

Gewaltvermeidung durch die Benutzung der TIT FOR TAT – Strategie

Uwe Füllgrabe

Magazin für die Polizei, 31. Jahrgang, Nr. 290, Juni 2000, S. 9 – 18

1. Spieltheoretische Gesichtspunkte der Polizeiwissenschaft

Der Sinn einer **Polizeiwissenschaft** ist, polizeiliches *Handeln* wissenschaftlich zu betrachten und die Erkenntnisse in Form einer Theorie (oder Theorien) darzustellen. Angesichts der Tatsache, dass der Begriff *Theorie* häufig fälschlicherweise als Gegensatz zur Praxis verstanden wird, muss betont werden, dass eine *wissenschaftlich* begründete Theorie aus verschiedenen Gründen **für die Praxis nützlich** ist:

1. Man kann seine Tätigkeit nach gesicherten Prinzipien ausrichten. Man weiß in einer bestimmten Situation, welche Verhaltensweisen richtig oder falsch sind.
2. Man kann diese Prinzipien in einer bestimmten Situation leichter aus dem Gedächtnis abrufen. Die einzelnen Prinzipien stehen nämlich nicht isoliert dar, sondern befinden sich in einem geordneten und übersichtlichen Netzwerk. Dadurch werden sie übersichtlich.
3. Man kann die Ausbildung gemäß diesen Prinzipien entsprechend gestalten.

Voraussetzung ist aber, wie das Wort *wissenschaftlich* betont, dass die Theorie vorher aus Erkenntnissen der Realität und der Praxis abgeleitet wird und nicht etwa aus einer mehr oder minder großen Ansammlung von Meinungen und Hypothesen besteht. Wie wichtig deshalb ein empirischer Ansatz für den Aufbau einer Theorie ist, möchte ich an der Frage aufzeigen: Wie kann man als Polizeibeamter in einer gefährlichen Gegend, mit potenziell gewaltbereiten Personen überleben und seine dienstlichen Aufgaben erfüllen? Subjektive Meinungen dazu helfen nicht weiter. Vielmehr muss man zweierlei tun:

1. Konkrete Ereignisse betrachten, bei denen Menschen in gefährlichen Situationen besonders erfolgreich handelten, aber auch genau zu analysieren, welche Fehler Menschen machten, die in gefährlichen Situationen zu Schaden kamen (Füllgrabe, 1999, 2002).
2. Man muss dann überprüfen, ob es sich um Einzelfälle handelt, aus denen sich keine gemeinsamen Erkenntnisse ableiten lassen, oder ob es gemeinsame Faktoren gibt, die mit erfolgreichem oder misslungenem Bewältigen der Krisen zusammenhängen. Es zeigt sich aber, dass Menschen, die gefährliche Situationen bewältigten, sich durch ein bestimmtes Muster an Einstellungen und Verhaltensweisen von solchen unterschieden, die angegriffen, verletzt oder sogar getötet wurden. Man kann deshalb von **Survivability**, der Fähigkeit, gefährliche Situationen zu überleben, sprechen (Füllgrabe, 1999, 2002). Abgeleitet ist dieses Wort aus den englischen Begriffen *to survive* = überleben und *ability* = Fähigkeit.

Es ist sinnvoll, Survivability und spezifisch die Eigensicherung von Polizisten gemäß einer *zwischenmenschlichen* Spieltheorie zu betrachten (Füllgrabe, 1999, 2002). Dies ist aus verschiedenen Gründen sinnvoll. Zunächst einmal ist es sinnvoll, beim Aufbau einer **Polizeiwissenschaft** nicht einzelne Prinzipien zusammenhanglos nebeneinander stehen zu lassen, sondern theoretische Modelle für ihre Integration zu benutzen. Da man aber beim Wort „Spieltheorie“ zumeist auf Literatur über die „klassische“ Spieltheorie zurückgreift, sollen zunächst einige ihrer Themen dargestellt werden. Da sich die „klassische“ Spieltheorie aber mit *rationalen* Wahlmöglichkeiten beschäftigt und in zwischenmenschlichen Begegnungen häufig andere Bedingungen vorliegen oder vorliegen können, soll auch dargestellt werden, warum eine *zwischenmenschliche* Spieltheorie für viele Interaktionen sinnvoller ist.

2. Die richtigen Spielregeln kennen

Wenn man das „Spiel“ des Lebens erfolgreich gestalten will, muss man die „Spielregeln“ kennen. Und gerade im Umgang mit gewaltbereiten Personen in „Kulturen der Ehre“ (Füllgrabe, 2000a) muss man deren spezifische „Spielregeln“ kennen, wenn man in eine Interaktion mit ihnen eintritt. Die Kenntnis dieser Spielregeln ist im wahrsten Sinne des Wortes überlebenswichtig, wie der amerikanische Soziologe Anderson (1994) feststellte, der den *Kodex der Straße* („code of the street“), „**das Gesetz der Straße**“ ausführlich darstellte (s. a. Füllgrabe, 2000b). Denn gewaltbereite Personen gehen davon aus, dass jeder dafür verantwortlich ist, mit dem Kodex vertraut zu sein. Wenn beispielsweise das Opfer eines Straßenraubes den Kodex nicht kennt und „falsch“ reagiert, kann sich der Täter gerechtfertigt fühlen, das Opfer sogar zu töten, und er fühlt keine Schuld. Er mag denken: „Sehr schlecht, aber es ist sein Fehler. Er hätte es besser wissen müssen.“ (Anderson, 1994, p. 89).

Es ist also wichtig, die entsprechenden Denk – und Handlungsweisen eines Menschen zu kennen und vor allem die Spielregeln, die für sie im zwischenmenschlichen Bereich die entscheidende Rolle spielen. Dazu findet man reichhaltige Erkenntnisse z. B. in den Untersuchungen von Anderson (1994) und Miller (1970). Aber neben derartigen Kenntnissen ist auch eine sachgerechte Handlungsstrategie notwendig. Es ist nämlich im Kontakt mit gewaltbereiten Personen falsch zu glauben, dass man nur freundlich zu sein brauche, um Konflikte und Gewalt zu vermeiden. Vielmehr ist ein differenzierteres Verhalten notwendig. Warum ein differenzierteres Verhalten – und zwar in Form der TIT FOR TAT – Strategie (Axelrod, 1991; Füllgrabe, 1997) - notwendig ist und wie dies konkret auszusehen hat, ergibt sich aus Erkenntnissen der Spieltheorie.

3. Das Gebiet der klassischen Spieltheorie

Colman (1995, p. 3) definiert: „Spieltheorie ist ein Zweig der Mathematik, der sich der Logik des Treffens von Entscheidungen in sozialen Interaktionen widmet. Sie ist anwendbar auf jede soziale Interaktion mit den folgenden drei Eigenschaften:

(a) es gibt zwei oder mehr Personen, die Entscheidungen treffen, die *Spieler* genannt werden;

- (b) jeder Spieler hat eine Wahl zwischen zwei oder mehr Handlungsmöglichkeiten, die *Strategien* genannt werden, so dass der Ausgang der Interaktion von der Wahl aller Strategien aller Spieler abhängt;
- (c) die Spieler haben klar festgelegte Bevorzugungen unter den möglichen Ergebnissen, so dass die numerischen *Auszahlungen* (payoffs), die diese Bevorzugungen widerspiegeln, allen Spielern für alle Ausgänge zugeordnet werden können.

