

Jugend läuft Amok

*Eine kritische Betrachtung
von Viktor Farkas*

Am 17. April 2007 schockte das Blutbad, das der 23-jährige Cho Seung Hui in zwei „Raten“ auf dem 6.000 Schüler umfassenden Campus der Tech University von Blacksburg, Virginia, angerichtet hatte, die USA und die Welt. Fazit: 33 Tote, 29 teils schwer Verletzte, weil die Gesellschaft, so der Amokläufer in seinem Vermächtnis, das er in der Pause zwischen den Amokläufen auf den Postweg gebracht hatte, hundert Milliarden Chancen nicht genutzt hatten, das hier zu vermeiden... Ein Einzelfall? Nein, sondern ein immer wieder, um nicht zu sagen regelmäßig auftretendes Symptom einer kranken Gesellschaft.

Stellung vor der Schule und schießen die herausstürmenden Mitschüler aus sicherer Deckung wie die Hasen ab.

Einen Schritt in eine neue Dimension stellte das Massaker im April 1999 dar, als zwei jugendliche Angehörige einer nebulösen Gruppierung namens „Trenchcoat-Mafia“ sich nicht damit „begnügten“, in der Kantine der als sicher geltenden Columbine High-School im Denver-Vorort Littleton in Colorado die üblichen Salven auf Mitschüler abzufeuern, sondern auch besonders verstümmelnde, mit Nägeln gefüllte Splitterrohrbomben warfen und das Schulgebäude mit über 50 Sprengsätzen, darunter zwei gewaltige Propangasbomben,

ßere Pläne. Sie planten, 500 Schüler und Lehrer umzubringen und das Gebäude abzubrennen. Als Krönung und starken Abgang wollten sie einen Passagierjet entführen und über New York zum Absturz bringen.

In Eliteschulen geht es vorerst noch nicht so zu, denn dort werden die Kinder begüterter Eltern von bewaffneten Wachen geschützt. Trotzdem auch kein gemütliches Lernen. In den mehr oder weniger öffentlichen Schulen weht ein anderer Wind. Metalldetektoren stellen fest, wie bewaffnet die Schüler sind, die Nationalgarde ist in den Schulgängen präsent, und Schuluniformen sollen verhindern, daß Kinder einander wegen des Besitzes einer Bomberjacke umbringen. Letzteres war der Grund für die Einführung der Uniformen, die in der Tat in einigen Bundesländern eine sinkende Gewalt- und Mordrate an Schulen bewirkt haben. So einfach ist es also.

Seltene Vorbilder

Ebenso bezeichnend wie erschreckend waren die Reaktionen von Jugendlichen auf das Columbine-Massaker wie auch auf das von Blacksburg. Frei von verordneter Beknirschung und Betroffenheit fanden 1999 wie 2007 viele Schüler das Blutbad „cool“. Halbwüchsige prahlten damit, das Gemetzel noch übertreffen zu wollen, und kündigten Derartiges ungeniert persönlich oder im Internet an. Morddrohungen zu Hauf schwirrten durch das Internet. Schulen wurden evakuiert, Jugendliche vorsorglich in Haft genommen. Einige Jugendliche waren gerade dabei, Sprengstoff und Bomben für ein „Schulevent“ zusammenzutragen, als sie verhaftet wurden.

Parallel zu schauerhaften Aussagen aus unreifem Munde wurden Gegenmaßnahmen erörtert. Neben den üblichen Entwaffnungsforderungen wurden 1999 Trenchcoat-Verbote ausgesprochen. Ein deutlicheres Zeichen der Hilflosigkeit ist wohl kaum vorstellbar.

Kaputte Gesellschaft

Manche fragen sich angesichts der Ineffektivität von Trenchcoat-Verboten oder Ähnlichem, ob es sich bei solchen symptom bekämpfenden oder rein kosmetischen Maßnahmen um reine Ignoranz handelt oder um den Versuch, den wahren Hintergrund eines solchen Phänomens zu verschleiern, so lange es noch möglich ist. Nämlich die Tatsache, daß eine



Massaker an der Tech University in Virginia, USA: Schüler verstecken sich im Holden Hall Raum 212

Fakt ist: Heute wird alle zwei Stunden in den USA ein Kind erschossen. Nach Unfällen steht Mord an zweiter Stelle der Todesursachen von jungen Menschen. Die Waffengewalt explodiert vor allem bei den 15-19-jährigen. Seit 1963 hat sich die Zahl der Mordopfer in dieser Altersklasse mehr als versechsfacht. Das und noch anderes ergab eine Studie des Zentrums für Gesundheitsfürsorge Mitte der neunziger Jahre des vorigen Jahrhunderts. Zitat des Autors der Studie: „Was in den sechziger Jahren mit einer blutigen Nase endete, endet heute mit tödlichen Schüssen“.

