

## Warum töten wir?

Von **Maria Biehl** in DIE ZEIT Nr.39 23.Sept. 1999

**Kinder sind wie Soldaten: man kann sie lehren, Menschen umzubringen. Der Militärpsychologe Dave Grossman halt Videospiele für ein gutes Training**

5

DAVE GROSSMAN, 43, war Militärpsychologe und Offizier (Airborne Ranger Infantry). Er unterrichtete Psychologie an der Militärakademie West Point. Im vergangenen Jahr hat er seine Soldatenkarriere beendet, um die Killology Research Group zu gründen und sich der Erforschung des Tötens zu widmen. Im Oktober erscheint sein neues Buch "Stop Teaching our kids to kill" (Random House, New York).

10

### **Colonel Grossman, Sie sind Experte fürs Töten. Kann man das bei Ihnen lernen?**

Lassen Sie sich Sex von einem Sexualforscher beibringen? Wohl kaum. Killology, wie ich es nenne, ist die wissenschaftliche Erforschung des destruktiven Akts. Mich interessieren die Faktoren, die den Schritt zum Töten erleichtern oder erschweren. Dafür habe ich auch mehrere hundert Soldaten interviewt, die in Kampfsituationen getötet haben.

15

### **Stimmt es, dass zunächst einmal jeder Mensch eine eingebaute Hemmschwelle hat, einem anderen Menschen das Leben zu nehmen?**

Gesunde, normale Menschen besitzen einen biologisch machtvollen Widerstand gegen den Akt des Tötens. Selbst in Augenblicken blinder, besinnungsloser Wut gehen sie nicht hin und schneiden ihrem Kontrahenten die Kehle durch. Wir haben nachgewiesen, dass im Zweiten Weltkrieg nur 15 bis 20 Prozent der Soldaten auf einen exponierten Feind schossen. Die Mehrzahl zielte selbst unter eigener Lebensgefahr irgendwo daneben — so stark ist die Hemmung, Artgenossen zu töten.

25

### **Kann man diesen Widerstand beseitigen?**

Spätestens in den fünfziger Jahren beschlossen das US-Militär und die Polizeiführung, dass dies Verhalten im Krieg und bei der Verbrechensbekämpfung nicht akzeptabel ist. Das Problem musste angepackt werden. Wie? Man muss eine Person dafür trainieren, dass sie tötet. Sie muss den Akt einüben. Und dafür hat das Militär vier außerordentlich effektive Mechanismen entwickelt.

30

### **Was sind das für Mechanismen?**

Der erste Schritt ist Brutalisierung und Desensibilisierung. Und der wird während der Grund-Ausbildung im *bootcamp* praktiziert. Verstehen Sie mich nicht falsch: Ich bin stolz darauf, Amerikaner und Soldat zu sein. Aber *bootcamp* ist Gehirnwäsche.

35

Brutale Ausbilder überzeugen die jungen Soldaten davon, dass sie in eine dunkle, grausame Welt eintreten. Und dass darin nur überleben kann, wer Gewalt akzeptiert.

### **Werden Soldaten so zu besonders gewaltbereiten Menschen?**

5 Nein, denn das Militär baut starke Sicherheits-Riegel ein. Erstens werden hier Erwachsene trainiert, nicht Kinder; zweitens herrscht eine strenge Hierarchie und Disziplin. Statistisch gesehen, begehen Kriegsveteranen weniger Straftaten als ihre Alters- und Geschlechtsgenossen. Warum? Sie haben die Disziplin zutiefst verinnerlicht.

### **10 Was wird noch getan, um jemand fürs Töten zu trainieren?**

Japanischen Soldaten wurde im Zweiten Weltkrieg beigebracht, Tod und Leid mit Vergnügen und Belohnung zu verbinden. Diese klassische Konditionierung gilt heute als moralisch untragbar und wird nicht mehr angewandt. Der dritte Schritt ist jedoch eine sehr effektive Weiterentwicklung davon, die so genannte operante Konditionierung. ...

