

Gehirn & Geist **report**

www.gehirn-und-geist.de

JUGEND UND GEWALT

Killer per Mausklick

Computerspiele und neue Medien im Visier von Psychologen

Wird mein Kind gewalttätig?

Warnsignale erkennen und gegensteuern

Prävention ist möglich

Anti-Aggressionstraining an Kindergärten und Schulen



Littleton, Erfurt, Emsdetten, Blacksburg

Was junge Männer zum Amoklauf treibt





Carsten Könneker
Chefredakteur
koenneker@gehirn-und-geist.de

ANTWORTEN AUF DRÄNGENDE FRAGEN

Nicht schon wieder! – So mag es vielen durch den Kopf geschossen sein, als uns am 16. April die Nachricht vom Amoklauf in Blacksburg erreichte. Nicht einmal ein halbes Jahr war vergangen seit dem blutigen Schulattentat von Emsdetten am 20. November 2006.

Was treibt junge Menschen zu solchen Taten, fragen Psychologen: falsche Vorbilder, Fehler in der Erziehung, exzessiver Konsum gewalthaltiger Medien (S. 20, S. 26)? Oder sind die Todesläufe von Littleton (1999), Erfurt (2002) und Blacksburg viel-

mehr extreme Eruptionen eines stets brodelnden Vulkans jugendlicher Aggressionen? Eltern mit schulpflichtigen Kindern stellen sich solche Fragen des Öfteren, wenn sie Geschichten vom Pausenhof hören. Dort ist Mobbing ein weit verbreitetes Phänomen (S. 28). Doch es gibt auch wissenschaftlich evaluierte Möglichkeiten, der Gewalt vorzubeugen (S. 32).

Der vorliegende »Report« bündelt die wichtigsten Artikel aus **Gehirn&Geist** zum Thema »Jugend und Gewalt« – das uns alle wohl noch lange beschäftigen dürfte.

INHALT



4 TODBRINGENDE FANTASIEN

Die Zahl jugendlicher Amokläufer hat in den vergangenen Jahren dramatisch zugenommen. Die Forschung zu diesem vielschichtigen Phänomen zeigt, wie sehr psychologische Vorsorge Not tut

ANGEMERKT!

11 GEWALTIG GESCHÄMT

Der Arzt und Psychotherapeut Till Bastian vermutet hinter vielen Bluttaten verletzte Schamgefühle

12 TATORT GEHIRN

Neurologische Auffälligkeiten stehen im Verdacht, die Neigung zu Aggressivität zu fördern. Sie sind jedoch nur ein Faktor neben anderen

20 NAHKAMPF IM KINDERZIMMER

Setzen »Killerspiele« am Computer die Empathiefähigkeit von Jugendlichen herab? Diese Frage wird unter Experten kontrovers diskutiert

INTERVIEW

26 NUR KEIN SCHOCKEFFEKT

Der Kriminologe Christian Pfeiffer sieht einen engen Zusammenhang zwischen Jugendgewalt und elektronischen Medien

28 »SAG, DASS DU EIN TIER BIST!«

Die alltägliche Gewalt in unseren Schulen: Mobbing kann Kindern das Leben zur Hölle machen

32 WIR MACHEN FAUSTLOS

Von klein auf zum gewaltfreien Miteinander erziehen – das ist das Ziel eines wissenschaftlich begleiteten Präventionsprogramms an Kindergärten und Grundschulen

INTERVIEW

38 PROVOKATION BEVORZUGT

Warum sind manche Kinder ständig gereizt und hyperaggressiv? Der Psychologe Franz Petermann im Gespräch über prügelnden Nachwuchs und überforderte Eltern

ANGEMERKT!

40 IN MEDIAS RES

Um weitere Schulattentate zu verhindern, brauchen wir keine schärferen Altersbeschränkungen für PC-Spiele, sondern mehr medienpädagogische Kompetenz!

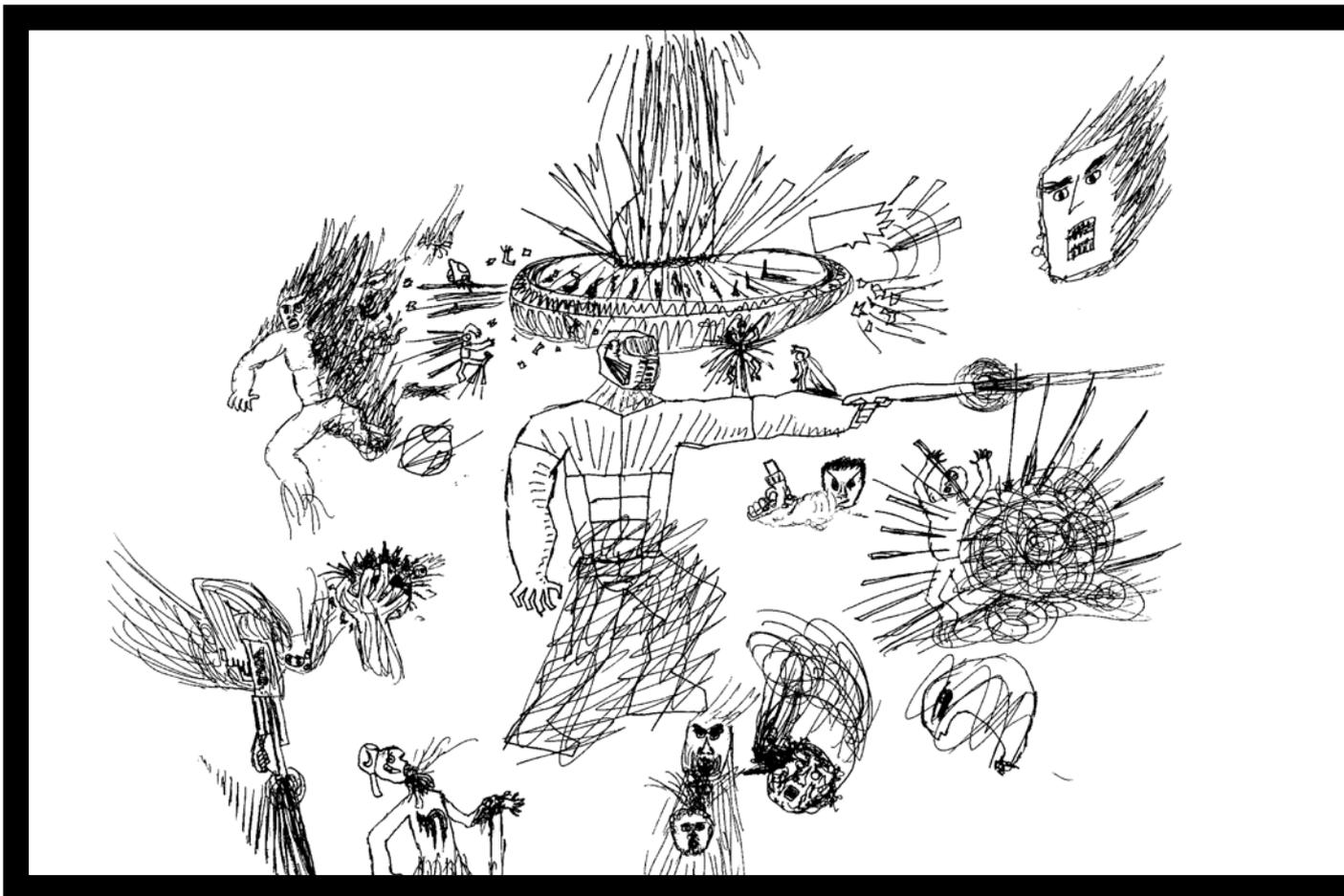
42 PILLE DES VERGESSENS

Zeugen und Opfer von Gewaltakten leiden noch lange unter ihren traumatischen Erinnerungen. Forscher suchen daher nach Mitteln und Wegen, sie von der Last der Vergangenheit zu befreien

46 ÜBERLEBEN IST KEIN ZUFALL

Um potenzielle Täter rechtzeitig zu erkennen, müssen wir ihre Signale richtig deuten – und entsprechend handeln

27 Impressum



BRENNENDE GEDANKEN

Im Juli 2006 gaben die Behörden in Colorado Tagebuchaufzeichnungen der Schulamokläufer von 1999 an der Columbine High School für die Öffentlichkeit frei. Darunter finden sich auf Papier gebannte Gewaltfantasien – hier eine Zeichnung von Eric Harris.

Todbringende Fantasien

Die Zahl von School Shootings hat in den vergangenen zehn Jahren dramatisch zugenommen. Gewaltforscher suchen nach Wegen, sie in Zukunft zu verhindern.

VON FRANK J. ROBERTZ

Hillsborough, New Carolina, im August 2006. Mit aufgerissenen Augen starrt Alvaro C. in die Videokamera und spuckt die Worte geradezu hinein: »Vielleicht bin ich ein Irrer oder ein Monster, aber ich habe versucht das Richtige zu tun! Ich habe es versucht, wirklich!« Kurz zuvor hat der 19-Jährige seinen Vater umgebracht. Am Ende des Videos deutet Alvaro C. an, auch an seiner ehemaligen Schule ein Massaker anrichten zu wollen. Er schickt das Band an die lokale Tageszeitung. An den Schuldirektor der Columbine High School in Colorado schreibt er eine E-Mail, in der er den geplanten Amoklauf ebenfalls ankündigt. Vor dem Schulgebäude feuert er ungezielt acht Schüsse ab, zwei Menschen werden verwundet. Als die Polizei eintrifft, lässt sich Alvaro C. bereitwillig festnehmen.

Drei Monate später, Emsdetten. Der 18-jährige Sebastian B. stellt eine englische

Videobotschaft ins Internet: »I can't fuckin' wait until I can shoot every motherfuckin' last one of you.« (Sinngemäß: »Ich kann es verdammt noch mal kaum erwarten, jeden einzelnen von euch Schweinen abzuknallen.«) Danach fährt er an seine frühere Schule, bewaffnet mit diversen Schusswaffen und selbst gebauten Rohrbomben. Er bahnt sich seinen Weg durch das Gebäude, schießt wahllos auf Schüler und Lehrer. Vor der Polizei verschanzt sich Sebastian B. in einem Klassenzimmer und tötet sich dort selbst.

Ein neues Phänomen

Während die Zahl schwerer Gewalttaten von Jugendlichen in den vergangenen Jahrzehnten zumindest in Deutschland, Kanada und den USA rückläufig ist, mehrten sich Amokläufe an Schulen in der jüngsten Dekade. Gut 100 mehr oder weniger blutige »School Shootings« sind

mittlerweile weltweit bekannt; das bislang größte Massaker ereignete sich jüngst – im April 2007 – auf dem Uni-Campus in Blacksburg (Virginia).

1999 hatte die Columbine High School in Colorado traurige Berühmtheit erlangt. Dort erschossen die beiden Jugendlichen Eric Harris und Dylan Klebold zwölf Mitschüler sowie einen Lehrer und verwundeten 23 weitere Menschen, bevor sie ihrem eigenen Leben ein Ende setzten. Erst der Amoklauf von Robert S. am Gutenberg-Gymnasium in Erfurt im Jahr 2002 und schließlich jener von Cho S. in Blacksburg sollten noch mehr Todesopfer fordern.

Wie lässt sich diese Welle an School Shootings erklären? Alvaro C. und Sebastian B. hatten mehrmals betont, wie sehr sie Harris und Klebold verehrten. Auch Robert S. hatte sich Bildmaterial von dem Massaker an der Columbine High School

DIE VIELLEICHT INTERESSANTESTEN HINWEISE DARAUF, WAS IN DEN KÖPFEN VON JUGENDLICHEN AMOKLÄUFERN VORGEHT, LIEFERT EINE ANALYSE IHRER GEWALTFANTASIEN

heruntergeladen; Cho S. bezeichnete sie gar als »Märtyrer«. Es scheint, als würde die Tat der beiden Amokläufer bei bestimmten jungen Menschen Anerkennung und Bewunderung finden, ja einzelnen sogar als Vorbild dienen. Auf Fanseiten im Internet wird Harris mit »Gott« verglichen und Klebolds früheres Auto wurde kürzlich schon fast wie eine »Reliquie« weit über Wert versteigert.

Seit vielen Jahren arbeite ich mit gewaltbereiten Jugendlichen und Erwachsenen. Vor rund eineinhalb Jahren gründeten wir das Institut für Gewaltprävention und angewandte Kriminologie in Berlin – nicht zuletzt mit dem Ziel, effektive Schritte gegen Gewalttaten an Schulen einleiten zu können. Mittlerweile verstehen wir die Beweggründe von jugendlichen Amokläufern besser. Wir kennen wichtige Warnsignale für ein School Shooting und haben entsprechende Gegenmaßnahmen sowie Richtlinien für den Ernstfall erarbeitet.

Die Forschung zu Schulamokläufen ist noch jung. Laut ersten US-amerikanischen Studien handelt es sich bei den Tätern um eher introvertierte Jugendliche, die relativ wenige, schwache soziale Bindungen besitzen und für ihr Leben kaum eine Zukunftsperspektive sehen. Oft erlitten sie in den Monaten oder Jahren vor ih-

rer Tat schwere persönliche Kränkungen, wurden etwa von der Schule verwiesen, fühlten sich von Lehrern unter Druck gesetzt oder von Mitschülern abgelehnt und schikaniert. Vor dem Amoklauf haben sie meist intensive Erfahrungen mit Schusswaffen gesammelt und ihr Vorhaben sorgfältig und über einen längeren Zeitraum hinweg vorbereitet.

Die vielleicht interessantesten Hinweise darauf, was in den Köpfen von jugendlichen Amokläufern vorgeht, liefert jedoch eine Analyse ihrer Gewaltfantasien. Diese entwickeln sich typischerweise in einem zuweilen Jahre dauernden Prozess immer weiter, bevor sie danach verlangen, in die Tat umgesetzt zu werden.

Auf der Suche nach (Selbst-)Gerechtigkeit

Fantasien an sich sind ein wichtiges Motiv für menschliches Handeln und für eine gesunde psychische Entwicklung von Kindern und Jugendlichen unersetzlich: Sie ermöglichen vorausschauendes Denken, Kreativität sowie das sprichwörtliche »Schöndenken«. So ist es normal, wenn ein Jugendlicher sich hin und wieder eine langweilige Unterrichtsstunde damit versüßt, dass er von Liebesabenteuern mit seiner Angebeteten träumt. Nicht selten besitzen Fantasien aber auch einen düs-

ter-gewalttätigen Einschlag oder sind von Rachegedanken erfüllt. Wohl nahezu jeder Mensch erlebt nach frustrierenden Erlebnissen gelegentlich gewalthaltige Fantasien, selbst Tötungsvorstellungen sind nicht selten, wie der US-amerikanische Psychologe David Buss von der University of Texas in Austin durch mehrere Studien eindrücklich belegen konnte. Solche Fantasien dienen dem Spannungsabbau – und damit der »Psychohygiene«: In diesem Sinn prägte der österreichisch-amerikanische Psychoanalytiker Theodor Reik (1888–1969) den ironischen Spruch »*A thought murder a day, keeps the psychiatrist away*« (zu Deutsch: Ein Mordgedanke pro Tag ersetzt den Psychiater).

Was also ist bei Amokläufern anders? Es ist nicht einfach, etwas über die Fantasien von jugendlichen Gewalttätern zu erfahren. Oft weigern sie sich, diese persönlichen Gedanken einem Psychologen mitzuteilen. Hinzu kommt, dass sich Amokläufer im Anschluss an ihre Tat oft selbst töten. Um die destruktiven Fantasien zu rekonstruieren, stützen sich Forscher daher auf Tagebucheinträge, Zeichnungen, Aufsätze oder andere »kreative« Auseinandersetzungen der Jugendlichen mit ihrer Innenwelt.

Der Soziologe Jack Katz von der University of California in Los Angeles beschäftigte sich intensiv mit den Gewaltfantasien von Straftätern. In seinem Buch »Verführungen des Verbrechens« beschreibt er wortgewaltig den Typus des »selbstgerechten Gemetzels« (righteous slaughter). Die wenigen bislang verfügbaren Dokumenten legen nahe, dass Alvaro C. ebenfalls in derartigen Fantasien schwelgte. Demnach war für Alvaros Tat das unkontrollierte Aufwallen von Zerstörungswut nicht ausschlaggebend. Vielmehr entsprang der Mord dem leidenschaftlichen Bestreben, seine eigene Vorstellung von »allumfassender Gerechtigkeit« durchzusetzen.

Wenn der junge Mann in seinem Video schildert, wie er Bestrafungen durch

AUF EINEN BLICK

Amokläufe an Schulen

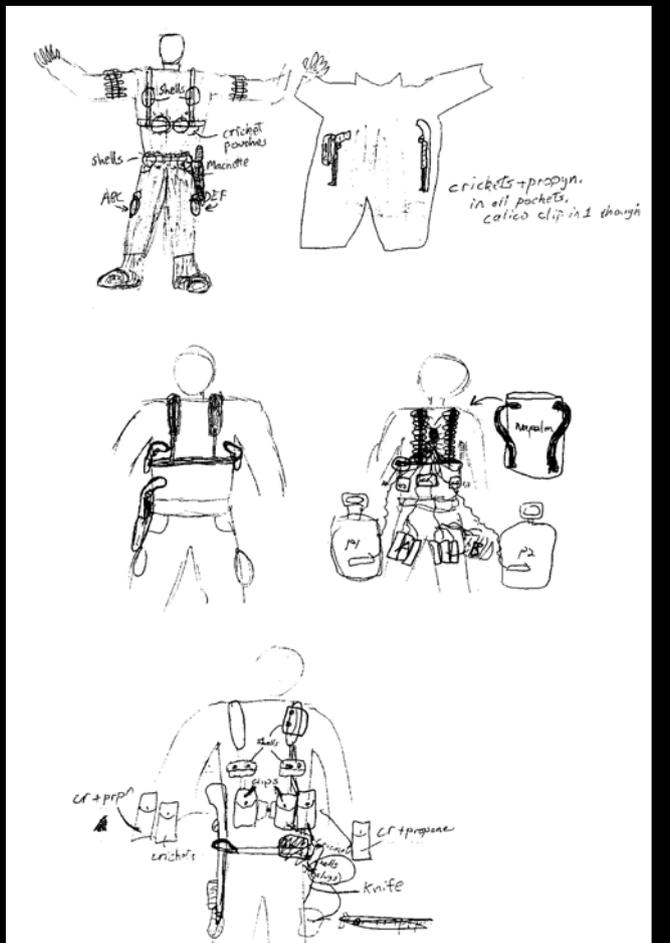
1 Laut ersten Studien handelt es sich bei Schulamokläufern um eher introvertierte Jugendliche mit wenigen sozialen Kontakten. Viele erlitten in den Monaten oder Jahren vor der Tat schwere persönliche Kränkungen.

2 Tagebücher und andere Aufzeichnungen legen nahe, dass die Täter schon längere Zeit intensive Gewaltfantasien hatten, bevor sie einen konkreten Plan für den Amoklauf entwickelten.

3 Um School Shootings zu verhindern, muss vor allem mehr psychologische Präventionsarbeit geleistet werden. Es gilt, gefährdeten Jugendlichen soziale Kompetenzen zu vermitteln und Alternativen zur Gewalt aufzuzeigen.

FATALES KALKÜL

Eric Harris und Dylan Klebold hatten schon lange sorgfältig geplant, welche Bewaffnung und Kleidung sie am Tag des School Shootings tragen würden.



seinen Vater erlebte, dabei erregt gegen die Kamera schlägt und mit starrem Blick Hypothesen für die Gründe seiner Tat aufstellt, spürt man allerdings auch seine kaum unterdrückte Wut. Eine Wut, die Alvaro C. schließlich alle rationalen Kosten-Nutzen-Überlegungen über Bord werfen ließ.

Alvaro C.s Verweis auf das Massaker von Columbine wirkt dabei nur vorge-schoben. Vermutlich ging es dem jungen Mann nach der Tötung seines Vaters eher darum, einen Mythos um sich aufzubauen. Er wollte nicht »nur« als Vatermörder gesehen und behandelt werden, sondern als Antiheld in die Geschichte eingehen. Schließlich hatten Klebold und Harris es vorgemacht – sie schmückten über Wochen die Titelblätter der Illustrierten. Alvaro zog zwar einerseits mit der Wahl seiner Kleidung, Waffen und Vorgehensweise Parallelen zum Attentat in Columbine. Selbst auf dem Weg zum Streifenwagen schrie er noch in die Kameras: »Colum-

bine! Remember Columbine! Eric Harris, Dylan Klebold!« Andererseits schoss er »lediglich« achtmal von außen auf die Schule, bevor er sich bereitwillig festnehmen ließ.

Identifikation mit dem Bösen

Nicht die Ermordung von Schülern oder Lehrern stand demnach im Mittelpunkt seines Interesses, sondern als School Shooter in Erinnerung behalten zu werden. Seine letzte Videoaufzeichnung vor dem Schulattentat beendete Alvaro C. mit den pathetischen Worten »Ich muss gehen. Es ist Zeit, dass die Geschichte eine Lektion erteilt«. Tagebuchaufzeichnungen von Klebold und Harris, die im Juli 2006 veröffentlicht wurden, offenbaren dagegen ganz andere Fantasien. Jack Katz fasst sie in die Kategorie des »Ur-Bösen« (primordial evil).

Die Täter orientieren ihr Selbstbild dabei an einer klassischen Gottheit, die nicht geliebt, sondern gefürchtet werden will.

Im krassen Gegensatz zur Realität standen Klebold und Harris in ihrer Fantasiewelt weit über der Gesellschaft und entzogen sich vollständig deren Kontrolle. Am Ende demonstrierten sie ihre »Allmacht«, indem sie sich zu Herren über Leben und Tod aufschwangen. Diese Fantasien waren das Ergebnis eines mehrjährigen Prozesses. Klebold schrieb ein Jahr vor der Katastrophe in das Schuljahrbuch: »My wrath ... will be godlike.« (»Meine Rache wird die eines Gottes sein.«)

Auch Interviews des FBI mit inhaftierten Mehrfachmördern zeigen, dass Gewaltfantasien in unterschiedlichsten Abstufungen vorkommen, den Täter aber mit der Zeit immer stärker vereinnahmen: Am Anfang steht der harmlose und kontrollierte Zeitvertreib, der irgendwann zum obsessiv-zwanghaften Gedankenspiel mutiert. Letzteres zielt zunächst noch nicht direkt auf Ausführung, sondern dient eher der gedanklichen Lustbefriedigung. Erst später, wenn die Fantasie die Gedanken

immer mehr bestimmt, entsteht der Willen, die Fantasie in die Tat umzusetzen.

Um das Selbstbild zu stärken, darf die Tötung nicht in beliebiger Weise stattfinden. Sie muss exakt der individuell ausgestalteten Fantasie entsprechen. Schulen werden dabei keineswegs zufällig als Tatort gewählt. Dort erfuhr der Jugendliche oft seine schwersten Kränkungen, folglich avanciert die Schule zum bevorzugten Drehort der inneren Filme. Auch Sebastian B. hatte wohl alles bereits in seiner Fantasie durchgespielt, als er zwei Mo-

ben versaut haben ... Für die, die es noch nicht genau verstanden haben: Ja, es geht hier um Amoklauf! Ich weiß selber nicht woran ich bin, ich weiß nicht mehr weiter, bitte helft mir.« Leider konnten die Besucher des Forums dem Jungen keine nachhaltigen Ratschläge geben.

Mit der Zeit wird die Fantasie für den zukünftigen Amokläufer immer wichtiger, gleichzeitig vernachlässigt er seine Beziehungen in der Realität immer mehr. Stattdessen durchdenkt er nun zunehmend Möglichkeiten, wie er seine Fanta-

wählen für ihre Tat ähnliche Kleidung, gleiche Waffen. Oftmals äußern sie, »besser« sein zu wollen als ihre Vorgänger – was in der Regel bedeutet, noch mehr Menschen zu töten. Sebastian B. formulierte den Kern seines Nachahmungswunsches so: *»Ich bin keine Kopie von REB; VoDKa, Steini, Gill, Kinkel, Weise oder sonst wem! ... Ist ein kleiner Dorfpriester nur ein »Nachahmungsstäter« des Paps-tes? Nein! Natürlich nicht! Er glaubt an dieselbe Sache wie der Papst, aber er macht ihn nicht nach. Er hat die gleiche*

DIE HOHE RATE VON SELBSTTÖTUNGEN IM ANSCHLUSS AN AMOKLÄUFE GEHT NICHT UNBEDINGT DARAUF ZURÜCK, DASS DER TÄTER DIE GRAUENHAFTEN FOLGEN SEINES TUNS ERKENNT. VIELMEHR PLANT ER DEN SUIZID VON VORNHEREIN MIT EIN

nate vor dem Amoklauf in sein Tagebuch schrieb: *»Stell Dir vor du stehst in deiner alten Schule, stell dir vor der Trenchcoat verdeckt all deine Werkzeuge der Gerechtigkeit, und dann wirfst du den ersten Molotow Cocktail, die erste Bombe. Du schickst deinen meist ghassten Ort zur Hölle!«*

Filme, Spiele oder Internetseiten bieten leichten Zugang zu gewalthaltigem Material, mit dem der Jugendliche seine Tagträume ausgestaltet. Je mehr Macht sie gewinnen, desto stärker wird nun auch der Drang, sie mit der Realität zu vermischen. Zu Beginn hatte er seine destruktive Fantasie aus Angst vor Ablehnung verborgen und entwickelte sie lediglich im Geheimen weiter. Mit der Zeit aber steigt das Bedürfnis, sie nach außen zu tragen, etwa in Form von Zeichnungen, Gedichten oder Andeutungen in Gesprächen. Werden diese Hinweise von Bezugspersonen nicht demonstrativ abgelehnt oder – etwa in entsprechenden Internetforen – sogar mit Begeisterung aufgegriffen, bekommen sie schnell eine besondere Dynamik.

In Einzelfällen äußern die Jugendlichen in dieser Phase aber auch konkrete Hilferufe. So schrieb etwa Sebastian B. zwei Jahre vor seiner Tat in einem Online-Chat: *»Ich fresse die ganze Wut in mich hinein, um sie irgendwann auf einmal rauszulassen, und mich an all den Arschl**hern zu rächen, die mir mein Le-*

sie verwirklichen kann. Den konkreten Auslöser zur realen Tat bieten dann in der Regel erneute, starke Frustrationen, etwa wenn die letzten sozialen Kontakte zusammenbrechen. Jetzt beschäftigt sich der Jugendliche fast ausschließlich mit der minutiösen Planung des Amoklaufs. Häufig vermischen sich in dieser Phase aggressive und depressive Symptome. So geht die recht hohe Rate von Selbsttötungen im Anschluss an Amokläufe nicht unbedingt darauf zurück, dass der Täter plötzlich die grauenhaften Folgen seines Tuns erkennt. Vielmehr plant er den Suizid von vornherein mit ein – wie es auch seine Vorbilder getan haben, die sich selbst und ihre »Botschaft« damit berühmt machten.

Botschaften an die Welt

Um sicherzugehen, dass ihre Nachricht an die Welt auch ankommt, senden School Shooter in letzter Zeit noch kurz vor ihrer Tat E-Mails an Mitschüler und Presse oder stellen die Inhalte ihrer Fantasien online. Sebastian B. versandte sein Tagebuch an mehrere Schulkameraden und schrieb in seinem Abschiedsbrief: *»Weil ich weiß das die Fascholizei meine Videos, Schulhefte, Tagebücher, einfach alles, nicht veröffentlichen will, habe ich das selbst in die Hand genommen.«*

Scheinbar unvermeidlich avanciert der School Shooter zur Ikone. Nachahmer

Sicht der Dinge. Er ist, wie der scheiss Papst, Teil eines ganzen.«

Indem sich die Jugendlichen in die Geschichte der Amokläufe einreihen, fühlen sie sich als Teil eines großen Medienspektakels – und behalten dabei leider oftmals Recht. Doch es gibt Möglichkeiten, den Kreislauf zu durchbrechen. Schon die Beachtung weniger journalistischer Regeln erschwert es Jugendlichen deutlich, sich die Fantasien von School Shootern zu eigen zu machen. So sollten Medien beispielsweise vereinfachende Erklärungen für die Motivation der Amokläufer vermeiden und statt auf deren Person und den genauen Tathergang auf die Folgen des Verbrechens fokussieren. Völlig ausschalten lässt sich der mediale Einfluss freilich nicht.

Eine Stufe später setzt die Früherkennung und Gefährdungsanalyse an. Sie beruht auf dem Phänomen des »Leaking« – dem Durchsickern von Gewaltfantasien oder dem Bekanntwerden der Planung eines Amoklaufs. Bemerken Lehrer, Eltern oder Schulkameraden, dass sich ein Schüler intensiv destruktiven Fantasien hingibt, müssen sie, am besten mit Hilfe eines speziell geschulten Psychologen, entscheiden, wie ernst diese zu nehmen sind. Dabei geht es darum einzuschätzen, ob es sich um vorübergehende pubertäre Vorstellungen oder um tatsächlich umsetzungsorientierte Fantasien handelt.

Dies erfährt der Psychologe nur durch Gespräche mit dem Schüler, seinen Angehörigen und im Notfall auch mit Klassenkameraden. Er muss den psychischen Zustand des Jugendlichen beurteilen und ermitteln, ob dieser in jüngster Zeit gravierende Kränkungen oder Verluste erlitten hat. Auch bereits vorhandene Akten können wichtige Hinweise liefern, etwa ob der Schüler Zugang zu Waffen hat und somit rein praktisch in der Lage wäre, seine Rachefantasien zu realisieren.

