

SOZIALPSYCHOLOGIE DER AGGRESSION

PROF. DR. BARBARA KRAHÉ ERHÄLT DEN DEUTSCHEN PSYCHOLOGIE PREIS 2015 FÜR IHRE SOZIALPSYCHOLOGISCHEN ANALYSEN, WIE AGGRESSION UND GEWALT ENTSTEHEN.

Für ihre Erkenntnisse auf dem Gebiet der Aggressionsforschung wird die Sozialpsychologin Prof. Dr. Barbara Krahe mit dem Deutschen Psychologie Preis 2015 am 20. Oktober in der Berlin-Brandenburgischen Akademie der Wissenschaften geehrt. Der Deutsche Psychologie Preis ist mit 10.000 Euro dotiert und wird alle zwei Jahre verliehen. Der Berufsverband Deutscher Psychologinnen und Psychologen (BDP), die Bundespsychotherapeutenkammer (BPTK), die Christoph-Dornier-Stiftung (CDS) und die Deutsche Gesellschaft für Psychologie (DGPs) würdigen mit diesem Preis herausragende Leistungen in der psychologischen Forschung, die sich durch hohe praktische Bedeutung auszeichnen.

Wie sind Sie dazu gekommen, sich mit dem Thema „Aggression“ zu beschäftigen?

Zum Thema „Aggression“ bin ich eher auf indirektem Wege gelangt. Im Anschluss an meine Doktorarbeit zu Prozessen der Kausalattribution, also der Ursachenerklärung im Alltag, habe ich mich mit der Forschung zur Verantwortungszuschreibung an Opfer sexueller Gewalt beschäftigt. Hier ging es um die Frage, unter welchen Bedingungen dem Opfer einer Vergewaltigung eine Mitschuld an der Tat zugeschrieben wird, ein Thema, das mich bis heute beschäftigt. In meiner ersten Studie habe ich gezeigt, dass einer vergewaltigten Frau eine größere Mitschuld zugeschrieben wird, wenn sie als Verkäuferin vorgestellt wurde als wenn sie als Lehrerin beschrieben wurde, auch wenn ansonsten alle Informationen über den Fall identisch waren. Schon eine solche minimale Variation des sozialen Status reichte also aus, um unterschiedliche Bewertungen der Opfermitschuld vorzunehmen. Die Stereotype über das „echte“ Vergewaltigungsoffer und Mythen über Vergewaltigung spielen nach wie vor eine wesentliche Rolle in der niedrigen Verurteilungsrate bei Vergewaltigungen, die auch als „Gerechtigkeitslücke“ bezeichnet wird.

Wie hat sich Ihr Forschungsinteresse dann weiterentwickelt?

Von dieser Forschung zur „sekundären Viktimisierung“ von Opfern sexueller Aggression durch ihre soziale Umwelt bin ich dann zur Untersuchung der „primären Viktimisierung“ gekommen, also zu der Frage, wie verbreitet sexuelle Aggression insbesondere unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen ist und welche Einflussfaktoren die Wahrscheinlichkeit erhöhen, Opfer bzw. Täter eines sexuellen Übergriffs zu werden. Auch zu diesem Forschungsthema arbeite ich bis heute. Inzwischen haben wir auch kulturvergleichende Studien durchgeführt, nicht nur in Europa, sondern ebenfalls in Lateinamerika, die allesamt zeigen, dass ein hoher Prozentsatz von jungen Frauen, aber auch nicht wenige junge Männer die Erfahrung unfreiwilliger sexueller Kontakte machen. Zudem können wir zeigen, dass den „Verhaltensdrehbüchern“ („Skripts“) für freiwillige sexuelle Kontakte eine Schlüsselrolle zum Verständnis sexueller Aggression und Opfererfahrung zukommt. Wenn es zum Beispiel fester Bestandteil des Skripts einer Person ist, in Situationen, in denen sie einvernehmlichen Sex hat, Alkohol zu trinken, kann dies die Wahrscheinlichkeit erhöhen, dass sie sexuell aggressives Verhalten zeigt. Der Konsum von Alkohol ist ein erwiesener Risikofaktor sexueller Aggression, weil er Hemmungen gegenüber aggressivem Verhalten außer Kraft setzt und Fehlinterpretationen der Signale begünstigt, die von dem Partner/der Partnerin ausgehen, so dass ein Nein des Gegenübers eher ignoriert wird.

Von der Thematik sexueller Aggression ging dann mein Interesse hin zu der allgemeineren Frage, welche Faktoren überhaupt aggressives Verhalten beeinflussen, und dabei lag das Hauptaugenmerk auf dem Einfluss gewalthaltiger

Medien, von dem ja im Folgenden noch ausführlicher die Rede sein wird.

Immer wenn es Amokläufe an Schulen gibt, wird meist herausgefunden, dass der Täter vorher gewalthaltige Medien konsumiert hat. Kann man daraus ableiten, dass derartige Spiele Gewalt und Aggression fördern?