Jede soziale Interaktion mit diesen drei Eigenschaften ist in der Terminologie ein Spiel – oder genauer - könnte durch ein Spiel dargestellt werden, das in Wirklichkeit eine abstrakte mathematische Erfindung ist.

Ein wesentliches Merkmal dieser sozialen Interaktionen besteht darin, dass jeder Spieler nur teilweise Kontrolle über den Ausgang hat.“

Colman (1995) weist dann darauf hin, dass das Wort *Spiel* nicht im umgangssprachlichen Sinne gebraucht wird, für Entspannung, Unterhaltung wie Schach, Poker, Computerspiele usw. „Trotz ihres Namens beschäftigt sich die Spieltheorie nicht mit Erholung und Entspannung, und ein weniger irreführender Name für sie wäre die *Theorie des von einander abhängigen Treffens von Entscheidungen*, aber es ist zu spät, die Spieltheorie umzubenennen, ohne noch schlimmere Verwirrung zu riskieren“ (Colman, 1995, p. 3).

Dornette und Pulkowski (1974, S. 16 f.) definieren in gleicher Weise:

„*Spieltheorie* ist eine Methode zur Untersuchung von Entscheidungen in Konfliktsituationen. Sie beinhaltet menschliche Entscheidungsprozesse, in denen die einzelne Entscheidungseinheit keine vollkommene Kontrolle über andere Entscheidungseinheiten ihrer Umwelt ausübt.“

„Der Interessenkonflikt in allen seinen Erscheinungsweisen – sei es in Form von Wettbewerb zweier Waschmittelproduzenten, Streit zwischen Eheleuten über das zu wählende Fernsehprogramm oder offenen Krieg zwischen mehreren Nationen um den Besitz eines bestimmten Territoriums – gehört zu den grundlegenden Erscheinungsweisen sozialen Lebens und ist durchaus nicht nur auf menschliche Gemeinschaften beschränkt“ (Dornette & Pulkowski, 1974, S. 8).

Interessant ist hier die Orientierung, die Betrachtung der *negativen* Seite zwischenmenschlicher Begegnungen (Konflikt), nicht aber die Betrachtungsweise der *positiven* Seite (Aufbau einer kooperativen Gemeinschaft).

Dornette und Pulkowski (1974, S. 11) benutzen den Begriff Konflikt im Sinne des *interpersonalen* Interessenskonflikts, also als sozialen Konflikt zwischen zwei Systemen (Personen) der „durch die Unvereinbarkeit der Ziele von mindestens zwei Akteuren gekennzeichnet“ ist. Den *intrapsychischen* Konflikt, also den inneren Konflikt, den eine Person während dieses zwischenmenschlichen Konflikts erlebt, klammern Dornette und Pulkowski bewusst aus.

Wenn Dornette und Pulkowski (1974, S. 12) darauf hinweisen, dass in der einschlägigen Literatur die Begriffe „Konflikt“, „Entscheidung“ und „Wahl“ „austauschbar“ geworden sind, wird deutlich, dass einerseits eine Begriffsvielfalt vorliegt, die Unpräzision über Sachverhalte, ihre Unvergleichbarkeit usw. erzeugen kann. Auch wird hier wieder die Vernachlässigung der kooperativen Seite deutlich.

4. Was sagt die Spieltheorie über das *Verhalten* der Mitspieler aus?

Die Spieltheorie beschäftigt sich gemäß den zitierten Definitionen vor allem mit *Entscheidungen*. Und dabei spielen kognitive, geistige Elemente eine große Rolle, wie: Regeln, Strategien usw. Dazu folgendes Zitat von Dornette und Pulkowski (1974, S. 18):

„... Unter einem *Spiel* wird eine Anzahl von Regeln verstanden, die Handlungen der an einem Wettbewerb beteiligten Personen beschreiben. Diese Spielregeln klären genau, was jede Person, Spieler genannt, unter allen möglichen vorkommenden Umständen unternehmen darf oder soll. Die Regeln bestimmen ferner, wann das Spiel zu Ende ist und welchen Betrag jeder Spieler zu zahlen hat oder ausbezahlt erhält. ... Die Regeln bestimmen schließlich, ob und in welchem Ausmaß jeder Spieler Information erhält.“ (Dresher, 1961, S. 1).“

„Eine Strategie... ist ein System von Instruktionen, die im Vorhinein angeben, wie ein Spieler bis zu Ende des Spieles jeden Zug zu wählen beabsichtigt, und zwar unter Berücksichtigung der Information, die ihm zur Zeit der wirklichen Wahl des Zuges zur Verfügung steht. Sie berücksichtigt alle Möglichkeiten und sieht Instruktionen vor, die für jeden denkbare Fall vorschreiben, wie zu handeln ist. Obwohl alle Möglichkeiten berücksichtigt werden, kann dies auf sehr globale Weise geschehen... Eine Strategie ... kann allgemein als umfassender Aktionsplan definiert werden, der Instruktionen darüber enthält, was in jedem denkbaren Falle zu tun ist.“ (Shubik, 1965, pp. 22f.).“

Dieses Zitat (Dornette & Pulkowski 1974, S. 19) zeigt auf, wie Mitspieler sich *ideal* verhalten sollten. Doch in der Realität sind viele von Menschen benutzte Strategie keineswegs derart durchdacht, denn Menschen beachten keineswegs alle verfügbaren Informationen, geschweige denn, dass sie aktiv danach suchen (s. z. B. Polizisten, die im Dienst getötet wurden, Füllgrabe, 1999, 2002). Deshalb spiegelt die klassische Spieltheorie nicht primär wider, wie Menschen *tatsächlich* handeln, sondern eher, wie sie handeln *sollten*, wie folgendes Zitat aufzeigt.

„Das hauptsächliche Ziel der Spieltheorie der mathematischen Spieltheorie besteht darin, alleine durch logisches Denken zu bestimmen, welche Strategie die Spieler bevorzugen sollten, um ihre eigenen Interessen rational zu verfolgen und welche Ausgänge, Endzustände sich ergeben, wenn man diese tut. Die formale Spieltheorie ist deshalb eher *normativ* als *positiv* oder *deskriptiv*, insofern als sie zu entdecken versucht, wie Spieler handeln *sollten*, um ihre eigenen Interessen am wirkungsvollsten zu verfolgen, sie macht aber keine Vorhersagen, wie sie sich in irgendeiner tatsächlichen Interaktion verhalten *werden*, und aus diesem Grund kann sie nicht durch experimentelle Methoden getestet werden. Aber in nichtmathematischen Anwendungen in den sozialen und biologischen Wissenschaften hat die Spieltheorie einen nützlichen Rahmen dafür geliefert, um Verhalten in einer großen Bandbreite von Situationen zu erklären und vorherzusagen, und Vorhersagen, die aus der informellen Spieltheorie stammen, sind durch empirische Forschung getestet worden. Selbst in Fällen, in denen befriedigende formale Lösungen nicht gefunden werden können, hat die informelle Spieltheorie oft tiefe und aufschlussreiche Einsichten geliefert. Bestimmte bedeutende Merkmale der individuellen und kollektiven Rationalität, Kooperation und Wettbewerb, Vertrauen und Misstrauen, Bedrohung und Engagement / sich dem anderen verpflichtet fühlen, können ohne den Bezugsrahmen der Spieltheorie noch nicht einmal eindeutig beschrieben werden, geschweige denn erklärt werden“ (Colman, 1995, pp. 3 – 4).