Der amerikanische Psychologe Al Carlisle beschäftigt sich seit vielen Jahren mit der Psyche von Serienmördern und jugendlichen Gewalttätern. Er stellte fest, dass Jugendliche vor allem dann anfällig für intensive Gewaltfantasien sind, wenn sie bereits in der Kindheit mit Brutalität

und Tod konfrontiert waren und glauben, soziale Anerkennung nur »mit Gewalt« erhalten zu können.

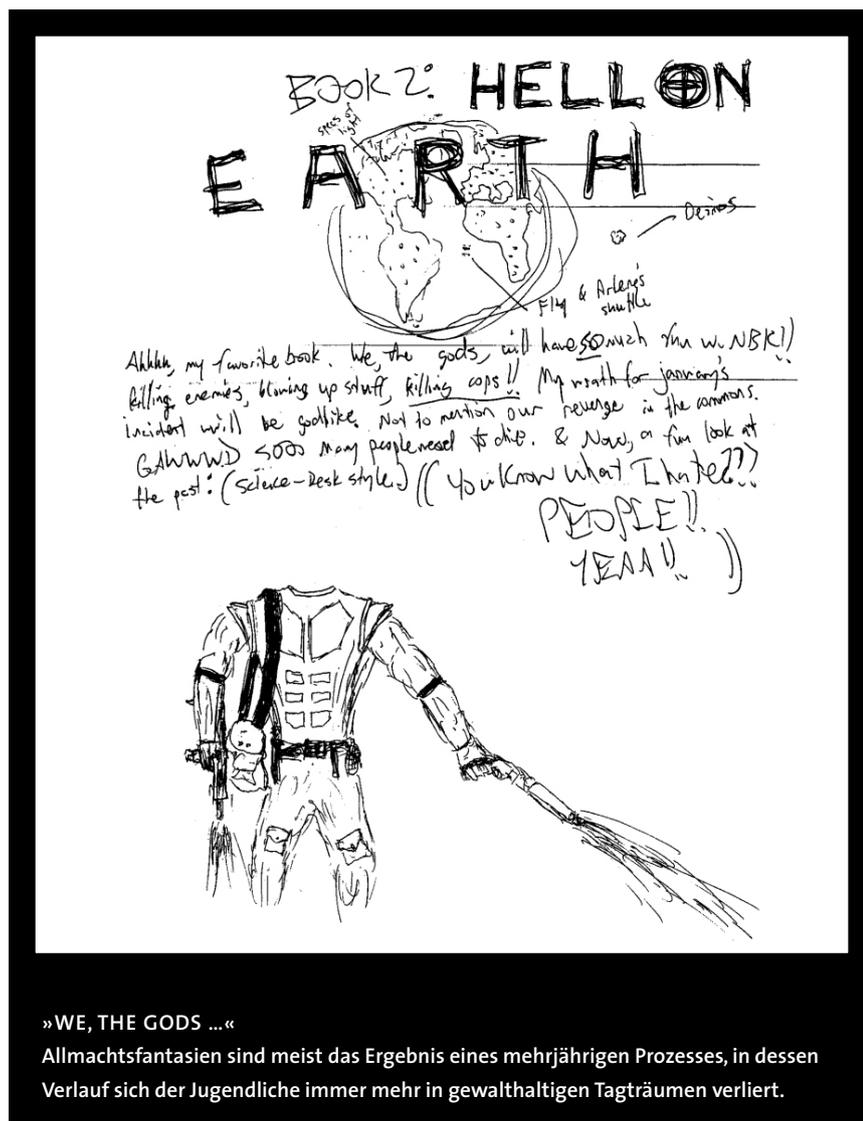
Schützende Freundschaften

Am wichtigsten ist es daher, dem Betroffenen gleichzeitig klar und unmissverständlich Hilfe anzubieten. Es geht nicht nur darum, Alternativen für das Erlangen von Anerkennung aufzuzeigen, sondern auch schlicht darum, ein neues soziales Band zu knüpfen. Eine lebensbejahende Einstellung und freundschaftliche, stützende Beziehungen sind zwei der wichtigsten schützenden Faktoren, die eine Umsetzung gewalttätiger Fantasien verhindern.

Leider kann man nicht davon ausgehen, dass Warnsignale immer entdeckt

und rechtzeitig gemeldet werden. Daher ist es für jede Schule ratsam, Vorsichtsmaßnahmen zu treffen. Die in den USA häufig eingesetzten Überwachungskameras und Metalldetektoren mögen zwar zunächst das Sicherheitsbedürfnis von Lehrern oder Eltern befriedigen und Schulbehörden das Gefühl von Handlungsfähigkeit geben. Geplante Gewaltakte wie School Shootings können sie jedoch nicht verhindern.

Die bisherigen Täter betreten den Tatort meist bereits mit vorgehaltener Waffe, das Summen der Detektoren konnte sie nicht stoppen. Das Bildmaterial aus den Überwachungskameras in Columbine aber fand sich später auf den Festplatten zahlreicher Nachahmungstäter und wirkte offenbar als Inspiration. Ro-



DIE IN DEN USA WEIT VERBREITETEN ÜBERWACHUNGSKAMERAS UND METALDETektoren MÖGEN ZUNÄCHST DAS SICHERHEITSBEDÜRfnIS BEFRIEDIGEN. GEPLANTE GEWALTAKTE WIE SCHOOL SHOOTINGS KÖNNEN SIE JEDOCH NICHT VERHINDERN

DIE KLUFT ZWISCHEN DEN LEBENSWELTEN DER VERSCHIEDENEN GENERATIONEN IST GROSS. DOCH WER EINFACH HOFFT, DASS EIN JUGENDLICHER SCHON SELBST SEINEN WEG FINDEN WIRD, MACHT ES SICH ZU LEICHT

bert St. vom Erfurter Gutenberg-Gymnasium etwa hatte eines der Bilder unter dem Titel »Durchblick!« gespeichert. Überwachungskameras und Metalldetektoren haben noch einen weiteren Nachteil: Sie erinnern die Schüler an eine beständig lauernde Gefahr, wo die Schule doch eigentlich das Gefühl von Geborgenheit vermitteln soll.

Sinnvoll ist es dagegen, wenn Schulleiter und Lehrer zusammen mit der örtlichen Polizeibehörde einen Notfallordner anlegen. In diesen gehören die Kontaktdaten von Fachstellen der Schulbehörden, die sich auf Gewalttaten spezialisiert haben. Auch die Rufnummern von spezialisierten Psychologen, Medizern, Sicherheitsleuten und Gefahrstoffexperten sollten hier verzeichnet sein. Ebenso müssen die Aufgabenverteilung und Verhaltenshinweise für das Schulpersonal im Krisenfall festgelegt werden, um in der Aufregung zielsicheres Handeln zu ermöglichen.

Empathiefähigkeit fördern

Der Königsweg, um Amokläufe zu verhindern, ist eine breite »primäre Gewaltprävention«: Programme, die Schülern grundlegende soziale Kompetenzen wie Empathiefähigkeit vermitteln, gewaltfreie Handlungsoptionen bei Konflikten eröffnen und es ermöglichen, Frustrationen zu bewältigen (siehe den Artikel »Wir machen Faustlos« auf S. 32).

Schulpsychologen und Schulsozialarbeiter sind Schlüsselfiguren, die verzweifelte oder resignierende Jugendlichen ihre Perspektiven innerhalb der Gesellschaft aufzeigen müssen – eine gute Arbeitsmarktpolitik würde dies freilich erleichtern. Zunächst einmal muss ein Jugendlicher erkennen, dass er einen gewissen Status in der Gesellschaft genießt. Erst dann erkennt er, was er durch eine Straftat aufs Spiel setzen würde.

Zugleich gilt es, Jugendliche in Gruppen von Gleichaltrigen einzubinden so-

wie Schul- und Freizeitsysteme mit Nachdruck zu fördern. Ein gutes Klassenklima und Lehrer mit Vorbildfunktion sind hier von unschätzbarem Wert. Schließlich weiß die Kriminologie schon seit Ende der 1960er Jahre, dass der Aufbau und die Pflege von Beziehungen zu sozial akzeptierten Menschen der beste Weg ist, um Gewalt vorzubeugen. Besitzt ein jugendlicher funktionsfähige Beziehungen, stellen sie einen starken Schutz dar. Erst wenn dieser Schild bricht, kann sich eine destruktive Fantasie festsetzen.

Derzeit gibt es politische Bestrebungen, sowohl »Killerspiele« als auch den Konsum gewalthaltiger Videos auf Schülerhandys zu verbieten. Selbstverständlich kann die Schule Jugendliche nicht davon abhalten, diese Produkte außerhalb des Schulhofs zu nutzen oder über das Internet zu beziehen. Vielmehr müssen die Schüler im Rahmen des Unterrichts zu einem kritischen Umgang mit gewaltverherrlichenden Inhalten erzogen werden.

Klar ist aber auch: Es genügt nicht, wenn nur Schule und Politik ihren Beitrag zur Prävention von Gewalttaten leisten. Die Kluft zwischen den Lebenswelten der verschiedenen Generationen ist zwar groß und Unterstützung anzubieten ohne zu bevormunden eine Kunst. Aber wer einfach hofft, dass ein jugendlicher schon selbst seinen Weg finden wird, macht es sich zu leicht. Denn wie die psychologische Forschung zu den bisherigen Amokläufern zeigt, ist das Versinken in destruktiven Fantasiewelten immer eine Flucht aus einer für den Jugendlichen unerträglich gewordenen Realität. Somit ist jeder gefordert, junge Menschen bei der Bewältigung ihres Lebensalltags zu unterstützen. ~

Frank J. Robertz ist promovierter Kriminologe, Leiter des Instituts für Gewaltprävention und angewandte Kriminologie (IGaK) und führt regelmäßig Fortbildungen für Schulen zum Thema durch.



Robertz, Frank J.,
Wickenhäuser, Ruben
DER RISS IN DER TAFEL
Amoklauf und schwere
Gewalttaten in der Schule.
(Springer, Berlin 2007,
ca. 240 S.)
Das Buch erscheint
voraussichtlich
im Oktober 2007.

LITERATURTIPPS

Britton, R.: Glaube, Phantasie und psychische Realität. Psychoanalytische Erkundungen, Stuttgart: Klett-Cotta 2001.

Psychoanalytische Betrachtungen zum Stellenwert von Fantasien

Lempp, R.: Das Kind im Menschen. Über Nebenrealitäten und Regression – oder: Warum wir nie erwachsen werden. Stuttgart: Klett-Cotta 2003.

Entwicklungspsychologische Perspektiven zur Wechselwirkung von Fantasiewelten und Realität

National Research Council: Deadly Lessons. Understanding Lethal School Violence, Washington, D. C.: National Academies Press 2002.

Fallstudien führender US-amerikanischer Wissenschaftler zu Schulamokläufen

Robertz, F.J.: School Shootings. Über die Relevanz der Phantasie für die Begehung von Mehrfachtötungen durch Jugendliche, Frankfurt: Verlag für Polizeiwissenschaft 2004.

Zur Rolle der Fantasie bei Schulamokläufen

WEBLINKS

www.gewalt-in-der-schule.info/

Website eines europäischen Kooperationsprojekts zu den Themen Gewalt, Mobbing und Bullying in Schulen

www.keepschoolsafe.org/

Englischsprachige Website zur Sicherheit an Schulen. Mit Materialien für Eltern, Schüler, Lehrer und Behörden



TILL BASTIAN ist Arzt an der Psychosomatischen Fachklinik Wollmarshöhe in Bodnegg.

GEWALTIG GESCHÄMT

Bloßstellung, Missachtung und Zurückweisung erzeugen tiefe Gefühle der Scham – die manche Menschen »mit Gewalt« zu bekämpfen versuchen.

Bei der Diskussion der Fälle Robert St. und Bastian B. – und ähnlich schrecklicher Ereignisse wie jüngst an der Virginia Tech University in den USA – wird Scham als mögliches Motiv selten berücksichtigt. Dabei ist offensichtlich, dass es sich bei den Gewalttätern häufig um schwer beschämte Menschen handelte. So wurde Robert St. wegen eines gefälschten ärztlichen Attests von der Schule verwiesen und konnte deshalb nicht an der Abiturprüfung teilnehmen – was er seinen Eltern aber verschwiegen.

Die Verwandlung von Passivität in Aktion, von Scham in Schuld, ist in der Tiefenpsychologie durchaus geläufig. Insofern bieten die irreführend als »Amokläufe« bezeichneten Bluttaten allen Anlass, auch über Scham nachzudenken – über ein Gefühl, das der in den USA tätige Schweizer Psychoanalytiker Leon Wurmser einmal das »Aschenputtel unter den Gefühlen« nannte. Die Metapher passt: Waren Affekte ganz allgemein lange Jahre ein Stiefkind der Forschung, so gilt dies für die Scham in vielerlei Hinsicht bis heute.

Inzwischen ist man sich weitgehend darin einig, dass Schuldgefühle einen Konflikt voraussetzen: Der eigene Verstoß gegen (verinnerlichte) Normen hätte auch unterlassen werden können. Schuldgefühle erfordern zwar eine Ambivalenz, aber nicht zwingend einen Beobachter. Möglicherweise ist meine böse Tat unentdeckt geblieben – vor dem »inneren Richter« fühle ich mich trotzdem schuldig. Anders bei der Scham. Beschämung bedeutet Bloßstellung, Missachtung oder Zurückweisung durch andere, und zwar wegen meiner Person. Begeht ein Junge unerwischt einen Ladendiebstahl, hat er vielleicht Schuldgefühle, wird sich aber kaum dafür schämen. Wohl aber, wenn ihn Mitschüler verspotten, weil er sich mit seinen 10 Kilo Übergewicht in der Sportstunde so ungeschickt anstellt – woran er selbst jedoch nichts ändern kann.

Daher ist Scham, die damit befasste Forscher unisono zu den Basisemotionen zählen, ein existenziell gefährdendes Erlebnis: Die meisten von uns würden sich bei Beschämung am liebsten »in ein Mausloch verkriechen«. Eine andere Bewältigungsform, insbesondere bei chronifizierter Scham, ist jedoch die »Flucht nach vorn«. Aktive Schambewältigung mit Todesfolge ist aus Mythologie und Kulturgeschichte bekannt – vom japanischen Samurai, der zum Harakiri schreitet, weil er »sein Gesicht verloren« hat, über den griechischen Helden Aias, der im Trojanischen Krieg zum selben Mittel

griff, bis hin zu Kain, der nach der beschämenden Missachtung durch Jahwe (»auf Kain und sein Opfer sah er nicht ...«) den Bruder Abel erschlägt. Hier schließt sich der Kreis zu Emsdetten und Erfurt: Robert St. und Bastian B. folgten offensichtlich dem Beispiel Kains.

Auch die Hirnforschung bekräftigt diese knappe Skizze des Schamproblems in vielen Punkten. Etwa eine 2006 publizierte Studie von Elizabeth C. Finger und Mitarbeitern von den National Institutes of Health in Bethesda (USA): Die Probanden lasen im Kernspintomografen Geschichten über Moralverstöße und Schamerlebnisse, mit der Vorgabe sich vorzustellen, all dies sei ihnen selbst zugestoßen. Unabhängig von laut Drehbuch anwesenden oder nichtanwesenden »Zuschauern« fand sich eine Aktivierung des medialen präfrontalen Cortex, also jener Hirnareale, die als wichtig dafür angesehen werden, anderen Personen mentale Zustände zuzuschreiben (»Mentalisierung«). Dasselbe traf auf den ventrolateralen und den dorsomedialen Cortex zu, allerdings nur für die mit Schuldgefühl assoziierten Regelverstöße. Bei beschämenden Szenen dagegen wurden letztgenannte Hirnregionen nur im »öffentlichen« Kontext aktiv. Die Autoren sehen darin eine experimentelle Bestätigung für den postulierten Unterschied zwischen Scham- und Schuldgefühl.

Scham aktiviert die körpereigene »Stressachse« sowie das zentralnervöse Alarmsystem mit der Amygdala im Zentrum. Vermutlich werden solche Erlebnisse im »prozeduralen Unbewussten« gespeichert, sind also nicht verbalisierbar. Ihre Reaktivierung bedeutet »Hochstress«. Ähnlich wie sich manche Menschen zur »Selbstmedikation« etwa gegen Angst selbst Verletzungen zufügen, kann bei solchen mit narzisstischer Persönlichkeitsstörung aktive Gewaltanwendung zur »Stressabfuhr« nach Beschämung dienen. Mag dies auch zunächst nur in der virtuellen Realität eines Computerspiels geschehen, so droht doch (oder gerade dann) die Gefahr eines Teufelskreises aus Stress, sozialer Vereinsamung und simulierter Gewalt – der eines Tages in realer Gewalt münden kann.

LITERATURTIPPS

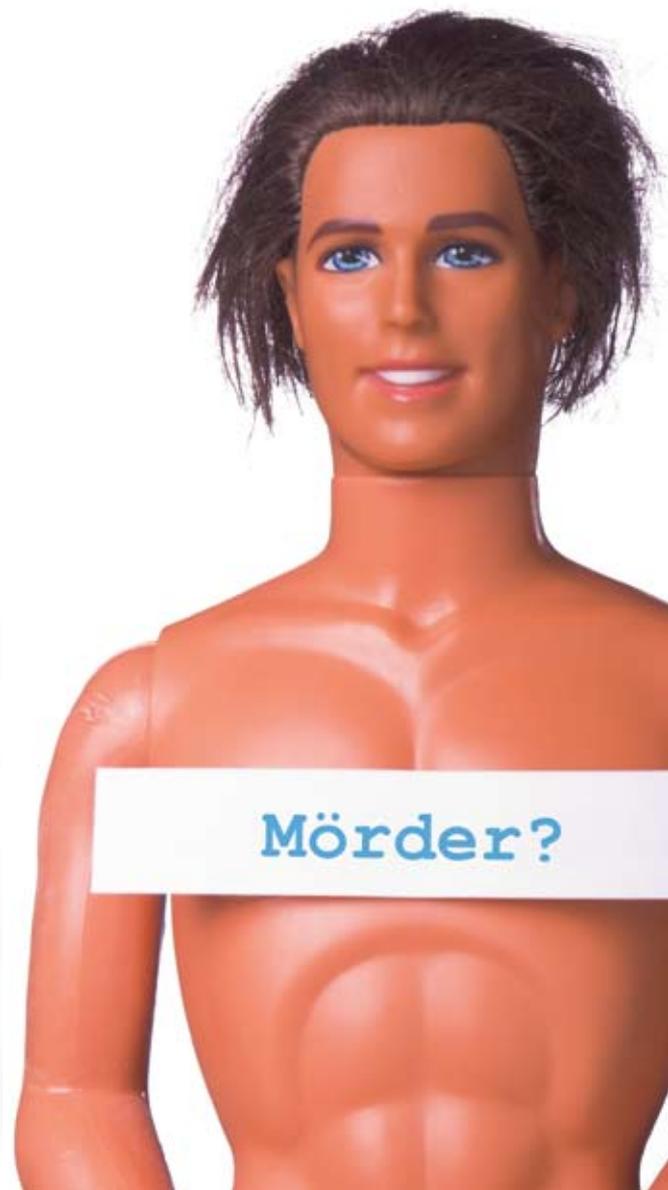
unter www.gehirn-und-geist.de/artikel/872107.

GEWALTFORSCHUNG

Tatort Gehirn

Neurophysiologische Veränderungen stehen im Verdacht, die Neigung zu Aggressivität zu fördern. Sie sind jedoch nur ein Faktor von vielen.

VON DANIEL STRÜBER, MONIKA LÜCK UND GERHARD ROTH



Warum tötet jemand einen anderen Menschen für ein paar hundert Euro aus der Registrierkasse? Was treibt Eltern dazu, ihr eigenes Kind zu misshandeln? Warum verbaut sich ein Jugendlicher seine Zukunft, indem er einen Schwächeren wegen einer nichtigen Streitsache zum Invaliden prügelt?

Angesichts der nicht abreißenden Berichterstattung über Mord, Totschlag, Misshandlung und sexuellen Missbrauch drängen sich vielen Menschen solche Fragen auf. Wenn das Verbrechen dann auch noch von einem Wiederholungstäter begangen wurde, der für ein ähnliches Vergehen schon einmal jahrelang im Gefängnis saß, reagiert die Öffentlichkeit

fassungslos. Offenbar versagen selbst drastische Versuche, diese Menschen zur Raison zu bringen: Können sie nicht anders, selbst wenn sie wollen? Und was machte sie zu solch chronischen Gewalttätern: Erfuhren sie als Kinder statt Liebe nur Grausamkeit – oder liegt ihnen die Aggressivität etwa »in den Genen«?

In den vergangenen Jahren führten Forscher viele wichtige Studien zu diesem Thema durch. Darunter finden sich mehrere so genannte Längsschnittuntersuchungen, in denen Psychologen, Mediziner und Neurologen Menschen von der Kindheit oder frühen Jugend an über einen langen Zeitraum hinweg beobachteten. In unserer eigenen, 2005 publi-

zierten Überblicksarbeit beschäftigten wir uns eingehend mit den psychobiologischen Wurzeln körperlicher Gewalt, indem wir die weltweit dazu gesammelten Ergebnisse sichteteten und bewerteten. Das betrachtete Spektrum reichte von Rangeleien und Schlägereien über Formen leichter und schwerer Körperverletzung bis hin zu Totschlag und Mord.

Unser wichtigstes Fazit: Gewalttätiges Verhalten lässt sich so gut wie nie auf eine einzige »Ursache« zurückführen, sei es eine erbliche Neigung, ein ungünstiges Elternhaus oder andere negative Erfahrungen. Vielmehr handelt es sich in aller Regel um eine Kombination von Risikofaktoren, die sich gegenseitig in ihrer

KEIN ETIKETTENSCHWINDEL

Klar – von außen sieht man Verbrechern ihre Neigungen nicht unbedingt an! Der Blick ins Gehirn gibt allerdings Hinweise darauf, *warum* jemand immer wieder ausrastet. Doch Vorsicht: Hirnveränderungen können, müssen aber nicht zu Gewalttätigkeit führen.



Soziopath?



Wirkung verstärken. Diese Erkenntnis beinhaltet auch eine gute Nachricht: Offenbar kann ein einzelner, die Gewaltneigung verstärkender Einfluss durch andere, positive Mechanismen kompensiert werden.

Eine der größten Längsschnittstudien begann 1972 in Neuseeland. Ein internationales Team von Psychologen verfolgt seit über 33 Jahren das Schicksal von etwa 1000 Menschen, die damals in der Stadt Dunedin geboren wurden. Terrie Moffitt und Avshalom Caspi vom King's College in London untersuchten dabei vor allem antisoziale Verhaltensweisen, die oft

mit körperlich ausgeübter Gewalt einhergehen.

Ihren Beobachtungen zufolge lassen sich zwei Gruppen unterscheiden: Bei der größeren häufen sich antisoziale Verhaltensweisen rapide zwischen dem 13. und 15. Lebensjahr. Danach verlieren sich bei den meisten Jugendlichen solche Tendenzen wieder zusehends. Eine kleine Minderheit jedoch zeigt bereits in der Kindheit – zum Teil schon im Alter von fünf Jahren – antisoziales Verhalten, das bis ins Erwachsenenalter bestehen bleibt. Hierbei handelt es sich fast ausschließlich um Jungen!

AUF EINEN BLICK

Gewalttäter im Fokus der Hirnforschung

1 Impulsive, chronische Gewalttäter weisen oft neuroanatomische oder neurophysiologische Defizite auf, die meist schon in der Kindheit und Jugend entstanden sind. Jedoch verdammten diese eine Person nicht zum Gewalttäter, sondern bewirken lediglich eine erhöhte Anfälligkeit.

2 Zu gewalttätigem Verhalten kommt es in der Regel erst in Kombination mit ungünstigen Erfahrungen in der Kindheit, etwa unsicherer Bindung, körperlicher Misshandlung oder sexuellem Missbrauch.

3 Eine sehr kleine Gruppe schwerer Gewalttäter zeichnet sich durch planvolles, kaltblütiges Handeln aus. Häufig aber werden gerade sie nicht gefasst. Im Gegensatz zu impulsiven Gewaltverbrechern wurden bei ihnen bisher keine charakteristischen Hirnveränderungen entdeckt.

Tatsächlich ist das männliche Geschlecht der wichtigste Risikofaktor für Gewalttätigkeit. Wie Kriminalstatistiken belegen, verüben weltweit Jungen und junge Männer die Mehrzahl aller körperlichen Übergriffe: So geht der enorme Anstieg der Jugendgewalt in Deutschland zwischen 1984 und 1997 zu 85 Prozent auf das Konto von männlichen Jugendlichen. Schwer wiegende Gewalttaten wie Mord, Totschlag, schwere Körperverletzung oder Vergewaltigung begehen nahezu ausschließlich Männer.

Dies bedeutet umgekehrt nicht, dass Mädchen und Frauen weniger aggressiv sind, wie man noch bis in die 1990er Jahre hinein annahm. Männer neigen jedoch eher zu direkter, nach außen gerichteter, körperlicher Gewalt, während das weibliche Geschlecht indirekte, verdeckte Aggression bevorzugt: Im Spinnen von Intrigen und »psychologischer Kriegsführung« übertreffen Mädchen die Jungen bei Weitem. Störungen des Sozialverhaltens treten bei ihnen typischerweise in einer bestimmten Phase der Pubertät auf, nämlich im 14. und 15. Lebensjahr. Mit 17 und 18 Jahren klingen sie meist bereits wieder ab.

Gipfel in der Pubertät

Die Ursachen für diese Unterschiede zwischen Männern und Frauen sind vielfältig. Gelernte Geschlechterrollen spielen eine Rolle (»Mädchen schlagen sich nicht!«, aber: »Ein Junge muss sich wehren können!«). Außerdem erfordern indirekte Aggressionsstrategien ein relativ hohes Maß an »sozialer Intelligenz«, die sich bei Mädchen früher und schneller entwickelt. Mit Sicherheit haben aber auch neurophysiologische Unterschiede einen Einfluss, wie wir noch sehen werden.

Die kleine Gruppe von männlichen, früh auffälligen, chronischen Gewalttätern kennzeichnet eine verhältnismäßig kleine Zahl von Merkmalen, darunter eine niedrige Frustrationstoleranz, Defizite im Erlernen sozialer Regeln, Aufmerksamkeitsprobleme, vermindertes Einfühlungsvermögen und mangelnde Intelligenz.

Am stärksten fallen sie jedoch durch ihr extrem impulsives Verhalten auf. Im-

mer wieder werden diese Menschen von ihren Gefühlen und damit verbundenen aggressiven Impulsen überwältigt. Schon bei geringfügiger Provokation geraten sie in Rage und können die Konsequenzen ihres Tuns nicht mehr bedenken. Viele von ihnen berichten, sie hätten sich bedroht gefühlt, etwa weil man sie angestarrt hätte – daher mussten sie sich doch zur Wehr setzen! Im Nachhinein verspürten die Betroffenen dann oft Reue. Diese chronisch Straffälligen bilden den »harten Kern« und verüben den größten Teil der registrierten Gewalttaten.

Besonders Wiederholungstäter mit entsprechend langer Gefängnis Karriere haben Probleme, ihre aggressiven Impulse im Zaum zu halten. Wie Befragungen eines Forscherteams um den Psychologen und Neurowissenschaftler Ernest S. Barratt an inhaftierten Straftätern im US-Bundesstaat Texas 1999 ergaben, lassen sie sich auch immer wieder zu Handgreiflichkeiten gegenüber anderen Insassen hinreißen – obwohl sie dafür deutlich verschärfte Haftbedingungen in Kauf nehmen müssen. Auf die Frage, warum sie dieses selbst schädigende Verhalten beibehalten, antworteten die Betroffenen oft, sie wüssten es nicht. Zwar sehen sie ihren Nachteil durchaus ein und nehmen sich vor, beim nächsten Mal kontrollierter zu handeln. Doch im Prinzip trauen sie sich selbst nicht zu, ihre Impulse im Griff zu behalten.

Die Impulsivität chronischer Gewaltverbrecher scheint auf einer hirnpfysiologischen »Prädisposition« zu beruhen. So entdecken Neurowissenschaftler bei diesen Männern gegenüber dem Durchschnittsbürger wesentlich häufiger anatomische oder physiologische Veränderungen im Bereich des Stirnhirns, genauer gesagt im präfrontalen Cortex, aber auch in limbischen Regionen (siehe Kasten auf S. 16).

Diese Hirngebiete haben allesamt mit der Entstehung und Kontrolle von Emotionen zu tun. Bereichen des präfrontalen Cortex (dem orbitofrontalen Cortex) wird dabei ein hemmender Einfluss auf Teile des limbischen Systems, insbesondere auf den Hypothalamus und die Amygdala zugeschrieben, von der unter anderem auch aggressive Impulse ausge-

hen. Auf dieser Annahme beruht die »Frontalhirn-Hypothese«: Sie sieht die psychobiologische Wurzel antisozialen Verhaltens in einem defekten Regelkreis zwischen kontrollierendem Präfrontalcortex und limbischem System.

Gleich mehrere Studien stützen diese Ansicht. Beispielsweise untersuchten Jordan Grafman und Mitarbeiter von den National Institutes of Health in Bethesda (USA) Vietnam-Kriegsveteranen, die Schädigungen im Präfrontalcortex erlitten hatten: Die Exsoldaten neigten klar zu erhöhter Aggressivität. Auch erwach-

auf; seine Geschwister entwickelten sich vollkommen unauffällig.

Ob die Frontalhirn-Hypothese auch für Frauen gilt, ist ungewiss. Weibliche Gewalttäter sind seltener und daher noch wenig untersucht. Zumindest scheint beim weiblichen Geschlecht generell kein Zusammenhang zwischen einem verringerten Frontalhirnvolumen und psychopathischen Tendenzen zu bestehen, wie er in der männlichen Bevölkerung nachweislich existiert.

