

Gewaltphänomene nach Kampfergebnissen als psychologische Bewältigungsstrategien traumatischer Kriegserfahrungen?

Nach der Phase eigentlicher kriegerischer Gewalt setzt meist eine zweite Gewaltphase ein. Eine Phase, in der die Sieger sich an den Verlierern auslassen. Diese Phase steht hinsichtlich Grausamkeit und Gewaltintensität der ersten vielfach in nichts nach. Schriftliche und ikonographische Quellen der Antike wie auch archäologische Bodenfunde zeigen eindringlich, dass Gräueltaten ein wesentlicher Bestandteil des antiken Krieges waren. Der Sieger hatte unbegrenzte Macht über den Verlierer, dieser war ihm in seiner Willkür und Gewalt hoffnungslos ausgeliefert. Doch warum diese entgrenzte Gewalt so allgegenwärtig und scheinbar selbstverständlich war, bleibt unklar.

Durch die Arbeiten des US-Psychiaters Jonathan Shay mit Vietnam-Veteranen haben die Posttraumatischen Belastungsstörungen Eingang in den geschichtswissenschaftlichen Diskurs gefunden. Dieser Symptomkreis wurde herangezogen, Gewalthandlungen im antiken Krieg zu erklären. Es gibt jedoch zahlreiche Faktoren, warum sich moderne Kriegserfahrungen nicht auf vormoderne Zustände übertragen lassen – und post-traumatische Belastungsstörungen letztlich nur begrenzt geeignet sind, die vielfach für die Antike beschriebene Gewalt zu erklären. Vor allem für kriegerische Gesellschaften scheint das Konzept der appetitiven Gewalt, wie es jüngst vor allem in Bezug auf Kombattanten innerafrikanischer Konflikte diskutiert wurde, eine geeignetere Schablone zu liefern. Zahlreiche archäologische Funde bereichern die antiken Gewaltphänomene um eine weitere Facette: die rituelle Gewalt nach kriegerischen Ereignissen, die planvoll und strukturiert erfolgte. Diese hatte die Funktion, die hohe emotionale Intensität der Kriegserlebnisse abzubauen und auf ein normales Maß zurückzuführen. Sie überführte die Kämpfer zurück in ihr ziviles Leben, bereitete mental aber auch auf den nächsten Krieg vor.