 3.2 Eingesetzte Skalen

Die eingesetzten Analysefaktoren verteilen sich auf drei Bereiche der Erfahrungen der Jugendlichen: erstens auf die Intensität der Nutzung gewaltorientierter Computerspiele, zweitens auf die Gewalterfahrungen in der Schule und drittens auf die Gewalterfahrungen außerhalb der Schule in der so genannten „Freizeit“. Folgende Faktoren wurden in die Analyse eingeführt (siehe Tab. 1, S. 230):

Das Einzelitem „*extensive Nutzung gewaltorientierter Computerspiele*“, eine Eigenentwicklung (Kassis/Thommen 2002), stellt die Filtervariable dar, welche über die Zuteilung der Schüler in die Gruppe der intensiven Nutzer entschied. Sie fragte nach der Häufigkeit des Einsatzes von Gewalt darstellenden Computerspielen. Die Antwortkategorien lauteten: „mehr als 1 x in der Woche“, „1 x in der Woche“, „1 – 2 x im Monat“ und „nie vorgekommen“. Die Jungen, welche sich mehr als 1 x in der Woche mit den vorgegebenen Computerspielen befassten, wurden als extensive Nutzer identifiziert und der zweiten Gruppe, bestehend aus dem Antwortmuster „1 x in der Woche“, „1 – 2 x im Monat“ oder „nie vorgekommen“, gegenübergestellt.

Die Items der Skala „*Sexuelle Gewalt ausüben*“, einer Eigenentwicklung von Kassis (2003), drehen sich um sexuelle Anmache mittels beleidigender oder grober Worte oder im Sinne einer körperlichen Belästigung (Anfassen) gegen den Willen des Opfers.

Die Skala „*Strafanzeige wegen eingesetzter physischer Gewalt*“ erfasst nur die strafrechtlich relevanten Fragen im Zusammenhang mit der Ausübung von physischer Gewalt in Form von Schlägen oder anderer körperlicher Angriffe gegen MitschülerInnen. Es geht um den Grad der Verletzung (Schmerzen/Arztbesuch) des Opfers, sowie um eventuelle Anzeigen bei der Polizei aufgrund des Angriffs. Diese Skala ist ebenfalls eine Eigenentwicklung von Kassis und Thommen (2002).

Das Einzelitem „*Einsatz physischer Gewalt in der Schule*“ fokussiert auf die physische Gewalt, die von Jungen ausgeht.

Die Skala „*Psychische Gewalt ausüben*“ ist eine Eigenentwicklung von Kassis (2003b). Sie erfasst die Ausübung psychischer resp. sozialer Gewalt, worunter wir hier das Ausschließen, Hänkeln, Hochnehmen oder ähnliche Formen des Ärgerns von MitschülerInnen verstehen.

<b>Tab. 1: Analysefaktoren</b>			
<i>Skala/Item</i>	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Anzahl Items</i>	<i>Indikatives Item</i>
Extensive Nutzung gewaltorientierter Computerspiele	Einzelitem	1	Falls du Computerspiele oder Gameboy spielst, wie häufig hast du in den letzten drei Monaten folgende Spiele gespielt? Actionspiele z.B. Unreal Tournament, Tomb Raider, Quake?
Sexuelle Gewalt ausüben * <sup>1</sup>	0.9201	6	Ich habe andere Schülerinnen gegen ihren Willen körperlich-sexuell berührt.
Strafanzeige wegen eingesetzter physischer Gewalt * <sup>1</sup>	0.8593	4	Ich habe Schüler so verletzt, dass sie mich deshalb bei der Polizei angezeigt haben.
Einsatz physischer Gewalt in der Schule <sup>1</sup>	Einzelitem	-	Ich habe Schüler geschlagen oder sonst wie körperlich angegriffen.
Psychische Gewalt in der Schule ausüben <sup>1</sup>	0.8238	4	Ich habe Schüler gehänselt, hochgenommen oder sonst wie geärgert.
Verbale politische Gewalt ausüben <sup>1</sup>	0.6797	3	Ich habe MitschülerInnen wegen ihrer Nationalität mit beleidigenden und groben Worten beschimpft.
Physische politische Gewalt ausüben <sup>1</sup>	0.8563	3	Ich habe MitschülerInnen wegen ihrer Nationalität geschlagen oder sonst wie körperlich angegriffen.
Bedrohen <sup>1</sup>	0.9464	6	Ich habe anderen Schülern mit Gewalt oder indem ich ihnen Gewalt androhte, Geld oder persönliche Gegenstände weggenommen.
Gewaltakzeptanz <sup>2</sup>	0.7711	5	Mit Gewalt verschafft man sich Gehör und Respekt.
Delinquenztäter <sup>1</sup>	0.9035	5	Du wolltest anderen Jugendlichen mit einem Messer, einer Pistole oder einer anderen Waffe etwas wegnehmen.
Vandalismus <sup>1</sup>	0.7528	3	Du hast absichtlich Gegenstände von anderen Menschen oder öffentliches Eigentum (z.B. Velos, Straßenlaternen) beschädigt.
<p>1 Die Fragen nach Gewalterfahrungen bezogen sich auf einen Zeitraum von rund drei Monaten. Als Anhaltspunkt dienten die Fastnachtsferien, die zum Zeitpunkt der Befragung rund drei Monate zurücklagen. Mögliche Antwortkategorien auf die Frage "Wie oft ist ... seit den Fastnachtsferien vorgekommen?" waren: "mehr als 1x in der Woche vorgekommen", "1x in der Woche vorgekommen", "1-2 x im Monat vorgekommen", "nie vorgekommen".</p> <p>2 Als Antwortkategorien dieser Variablen wurden vierstufige Likertskalen ("stimmt völlig", "stimmt eher", "stimmt eher nicht", "stimmt gar nicht") eingesetzt.</p>			

Die Skalen „*physische politische Gewalt ausüben*“ und „*verbale politische Gewalt ausüben*“ sind Eigenentwicklungen von Kassis (2003). Sie erfassen die Ausübung physischer bzw. verbaler politischer Gewalt, hier repräsentiert durch die Beleidigung oder Beschimpfung von MitschülerInnen aufgrund ihrer Hautfarbe, Nationalität und Religion.