Offenbar verfügen Frauen von Natur aus über eine effektivere Impulskontrol-

Die Eltern bemerkten, dass ihre dreijährige Tochter nicht auf Bestrafung reagierte. Später log sie schamlos, stahl und beging Einbrüche

sene Patienten mit Frontalhirnläsionen verhalten sich enthemmt, unangemessen, impulsiv und zeigen etliche Symptome einer antisozialen Persönlichkeitsstörung. Allerdings gibt es in beiden Fällen keine direkten Hinweise auf ausgeprägte körperliche Gewalttätigkeit.

Schatten der Vergangenheit

Anders sieht es aus, wenn das Frontalhirn schon in der Kindheit in Mitleidenschaft gezogen wurde. Forscher um den Neuropsychologen Antonio Damasio vom Medical Center der University of Iowa beobachteten hier dramatische Folgen. Beispielsweise hatten Chirurgen einem Säugling im Alter von drei Monaten einen Tumor im rechten Frontalhirn entfernt. Die Probleme begannen, als der Junge neun Jahre alt war: In der Schule war er kaum zu motivieren; er blieb sozial isoliert und verbrachte seine Freizeit fast ausschließlich vor dem Fernseher oder mit Musikhören. Gelegentlich »rastete« er vor Ärger aus, bedrohte andere und wurde handgreiflich. Bemerkenswerterweise wuchs der Junge in einer normalen Umgebung bei fürsorglichen Eltern

le, die erst versagt, wenn die Funktion des Präfrontalcortex früh und massiv gestört wird. So wie bei einer Betroffenen, deren Fall Antonio Damasio beschreibt: Die Frau war als Kleinkind, im Alter von 15 Monaten, angefahren worden und hatte dabei eine Kopfverletzung erlitten. Zunächst entwickelte sich das Mädchen normal, die ersten Verhaltensauffälligkeiten kamen erst mit drei Jahren zum Vorschein. Damals bemerkten die Eltern, dass ihre Tochter auf Bestrafungen überhaupt nicht reagierte. Später hielt sie sich an keine Regel, geriet häufig in Streit mit Lehrern und Mitschülern, log schamlos, stahl und verübte Einbrüche. Vor allem aber fiel die junge Frau immer wieder dadurch auf, dass sie andere verbal, aber auch körperlich angriff. Auch sie hatte Geschwister, die keinerlei Verhaltensauffälligkeiten zeigten.

Weitere wichtige Belege für die »Frontalhirn-Hypothese« stammen von Adrian Raine von der University of Southern California in Los Angeles. Raine und seine Mitarbeiter wählten sich ganz »besondere« Probanden aus: Sie untersuchten verurteilte Mörder. Tatsächlich fanden sie

Das Gehirn auf der Anklagebank

Die Neigung zu impulsiver Gewalt scheint zumindest bei Männern häufig auf Veränderungen im Präfrontalcortex zu beruhen. Dieser hemmt normalerweise die aggressiven Impulse, die in den Gefühlszentren des limbischen Systems entstehen (blauer Pfeil). Die »Frontalhirn-Hypothese« sieht daher in einer gedrosselten Aktivität oder frühen Schädigung – insbesondere im orbitofrontalen Teil des Präfrontalcortex – die Ursache der Gewaltbereitschaft.

Aber auch Störungen im limbischen System kommen bei Gewaltverbrechern häufiger vor. Beispielsweise könnten Schädigungen der Hippocampi bei impulsiven Gewalttätern die Verarbeitung und Bewertung emotionaler Informationen beeinträchtigen. Manche Forscher wiederum vermuten die Ursachen der Gewalttätigkeit in einer Fehlfunktion der Amygdala. Das könnte die Furchtlosigkeit, mangelnde Empathie und das fehlende Schuldgefühl erklären, die für »kaltblütige« Gewaltverbrecher charakteristisch sind.

Veränderungen im Neurotransmitterhaushalt reichen mitunter bereits aus, um die Impuls- und Gefühlskontrolle aus dem Lot zu bringen. Eine wichtige Rolle spielt zum Beispiel das Serotonin: Es wird in den »dorsalen Raphe-Kernen« gebildet. Von dort gelangt es in zahlreiche Hirnstrukturen (rote Pfeile), in denen es die Reizweiterleitung an den Synapsen beeinflusst.

Als Maß für die Serotoninkonzentration im Gehirn gilt etwa diejenige seines Abbauprodukts 5-Hydroxyindolessigsäure (5-HIAA) in der Rückenmarksflüssigkeit. Ein niedriger 5-HIAA-Spiegel hängt auf Verhaltensebene mit antisozialen Tendenzen zusammen. Dabei ist jedoch unklar, ob der Effekt nicht bloß indirekt ist: Serotonin wirkt generell beruhigend und reduziert Ängste.

Jemand, der auf Grund eines Serotoninmangels stark unter Furcht, Ängstlichkeit und Bedrohtheitsgefühlen leidet, neigt daher vermutlich eher zu »reaktiver Aggression« nach dem Motto »Ich fühlte mich angegriffen, da musste ich mich doch wehren!«. Gleichzeitig ist ein niedriger Serotoninspiegel typischerweise mit der Gefahr eines Suizids verbunden, der wiederum häufig Folge einer »Kurzschlusshandlung« ist. Dies unterstreicht den Zusammenhang zwischen Serotonin und Impulskontrolle.

Defizite im Serotoninhaushalt können die Folge negativer Umwelteinflüsse sein – chronischer Stress oder Drogenkonsum während der Schwangerschaft, aber auch Vernachlässigung, Gewalt und Missbrauch in der frühen Kindheit. Auf der anderen Seite bestimmt die genetische Ausstattung einer Person zu einem guten Teil die Aktivität des Serotoninsystems: Für zahlreiche seiner Komponenten haben Molekularbiologen unterschiedliche Genvarianten entdeckt, so genannte Polymorphismen, die bei Zusammentreffen mit sozialen Risikofaktoren die Gefahr für impulsives, antisoziales und gewalttätiges Verhalten erhöhen.

Für gesteigerte Aggressivität scheint insbesondere eine Variante des Tryptophan-Hydroxylase-Gens verantwortlich, das für die Serotoninsynthese notwendig ist. Aber auch die Konzentration, Aktivität und Effizienz von Serotonintransportern und -rezeptoren sowie Enzymen, die am Abbau des Botenstoffs beteiligt sind, variieren abhängig von der genetischen Ausstattung und beeinflussen so die serotoningesteuerten Hirnfunktionen. Zudem können vorgeburtliche und frühkindliche Defizite im Serotoninstoffwechsel die Hirnentwicklung stören und so wiederum zu den beobachteten anatomischen Veränderungen führen.

bei ihnen mittels bildgebender Verfahren wie der Positronen-Emissionstomografie (PET) oft eine geringere Stoffwechselaktivität in frontalen Hirnregionen als bei normalen Personen. Die weitere Analyse ergab jedoch, dass dies nur für solche Verbrecher galt, die im Affekt, also impulsiv, mit starker emotionaler Beteiligung ge-

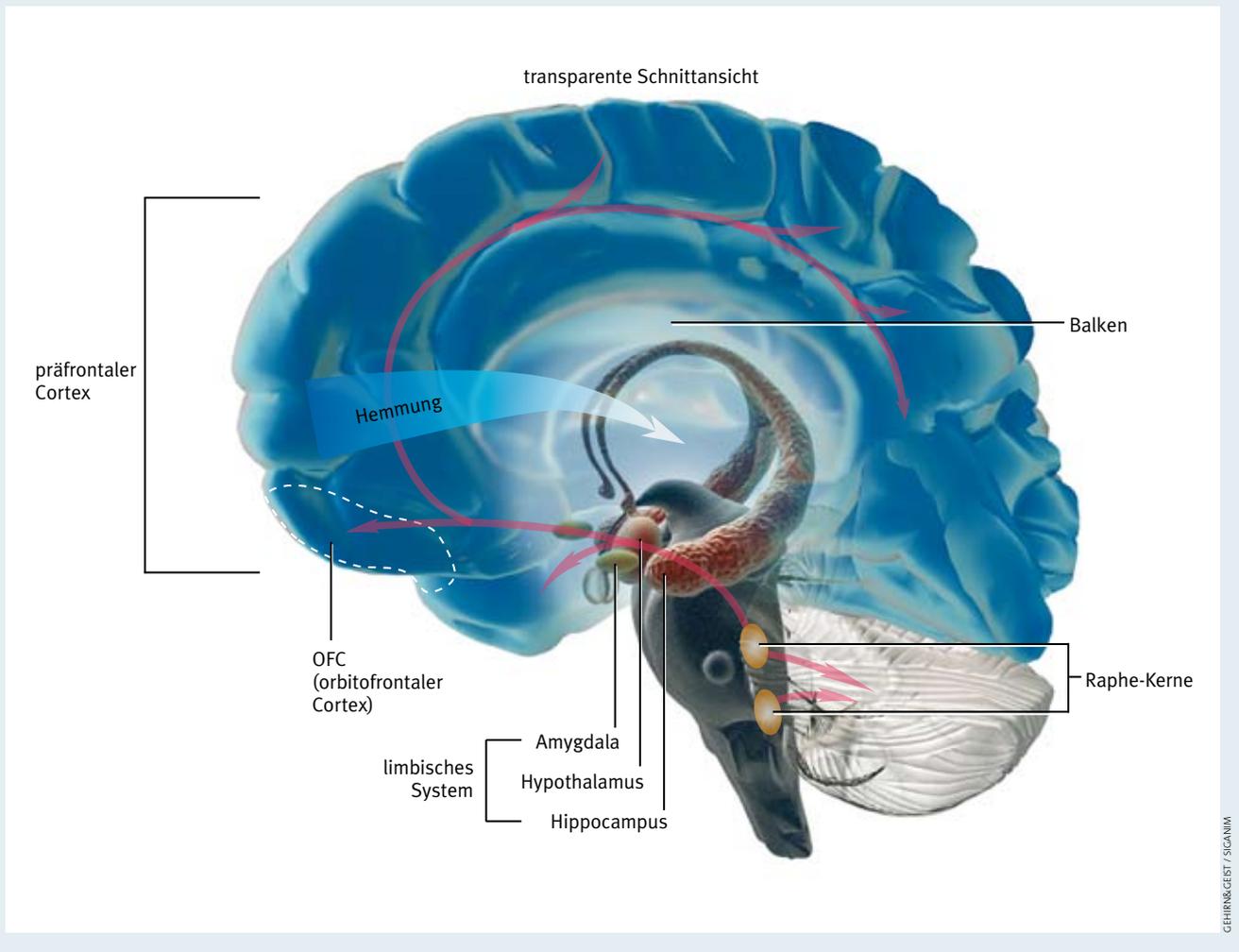
tötet hatten. War der Mord dagegen von langer Hand kaltblütig geplant, funktionierte das Frontalhirn scheinbar normal.

Dieses Resultat ist plausibel: Infolge von Defiziten in der Gefühlssteuerung gehen impulsive Gewalttäter planlos vor und ignorieren Risiken und Gefahrensignale. Im Gegensatz dazu benötigt der

kühl kalkulierende Verbrecher ein weitgehend intaktes Frontalhirn, denn die langfristige Planung der Tat erfordert komplexe Entscheidungsprozesse. Diese wenn auch kleinere Gruppe von gefährlichen Straftätern, die ihre Handlungen sorgsam planen und offenbar mitleidlos handeln, erregen die größte Abscheu in der Bevölkerung. Auch vor Gericht wird solchen Menschen eher eine »besondere Schwere der Tat« angelastet, vor allem, weil sie oft keine Reue zeigen.

Für den planenden Gewalttäter hat oberste Priorität, nicht erwischt zu werden – der impulsive Typ verschwendet keinen Gedanken daran. Unterscheiden sich bisher unentdeckte Schwerverbrecher vielleicht von ihren gefassten Pendants in ihren Hirnfunktionen?

Der Typus des »erfolgreichen Psychopathen« begeht Straftaten trotz intakter Impulskontrolle, also bewusst und wohl kalkuliert



Die neurologische Untersuchung unentdeckter Gewaltverbrecher ist ein neues und heikles Forschungsgebiet – nicht zuletzt wegen der methodischen Schwierigkeit, Psychopathen auf freiem Fuß ausfindig zu machen. Um zuverlässig Auskunft über ihre Straftaten zu erhalten, müssen ihnen die Forscher absolute Vertraulichkeit zusichern. Nachdem die Gewalttäter die Versuche im Tomografen hinter sich haben, müssen die Forscher sie also wieder in die Freiheit entlassen.

Genau dies taten Adrian Raine und seine Mitarbeiter kürzlich in einer weiteren Untersuchungsreihe. Die Neurowissenschaftler verglichen zwei Gruppen von Menschen mit antisozialer Persönlichkeitsstörung, die schwere Gewalttaten begangen hatten. Aber nur die eine

hatte man überführt. Die bisher unentdeckte Geliebten bezeichnete Raine als »erfolgreiche Psychopathen«, die Verurteilten als »erfolglose Psychopathen«.

Raines Untersuchungen führten zu hochinteressanten Ergebnissen: Beim hirnanatomischen Vergleich beider Gruppen fand sich nämlich tatsächlich nur bei den »Erfolglosen« eine signifikante Volumenverkleinerung der grauen Substanz im präfrontalen Cortex; bei den nicht gefassten Gewalttätern lag dieser innerhalb der Norm. Und in einem weiteren Test zeigten die Frontalhirne erfolgreicher Psychopathen bei neuropsychologischen Aufgaben sogar etwas bessere Leistungen.

Schwere, chronische Gewalttätigkeit ist also nicht automatisch an einen Defekt

im Präfrontalcortex gebunden. Zumindest unter den »psychopathischen Persönlichkeiten« scheint es solche zu geben, die regelmäßig schwere Gewalttaten begehen, obwohl sie über weitgehend intakte Frontalhirne verfügen. Störungen im Präfrontalcortex stehen demnach vielleicht weniger mit dem Gewaltpotenzial als solchem in Zusammenhang als vielmehr mit dem Risiko, gefasst zu werden.

Der präfrontale Cortex ist nur eines von vielen Zentren innerhalb eines komplexen Netzwerks, das unseren Gefühls Haushalt einschließlich der aggressiven Impulse reguliert. Für eine Beteiligung limbischer Strukturen wie des Hippocampus sprechen weitere Untersuchungen Raines an derselben Gruppe von Ge-

Die Testosteron-Connection

Warum neigen Männer eher zu körperlicher Aggressivität? Hier wird immer wieder die Rolle des Testosterons diskutiert. Das Sexualhormon überwindet die Blut-Hirn-Schranke und bindet unter anderem an Rezeptoren in Hypothalamus und Amygdala. In der Tat ist bei vielen Tierarten die Aggressivität der Männchen signifikant mit dem Testosteronspiegel verknüpft. Beim Menschen scheint der Zusammenhang aber nur schwach ausgeprägt. Immerhin stellten Forscher bei gewalttätigen gegenüber nichtaggressiven Straftätern einen deutlich erhöhten Wert des Sexualhormons fest.

Wie aber entsteht ein abnormer Testosteronspiegel? Die Konzentration des Hormons unterliegt deutlichen Schwankungen. Beispielsweise steigt sie bei Männern zu Beginn eines sportlichen Wettkampfs an. Beim Gewinner bleibt sie danach noch für einige Zeit erhöht, während sie beim Verlierer schnell absinkt. Denkbar wäre also, dass andauernde Konkurrenz- und Konflikterfahrungen den Testosteronspiegel nachhaltig verändern.

Bei Frauen dagegen ist die Datenlage zu Testosteron widersprüchlich. Kein Wunder, schließlich synthetisieren Frauen im Vergleich zu Männern nur einen Bruchteil davon. Dafür drosseln bei ihnen offenbar Östrogene das Konkurrenzverhalten. Da diese weiblichen Sexualhormone nachweislich in den Serotoninhaushalt (siehe Kasten auf S. 16) eingreifen, ist ein Einfluss auf die Gewaltbereitschaft recht wahrscheinlich.



Vorsicht: männlich!

walttätern: Bei den »Erfolglosen« waren die Hippocampi in beiden Gehirnhälften unterschiedlich groß – eine Asymmetrie, die Forscher mit früh in der Hirnentwicklung aufgetretenen Störungen in Verbindung bringen.

Möglicherweise schwächen diese Veränderungen die Zusammenarbeit zwischen Hippocampus und Amygdala, sodass emotionale Informationen nicht mehr richtig verarbeitet werden. Versagt dann auch noch der präfrontale Cortex als Kontrollinstanz, könnte das die unangemessenen verbalen und körperlichen Reaktionen erklären, wie sie bei Gewalttätern mit antisozialer Persönlichkeitsstörung häufiger beobachtet werden.

Sollten sich diese Befunde erhärten, so hätten wir es beim Typus des »erfolgreichen Psychopathen« mit einem vollkommen anderen Verursachungsmuster gewalttätigen Verhaltens zu tun. Denn diese Personen begehen Straftaten be-

wusst, trotz intakter Impulskontrolle, also wohl kalkuliert. Freilich ist damit noch nicht bewiesen, dass diese »eiskalten« Verbrecher nicht vielleicht unter anderen Hirnveränderungen leiden. Dazu müsste Raine beispielsweise die Rolle der Amygdala sowie jenes Teils des limbischen Systems untersuchen, das als »Belohnungssystem« fungiert. Gerade Fehlfunktionen dieser Strukturen werden von anderen Forschern wie Richard Blair von den National Institutes of Mental Health in Bethesda (USA) für psychopathisches Verhalten verantwortlich gemacht. Hier gibt es also noch Forschungsbedarf.

Angstkiller Serotonin

Die Veränderungen im Gehirn von Verbrechern können aber auch auf neurochemischer Ebene liegen. Da wäre zum Beispiel Serotonin, ein beruhigender und Angst mindernder Botenstoff. Dass ein niedriger Serotoninspiegel mit antisozia-

lem, impulsivem Verhalten zusammenhängt, belegen inzwischen etliche Studien (siehe Kasten auf S. 16). Interessanterweise findet sich eine derartige Verbindung nicht nur bei Straftätern, sondern auch in der Allgemeinbevölkerung, allerdings wiederum nur bei Männern.

Auch das männliche Sexualhormon Testosteron spielt eine Rolle: Mehrere Untersuchungen des Psychologen James Dabbs von der Georgia State University (USA) belegten bei gewalttätigen Straftätern einen höheren Testosteronspiegel als bei nichtaggressiven Straftätern. Solche Abweichungen im Hormon- oder Transmitterhaushalt können erblich oder aber durch Umwelteinflüsse erworben sein. Beispielsweise scheinen kindliche Erfahrungen von Vernachlässigung und Missbrauch den Serotoninspiegel dauerhaft zu senken.

Zumindest bei Männern erhöhen die genannten biologischen Faktoren wie

eine genetische Disposition und hirnanatomische sowie neurochemische Defizite zwar nachweislich das Risiko für gewalttätiges Verhalten. Sie führen aber – abgesehen von schwersten, frühen Schädigungen – nicht zwangsläufig dazu. In der Regel ist vielmehr die Kombination mit ähnlich schwer wiegenden psychosozialen Risikofaktoren brisant. Diese konnten Forscher in verschiedenen Studien dingfest machen. Dazu gehören eine massive Störung der frühen Mutter-Kind-Beziehung, Misshandlungs- und Missbrauchserfahrungen im Kindesalter, Vernachlässigung durch die Eltern und inkonsequente Erziehung, aber auch andauernde elterliche Konflikte, Auseinanderbrechen oder Verlust der Familie, elterliche Kriminalität, Armut und dauerhafte Erwerbslosigkeit.

Die Erforschung all dieser Faktoren gestaltet sich kompliziert, denn einige von ihnen kann man nicht unabhängig von den genannten anatomischen-physiologischen Veränderungen betrachten. Besteht etwa bereits eine Störung der emotionalen Selbstregulation oder der Empathiefähigkeit beim Kind, wird die elterliche Erziehungskompetenz auf eine harte Probe gestellt.

Schon kurz nach der Geburt kommt es zu einer intimen, emotionalen Kommunikation zwischen Säugling und Bezugsperson, wie die Münchner Kinderpsychiaterin Mechthild Papoušek gezeigt hat: Dabei verstärken sich Säugling und Mutter in ihrem Verhalten gegenseitig, sowohl im positiven als auch im negativen. Deshalb bestimmen Eigenschaften des Kindes ebenso wie die Persönlichkeit und psychische Verfassung der Bezugsperson die Interaktion. Eine problematische frühe Beziehung zwischen einem Kind und seinen Bezugspersonen wiederum kann umgekehrt mit der Zeit zu schweren Entwicklungsstörungen führen, darunter zu Problemen mit der Impulskontrolle, zu mangelnder Empathie und verringerter Konfliktlösefähigkeit – ein Teufelskreis beginnt. Zudem wirken sich auf die Erziehungskompetenz der Eltern Erfahrungen aus deren eigener Kindheit aus. Im besten Fall können Vater und Mutter bereits vorhandene Defizite bei ihrem Nachwuchs ausgleichen und den Teufelskreis

durchbrechen. Umgekehrt scheint eine »robuste« kognitive und emotionale Grundausstattung des Kindes negative Einflüsse aus dem sozialen Umfeld teilweise auszugleichen.

Gegenwärtig ist noch unklar, warum viele Menschen selbst schlimmste Kindheitserfahrungen verarbeiten oder Hirnschädigungen in einer Art Selbstreparatur kompensieren können, während viele Gewalttäter dies offenbar gerade nicht ver-

mochten. Das hat Konsequenzen: Denn niemand wird einen Menschen für seine genetische Ausstattung, seine Hirnentwicklung, seine traumatische Kindheit oder sein negatives soziales Umfeld verantwortlich machen wollen. Aber müsste dasselbe dann nicht auch für die daraus resultierende Gewaltneigung gelten?

Hiermit stellt sich unausweichlich die Frage, wie viel Verantwortung man einem Menschen für seine Taten aufbürden kann. Ist es sinnvoll, einem Straftäter zu unterstellen, er hätte sich gegen die Gewalt und für das Recht entscheiden können – wenn er nur gewollt hätte? Die Unterstellung, er wäre trotz aller psychobiologischen und sozialen Bedingtheit zu einer solchen freien Willensentscheidung in der Lage, ist auch unter Strafrechtlern umstritten.

Zugleich gilt jedoch: Auch bei Aufgabe dieses Schulprinzips muss man Gewalttätern nicht tatenlos zusehen. Genügt es nicht, allein am Motiv der Prävention – bestehend aus Abschreckung, Therapie und »Wegsperrern« – zum Schutz der Allgemeinheit festzuhalten? Diese Fragen werden zwischen Strafrechtlern, Neurowissenschaftlern, Psychiatern und Philosophen derzeit intensiv diskutiert (siehe Gehirn&Geist 5/2006, S. 30).

Der Ruf nach Schutz der Öffentlichkeit vor potenziellen Gewalttätern erschallt regelmäßig. Ethisch ist es jedoch nicht zu vertreten, verhaltensauffällige Menschen einfach »aus dem Verkehr zu ziehen« – denn statistisch gesehen wird die Mehrheit von ihnen nicht straffällig. Bleibt die Möglichkeit der Früherkennung der genannten Risikofaktoren. Hier dürfte sich in den kommenden Jahren noch einiges tun. Dies erscheint auch dringend not-

Niemand wird einen Menschen für seine Gene, seine Hirnentwicklung oder seine traumatische Kindheit verantwortlich machen

wendig, sind doch normale Raufbolde von Kindern und Jugendlichen mit besonderer Gewaltneigung bisher nicht verlässlich zu unterscheiden. Ziel solcher Verfahren wäre es, jungen Gewalttätern und Jugendlichen mit antisozialen Tendenzen eine geeignete Behandlung zuteil werden zu lassen. Eine verfeinerte Diagnostik würde es erlauben, Therapie und Prävention genauer auf die individuelle Entwicklungsgeschichte des Betroffenen abzustimmen. ~

Monika Lück und Daniel Strüber arbeiten als wissenschaftliche Mitarbeiter am Hanse-Wissenschaftskolleg in Delmenhorst. Dessen Rektor Gerhard Roth ist zudem Professor am Institut für Hirnforschung der Universität Bremen.

LITERATURTIPP

Lück, M., Strüber, D., Roth, G. (Hg.): Psychobiologische Grundlagen aggressiven und gewalttätigen Verhaltens. Hanse Studien, Band 5. Hanse Wissenschaftskolleg Delmenhorst. Oldenburg: Bis-Verlag 2005.

Mehr Literaturhinweise finden Sie unter www.gehirn-und-geist.de/artikel/846109.

Nahkampf im Kinderzimmer

Auf den PCs und Spielkonsolen von Jugendlichen tobt der Krieg. Welche Auswirkungen das Simulieren von Gewalttaten auf Heranwachsende hat, wird kontrovers diskutiert. Doch allmählich gewinnen Forscher ein Bild von den Folgen virtuellen Tötens.

VON ULRICH KRAFT

Eigentlich ist der Streit uralt. Schon Platon und Aristoteles machten sich darüber Gedanken, welche Folgen vorgelebte Gewalt wohl für einen Beobachter hat. Und lange bevor Mord und Totschlag via Fernsehen Einzug in die Wohnzimmer hielten, hoben strenge Sittenwächter angesichts des Booms von Groschenromanen mahnend den Zeigefinger: Zweifelhafte Moralvorstellungen schießwütiger Helden würden nicht nur die Denkweise, sondern auch das Verhalten der Leser nachhaltig beeinflussen – und zwar negativ.

Mit dem Siegeszug von PC und Internet erhoben sich die warnenden Stimmen erneut. Doch nach dem 24. April 2002 erreichte die Diskussion über Gewalt in den Medien ein neues Ausmaß. An diesem Tag ging der 18-jährige Erfurter Robert St. in seine ehemalige Schule, erschoss mit einer Pistole 17 Menschen und dann sich selbst. Als man bei der Durchsuchung seines Zimmers Computerspiele vom Typus der so genannten Ego-Shooter fand, stand die Ursache für den Amoklauf für viele fest. »Software fürs Massaker« titelte etwa die Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung. Auf den ersten Blick nahe liegend, denn bei Ego-Shootern geht es nicht zuletzt darum, den Gegner auf dem Bildschirm möglichst schnell und effektiv »auszuschalten«. Der Spieler steuert das Geschehen aus der Ich-Perspektive mit dem Blick direkt über die Waffe – oder besser gesagt über ein Waffenarsenal, das selbst Elite-

soldaten vor Neid erblassen ließe. Ob Pumpgun, Handgranate oder Maschinengewehr – je nach Punktstand steht alles parat. Dass bei den Ballerorgien reichlich Pixelblut fließt, versteht sich von selbst. Roberts Lieblingsspiel war angeblich »Counterstrike«, neben »Doom«, »Quake« und »Unreal Tournament« einer der Klassiker des Genres. Das Thema ist altbekannt: der Kampf »Gut« gegen »Böse«, Polizisten gegen Terroristen. Auf welcher Seite man killt, bleibt einem allerdings selbst überlassen.

Inspirierten also Ego-Shooter den Amoklauf? Hatte Robert St. am Rechner das Töten gelernt? Reflexartig forderten einige Politiker ein sofortiges Verbot von gewalthaltigen Computerspielen – und sprichwörtlich wie aus der Pistole geschossen folgte das Gegenargument der Branche: Wenn es einen kausalen Zusammenhang zwischen virtuellem und realem Morden gäbe, dann müssten schon längst ganze Landstriche entvölkert sein – denn allein in Deutschland gibt es etwa 250 000 regelmäßige Counterstrike-Spieler.

Doch auch wenn hier kein einfacher Ursache-Wirkungsmechanismus zu Grunde liegt – der Einzug der Computerspiele in die Kinderzimmer erfüllt nicht nur manche Eltern, sondern auch viele Pädagogen und Psychologen mit wachsender Sorge. Denn etliche Programme beinhalten Gewalt, selbst die als eher harmlos geltenden Adventure-Games.

Auch die wohl bekannteste Protagonistin dieser Sparte, die Archäologin Lara Croft, findet den Weg zu den historischen Schätzen in erster Linie dadurch, dass sie sich diesen freischießt und -prügelt.

Alarmierte Pädagogen

Gewaltig ist auch die Faszination, die einschlägige Spiele auf den Nachwuchs ausüben. Laut einer australischen Studie liegen Kampfspiele bei 12- bis 17-Jährigen im Ranking der bevorzugten Computergames mit 23 Prozent vorne. Bei einer Befragung von 1111 Schülern im Raum Bielefeld war dieser Typus sogar noch beliebter.

Aber schaden Spiele mit brutalen Inhalten den Kindern überhaupt? In dieser Frage sind sich Experten immer noch uneins – erst nach und nach bringen wissenschaftliche Untersuchungen Licht ins Dunkel der virtuellen Welten. Nach dem derzeitigen Stand der Medienwirkungsforschung gibt es vier verschiedene Theorien zum Zusammenhang von Computerspielen und Gewalt:

- ▶ Nach der so genannten Katharsistheorie, die schon Aristoteles vertrat, schadet vorgelebte Gewalt niemandem, sondern hilft uns vielmehr beim Abbau von Spannungen. Der Spieler tobt sich quasi aus, und seine Aggressionsbereitschaft sinkt.
- ▶ Die Inhibitionsthese besagt, dass Gewaltdarstellungen Aggressionsängste wecken und daher realer Gewalt vorbeugen. Denn was man selbst scheut, hält man bestmöglich unter Verschluss.



ICH ODER SIE

Bei PC-Spielen vom Typ »Ego-Shooter« geht es vor allem darum, den virtuellen Feind möglichst schnell auszuschalten.