„Der Spieler ist in seiner Entscheidung völlig frei. Es ist deshalb „.... unmöglich, spieltheoretisch vorherzusagen, für welche Alternative sich ein Spieler entscheiden wird. Darauf ist die Feststellung begründet, daß sich die Spieltheorie damit beschäftigt, die Entscheidung zu bestimmen, >> that s h o u l d be made ...rather thanwhat decisions w i l l be made.>> (Bartos, 1967, S. 171). Im gleichen Sinne betont Rapoport (1965, p. 195), dass die Spieltheorie kein Zweig der Verhaltenswissenschaften sei: >>no proposition of game theory relates to how people.... behave in conflict situations.<<“ (Dornette & Pulkowski, 1974, S. 17).

Wenn man dieser Betrachtung von Spieltheorie folgt, wenn die Spieltheorie *kein* Zweig der Verhaltenswissenschaft ist, muss man die Frage stellen: Was hat eine derartige Theorie mit dem Verhalten von Menschen zu tun, was hat sie mit der Realität zu tun? Und auch: welchen Nutzen hat sie?

Deshalb weist Ochs (1999, pp. 168 - 169) darauf hin: „Wenn die Spieltheorie als eine Theorie der sozialen Interaktion gesehen werden will und nicht bloß als ein Zweig der reinen Mathematik, muss sie die wichtigen Gesetzmäßigkeiten des Verhaltens umfassen, die beobachtet werden, wenn Spiele sozialer Interaktionen gespielt werden.“

Deshalb ist auch Colmans (1995) Meinung, die klassische Spieltheorie habe wichtige Einsichten vermittelt, kritisch zu betrachten. Denn betrachtet man Bücher zur Spieltheorie (z.B. Colman, 1995; Budescu, Erev.& Zwick, 1999), so findet man darin viele beeindruckende mathematische Formeln. Man findet aber nichts oder kaum etwas darüber, wie Menschen wirklich denken. Man findet z.B. keine Kriterien, woran man erkennen könnte, wann man jemand vertrauen kann und wann nicht usw. Es fehlen der klassischen Spieltheorie also wichtige Prinzipien, psychologische, aber auch naturwissenschaftliche. Deshalb ist eine *zwischenmenschliche* Spieltheorie notwendig.

5. Spieltypen

Das Ziel dieses Artikels ist nicht, die klassische Spieltheorie ausführlich zu beschreiben und ausführlich zu kritisieren. Vielmehr geht es darum eine ergänzende oder alternative Sichtweise zu schildern. Deshalb sollen aus den verschiedenen Spieltypen der klassischen Spieltheorie (s. Dornette und Pulkowski, 1974; Colman, 1995) nur genannt werden:

- **Im Zwei – Personen Nullsummen - Spiel** erhält Spieler A, was B verliert und umgekehrt (Dornette & Pulkowski, 1974, S. 19).

In einem Nullsummen - Spiel ist das Ziel, die eigenen Auszahlungen zu maximieren und gleichzeitig, die Auszahlungen des anderen zu verringern, denn der Gewinn des einen ist der Verlust des anderen. In diesem Zusammenhang bedeutet „rational zu sein“ das gleiche wie Wettbewerb. Diese Eigenschaft der Nullsummenspiele muss betont werden, weil es auch andere Spiele gibt, bei denen Wahlen im Wettbewerbssinne nicht rational sind.

Tatsächlich stellten politische und militärische Kreise schon nach kurzer Zeit der Beschäftigung mit der Spieltheorie fest, dass die 2-Personen Nullsummenspiele weniger brauchbar waren als die Nicht- Nullsummenspiele. Solche Nicht- Nullsummenspiele, wie z.B. das Gefangenendilemma, spiegeln eher lebensnahe Konflikte wider, besonders im Zeitalter des Wettrüstens (Rapoport, 1973, p. 8).

Traditionelle Denkweisen z.B. der Außenpolitik verhindern aber oft, dass die Vorteile von Nicht- Nullsummen - Spielen erkannt werden. Ein Außenpolitiker denkt z. B. anders, etwa im Sinne von „Nationale Interessen“. Das Gefangenendilemma, von dem Rapoport (1973) spricht, ist ein

- **Zwei – Personen Spiel mit gemischter Motivation** (Two – person mixed – motive game)

„Der Begriff „Mixed- motive game“ beleuchtet die komplexe strategische Eigenschaft, die den Spieler teilweise dazu motivieren zu kooperieren und teilweise mit dem anderen in Wettbewerb zu treten. Ein Spieler in einem gemischt motivierten Spiel muss mit dem *intrapersonalen*, psychologischen Konflikt umgehen, der aus dem Zusammenprall der Motive entsteht, zusätzlich zu dem *interpersonalen* Konflikt des Spiels. Ein gemischt motiviertes Spiel kann von einem Nullsummen - Spiel dadurch unterschieden werden, dass die Summe der Auszahlungen von einem Spielausgang zum andern schwankt; es ist nicht notwendigerweise so, dass das, was der eine gewinnt, der andere verliert“ (Colman, 1995, p. 100).

6. Die Spielmatrix

Die in einem Spiel möglichen Strategien „.... können in zweifacher Weise dargestellt werden. In der Normalform und in der extensiven Form.. Die extensive Form ist eine ausführliche graphische Darstellung der in einem Spiel möglichen Züge anhand eines so genannten Spielbaumes. Wir werden im Folgenden diese Form nicht verwenden, sondern uns der kompakteren Normalform in Matrixschreibweise bedienen.

Diese Spiel – oder Auszahlungsmatrix enthält die für jeden Spieler möglichen Auszahlungen. Welche davon jeweils zur Auszahlung kommt, hängt von den Entscheidungen der interagierenden Spieler ab“ (Dornette & Pulkowski, 1974, S. 19).

Die anschaulichste Darstellung der Spielmatrix findet man in Rapoport (1973): Das einfachste Spiel ist das, bei dem die beiden Spieler nur die Wahl zwischen 2 Strategien haben. Dies sind „2 x 2-Spiele“. Die beiden Faktoren stellen die Zahl der 2 Spieler und die Zahlen „2“ die Strategien dar, die ihnen zur Verfügung stehen. Ein Spiel mit 3 Spielern, bei dem jeder eine von 2 Strategien wählen könnte, wäre ein „2 x 2 x 2-Spiel“; ein Spiel mit 2 Spielern, bei denen einer 3 Strategien hat, während der andere 4 hat, wäre ein „3 x 4-Spiel“.

Ein „2 x 2-Spiel“ wird in einer Matrix dargestellt, mit 2 horizontalen Reihen und 2 vertikalen Spalten. Die horizontalen Reihen stellen die strategischen Wahlen eines der Spieler dar, die vertikalen Spalten die Wahlen des anderen.

Die beiden Spieler müssen ihre Wahlen gleichzeitig machen, jedenfalls unabhängig voneinander. Denn wenn sie abwechselnd ihre Züge machen, und wenn die Wahl des ersten Spielers dem zweiten bekannt ist, stellen die Wahlen nicht länger Strategien dar, sondern Züge eines größeren Spiels.