15

**... ein Begriff, den der amerikanische**

**Verhaltenspsychologe B. F. Skinner geprägt hat ...**

... genau. Ein Pilot zum Beispiel sitzt stundenlang im Flugsimulator. Ein Lämpchen leuchtet auf, er reagiert. Noch eine Lampe, er reagiert. Reiz — Reaktion, immer wieder. Später reagiert der

20 Mann dann genauso im Ernstfall, wenn eine Turbine ausgefallen ist, hinter ihm 300 Leute schreien und er selbst starr vor Angst ist. Trotzdem tut er automatisch das Richtige, sein Verhalten ist konditioniert. Beim Militär wurde Töten zu automatischem Verhalten gemacht.

### **25 Wie hat man das geschafft, angesichts des starken instinktiven Widerstands, von dem Sie anfangs sprachen?**

Das militärische Schießtraining wechselte von schlichten, runden Zielscheiben zu menschlichen Silhouetten, die in Sekundenschnelle auftauchen und wieder verschwinden. Der Soldat liegt in voller Kampfausrüstung in Deckung. Reiz — Reaktion, unzählige Stunden lang. Ein Treffer wird sofort belohnt, indem die »Puppe« umfällt. Diese lebensechten Kampfsimulatoren haben die

30 individuelle Schussrate in Vietnam auf 90 Prozent angehoben. Unsere Soldaten töten, weil sie dafür konditioniert sind; und sie töten mit wesentlich höherer Treffsicherheit.

### **Erfüllt einen das mit Stolz?**

Junge Männer wollen Helden sein. Deshalb bietet ihnen das Militär als vierten Schritt attraktive

35 Rollenmodelle. 40-Jährige werfen sich nicht mehr begeistert irgendwelchen Maschinengewehren entgegen, aber 19-Jährige sind überzeugt, es könnte aufregend werden, spannend. Sie wollen heroisch handeln, ihren Vorbildern nacheifern. Und sie wollen eine Medaille nach Hause bringen.

**Colonel Grossman, Sie sind Militärpsychologe. Warum studieren Sie das Töten unter kontrollierten Umständen?**

Ich suche nach Faktoren, die den Schritt zur Tat erschweren oder erleichtern. Und da bin ich auf einen erschreckenden Zusammenhang gestoßen: Wir setzen Teenager und Kinder genau denselben Mechanismen aus, die Berufssoldaten zum Töten konditionieren. Das geschieht durch Gewaltdarstellungen in den Massenmedien und, viel dramatischer, durch gewaltgetränkte interaktive Videospiele. Die Folgen sehen wir in den USA fast wöchentlich: Kids erschießen kaltblütig ihre Schulkameraden, Lehrer oder einfach Leute, die mal genervt haben.

**Die Diskussion, ob die Darstellung von Gewalt auch zwangsläufig echte Gewalt erzeugt, hat lange Tradition. Viele Experten sagen, das Ausleben aggressiver Fantasien sei positiv.**

Was hier passiert, geht viel tiefer. Ich rede von jahrelanger Konditionierung. Das geht los mit der Brutalisierung. Vier- und Fünfjährige werden desensibilisiert, indem sie Filme gucken, in denen Menschen grausam abgemetzelt werden ...

**... sehen Kinder in diesem Alter solche Filme wirklich?**

Sechzig Prozent aller Achtjährigen in einem Schuldistrikt hatten *Halloween-Filme* gesehen, zum Beispiel. Jede Untersuchung weist nach, dass selbst Kleinkinder den Horrorschocker *Friday the 13th* sehen. In dem Alter können sie nicht zwischen Realität und Fantasie unterscheiden. Für die Kinder ist das grausame Morden auf dem Bildschirm Wirklichkeit. Und die Gefahr, die sie sehen, übt einen starken Sog aus.