Aus Einzelfällen Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge abzuleiten, ist natürlich nicht möglich, aber wir wissen aus vielen empirischen Studien mit großen Stichproben, dass der Konsum von gewalthaltigen Medien, zum Beispiel in Form von Gewaltspielen oder Gewaltfilmen, aggressives Verhalten sowohl kurzfristig als auch langfristig erhöht. Bei extremen Gewalttaten, wie zum Beispiel Amokläufen, müssen immer viele Auslösefaktoren zusammenkommen, und der Konsum von Mediengewalt allein kann sicher nur einen kleinen Erklärungsbeitrag leisten. Aber es geht ja auch um weniger extreme Formen von Aggression, definiert als Verhalten mit der Absicht, eine andere Person zu schädigen, zum Beispiel in Form von Schlägen, Beschimpfungen oder auch Verleumdungen. Solche Verhaltensweisen haben eine viel höhere Auftretenswahrscheinlichkeit und sind für die Betroffenen oft sehr belastend.

Hier können wir klar nachweisen, dass der Konsum gewalthaltiger Medien einen aggressionsfördernden Einfluss hat, und zwar sowohl kurzfristig als auch langfristig. Die kurzfristigen Effekte können wir im Experiment zeigen, zum Beispiel indem die Probandinnen und Probanden entweder einen gewalthaltigen oder einen gewaltfreien Filmausschnitt sehen und danach ihr aggressives Verhalten gemessen wird. Zum Nachweis der langfristigen Effekte haben wir Längsschnittstudien mit Jugendlichen durchgeführt und konnten zeigen, dass die zu Beginn der Studie erfasste Nutzung von Gewaltmedien das mehrere Jahre später gemessene aggressive Verhalten vorhersagte. Außerdem konnten wir zeigen, dass eine Verringerung des Mediengewaltkonsums als Ergebnis eines fünfwöchigen Interventionsprogramms auch zu einer verminderten Aggressionsbereitschaft im Vergleich mit einer nicht-behandelten Kontrollgruppe führte.

Was erforschen Sie genau im Bereich Videospiele in Ihrer Arbeitsgruppe? Kann man auch neutrale Vorgänge mit Gewalt aufladen?

Wir erforschen einerseits in Experimenten im Labor, welche Prozesse in einer konkreten Situation ablaufen, in der jemand ein gewalthaltiges Spiel spielt. Zum Beispiel untersuchen wir, ob durch das Spielen von Gewaltspielen aggressive Gedanken anschließend leichter aktiviert werden können. Hierzu müssen die Versuchsteilnehmer entscheiden, ob eine dargebotene Buchstabenreihenfolge ein sinnvolles Wort ist oder nicht, und dabei werden aggressionsbezogene Wörter (z.B. Waffe, Kanone), neutrale Wörter (Blume, Wiese) und Nicht-Wörter (faltar, reese) verwendet. Mit Reaktionszeitmessungen können wir zeigen, dass Personen, die viel Mediengewalt nutzen, aggressionsbezogene Wörter schneller korrekt als Wörter identifizieren als Personen, die wenig Mediengewalt nutzen. Zudem können wir zeigen, dass auch ursprünglich neutrale Reize mit aggressivem Inhalt aufgeladen werden, wenn sie im Kontext mit Gewalt im Spiel präsentiert werden. Unsere Probanden spielten ein Gewaltspiel entweder im Kontext einer Stadt oder im Kontext eines Schiffes. Anschließend bearbeiteten sie die schon beschriebene Reaktionszeitaufgabe, vor der ihnen kurz Begriffe präsentiert wurden, die sich entweder auf die Stadt bezogen (z.B. Ampel) oder auf den Schiffskontext (z.B. Dampfer). Wenn die Teilnehmer zuvor das Gewaltspiel im Schiffskontext gespielt hatten, erhöhte die Darbietung der Schiffsbegriffe die Geschwindigkeit, mit der sie anschließend aggressionsbezogene Wörter korrekt als Wörter identifizieren konnten, wenn sie das Spiel dagegen im Stadt-Kontext gespielt hatten, erhöhte die Darbietung der Stadt-Begriffe die Reaktionsgeschwindigkeit. Das bedeutet, dass die Begriffe aus den ursprünglich neutralen Bereichen Schiff und Stadt durch ihre Assoziation mit der Gewalt im Spiel mit aggressiver Bedeutung aufgeladen wurden und dadurch die Leichtigkeit des Zugriffs auf aggressive Gedanken gefördert haben.

Was ergaben Ihre Forschungen zu Mediengewaltkonsum im Jugendalter?