Die gleichzeitigen Wahlen einer der zwei Strategien durch die beiden Spieler bestimmen den Ausgang des Spiels. Die möglichen Ausgänge des Spiels werden durch die vier Zahlen der Matrix dargestellt.

	S 2	T 2
T 1	a_1 a_2	b_1 b_2
T 2	c_1 c_2	d_1 d_2

Die Strategien von „Reihe“ werden S 1 und T 1 bezeichnet und die von „Spalte“ S 2 und T 2. Deshalb sind 4 Ausgänge möglich:

- S 1 S 2
- S 1 T 2
- T 1 S 2
- T 1 T 2

Mit jedem Ausgang ist ein Paar von Auszahlungen verbunden, eine für „Reihe“, die andere für „Spalte“. Durch Konvention wird die Auszahlung für „Reihe“ in die untere linke Seite der entsprechenden Zelle gesetzt; die Auszahlung für „Spalte“ in die obere rechte Seite. Deshalb bekommen, wenn z.B. Ausgang S 1 S 2 vorliegt

Reihe: a_1

Spalte: a_2

Wenn S 1 T 2 vorliegt, bekommen

Reihe b_1

Spalte b_2

Spiele, die Menschen zu ihrem Vergnügen spielen, sind zumeist typische **Nullsummen**-Spiele, weil Gewinne und Verluste sich aufheben. Was der eine gewinnt, verliert der andere.

Deshalb muss, wenn das 2 x 2 Spiel auch ein Nullsummen - Spiel ist, $a_1 = - a_2$ sein,

$b_1 = - b_2$ usw.

Dornette und Pilkowski (1974, S. 19) stellen das Nullsummen - Spiel so dar: „Im Zwei- Personen Nullsummen - Spiel erhält Spieler A, was (Spieler) B verliert und umgekehrt. Es genügt deshalb eine einfache Matrix der Form:

		B	
		b 1	b2
A	a 1	a, -a	b, -b
	a 2	c, -c	d, -d

oder

		B	
		b 1	b 2
A	a 1	5	- 4
	a 2	- 1	2

Wählen beide Spieler ihre erste Strategie, so erhält A von B 5 Werteinheiten, wählt A seine erste Strategie, B dagegen seine zweite, so zahlt A an B 4 Werteinheiten“ (Dornette & Pulkowski, 1974, S. 20).

7. Das Gefangenen – Dilemma

Aber es gibt nicht nur Nullsummen- Spiele. In wirklichen menschlichen Konflikten muss es nicht der Fall sein, dass die Interessen der Konfliktparteien immer genau entgegengesetzt sind. Sie können teilweise entgegengesetzt und teilweise übereinstimmend sein. Deshalb gibt es keine Beschränkungen für die Auszahlungen, die in den 4 Zellen der Spielmatrix vorkommen können. Diese **Auszahlungen** stellen, gemäß der Definition von Rapoport (1973, p. 5) den Wert, die Nützlichkeit, den entsprechenden Ausgang für den einen oder anderen Spieler dar. Und dies kann zu einem Dilemma für den Spieler führen, spieltheoretisch bekannt als das *Gefangenen – Dilemma*.

Das Gefangenen-Dilemma (von Flood und Dresher 1950 erfunden) besteht aus folgender Situation: Zwei eines Verbrechens Verdächtige werden von der Polizei getrennt vernommen. Wenn beide miteinander kooperieren und kein Geständnis ablegen, kommen beide mit einer milden Strafe (jeder je ein Jahr Gefängnis) davon. Gesteht aber einer von beiden und der andere nicht, wird der Geständige freigelassen und der Nichtgeständige erhält 10 Jahre Gefängnis. Legen beide ein Geständnis ab, erhalten beide je acht Jahre Gefängnis.

Für beide Verdächtige wäre es in diesem fiktiven Beispiel am günstigsten, wenn sie beide nicht gestehen würden. Doch das Dilemma für beide besteht darin, dass man sich nicht darauf verlassen kann, dass der andere kooperiert. Der

jeweils andere könnte versuchen, durch ein Geständnis (= „Verrat“, unkooperatives Verhalten) seine Freilassung auf Kosten einer höheren Bestrafung des anderen zu bewirken. Dies würde der Situation entsprechen, wo ein Spion seinen Kopf auf Kosten der anderen retten wollte (Wild, 1931).

Anschaulicher ist vielleicht folgende Version, bei der A und B für die verschiedenen Möglichkeiten unterschiedliche Pluspunkte erhalten.

Kooperieren beide, erhalten sie jeweils 3 Punkte; sind beide unkooperativ, erhalten sie jeweils 1 Punkt. Ist nur einer kooperativ und der andere unkooperativ, so erhält der Kooperierende keinen Punkt, der „Verräter“ dagegen sogar 5 Punkte. Obwohl es für das Gefangenendilemma auch

Matrizen mit anderen Punktwerten gibt, ist diese Matrix die am bekanntesten:

		Person A zeigt	
		Kooperation	Verrat
Person B zeigt	Kooperation	A = 3 Punkte B = 3 Punkte	A = 5 Punkte B = 0 Punkte
	Verrat	A = 0 Punkte B = 5 Punkte	A = 1 Punkt B = 1 Punkt

Zunächst eine Begriffsbestimmung . Für die anschaulichen Begriffe Kooperation und Verrat in diesem Dilemma werden in der englischen Fachliteratur auch die Buchstaben C (**C**ooperation) und D (**D**efection) benutzt. Der Begriff *defection* hat in der englische Sprache einen direkten Bezug zum politischen Bereich (Überlaufen) oder sinnbildlich: Abtrünnigkeit, Abfallen (von einer Idee). Es sollen aber in den folgenden Ausführungen unter der D – Wahl die unterschiedlichsten Formen unkooperativen Verhaltens, passive und aktive, verstanden werden. Hier gibt es eine große Bandbreite von

Passivität: Gleichgültigkeit, passive Schädigung (z. B. jemand gibt eine Information nicht weiter), bis zu

Aktivität: beleidigen, intrigieren, verraten, Gewaltausübung usw.

Die klassische Spieltheorie hatte eine Lösung für das Gefangenendilemma vorgeschlagen:

Bei einmaligen Durchgang eines Gefangenendilemmas (GD, im englischen PDG abgekürzt), wenn die Spieler nur ein einziges mal wählen dürfen, „...besteht die rationale Lösung für jeden Spieler in der Anwendung seiner „Minimaxstrategie“>> Jeder Spieler spielt demnach die Strategie, die den eigenen Mindestgewinn maximiert und gleichzeitig den Maximalverlust des Gegenspielers minimiert.““ Die rationale Lösung des PDG für einen Spieler ist nach dem Minimaxkriterium also die Strategie D...“, (Defection), also unkooperatives Verhalten.

Für Spieler B gilt das gleiche.. .. Das Strategiepaar DD stellt somit >> the unique equilibrium pair of the game<< (Luce und Raiffa 1957, S. 96) dar“ (Dornette & Pulkowski 1974, S. 23).

Rapoport (1973) sieht das etwas anders. Seine Überlegungen sind: Wie wählt ein rationaler Spieler zwischen den beiden Alternativen, die ihm zur Verfügung stehen? Ein „rationaler Spieler“ ist derjenige, der einen möglichst hohen Auszahlungsbetrag/ einen höchstmöglichen Gewinn will und für den der Auszahlungsbetrag/ Gewinn, den sein Mitspieler erhält, von keiner Bedeutung ist.