Heutzutage wird nicht mehr „nur“ in den Klassen herumgeballert. Nein, Schüler beziehen in Kampfkleidung und hochgerüstet wie Elitesoldaten

geradezu spickten. Ergebnis: 13 Tote, einschließlich der Amokläufer, die Selbstmord begingen, und 28 Schwerverletzte.

In den Tagen danach kamen sukzessive haarsträubende Details ans Licht. Tagebuchaufzeichnungen der beiden jugendlichen Mörder und Selbstmörder bezeugen, daß sie das Gemetzel über ein Jahr vorbereitet hatten und die gesamte Schule mit über 1.000 Schülern in die Luft sprengen wollten. Als der Zünder der ersten für diesen Feuerzauber vorgesehenen Propangasbombe versagte, schossen die beiden auf die Bombe, um sie zur Explosion zu bringen, was auch nicht gelang. Die hoffnungsvollen Knaben hatten sogar noch grö-



Studenten und Dozenten trauern bei einer Mahnwache um die Opfer des Amoklaufs der Virginia Tech am 16. April 2007. (Quelle: Wikipedia)

Gesellschaft, in der Schulschießereien fast schon an der Tagesordnung sind und in der über 100.000 Kinder und Jugendliche zum Teil in Erwachsenen-Gefängnissen sitzen, schlicht und einfach kaputt sein dürfte. Nicht zuletzt deshalb, weil die jugendlichen Schützen sich immer öfter selbst töten, welcher Umstand nicht in seiner ganzen Tragweite gewürdigt wird. Die Amokschützen greifen mit dem Vorsatz zur Waffe, ihre Privatgemetzeln gar nicht zu überleben. Offenbar ist das Leben für sie a priori nicht lebenswert, oder irgendwelche - objektiv gesehen lächerlichen - Kränkungen sind bereits so unerträglich, daß sie Schluß machen. Schluß mit sich selbst, zuvor aber mit anderen.

Ein Lehrer gab seinen Schülern für einen Aufsatz zum Thema, was sie tun würden, wenn sie nur noch fünf Tage zu leben hätten. Ein Elfjähriger schrieb: *„Am ersten Tag würde ich besonders gut essen. Am zweiten Tag würde ich in einen Spielsalon gehen und viel Geld verspielen. Am dritten Tag würde ich mir eine Pistole besorgen, am vierten eine Weltreise machen und am Waikiki-Strand auf den Hawaii-Inseln baden. Am Tag, an dem ich sterben werde, werde ich meinen Vater zusammenschlagen und auf ihm herumtrampeln, und um elf Uhr, neunundfünfzig Minuten und neunundfünfzig Sekunden werden ich auf den Zug zum Himmel aufspringen.“* Ein Zwölfjähriger schrieb, er würde am ersten Tag alle Fenster zertrümmern, dann eine Bank ausrauben und das Geld verbrennen, dann einen Menschen zerstückeln, ein Haus anzünden, über dreihundert Leute mit einem Auto zusammenfahren und schloß: *„Wenn ich das alles getan habe, wird es mir nicht leid tun zu sterben.“* Andere der Kinder warfen in ihren Aufsätzen Bomben, zerstückelten ihre Eltern und Ähnliches.

Diese Liste ließe sich über Seiten fortführen; ein Panorama des Wahnsinns, bei dem man schon zu dem

Schluß kommen kann: Kaputter geht es kaum, wofür es mehrere Gründe geben könnte.

In der Folge des Columbine/Littleton-Massakers stellte sich heraus, daß über eine halbe Million amerikanische Kinder und Jugendliche mit Depressionsbekämpfern behandelt werden, die nur an Erwachsenen getestet wurden. Einer der beiden Columbine-Amokläufer wurde mit einem Mittel gegen eine Zwangsneurose therapiert, das den Nervenleiter Serotonin im Hirn blockieren und Erregung abbauen soll. Laut Beipackzettel ist eine genaue Beobachtung des Patienten wegen erhöhter Selbstmordgefahr erforderlich.