► Dem gegenüber steht die Stimulationstheorie, nach der miterlebte und nachgeahmte Gewalt Modellcharakter hat und aggressives Verhalten fördert.

► Und gemäß der Habituationsthese schließlich gewöhnt sich der Spieler zunehmend ans Prügeln und Schießen und stumpft immer mehr ab – auch gegenüber realer Gewalt.

Letzteres haben Clemens Trudewind und Rita Steckel mit einem recht aufwändigen Studiendesign experimentell überprüft. Zunächst befragten die beiden Motivationspsychologen von der Ruhr-Universität in Bochum 280 Schüler im Alter von acht bis 14 Jahren nach ihren Spielgewohnheiten. Fünf der zehn von den Kindern am häufigsten genannten Spiele hatten Gewalt zum Inhalt. Mit standardisierten Fragebögen ermittelten die Forscher zudem die Empathie der Schüler – also die Bereitschaft, sich in andere Men-

schen einzufühlen – und die Aggressionsneigung.

Im Versuch wurde dann die unmittelbare Wirkung dreier verschiedener Spielertypen auf die Empathiefähigkeit untersucht. Ein Drittel der jungen Probanden spielte die durchweg gewaltfreie interaktive Geschichte »Der kleine Prinz«, ein zweites Drittel ein spannendes Problemlösespiel (»Die Abenteuer der Zobinis«) und die dritte Gruppe das gewalthaltige Kampfspiel »Virtual Fighters«. Nach einer halben Stunde Daddeln bekam jedes Kind am Computerbildschirm hintereinander 96 Fotos präsentiert. Die Hälfte davon zeigte neutrale oder schöne Szenen wie etwa ein Sonnenblumenfeld oder einen Wolkenhimmel; die andere Hälfte präsentierte negative, belastende und sogar grausame Motive. Wie viele Bilder sie sich wie lange anschauen wollten, konnten die Jungen und Mädchen selbst ent-

scheiden. »Wir haben den Kindern auch Menschen oder Tiere in Notsituationen gezeigt. Diejenigen, die zuvor das Gewaltspiel gespielt hatten, betrachteten diese schockierenden Motive deutlich länger. Die anderen haben schnell weitergeklickt«, fasst Studienautor Trudewind das Ergebnis zusammen.

Die abstumpfende Wirkung machte sich auch in der Mimik der Schüler bemerkbar. Diese beurteilten die Forscher per Videoaufnahme. So stand den Kindern, die zuvor harmlose Spiele gespielt hatten, bei manchen »harten« Fotos Schrecken und Bestürzung buchstäblich ins Gesicht geschrieben (siehe Bilder S. 24). Das Drittel, dass sich zuvor durch den virtuellen Krieg gefightet hatte, zeigte dagegen weitaus weniger deutliche Zeichen emotionaler Betroffenheit im Gesichtsausdruck. Schon eine halbe Stunde Gewaltspiel scheint also die Sensibilität

für das Leid und die Not anderer zu verringern – und die Aggressionsbereitschaft zu fördern. Denn Empathie ist einer der wichtigsten Hemmfaktoren für aggressives Verhalten. »Wenn sie fehlt, kann das beispielsweise dazu führen, dass aus einer harmlosen Rangelei unter Kindern eine gewalttätige Prügelei wird«, erläutert Steckel.

Direkt nach dem Daddeln sinkt die Hemmschwelle am stärksten; doch die Psychologen verweisen vor allem auf langfristige Folgen. Bei den Probanden, die in ihrer Freizeit am exzessivsten spielen, war die Mitleidsfähigkeit am geringsten. Zudem beurteilten die jugendlichen Dauerspieler Aggressionen im Spiel überdurchschnittlich positiv. Dass bei »Virtual Fighters« getötet wird, fand ein Drittel dieser Kids ausdrücklich gut. Voreilige Schlüsse wollen Steckel und Trudewind aber nicht zulassen: »Das heißt nicht, dass jedes Kind, wenn es gewalthaltige Computerspiele mag, auf Dauer alle Aggressionshemmung verliert.« Na ja, mag sich da mancher denken. Ein einziger realer Amokläufer genügt ja schon.

Dass sich das Killen im Cyberspace unmittelbar auf die Aggressionsneigung auswirkt, legen die Ergebnisse einer Untersuchung von Psychologen der Iowa State University nahe. 210 Probanden spielten zunächst entweder »Myst« – ein gewaltfreies Fantasy-Spiel, bei dem man Knobelaufgaben lösen muss – oder »Wolfenstein 3D«, einen typischen Vertreter der Ego-Shooter, der in Deutschland wegen der ständig aufflackernden Hakenkreuzsymbole auf dem Index steht. Direkt im Anschluss mussten sie sich dann in einem einfachen Reaktionsspiel mit einem realen menschlichen Gegner auseinandersetzen. Das Ziel bestand darin, auf ein optisches Signal hin möglichst schnell eine Druckleiste zu betätigen, wodurch im Kopfhörer des Gegenübers ein unangenehmes, penetrantes Geräusch generiert wurde. Je nachdem an welcher Stelle und wie lange er die Leiste drückte, konnte der Reaktionssieger Dauer und Lautstärke des nervigen Sounds, dem nur der unterlegene Spieler ausgesetzt war, selbst bestimmen.

Das Ergebnis: Wer noch kurz zuvor mit Pumpgun und Flammenwerfer hantiert

hatte, griff auch jetzt zu härteren Bandagen. Die Wolfenstein-Spieler »bestraften« ihre Mitmenschen, indem sie den Krach sowohl lauter stellten als auch länger anhalten ließen. »Zumindest kurzfristig scheinen gewalthaltige Computerspiele aggressive Gedanken und Handlungen zu fördern«, interpretiert Studienleiter Craig Anderson die Resultate. Seiner Meinung nach lernen und praktizieren die Spieler beim Kampf mit dem virtuellen Bösen ausschließlich aggressive Lösungen für Konfliktsituationen, und das bleibt nicht ohne Folgen. »Jedes Mal, wenn ein gewalthaltiges Computerspiel gespielt wird, verstärken sich diese aggressiven Handlungsweisen. Gewalt erscheint den Heranwachsenden dann immer wirksam und geeignet, Probleme zu ›lösen‹.«

Langzeitstudien Fehlansage

Solche dauerhaften emotionalen Auswirkungen sind allerdings nach wie vor nicht belegt. Es fehlt hier schlicht an entsprechenden Langzeitstudien – zumindest in Bezug auf die noch relativ jungen virtuellen Welten von PC, Gameboy und Spielkonsole. Anders verhält es sich mit verhaltenspsychologischen Untersuchungen zu dem nach wie vor beliebtesten Medium Fernsehen. Hier weisen Langzeitstudien klar auf einen Zusammenhang zwischen erlebter und gelebter Gewalt hin.

Im letzten Jahr wurde in den USA eine Studie veröffentlicht, für die mehr als 700 Kinder über einen Zeitraum von 17 Jahren bezüglich ihres Fernsehkonsums und ihrer Gewaltbereitschaft beobachtet worden waren. Auch unter Berücksichtigung von sozioökonomischen Faktoren wie Einkommen und Bildung der Familie oder Wohnumgebung sprechen die Ergebnisse eine eindeutige Sprache – und zwar insbesondere in Bezug auf Jugendliche zwischen 16 und 22. Von denjenigen, die mit 14 weniger als eine Stunde täglich vor der Mattscheibe verbracht hatten, fielen später nur 5,7 Prozent durch gewalttätiges Verhalten gegenüber anderen auf. Bei Dauerglotzern mit mehr als drei täglichen Fernsehstunden stieg die Quote dagegen auf 28,8 Prozent. Die Studienautoren schließen daraus, dass die gesehene Gewalt zur Nach-

ahmung anregt – nicht zuletzt auch, weil sie im Spielfilm oft belohnt wird.

Seit dem Beginn der Studie hat sich die Medienwelt stark gewandelt. »Doom«, »Quake« und andere neuere Ego-Shooter wirken am Bildschirm fast so realistisch wie Spielfilme (siehe Bild unten) – und deshalb halten viele Medienwirkungsforscher Computerspiele für noch wesentlich gefährlicher als das bereits viel kritisierte Fernsehen. Auch die Altersbegrenzung – die meisten Ego-Shooter sind erst ab 18 Jahren freigegeben – ändert daran nicht viel. Zu leicht lassen sich die Spiele etwa über das Internet beziehen. Der entscheidende Unterschied zum Film: Beim Töten per Mausclick werden nicht nur grausame und brutale Bilder betrachtet, sondern es wird auch selbst gewalttätig gehandelt.

Nach Ansicht der Psychologin Jeanne B. Funk von der University of North Carolina birgt das vor allem bei Kindern zwischen zehn und zwölf Jahren erhebliche Risiken. Denn in diesem Alter entwickeln und verfestigen sich die Moralvorstellungen, die den Nachwuchs dann ein ganzes Leben lang begleiten. Das Kind lernt, sein eigenes Verhalten an den Regeln zu messen, die ihm vorgelebt werden, und vergleicht es mit dem Verhalten anderer. »Dann ist es auch fähig, sich schuldig zu fühlen, wenn es die moralischen Regeln für den Umgang mit seinen Mitmenschen

PIXELBLUT IM HERRENKLO

Vor allem männliche Jugendliche begeistern sich mitunter für »wirklichkeitsnahe« Animationen.



EIN TAG UND SEINE FOLGEN

Nach dem Amoklauf von Erfurt am 24. April 2002 nahm die Diskussion über Gewalt in den Medien erstmals breiten Raum ein.

verletzt«, erklärt Funk die entwicklungspsychologischen Hintergründe. Ihre Befürchtung: Brutale PC-Spiele lenken diesen wichtigen Lernprozess in die falsche Richtung. »Gewalthaltige Programme demonstrieren Gewalttaten und verlangen, dass Gewalt ausgeübt wird, geben aber kein realistisches Feedback darüber, welche Folgen Gewalt normalerweise hat«, erläutert die Psychologin. »Das kann besonders bei jüngeren Kindern dazu führen, dass die Botschaft der Spiele als moralische Regel verinnerlicht wird. Und die lautet: Gewalt macht Spaß, ist akzeptabel, hat keine Konsequenzen, ja ist sogar notwendig.«

Auch Dave Grossman ist überzeugt, dass unsere Neigung zu Aggression nicht angeboren, sondern größtenteils erlernt ist. Grossman unterrichtete Psychologie an der US-Militärakademie in West Point. Nach dem Amoklauf eines Schülers in Grossmans Heimatort Jonesboro verabschiedete er sich aus dem Dienst und gründete die Killology Research Group. Seine These klingt zunächst radikal: Bestimmte Computerspiele, insbesondere die Ego-Shooter, bringen unseren Kindern das aktive Töten bei. Grossmans wichtigstes Argument: Beim amerikanischen Militär werden Spiele wie »Doom« ganz gezielt eingesetzt, um Soldaten auf den realen Kampf mit der Waffe vorzubereiten – und zwar nach dem Prinzip der so genannten operanten Konditionierung. Ein verwandtes Beispiel für dieses Reiz-Reaktionstraining sind Flugsimulatoren. Hier üben Piloten stundenlang, auf einen bestimmten Reiz, etwa eine blinkende Warnlampe, in bestimmter Weise zu reagieren. Ziel der Übung ist die Automatisierung einer Handlung, auf die der Pilot dann zurückgreifen kann, wenn sein Jet tatsächlich abstürzt und er eigentlich vor Angst keinen klaren Gedanken mehr fassen kann. Dann wird er trotzdem und ohne zu überlegen die konditionierte Reaktion ausführen.

Wie Grossman in seinem Buch »Wer hat unseren Kindern das Töten beige-



DPA

bracht?« erklärt, funktionieren die Computersimulationen beim Militär nach demselben Prinzip. Nur geht es hier darum, das Schießen auf Menschen zu konditionieren – und so den »biologisch machtvollen Widerstand, einen Artgenossen umzubringen« zu brechen. Wie hoch diese Hemmschwelle ist, zeigt sich daran, dass laut einer amerikanischen Studie im Zweiten Weltkrieg nur 15 Prozent der Soldaten tatsächlich gezielt auf ihre Feinde schossen. Die Mehrheit zielte lieber mit Absicht daneben. In den 1960er Jahren wurden dann die klassischen kreisförmigen Zielscheiben beim Schießtraining durch menschlich aussehende Pappsilhouetten ersetzt, die zum Beispiel in einem simulierten Häuserkampf blitzschnell auftauchen und wieder verschwinden. »Dadurch stieg bereits im Vietnamkrieg die Rate der gezielten Schüsse auf neunzig Prozent«, so Grossman.

Militärische Auslese

Heute üben Soldaten und Polizisten gerade mit solchen Computersimulationen, die dann in kaum abgewandelter Form auf den Spielmarkt kommen. Und Kinder zum Töten konditionieren, da ist sich Grossman sicher. Als Beispiel führt er Michael Carneal aus Paducah im US-Bundesstaat Kentucky an. Ende 1997 stahl der zu diesem Zeitpunkt 14-jährige eine Pistole aus dem Nachbarhaus, ging in seine Schule und schoss binnen zwanzig Sekunden achtmal – auf acht verschiedene Kinder. Jeder Schuss war ein Treffer, und

zwar ausschließlich in die Köpfe oder Oberkörper der Opfer. Drei Kinder wurden tödlich getroffen. Ein durchschnittlicher Polizist habe laut FBI aus dieser Distanz eine Trefferquote von eins zu fünf, bemerkt Grossman. Carneal aber hatte noch nie zuvor eine echte Waffe in der Hand gehabt.

Für den Psychologen ist diese enorme Treffsicherheit kein Zufall: »Sein Übungsplatz waren Ego-Shooter wie »Doom« und »Quake«, die er stundenlang gespielt hat.« Grossman stützt diese These durch den Ablauf der Tat. »Er hielt die Waffe mit beiden Händen, bewegte sich nicht und schoss jeweils nur eine einzige Kugel auf jedes Opfer.« Viele Killerspiele verlangen Ähnliches, dort erscheinen so viele Ziele gleichzeitig, dass man schnell sein muss und sich nicht lange mit einem Gegner aufhalten kann. »Die Kinder tauchten quasi auf Michaels Bildschirm auf – one shot, one kill«, schließt der Psychologe.

Der Theorie, dass in jedem Doom-Fan ein potenzieller Amokläufer schlummert, widerspricht allerdings der Kölner Soziologe Jürgen Fritz. Der Mensch sei zu komplex, als dass er sich nur von einem Impuls so stark bestimmen ließe, sagt Fritz, der sich seit Jahren mit den Wirkungen von Computerspielen beschäftigt. Für eine Tat wie die von Erfurt müssten viele Auslöser zusammenkommen. Robert St. war zum Beispiel von der Schule verwiesen worden. Den Umgang mit realen Waffen hatte er im Schützenverein gelernt. Also doch Freispruch für Counterstrike &



Co.? Nicht ganz. Fritz räumt ein, dass im Ausnahmefall, wenn der »kulturelle Goldrand« wegbricht, gewalthaltige Spiele die Neigung zu aggressivem Verhalten verstärken können. »Jeder sucht sich das Spiel aus, dass zu seinen Wünschen und Gefühlen passt«, so der Experte. »Robert mochte Waffen und konnte auch mit ihnen umgehen. Als er Amok lief, hat er womöglich unterbewusst das getan, was ihm in der virtuellen Welt Erfolg brachte: schießen.«

Auch Hirnforscher fanden mittlerweile Hinweise darauf, dass gewalthaltige Computerspiele bei Kindern aggressive Tendenzen verstärken können. Wissenschaftler von der University of Indiana untersuchten mittels funktioneller Magnetresonanztomografie, wie sich das Gehirn beim Daddeln verhält. Die Methode macht indirekt über den Blutfluss Aktivitätsänderungen in den verschiedenen Hirnarealen sichtbar. Eine Probandengruppe bestand aus 19 Teenagern mit DBD (Disruptive Brain Disorder), einer Verhaltensauffälligkeit, die sich in übermäßiger Aggressivität und dem fast zwanghaften Brechen von Regeln äußert.

Nach Schätzungen leiden in den USA vier bis acht Prozent aller Kinder und Jugendlichen unter dieser Störung. Zum Vergleich dienten 19 unauffällige Teens. Alle Studienteilnehmer spielten sowohl ein gewaltfreies Autorennen als auch ein Spiel, bei dem in erster Linie geschlagen und geschossen wird. Bereits während

der Ruhemessung fanden die Forscher bei den Kindern mit DBD eine geringere Aktivität im so genannten Frontallappen. Dieser Region im Vorderhirn kommt unter anderem die wichtige Aufgabe zu, Emotionen, Triebe und Impulse aus den Gefühlszentren zu kontrollieren – und gegebenenfalls zu bremsen. »Letztendlich wird im Frontallappen unser Verhalten gesteuert«, erläutert Studienleiter Vincent P. Mathews. Nach entwicklungsbiologischen Erkenntnissen machte erst diese oberste hemmende Instanz das soziale Zusammenleben der Menschen überhaupt möglich. Ohne sie könnten wir unsere Triebe und Affekte gar nicht im Zaum halten.

Veränderte Hirnfunktionen

Der Frontallappen wird durch gewalthaltige Videospiele nachhaltig beeinflusst. Als die Probanden sich mit dem Vergießen von virtuellem Blut beschäftigten, sank die Aktivität im Frontallappen nochmals deutlich ab. Am ausgeprägtesten war der Effekt bei den Kindern mit DBD. Aber auch bei den primär nicht aggressiven Jugendlichen fanden Mathews und seine Kollegen während des Simulierens von Gewalt Veränderungen in der Hirnfunktion. Wie deutlich die Aktivität im Frontallappen sich verringerte, korrelierte dabei eindeutig damit, wie viel Zeit die Kinder im Jahr vor der Untersuchung mit Computerspielen und Fernsehen verbracht hatten. Mathews fasst zusammen: »Es

scheint auch bei normalen Jugendlichen einen Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien und der Aktivität des Frontallappens zu geben.«

Zum gleichen Ergebnis kam Rhyuta Kawashima von der Universität Tokio. Bei seinen Probanden war die Aktivität des Frontallappens während des Daddelns ebenfalls deutlich verringert. Nach neurowissenschaftlichem Kenntnisstand ist die Reifung des Areals etwa mit dem zwanzigsten Lebensjahr abgeschlossen. Bis dahin tut man vieles, was man eigentlich nicht tun sollte; das »Kontrollzentrum« ist noch nicht voll entwickelt. Um zu reifen, braucht es – wie andere Hirnregionen auch – Beschäftigung. Jede Aktivierung fördert die neuronale Verschaltung. Da der Frontallappen beim Spielen am Computer kaum aktiv ist, könnte seine Entwicklung durch das Daddeln gebremst oder gar verhindert werden, vermutet Kawashima. Was dann – so sein weiterer Gedankengang – die Folge hätte, dass computerspielende Kinder nur schlecht in der Lage wären, die in ihnen schlummernden aggressiven Tendenzen zu kontrollieren.

Wenn der Nachwuchs sich gelegentlich einmal die Zeit mit einer halben Stunde virtueller Action vertreibt, wird das jedoch kaum Schaden anrichten. Dafür sprechen praktisch alle Studienergebnisse. Doch längst nicht immer gelingt es, die Spiellust zu kontrollieren. Werner Glogauer, Medienpädagoge und einer der vehementesten Kritiker von gewalthal-

AM LIEBSTEN WEGSEHEN

Bochumer Psychologen untersuchen den Einfluss gewalthaltiger PC-Spiele auf die Mitleidsfähigkeit von Kindern.

tigen Computerspielen, hat über 500 Kinder im Alter zwischen zehn und 17 Jahren zu ihren Spielgewohnheiten befragt. Rund sechzig entpuppten sich als exzessive Spieler, die mehr als fünfzig Stunden die Woche vor dem Bildschirm verbringen. »Viele hatten außerdem das Gefühl, ohne ihren Computer nicht mehr existieren zu können«, so Glogauer. »Das ist eindeutig eine Form von Sucht.«

Wie Wissenschaftler vom Hammsmith Hospital in London nachweisen konnten, ist daran ein Neurotransmitter beteiligt, der auch bei anderen Suchtformen eine entscheidende Rolle spielt: Dopamin. Nachdem acht Probanden fünfzig Minuten mit einem Videospiel verbracht hatten, stieg die Dopaminproduktion in ihrem Gehirn fast auf das Doppelte an. Die Forscher vergleichen die Wirkung mit der einer Dosis Aufputschmittel. Je besser ihre Studienteilnehmer spielten, desto ausgeprägter war der Effekt. Neurophysiologisch ist Dopamin sozusagen die Belohnung, die das Gehirn bei einer »besonderen« Leistung ausschüttet, beispielsweise bei einem sportlichen Erfolg. Es sorgt gemeinsam mit anderen Botenstoffen wie Adrenalin und Noradrenalin für ein Glücksgefühl, das man gern noch einmal erleben möchte. Dann besteht aber die Gefahr, dass man das, was den Zustand herbeigeführt hat, wieder und wieder tut – bis die Handlung zur Sucht wird.

In einem Interview mit dem Time-Magazine gab ein Spiele-Entwickler sogar offen zu, dass die Branche besonders bei den Ego-Shootern ganz gezielt auf eine high machende und Sucht erzeugende Wirkung setzt. Zitat: »Videospiele leben vom Adrenalin, und der einfachste und beste Weg, das zum Fließen zu bringen, ist, wenn der Spieler glaubt, sterben zu können.«

Ob Todesangst ein idealer Zeitvertreiber für Kinder ist, scheint freilich äußerst fraglich. Und trotzdem: Das von Medienkritikern nach den Ereignissen von Erfurt so gern gezeichnete Stereotyp vom Com-

puterkid als sozial isoliertem, dauerdadeldem Freak, in dem die Tendenz zum Amokläufer und Serienmörder schlummert, ist wohl genauso falsch. So haben Wissenschaftler von der University of Central Lancashire über hundert jugendliche Computerspieler psychologischen Tests unterzogen und sie zu ihren sonstigen Freizeitbeschäftigungen befragt. Und siehe da: Obwohl die Teenager im Durchschnitt ganze 18 Stunden pro Woche ihrem digitalen Vergnügen nachgingen, waren nur wenige zwanghafte Spieler. Die weit überwiegende Mehrheit hatte sowohl andere Interessen wie Lesen oder Sport als auch ein vielfältiges Sozialleben.

Positive Folgen

Zum Vergleich untersuchten die Psychologen Gleichaltrige, die nie vor dem Monitor hängen. Das Ergebnis der Studie – die übrigens nicht von der Spiele-Industrie, sondern von der britischen Regierung gefördert wurde – wird alle Anhänger des virtuellen Abenteuers freuen. Die regelmäßigen Spieler waren bei den Tests in Bezug auf Koordinationsvermögen und Konzentrationsfähigkeit deutlich überlegen; manche erreichten sogar das Niveau von speziell auf diese Fähigkeiten trainierten Spitzensportlern oder Astronauten. »Computerspiele zu spielen scheint die mentale Beweglichkeit junger Menschen in hohem Maße zu schärfen«, bilanziert Studienleiterin Jo Bryce. »Geist und Körper arbeiten sehr viel besser zusammen als bei den meisten Menschen. Und zwar auch abseits von Maus und Tastatur.«

Den Grund für die kognitive Aufrüstung sieht die Psychologin in den vielfältigen und neuartigen Stimuli, mit denen sich das Gehirn beim Daddeln auseinandersetzen muss. Lara Croft als Trainerin für die grauen Zellen? Gar nicht so abwegig, wie es vielleicht klingt. In den USA wird seit Kurzem ein speziell designtes Computerspiel zur Behandlung von Kindern mit Aufmerksamkeitsdefizit-Syndrom eingesetzt. Mit viel versprechenden Ergebnissen: Die kleinen Zappelphilippe hatten nicht nur Spaß, sondern lernten auch, sich besser zu konzentrieren.

Aus den Kinderzimmern wegzudenen sind Computerspiele ohnehin nicht mehr. Und obwohl der Großteil Gewalt-

elemente enthält, gibt es somit reichlich Argumente gegen eine pauschale Verdammung. »Videospiele haben sich als probate Einübung von essenziellen Fertigkeiten für die spätere Qualifikation von Jugendlichen erwiesen«, stellte Patricia Greenfield von der University of California bereits Mitte der 1990er Jahre in einem Sonderheft des »Journal of Applied Developmental Psychology« fest.

Von totaler Entwarnung kann trotzdem keine Rede sein: Zwar liegen noch keine Langzeitstudien zu den Auswirkungen gewalthaltiger Computerspiele auf das Verhalten von Heranwachsenden vor – Eltern sollten aber tunlichst darauf achten, was der liebe Nachwuchs da genau installiert. Schließlich gibt es auch Programme, welche die Reaktionsfähigkeit und Koordination trainieren – ohne exzessive Gewalt in real anmutenden Bildern zu präsentieren. Denn was, wenn bei Robert St. die am Computertisch erlernten Fähigkeiten Präzision und Kaltblütigkeit beim Töten waren? Auch »Counterstrike« ist natürlich nur ein Spiel. Aber zwischen virtuell und real lag – im Daddeljargon ausgedrückt – bei Robert womöglich nur ein »Level«. ~

Ulrich Kraft ist Mediziner und ständiger Mitarbeiter von Gehirn&Geist.

LITERATURTIPPS

Anderson, C., Dill, K.: Video Games an Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. In: Journal of Personality and Social Psychology 74(4), 2000, S. 772.

Funk, Jeanne B. et al.: Aggression and Psychopathology in Adolescents with a Preference for Violent Electronic Games. In: Aggressive Behaviour 28, 2002, S. 134.

Grossman, D., De Gaetano, G.: Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht? Verlag Freies Geistesleben 2002.

Mathews, Vincent P.: Functional Magnetic Imaging and Video Play; University of Indiana Medical School. Paper presented on 88th Scientific Session & Annual Meeting of the Radiological Society of North America 2002.

Weiß, Rudolf H.: Gewalt, Medien und Aggressivität bei Schülern. Hogrefe 2000.



CHRISTIAN PFEIFFER
wurde 1944 in Frankfurt/Oder geboren. Er studierte Rechtswissenschaften und Sozialpsychologie in München und London. Der Professor für Kriminologie und Jugendstrafrecht an der Universität Hannover leitet seit 1988 das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen.

NUR KEIN SCHOCKEFFEKT

Seit Jahren ergründen Forscher, wie Fernsehen und Computerspiele auf die Psyche von Heranwachsenden wirken. Der Kriminologe Christian Pfeiffer prescht mit starken Thesen voran.

Die Mission dieses Mannes heißt: Weniger ist mehr! Fernsehen nämlich – und Computerspielen, vor allem solches der brutalen Art. Landauf, landab wirbt Christian Pfeiffer, Direktor des Kriminologischen Forschungsinstituts in Hannover, für maßvollen Medienkonsum von Kindern, hält Vorträge in Schulen und vor Jugendforschern und wird nicht müde zu betonen: Zu viel Glotzen und Ballern mache Kinder dick, dumm und traurig.

Der umtriebige Professor – von Haus aus Kriminologe – war von 2000 bis 2003 SPD-Justizminister in Niedersachsen. Seit dem dortigen Regierungswechsel widmet er sich wieder mit vollem Elan seiner Arbeit im Dienst der Jugend.

Pfeiffers Thesen sind Medienwirkungsforschern nicht neu – nur die Beweislage war bislang dürftig. Ein von der Volkswagenstiftung gefördertes Studienvorhaben soll nun klären, wie sich übermäßiger Medienkonsum auf die Schulleistungen und das Befinden von Grundschulern auswirkt.

Herr Professor Pfeiffer, Ihr Forschungsprojekt trägt den Titel »Medienverwahrlosung als Ursache von Schulversagen«. Das klingt dramatisch.

Wir haben diesen Titel ganz bewusst gewählt, um auf eine alarmierende Situation aufmerksam zu machen: Wie unsere Schülerbefragungen ergaben, verbringen heutige Teenager täglich rund drei bis vier Stunden mit Fernsehen und Computerspielen. An den Wochenenden oft noch mehr.

Was ist daran so schlimm?

Im letzten Jahr untersuchten wir dazu zum Beispiel 300 Grundschüler in Hessen. Jeder zweite Junge hatte das volle Programm im eigenen Zimmer stehen – Spielekonsole, Computer und Fernseher. Von den Mädchen hatte nur knapp jede Sechste eine Playstation oder X-Box, bei jeder Dritten standen Fernsehen und Computer im Zimmer. Gleichzeitig bekam knapp die Hälfte der Mädchen am Ende der vierten Klasse eine Gymnasialempfehlung, aber nur ein Drittel der Jungen.

Sind Jungs also die Sorgenkinder unserer Medienwelt?

Vor zehn, fünfzehn Jahren waren Jungen und Mädchen in der Schule noch ungefähr gleichauf. Heute sieht das ganz anders aus: Von 100 Schulabbrechern waren 1990 noch 52 Jungen, 48 Mädchen, heute liegt das Verhältnis bei 64 zu 36. Kinderarmut, soziale Vernachlässigung oder Gewalt in der Familie scheiden als Gründe aus, denn sie betreffen beide Geschlechter etwa gleich stark. Doch Freizeitverhalten hat sich zwischen ihnen stark auseinanderentwickelt.

Inwiefern?

Im Lauf der letzten Jahre haben wir über 20 000 Schüler in ganz Deutschland befragt. Dabei zeigte sich, dass Jungen im Schnitt sehr viel länger vor der Kiste hängen bleiben. Der eigene Fernseher oder die Spielekonsole im Kinderzimmer erhöht bei Zehn- bis Fünfzehnjährigen nicht nur deutlich die Konsumdauer – auch die Inhalte ändern sich. Es werden öfter »harte« Filme oder Computerspiele konsumiert, die für die jeweiligen Altersgruppen nicht geeignet sind.