Die Items der Skala „*Bedrohen*“ drehen sich um das Androhen von Gewalt oder aber deren Einsatz im Zusammenhang mit dem Wegnehmen oder Erpressen von Geld oder persönlichen Gegenständen. Die Skala ist eine Eigenentwicklung von Kassis (2003).

Die Skala „*Gewaltakzeptanz*“ ist eine Eigenentwicklung von Kassis und Thommen (2002), welche zudem einzelne Items aus der Untersuchung von Heitmeyer u.a. (1995a) beinhaltet. Die zu untersuchenden Einstellungen thematisieren vorgefasste Meinungen der Jugendlichen zum Einsatz von Gewalt und Gegengewalt. Die Items bestehen aus Aussagen, welche den Einsatz von Gewalt und Gegengewalt gutheißen, rechtfertigen oder entschuldigen.

Die Skala „*Delinquenztäter*“ erfasst Gewaltvorkommnisse, welche außerhalb der Schule vorkommen und sich gegen andere Jugendliche richten. Die Skala ist eine Eigenentwicklung von Kassis (2003) und teilweise aus Heitmeyer u.a. (1995) übernommen.

Die Skala „*Vandalismus*“ erfasst illegale Handlungen, welche sich außerhalb der Schule abspielen und sich gegen Sachgegenstände bzw. öffentliches Eigentum (Beschädigung) oder Personen (Belästigung) richten. Die Skala ist eine Eigenentwicklung von Kassis und Thommen (2002), welche zudem einzelne Items aus der Untersuchung von Heitmeyer u.a. (1995) beinhaltet.

### 3.3 Leitfragen der Untersuchung

Unsere Leitfrage, inwiefern die extensive Nutzung Gewalt darstellender Computerspiele durch männliche Jugendliche Risikoverhalten darstellt, werden wir in zwei Analyse-schritten überprüfen. Einerseits durch die empirische Überprüfung von Fritz' These der Gewaltrahmungskompetenz im Umgang mit Computern (Fritz 1997b) und andererseits durch die Übertragung der aristotelischen Klassifikation mangelnder Selbstbeherrschung in „Unbeherrschte“ und „Zügellose“ (Aristoteles 1991, Buch VII, 1146b, S. 14) auf die Nutzer gewaltorientierter Computerspiele.

#### 3.3.1 Die Überprüfung von Fritz' These der Gewaltrahmungskompetenz

Die angesprochene Heterogenität der extensiven Computerspieler, bezogen auf das Kriterium „Gewalteinsatz“, möchten wir insofern untersuchen, als wir in einem ersten Schritt die Annahme der Koppelung von Schultypen mit der Art der Nutzung von gewaltorientierten Computerspielen hinterfragen. Unsere Annahme ist, dass der Hauptfaktor für die extensive Nutzung von gewaltorientierten Computerspielen nicht primär der Schultyp ist, sondern die männliche Sozialisation im Allgemeinen. Diese Annahme bezieht sich, wie gesagt, nur auf die Nutzung gewalttätiger Computerspiele und nicht

auf einen realen Gewalteinsetz der Jugendlichen. In einem zweiten Schritt werden wir, basierend auf schul- und sozialisationstheoretischen Arbeiten (Diederich/Tenorth 1997; Fend 1981; Fend 1979), davon ausgehen, dass die Schultypen auch ein Ausdruck der existierenden sozialen Schichtung sind und damit auch in einem engen Zusammenhang mit der Gewalt-Rahmungskompetenz Jugendlicher stehen (Fend 2000; Holtappels u.a. 1999; Rostampour/Melzer 1999; Tillmann et al. 2000). Diese Annahme kann auch auf Fritz gestützt formuliert werden. Demnach wären diejenigen Schüler im Hinblick auf reales Gewalthandeln speziell zu beachten, welche eine gewaltaffine Rahmungskompetenz aufweisen und zugleich extensiv gewaltorientierte Computerspiele nutzen.

Auf Grundlage dieser theoretischen Fragestellungen, werden wir in vier Auswertungsschritten Analysen zu Fritz' These vornehmen. Die vier Leitfragen hierzu lauten:

1. Gibt es, generell gefragt, einen Zusammenhang zwischen der Nutzung gewaltorientierter Computerspiele und dem besuchten Schultyp der Jugendlichen? Unsere Hypothese dazu ist, dass die Schüler der Weiterbildungsschule (Haupt-/Realschultyp der 8. und 9. Jahrgangsstufe in Basel/Schweiz) nicht häufiger auf die untersuchten Computerspiele zurückgreifen als die Gymnasiasten.
2. Gibt es einen schultypspezifischen Zusammenhang zwischen der Nutzung gewaltorientierter Computerspiele und der ausgeübten physischen Gewalt inner- und außerhalb der Schule? Zu dieser Fragestellung lautet die Hypothese, dass die extensiven Nutzer von gewaltorientierten Computerspielen in der Weiterbildungsschule vermehrt physische Gewalt ausüben.
3. Kann, bezogen auf die gewaltaffirmative inner- und außerschulische Rahmungskompetenz der Jugendlichen, aus der Gesamtgruppe der extensiven Nutzer gewaltorientierter Computerspiele eine besonders belastete Untergruppe eruiert werden? Fritz folgend gehen wir davon aus, dass die Gewaltrahmungskompetenz der in der Schule auffallenden Gewalttäter signifikant höher ausfallen wird als diejenige der Gruppe der in der Schule gewaltfreien extensiven Computernutzer.
4. Unterscheiden sich die in der Schule gewaltfreien aber extensiv gewaltorientierte Computerspiele nutzenden Jugendlichen schultypspezifisch bezüglich des weiterführenden gewaltsensitiven außerschulischen Alltagshabitus? Die Hypothese hierzu lautet, dass sich keine signifikanten Unterschiede ergeben werden.

### 3.3.2 *Ergebnisse zur Überprüfung von Fritz' These*

Die Ergebnisse der vier Analyseschritte wurden mittels einfaktorieller Varianzanalysen berechnet. Der Einsatz von Clusteranalysen wurde anfänglich erwogen, aber im Laufe der Auswertungen wegen der zu klein ausfallenden Teilstichprobe (n=12) der gewaltorientierten Computerspieler verworfen.