**Dieser Prozess entspricht ihrer Meinung nach der Gehirnwäsche im bootcamp beim Militär?**

Richtig. Was man in den ersten Lebensjahren lernt, kann nicht wieder ausgelöscht werden. Kinder, die tagtäglich Gewaltexzesse in den Medien sehen, entwickeln eine Art »Böse-Welt-Syndrom«. Sie werden nicht zwangsläufig kriminell, aber sie akzeptieren Gewalt in ihrem Leben leichter als andere. Das ist der Anfang.

**Aber wenn diese Kinder älter werden, wissen Sie doch, dass die bluttriefenden Leichen im Kino nicht echt sind, sondern Fantasie.**

Oh ja. Aber sie haben Spaß daran. Und da findet die typische klassische Konditionierung statt, die beim Militär tabu ist. Der Teenager sieht, wie Menschen gefoltert und grausam umgebracht werden, gleichzeitig trinkt er seine Lieblings-Cola und schmust mit der Freundin. Intensiver kann die Verbindung zwischen Gewalt und schönen Gefühlen kaum sein.

Nachdem zwei Jungen, 11 und 13 Jahre alt, auf Mitschüler in Jonesboro geschossen hatten, informierte die Lehrerin in der benachbarten High School ihre Klasse über die Tragödie. Da haben manche Kids gelacht! Sie haben gelernt, den Tod lustig zu finden.

5 **Sie halten die martialischen Videospiele, bei denen Jugendliche mit Plastikgewehren Bildschirm-Menschen in blutige Stücke zerlegen, für ein besonders effektives Training zum Töten. Warum?**

10 Vor knapp zwei Jahren ging der 14-jährige Michael Carneal auf den Schulhof seiner Schule in Paducah, Kentucky. Der Junge hatte noch nie zuvor eine Pistole in der Hand gehabt. Er feuert achtmal. Acht Schüsse, acht Treffer: fünf in den Kopf, drei in den Oberkörper. Drei Tote, fünf schwer verwundet. Ich habe gerade Green Berets trainiert. Wenn ich denen das erzähle, glauben sie es nicht. Ein durchschnittlicher Polizist hat eine Trefferquote von eins zu fünf Wie ist Michael Carneal so ein erstklassiger Pistolen-Schütze geworden? Durch sein Training mit Gewaltvideospiele wie *Doom* und *Quake*.

15 **Könnte die Trefferquote auch Zufall sein?**

20 Nein. Für meine These spricht auch die Art und Weise, wie der Junge die Tat ausführte. Er hielt die Waffe mit beiden Händen und bewegte sich nicht. Er schoss weder weit nach links noch nach rechts. Er hatte einen vollkommen abwesenden Gesichtsausdruck. Er pumpte jeweils nur eine einzige Kugel in jedes Opfer. Die rauchten quasi auf seinem Bildschirm auf: *one shot, one kill*.

25 **Der junge Michael, die jugendlichen Killer in Jonesboro, in Littleton und all die anderen haben also in dem entscheidenden Moment genau das getan, wozu sie die Videoerfahrung konditioniert hat.**

30 Ja. Der natürliche Impuls ist, auf ein Opfer so lange zu schießen, bis es umfällt. Dann konzentriert man sich aufs nächste. Nicht so bei den Videometzeleien. Dort tauchen so viele Ziele gleichzeitig auf, dass man sehr schnell sein muss und sich nicht lange mit einem Kill aufhalten kann. Bei den meisten Spielen gibt es außerdem einen Sonderbonus für Kopfschüsse. Die Belohnung spornt zu verschärftem Training an.

35 **Die Eltern der drei toten Mädchen aus den Paducah-Schulmorden verklagen jetzt 24 Videohersteller und -verleiher auf 130 Millionen Dollar. Sie werden als Experte für die Kläger auftreten. Was sind Ihre Argumente?**

Wir werden sagen, dass Videospiele Michael Carneal das Töten beigebracht haben. Dies ist nicht als Entschuldigung für den Täter gemeint. Natürlich ist er für seine Tat verantwortlich. Die Spiele jedoch gaben dem Jungen das Können, seine Tat auszuführen.