Aber wenn er die rationale Wahl nur als *individuelles* Kriterium ansieht, gerät er in die Falle, die im Gefangenendilemma vorhanden ist. Er wählt D (Nichtkooperation), statt C (= Kooperation). Das Gefangenendilemma stellt aber - wie Colman (1995) formuliert - ein echtes Paradox dar. Für beide Spieler ist die unkooperative (D) Wahl dominanter, weil sie einen größeren Betrag für Nichtkooperation/ Verrat bekommen. Das Paradoxe ist aber: wenn beide Spieler diesen individualistischen Ansatz wählen, sind die Auszahlungen für sie schlechter (1,1), als wenn beide die kooperative Lösung gewählt hätte (3,3).

Rapoport (1973) sieht deshalb die Notwendigkeit der Aufklärung der beiden Spieler: Die *individuelle* Rationalität suggeriert zwar D, aber D ist für *beide* Spieler von Nachteil.

Der einzige Ausweg besteht darin, die Aufmerksamkeit auf die **gemeinsame** rationale Wahl zu lenken, die darin besteht, dass beide eine kooperative Wahl treffen, die zu Ausgang C₁ C₂ führt.

Deshalb ist es eine interessante Frage für Rapoport (1973, p. 91), ob es bei wiederholtem Spiel des Gefangenendilemmas (PD) den Spielern gelingt, aus dem D₁ D₂- Spielausgang zum C₁ C₂ - Spielausgang zu gelangen, wenn direkte Kommunikation nicht möglich ist. Sie sehen zwar, dass sie **beide** bei jedem Zug verlieren, aber ergreift einer von ihnen die Initiative zur Kooperation, auf die Gefahr hin, ausgebeutet zu werden?

In der Realität ist dies durchaus der Fall. Denn manche Menschen zeigen (auf der Grundlage ihres Weltbildes, Bindungsstils, weil sie das Gesamtsystem im Auge behalten, also systemisch denken usw.) kein unkooperatives Verhalten, selbst wenn sie nur einen Spielzug haben.

Es ist auch unklug, unkooperatives Verhalten zu zeigen,

- wenn man nur einen einzigen Spielzug hat
- oder am Ende einer Interaktion,

weil dadurch die Wahrscheinlichkeit verringert wird, dass die andere Person in weiteren Interaktionen weiter kooperatives Verhalten zeigt. Das Entstehen einer „Kette der Kooperation“ wird erschwert. Es ist wichtig, eine TIT FOR TAT – Kultur aufzubauen (s. Bobinsky, 1994)! Das Motto muss heißen: Durch Kooperation gewinnen alle.

8. Die vier „Archetypen“ des 2 x 2 – Spiels mit gemischter Motivation

Es gibt Varianten der 2 x 2 - Spiele und spezifisch auch des Gefangenendilemma. Diese entstanden entweder durch

- die **Veränderung der einzelnen Auszahlungen**

Bei Veränderung der Auszahlungen zeigte sich, dass die Kooperation nicht linear mit der Schwere der Bestrafung anstieg. Wenn die Bestrafung für Nichtkooperation schwerer wird, aber nicht zu schwer, wird die Versuchung der Nicht-

kooperation für viele Spieler stärker, weil jeder Spieler annimmt, dass der andere ein „Feigling“ ist, d.h. nicht die Bestrafung für Betrug riskieren will.

- durch die **Ergänzung der Matrix um eine oder mehrere Strategien**. Die dritte Strategie (Komorita et al., 1968) erwies sich dabei für beide Spieler als verlustreicher (s. Dornette und Pulkowski, 1974, S. 21).

- **N - Personen- Spiele**

Das Gefangenendilemma kann auch mit 3 Spielern durchgeführt werden. Wie Rapoport (1973, p. 39) zeigt, ergeben sich hier spezifische Probleme. Soll z.B. die 3. Person sich einer bereits bestehenden Koalition anschließen? Aber wenn jeder so denkt, wird sich noch nicht einmal eine Koalition von 2 Personen bilden. Und wenn keine Koalition gebildet wird, verlieren alle. „So zeigt die Spieltheorie auf, wie wichtig es ist, individuelle mit kollektiven Interessen zu versöhnen.“

Es gibt also eine Vielzahl von Variationsmöglichkeiten.

Rapoport (1973, p. 22) stellt 7 unterschiedliche Matrizen für das Gefangenendilemma und 5 Matrizen für das „Chicken Game“ vor, ein anderes 2 x 2 – Spiel. Die unterschiedliche Belohnungsstruktur, die unterschiedlichen Auszahlungen, können nämlich unterschiedliche Auswirkungen haben. Colman (1995, p. 107) weist auf die Existenz von 78 strategisch unterschiedlichen 2 x 2 – Spielen (und über 1828 Millionen strategisch unterschiedlichen 3 x 3 - Spielen) hin.

Vier Typen von 2 x 2 – Spielen, die von Rapoport (1967) als „Archetypen des 2 x 2 – Spiels“ beschrieben wurden - haben besondere Aufmerksamkeit gefunden. Colman (1995, pp. 108 f.) beschreibt sie:

8. 1 Gefangendilemma (Prisoner´s Dilemma)

Das Gefangenendilemma wurde im vorherigen Kapitel bereits beschrieben. Es soll hier nur darauf hingewiesen werden, dass Colman (1995) eine etwas andere Matrix als die vorher aufgeführte erwähnt:

		B	
		K	U
A	K	3 , 3	1, 4
	U	4, 1	2, 2

Person **A** und Person **B** können entweder **K**, einen kooperativen oder **U**, einen unkooperativen Zug machen. Wenn beide unkooperativ handeln, erhalten sie mehr als in der anderen Matrix mit der Auszahlung 1/ 1 für beidseitiges unkooperatives Verhalten. Auch wenn derartige Unterschiede (kleinere) unterschiedliche Auswirkungen auf den Spielverlauf haben können, ändert sich nichts am Prinzip des Spiels. Völlig anders ist dies bei der nächsten Matrix, des „Chicken Game“.

8.2 Feiglingspiel (Chicken Game): „Wer weicht zuerst aus?“

Der Name dieses Prototyps eines gefährlichen Spiels stammt aus verschiedenen Versionen eines makabren Freizeitvergnügens, das ursprünglich von Teenagern der 30er Jahren stammt und das durch einen James Dean – Film 1955 bekannt gemacht wurde. Vermutlich ist es in anderer Form schon Jahrtausende alt (Colman, 1995, p 11). Zwei Autofahrer rasen aufeinander los. Jeder hat die Möglichkeit auszuweichen, um einen direkten Zusammenstoß zu vermeiden (C), ist dann dabei „das chicken“ (Huhn) oder stur weiter zu fahren (D). wenn beide Spieler „Feiglinge“ sind, gibt es die Auszahlungen (3,3). Wenn beide stur weiterfahren, kommt es zum Zusammenstoß, sie riskieren den Tod oder schwere Verletzungen (1, 1). Aber wenn einer ausweicht und dadurch Feigling wird, während der andere diese vorsichtige Handlungswahl ausbeutet, indem er stur gerade aus weiter fährt, verliert der „Feigling“ sein Gesicht (wird aber nicht getötet) (Auszahlung 2, 4) und der „Ausbeuter“ gewinnt einen Prestigesieg, der auf seinem Wagemut begründet ist (4,2).