Der erste und zweite Analyseschritt, bei denen es um die Schultypspezifik der Nutzung gewaltorientierter Computerspiele und um die Gewaltaffinität dieser Spieler geht, wurden mit der Gesamtstichprobe von 301 Jugendlichen gerechnet. Für den dritten Analyseschritt, welcher die Gewaltrahmungskompetenz der gewaltorientierte Spiele nut-

zenden Weiterbildungsschüler untersucht, wurde die Teilstichprobe von 100 Jugendlichen der Weiterbildungsschule verwendet. Der vierte Analyseschritt schließlich beinhaltete alle 131 Schüler (Weiterbildungsschule und Gymnasium), welche in der Schule gewaltfrei sind, aber trotzdem extensiv gewaltorientierte Computerspiele nutzen.

Um die *erste* Fragestellung zu beantworten, galt es, die Schultypspezifik der extensiven Nutzung von gewaltorientierten Computerspielen zu eruieren. Von den 195 Weiterbildungsschülern nutzten 95 (48.7%) keine gewaltorientierten Computerspiele, 100 (51.3%) hingegen können als extensive Spieler bezeichnet werden (vgl. Tab. 2). Von den 106 Gymnasiasten nutzten 63 (59.4%) gewaltorientierte Computerspiele nicht oder kaum, 43 (40.6%) bezeichneten sich als extensive Spieler. 143 Jungen gelten insgesamt als extensive Nutzer gewaltorientierter Computerspiele („mehr als 1x in der Woche“). Der Schultypeneffekt bezüglich der extensiven Computernutzung ist nicht signifikant ( $F=3.174$  (300/301),  $p>0.050$ ). Eine Schultypspezifik der extensiven Computernutzung liegt demnach nicht vor.

**Tab. 2: Stichprobe und Computernutzung**

Schultyp	Befragte Schüler	Extensive Spieler insgesamt		Davon gewalttätige extensive Spieler	
		Abs.	in %	Abs.	in %
Weiterbildungsschule	195	100	51.3	12	12
Gymnasium	106	43	40.6	0	0
Schüler insgesamt	301	143	47.5		

In einem *zweiten* Schritt wurde eruiert, wie viele der insgesamt 143 extensiv gewaltorientierte Computerspiele nutzenden Schüler aus der Weiterbildungsschule und dem Gymnasium auch als Gewalttäter in der Schule zu verzeichnen sind. Hierbei interessierte uns die Habituskoppelung von Computerspielen und physischem Gewalthandeln. Insgesamt zwölf Jungen (8.4%) wiesen diese Koppelung auf (vgl. Tab. 2). Davon besuchte keiner das Gymnasium, es handelte sich nur um Jungen aus der Weiterbildungsschule. Damit konnte ein deutlicher Schultypeneffekt bezogen auf die Habituskoppelung ausgeübter physischer Gewalt in der Schule und gewaltorientierter Computerspiele festgestellt werden ( $F=7.482$  (142/143),  $p<0.01$ ).

In einem *dritten* Analyseschritt wurde innerhalb der Weiterbildungsschule-Stichprobe der extensiven Computernutzer ( $n=100$ ) varianzanalytisch die Differenz zwischen den gewalttätigen ( $n=12$ , 12%) und gewaltfreien ( $n=88$ , 88%) Jugendlichen untersucht. Als Gewalttätigkeit wurde der Einsatz physischer Gewalt in der Schule definiert. Diese Analyse fokussiert auf neun Dimensionen gewaltaffirmativer Gewalttrahmungskompetenz. Eingang in diese Analyse fanden Faktoren, welche das außerschulische Gewalthandeln der Jugendlichen untersuchen sollten (siehe Tab. 3, S. 234).

Die Ergebnisse können als eine frappante Bestätigung der Heterogenitätsannahme der Gesamtgruppe der extensiven Nutzer gewaltorientierter Computerspiele gewertet werden. Die zwei Gruppen der gewaltfreien bzw. der gewalttätigen Schüler unterschied-

den sich deutlich bezogen auf ihre außerschulische Gewaltrahmungskompetenz. Zudem besteht auch in der Gruppe der extensiv gewaltorientierte Computerspiele nutzenden Weiterbildungsschüler eine differenzielle Gewaltrahmungskompetenz.

**Tab. 3: Mittelwertunterschiede hinsichtlich der Gewaltrahmungskompetenz und der Zuordnung in gewalttätige und gewaltfreie Weiterbildungsschüler**

Skala	Mittelwert gewaltfreie (n=88)	Mittelwert gewalttätige (n=12)	F (df,N)	p-Wert	Eta <sup>2</sup> -Wert %
Psychische Gewalt ausüben	1.63	2.92	23.798 (99,100)	0.000	19.5
Sexuelle Gewalt ausüben	1.02	1.75	33.779 (99,100)	0.000	25.6
Strafanzeige wegen ein- gesetzter physischer Gewalt	1.06	2.58	136.765 (99,100)	0.000	58.3
Verbale politische Gewalt ausüben	1.29	1.75	5.023 (99,100)	0.027	4.9
Physische politische Gewalt ausüben	1.09	1.50	7.776 (99,100)	0.006	7.4
Bedrohen	1.01	1.75	50.239 (99,100)	0.000	33.9
Gewaltakzeptanz	2.25	2.90	6.709 (98,99)	0.011	6.5
Delinquenztäter	1.07	2.00	35.113 (99,100)	0.000	26.4
Vandalismus	1.26	2.17	15.518 (99,100)	0.000	13.7

Ein vierter Analyseschritt bezog schließlich die gewaltfreien und zugleich extensiv gewaltorientierte Computerspiele nutzenden Weiterbildungsschüler (n=88) und Gymnasiasten (n=43) ein. Sie wurden daraufhin verglichen, inwiefern die neun Belastungsdimensionen der Gewaltrahmungskompetenz, welche sich im Rahmen der Weiterbildungsschule als sensitiv herausgestellt haben, Unterschiede ergeben. Auch diese Ergebnisse (siehe Tab. 4, S. 235) lassen an Deutlichkeit kaum zu wünschen übrig: Die gewaltfreien Weiterbildungsschüler und die gewaltfreien Gymnasiasten unterscheiden sich bezüglich keiner der neun eingeführten Dimensionen der Gewaltrahmungskompetenz. Die physische Gewaltfreiheit in der Schule geht demnach, auch bei extensiv gewaltorientierte Computerspiele nutzenden Jungen, schultypunspezifisch mit einer relativen Gewaltferne auch in den weiteren Belastungsdimensionen einher.