**Die amerikanischen Kultprogrammierer Romero und Carmack erfanden "Doom" und "Quake", superrealistische Videos mit einem hohen Kill-Faktor. Die sagen, sie hätten im Grunde nur ein moderneres Cowboy-und-Indianer-Spiel entwickelt.**

5 Mir einem großen Unterschied: Wenn ich mit meinem Bruder Billy spiele und ihn verletze, dann ist Schluss mit lustig. Ich lerne, dass Billy ganz real Schmerz fühlt und ich bestraft werde, wenn ich ihn zusammenschlage. Seit ewigen Zeiten spielen Kinder Cowboy und Indianer, hauen sich mit Holzschwertern über den Kopf und nehmen Gefangene. Das ist alles total normal und okay. Die Video- und Computerspiele pervertieren das: Ihr einziger Sinn und Zweck besteht darin, dass der Spieler immer mehr Menschen abschlachtet, foltert, wegpustet. Und daran Spaß hat.  
10 So konditioniert man Pseudo-Soziopathen.

**Wo bleiben die Eltern in Ihrem Konditionierungsszenario? Tragen die nicht Verantwortung für das Verhalten ihrer Kinder?**

15 Die Aufgabe von Eltern ist, ihr Kind vor den Schlachtfesten mit Computer und Video zu schützen. Tun sie das? Längst nicht immer. Auch die hohe Verbreitung und Verfügbarkeit von Waffen sind ein Problem in den USA. Um zu töten, braucht man drei Dinge: eine Waffe, das Können und den Willen. Gewaltvideos geben zwei davon, das Können und den Willen.

20 **Sie sagen, die Spiele konditionieren nach dem Reiz-Reaktions-Prinzip. Gibt es eine Hierarchie, welche Spiele am gefährlichsten, weil am effektivsten sind?**

Spiele, bei denen die Teenager tatsächlich eine Waffe in der Hand halten, sind praktisch Mord-simulatoren. Die stehen meist in Video-Arkaden.

Viele Spiele werden, auch zu Hause, mit einem Joystick gespielt. Die neueste Entwicklung bietet sogar den Rückstoß, den man bei einer Pistole spürt. Die Anzeige dafür wirbt: „Psychiater sagen, es ist wichtig, etwas zu fühlen, wenn man tötet. Wenn du ohne Gefühl tötest, bist du nur ein herzloser Soziopath.“ In der neuesten Version von *Quake* lassen sich Fotos einscannen, sodass ich meine Lehrer virtuell abknallen kann. Die Anzeige dafür zeigt einen Toten im Leichenschauhaus mit dem Text: "Er trainierte am PC ... Wir machen aus Killen Massenmord."  
25 Eine andere Anzeige: "Bring deine Freunde ohne Schuldgefühle um".

30

**Trotz allem: Auch für entsprechend konditionierte Jugendliche ist es doch ein Riesenschritt vom Abmurksen von Opfern auf dem Bildschirm zum Schießen auf lebende Personen. Die wenigsten tun diesen Schritt.**

Sie sehen hier die Teenager an der Spitze einer Pyramide. Ganz unten sind alle "normalen".  
35 Dann kommen die, die stehlen, dann die, die einbrechen, und so fort. Die Gefahr nimmt zu. Gewalt ist erlerntes Verhalten. Ganz oben stehen die, die töten.

**Gewalt in den Massenmedien ist nicht neu. Warum sind die Teenager früher nicht mit der Knarre in der Hand losgezogen, um Leute umzubringen?**

Sind sie doch! Egal, wo das Fernsehen in den USA eingeführt wurde: 15 Jahre später hat sich die Mordrate dort verdoppelt.

- 5 Erst an der Ostküste, dann an der Westküste, erst in den Städten, dann auf dem Land, erst bei der weißen Bevölkerung, dann bei der schwarzen. In vielen europäischen Ländern hat sich die Zahl des versuchten Totschlags nach Einzug des TV massiv erhöht. Die mörderischen Video- und Computerspiele für Kids sind relativ neu. Wir werden uns noch umgucken.