Und wie beeinflusst das die Schulleistungen?

Stark emotionalisierende Schreckensbilder können das Abspeichern von Lerninhalten behindern. In der Werbepsychologie weiß man das schon länger: Streut man Reklamespots in harmlose Unterhaltungsfilm ein, bleiben sie eher im Gedächtnis der Zuschauer haften als etwa bei Horrorstreifen. Der Wettbewerb um den besten Platz im Gehirn gewinnen die schockierenden Bilder. Deren emotionale Wucht verdrängt aber nicht nur Werbebotschaften aus dem Gedächtnis, sondern eben auch frisch erworbenes Schulwissen.

Bewiesen ist das aber nicht, oder?

Es gibt starke Indizien dafür. Da sind zum einen die zahlreichen Längsschnittstudien, die die schlechtere Intelligenzentwicklung von Vielguckern belegen, zuletzt etwa von dem neuseeländischen Forscher Robert Hancox. Zum anderen erklären uns auch Neurobiologen, dass die virtuelle Bedrohung, wie sie zum Beispiel von Kampfspielen ausgeht, das Abspeichern von Lernstoff im Langzeitgedächtnis hemmen kann.

Herausgeber: Dr. habil. Reinhard Breuer

Chefredakteur: Dr. Carsten Könneker (verantwortlich)

Artdirector: Karsten Kramarczik

Redaktion: Dr. Katja Gaschler (stellv. Chefredakteurin), Dr. Hartwig Hanser (Chef vom Dienst), Dipl.-Psych. Steve Ayan (Textchef), Dr. Andreas Jahn (Online-Koordinator), Dipl.-Psych. Christiane Gelitz, Dipl.-Biol. Sabine Berger (freie Mitarbeiter)

Ständige Mitarbeiter: Ulrich Kraft, Prof. Dr. Annette Leßmöllmann

Schlussredaktion: Katharina Werle (Ltg.), Christina Peiberg (stellv. Ltg.), Sigrid Spies

Bildredaktion: Alice Krüßmann (Ltg.), Anke Lingg, Gabriela Rabe

Layout: Anke Heinzelmann, Claus Schäfer

Redaktionsassistenz: Anja Albat, Eva Kahlmann, Ursula Wessels

Redaktionsanschrift: Postfach 10 48 40, 69038 Heidelberg

Tel.: 06221 9126-776, Fax: 06221 9126-779

E-Mail: redaktion@gehirn-und-geist.de

Wissenschaftlicher Beirat:

Prof. Dr. Angela D. Friederici, Max-Planck-Institut für neuropsychologische Forschung, Leipzig; Prof. Dr. Frank Rösler, Fachbereich Psychologie, Philipps-Universität Marburg; Prof. Dr. Gerhard Roth, Institut für Hirnforschung, Universität Bremen; Hanse-Wissenschafts-Kolleg, Delmenhorst; Prof. Dr. Henning Scheich, Leibniz-Institut für Neurobiologie, Magdeburg; Prof. Dr. Wolf Singer, Max-Planck-Institut für Hirnforschung, Frankfurt/Main; Prof. Dr. Dr. h. c. mult. Wolfgang Wahlster, Fachrichtung Informatik, Universität des Saarlandes, Saarbrücken; Deutsches Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz, Kaiserslautern, Saarbrücken und Bremen

Herstellung: Natalie Schäfer, Tel.: 06221 9126-733

Marketing: Annette Baumbusch (Ltg.), Tel.: 06221 9126-741, E-Mail: service@spektrum.com

Einzelverkauf: Anke Walter (Ltg.), Tel.: 06221 9126-744

Verlag: Spektrum der Wissenschaft Verlagsgesellschaft mbH,

Postfach 10 48 40, 69038 Heidelberg, Hausanschrift:

Slevogtstraße 3–5, 69126 Heidelberg, Tel.: 06221 9126-600,

Fax: 06221 9126-751, Amtsgericht Mannheim, HRB 338114

Verlagsleiter: Dr. Carsten Könneker

Geschäftsleitung: Markus Bossle, Thomas Bleck

Leser- und Bestellservice: Tel.: 06221 9126-743,

E-Mail: service@spektrum.com

Vertrieb und Abonnementsverwaltung:

Spektrum der Wissenschaft Verlagsgesellschaft mbH, c/o ZENIT

Pressevertrieb GmbH, Postfach 81 06 80, 70523 Stuttgart,

Tel.: 0711 7252-192, Fax: 0711 7252-366, E-Mail: spektrum@zenit-presse.de, Vertretungsberechtigter: Uwe Bronn

Bezugspreis: Einzelheft: € 3,90 (D), € 4,40 (L/A), sFr 9,50

Anzeigen/Druckunterlagen: Karin Schmidt, Tel.: 06826 5240-315,

Fax: 06826 5240-314, E-Mail: schmidt@spektrum.com

Anzeigenpreise:

Zurzeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 6 von November 2006.

Gesamtherstellung: Vogel Druck und Medien Service GmbH & Co. KG, Hönchberg

Sämtliche Nutzungsrechte an dem vorliegenden Werk liegen bei

der Spektrum der Wissenschaft Verlagsgesellschaft mbH. Jegliche

Nutzung des Werks, insbesondere die Vervielfältigung, Verbreitung,

öffentliche Wiedergabe oder öffentliche Zugänglichmachung,

ist ohne die vorherige schriftliche Einwilligung der Spektrum

der Wissenschaft Verlagsgesellschaft mbH unzulässig. Jegliche

unautorisierte Nutzung des Werks berechtigt die Spektrum der

Wissenschaft Verlagsgesellschaft mbH zum Schadensersatz gegen

den oder die jeweiligen Nutzer. Bei jeder autorisierten (oder gesetzlich

gestatteten) Nutzung des Werks ist die folgende Quellenangabe an

branchenüblicher Stelle vorzunehmen: © 2007 (Autor), Spektrum

der Wissenschaft Verlagsgesellschaft mbH, Heidelberg. Jegliche

Nutzung ohne die Quellenangabe in der vorstehenden Form

berechtigt die Spektrum der Wissenschaft Verlagsgesellschaft mbH

zum Schadensersatz gegen den oder die jeweiligen Nutzer. Für

unaufgefordert eingesandte Manuskripte und Bücher übernimmt die

Redaktion keine Haftung; sie behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.

Bildnachweise: Wir haben uns bemüht, sämtliche Rechteinhaber

von Abbildungen zu ermitteln. Sollte dem Verlag gegenüber

dennoch der Nachweis der Rechenschaft geführt werden, wird das

branchenübliche Honorar nachträglich gezahlt.

ISSN 1618-8519

www.gehirn-und-geist.de

Gerade fürs Computerspielen zeigen manche Studien aber auch positive Wirkungen etwa auf die visuelle Aufmerksamkeit.

Dann fragen Sie da mal nach den Geldgebern! Die Game-Industrie freut sich natürlich über solche Nachrichten.

Und beim Fernsehen – kommt es da nicht sehr auf den Inhalt an? Manche Sendungen wollen ja sogar Wissen vermitteln.

Sicher, die »Sesamstraße« oder die »Sendung mit der Maus« sind nicht das Problem, sondern brutale Actionfilme oder Ballerspiele. Gerade Jungen suchen solche aufregenden Inhalte, und der emotionale Rausch, den sie dabei durchleben, hat Folgen für ihr Gedächtnis.

Wer ist besonders gefährdet?

Kinder, denen die soziale Rückendeckung fehlt – weil etwa die Eltern zu Hause viel streiten –, neigen stärker zu suchtähn-

gesamt besser. Den Einfluss auf die schulische Leistung wollen wir selbst ab Herbst bei Berliner Schülern testen.

Was haben Sie genau vor?

Die Studie soll rund 1200 Drittklässler vier Jahre lang begleiten. In regelmäßigen Abständen werden wir einen Medienunterricht mit der Hälfte von ihnen machen. Da führen die Kinder zum Beispiel ein Fernsehagebuch, denn viele sind sich gar nicht bewusst, wie viel Zeit sie vor der Flimmerkiste verbringen. Wir werden regelmäßig den Medienkonsum sowie die schulische und körperliche Entwicklung überprüfen und vergleichen die Daten dann mit Kindern, die kein Medientraining absolvierten.

Betrifft die von Ihnen beklagte Medienverwahrlosung alle Gesellschaftsschichten?

Fernsehen vergrößert die soziale Ungleichheit, schrieb kürzlich der Lernfor-

»KINDER, DENEN DIE SOZIALE RÜCKENDECKUNG FEHLT, FLÜCHTEN SICH SCHNELL IN SCHEINWELTEN«

lichem Medienkonsum. Sie flüchten dann schnell in Scheinwelten. Eine Alensbach-Studie von 2003 ergab zum Beispiel, dass Kinder, die sehr viel fernsehen, sich selbst im Schnitt unglücklicher einschätzen als Wenigseher.

Was ist hier Ursache und Wirkung? Wer Sorgen hat, sieht vielleicht einfach mehr fern.

Schon, aber da beginnt ein Teufelskreis: Wenn es mit der körperlichen Fitness, dem Wohlbefinden, den Schulnoten bergab geht, guckt man halt immer mehr.

Führt reduzierter Medienkonsum automatisch zu einer Besserung?

Das haben Psychologen um Thomas Robinson von der Stanford University kürzlich untersucht: Sie unterzogen Grundschüler und ihre Eltern einem Medientraining und machten alternative Freizeitangebote. Nach einem halben Jahr war nicht nur die Fernseh- und Computerspielzeit der Kinder im Durchschnitt um die Hälfte gesunken – sie waren auch weniger aggressiv und fühlten sich ins-

cher Manfred Spitzer. Das sehe ich genauso. Ein Hauptschüler verbringt im Schnitt fast doppelt so viel Zeit vor dem Fernseher wie ein Gymnasiast. Das liegt sicher auch an der bei uns typischen Kombination aus Halbtagschule und einer europaweit einmaligen Geräteausstattung in den Kinderzimmern – auch in sozial schwächeren Haushalten.

Was raten Sie Eltern: Wie viel Fernsehen und Computerspielen ist erlaubt?

Da hängt sehr von den Sendungen und Spielen ab und von der sozialen Unterstützung etwa durch Gespräche mit den Eltern. Für kleine Kinder bis drei Jahre sollte Fernsehen komplett tabu sein. Für ältere empfiehlt sich eine halbe bis maximal eine Stunde am Tag im Schnitt. Ähnliches rät auch das Familienministerium in seiner Broschüre »Geflimmer im Zimmer«. Fürs Computerspielen würde ich die gleiche Zeit ansetzen. ~

Das Interview führte **Gehirn&Geist-Redakteur Steve Ayan**.

»Sag, dass du ein Tier bist!«

Für manche Kinder bedeutet Schule ein wahres Martyrium. Dabei leiden sie nicht etwa unter schlechten Noten oder strengen Lehrern – sondern unter den Schikanen ihrer Mitschüler.

VON MECHTHILD SCHÄFER

Fast jede Nacht fallen sie über Basini her: Sie treiben ihn aus dem Bett, die Stiege hinauf bis auf den Dachboden. Dort hört kein Lehrer sein Schreien. Er muss sich ausziehen, dann peitschen sie seinen Rücken. Nackt und schutzlos kauert der Junge auf den Dielen. Seine Peiniger fordern: »Sag, dass du ein Tier bist!« Auch die anderen Schüler nehmen Basini nicht in Schutz. Tagsüber umzingeln sie ihn auf dem Schulhof und schubsen ihn so lange im Kreis herum, bis er »blutig, bestaubt und mit tierischen, verglasten Augen am Boden zusammenstürzt«.

Robert Musils Pubertätsstudie »Die Verwirrungen des Zöglings Törleß« entstand 1906. Was hinter den Mauern einer elitären k. u. k. Kadettenanstalt brodelte, mag dem heutigen Leser als Eigenart einer längst untergegangenen Epoche erscheinen. Doch rohe Gewalt vieler gegen einen, von Mitschülern gedeckt und von Lehrern wissentlich oder unwissentlich übersehen, ist auch ein Jahrhundert später noch Alltag an den Schulen. Wofür Musil noch keinen Begriff fand, das nennen Psychologen heute Mobbing oder Bullying.

Frühjahr 2004. Im Materialraum einer Hildesheimer Berufsschule quälen

Jugendliche einen ihrer Mitschüler. Sie schlagen und demütigen ihn, lassen ihn Kreide und Zigarettenstummel essen. Dabei filmen sie sich gegenseitig mit ihrem Opfer – einige Aufnahmen kursieren noch Wochen später auf dem Schulhof. Als die Sache auffliegt, konfisziert die Staatsanwaltschaft das brisante Beweismaterial – und bringt nicht nur die Täter, sondern die ganze Klasse wegen Mitwisserschaft vor Gericht.

Systematischer Missbrauch

Erst seit Anfang der 1980er Jahre beschäftigen sich Psychologen und Verhaltensforscher eingehend mit dem Phänomen Mobbing unter Schülern. Der norwegische Psychologe Dan Olweus vom Research Center for Health Promotion der Universität Bergen definierte das Verhalten wie folgt: »Ein Schüler wird viktimisiert, wenn er oder sie wiederholt und über längere Zeit negativen Handlungen eines oder mehrerer anderer Schüler ausgesetzt ist.« In seiner Pionierstudie unter schwedischen und norwegischen Schülern kam Olweus zu dem Ergebnis: Schon Kinder missbrauchen ihre soziale Macht, und zwar ganz systematisch, um sich gegenüber Schwächeren aufzuwerten.

Bullies, wie Mobbing-Täter auch genannt werden, gibt es unter Schülern nicht wenige. Doch warum ist das so? Grundsätzlich gedeiht Mobbing besonders gut in streng hierarchisch organisierten Umfeldern, in denen Dominanz und Stärke als Maßstab für den sozialen Wert des Einzelnen gelten. So sind etwa Gefängnisse oder Militärkasernen typische Schauplätze von Mobbing und Gewalt.

Ähnlich wie in der Armee oder in einer Strafanstalt treffen auch in der Schule ganz verschiedene Charaktere aufeinander. Und müssen tagtäglich versuchen, dennoch irgendwie eine Gemeinschaft zu bilden. Rangeleien und Zank sind da praktisch vorprogrammiert. Jedes siebte Schulkind in Deutschland – so schätzen Experten heute – leidet unter Mobbing-Angriffen von Klassenkameraden.

Nur wenige Tage nach dem Bekanntwerden der brutalen Übergriffe von Hildesheim bricht im bayerischen Landkreis Erding ein Kind bewusstlos unter den Schlägen seiner Mitschüler zusammen. Erst das Eintreffen der Rettungskräfte macht die Schulleitung auf das Drama aufmerksam, das sich schon seit Wochen vor ihren Augen abspielt. Warum es gera-



SCHÜLER ALS TÄTER

»Gefährliche Körperverletzung und Nötigung« – so urteilte das Landgericht Hildesheim im Juni 2004 über die Mobbing-Attacken dreier Berufsschüler. Sie erhielten bis zu 18 Monaten Haft ohne Bewährung.

de den 14-Jährigen traf, bleibt für Außenstehende unklar. Bei späteren Befragungen beschreiben Klassenkameraden den Jungen als schüchtern und unauffällig – als einen, der keine Freunde fand.

Meist stehen Mobbing-Opfer allein gegen viele. Die übrigen Mädchen und Jungen stellen sich lieber auf die Seite der Täter – aus Angst, sie könnten als Nächste dran sein. Oder sie ziehen den Kopf ein und schweigen. Eine schwierige Situation für den Klassenverband: Die Kinder leben in einem Umfeld von Gewalt und müssen ihre Sympathien und ihr Mitgefühl für den Außenseiter unterdrücken. Nur wenige finden dagegen den Mut, sich für den gepeinigten Mitschüler stark zu machen. Mobbing wird so zu einem Problem, das sich nicht auf die Interaktion zwischen einzelnen Tätern und ihren Opfern beschränkt, sondern letztlich die gesamte Klasse betrifft.

Untersuchungen unserer Arbeitsgruppe am Institut für pädagogische Psycho-

logie der Ludwig-Maximilians-Universität München deuten darauf hin, dass Kinder je nach Alter unterschiedlich mit dem Problem Mobbing umgehen.

Im Jahr 1992 befragten wir 288 Zweit- und Drittklässler aus verschiedenen bayerischen Grundschulen zu ihren Erfahrungen mit Mobbing. Wer geriet besonders leicht in die Fänge von Bullies und wie verhielt sich der Rest der Klasse? Sechs Jahre später wiederholten wir die Interviews – die Kindern besuchten mittlerweile verschiedene Haupt- und Realschulen oder das Gymnasium: Wie gingen sie als Teenager mit Mobbern um? Wurden die Opfer von einst immer noch zur Zielscheibe von Attacken?

Wie du mir, so ich dir

Beide Male ermittelten wir mit Hilfe von Fragebögen, welche Schüler einer Klasse beispielsweise besonders oft Gerüchte verbreiteten, sich über andere lustig machten oder aggressiv auftraten. Genauso

stellten wir die Frage, welche Mitschüler sich für andere einsetzten oder bereit waren, über Probleme zu diskutieren.

Um den Sieben- und Achtjährigen möglichst anschaulich zu vermitteln, was Mobbing eigentlich bedeutet, arbeiteten wir bei ihnen oft zusätzlich mit Fotos und Skizzen. Darauf zu sehen waren fremde Kinder, die einen Übeltäter anfeuern oder umgekehrt weinenden Mitschülern zur Seite stehen. Hier kreuzten die Mädchen und Jungen einfach an, wenn sie Klassenkameraden in den jeweiligen Szenen »wiedererkannten«. Parallel dazu sollten sie ihre eigene Rolle innerhalb der Klassengemeinschaft beschreiben und etwa angeben, wen sie besonders mochten und wen nicht.

Unsere erste wichtige Erkenntnis: Schon in der Grundschule gibt es Bullies, die einzelne Opfer ausspähen und schikanieren. Vor allem Aggressionen von mehreren gegen Einzelne sind an der Tagesordnung. Doch unsere Studien gaben

gleichzeitig auch Entwarnung: Nur eines von fünf Kindern muss über einen längeren Zeitraum, das heißt länger als drei Monate, den Sündenbock spielen.

Beobachtet man das Treiben der Kleinen auf dem Pausenhof, so fällt auf, dass sie sich im Grundschulalter noch flexibel zu wechselnden Grüppchen zusammenfinden. Am beliebtesten sind Zweier- und Dreierpaarungen – Grundschulern reicht meist eine Freundin oder ein Freund zum Spielen. Cliquenbildung findet bei ihnen nur selten statt. Das bietet weniger beliebten Kindern natürlich die Chance, kratzbürstigen Kameraden einfach aus dem Weg zu gehen. Gleichzeitig lassen Grundschüler einen Spielkameraden auch schnell stehen, wenn sie sich von ihm schlecht oder unfair behandelt fühlen – oder jemand anderen schlicht interessanter finden.

Bullies und ihre Opfer lassen sich an Grundschulen deshalb nicht immer klar ausmachen. Nur selten treffen Hänseleien und Aggressionen über längere Zeit denselben Schüler – so leicht lässt sich hier niemand zum Opfer machen. Kinder entwickeln in diesem Alter nämlich ein starkes Bewusstsein für Recht und Unrecht. Deshalb halten sie beispielsweise Zurückschubsen für ein durchaus probates Mittel, um sich durchzusetzen und Respekt zu verschaffen.

Machthungrige Täter

Bullies müssen sich aus diesem Grund immer wieder neue Opfer suchen. Aus ihrer Rolle schlüpfen können sie hingegen nur schwer. Unsere Befragungen ergaben deutlich: Täter bleiben Täter, über Monate hinweg.

Meist handelt es sich bei den Bullies um sehr dominante Kinder, die schon früh gelernt haben, dass man mit aggressivem und besonders lässigem Verhalten auf direktem Weg zum Chef einer Gruppe aufsteigen kann. Ihr Rezept: Sie erniedrigen einen physisch oder psychisch schwächeren Mitschüler, um den eigenen sozialen Rang innerhalb der Klassengemeinschaft zu heben.

Manchmal haben Bullies mit dieser Taktik durchschlagenden Erfolg: Bei rund zehn Prozent der untersuchten Grundschulklassen war es einzelnen Schülern



STARRES ROLLENSCHEMA

Jugendliche Mobbing-Opfer lassen die Demütigungen von »Bullies« meist wehrlos über sich ergehen. Um Aggressionen nicht auf sich zu lenken, schauen die übrigen Kinder weg.

gelingen, eine starke Hierarchie zu etablieren und die gesamte Gruppe zu dominieren. Die übrigen Kinder litten unter dem entstandenen Machtgefälle, doch existierte keine Clique oder Gemeinschaft, welche die Täter hätte aufhalten und den Spieß gar umdrehen können.

In diesen Klassen begegneten wir Achtjährigen, die nach eigener Aussage und der ihrer Mitschüler schon lange unter Mobbing litten. Sie ertrugen Hänseleien und Ausgrenzung jedoch, ohne sich zu wehren oder einen Erwachsenen einzuschalten. Diese Schüler sind der Gefahr ausgesetzt, Verhaltensweisen auszubilden, die für Bullies geradezu eine Einladung darstellen. In früheren Studien konnten wir zeigen, dass Kinder, die schon früh und über einen längeren Zeitraum von Klassenkameraden schikaniert werden, sich bei Anfeindungen schlecht verteidigen können und häufig ängstlich und hilflos auf Attacken reagieren. Diese schlimmen Erfahrungen bergen das Risiko, immer wieder in die Fänge von Bullies zu geraten.

Mit dem Übergang von der Grundschule zur weiterführenden Schule beginnen Kinder sich in größere soziale Netzwerke einzuordnen. Sie nehmen eine eigene Rolle wahr und fangen an, ihr Handeln vorausschauend zu planen. Während es ihnen in der Grundschule oft noch schwer fällt, ein Gespräch in der Gruppe zu führen, sind Interaktionen in größerer Runde nun an der Tagesordnung. Die Heranwachsenden schließen sich zu Cliquen zusammen, suchen Kontakte – und bilden Rangordnungen und Vorlieben aus.

Wir befragten dieselben Kinder – mittlerweile 13 und 14 Jahre alt – wieder nach sympathischen und unsympathischen Klassenkameraden und erstellten daraus eine Art Beliebtheitsprofil. Dieses zeigte uns, welches Ansehen die einzelnen Schüler in ihren neuen Klassen genossen. Der Vergleich mit den Angaben nach Mobbing-Opfern und -Tätern offenbarte: Bullies sind jetzt – anders als in der Grundschule – bei ihren Klassenkameraden sehr beliebt! Ihre Opfer hingegen

können nur selten Sympathiepunkte sammeln.

Wie kommt es, dass bestimmte Schüler von den Tätern auserkoren, malträtirt und letztlich von vielen Mitschülern ausgegrenzt werden? Sind diese Kinder unbeliebt, weil sie gemobbt werden, oder werden sie gemobbt, weil sie unbeliebt sind? Manchmal trifft es jemanden, der neu in eine Klasse hineinkommt. Oder der Betreffende hatte bereits vorher einen schlechten Stand in der Gruppe, weil seine Fähigkeiten und Interessen nicht mit denen der anderen übereinstimmen.

Während Grundschüler den Angriffen der Bullies leichter entkommen konnten, gerät für die Opfer nun die Schule zum Spießrutenlauf. Die Mitschüler behandeln sie wie Luft, begegnen ihnen mit offener Ablehnung und tuscheln hinter ihrem Rücken. Die Bullies treiben dieses Spiel auf die Spitze: Sie machen sich lustig, der gemobbte Klassenkamerad wird vorgeführt und beschimpft. Viele hängen schließlich in der Opferrolle fest; sie verlieren die Kontrolle über die eigene Situation und werden zum Spielball der Täter. Je länger der Mobbing-Terror dauert, desto stärker bröckelt die Loyalität der anderen, ein Teufelskreis.

Welche Rolle die vermeintlich unbeteiligten Schüler beim Mobbing spielen, wissen Kinder- und Jugendpsychologen bereits seit Anfang der 1990er Jahre. Ein Team um die kanadische Psychologin Debra Pepler kombinierte damals die Befragungen von Jugendlichen zu Mobbing mit audiovisueller Beobachtung: Die Forscher hefteten sich mit Kamera und Mikrofon an die Fersen der Schüler.

Dabei fanden sie heraus, dass sich fast sechzig Prozent der angeblich neutralen Schüler den Bullies gegenüber freundlich verhielten – doch lediglich ein Drittel ging noch nett mit den Opfern um. Immerhin dreißig Prozent amüsierten sich über die Schikanen der Mobber. Und knapp die Hälfte der »Unbeteiligten« avancierte zum Maulhelden und feuerte die Täter gar noch kräftig an.

Auch zahlreiche andere Studien konnten zeigen, dass der Großteil der Schüler irgendwann zu Mitläufern und Mittätern wird. Noch wissen wir nicht, ob und in-

wieweit Kinder und Jugendliche diesen Prozess sozialer Manipulation bewusst wahrnehmen und über die Situation des Opfers nachdenken.

Eines jedoch steht glasklar fest: Mobbing in der Schule verfolgt die Opfer noch Jahre später. In einer Studie von 2002 führten wir Interviews mit 884 Männern und Frauen aus Deutschland, Großbritannien und Spanien. Über 25 Prozent erinnerten sich, in der Schulzeit unter physischen und psychischen Attacken anderer Kinder gelitten zu haben. Das bittere Gefühl, ständig ausgegrenzt und sogar aggressiv bedroht zu werden, wirkte sich dabei bis in ihr erwachsenes Leben aus: Ehemalige Mobbing-Opfer hatten häufiger Probleme, vertrauensvolle Beziehungen zu entwickeln oder selbstbewusst aufzutreten. Ihre Erwartungen an sich selbst und an andere Menschen waren gegenüber dem Durchschnitt deutlich heruntergeschraubt. Immerhin: Am Arbeitsplatz schienen sich ihre Erfahrungen von früher nur selten zu wiederholen.

Die Aufgabe des Lehrers

Diese Langzeitfolgen machen deutlich, was Mobbing bei Betroffenen anrichten kann. Umso wichtiger ist die frühzeitige Prävention. Auf Pädagogen und Eltern kommt dabei die schwierige Aufgabe zu, sich im richtigen Moment in das Miteinander der Kinder einzumischen. Doch genau hier liegt das Problem: So gaben norwegische Schüler gegenüber einem Ombudsmann ihrer Regierung an, dass Erwachsene den Seelenterror in der Klasse gar nicht wahrnehmen. Umfragen unserer Arbeitsgruppe bestätigen, dass sich Lehrer beim Problem Mobbing oft überfordert fühlen, weil sie die Beziehungen innerhalb der Klasse nur schwer durchschauen.

Doch Lehrer können bereits mit ihrem eigenen Auftreten Maßstäbe setzen: Wie sie sich in ihrer Machtposition verhalten, hat auch einen Einfluss auf die Schüler. Sie sollten beispielsweise abwertende Kommentare vermeiden und Klassenarbeiten nicht in der absteigenden Reihenfolge der Noten austeilen. Genauso müssen Urteile über schwache Schüler vor der Klasse tabu sein. Wenn die Pädagogen klar machen, dass sie für alle Schüler da

sind und jeden gleich behandeln, dient dies Kindern und Jugendlichen als Vorbild, niemanden aus der Gemeinschaft auszugrenzen.

Das Thema Mobbing gehört auf den Lehrplan – vielleicht in Kombination mit Anti-Gewalt-Trainings und Projekttagen. Eine andere Möglichkeit, den sozialen Umgang der Schüler untereinander zu fördern, ist die Benennung so genannter Mediatoren – also von Schülern, die Streitigkeiten innerhalb der Klasse schlichten helfen. Initiativen wie diese fördern den Zusammenhalt der Kinder. Bullies dürften es in einem solchen Umfeld zumindest schwerer haben, die Gemeinschaft zu torpedieren und Schwächere anzugreifen.

Bei Robert Musil gab es keine Hilfe für das Opfer. Der Schriftsteller lässt die drei Täter in seiner Erzählung vom Zögling Törleß ungestraft davonkommen: Ihre Mitschüler decken sie und die ahnungslosen Lehrer verlieren sich in einem dichten Netz aus Lügen und Verleumdungen. Am Ende wird das Opfer selbst von der Schule verwiesen: der junge Basini, der wochenlang auf dem Dachboden der Schule gelitten hatte. ~

Mechthild Schäfer ist Privatdozentin am Department für Psychologie der Ludwig-Maximilians-Universität München.

LITERATURTIPPS

Alsaker, F.: Quälgeister und ihre Opfer. Mobbing unter Kindern und wie man damit umgeht. Bern: Hans Huber 2003.

Olweus, D.: Gewalt in der Schule. Was Lehrer und Eltern wissen sollten – und tun können. Bern: Hans Huber 2002 (3. Aufl.).

Schäfer, M., Frey, D.: Aggressionen und Gewalt unter Kindern und Jugendlichen. Göttingen: Hogrefe 1998.

WEBLINK

Diskussionsforum und Hilfe für Lehrer:
www.mobbingzirkel.emp.paed.uni-muenchen.de

ANLAUFADRESSEN ...

... zum Thema Mobbing erhalten betroffene Schüler und ihre Eltern beim Jugendamt ihrer Stadt.



ALLE FOTOS DES ARTIKELS: GEHIRN&GEIST / STEFANIE SCHMITT

GEWALTPRÄVENTION

Wir machen

FAUSTLOS!

Kinder von klein auf zum gewaltfreien Miteinander erziehen: Das ist das Ziel von »Faustlos«, dem deutschlandweit am besten evaluierten Trainingsprogramm für Kindergärten und Grundschulen.