In Bezug auf die von Fritz und Fehr (1997) formulierte Koppelung von virtueller Gewalt in der Welt des Computerspiels und realer Gewalt im Alltag halten wir als zusammenfassendes Ergebnis aller vier Analyseschritte fest, dass diese nur dann zu erwarten ist, wenn die Sozialisation männlicher Jugendlicher durch Gewalt bestimmt wird, also eine deutlich gewaltorientierte Rahmungskompetenz aufweist. Eine zwangsläufige Koppelung zwischen gewaltorientierten Computerspielen und Gewaltneigung kann in unserer Studie demnach eindeutig nicht nachgewiesen werden; auch dies in Übereinstimmung mit Fritz' Theorie.

Tab. 4: **Mittelwertunterschiede bezüglich der Gewalttraumungskompetenz zwischen den gewaltfreien Weiterbildungsschülern und Gymnasiasten**

Skala	Mittelwert gewaltfreie WBS-Schüler (n=88)	Mittelwert gewaltfreie Gymnasiasten (n=43)	F (df,N)	p-Wert	Eta <sup>2</sup> -Wert %
Gewaltakzeptanz	2.25	2.00	2.825 (129,130)	>0.05	-
Psychische Gewalt ausüben	1.63	1.63	0.003 (130,131)	>0.05	-
Sexuelle Gewalt ausüben	1.02	1.02	0.000 (130,131)	>0.05	-
Strafanzeige wegen eingesetzter physischer Gewalt	1.06	1.00	0.000 (130,131)	>0.05	-
Verbale politische Gewalt ausüben	1.29	1.17	1.582 (129,130)	>0.05	-
Physische politische Gewalt ausüben	1.09	1.00	2.668 (129,130)	>0.05	-
Bedrohen	1.01	1.00	0.487 (130,131)	>0.05	-
Delinquenztäter	1.07	1.02	0.598 (130,131)	>0.05	-
Vandalismus	1.26	1.14	1.253 (130,131)	>0.05	-

### 3.3.3 Die an Aristoteles orientierte Überprüfung der Nutzung gewaltorientierter Computerspiele

Im zweiten Überprüfungsschritt, der theoretischen Beurteilung der Nutzung gewaltorientierter Computerspiele, werden wir die Frage nach dem ethischen Gutsein des Menschen nach Aristoteles (Aristoteles 1991) auf unsere varianzanalytischen Ergebnisse beziehen. Dadurch möchten wir die Frage behandeln, welche sich uns aus theoretischer Sicht stellt, inwiefern und über welche Phänomenbeschreibung wir annehmen können, dass die Beschäftigung mit gewaltorientierten Computerspielen ein relevantes erziehungswissenschaftliches Problem darstellt. Bevor dies geschehen kann, müssen wir die Termini „Unbeherrschtheit“ und „Zügellosigkeit“ auf die Nutzung der gewaltorientierten Computerspiele hin spezifizieren und versuchen, die normativen Begriffe von Aristoteles auch empirisch überprüfbar zu gestalten, das heißt zu einem bestimmten Maß zu operationalisieren.

Die *Zügellosigkeit* vergleicht Aristoteles mit einer chronischen und *Unbeherrschtheit* mit einer akuten bzw. periodisch und selektiv auftretenden „sozialen Krankheit“. Oder in Aristoteles Worten: „Jene ist eine chronische, diese eine intermittierende Schlechtigkeit“ (Aristoteles 1991, Buch VII, 1150b, S. 34f.).

In der Gruppe der Zügellosen, so unsere Formulierung im Anschluss an Aristoteles, haben die Jugendlichen zwar nicht jegliche, aber doch deutlich die Kontrolle über ihr Gewalthandeln verloren. Gewalteinsetz begleitet sie, leider, in vielen Teilbereichen ihres Alltags und ist demnach zum Habitus geworden. Dieses Ergebnis konnten wir bei der



Überprüfung von Fritz' These bei 12% aller Weiterbildungsschüler feststellen (bzw. bei 4% aller Schüler bezogen auf die Gesamtstichprobe aus Gymnasium und Weiterbildungsschule). Diese hochproblematische Schülergruppe setzt parallel zur extensiven Nutzung gewaltorientierter Computerspiele in erschreckend vielen Lebensfeldern Gewalt ein (siehe hierzu die Auswertungen in Tabelle 3). Dabei geschieht dieser Gewalteinsetz keineswegs in rudimentärer Form. Um dies zu verdeutlichen, wird anbei der Eta<sup>2</sup>-Wert, die aufgeklärte Varianz, aus dem dritten Analyseschritt dargestellt, der sich über die Vergleiche zwischen gewalttätigen und gewaltfreien Weiterbildungsschülern ermitteln ließ (vgl. Abb. 1).

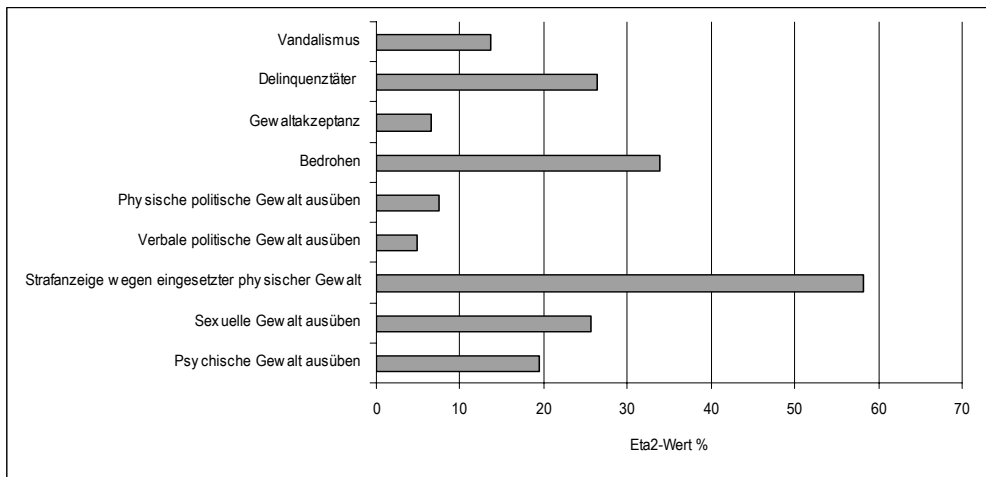


Abb. 1: **Eta<sup>2</sup>-Werte aus dem Vergleich zwischen gewalttätigen und gewaltfreien Weiterbildungsschülern**

Bezogen auf dieses Ergebnis ist das festgestellte „packages-Syndrom“ (Cairns/Cairns 1994), welches wohl zu Recht die Zuordnung der gewalttätigen Nutzer zur Aristotelischen Gruppe der Zügellosen mehr als nur nahe legt, interessant und zugleich höchst bedenklich. Demnach lassen sich die Zügellosen dadurch kennzeichnen, dass sie eine relativ bereichsunspezifische Gewaltunbeherrschtheit bzw. Gewaltzügellosigkeit aufgebaut haben.