		B	
		K	U
A	K	3 , 3	2, 4
	U	4, 2	1, 1

8.3 Führer (Leader): „Wer zuerst kommt.....“

Hier geht es um die Rollen: Führer/ Geführter. Zwei Autofahrer warten an einer Kreuzung, um sich in den Verkehrsstrom einzufädeln. Beide sind in Eile, um an ihren Bestimmungsort zu gelangen. Sobald eine Lücke im Verkehrsstrom auftritt, muss jeder entscheiden, ob er dem anderen die Vorfahrt lässt (K = Kooperativ) oder in die Lücke fährt (U = Unkooperativ). Wenn beide dem anderen die Vorfahrt lassen, werden beide aufgehalten, was der zweit- schlechteste Ausgang ist (Auszahlung 2,2). Wenn beide gleichzeitig fahren, kommt es zum Zusammenstoß (1,1). Aber wenn einer der Fahrer in die Lücke hinein fährt, während der andere ihm den Vorrang lässt, kommt der Führer als erster weiter (beste Auszahlung) und der Folgsame muss ein paar Sekunden länger warten (zweitbeste Auszahlung). Abhängig davon, wer Führer ist, sind die Auszahlung (4, 3) oder (3, 4).

		B	
		K	U
A	K	2 , 2	3, 4
	U	4, 3	1, 1

8.4 Krieg der Geschlechter (Battle of the Sexes): „Der Nachgiebige ist der Held“

Ein Ehepaar hat zwei Möglichkeiten der Abendunterhaltung. Der Mann möchte gerne zu einem Boxkampf gehen, die Frau lieber zu einem Ballettabend. Wenn beide ihre primäre Wahl treffen (C, C), geht jeder alleine aus, mit der Auszahlung (2,2). Noch schlechter ist es, wenn beide das heroische Opfer machen und zu der Unterhaltung gehen, die sie nicht mögen (D, D). Wenn aber einer seine bevorzugte Wahl trifft und der andere die Rolle des Helden spielt, sind die Auszahlungen für beide besser (4, 3) oder (3, 4), aber nicht so gut für den Helden wie für den Partner des Helden. Wie im Spiel „Führer“ kann man durch Kommunikation profitieren. Im Krieg der Geschlechter profitiert derjenige, der einseitig vom Maximum abweicht weniger als der andere Spieler, ist also ein Held, dagegen profitiert im Spiel „Führer“ derjenige, der einseitig abweicht, mehr als der andere Spieler.

		B	
		K	U
A	K	2 , 2	4, 3
	U	3, 4	1, 1

Das Spiel „Kampf der Geschlechter“ hat durchaus Bezug zum realen Verhalten von Personen in alltäglichen Situationen, und es gibt spezifische Untersuchungen dazu.

Wenn die Wünsche zweier Partner nicht übereinstimmen, muss einer von ihnen oder beide Personen seine/ihre Bedürfnisse zu Gunsten der Bedürfnisse des Partners aufgeben. Wie lösen nun Personen den Konflikt zwischen dem, was das Beste für *sie selbst* ist und dem, was am besten für *ihren Partner* oder *die Beziehung* ist? Was löst bei Personen die Bereitschaft aus, etwas zu opfern? Und ist diese Bereitschaft überhaupt mit dem gesunden Funktionieren der Beziehung verbunden? Denn dieses Opfern eines eigenen Interesses stellt zwar eine Art prosozialen Verhaltens dar, aber ist es nicht ein Zeichen von Schwäche, von Nachgiebigkeit?

Nicht unbedingt ! Dies wäre nur dann der Fall (und ein Zeichen für eine schlecht funktionierende Beziehung), wenn stets nur ein Partner nachgibt.

Dagegen ist das Zurückstellen eigener Interessen in einer Situation sogar ein Zeichen für eine gute Beziehung, wenn später der Partner in einer anderen Situation zugunsten des zuerst kooperativen Partners zurücksteckt (Füllgrabe, 1996). Dies ist eine Beziehung, die nach dem TIT FOR TAT - Prinzip aufgebaut ist, wo der langfristig gemeinsame Vorteil wichtiger ist als der kurzfristige individuelle Vorteil, weshalb sich auch niemand übervorteilt fühlt. In dieser friedlichen – freundlichen Beziehung würden Formulierungen wie „Held“ oder „Opfer“ Überdramatisierungen darstellen!

9. Die Erfolgsstrategie TIT FOR TAT

Welchen Nutzen kann man aus den bisherigen Ausführungen über die Spieltheorie für die Gestaltung des eigenen Lebens ziehen? Beschränken wir uns auf das Gefangenendilemma, das bekannteste der „4 Archetypen“. In den Computerturnieren, die Axelrod (1991) gemäß dem Gefangenendilemma durchführte (aber auch in anderen Turnieren), schnitt die **TIT FOR TAT – Strategie** (TFT) immer am besten ab. Die TFT – Strategie besteht nur aus zwei Regeln:

1. Kooperiere beim ersten Zug.
2. Danach tue stets das, was der andere Spieler im Zug davor getan hat.

Dass in anderen Turnieren TFT – Varianten wie *Shubik* (Füllgrabe, 1994) noch besser als TFT abschnitten, ändert nicht an der Tatsache, dass grundsätzlich folgende Handlungsanweisungen der **TIT FOR TAT- Strategie** zwischenmenschliche Begegnungen und Interaktionen erfolgreich gestalten:

- 1) Sei grundsätzlich freundlich und kooperativ.
- 2) Sobald der andere unkooperativ, aggressiv usw. handelt, setze dich *sofort* zur Wehr. Sobald er wieder kooperativ handelt, sei auch wieder kooperativ.

TIT FOR TAT wird oft mit „Auge um Auge, Zahn um Zahn“, „Schlag um Schlag“ o. Ä. gleichgesetzt. Doch wird das Vergeltungsprinzip in derartigen Definitionen unangemessen überbetont. Dies zeigt schon eine nähere Betrachtung der Herkunft des Begriffs. TIT FOR TAT leitet sich nämlich von der älteren Bezeichnung TIP FOR TAP her, wobei TIP bedeutet: leichter, sanfter Schlag oder eine leichte Berührung (The Concise Oxford Dictionary, 1983).

Dementsprechend bedeutet TIT FOR TAT keineswegs, dass eine massive Vergeltung als Reaktion auf unkooperatives Verhalten notwendig ist, sondern nur, dass eine *merkbare* Reaktion erfolgt. Auf Fehlverhalten und unkooperatives Verhalten einer Person *muss* eine Reaktion, welcher Art auch immer, erfolgen.

Das unkooperative Lebewesen darf nicht einfach davonkommen, es **darf nicht „in einem Meer der Anonymität“ verschwinden** (Axelrod, 1991, S. 90). Dass unkooperatives Verhalten sich nicht auszahlen darf, ist lernpsychologisch wichtig. Wird auf aggressives, unkooperatives Verhalten nicht *sofort* deutlich reagiert, wirkt dies lernpsychologisch als *Bekräftigung*. Das bedeutet, dass dieses unangemessene Verhalten in Zukunft häufiger und intensiver auftreten kann. Beispielsweise werden die Taten von Serienmördern im Laufe der Zeit immer aggressiver und brutaler und treten in immer kürzeren Abständen auf, solange die Täter nicht gefasst werden (Füllgrabe, 1997).