Mittlerweile gibt es mißtrauische Naturen, die der morbiden Ansicht sind, die Entartung der amerikanischen Jugend wäre eine Art „Kollateralschaden“ im Zuge einer perfiden Planung von „hoch oben“. Dazu enthalte ich mich der Meinung und präsentiere nur die diesbezüglichen Argumente.



War Games - Game Wars



Dem US-Autor Orson Scott Card gelang 1985 mit seinem Science Fiction-Bestseller „Enders Game“ eine jener visionären Vorausschau, die der Grund dafür sind, daß SF-Autoren Zukünftiges weit öfter richtig prognostizieren als Trendforscher, Futurologen und andere „Fachleute.“

In Cards Buch, das derzeit zur Verfilmung ansteht, entdeckt eine Gruppe Kinder, die sich bei Gewaltvideospiele messen, daß sie eigentlich vom Militär mißbraucht werden, um in richtigen Kriegen zu kämpfen. Card hatte schon vor langem klar erkannt, was Militärstrategen seit einiger Zeit

ebenfalls völlig klar sein dürfte: Die Gesellschaft der westlichen Nationen ist seit Jahren kriegsuntauglich. Daher gilt es, eine neue Generation heranzuziehen, die sich für eine „coole Kriegsführung“ begeistern läßt.

Während 1984 mit dem Projekt „JEDI“ („Star Wars“ lassen grüßen) versucht wurde, mittels Neuro-Linguistischer Programmierung (NLP) kreative Visualisierungs-Techniken für Spionagesätze zu entwickeln, sind heute virtuelle Simulationen und Szenarien darauf bedacht, den Krieg per Mausklick und Joystick zu entscheiden. Die Kombination von „Hardware“ (Computer) und „Software“ (Mensch) erfolgt via Video/Computerspiel; letzterer Begriff ist ein ebenso netter Militär-Terminus wie „Megatote“ (eine Million Tote), „Bonustote“ (Tote durch Folgeschäden) oder „Versaffungsbereich“ (der Strahlungsradius der Neutronenbombe, in dessen Bereich die Menschen sofort sterben, also „versaften“).

Wer von Kindesbeinen auf gelernt hat, in einem visualisierten Raum selbst Kinder, Frauen, Wehrlose, Häftlinge, Kriegsgefangene, Gammeler, Schwule und andere Minderheiten oder einfach nur „suspekte Elemente“ straflos zu töten, setzt ohne viel zu fragen Befehle in einem visualisierten realen Raum um. Killen auf dem Bildschirm ist eine feine Sache und läßt sich nahtlos in die blutige Praxis übertragen.

Weil das mit der menschlichen Natur harmoniert und daher prächtig funktioniert, kommen Spieldesigner häufig in den Genuß finanzieller Zuwendungen des Pentagons. Die Produzenten eines Spiels bekamen sogar eine Berechtigung zum Filmen auf einem Flugzeugträger, um eine möglichst realitätsnahe Visualisierung des zivilen Spieles zu erreichen. Jedes Jahr organisiert das amerikanische Verteidigungsministerium Verbindungskonferenzen mit War-



games-Herstellern, an denen auch Vertreter der „Defense Intelligence Agency DIA“ teilnehmen sollen.

Spiele werden leicht verändert für das Training des US-Militärs eingesetzt. Um größeren Ernst und einen Hauch Wirklichkeit in das virtuelle Training zu bringen, wurde in einer solchen Spielsimulation die Möglichkeit eingerichtet, daß die getroffenen Spieler einen Elektroschock erhalten, den sie nicht als virtuelles Phänomen verdrängen können. Der Elektroschock ist so stark, daß der Spieler kurzzeitig ausgeschaltet ist.

Das Computerspiel, von den Kids in einer virtuellen Welt gespielt, wird so zum Kampf gegen einen sehr lebendigen Feind. Es verwischt die Realitäten verschiedener Räume. Der Raum der festen Materie des Kriegsschauplatzes verschmilzt mit der Welt des Cyberspace. Für heutige Bomberpiloten ist es bereits Berufsalltag, für die militärischen Strategen eine Symphonie des saueren Krieges.