*Unbeherrschtheit* liegt dagegen nach Aristoteles (1991, Buch VII, 1145a, S. 16f.) vor, wenn wir unsere Begierden entweder nicht zähmen können (Robinson 1995), oder wir uns für deren Reflexion nicht hinreichend Zeit nehmen. *Akrasia* gestaltet sich als ein Handeln wider besseres Wissen (Hügli 2004, S. 800) wobei Wissen in diesem Sinne nicht nur etwas ist, was man „hat“, sondern was man auch anzuwenden versteht (Aristoteles 1991, Buch VII, 1145a, S. 15f.). Das Gegenteil der Unbeherrschtheit ist die *enkrateia*, also die Beherrschtheit bzw. Selbstbeherrschung. Als besonders wichtig für die Sozialisationsforschung des Jugendalters erweist sich eine der psychologischen Erklärungen von Aristoteles für die Unbeherrschtheit, dass nämlich die betreffenden Personen

sich in einem noch anhaltenden Gewöhnungsprozess zur Besonnenheit befinden: „Denn die Sache muss in ihn hineinwachsen, und dazu braucht es Zeit“ (Aristoteles 1991, Buch VII, 1147a, S. 22f.).

Die so genannten Unbeherrschten unterliegen, auf unsere Thematik angewendet, der Gewaltfaszination im Computernutzungsbereich, können aber diese Faszination dahingehend zügeln, dass sie diese einzig im virtuellen Bereich ausleben. 96% aller extensiven Nutzer von gewaltorientierten Computerspielen aus unserer Stichprobe und immer noch 88% aus der Teilstichprobe der Weiterbildungsschule gehören dazu. Damit widersteht die überwiegende Mehrheit der extensiven Nutzer dem realen Gewalteininsatz. Das Gewalthandeln wird bei ihnen erfolgreich in solches in virtuellen und realen Zusammenhängen differenziert.

Den Kern des Phänomens Unbeherrschtheit nach Aristoteles aufgreifend, schließen wir mit Wolf (2002, S. 165), dass die untersuchten Schüler im Zustand der Unbeherrschtheit zwar wissen, was sie tun, aber trotzdem gegen dieses Ergebnis ihrer Überlegung handeln, indem sie dennoch das aus ethischer Sicht als schlecht Gewertete, die extensive Nutzung gewaltorientierter Computerspiele, praktizieren. Dabei gilt es zu bedenken – und dies konnte hinreichend empirisch verifiziert werden (vgl. Ladas 2002, S. 324) – dass auch so genannte „unproblematische“ Jugendliche virtuelle Gewalt als eine Metapher für Wünsche und Motivationen zur Ausübung realer Gewalt einsetzen. Diese Praxis muss dabei nicht der Pathologie des Einzelnen entspringen, sondern kann in weitgehender Übereinstimmung mit der „Normalität“ erfolgen, so z.B. der möglicherweise geteilten Grundüberzeugungen „jeder ist seines Glückes Schmied“, oder „das Leben ist ein Null-Summen-Spiel, und der daraus hervorgehenden Maxime, dass wir uns in einem harten Wettbewerb gegeneinander bewähren müssen“. Die Devise der gewaltorientierten Computerspiele „töte oder du wirst getötet“ könnte demnach in leicht modifizierter Form auch einer allgemein geteilten Funktionslogik von Gesellschaften, und damit auch der Heranwachsenden, entsprechen. Gewaltfrei-Sein setzen wir aus diesem Grund nicht vorschnell mit „kein Grund zur Sorge“ gleich. Wir postulieren über den Einbezug der aristotelischen Klassifikation, dass die gewaltfreien Nutzer gewaltorientierter Computerspiele aus ethischer Sicht weiterhin eine Risikogruppe darstellen. Diese Schlussfolgerung kann einzig über das wohl überlegte Ethik-Raster Aristoteles' generiert werden und nicht über die empirisch orientierte Bewältigungsforschung (vgl. Seiffge-Krenke 1993), da eine messbare Belastung der „Unbeherrschten“ vordergründig fehlt. Evidenzaufbau in der Bewältigungsforschung muss sich aus diesem Grunde auf mehr als einzig auf Empirie stützen (vgl. Garbarino 1996, S. 281), wenn auch die gesellschaftliche Verortung sozialpsychologischer Prozesse gefragt ist (vgl. Doise 1996, S. 64).

#### **4. Diskussion**

Im Rahmen der von uns durchgeführten Analysen ging es uns, mit Fritz (1997a) gesprochen, um die Suche nach der möglichen Gewaltrahmungskompetenz von männlichen jugendlichen Nutzern gewaltorientierter Computerspiele. Zu diesem Zweck wur-

den Ansätze aus der Gewaltforschung mit Ergebnissen der Medienforschung verbunden, um so einen Ausblick auf ein neues Verständnis von gewaltorientierten Medien in der Alltagswelt von Jugendlichen geben zu können. Das Anliegen unserer Studie war demnach die Untersuchung des Zusammenspiels von extensiver Nutzung gewaltorientierter Computerspiele und gewaltaffirmativem Alltagshabitus von Schülern. Die Entwicklungsrichtung dieser Beeinflussung bzw. die „Huhn-Ei-Debatte“ konnte dabei nicht geführt werden, da die berücksichtigten Querschnittdaten die Beurteilung von Entwicklungsrichtungen nicht zulassen.