VON JOHANNA SENGHAAS

Montagmorgen, zehn Uhr, in einer Kindertagesstätte der Stadt Heidelberg. Statt wie üblich in ihrem Gruppenraum herumzutoben oder zu spielen, sitzen acht Kinder mucksmäuschenstill auf ihren Stühlen im Kreis. Alle Blicke richten sich auf die Erzieherin Anna Taubner (Namen von der Redaktion geändert), die zwei Handpuppen aus einem Koffer hervorholt. »Na, wollt ihr den wilden Willi und die ruhige Schneck begrüßen?«, fragt Frau Taubner. »Hallo, wilder Willi! Hallo, ruhige Schneck!«, tönt es von allen Seiten.

Die Erzieherin legt den Finger auf den Mund, und die Stimmen verklingen. Die

Kinder verfolgen mit großen Augen, was Frau Taubner mit den beiden Handpuppen vorführt: Hund und Schnecke haben Geburtstag und bekommen Geschenke. Er ein Salatblatt, sie einen Ball. Allzu groß jedoch scheint die Freude nicht zu sein: Die Schnecke zieht ihre Fühler ein; der Hund schielt nur auf den Ball, beachtet sein eigenes Geschenk kaum.

Noch bevor die Erzieherin fragen kann, wo hier das Problem liegt, ruft der fünfjährige Mustafa aufgeregt: »Warum tauschen die denn nicht?« Vor lauter Begeisterung hat er sogar vergessen, sich zu melden. Auch die fünfjährige Emilie erkennt die Situation: »Die Schne-

cke kann doch mit einem Ball gar nicht spielen.«

Gesagt, getan. Nachdem Willi und Schneck die Geschenke getauscht haben, wedelt der Hund glücklich mit dem Schwanz, und die Schnecke reckt wieder ihre Fühler. Auch Martin und Lea klatschen vor Freude in die Hände und sitzen mit strahlenden Augen da. Dann schallt ein vielstimmiges »Tschüss« durch den Raum, bevor die beiden Hauptakteure wieder in der Kiste verschwinden.

Was wie ein lustiges Theaterstück aussieht, hat in Wirklichkeit einen ernsten Hintergrund: Das Puppenspiel eröffnet eine Faustlosstunde für die Vier- bis

Sechsjährigen, wie sie einmal wöchentlich in der Heidelberger Tagesstätte stattfindet. Faustlos, so heißt ein Gewaltpräventionsprogramm, das aggressivem Verhalten bereits bei den Jüngsten vorbeugen soll. Das Konzept basiert auf dem amerikanischen Projekt »Second Step«, das 1988 vom Committee for Children in Seattle entwickelt wurde. In den USA wird das Verhaltenstraining mittlerweile in mehr als 15 000 Schulen eingesetzt. Damit ist es eines der meistgenutzten Anti-Aggressionstrainings in Amerika. Um es auch in Deutschland einzuführen, passte Professor Manfred Cierpka von der Universitätsklinik Heidelberg das Modell an die hiesigen kulturellen Verhältnisse an. Seit 2001 liegt eine deutschsprachige Version für die Grundschule und seit 2002 auch eine für den Kindergarten vor – beide werden heute in über 4000 Einrichtungen hier zu Lande verwendet.

Ziel von Faustlos ist es, Kindern so früh wie möglich wichtige Kompetenzen in Sachen Empathie, Impulskontrolle sowie Umgang mit Wut oder Ärger zu vermitteln und dadurch das friedliche Miteinander zu fördern. Denn obwohl Gewalt vor allem bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen auftritt, liegt die Wurzel häufig bereits in der Kindheit: Entwicklungspsychologen gehen davon aus, dass es oft frühe Defizite im sozial-emotionalen Bereich sind, die Gewaltbereitschaft im späteren Alter begünstigen. Faustlos will dem vorbeugen, indem die Kinder lernen, auch heikle Situationen zu meistern – ohne gleich zuzuschlagen.

»Kinder mit guten Fähigkeiten in der Konfliktlösung brauchen ihr Selbstbewusstsein nicht auf Kosten anderer zu stärken und werden bei Auseinandersetzungen seltener aggressiv«, betont Cierpka. Das von ihm und seinen Mitarbeitern konzipierte Programm für den Kindergarten besteht aus insgesamt 28 Lektionen, die im Lauf eines Jahres bearbeitet werden. Die Grundschulversion begleitet die Schüler in 51 Einheiten bis zur dritten Klasse. Geleitet werden die Stunden nicht von externen Trainern, sondern den Erziehern und Lehrkräften, die den Kindern vertraut sind. Eine eintägige Schulung am Heidelberger Präventionszentrum bereitet die Pädagogen auf ihre Aufgabe vor.

Jede Faustlosstunde folgt dem gleichen Muster: Nach einer altersgemäßen Einführung per Handpuppenspiel oder Geschichte wird das Thema in der Gruppe besprochen. Dann probieren die Kids das Gelernte in Rollenspielen selbst aus und schulen die neuen Kompetenzen. Wahrnehmungsübungen und Selbstreflexion sind wichtige Säulen des Programms. Die Lektionen sind dabei in drei Blöcke gegliedert.

Im ersten Teil lernen die Kinder zunächst verschiedene Gefühlsausdrücke wahrzunehmen und voneinander zu unterscheiden. Mit Hilfe von Fotos, auf denen fröhliche, traurige, wütende, überraschte, ängstliche und angeekelte Gesichter zu sehen sind, trainieren sie, den emotionalen Zustand anderer zu erkennen. Dabei üben die Kleinen auch, wie sie sich in ihre Mitmenschen hineinversetzen und einfühlsam auf andere reagieren können.

Tipps gegen Kurzschlussreaktionen

Die zweite Lektionseinheit des Programms gilt der Kontrolle impulsiven Verhaltens. Häufig sind es gerade unüberlegte Handlungen, die Konflikte im Kindergartenalltag eskalieren lassen: Die vierjährige Marie spielt friedlich mit einem Ball, doch plötzlich rennt Sarah auf sie zu und reißt ihr das Spielzeug aus der Hand. Marie schreit auf und boxt Sarah in den Bauch, woraufhin sich ein handfester Streit entwickelt.

Um solche Konflikte zu vermeiden, eignen sich die Kinder ein festes Schema an: Problem erkennen, Lösungen sammeln und bewerten sowie schließlich in die Tat umsetzen. Gibt es danach immer noch böses Blut, beginnt die Schlichtung von Neuem. Die Kinder werden in diesen Lektionen ständig zur Selbstverbalisation angehalten – sie sollen also die einzelnen Schritte laut aussprechen, da ausformulierte Handlungen besser verinnerlicht werden. Zusätzlich erproben sie auch

LUSTIGES INTRO

Erzieherin Anna Taubner mit den Handpuppen »Wilder Willi« und »Ruhige Schneck« zu Beginn einer Faustlosstunde

nützlichen sozialen Kitt, wie zum Beispiel sich zu entschuldigen oder jemanden höflich zu unterbrechen.

Der dritte Block zielt darauf, den Umgang mit Gefühlen zu verbessern. Ohne Wut und Ärger komplett zu unterdrücken, gilt es hier, eigene Rechte und Wünsche deutlich zu äußern – statt gleich »auszurasten«. Wer etwa von einem anderen unfair angegangen oder beleidigt wird, soll zunächst dreimal tief Luft holen und langsam bis fünf zählen. Solche Beruhigungstechniken können aggressive Ausbrüche vermeiden helfen – und mit klarem Kopf lässt sich über den Auslöser des Ärgers leichter nachdenken und das Problem konstruktiv lösen.

Die Faustlosstunde in der Heidelberger Tagesstätte geht nach dem Puppenspiel mit einer Diskussion weiter. Anna Taubner hält ein Foto hoch, auf dem zwei Kinder in Tauschverhandlungen zu sehen sind, und erzählt eine kleine Geschichte dazu: Daniel und Franziska sind zusammen in der Bücherei, der Junge hat ein Dinosaurierbuch entdeckt und will es ausleihen. Das Mädchen interessiert sich aber auch dafür. »Wer von euch hat eine Idee,



was hier los ist?«, fragt die Erzieherin. »Die Franziska würde dem Daniel das Buch gerne wegnehmen, weil sie es haben will«, flüstert Yasemin zögerlich. »Richtig. Und wer weiß, wie Daniel und Franziska dieses Problem lösen können?« Schwupps gehen zwei Hände in die Höhe. Benedikt ruft: »Vielleicht gibt es das Buch ja zweimal, dann kann jeder eins haben.« Lea dagegen empfiehlt: »Die müssen sich abwechseln!« Gemeinsam erarbeitet die Faustlos-Gruppe nun weitere Lösungswege. Dabei sind die Sprösslinge überaus kreativ. Wladimir zum Beispiel meint: »Die Franziska kann doch mit zum Daniel gehen, dann können sie das Buch gemeinsam anschauen und nachher noch zusammen Dinosaurier spielen.«

An guten Ideen herrscht also kein Mangel. Jetzt muss das Gelernte aber noch in die Praxis umgesetzt werden. »Wer hat denn Lust, das mal auszuprobieren?«, fragt die Erzieherin. Sie legt verschiedene Bilderbücher auf den Boden und beginnt

in einem Hundebuch zu blättern. In einem ersten Rollenspiel versucht Benedikt, genau dieses friedlich zu bekommen. »Was magst du noch, Anna?«, fragt er Frau Taubner, sucht dann zielsicher ein passendes Buch über Katzen heraus und schlägt einen Tausch vor. Offenbar hat er gelernt, dass man die Chancen auf eine erfolgreiche Tauschaktion steigern kann, indem man herausfindet, welche Art von Buch der andere sonst noch mag.

Dann üben die Kleinen nacheinander die Situation und testen paarweise verschiedene Varianten. Dabei wird auch der Fall ausprobiert, dass ein Kind keine Lust zum Tauschen hat und der zweite Interessent auch ein »Nein« akzeptieren und warten muss. Zwar noch etwas holprig, aber dennoch gewaltfrei spielen die Kinder das Szenario durch.

Übung macht – gewaltfrei

Doch lassen sich die erworbenen faustlosen Strategien auch in den Alltag übertragen? In der Heidelberger Tagesstätte helfen die Erzieher diesem Transfer etwas nach: So darf sich nach der Stunde jedes Kind ein Bilderbuch aussuchen und damit in der Mittagspause »tauschen« üben. Wie gut das klappte, wird dann zu Beginn der nächsten Trainingsstunde besprochen. Auch sonst werden sie immer wieder an die gelernten Inhalte erinnert. »Sobald es Reibereien gibt, frage ich die Streithähne, wie man das Problem denn in den Faustlosstunden lösen würde. Die Kinder denken dann an die Rollenspiele und kommen häufig auf gute Ideen«, berichtet Taubner. Ihre Kollegin Elvira Körber ruft bei Streitereien manchmal einfach »Faustlos!« dazwischen: »Die Kinder brauchen oft nur das Wort zu hören und beenden gleich das Rumschubsen.« Nur beim sechsjährigen Martin funktionierte dieser Trick nicht. »Wir haben doch gerade keine Faustlosstunde, da brauchen wir uns nicht an die Regeln zu halten«, gibt er schlagfertig zurück.

SPASS BLEIBT SPASS!

Damit es beim Herumtoben nicht zu »Ausrastern« kommt, üben die Kids an der Walldorfer Sambuga-Schule, ihre Impulse zu kontrollieren.

Faustlos-Gründer Cierpka betont, wie wichtig die Unterstützung durch die Eltern ist: »Faustlos ist umso effektiver, je mehr die Bezugspersonen sich damit beschäftigen und die einzelnen Einheiten in ihr Erziehungskonzept aufnehmen. Sie sollten ihr Kind ermutigen, sich einfühlsam zu verhalten, auf andere Rücksicht zu nehmen und gewalttätiges Verhalten zu vermeiden.«

Einige Eltern reagierten zunächst skeptisch auf das Programm. Die Mutter eines Heidelberger Steppkes etwa fürchtete, ihr Kind könne »zu sozial« werden und sich bei Auseinandersetzungen nicht genügend behaupten. Solche Bedenken konnte Anna Taubner jedoch schnell ausräumen, indem sie die Eltern zu einer Faustlosstunde einlud. Auch Cierpka gibt Entwarnung: Faustlos schule das Verständnis für andere und mache die Kinder dadurch »sozialer« – das Training helfe ihnen aber auch, eigene Wünsche selbstbewusst zu vertreten und Auseinandersetzungen gewaltfrei zu regeln. Das Argument, die Kinder seien noch zu jung für ein solches Programm, ist seiner Ansicht nach ebenfalls unbegründet. Denn hat sich Gewalt im alltäglichen Umgang erst einmal etabliert, wird man sie schwer wieder los.

Elke Rohr betrachtet gerade die elterliche Mitarbeit als sehr wichtig, aber nicht immer einfach. »Natürlich wäre es gut, die Eltern mit ins Boot zu holen«, erklärt die Rektorin der Sambuga-Schule in Walldorf, die das Programm vor einem Jahr einführte. Ob und wie die Inhalte von Faustlos zu Hause umgesetzt werden, könne sie nicht steuern. »Lehrer sind eben keine Familientherapeuten.«

Dennoch schätzt die Sonderschulleiterin das Programm als sehr gut und wirkungsvoll ein, da es Werte vermittelt und das Ausdrucksvermögen der Kinder erweitert: »Als ich meine erste Klasse fragte, welche Gefühle sie kennen, bekam ich nur zwei Antworten: »wenn man sich küsst und wenn man wütend ist«. Seit wir die Empathielektionen bearbeitet haben, ist ihr Wortschatz viel größer und sie können mehr Gefühle benennen.« Durch diesen Wissenszuwachs komme es in ihrer Klasse nun seltener zu Missverständnissen, denn die Schüler könnten etwa versehentliches Anrempeln besser von absichtlichem un-



MEINS GEGEN DEINS

Mustafa (5) und Lea (4) üben den friedlichen Büchertausch. Das Ziel: sich auch ohne Streit und Tränen darüber zu einigen, wer was bekommt

terscheiden. An sich harmlose Situationen würden jetzt nicht mehr gleich in eine Streiterei ausarten.

Auch in der Schule gibt es einige Tricks, damit Faustlos den Weg in Pausenhof und Alltag findet: An der Tür der zweiten Klasse hängt ein Plakat mit den einzelnen Schritten des Problemlösens – quasi als Spickzettel für zwischenmenschliche Konflikte. Und an der Tafel steht häufig ein Stichwort aus der letzten Stunde, das den Schülern das faustlose Verhalten ins Gedächtnis rufen soll. Zudem sind »soziale Hausaufgaben« an der Tagesordnung: Die Kinder sollen in der Freizeit darauf achten, welche Gefühle ihre Mitmenschen haben und woran sie bestimmte Emotionen bei sich und anderen erkennen können. Damit die theoretischen Inhalte des Programms anschaulicher werden, hat Klassenlehrerin Judith Zimmermann jedes Kind die Grundemotionen nachspielen lassen und dabei fotografiert. So sieht man sie alle an der »Faustloswand« in sechsfacher Ausführung: wütend, traurig, ängstlich, überrascht, fröhlich und angewidert. Die Anstrengung lohnt: »Seit wir Faustlos machen, gibt es eine andere



Streitkultur«, erklärt die Pädagogin. »Es kommt noch immer zu den schulüblichen Streitereien, aber wir können nun viel besser damit umgehen und darüber reden.«

Mangelnder Realitätsbezug?

Ralph Böllinger, stellvertretender Rektor der Schiller-Grundschule im selben Ort, ist dagegen skeptisch: »Die Lektionen sind ziemlich kopflastig. Es bringt nichts, Situationen theoretisch durchzuspielen – da fehlt der Realitätsbezug. Wenn ein junger Schüler von einem älteren provoziert wird, hilft ihm auch ein Faustlos-Spruch

wie ›Es macht mich wütend, wenn du mich so behandelst‹ gar nichts.« Böllingers Schule testete das Präventionsprogramm etwa eineinhalb Jahre und entschied sich dann für den Abbruch. Aufwand und Ergebnis stünden in keinem Verhältnis, so die Begründung.

Hält Faustlos wirklich das, was es verspricht? Kann das Training aggressivem Verhalten vorbeugen, und fördert es das sozial kompetente Verhalten von Kindern? Diesen Fragen gingen mehrere wissenschaftliche Studien nach: Ein Forscherteam um den Kinderarzt David Grossman

Weitere Programme zur Gewaltprävention

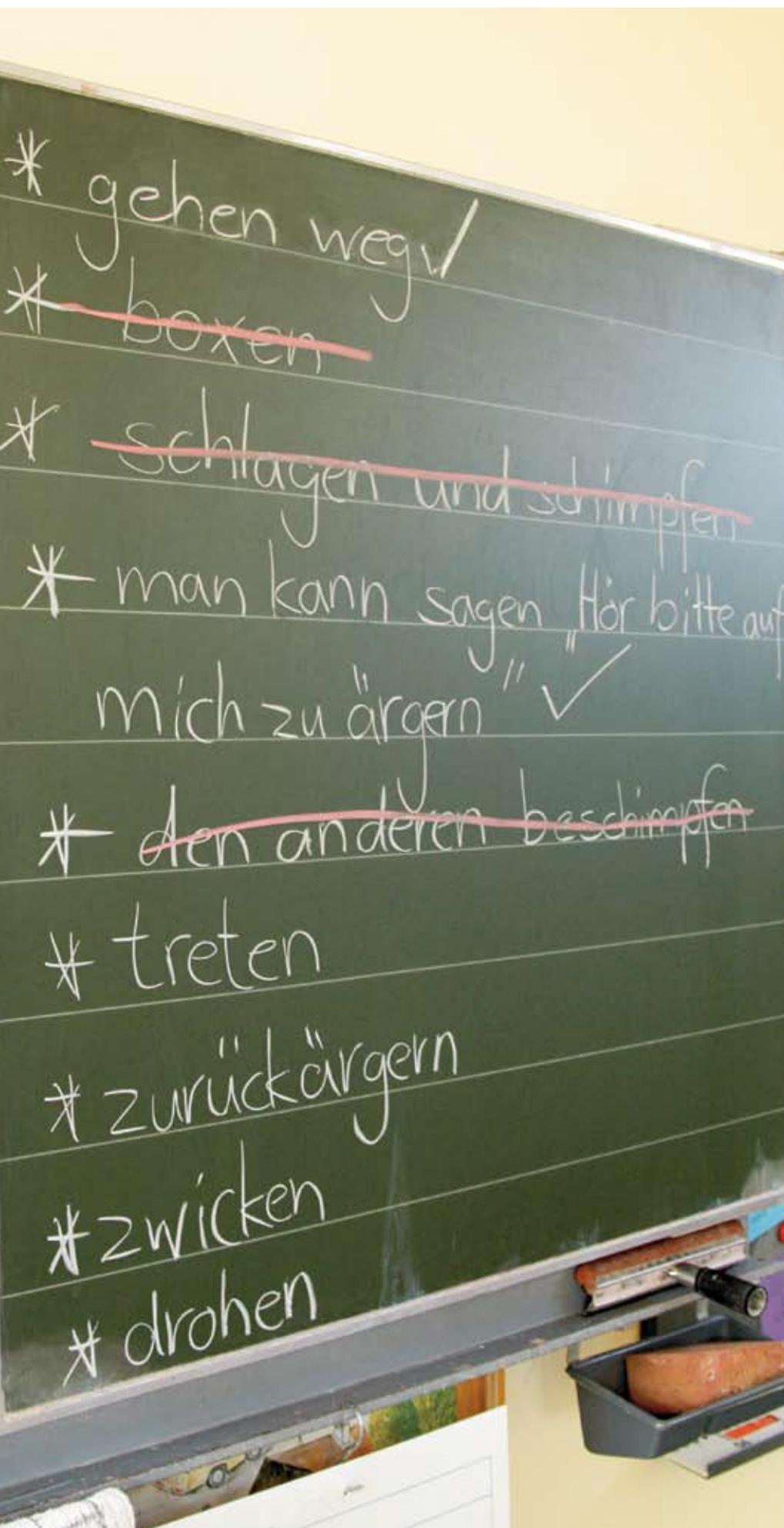
Neben Faustlos – dem am besten evaluierten Anti-Aggressionsstraining in Deutschland – gibt es noch viele weitere Modelle zur Gewaltprävention, die sich inhaltlich zum Teil stark unterscheiden.

Dan Olweus entwickelte zum Beispiel Ende der 1980er Jahre in Norwegen das »Anti-Bullying-Programm«. Das Konzept setzt auf mehreren Ebenen an, um Gewalttaten zu reduzieren: Neben Vorschlägen für schulverschönernde Maßnahmen gibt es regelmäßige Aussprachen und gemeinsame Aktivitäten innerhalb der Klasse. Auf persönlicher Ebene finden vermittelnde Gespräche zwischen Tätern, Opfern und Eltern statt.

Die Grundlagen des Modells werden auch in vielen deutschen Schulen verwendet. Das »Soziale Lernprogramm in der Schule« wurde 1986 von Hedwig Lerchenmüller entwickelt und

will aggressives Verhalten durch verschiedene Methoden verhindern. So werden etwa Videoaufnahmen in der Gruppe besprochen und Rollenspiele geübt. Die Lehrer behandeln in 40 Lektionen Themen wie Konflikte unter Gleichaltrigen, moralische Urteilsfähigkeit, Normenbewusstsein und Folgen einer Straftat.

Lawrence Aber und seine Mitarbeiter von der Columbia University in New York vermitteln mit ihrem »Resolving Conflict Creatively Program« konstruktive Konfliktlösungen. Ziel des Konzepts ist es, das Klima an amerikanischen Schulen zu verbessern und Gewalt einzudämmen. Die Kinder und Jugendlichen lernen über Rollenspiele, Brainstorming und Diskussionen, verschiedene Handlungsmöglichkeiten abzuwägen und sich selbst sowie andere zu respektieren.



von der University of Washington in Seattle untersuchte 1997 das amerikanische Original »Second Step«. Insgesamt 760 Zweit- und Drittklässler aus zwölf Schulen im US-Bundesstaat Washington nahmen an der Untersuchung teil. Zunächst schätzten Eltern und Lehrer die Schüler hinsichtlich ihrer aggressiven Handlungen per Fragebogen ein. Außerdem beobachteten geschulte Mitarbeiter das Verhalten der Kinder im Unterricht und in den Pausen. Anschließend erhielten die Hälfte der Beteiligten über ein halbes Jahr hinweg 30 Second-Step-Lektionen. Zwei Wochen nach Ende des Trainings sowie sechs Monate später fand erneut eine Beurteilung aller Kinder statt. Die Ergebnisse der Verhaltensbeobachtung belegten die Wirksamkeit des Programms: »Second-Step-Kinder« zeigten sowohl zwei Wochen als auch sechs Monate nach dem Training deutlich weniger physische Aggression und mehr prosoziale Verhaltensweisen als Schüler aus der Vergleichsgruppe.

Probe aufs Exempel

Auch in Deutschland wurde Faustlos von Anfang an wissenschaftlich begleitet und evaluiert. In einer Pilotstudie von 1996/97 testeten Forscher der Universität Braunschweig in Zusammenarbeit mit den Entwicklern das Programm an mehreren Göttinger Grundschulen. Bereits nach vier Monaten verhielten sich die Faustloskinder sozial kompetenter und neigten weniger zu aggressivem Verhalten als Altersgenossen, die kein Training erhalten hatten.

Ob Faustlos schon bei Vier- bis Sechsjährigen wirkt, wollte das Team um Manfred Cierpka 2003 in einer Evaluationsstudie an 14 Heidelberger Tagesstätten klären. Zunächst sammelten die Forscher mit Hilfe von Interviews, Fragebögen und systematischen Beobachtungen Informationen über das Verhalten der Kinder – aus deren eigener Sicht sowie aus der der Eltern und Erzieher. In sieben Einrich-

Was hilft wirklich?

Schüler sammeln Ideen, wie man auf Provokationen anderer reagieren kann. Dann wird nach und nach aussortiert, was den Konflikt schürt.



tungen fanden in den folgenden Monaten Faustlosstunden statt, die anderen Tagesstätten dienten als Kontrollgruppe. Nach der einjährigen Projektphase zeigten sich Resultate: Die Faustloskids konnten ihrer Selbsteinschätzung nach die Gefühle anderer Menschen differenzierter beschreiben, hatten mehr Lösungsideen für Konflikte und verhielten sich in Konfliktsituationen häufiger sozial statt aggressiv. Aus Erzieherinnensicht reduzierten die trainierten Kinder auch ihre verbalen Aggressionen deutlich.

Die Eltern zu Hause stellten allerdings keine Veränderungen im Verhalten fest. Ob die Kleinen die Strategien nur im gelernten Kontext, also in der Tagesstätte, anwenden oder sich die Einschätzung der Eltern einfach langsam verändert, ist unklar. Professor Cierpka will daher künftig Elternkurse am Heidelberger Präventionszentrum anbieten. Die Mütter und Väter sollen lernen, ihren Nachwuchs zu Hause an die faustlosen Strategien zu erinnern.

Eine wichtige Frage ist allerdings – zumindest in Deutschland – noch unbeant-

wortet: Folgen Faustloskids auch im späteren Leben eher gewaltfreien Strategien oder gerät das Gelernte nach einiger Zeit in Vergessenheit? Amerikanische Studien lassen vermuten, dass früh trainierte Kinder im Jugend- und Erwachsenenalter tatsächlich seltener Gewalt ausüben und außerdem weniger anfällig für Drogenkonsum und psychische Krankheiten sind. Um diese Annahmen zu überprüfen, planen Cierpka und seine Kollegen gerade eine Langzeitstudie.

Die Kinder der Heidelberger Tagesstätte jedenfalls erweisen sich als wahre Faustlosexperten. Die letzten Wochen haben sie fleißig geübt, Konflikte gewaltfrei zu meistern. Gerade sind sie bei Lektion 24 angekommen: wie man sich bei Wutanfällen selbst beruhigt und wieder einen klaren Kopf bekommt. Eine wirklich nützliche Fähigkeit, die sie hoffentlich ihr Leben lang nicht verlieren. ~

Johanna Senghaas ist Diplompsychologin und arbeitet als Wissenschaftsjournalistin in Heidelberg.

GESICHTERPARADE

Um die Gefühlsäußerungen anderer sicher erkennen zu können, haben Mareike, Judith und Nathalie das emotionale Mienenspiel eingeübt. Freude, Trauer und Wut klappten schon ganz gut.

LITERATURTIPPS

Cierpka, M.: Faustlos – wie Kinder Konflikte gewaltfrei lösen lernen. Freiburg: Herder 2005.

Olweus, D.: Gewalt in der Schule. Was Lehrer und Eltern wissen sollten – und tun können. Bern: Huber 1996.

WEBLINKS

www.f Faustlos.de

Überblick zu anderen Modellprojekten:
www.schule-bw.de/unterricht/paedagogik/gewaltpraevention



FRANZ PETERMANN
ist Leiter der Psychologischen Kinderambulanz der Universität Bremen.

PROVOKATION BEVORZUGT

Sie brechen in Tobsuchtsanfälle aus, sind häufig gereizt und bedrohen die eigenen Eltern. Was macht manche Kinder über die Maßen gewaltbereit – und wie ist ihnen zu helfen?

Herr Professor Petermann – wie äußert sich aggressives Verhalten bei Kindern und Jugendlichen?

Das hängt entscheidend vom Alter des betreffenden Kindes ab. Bei Kleinkindern treten beispielsweise massive Wutanfälle auf, im Schulalter körperlich aggressive Attacken und bei Jugendlichen sogar gewalttätiges, delinquentes Verhalten. Typische Vergehen sind hier etwa Diebstahl und Sachbeschädigung.

Wie viele Kinder und Jugendliche gelten als besonders aggressiv?

Behandlungsbedürftiges aggressives Verhalten legen etwa vier bis fünf Prozent der Kinder eines Jahrgangs an den Tag – wobei Jungen rund dreimal so häufig betroffen sind wie Mädchen. Diese Geschlechtsunterschiede stellen sich etwa ab dem vierten Lebensjahr ein. Mehr noch als über die bloße Häufigkeit unterscheiden sich die Geschlechter jedoch in

der Wahl ihrer Methoden: Jungen neigen zu körperlichen, direkten Aggressionsformen, Mädchen dagegen zu verbalen Mitteln, die zum Beispiel darauf abzielen, soziale Beziehungen zu schädigen.

Kommen Menschen, die als Kinder besonders aggressiv waren, als Erwachsene mit erhöhter Wahrscheinlichkeit mit dem Gesetz in Konflikt?

Allerdings. Rund ein Drittel aller auffälligen Kinder entwickeln eine so genannte antisoziale Persönlichkeitsstörung. Diese äußert sich zum Beispiel in Gewalt gegen andere, Trunkenheit am Steuer, Nötigung und ähnlichen Vergehen.

Dann liegt es im gesamtgesellschaftlichen Interesse, die betroffenen Kinder möglichst früh zu identifizieren, um gegensteuern zu können.

Leider sagt sich das leichter, als es in Wirklichkeit ist. Denn die Eltern suchen meist erst dann professionelle Hilfe, wenn sie

der Entwicklung nicht mehr Herr werden – wenn sie vor den körperlichen Attacken ihres eigenen Kindes Angst bekommen. Vorher wirkte das Ganze noch lange Zeit niedlich – frei nach dem Motto: »Unser kleiner Tyrann ist zwar unangenehm, doch immerhin willensstark!«

Aber Problemkinder fallen doch auch in Kindergarten und Schule auf.