In den neunziger Jahren wurde erstmals die „Ich-Perspektive“ in Computerspielen eingeführt, wobei der Spieler in die Rolle des Protagonisten tritt und die Szene buchstäblich aus dessen Augen betrachtet. Nahezu zur gleichen Zeit hüllte sich der Angriff auf das ferne Bagdad in das fluoreszierende Grün eines Restlichtverstärkers, ein Szenario, das geübten Computerspielern durchaus vertraut ist. Die Betrachtungsweise des Krieges als Computerspiel verdichtete sich noch mehr, als Bilder von einer im Raketenkopf eingebauten Kamera übermittle wurden, was einem Computerspielgenre aufs Haar gleicht. Die Optik eines Spieles und die eines Krieges sind eins geworden.

Viele Bomberbesatzungen des zweiten Weltkrieges, speziell der Pilot der Hiroshima-Bombe, wurden erfolglos therapiert, nachdem sie sich über das Ausmaß ihrer Aktionen



Ein Bild, das durch die Medien ging: Die beiden Attentäter an der Columbine Highschool, aufgenommen von einer Videokamera.

bewußt wurden. Heute gibt es diesen Konflikt nicht mehr. Ähnlich wie in den Spielen, wenn man von einem Level zum nächsten kommt und sich der „Commander“ über Gelingen oder Nichtgelingen der Operation einschaltet, verkündet ein teledigitaler, freundlich-ernster General die Trefferliste, wobei er einräumt, daß einige Raketen fehlgeleitet wurden. Und das wär's auch schon. Gewissenskrämpfe gibt es keine.

Immer wieder werden Wargames dafür verantwortlich gemacht, wenn Schüler fast schon regelmäßig Massaker in Schulen veranstalten. In wie weit Gewaltspiele tatsächlich als Katalysator auf die Psyche Jugendlicher wirken und sie zu unberechenbaren Massenmördern werden lassen, ist noch immer strittig. Eine solche Nebenwirkung wird von den Spielherstellern sicher nicht gewollt, ist aber ideal für die Herausbildung genau der Psyche, die die neuen High Tech-Landsknechte brauchen, um völlig ungerührt und gegen die Genfer Konvention, das Völkerrecht, die Haager Landkriegsordnung, usw. „Aufständische“ mit weißem Phosphor zusammenzuschmelzen, Verwundete zu erschießen oder im großen Stil zu foltern.

Wie Medien berichteten, betreibt die US-Armee völlig unberührt von der nationalen sowie weltweiten Erregung über den Amoklauf von Blacksburg weiterhin Rekrutenfang mit dem aus dem Staatshaushalt finanzierten, seit 2002 veröffentlichten

kostenlosen Online-Computerspiel „America's Army“, das als das „offizielle US-Army Game“ firmiert. Laut Aussagen der amerikanischen Armee „ein kostengünstiges Rekrutierungs-Werkzeug.“

„Generation Kill“

Evan Wright, der im Irak-Krieg von 2003 als eingebetteter Journalist eine Spezialeinheit begleitete, entwirft in seinem Buch „Generation Kill“ nicht nur das Portrait einer an der Invasion beteiligten Kampftruppe, sondern das psychische Make-up einer ganzen Generation.

Die 23 Männer, zum Teil Afghanistan-Veteranen, sind erst Anfang zwanzig, manche auch jünger. Sie gehören der ersten Generation amerikanischer Berufssoldaten an, die mit Videospiele, Reality-TV und Internetpornos groß geworden ist. Sie schießen auf lebende Ziele, so wie sie als Jugendliche virtuell geschossen haben. Ihr „War Game“ findet jetzt im richtigen Leben statt. Sie putschen sich mit weichen Drogen auf, um ohne Schlaf durchhalten zu können. Das höchste Lob für einen Kameraden lautet: „Du bist ein eiskalter Killer.“ Diese Jungen sind keine Idealisten, die im Krieg ihre Unschuld verlieren; sie sind Killer, denen es gleichgültig ist wofür sie kämpfen. ■

Wer mehr darüber erfahren will, wieso das und noch viel mehr aus dem öffentlichen Diskurs so gut wie ausgeblendet ist, schaue auch auf meine Homepage www.farkas.at