Als eines der Hauptresultate konnten wir erkennen, dass die vorschnelle Zuschreibung der extensiven Nutzung gewaltorientierter Computerspiele als „Hauptschulproblem“, ein suboptimales, erziehungswissenschaftlich unhaltbares und der Prävention unzuträgliches Entlastungsargument zugunsten der Gymnasiasten darstellt. Diese Form von Computernutzung kann viel eher einem problematischen Jungenhabitus zugeschrieben werden und entspricht der vorherrschenden normativen Jungensozialisation. Auf den Punkt gebracht lautet dahingehend unser Ergebnis: Das Gymnasium schützt nicht vor der extensiven Nutzung gewaltorientierter Computerspiele.

Die Engführung der Medienwirkungsforschung durch monokausale Erklärungsansätze der Wirkungen von Medien auf Individuen, in unserem Fall auf männliche Jugendliche, hat sich als unfruchtbar erwiesen. Monokausale Zusammenhänge sind nicht belegbar (Fritz/Fehr 1997a; Ladas 2002; Rötzer 2003). Der Einbezug von weiteren Faktoren aus der Lebenswelt von Individuen in empirischen Untersuchungen scheint unerlässlich, um dem „komplexen Bedingungsgefüge der Wechselwirkungsprozesse“ (Fritz, 1997) zwischen Computerspiel und SpielerIn gerecht zu werden. Insbesondere die sozialisationistischen Rahmendaten und die aktuelle Lebenssituation beeinflussen die Formen des Transfers zwischen Realität und Virtualität. Auf das thematisch engere erziehungswissenschaftliche Feld bezogen, bedeuten diese Erkenntnisse, dass die Aneignung der Welt, und damit auch der eigenen Person, in einer wechselseitigen Verschränkung und Beschränkung zwischen Individuum, sozialem und materiellem Umfeld im Rahmen eines dynamischen, facettenreichen und zugleich multifaktoriellen Prozesses erfolgt.

Die Frage nach Ursache und Wirkung lässt sich dabei keineswegs abschließend beurteilen. Dies umso mehr, als die von den gewaltorientierten Jugendlichen bevorzugten Computerspiele alles andere als geeignet scheinen, um die Defizite ihrer Wertvorstellungen und ihrer Konfliktlösungskapazität im kompensierenden Sinne anzugehen (vgl. hierzu auch Wink/Lindner 2002, S. 95). Diese Computernutzungsform zeigt, so die Übereinstimmung unserer Ergebnisse mit den Studien Groebels (2001), dass die Spielform keine originäre Bedeutung, aber wohl eine verstärkende Wirkung auf die Alltagsgewaltorientierung von Schülern haben kann. Wink und Lindner (2002, S.102) geben zudem zu bedenken, dass längerfristige Auswirkungen dieses Nutzungsverhaltens zu einer Verstärkung von Rollenstereotypen führen könnten, weil die im virtuellen Raum verbrachte Zeit die potenzielle Möglichkeit verringert, an der Realität seine Maßstäbe auszuloten und gegebenenfalls zu hinterfragen. Dies könnte, so Fromme, Meder und Vollmer (2000, S. 321), bis hin zu Realitätsverlust, Einengung von Interessen und Vereinsamung führen. Die von uns eruierte, hoch problematische Gruppe der Computer-

nutzer, die Gewalt ausüben, entspricht am ehesten der von Fromme, Meder und Vollmer (2000) clusteranalytisch ermittelten Spielergruppe, welche von ihnen als involvierte Actionkämpfer (ebenda, 138/139) bezeichnet werden.

Auch wenn sich in unserer Stichprobe die Nutzung von gewaltorientierten Computerspielen durch ca. 50% der Schüler als mindestens unbeherrscht darstellen lässt – und anders möchten wir die lang andauernde Beschäftigung mit Kettensägen, Pump-Guns, Minenwerfern, Stacheldraht und Handgranaten gar nicht erst beschreiben –, ist sie für die Mehrheit der Nutzer eindeutig nicht auch als Gewaltzügellosigkeit zu beurteilen. Die überwiegende Mehrheit der männlichen extensiven Nutzer gewaltorientierter Computerspiele verfügt (doch noch!) über ein so hohes Maß an Selbstbeherrschung, dass sie im Alltag gewaltfrei bleibt. Als zügellos ist dagegen jene Minderheit zu bezeichnen, welche sowohl im allgemeinen Alltag als auch im Computerbereich gewaltaffin denken und handeln. Die Zügellosen haben zwar nicht jegliche, aber doch deutlich die Kontrolle über ihr Gewalthandeln verloren oder nie erworben. Gewalteinsatz begleitet sie leider in vielen Teilbereichen ihres inner- sowie außerschulischen Alltags.

Das Verhalten der Unbeherrschten mit ihrer nicht weiter auffallende Gewaltaffinität könnte mit Gründen zusammenhängen, die mit der Geschlechterrollenidentität, der männlichen Jugendkultur und zugleich mit der entwicklungspsychologischen Dynamik im Jugendalter zu tun haben, und damit nicht zwingend mit pathologischen Sozialisationskontexten im klassischen Sinne. Dabei müsste im Längsschnitt untersucht werden, welche Unbeherrschten-Teilgruppe unter welchen Bedingungen zur Zügellosengruppe hinüberwechselt und dabei aus dem Übergangsphänomen eine chronische und bereichsunspezifische Gewaltproblematik entwickelt. Zugleich wäre es sicherlich empfehlenswert, in zukünftigen Arbeiten die Nutzung der unterschiedlichen Computerspiele einzeln zu erfassen, um ein differenzierteres Bild der Erfahrungen mit gewaltorientierten Computerspielen zu erhalten. Dieses Ziel kann aber nur erreicht werden, wenn wir die enorme Heterogenität der extensiven Nutzer gewaltorientierter Computerspiele aufzudecken bereit sind. Dies war auch die Absicht der von uns vorgenommenen Analysen.