Ein zweiter Baustein unserer Forschung ist die Untersuchung der Beziehung zwischen Mediengewaltkonsum und Aggression im Längsschnitt, wobei wir uns vor allem auf das Jugendalter konzentrieren. In diesem Entwicklungsabschnitt ist das Interesse an gewalthaltigen Medien besonders groß. Wir erfassen zu jedem Messzeitpunkt sowohl die Nutzung von Mediengewalt als auch das aggressive Verhalten (gemessen durch Selbstauskünfte und Einschätzungen von Lehrkräften) und können zwei Dinge zeigen: zum einen finden wir, dass der Mediengewaltkonsum zum früheren Zeitpunkt das aggressive Verhalten zum späteren Zeitpunkt vorhersagt, zum anderen finden wir keinen Zusammenhang zwischen dem aggressiven Verhalten zum früheren Zeitpunkt und der Nutzung von Gewaltmedien zum späteren Zeitpunkt. Zusammengenommen sprechen diese beiden Ergebnisse dafür, dass die Wirkrichtung vom Mediengewaltkonsum zur Aggression und nicht umgekehrt verläuft.

Wie kann die mediale Gewaltspirale durchbrochen werden?

Der wichtigste einzelne Schritt ist die Verringerung der „Dosis“, also eine Reduktion des Gewaltmedienkonsums. An dieser Stelle ist es mir wichtig zu betonen, dass es ganz entscheidend auf den Gehalt an Gewalt ankommt. Für den Konsum von gewaltfreien Medien finden wir keine Zusammenhänge mit aggressivem Verhalten und würden sie theoretisch auch nicht erwarten. Bei der Prävention sollte es in erster Linie darum gehen, die Einsicht in die aggressionsfördernden Effekte medialer Gewaltdarstellungen zu stärken und die Fähigkeit zur Selbstregulation des Konsumverhaltens zu fördern. Wir haben dazu ein Präventionsprogramm entwickelt und evaluiert, das insgesamt fünf Sitzungen umfasst und für den Einsatz in der Schule und in der Jugendarbeit geeignet ist. Noch 30 Monate nach dem Programm fanden wir eine geringere Nutzung von Mediengewalt als in der nicht-behandelten Kontrollgruppe. Vor allem im Jugendalter muss der Weg über die Einsicht und die Selbststeuerung des Nutzungsverhaltens laufen, elterliche Kontrolle und Verbote können in diesem Entwicklungsabschnitt nicht mehr wirken.

Was halten Sie von den sogenannten „Wuträumen“, in denen Menschen Geld bezahlen, um sich am Mobiliar abzureagieren?

Davon halte ich gar nichts, und diese Einschätzung kann ich sowohl theoretisch als auch durch empirische Studien untermauern. Der Geschäftsidee der Wuträume liegt die in der Wissenschaft als widerlegt geltende „Katharsis“-Hypothese zugrunde, nach der man sich durch Abreagieren aggressiver Handlungsimpulse sozusagen von seiner Aggressionsneigung „reinigen“ kann. Empirisch wurde gezeigt, dass diejenigen Personen, die beim Ausüben aggressiver Handlungen (z.B. einer anderen Person unangenehme Luftstöße zu verabreichen) die größte Entspannung gemessen an der Herzfrequenz zeigten, in einer anschließenden Situation das stärkste aggressive Verhalten zeigten. Theoretisch lässt sich ebenfalls gut begründen, weshalb das gute Gefühl, das sich beim Zerstören von Dingen und der Vorstellung, dabei einen anderen Menschen zu schädigen, eher zu mehr als zu weniger Aggression führt, weil eine Verbindung von gutem Gefühl und zerstörerischer Aktion gebildet wird. Sich im Wutraum auszutoben, senkt also nicht die Aggressionsbereitschaft, sondern verstärkt sie noch. Weitaus wirkungsvoller wäre es, solche Emotionen auszulösen, die mit Aggression unvereinbar sind, zum Beispiel durch das Streicheln eines Tierbabys oder das Hören angenehmer Musik.

Kann es überhaupt gute Aggression geben? Gibt es beim Thema Aggression auch kulturelle Einflüsse?

Obwohl der Begriff „Aggression“ in der Alltagssprache oft positiv verwendet wird (z.B. sollen Sport-Teams ihre

Gegner „aggressiv“ angehen), ist Aggression im wissenschaftlichen Sprachgebrauch der Sozialpsychologie eindeutig als negatives soziales Verhalten gekennzeichnet, nämlich als Verhalten, das in der Absicht ausgeführt wird, andere Personen zu schädigen. Beim Thema Aggression gibt es selbstverständlich auch kulturelle – und im Übrigen auch historische – Unterschiede. Das kann man besonders gut am Beispiel der Gewalt gegen Kinder und Frauen verdeutlichen. Lange Zeit war die körperliche Züchtigung ein legitimes Mittel zur Kindererziehung, heute sehen wir es als eine Form des Missbrauchs an, Kinder zu schlagen. Die eigene Frau zum Sex zu zwingen, wird in weiten Teilen der Welt noch immer als ureigenes Recht des Ehemannes betrachtet, unsere Gesellschaft bewertet dieses Verhalten heute als Vergewaltigung und stellt es unter Strafe.

In einer perfekten Welt, gäbe es Ihrer Meinung nach noch Aggression?

Nein: wenn wir unter Aggression verstehen, anderen Menschen absichtlich Schaden an Leib oder Seele zuzufügen, wäre in einer perfekten Welt kein Platz für sie.