Natürlich. Nur sind Erzieher und Lehrer hier zu Lande nicht hinreichend darauf vorbereitet. Unser lern- und entwicklungspsychologisches Wissen hat in den letzten 20 Jahren zwar stark zugenommen. Doch in die Ausbildungspläne von Pädagogen findet vieles davon kaum oder nur verwässert Eingang. Hier müssen wir erheblich nachbessern.

Wie lässt sich eine Neigung zu aggressivem Verhalten möglichst früh erkennen?
Säuglinge können einen unregelmäßigen Schlaf-wach-Rhythmus aufwei-

sen, unruhig und schnell gereizt sein. Klinische Kinderpsychologen sprechen von einem »schwierigen Temperament«. Im Kleinkindalter äußert sich dieses dann meist als hohe Reiz- und Irritierbarkeit und bei Jugendlichen in Form von enthemmtem, sensationssuchendem Verhalten. Der sicherste Indikator ist vielleicht, dass aggressive Kinder weniger genau wahrnehmen, was ihre Kommunikationspartner von ihnen wollen. Sie beobachten ungenau, nehmen auf die Befindlichkeit anderer Menschen keine Rücksicht und unterstellen ihrem Gegenüber oft Feindseligkeit. Botschaften der Zuwendung, Sympathie und Kooperation übersehen sie dagegen häufiger als andere Kinder und reagieren stattdessen bevorzugt auf Provokationen.

Wenn rund ein Drittel aller verhaltensauffälligen Kinder später eine antisoziale Persönlichkeitsstörung ausgebildet – was geschieht mit dem Rest?

Der verliert das aggressive Verhalten beim Erwachsenwerden wieder von allein. Das hängt mit der sozialen Einbindung von Jugendlichen zusammen: Was für 15-Jährige noch interessant erschien – Autofahren ohne Führerschein zum Beispiel –, ist dann nicht mehr wichtig, wenn sie die Fahrerlaubnis einmal in der Tasche haben. Mit 21 haben viele vormals auffällige junge Männer ein eigenes Auto, einen Job, eine feste Freundin. Jetzt bedeutet ein Konflikt mit dem Gesetz ein soziales Risiko für sie oder einen Statusverlust, während er zuvor – ein entsprechendes Umfeld vorausgesetzt – einen Prestigeerwerb einbrachte. Bei der kleinen Gruppe weiblicher Jugendlicher, die aggressiv-dissoziales Verhalten entwickeln, ist die Prognose allerdings weniger günstig.

Inwiefern?

Mädchen entwickeln massive aggressive Verhaltensweisen meist erst im Jugend- oder frühen Erwachsenenalter. Die Betroffenen kommen häufig aus nicht intakten Familien; viele waren oder sind körperlicher Gewalt ausgesetzt. Über 20 Prozent haben bereits als Minderjährige einen Suizidversuch unternommen und recht viele werden noch vor dem 18. Lebensjahr schwanger.

»AGGRESSIVE KINDER NEHMEN WENIGER GENAU WAHR, WAS IHRE KOMMUNIKATIONSPARTNER VON IHNEN WOLLEN«

Was wissen Forscher über die Ursachen aggressiven Verhaltens?

Es handelt sich um ein komplexes Zusammenspiel psychologischer und biologischer Faktoren. Insbesondere die genetische Veranlagung spielt wahrscheinlich eine größere Rolle, als wir gemeinhin zugeben wollen.

Welche anderen biologischen Ursachen gibt es?

Schwangerschaftskomplikationen, niedriges Geburtsgewicht, neuropsychologische Defizite auf Grund einer Schädigung des zentralen Nervensystems oder auch ein reduzierter Serotoninspiegel im Gehirn. Bei delinquenten männlichen Jugendlichen ist häufig der Testosteronspiegel erhöht. Andere Risikofaktoren betreffen das Verhalten der Mutter. So scheint Rauchen während der Schwangerschaft die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen, dass das Kind sich später aggressiv verhält oder als Jugendlicher zu Alkohol und Drogen neigt.

Und die psychologischen Faktoren?

Hierzu zählen unter anderem frühe Eltern-Kind-Konflikte, Vernachlässigung, sexueller Missbrauch und psychische Erkrankungen von Mutter oder Vater. Aber auch ungünstiges Erziehungsverhalten spielt eine Rolle.

Was verstehen Sie darunter?

Häufig stellen Eltern entweder zu viele oder zu wenige soziale Regeln auf oder achten nicht konsequent auf die Einhaltung. Die meisten Eltern aggressiver Kinder strafen falsch: zu hart, ohne Zusammenhang oder völlig inkonsequent.

Geben Sie mir ein konkretes Beispiel?

Wenn ein Achtjähriger in einem Wutausbruch das Spielzeug eines anderen Kindes demoliert, dann wäre eine Ohrfeige vom zürnenden Papa eine unangemessene Bestrafung. Angemessen wäre es dagegen im Sinne einer Wiedergutmachung, wenn der entstandene Schaden vom eigenen Taschengeld reguliert werden muss.

Weiterführende Information

THERAPEUTISCHE VORGEHENSWEISE

Elternt raining: Anhand konkreter Konfliktsituationen lernen Eltern neue Problemlösungsstrategien kennen und üben Lösungsmuster alltagsnah ein

Kindertraining: Erwerb von sozialer Kompetenz in einer Einzel- oder Gruppentherapie; Einüben neuer Problemlösungsstrategien

Lehrertraining: Einüben von Techniken eines effektiven Klassenmanagements sowie von Verstärkungsprinzipien, die betroffene Kinder beim Abbau ihres Fehlverhaltens unterstützen

ANSPRECHPARTNER

Erziehungsberatungsstellen vor Ort, teilweise auch Jugendämter der Kreise, Städte und Gemeinden

Kinderpsychotherapeuten (mit Richtung Verhaltenstherapie); Fachärzte für Kinder- und Jugendpsychiatrie

Schulpsychologische Dienste der Städte oder Kreise; Lehrerfortbildungseinrichtungen

LITERATURTIPP: Petermann, F., Petermann, U.: Training mit aggressiven Kindern. Weinheim: Beltz/PVU 2001 (10., völlig veränderte Auflage).

IN MEDIAS RES

Verbesserte Medienerziehung tut Not, damit »Killerspiele« am PC nicht zur Waffe werden.

»VIELES AN PROVOKATIVER AGGRESSION IST EINFACH DAS EINFORDERN VON GRENZEN«

Kann man aggressiven Kindern psychotherapeutisch oder medikamentös helfen?

Um es klipp und klar zu sagen: Ein Allheilmittel gibt es hier nicht – und schon gar kein Medikament. Nach meiner Erfahrung profitieren jüngere Kinder am meisten, wenn ihre Eltern ein spezielles Konfliktbewältigungstraining absolvieren. Bei älteren Kindern und Jugendlichen haben sich dagegen Verhaltenstherapien bewährt. Generell müssen die betroffenen Familien neue Problemlösungsstrategien kennen lernen und diese anschließend im Alltag einüben. Insbesondere brauchen die Eltern Tipps, wie sie in bestimmten Situationen auf ihr Kind reagieren sollen: in welchen Momenten sie beispielsweise besser nicht nachgeben und wie mit Regelverletzungen umzugehen ist.

Was zeichnet gute Regeln innerhalb der Familie aus?

Sie sind klar formuliert und an konkrete Aufgaben oder Situationen gekoppelt. Vermittelt werden sie in konfliktfreien Situationen. Dabei müssen sich die Eltern vergewissern, dass ihr Kind ihnen wirklich zuhört und das Anliegen versteht. Jede Regel für das Kind bedeutet auch für die Eltern Verbindlichkeit und Disziplin bei der Einhaltung.

Wie groß ist die Bereitschaft der Eltern, an einem Training teilzunehmen?

Das ist sehr unterschiedlich. Einige Mütter und Väter sind schon deshalb wenig motiviert, weil sie der Meinung sind, dass aggressives Verhalten schlicht angeboren und damit unveränderbar sei. Hier müssen wir dann erst einmal Aufklärungsarbeit leisten.

Manche Eltern fragen sich womöglich, ob sie ihrem immer schwieriger werdenden Kind mit mehr Schärfe begegnen sollen oder eher mit mehr Zugeständnissen. Was ist richtig?

Aggressives Verhalten darf auf gar keinen Fall hingegenommen werden. Je häufiger

Eltern in Machtkämpfen nachgeben, desto öfter setzen die Kinder entsprechendes Verhalten gezielt ein, um Anforderungen aus dem Weg zu gehen. Dies führt zu regelrechten Erpressungsspiralen zwischen Eltern und Kind.

Aber ein Kind muss sich doch auch emotional angenommen fühlen – oder etwa nicht?

Sicher – nur: Grenzen zu setzen ist keinesfalls etwas Böses, wie manche Pädagogen noch immer steif und fest behaupten. Indem Eltern Regeln aufstellen, signalisieren sie Interesse an ihrem Kind. Oder anders ausgedrückt: Zumindest zu Beginn ist vieles an provokativer Aggression einfach nur das Einfordern von Grenzen. Allerdings müssen zusammen mit den Grenzen auch die Sanktionen für Regelüberschreitungen festgelegt werden, und genauso gilt es Anreize für die Einhaltung zu schaffen. Die Zusammenhänge müssen für das Kind durchschaubar sein und ihm angemessen erscheinen. Der wahre Knackpunkt ist die Konsequenz: Sinnvolle Strafen werden ausgehandelt, angekündigt und durchgeführt. Und danach ist die Angelegenheit auch abgeschlossen. Ganz wichtig ist am Ende ein klares Versöhnungssignal an das Kind.

Wie weit dürfen elterliche Sanktionen gehen?

Strafen dürfen ein Kind nicht demütigen oder bloßstellen – schon gar nicht in der Öffentlichkeit oder vor Freunden. Gleichwohl können Bestrafungen mit harten Konsequenzen verbunden sein. Angemessen ist zum Beispiel der zeitweilige Entzug eines Privilegs wie etwa Fernsehkonsum. Jede Strafe sollte vom Kind zumindest aus einer gewissen zeitlichen Distanz als fair bewertet werden, denn nur dann enthält sie auch eine reelle Lernchance. ~

Die Fragen stellte **Gehirn&Geist**-Redakteur **Carsten Könneker**.

CARSTEN KÖNNEKER
ist Chefredakteur von
Gehirn&Geist.



Die Geschichte der Medien ist eine Abfolge technologischer Innovationen: Buchdruck, Radio, Fernsehen, Internet. Gleichzeitig ist sie eine Geschichte der Gewalt. Seit den Amokläufen der jüngsten Vergangenheit wiederholt auf die Anklagebank zitiert: realistisch anmutende Videospiele, bei denen es darum geht, Gegner im Nahkampf auszulöschen.

Nun verleitet das virtuelle Morden Heranwachsende nicht unmittelbar dazu, auch im realen Leben Massaker anzurichten. Doch Kulturwissenschaftler wissen längst, dass eine künstliche Wirklichkeit, die nur in unseren Köpfen existiert, den Ausbruch realer Gewalt fördern kann. So zog bereits vor über 200 Jahren ein Bestsellerroman eine Suizid-Serie nach sich. Titel des Werkes: »Die Leiden des jungen Werther«. Autor: Johann Wolfgang Goethe.

Was war geschehen? Nie zuvor in der Literaturgeschichte hatte ein Ich-Erzähler sein Innenleben so betörend »echt« nach außen gekehrt. Am Ende des Briefromans scheidet der unglücklich verliebte Held freiwillig aus dem Leben – und mancher Leser folgte ihm. Aus halb Europa wurden Fälle von Nachahmung gemeldet.

Goethe hatte eine eigene Erklärung für die durch seinen Roman ausgelöste Suizidwelle: Seine mehrheitlich jungen Leser glaubten offenbar, »man müsse die Poesie in Wirklichkeit verwandeln und sich allenfalls selbst erschießen«. Allzu falsch dürfte er damit nicht gelegen haben. Werther bediente emotionale Grundbedürfnisse des heranwachsenden Menschen: Verliebtsein, Leidenschaft und Aggression – in diesem Fall gegen sich selbst ausgelebt. Und das Besondere an Goethes Roman bestand eben darin, dass er all dies in eine sprachliche Form fügte, die sein damaliges Publikum völlig unvorbereitet traf. Von derart nachfühlbaren Emotionen hatte man nie zuvor gelesen.

Hier liegt die Verbindung zur Gegenwart. Auch Ballerspiele appellieren an das elementare Verlangen, Aggression auszuleben. Rund eine Generation nach dem Einzug von Pacman und Supermario in die Kinderzimmer der Republik sind Soft- und Hardware so ausgeweitet, dass sie der Wirklichkeit ernsthaft Konkurrenz machen. Das ist in vielfacher Hinsicht eine segensreiche Entwicklung. Etwa wenn sich Piloten am

Flugsimulator auf alle möglichen Gefahrsituationen vorbereiten, die realer einmal auftreten könnten. Bei den per Joystick abgehandelten Tötungsorgien pubertierender Jugendlicher ist ein Nutzen indes mehr als fraglich. Allerdings streiten Experten noch darüber, ob am PC ausgelebte Gewalt auch reale Gewalt zeitigt (siehe den Artikel ab S. 20). Es fehlt schlicht an aussagekräftigen Langzeitstudien.

Ballerspiele appellieren an das elementare Verlangen, Aggression auszuleben

Natürlich macht exzessives Ballern allein keinen jungen Mann zum Amokläufer. Einiges aber spricht dafür, dass bei den erschütternden Ereignissen von Littleton, Erfurt, Emsdetten und so weiter die Vorliebe der Täter für einschlägige Spiele einen Baustein in der Ereigniskette darstellten. Und darüber hinaus dürfte dasselbe gelten wie zu Goethes Zeiten: Erreicht ein Medium eine neue Perfektionsstufe, indem es Realität und Virtualität noch subtiler miteinander verschmelzen lässt, wird auch Aggression in einer neuen Dimension erlebbar.

Neue Möglichkeiten werfen hier bereits ihre Schatten voraus. Schon in wenigen Jahren wird der sture Blick auf den Computerbildschirm durch eine Technik ersetzt werden, die weitere Teile unserer Sensorik mit einschließt: Wohin wir den Kopf auch wenden, die künstliche Welt wird uns von allen Seiten umgeben – und dazu noch tastbar sein. Die entsprechende Technik erlangt bereits Produktreife und bedeutet zum Beispiel bei der Ausbildung von Chirurgen einen großen Fortschritt. In Hightech-Anzüge gesteckt, können die Mediziner statt an Menschen aus Fleisch und Blut in einer annähernd perfekten virtuellen Welt komplizierte Operationen einüben. Doch blicken wir schon jetzt auf die Kehrseite dieser Medaille: Auch das Aufspüren und Exekutieren von Pixelkämpfern wird mit dieser Technologie abermals eine Stufe realer.

Was sollten wir tun, um kommende Amokläufe zu verhindern? Schärfere Altersbeschränkungen bei der einschlä-

gigen Software sind wenig erfolgversprechend. Deutschland verfügt mit der freiwilligen Selbstkontrolle (FSK) bereits über ein sehr striktes, gut funktionierendes System. Immer mehr Spiele werden zudem über das Internet vertrieben, sodass schärfere Restriktionen im deutschen Handel allzu leicht zu umgehen sind. Mit anderen Worten: Beflügelt von neuen Technologien werden auch künftig

immer realistischere Simulationen auf den Markt kommen – und die entsprechende Software wird auch den Weg auf Schulhöfe und in die Kinderzimmer finden. Das lässt sich kaum verhindern. Was wir jedoch sehr wohl beeinflussen können und sollten, ist der Umgang der Kids mit diesen Möglichkeiten.

Jugendliche machen sich neue Medien heute schneller zu eigen als Erwachsene. Um nicht böse überrascht zu werden, müssen wir sie aber bei ihren Expeditionen in virtuelle Welten begleiten. Hierin liegt die Herausforderung – aber gleichzeitig auch die größte Chance zur Vermeidung realer Gewalt. Natürlich sind dabei in erster Linie die Eltern gefordert. Aber weil diese nicht systematisch in Medienerziehung geschult werden können, sollten wir vor allem auf eine verbesserte Medienerziehung im Unterricht setzen. Jede Schule sollte einen speziell ausgebildeten Pädagogen haben, der regelmäßig fortgebildet wird und in engem Austausch mit Kollegen an anderen Einrichtungen steht.

Wegweisend könnte hier die Initiative »Spielraum« der Fachhochschule Köln sein, die Ende 2006 ins Leben gerufen wurde. Im Dialog mit Partnern aus der Spieleindustrie will der Direktor des dortigen Instituts für Medienpädagogik und Medienforschung Winfried Kaminski konkrete Konzepte für den Schulunterricht erarbeiten. Das Ziel: Lehrern den Dialog mit ihren Schülern erleichtern, wenn es um den Umgang mit »Killerspielen« geht. Erste Arbeitsproben sind für Ende 2007 angekündigt. ~

PHARMAKOLOGIE



Pille des Vergessens

Der amerikanische Psychiater Roger Pitman forscht an einer Arznei, die schlimmen Erinnerungen den Schrecken nehmen soll. Davon könnten auch die Überlebenden von Attentaten profitieren.

VON HUBERTUS BREUER

Kathleen L. wartet, schon seit Stunden. Blass und verstört sitzt sie in der Notaufnahme des Massachusetts General Hospital in Boston, die Beine übersät mit Schürfwunden. Ein Fahrradkurier hat sie während ihrer Mittagspause in der Innenstadt angefahren. Als eine Krankenschwester sich endlich nach Kathleens Befinden erkundigt, erklärt die junge Frau ohne Umschweife ihre größte Sorge: Die Schrammen stören sie nicht besonders, doch sie befürchtet, dass der Unfall seelische Narben hinterlässt – so wie vor acht Jahren, als sie nur knapp einer Vergewaltigung entkommen war. Monatelang litt sie unter Panikattacken

und Schlafstörungen. In Albträumen verfolgt die Erinnerung sie bis heute. Die Schwester schlägt ihr vor, bei einer Pilotstudie für einen Wirkstoff mitzumachen, der ihr neue Angstzustände vielleicht ersparen könnte.

Die 29-jährige Rechtsanwaltsgehilfin unterschreibt eine Einverständniserklärung. Damit gehört sie zu den insgesamt vierzig Freiwilligen, die an der Untersuchung des Psychiaters Roger Pitman teilnehmen. Der Forscher von der Harvard University sucht seit Jahren nach einem Weg, Menschen zu helfen, die ungewöhnlich lange unter traumatischen Ereignissen leiden. Seine Patienten überlebten

schwere Unfälle, bedrohliche Krankheiten, Naturkatastrophen, Krieg oder gar Folter. Schätzungsweise 25 Prozent dieser Menschen entwickeln eine so genannte Posttraumatische Belastungsstörung (PTBS). Ihr Alltag gleicht einem Lauf durch vermintes Gelände. Manchmal genügen scheinbar belanglose Begebenheiten, um eine Kaskade bedrohlicher Erinnerungen auszulösen: Einer Frau, die im Parkhaus vergewaltigt wurde, bricht der Schweiß aus, wenn sie dunkle Gebäudeecken sieht. Ein bestimmtes Geräusch, eine Farbe – all das kann Wutausbrüche, Schlaflosigkeit oder eine Depression hervorrufen.

FOTOS: DES/ARTIKELS: DERMOTT/ARTLOW





BLICK IN DIE VERGANGENHEIT

Unweit des realen Unfallorts berichtet Kathleen L. von ihren traumatischen Erlebnissen.

Auch Kathleen weiß, was es heißt, eine schlimme Erfahrung nicht mehr loszuwerden. In einer Anwaltskanzlei in der Bostoner Innenstadt, unweit der Straße, in der es zu dem Zusammenstoß mit dem Radfahrer kam, erzählt sie ihre Geschichte: Den Vergewaltigungsversuch vor acht Jahren hat sie nur mit Mühe überwunden. Als ihr Auto eines Abends an einer roten Ampel zum Stoppen kam, sprang ein Drogenabhängiger in den Wagen. Er zwang sie, in eine abgelegene Gegend zu fahren, und versuchte sie dort zu missbrauchen. Weil sie sich aber verzweifelt wehrte, ergriff er die Flucht. Daraufhin konnte Kathleen monatelang nicht rich-

tig schlafen. Und immer wenn sie an einer Ampel halten musste, geriet sie in Panik. Zwei Jahre ging sie wöchentlich zum Psychotherapeuten, um Schritt für Schritt zu lernen, ihre Angst zu bezwingen. Doch wenn sie von dem Vorfall erzählt, zittert ihre Stimme noch heute, Blickkontakt meidet sie.

Stresshormone blockieren

Durch gezielt eingesetzte Medikamente will Pitman solche Traumafolgen vermeiden. Eine spezielle Substanz – der auch als Herzmittel eingesetzte Betablocker Propranolol – soll die Wirkung bestimmter Stresshormone blockieren und so ver-

hindern, dass das Erlebte sich zu tief ins Gedächtnis eingräbt. In seinem kleinen Testlabor erläutert der amerikanische Forscher, wie sein Aufsehen erregendes Experiment weiterging. Nachdem er vierzig Versuchspersonen in der Notaufnahme rekrutiert hatte, schluckten alle rund drei Wochen lang eine blaue Pille: Die Hälfte der Teilnehmer bekam Propranolol, die andere ein Placebo ohne Wirkstoff. Drei Monate später bat Pitman seine Probanden, einer Tonbandaufnahme zu lauschen – ein kurzer Bericht über ihr traumatisches Erlebnis, den sie damals selbst verfasst hatten. Gleichzeitig maßen Elektroden an Schläfe, Wange und Armen die

klassischen Stressindikatoren: Herzschlag, Schweißbildung und Muskelspannung (siehe Bild unten).

So musste sich auch Kathleen die Geschichte ihres Unfalls noch einmal anhören. Sie wählte sich in der Placebogruppe, da sie in den Wochen nach dem Unfall keine nennenswerten Veränderungen an sich bemerkt hatte: »Ich war der Meinung, ich müsste mich irgendwie müde fühlen, so wie es einem geht, wenn man Antibiotika nimmt.« Doch die Messgeräte registrierten bei ihr keinerlei Anzeichen von Stress – ebenso wenig wie bei den anderen Probanden, die wie Kathleen die Vergessensspille geschluckt hatten. Sie schliefen ruhig, waren gelassen und dachten nur selten an ihr einschneidendes Erlebnis. Ganz anders die Kontrollgruppe – hier litt fast die Hälfte unter Belastungssymptomen. »Ein recht klares Ergebnis«,

konstatiert Pitman. »Es scheint so, als würde Propranolol gegen traumatische Erinnerungen helfen.«

Diese Ergebnisse bestätigen einmal mehr, welche zentrale Rolle Emotionen beim Erinnern spielen. Schon in den 1990er Jahren hatte ein Team um den Psychologen James L. McGaugh an der University of California in Irvine entdeckt, dass sich Versuchspersonen an eine dramatische Erzählung weit besser erinnern als an nüchterne Schilderungen von Alltagsereignissen.

Und was machten Sie am 11. September 2001?

Angst und Schrecken zementieren ein Ereignis im Gedächtnis. So wissen die meisten Menschen noch heute, wo sie den 11. September 2001 verbrachten oder womit sie beschäftigt waren, als sie die schreckliche Nachricht von den Attentaten hörten. Eine wesentliche Rolle dabei spielt das Stresshormon Adrenalin, das die Nebennieren in aufregenden Momenten massiv ausschütten. Darauf ließen bereits vor einigen Jahren Versuche mit Ratten schließen: Zusätzlich gespritztes Adrenalin erhöhte die Gedächtnisleistung. Als McGaugh dagegen die Adrenalinrezeptoren der Tiere mit Propranolol blockierte, blieb der lernverstärkende Effekt des Stresshormons aus.

Inzwischen mehren sich wissenschaftliche Belege dafür, dass Adrenalin indirekt die Amygdala aktiviert. Diese Hirnstruktur im limbischen System wiederum versieht unsere Erlebnisse mit einem emotionalen Stempel und verankert sie dadurch noch fester im Gedächtnis.

Auf den ersten Blick schien diese Beobachtung den Traumaforschern nicht viel zu nutzen. Schließlich konnte Pitman Menschen das Mittel schlecht »auf Verdacht« verabreichen – Unfälle und Verbrechen sind nun einmal nicht vorauszu sehen. Doch vielleicht, so überlegte sich der Psychiater, verankern sich trauma-

tische Erinnerungen deshalb so stark im Gedächtnis, weil man sie in den Folgetagen vor dem inneren Auge immer wieder erlebt. Mit jedem erneuten Adrenalinstoß gräbt sich das Erfahrene noch tiefer ein. In dieser Phase könnte es sich demnach lohnen, mit einem Wirkstoff einzugreifen. Pitmans Rechnung scheint aufzugehen: Neben seiner eigenen Arbeit hat eine Studie des französischen Psychiaters Guillaume Vaiva vom Universitätskrankenhaus in Lille die Wirkung von Propranolol in der Traumabehandlung bestätigt.

Für Menschen, die bereits an einer Posttraumatischen Belastungsstörung leiden, kommt die Pille gegen den Schrecken allerdings zu spät – das Grauen hat sich bereits in ihr Gehirn eingebrannt. Pitman begegnet solchen Fällen jeden Tag – vor allem Vietnam-Veteranen, die noch heute unter den Jahrzehnte zurückliegenden Erlebnissen leiden. Einige haben Halluzinationen, andere fürchten sich panisch vor Menschen oder vor unübersichtlichem Gelände – in ihrem Kopf hat der Krieg nie aufgehört. Doch auch solchen Menschen kann es gelingen, ihrer Gefühle Herr zu werden. Das Furchtbare kann zwar nicht vergessen werden, doch es ist möglich, die Angst zu verlieren – ein Ziel, das die Psychotherapie verfolgt.

Möglicherweise werden Ärzte hier irgendwann mit Medikamenten nachhelfen können. Mohammed R. Milad von der School of Medicine in Ponce, Puerto Rico, hat bereits vor zwei Jahren gezeigt, wie Ratten lernen, ihre Angst zu überwinden. Dazu unterzog er die Tiere einem Experiment, das einen psychischen Zustand vergleichbar dem der Posttraumatischen Belastungsstörung erzeugt. Er ließ einem Signalton stets einen Elektroschock folgen. Nach einiger Zeit ängstigte die Tiere bereits der Ton allein – sie reagierten ähnlich wie ein Mensch, der sich durch ein Geräusch an ein schreckliches Erlebnis erinnert und in Panik verfällt.

Doch dann schickte der Forscher weiteren Tönen keine Elektroschocks mehr hinterher. Dabei stellte er fest, dass bei jenen Ratten, die ihre Angst am schnellsten überwunden hatten, ein bestimmter Bereich des Gehirns besonders aktiv war. Es



DIREKTER DRAHT ZUR ANGST
Während Roger Pitman seine Patientin mit ihren schlimmen Erlebnissen konfrontiert, misst er mittels Elektroden ihre Anspannung.

Vom »Granatenschock« zur Posttraumatischen Belastungsstörung

Die Symptome sind stets dieselben: Traumatisierte Menschen erleben das schreckliche Ereignis in Albträumen oder Flashbacks immer wieder, obwohl sie alles meiden, was sie daran erinnern könnte. Auf ihre Umwelt wirken sie deshalb gefühllos, abgestumpft und uninteressiert. Das Erlebte beschäftigt die Opfer so sehr, dass sie sich kaum konzentrieren können und unter Gedächtnislücken leiden. Zudem plagen sie quälende Schuldgefühle. Solche Geisteszustände von Patienten waren den Medizinern nach den Massenschlachten des Ersten Weltkriegs nur allzu vertraut. Tausenden von Soldaten, die am sogenannten »Granatenschock« oder »Kriegszittern« litten, versuchten sie mit den krudesten Therapien zu helfen: Eiswasser-

bäder oder Stromstöße zum Beispiel. Auch während des Zweiten Weltkriegs sah es kaum besser aus. Psychisch erkrankte Soldaten wurden in zivile Anstaltspsychiatrien abgeschoben und damit potenziell der Euthanasie ausgeliefert. Auch während des Korea- und Vietnamkriegs hatten es US-Soldaten schwer, medizinische Anerkennung für ihr Leid zu finden. Vielfach hieß es, die Veteranen würden lediglich simulieren, um staatliche Unterstützung zu erhalten. Doch nicht nur Kriegserlebnisse, auch individuelle Schicksalsschläge wie Überfälle oder Vergewaltigungen lösen die typischen Symptome aus, die seit Anfang der 1980er Jahre unter den Begriff »Posttraumatische Belastungsstörung« zusammengefasst werden.

war jenes Areal, in dem Neuropsychologen die höheren Kontrollinstanzen des tierischen Bewusstseins lokalisieren – das Vorderhirn. Bei Ratten mit hartnäckigen Traumata registrierte Milad dort nur geringe Aktivität. Stimulierte er die fragile Hirnregion dagegen mit Elektroden, überwand auch diese Tiere ihre Furcht. »Die Angst verschwindet nicht, doch die Ratten lernen sie zu kontrollieren«, erläutert Milad sein Experiment. Jetzt will er diesen Mechanismus bei Menschen nachweisen: Vielleicht lassen sie sich von ihren Traumata befreien, indem man die betreffenden Hirnareale mit Medikamenten stimuliert.