Sowohl für die betroffenen Individuen wie auch für die sie umgarnende Kulturindustrie wird demnach mit Aristoteles zu fordern sein, dass die Begierde nach und die Faszination für Gewalt nicht pathologisiert werden darf. Trotzdem darf uns, um den Blick nicht zu stark auf das Individuum zu richten, aus erziehungswissenschaftlicher Sicht die Stoßrichtung einer Gesellschaft erschrecken, die Gewalt zur Hauptunterhaltungskategorie für Jugendliche erhebt. Aus diesem Grunde betrachten wir es als wichtig, auch für eine empirisch orientierte Erziehungswissenschaft, die Empirie mit den philosophischen Grundlegungen der Pädagogik zu erweitern. Andererseits soll diese Erkenntnis nicht primär zur Entlastung, sondern zur Einsicht führen, das Breitenphänomen „gewaltorientierte Computerspiele“ ist – wieder mit Aristoteles (Aristoteles 1991, 1150b, S. 19ff.) gesprochen – eine *astheneia*. Diese individuelle und zugleich gesellschaftliche Schwäche lässt das Wissen um die Gefahr der Gewaltverherrlichung nicht zu einem integralen Teil des (Alltag-)Denkens und Handelns werden.

Die gegen Aristoteles' Lehre häufig erhobene Kritik, es sei doch nicht möglich, dass „...jemand, der die richtige Konzeption der *eudaimonia* hat, gegen diese handeln könn-

te, dass jemand, der eine klare Einsicht in die Größenverhältnisse der Güter hat, das kleine Glücksgut wählen könnte, wenn er deutlich das größere vor sich sieht“ (Wolf 2002, S. 187), erweist sich letztendlich doch als eine reale und millionenfach nachgewiesene Erkenntnis über menschlichen Willensschwäche. An dieser Schwäche scheint unsere, und wohl nicht nur diese, Gesellschaft im wahrsten Sinne des Wortes zu erkranken. Auf dem Weg zur Linderung dieser *astheneia* hat die Erziehungswissenschaft durchaus ihren Beitrag zu leisten. Hiervon abzuleiten, Computer-Sittenwächter oder die so genannten guten alten „Werte“ seien vonnöten und gar aristotelisch legitimiert, wäre allerdings verfehlt. Das Wissen darum, dass Gewaltverherrlichung schädlich ist, nur zu „haben“ (Hügli 2004), verkommt demnach zu einer entlastenden „political correctness“ und kann damit als unzulänglich entlarvt werden. In der Erziehungswissenschaft müsste es bekanntlich primär darum gehen, die Selbststeuerung der Heranwachsenden (wieder-)herzustellen und nicht die Kontrolle der Erwachsenen über die Jugendlichen zu konsolidieren. Erwachsene sollten sich deswegen auf die eminente Aufgabe zurückziehen, Jugendliche zu unterstützen bzw. dahingehend anzuleiten, dass sie Selbststeuerung bewusst erleben und dies auch in Bezug zum Medium Computer.

## Literatur

- Anderson, C.A./Bushman, B.J. (2001): Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. In: *Psychosocial Science* 12 (5), S. 353-359.
- Aristoteles (1991): Die Nikomachische Ethik. München: DTV.
- Böck, M./Weish, U. (1996): Games and Gender. In: *Informatik-Forum* 4, S. 189-196.
- Cairns, R.B./Cairns, B.D. (1994): *Lifelines and risks: pathways of youth in our time*. New York: Harvester Wheatsheaf.
- Cassell, J./Jenkins, H. (1999): *From Barbie to Mortal Kombat Gender and Computer Games*. Cambridge, Mass: The MIT Press.
- Diederich, J./Tenorth, H.-E. (1997): *Theorie der Schule*. Berlin: Cornelsen Scriptor.
- Doise, W. (1996): Social Psychology and the Study of Youth. In: Hurrelmann, K./Hamilton, S. F. (Hrsg.): *Social problems and social contexts in adolescence: perspectives across boundaries*. New York: Walter de Gruyter, S. 63-82.
- Feierabend, S./Klingler, W. (2001): *KIM-STUDIE 2000, PC und Internet – Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13jähriger Kinder in Deutschland*. Baden-Baden: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
- Fend, H. (1979): *Gesellschaftliche Bedingungen schulischer Sozialisation*. Weinheim, Basel: Beltz.
- Fend, H. (1981): *Theorie der Schule*. München, Wien, Baltimore: Urban und Schwarzenberg.
- Fend, H. (2000): *Entwicklungspsychologie des Jugendalters*. Opladen: Leske und Budrich.
- Fritz, J./Fehr, W. (Hrsg.) (1997a): *Handbuch Medien: Computerspiele*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Fritz, J. (1997b): *Zwischen Transfer und Transformation*. In: Fritz, J./Fehr, W. (Hrsg.): *Handbuch Medien: Computerspiele*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, S. 229-246.
- Fritz, J./Hönemann, H./Misek-Schneider, K./Ohnemüller, B. (1997c): *Vielspieler am Computer*. In: Fritz, J./Fehr, W. (Hrsg.): *Handbuch Medien: Computerspiele*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, S. 197-205.