Die Beachtung dieser Gesichtspunkte ist äußerst wichtig angesichts der konfliktscheuen Haltung vieler Menschen. Sie handeln nach dem Motto: "Nur nicht auffallen, keinen Ärger hervorrufen, lieber den Mund halten". Oder sie verschanzen sich hinter positiven gesellschaftlichen Normen: „Man muss doch nett, freundlich, höflich u. ä. zueinander sein.“ Damit haben sie eine positive Rechtfertigung dafür, dass man bei Ungerechtigkeiten nicht protestiert, auf Fehlverhalten eines anderen nicht reagiert und es nicht unterbindet. So erspart man sich natürlich Zeit und Mühe, sich mit dem anderen auseinanderzusetzen. Doch hat dies zwei langfristig gefährliche bzw. unangenehme Folgewirkungen:

1. Die Situation bessert sich nicht, sondern sie verschlimmert sich langfristig:
2. Man hat dann mehr Zeit, Mühe und Anstrengungen aufzuwenden, um das Problem dann doch noch zu lösen, falls dies überhaupt noch möglich ist!

Es ist so, wie der englische Schriftsteller Edmund Burke im 18. Jahrhundert schrieb: „**Das Einzige, was für den Triumph des Bösen notwendig ist, ist, dass gute Menschen nichts tun.**“

10. Der erfolgreiche Einsatz der TIT FOR TAT – Strategie in einer Jugendgang

Selbst wenn man wenig über die Denkstrukturen eines anderen Menschen und die Spielregeln, nach denen er handelt, weiß, kann man wenig falsch machen, wenn man gemäß der **TIT FOR TAT** – Strategie handelt.

Dass diese Strategie auch gegenüber potenziell gewaltbereiten Personen eingesetzt werden kann, belegt das Beispiel des Sozialarbeiters Taylor. Sein Verhalten gegenüber einer der größten gewalttätigen Jugendgang wird detailliert von Salisbury (1962, S. 116 f.) in seinem Buch „Die zerrüttete Generation“ geschildert.

Taylor war offensichtlich „streetwise“, d.h. er wusste, wie die betreffenden Jugendlichen fühlten, dachten und handelten. Und er trat mit ihnen in eine Interaktion ein. Dies gelang ihm auch dadurch, dass er eine schauspielerische Begabung zur Wiedergabe der Kommunikationsform der Straßengangs hatte, was eine der vier Sprachebenen der Provokativen Therapie (Farrelly & Brandsma, 1986) darstellt! Es gibt aber noch eine weitere Parallele zur Provokativen Therapie: „Sie machten Witze über ihn und neckten ihn, aber er genoss ihr Vertrauen“ (Salisbury, 1962, S. 117).

Respektiert wurde er, weil er durch Befolgung der TIT FOR TAT- Strategie **konsequent sozial – integratives Verhalten** zeigte und förderte:

Wenn die Jugendlichen Schwierigkeiten mit der Polizei, dem Gericht, ihrer Schule, zu Hause. usw. hatten, erlebten sie, dass Taylor ihnen auf jede mögliche Weise behilflich war. Obwohl er niemals asoziales Verhalten billigte, spielte er sich niemals als Richter oder Zensor auf. Die Jugendlichen akzeptierten dafür drei Grundbedingungen:

- Taylor würde jeden, den er mit einer Waffe sah, auffordern, sie abzuliefern, oder er würde die Polizei benachrichtigen.
- Schon beim Verdacht, dass sie Rauschgift bei sich hätten, würde er sie auffordern, es abzuliefern, oder er würde die Behörden benachrichtigen.
- Wenn er erfuhr, dass sie jemand überfallen oder eine Gangschlacht beginnen wollten, würde er die Polizei herbeirufen, um dies zu verhindern.

Taylor verwirklichte dadurch das Prinzip der TIT FOR TAT – Strategie der **Provozierbarkeit**, des **sofortigen** Reagierens auf unangemessenen Verhalten. Gleichzeitig handelte er auch konstruktiv. Er versuchte, den engen Horizont der Jugendlichen zu erweitern. Er förderte neue Interessen und den Erwerb höherer Bildungsabschlüsse. Dadurch gelang es Taylor, viele Jugendliche aus ihrem engen Verhaltensmuster asozialer Betätigung herauszuführen.

Taylor ist ein typisches Beispiel dafür, was Anderson (1994) bei seiner Analyse des „Code of the Streets“, dem „Gesetz der Straße“, feststellte: Jugendliche, die aus einer straßenorientierten Familie stammen, aber eine „bürgerliche“ Wertorientierung entwickeln, lernen diese Werte fast immer in einem anderen Umfeld – in der Schule, in einer Jugendgruppe, in der Kirche. Oft ist es das Er-

gebnis einer Beziehung mit einem fürsorglichen „älteren Kopf“ (= erwachsenes Rollenmodell).

Taylor zeigte alle der von Axelrod (1991) erwähnten psychologische Merkmale von TFT TIT FOR TAT. Er war

- **freundlich**
- **provozierbar:** Er reagierte sofort auf tatsächliches oder mögliches Fehlverhalten der Jungen.
- **versöhnlich:** Sobald das negative Ereignis *konstruktiv* beigelegt war, war die Beziehung wieder positiv.
- **unkompliziert:** TIT FOR TAT ist eine Strategie, die leicht zu erkennen ist und die man leicht anwenden kann. Bei TIT FOR TAT weiß jeder, woran er ist.
- **nicht neidisch:** Axelrod (1991) versteht darunter, dass eine TIT FOR TAT – Strategie eine andere Strategie nicht übertreffen will. Darum beinhaltet der Verzicht auf persönlichen Maximalgewinn eine **faire** Verteilung der Ressource und eine **strategische Bescheidenheit**.

Diese strategische Bescheidenheit, das Zurückstellen eigener Interesse zu Gunsten des gemeinsamen Ziels, ist typisch für Spitzenkünstler auf vielen Gebieten (Garfield, 1986) und Personen, die eine Gemeinschaft aufbauen (Murphy, 1993). Deshalb wäre es vielleicht sinnvoll, in Taylors Fall den Begriff „nicht neidisch“ durch „strategische Bescheidenheit“ zu ersetzen. Gegenüber den Jungen zeigte er keine demonstrative Überlegenheit (er akzeptierte, dass sie ihn neckten und Witze über ihn machten), aber er baute eine kooperierende Gemeinschaft, eine „**TIT FOR TAT – Kultur**“ auf.

11. Der Aufbau von Respekt

Wie kann aber die TIT FOR TAT – Strategie in praktisches polizeiliches Handeln umgesetzt werden? In seinem Artikel über *Community Policing* verrät uns Bobinsky, ein amerikanischer Polizist, sein „Geheimnis“.