Mäuse unter Strom

Eine ganz andere Strategie – wenn auch bislang nur an Mäusen – verfolgt der Forscher Beat Lutz vom Münchner Max-Planck-Institut für Psychiatrie. Er versucht den Abruf bereits gespeicherter, negativer Erinnerungen zu unterdrücken. Wie Wissenschaftler seit längerem wissen, sind hierbei Stoffe beteiligt, die der Hanfdroge Marihuana ähneln: so genannte Endocannabinoide. Bereits vor zwei Jahren hatte Lutz mit seiner Forschungsgruppe eine Studie über Mäuse publiziert, die gelernt hatten, ein Tonsignal mit einem Stromschlag zu assoziieren. Blieben die Elektroschocks aus, verblasste die gelernte Erinnerung jedoch bald wieder. Die Nager ohne Rezeptoren

für Endocannabinoide bekamen ihre Angst nicht mehr los – ebenso wie solche Tiere, bei denen die Forscher die Andockstellen für diese Neurotransmitter blockierten. Im Umkehrschluss bedeutet dies, dass die Botenstoffe das Vergessen unliebsamer Erinnerungen erleichtern – auch hier bietet sich also ein viel versprechender Angriffspunkt für Medikamente, die helfen könnten, traumatische Erinnerungen aus dem Gedächtnis zu löschen.

Die Pille des Vergessens eröffnet ungeahnte Möglichkeiten: Nicht nur einen Unfall, eine Vergewaltigung, eine Katastrophe – auch einen Fronteinsatz mag man da plötzlich viel besser überstehen. Deshalb mehren sich jetzt die kritischen Stimmen: Leon Kass – Vorsitzender des Bioethik-Rats von George W. Bush – warnte in einem Bericht mit dem Titel »Jenseits der Therapie« davor, dass das medikamentöse Erinnerungsmanagement die Gesellschaft verändern wird: »Wer einen Mord beobachtet, sollte das als schrecklich im Gedächtnis behalten; wer etwas Abscheuliches tut, muss seelisch darunter leiden.« Für Kass gibt es eine »Pflicht zum Erinnern« – nur wer Schlimmes emotional erlebt, könne in prekären Situationen mit anderen mitfühlen. Selbst Menschen, die den blanken Horror des Holocaust erlebt hätten, erfüllten für die Gemeinschaft als Augenzeugen eine wichtige Aufgabe.

Pitman reagiert auf diesen Einwand entrüstet: »Ich halte es für deplatziert, das Leiden einzelner Individuen zum Nutzen der Gemeinschaft zu konservieren. Tagaus, tagein sehe ich Menschen, die an der Posttraumatischen Belastungsstörung leiden. Ich kann nichts Schlechtes daran finden, ihnen zu helfen.« Kathleen L. pflichtet ihm bei: »Ich wünschte, ich hätte bereits vor acht Jahren so ein Mittel geschluckt.« ~

Hubertus Breuer ist promovierter Philosoph und freier Wissenschaftsjournalist in New York.

LITERATURTIPPS

Markowitsch, H.J.: Dem Gedächtnis auf der Spur. Vom Erinnern und Vergessen. Darmstadt: Primus 2002.

Ein neurowissenschaftlicher Überblick zur Gedächtnisforschung von den Anfängen bis heute – mit besonderer Beachtung negativer Einflüsse wie Stress und Trauma-Erlebnisse auf unsere Erinnerung

Milad, R.M., Quirk, G.J.: Neurons in Medial Prefrontal Cortex Signal Memory for Fear Extinction. In: Nature 420(6911), 2002, S. 70–74.

Pitman, R.K. et al.: Pilot Study of Secondary Prevention of Posttraumatic Stress Disorder with Propanolol. In: Biological Psychiatry 51(2), 2002, S. 189–192.

Überleben ist kein Zufall

Wie eine Konfrontation mit gewaltbereiten Menschen ausgeht, können wir durch überlegtes Verhalten selbst beeinflussen. Auf die richtige mentale Vorbereitung kommt es an.

VON UWE FÜLLGRABE

Es ist schon dunkel, als Miriam sich auf den Heimweg macht. Seit vielen Jahren ist die Studentin fast ausschließlich mit dem Fahrrad unterwegs. Wie so oft, wenn sie aus der Tübinger Innenstadt zu ihrer Wohnung im Vorort radelt, steht sie vor der Frage: Nehme ich die Abkürzung durch die Streuobstwiesen oder den weiten Weg entlang der Straße? Heute wählt sie die schnelle Variante. Die Fahrt durch die Wiesen dauert kaum zehn Minuten. Schon unzählige Male ist Miriam nachts dort entlangefahren, ohne einer Menschenseele zu begegnen. Warum sollte also gerade heute etwas passieren?

Die meisten Menschen rechnen nicht damit, irgendwann einmal in eine gefährliche Situation zu geraten. Spricht man sie darauf an, zucken sie nur mit den Schultern: »Wenn es so kommen soll, kann ich sowieso nichts daran ändern.«

Als ihr in einer Biegung eine Gestalt die Durchfahrt verstellt, fährt Miriam der Schreck in alle Glieder. Der dunkelhaarige Mann scheint angetrunken zu sein; er erzählt wirr von seiner Frau. Dann hebt er den Arm und geht auf Miriam zu. Sie

schreit ihn an: »Lass den Blödsinn!« Lautstark redet sie auf ihn ein, er solle nach Hause gehen. Schließlich trollt sich der Kerl tatsächlich. »Glück gehabt«, denkt Miriam mit weichen Knien. »Das war kein Triebtäter, sondern nur ein frustrierter Ehemann, der seinen Kummer im Alkohol ertränken wollte.« Doch hatte sie wirklich nur Glück? Und was wäre passiert, wenn es sich um einen Verbrecher gehandelt hätte? Versuchen Sie einmal zu erraten, wie folgende authentische Begebenheiten endeten:

► Ein Serienvergewaltiger bedroht im Fahrstuhl eine junge Frau. Diese stößt ihn zurück, drückt den Türöffner, rennt hinaus – und stürzt. Der Täter fällt über sie und verliert dabei sein Messer. Die Frau schreit; beide liegen am Boden.

► Ein drogenabhängiger Dealer glaubt, er habe von Gott den Auftrag erhalten, einen Polizisten zu töten. Um den Plan in die Tat umzusetzen, sucht er in der Nähe seines Hauses ein Opfer. Er beobachtet, wie ein uniformierter Beamter an der Tankstelle gegenüber einen Reifen wechseln lässt.

► Ein junger Polizist stoppt ein Auto wegen eines geringfügigen Verkehrsverstößes. Er nähert sich selbstbewusst und entschlossen. Im Wagen sitzen vier Personen, die alle nicht besonders freundlich aussehen. Der Mann am Steuer behauptet, er habe keinen Ausweis dabei, und seine Körpersprache signalisiert dem Beamten, dass mit ihm »irgendwas nicht stimmt«. Was der Ordnungshüter nicht weiß: Der Fahrer hat eine geladene Pistole vor seinem Sitz befestigt. Er ist nur auf Bewährung frei, und zwei weitere Autoinsassen stehen auf der Fahndungsliste.

Wie diese Geschichten in Wirklichkeit ausgingen, lässt sich nicht unbedingt leicht erahnen. Im ersten Fall wäre vielleicht zu erwarten, dass der Vergewaltiger das Messer wieder ergreift, um die Frau zu bedrohen oder gar zu töten. Doch später wird er berichten: »Ich lag auf dem Boden neben der Frau, zu Tode erschrocken. Mein Geist war leer. Ich rannte aus dem Gebäude.«

Auch dem Polizisten, der ins Visier des Drogendealers geriet, würden viele eher eine geringe Überlebenschance einräu-



DAS GESETZ DER STRASSE Gewaltorientierte Menschen handeln nach eigenen Regeln.

men. Aber der Täter änderte seinen Plan, machte kehrt und suchte sich ein anderes Opfer. Eine Studie des amerikanischen FBI erkannte bei der Analyse dieses und zweier vergleichbarer Fälle ein interessantes Muster: Die Gewaltverbrecher töteten nicht den jeweils ersten Polizisten, den sie trafen, sondern einen anderen. Alle Verbrecher nannten als Grund für ihr Zögern: »Der Erste sah irgendwie so aus, als könnte es schwierig werden, ihn zu überwältigen.«

Aus ähnlichen Gründen kam auch der junge Verkehrspolizist ungeschoren davon. Obwohl es sich nur um ein kleines Verkehrsdelikt handelte, rief er einen Streifenwagen zur Verstärkung. Als der Fahrer nach seiner Festnahme gefragt wurde, ob er daran gedacht hätte, seine Waffe zu benutzen, antwortete dieser offen: »Ja. Aber so, wie sich der Polizist dem Auto näherte, fürchtete ich, keinen Schuss abgeben zu können, ohne schließlich selbst getötet zu werden.«

Alle drei Beispiele zeigen: Überleben ist kein Zufall. Je nachdem, wie wir uns verhalten, können wir den Lauf der Dinge

günstig beeinflussen. Voraussetzung dafür ist allerdings das Bewusstsein für Gefahren. Eine Art sechster Sinn erscheint besonders für all jene wichtig, die beruflich häufiger in prekäre Situationen geraten – etwa Polizisten oder Mitarbeiter in psychiatrischen Kliniken. Doch jedem von uns kann Gewalt begegnen: nachts auf der Straße, in der U-Bahn, auf dem Schulhof – oder zu Hause (siehe Kasten auf S. 48).

Ganz gleich in welcher Situation wir auf gewaltbereite Menschen treffen: Ihr Ausgang und im Extremfall unser Überleben hängen davon ab, ob es gelingt, die Gefahr rechtzeitig zu erkennen, richtig einzuschätzen und den Ausbruch oder die Eskalation der Gewalt zu verhindern.

Keine Angst!

Die Beschäftigung mit Gefahren hat nichts mit Überängstlichkeit zu tun. Vielmehr stellen viele Menschen fest, dass es sie beruhigt, sich im Vorhinein mit der Thematik auseinander zu setzen. Selbst in Extremsituationen existieren fast immer mehr Handlungsoptionen als ge-

dacht. Angst ist niemals das geeignete Mittel, um im Ernstfall zu überleben, im Gegenteil: Sie lässt uns überreagieren – und das gehört neben Passivbleiben zu den größten Fehlern.

Die mentale Vorbereitung auf Gefahren könnte man auch als »Stress-Impfung« bezeichnen, denn sie macht zumindest in gewissen Grenzen resistent: Tritt das schmerzhafteste oder gefährlichste Ereignis tatsächlich einmal ein, wird man nicht überrascht, sondern kann schnell und entschlossen handeln. Ergänzend kann eine »technische« Vorbereitung hinzukommen. Dazu zählt das Einüben problemlösender, kommunikativer Fähigkeiten sowie von Handlungsabläufen in simulierten Gefahrenszenarien. So lohnt es sich, wiederholt an Selbstverteidigungs- oder Erste-Hilfe-Kursen teilzunehmen, denn nur wer die notwendigen Techniken automatisiert hat, kann sie unter Stress sicher einsetzen.

Zunächst gilt es, eine Bedrohung als solche zu erkennen. Wir brauchen dafür einen »Gefahrenradar«, der einem sagt, dass jetzt erhöhte Aufmerksamkeit ange-

Leere Drohung oder akute Gefahr?

Wer Gefahren heil überstehen will, sollte über kritische Situationen nachdenken, bevor er hineingerät. Frauen, die ihren gewalttätigen Partner verlassen wollen, fürchten sich beispielsweise oft panisch vor Racheakten. Im Jahr 1998 verglichen die amerikanischen Psychologen Neil Jacobson und John Gottman von der University of Washington Paare, in deren Beziehung Gewalt vorkam. Sie fanden heraus, dass sich gewalttätige Männer grob in zwei Kategorien einordnen lassen. Etwa achtzig Prozent der Schläger klassifizierten sie als »Pitbulls«: In Konfliktsituationen baut sich ihr Ärger allmählich auf; sie werden zunehmend aggressiver, bevor sie handgreiflich werden.

Die restlichen zwanzig Prozent bezeichneten die Forscher als »Kobras«. Diese Männer üben Gewalt aus, während sie innerlich ruhiger werden. Sogar ihre Herzfrequenz verlangsamt sich. Sie erinnern an eine Schlange, die scheinbar ihre Aufmerksamkeit ganz auf den Angriff konzentriert. Im Gegensatz zu den erregten Pitbulls erwiesen sich die Kobras als weitaus gefährlicher. Sie nutzten häufiger Waffen wie Messer oder Pistolen und waren auch gefühlsmäßig weniger eng mit ihren Partnerinnen verbunden. Kobras besaßen zudem häufiger eine lange Geschichte impulsiven kriminellen Verhaltens, die sich mitunter

schon in der Kindheit durch Feuerlegen oder Tierquälerei geäußert hatte.

Diese Erkenntnisse scheinen Frauen mit Kobra-Männern nicht gerade zu ermutigen. Jacobson und Gottman stellten jedoch etwas Überraschendes fest: Nachdem die Frauen ihren Kobra-Partner verlassen hatten, scheuten Letztere den Aufwand einer erneuten Kontaktaufnahme und ließen die Frauen in Ruhe. Hingegen gestaltete es sich langfristig wesentlich schwieriger, die Beziehung zu einem Pitbull zu beenden. Dieser Typ neigt offensichtlich eher dazu, der ehemaligen Lebensgefährtin aufzulauern und sie zu bedrohen. Dagegen sollte sich eine Frau mit juristischen Mitteln wehren.

Die sprachliche Androhung von Gewalt hat auf die meisten von uns eine starke Wirkung. Das liegt oft daran, dass wir das Wesen einer Drohung nicht richtig verstehen oder uns nicht klar vor Augen führen. Wenn jemand mit Gewalt droht, so bedeutet das zunächst nur, dass er für einen Moment lang Gewalt in Betracht gezogen und sich dagegen entschieden hat! Die Realität beruhigt: Morddrohungen gehören zu den »Versprechungen«, die am seltensten gehalten werden. Sehr ernst zu nehmen sind dagegen mörderische Äußerungen gegenüber Dritten, weil sie nicht primär darauf ausgelegt sind, das Opfer einzuschüchtern.

Einschüchterungen sind Aussagen zu Bedingungen, die erfüllt werden müssen, um Unglück abzuwenden: »Wenn Sie mich jetzt feuern, wird Ihnen das noch leid tun!« Dabei handelt es sich offensichtlich um Manipulationsversuche, bei denen der Drohende eigentlich keinen Schaden verursachen will. Sofern es sich nicht um kriminelle – also »professionelle« – Erpressung handelt, ist die Wahrscheinlichkeit von Gewalt bei Einschüchterungen geringer als bei »echten« Drohungen.

Echte Drohungen enthalten niemals die Wörter »falls«, »oder«, »aber«, »bis«, »wenn nicht«. Sie stellen keine Bedingungen, weil der Sprecher verzweifelt ist und keine Alternative mehr sieht. Allerdings spiegeln auch »echte« Drohungen nur den momentanen geistigen und gefühlsmäßigen Zustand des Drohenden wider. Ist derjenige erregt? Steht er womöglich unter Alkohol oder Drogen? Dann verschwindet die Motivation vielleicht, sobald der erste Schock des Bruchs mit dem Lebenspartner überwunden ist und die Wirkung der Rauschmittel nachlässt.

Drei Beispiele von Gewalt in der Schule mögen einen Eindruck geben, wie Drohungen einzuschätzen sind.

Der Schüler Michael K. schickt einem anderen Schüler die E-Mail-Botschaft: »Du bist ein toter Mann.« Aus verschiedenen Gründen erscheint das tatsächliche Bedrohungsrisiko gering. Zum einen erfolgt der verbale Angriff nicht direkt. Es fehlen Details darüber, wie und wann die Drohung ausgeführt werden soll. Familie und Mitschüler schildern den Schüler als etwas unreif und jemanden, der leicht aufbraust, erwähnen aber keine ernsthaften Verhaltensveränderungen. Offenbar hat er keinen Zugang zu Waffen, und niemand hat mitbekommen,



ULISTENBILD / GRABOWSKY

»JETZT BIST DU DRAN!«

Auch wenn ein Schüler angeblich »nur zum Spaß« mit Waffen herumfuchtelt und andere Kinder bedroht, sollte ein Schulpsychologe oder die Polizei hinzugezogen werden, um das tatsächliche Gefährdungspotenzial zu bestimmen.

dass er etwas Derartiges plant. Die Zielperson der Drohung erklärt: »Wir hatten vorher Streit. Jetzt spielt er verrückt und sagt dumme Sachen, aber er beruhigt sich auch wieder.«

Anders liegt der folgende Fall: Einige Schüler drehen ein Video, in denen einer der Jugendlichen auf dem Schulhof auf einen anderen schießt. Das Gewehr sieht echt aus. Die anderen Protagonisten beschimpfen herumstehende Mitschüler, lachen allerdings hin und wieder dabei. Zudem halten auch sie Waffen auf andere Jugendliche gerichtet.

Die Bedrohung ist konkret. Das »Drehbuch« deutet darauf hin, dass die Schüler sich genau überlegt haben, wie, wo und wann sie Gewalt ausüben wollen. Zwar könnte es sich auch um einen schlechten »Scherz« handeln, aber auf Grund des erhöhten Risikos wird die Polizei hinzugezogen. Schüler und Eltern werden interviewt und es stellt sich heraus, dass es sich um Spielzeuggewehre handelte und die Jugendlichen keinen Zugriff auf echte Waffen haben. Hintergrundinformationen über die Schüler und ihre Familien ergeben keine beunruhigenden Hinweise. Weitere Maßnahmen werden schließlich der Schulbehörde überlassen.

Sofortigen Polizeieinsatz erfordert dagegen folgende Situation. Ein Schuldirektor erhält um halb acht morgens einen anonymen Anruf: »Eine Rohrbombe wird heute um 12.00 Uhr in der Turnhalle explodieren! Ich habe sie in den Spind eines älteren Schülers eingeschlossen. Keine Angst, es ist nicht mein Spind. Ich habe sie in einem anderen platziert, damit ich sie von hier aus sehen kann, und ich werde wissen, wenn jemand danach sucht.«

Die Drohung ist direkt und detailliert, die Gefahr also ernst zu nehmen. Der Anrufer hat offensichtlich schon konkrete Schritte unternommen und kennt die Situation in der Umkleidekabine genau. Zudem ist er als Person unbekannt, sodass er sich nicht einschätzen lässt. Die Polizei wird eingeschaltet. Der Anrufer muss in jedem Fall damit rechnen, wegen eines kriminellen Delikts vor Gericht gestellt zu werden.

bracht ist. Leider fehlt er häufig selbst professionellen Gewaltbekämpfern. Bei einem Einsatz trafen einige Polizeibeamte auf einen alten, hilflos wirkenden Mann, der auf einer Bettkante saß. Die Situation schien ihnen harmlos. Doch plötzlich griff der Greis unter die Bettdecke, zog eine Pistole hervor und schoss zwei Polizisten an, wobei einer schwere Verletzungen erlitt. Hätten die Beamten den Mann vorher durchsucht, wäre das Unglück zu vermeiden gewesen. Immerhin war der Verdächtige als Waffennarr bekannt und hatte zuvor damit gedroht, sich in die Luft zu sprengen.

Solchen Fehleinschätzungen erliegen wir häufig, denn wir neigen dazu, Situationen wie in diesem Fall voreilig und rein subjektiv zu deuten und die Perspektive des Gegenübers zu vernachlässigen. Während beispielsweise Polizisten eine Verkehrskontrolle meist als ungefährliche Routine betrachten, wird ein Krimineller sie als Bedrohung seiner Freiheit ansehen.

Natürlich verlaufen im Dienstalltag eines Beamten die meisten Begegnungen mit Bürgern problemlos. Manche Polizisten vertreten daher die etwas naive Auffassung: »Wozu soll ich mir eine schuss-sichere Weste anziehen?« Doch dass ihre bisherigen Interaktionen gewaltfrei verliefen, ist keinerlei Garant dafür, dass dies auch in Zukunft so ist. In den USA werden jährlich rund 50 000 Polizeibeamte im Dienst angegriffen.

Um die Gewaltbereitschaft des Gegenübers einzuschätzen, hilft eine Fähigkeit, die am treffendsten als »Menschenkenntnis« bezeichnet werden kann. Zu dieser vielleicht trivial scheinenden Qualifikation zählt auch das Registrieren nichtsprachlicher Signale, etwa eine auffallende Gesichtsblassheit als zusätzliches Zeichen für Angriffsbereitschaft. Noch wichtiger ist es jedoch, wachsam zu beobachten, was der andere tut, besonders mit seinen Händen: Hält er womöglich hinter dem Rücken ein Messer versteckt?

Zum Gefahrenradar gehören also mindestens drei Dinge: genaues Beobachten, flexibles Bewerten und Menschenkenntnis. Um seine Beobachtungsgabe zu schulen, eignet sich zum Beispiel das Erlernen von Verteidigungssportarten. Die fernöstlichen Lehrer legen dabei Wert auf die

Tatsache, dass oft nicht der physisch, sondern der psychisch Stärkere siegt. »Mizu no kokoro« – »eine Geisteshaltung wie das Wasser« – fordern die Meister der Kampfkünste daher, wobei der Geist dem Spiegel eines unbewegten Sees gleichen soll. Nur wenn wir uns von unnötigen Gedanken oder Befürchtungen frei machen, können wir uns darauf konzentrieren, den Gegner psychologisch einzuschätzen und seine Absichten zu erfassen.

Spieltheoretisch gesehen

Wie die eingangs beschriebenen Fallbeispiele zeigen, kann der Ausbruch von Gewalt oft allein durch selbstsicheres Auftreten verhindert werden. Nichtsprachliche Signale wie aufrechte Körperhaltung und ein kurzer Blickkontakt teilen dem Gegenüber mit, dass man ihn und die Situation »unter Kontrolle« hat. Auch entschlossenes Verhalten bestimmt die Interaktion. Es signalisiert, dass man sich zur Wehr setzen wird, also kein »leichtes Opfer« darstellt. Möglicherweise beschließt eine gewaltbereite Person daraufhin, lieber friedlich zu bleiben. Kommt es dennoch zur offenen Aggression, ist aktives und unerwartetes Handeln entscheidend. Die verfolgte Frau im ersten Beispiel zerriss das »Drehbuch« des Serienvergewaltigers, indem sie nicht die passive Opferrolle übernahm – sich also ganz anders verhielt, als es der Täter erwartete. Er verlor die »Regie« und floh.

Gewaltorientierte Personen handeln für »mittelschichtorientierte« Menschen nach ungewohnten Regeln. Denn Entscheidungen in zwischenmenschlichen Interaktionen werden gemäß dem individuellen Wertesystem gefällt: Die meisten Leute beurteilen andere danach, wie sich diese auf der Achse »freundlich« bis »feindselig« verhalten, und reagieren entsprechend. Gewaltbereite Personen jedoch passen ihr Handeln daran an, wo sie ihr Gegenüber auf der Skala von »schwach« bis »mächtig« vermuten. Der Drogendealer aus dem zweiten Fallbeispiel etwa erklärte, dass der Polizist zwar nicht besonders groß oder bedrohlich wirkte, aber doch so aussah, als ob er sich bei einer Auseinandersetzung gut behaupten könne. Dagegen benahmen sich die ermordeten Polizisten in den

ähnlich gelagerten FBI-Fällen eher unsicher.

Fahren wir in Konfliktsituationen mit machtbetontem Auftreten also grundsätzlich besser? Eine Antwort liefert die Spieltheorie. In Computer-Simulationen, bei denen Rechner mit unterschiedlichen Spielstrategien gegeneinander antraten, erwies sich die Strategie »Tit For Tat« (TFT) als am effektivsten. Sie basiert auf nur zwei Regeln:

1. Kooperiere beim ersten Zug.
2. Danach handle stets so wie der andere Spieler im Zug davor.

In das wirkliche Leben übersetzt lauten die Gesetze:

1. Sei grundsätzlich freundlich und kooperativ.
2. Sobald der andere unkooperativ oder aggressiv handelt, setze dich sofort zur Wehr. Wenn er sich wieder kooperativ verhält, sei auch du wieder kooperativ.

Tit For Tat wird häufig zu Unrecht mit »Auge um Auge, Zahn um Zahn« oder Ähnlichem gleichgesetzt – Definitionen, die das Vergeltungsprinzip überbetonen. Tatsächlich sieht Tit For Tat als Reaktion auf unkooperatives Benehmen keinesfalls eine massive Bestrafung vor, sondern lediglich die merkbare, für den Interaktionspartner unmissverständliche Mitteilung, dass man nicht bereit ist, sein Verhalten hinzunehmen. Bleibt dieses Signal aus, fühlt sich der andere in seinem aggressiven Vorgehen bestätigt.

Respekt durch Konsequenz

Der amerikanische Journalist Harrison E. Salisbury beschreibt in seinem Buch »Die zerrüttete Generation« eindrücklich die Strategie eines Sozialarbeiters, der sich mit einer gewalttätigen Jugendgang auseinandersetzte. Die Jugendlichen respektierten ihn, weil er sich konsequent an die Tit-For-Tat-Strategie hielt: Hatten die Teenager Probleme mit der Polizei, dem Gericht oder der Familie, half er ihnen jederzeit und so gut er konnte. Dafür mussten sie jedoch seine drei Bedingungen akzeptieren. Erstens: Sieht er jemanden mit einer Waffe, ist sie abzuliefern. Bei Weigerung wird die Polizei benachrichtigt. Zweitens: Erwischt er jemanden mit Rauschgift, muss derjenige es abgeben, sonst würde er es den Behörden melden.

Drittens: Erfährt er von einem geplanten Überfall, wird er die Polizei rufen, um dies zu verhindern. Zudem hat sich in der Praxis die Tit-For-Tat-Strategie besonders bewährt, um zu vermeiden, Opfer eines Verbrechens zu werden. Auch bei Geiselnahmen war die TFT-Strategie erfolgreich.

Leider gibt es jedoch Situationen, in denen man der Gefahr trotz bester Vorbereitung nicht ausweichen kann. In den USA haben die Terrorakte vom 11. September 2001 die Gefahrensensibilität der Bevölkerung drastisch verändert. Eine Untersuchung der APA (American Psychological Association) ergab, dass viele Amerikaner auf die Anschläge mit Angst, Stress, Schock oder Frustration reagierten, weil sie erstmals in ihrem Leben ihre eigene Verletzlichkeit erkannten. Als Folge machte sich ein nationales Gefühl von Schwäche und Machtlosigkeit breit – damit hatten die Terroristen ihr eigentliches Ziel erreicht. Philip Zimbardo, Präsident der APA, warnte seine Landsleute daher davor, beim »Spiel des Terrors« mitzumachen, und schlug als Gegenmittel einen Aktionsplan vor, der dazu auffordert, neue Prioritäten zu setzen: Zwischenmenschliche Beziehungen müssten in Zukunft höher bewertet werden als materielle Vorteile. Vor allem aber gelte es, das Bewusstsein zu entwickeln, auch mit solchen extremen Bedrohungen fertig werden zu können.

Der amerikanische Psychologe Al Siebert befragte über viele Jahre Menschen, die verschiedenste Gefahren und Katastrophen überstanden hatten. Damit versuchte er dem Geheimnis von »Überlebenspersönlichkeiten« auf die Spur zu kommen. Sein Fazit: Solche Menschen streben danach, ihr eigenes Leben zu kontrollieren; kreuzen schwer wiegende Ereignisse ihren Weg, beginnen sie sofort mit Kurskorrekturen. In Krisensituationen fühlt sich eine Überlebenspersönlichkeit nicht als Opfer, sondern versucht das Problem mit Humor und Gelassenheit anzugehen. Zudem lebt sie auffallend wenig »ichzentriert«: Im Mittelpunkt ihres Denkens und Handelns stehen nicht die eigene Person und ihre Probleme, sondern ihre Mitmenschen. Ihre Aufmerksamkeit richtet sich auf das Gesamtsystem – die Familie, das Arbeits-

team, den Freundeskreis. Auf Veränderungen in ihrer Umwelt reagieren solche Menschen daher besonders sensibel.

Selbst bei schweren Verletzungen und in akuter Lebensgefahr steigen die Überlebenschancen, wenn man sein »psychologisches Immunsystem« aktiviert. Gedanken an Bezugspersonen, manchmal auch Wut und Ärger helfen, Gefühle der Hoffnungslosigkeit zu überwinden. Der amerikanische Psychologe Irving L. Janis (1918–1990) schilderte den Fall eines Schwimmers, der erfolgreich vier Stunden im Ozean gegen das Ertrinken ankämpfte: Er dachte an seine Familie und Freunde und erinnerte sich an vertraute Gespräche am wärmenden Kamin. Zuversicht schöpfte er auch aus seiner Identifizierung mit einer Gruppe: »Du bist Ire, und schon deshalb gibst du nicht auf.« Mut machte er sich mit Erfolgsformeln wie »Du machst das gut« und Gedanken an vergangene Krisensituationen, die er bereits gemeistert hatte, etwa einen schweren Autounfall.

Die vielleicht wichtigste Botschaft solcher Menschen an uns lautet: Der Schlüssel zum Überleben liegt darin, selbst in scheinbar hoffnungslosen Lagen nicht zu verzweifeln. ~

Uwe Füllgrabe, Psychologieoberrat am Bildungsinstitut der Polizei Niedersachsen in Hannoversch Münden, beschäftigt sich unter anderem mit Persönlichkeitspsychologie und Kriminalpsychologie.

LITERATURTIPPS

de Becker, G.: Mut zur Angst. Frankfurt: Krüger 1999.

Delahaye, J.-P., Mathieu, P.: Altruismus mit Kündigungsmöglichkeit. In: Spektrum der Wissenschaft, Digest: Kooperation und Konkurrenz, 1998, S. 82–88.

Füllgrabe, U.: Kriminalpsychologie – Täter und Opfer im Spiel des Lebens. Frankfurt: Edition Wötzel 1997.

Füllgrabe, U.: Psychologie der Eigensicherung. Überleben ist kein Zufall. Stuttgart: R. Boorberg-Verlag 2002.

Siebert, A.: Erfolgreich Krisen bewältigen. Anleitung zum Überleben. München: Hugendubel 1996.