- Fromme, J. (1999): Selbstsozialisation, Kinderkultur und Mediennutzung. Opladen: Leske + Budrich.
- Fromme, J./Meder, N./Vollmer, N. (2000): Computerspiele in der Kinderkultur. Opladen: Leske und Budrich.
- Garbarino, J. (1996): Youth in dangerous environments: Coping with the consequences. In: Hurrelmann, K., Hamilton, S. F. (Hrsg.): Social problems and social contexts in adolescence: perspectives across boundaries. New York: Walter de Gruyter, S. 269-290.
- Griffiths, M. (1999): Violent video games and aggression. A review of the literature. In: *Aggression and Violent Behavior* 4 (2), S. 203-212.
- Grodal, T. (2000): Video games and the pleasures of control. In: Zillmann, D./Mahwah, N.J. (Hrsg.): *Media entertainment*. Lawrence Erlbaum Associates, S. 197-212.
- Groebl, J. (2001): Media violence in cross-cultural perspective. In: Singer, D.G./Singer, J.L. (Hrsg.): *Handbook of children and the media*. London: Sage, S. 255-268.
- Heiliger, A. (2002): Mädchenarbeit im Gendermainstream. München: Frauenoffensive.
- Heitmeyer, W./Collmann, B./Conrads, J./Matuschek, I./Kraul, D./Kühnel W. (1995a): Gewalt. Schattenseiten der Individualisierung bei Jugendlichen aus unterschiedlichen Milieus. Weinheim: Juventa.
- Holtappels, H.G./Heitmeyer, W./Melzer, W./Tillmann, K.-J. (Hrsg.) (1999): *Forschung über Gewalt an Schulen*. Weinheim: Juventa.
- Hopf, W. H. (2004): Mediengewalt, Lebenswelt und Persönlichkeit – eine Problemgruppenanalyse bei Jugendlichen. In: *Zeitschrift für Medienpsychologie* 16 (3), S. 99-115.
- Hügli, A. (2004): Artikel „Willensschwäche“. *Historisches Wörterbuch der Philosophie*. Basel: Schwabe, S. 800-809.
- Kassis, W. (2003a): Die Wirkungsweise von Geschlechterrollenstereotypen auf die Gewaltentwicklung männlicher Schüler. In: *Schweizerische Zeitschrift für Bildungswissenschaften*. 24 (1), S. 143-160.
- Kassis, W. (2003b): Wie kommt die Gewalt in die Jungen? Soziale und personale Faktoren der Gewaltentwicklung bei männlichen Jugendlichen im Schulkontext. Bern: Haupt.
- Kassis, W. (2004): Komplexität und Kausalität in der erziehungswissenschaftlich motivierten Gewalt-Sozialisationsforschung. In: *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft* 7 (2), S. 248-262.
- Kassis, W./Steiner, O. (2003): Persönlichkeitsmerkmale und soziale Erfahrungen von Mädchen, die extensiv gewaltdarstellende Computerspiele nutzen. Ein korrespondenzanalytischer Zugang. In: *Zeitschrift für Medienpsychologie* 15 (4), S. 131-139.
- Kassis, W./Thommen, M. (2002): *Skalendokumentation des Projekts "Jugend und Gewalt"*. Basel: Universität Basel, Abteilung Pädagogik.
- Klimmt, C. (2001): Computer-Spiel: Interaktive Unterhaltungsangebote als Synthese aus Medium und Spielzeug. In: *Zeitschrift für Medienpsychologie* 13 (1), S. 22-32.
- Ladas, M. (2002): *Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen*. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Lösel, F./Bliesener, T./Averbeck, M. (1999): Erlebens- und Verhaltensprobleme von Tätern und Opfern. In: Holtappels, H.G./Heitmeyer, W./Melzer, W./Tillmann, K.-J. (Hrsg.): *Forschung über Gewalt an Schulen*. Weinheim: Juventa, S. 137-154.
- Lukesch, H. (2004): Expertise über die Gewaltwirkungen des Fernsehens und von Computerspielen. In: Lukesch, H./Bauer, C./Eisenhauer, R./Schneider, R.: *Das Weltbild des Fernsehens*. Regensburg: Roderer: Bd. 1, S. 111-282.
- Popp, U. (1999): Geschlechtersozialisation und Gewalt an Schulen. In: Holtappels, H.G./Heitmeyer, W./Melzer, W./Tillmann, K.J. (Hrsg.): *Forschung über Gewalt an Schulen*. Weinheim: Juventa, S. 207-224.
- Popp, U. (2002): *Geschlechtersozialisation und schulische Gewalt*. Weinheim: Juventa.

- Popp, U./Meier, U./Tillmann, K.-J. (2001): Es gibt auch Täterinnen: Zu einem bisher vernachlässigten Aspekt der schulischen Gewaltdiskussion. In: Zeitschrift für Sozialisationsforschung und Erziehungssoziologie 21 (2), S. 169-191.
- Robinson, R. (1995): Aristotle on Akrasia (VII 1-11). In: Höffe, O. (Hrsg.): Aristoteles: Die Nikomachische Ethik. Berlin: C.H. Beck, S. 187-206.
- Ross, W. D. (1995): Aristotle. London: Routledge.
- Rostampour, P./Melzer, W. (1999): Täter-Opfer-Typologien im schulischen Gewaltkontext. Forschungsergebnisse unter Verwendung von Cluster-Analyse und multinominaler logistischer Regression. In: Holtappels, H.G./Heitmeyer, W./Melzer, W./Tillmann, K.J.: Forschung über Gewalt an Schulen. Weinheim: Juventa, S. 169-190.
- Rötzer, F. (Hrsg.) (2003): Virtuelle Welten – reale Gewalt. Hannover: Verlag Heinz Heise.
- Schubarth, W./Kolbe, F.-U./Willems, H. (Hrsg.) (1996): Gewalt an Schulen. Ausmaß, Bedingungen und Prävention. Schule und Gesellschaft. Oplade: Leske + Budrich.
- Seiffge-Krenke, I. (1993): Stress and Coping in Adolescence. In: Journal of Adolescence 16 (3), S. 228-233.
- Spitzer, M. (2005): Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft. Stuttgart: Ernst Klett.
- Tillmann, K.-J./Holler-Nowitzki, B./Holtappels, H.G./Meier, U./Popp, U. (2000): Schülergewalt als Schulproblem. Weinheim: Juventa.
- Wink, S./Lindner, K. (2002): Kids und Computerspiele. Eine pädagogische Herausforderung. Mainz: Logophon.
- Wolf, U. (1995): Über den Sinn der Aristotelischen Mesoteslehre. In: Höffe, O. (Hrsg.): Aristoteles: Die Nikomachische Ethik. Berlin: C.H. Beck, S. 83-108.
- Wolf, U. (2002): Aristoteles' Nikomachische Ethik. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.

**Abstract:** *Our analyses focussed on the question of the link between an extensive use of violence-oriented computer games and the actual use of violence among adolescents. The tools applied and examined were, on the one hand, the Aristotelian classification of the lack of self-control and, on the other hand, Fritz's thesis concerning the competence to regulate violence in dealing with computers. The results from this both theoretical and empirical analysis are quite clear: although the extensive use of violence-oriented computer games may in any case be described as uncontrolled, in the Aristotelian sense, it can, for the majority of the users, clearly not be defined as a lack of restraint with regard to violence because it is restricted to the virtual world. However, that minority of adolescents who make extensive use of violence-oriented computer games and whose thinking and acting shows great affinity to violence, may well be described as unbridled. The loss of control over violent actions among this group of the unbridled has – thus one of our central findings - reached alarming proportions and a frightening quality.*

*Anschrift des Autors:*

PD Dr. Wassilis Kassis, Abteilung Pädagogik, Philosophisches Seminar der Universität Basel und Forschungsschwerpunkt Diversity an der PH FHNW, Theaterstrasse 22, 4051 Basel, Schweiz.  
E-Mail: Wassilis.Kassis@unibas.ch.