Bobinsky (1994, p. 18), der mit Jugendgangs zu tun hat, beschrieb seine Haltung so:

„Trotz meiner Intoleranz gegen Jugendgangs im Allgemeinen, zeigen die Mitglieder der örtlichen Gangs einen mürrischen Respekt für mich und meine Position. Sie erkennen es an, dass ich jede Person auf einer individuellen Basis behandle und sie nicht bloß als Gangmitglieder sehe. Sie stellen fest, dass ich einen Job zu tun habe und dass, wenn ich sie mit Respekt behandle, ich auch den gleichen Respekt als Gegenleistung verlangen kann. Ich werde selten enttäuscht.“

Bobinsky berücksichtigt also den Faktor, den der Kommunikationsforscher Gibb (1961) für den allerwichtigsten in der menschlichen Kommunikation ansieht: *Fairness*. Und er verwirklicht das in der TIT FOR TAT – Strategie (Axelrod, 1991) vorhandene *Austauschprinzip*, hier spezifisch für Respekt: Wenn ich Respekt vor *dir* zeige, erwarte ich, dass auch *du* vor mir Respekt zeigst.

Bobinsky (1994) berichtet dann von folgendem Ereignis: Einige Mitglieder einer Gang machten ihn darauf aufmerksam, dass ein Mitglied einer rivalisierenden Gang ein gestohlenen Auto in den Distrikt des Polizisten gefahren hatte. Sie brachten den Polizisten zu dem Auto, er stellte das Auto sicher und verhaftete den Täter - mit Hilfe von Informationen, die ihm die Jugendlichen geliefert hatten.

Man kann also sagen: Obwohl der Polizist auch gelegentlich negative Sanktionen verhängen muss, hat er gewissermaßen eine Art „**TIT FOR TAT - Kultur**“ aufgebaut. Die Gangmitglieder sehen, dass er viele Aufgaben erfüllen muss und erfüllt, von der Unterstützung anderer Polizisten bei Notfällen, über das Lösen von Parkproblemen bis hin zum Nachhause bringen verirrter Kinder. Und da er seine Rolle **fair** ausfüllt, auch gegenüber Mitgliedern von Gangs, löst er Akzeptanz und im gewissen Ausmaß Kooperation aus.

12. Der Aufbau einer TIT FOR TAT - Kultur

Selbst in einem potenziell gewaltbereiten Milieu kann ein Polizist sein Gefährdungspotenzial dadurch erheblich vermindern, dass er eine vertrauensvolle Kommunikation aufbaut. Dies belegen folgende Erlebnisse eines deutschen Polizisten.

Nach dem Fußballspiel ging er mit seinen Kollegen privat in die Kneipe, in der sich eine Gruppe gewaltbereiter Fußballfans (Kategorie C) aufhielten. Um das anfängliche Misstrauen der Fans zu verringern und den privaten Charakter des Kontaktes deutlich zu machen, gaben die Polizisten den Fußballfans ein Bier aus, und man sprach miteinander, wie es in einer Kneipenatmosphäre üblich ist, auch über Fußball, aber auch über alles mögliche. Im Laufe der Zeit entwickelte sich die Akzeptanz der Polizisten durch die Fans dadurch, dass die Polizisten – ohne dies so zu formulieren – nach der **TIT FOR TAT - Strategie** handelten:

1. Sie waren freundlich.

2. Sie waren gemäß spieltheoretischer Formulierung *provozierbar*, was konkret bedeutet: Sobald jemand abweichendes Verhalten zeigte, reagierten sie *sofort* angemessen. Die Polizisten standen mit den Fußballfans im Fanblock, sie sprachen über das Spiel, bewerteten das Spiel, jubelten mit den Fans usw. Sobald aber jemand z.B. eine Leuchtrakete abschoss, wurde er rausgeholt, erhielt einen Platzverweis o. Ä.

Die Fans akzeptierten das.

3. Folgendes Ereignis illustriert sehr anschaulich, weshalb zu den Eigenschaften der TIT FOR TAT – Strategie gehört, dass sie a) *Gleichrangigkeit* betont, aber selbst eine vorhandene Überlegenheit nicht demonstrativ zur Schau stellt, und dass sie b) *versöhnlich* ist. Versöhnlich bedeutet: Sobald man angemessen reagiert hat und die Sache erledigt ist, kann man wieder freundlich miteinander umgehen.

Ein Polizist hatte den gewalttätigen Fußballfan Willi verhaftet. Am nächsten Samstag gab der Polizist, weil er Geburtstag hatte, den Fans eine Runde Bier aus. Willi hielt sich zurück, stellte sich selbst abseits. Als der Polizist fragte: „Na, Willi, willst Du kein Bier?“, sagte Willi erstaunt: „Aber Du hast mich doch letzte Woche eingebuchtet!“ Der Polizist darauf: „Das eine hat mit dem anderen nichts zu tun! Du gehörst doch hier dazu!“

Die Fans wussten: „Mit denen kann man Pferde stehlen, aber sie bleiben in der Sache hart.“ Sie wussten, dass die polizeiliche Arbeit konsequent durchgeführt wurde. Sie wussten aber auch, dass man sich auch mit persönlichen Problemen an die Polizisten wenden konnte.

Die Polizisten hatten die Prinzipien zum Aufbau einer vertrauensvollen Interaktion verwirklicht. Dass dieses Vertrauensverhältnis auch nach Jahren noch anhielt, konnte einer der Polizisten erleben, als er wieder in den Fanblock ging. Ein Hooligan belästigte ihn mit den Worten: „Was will der Scheißbulle hier!?“

Darauf hin klopfte ihm einer der „alten Fans“ auf die Schulter und sagte. „Lass ihn in Ruhe. Das ist mein Kumpel!“

In einem anderen Fall hielt der gleiche Polizist, den betrunkenen Kuno vor einem Fußballstadion davon ab, gewalttätig zu werden. Obwohl es sonst Kunos Art war, sofort zuzuschlagen, reagierte er *nicht* gewalttätig. Aber er hatte offensichtlich den Polizisten als Person gar nicht erkannt. Als der Polizist später Kuno ansprach sagte Kuno erstaunt: „Du warst da? Ich habe Dich nicht gesehen!“ Aber sein Verhalten zeigte eindeutig, dass er doch in seinem Unterbewusstsein registriert haben musste, dass er keinen Feind vor sich hatte.

13. Überleben durch Beachtung der TIT FOR TAT - Strategie

Man könnte natürlich fragen, ob die Benutzung der TIT FOR TAT – Strategie immer erfolgreich ist, ob das Verhalten von Bobinsky oder Taylor gegenüber *allen* möglichen Personengruppen die gleiche positive Wirkung gehabt hätte. Wie ist es z.B. mit den von Pinizzotto, Davis & Miller (1997) beschriebenen Gangmitgliedern? Bei ihren Untersuchungen bei ihren Untersuchungen von Angriffen auf Polizeibeamte stellten Pinizzotto et al. (1997, p. 31) folgendes fest: Viele Gangmitglieder zeigen eine kaltblütige und gnadenlose „Streetgang – Mentalität“ und mangelndes Schuldbewusstsein. Sie sind auf Schlüsselwörter wie „Respekt“, „Status“, „Ehre“ und „Loyalität“ fixiert. Deshalb meinen Pinizzotto et al. (1997, p. 31): „Ein Training zum Verständnis solcher Arten von Kulturen und Denkweisen/ Mentalitäten wäre für die Polizei nützlich.“ Damit weisen sie auf die Möglichkeit hin, dass man durch Beachtung dieser „Kulturen der Ehre“ (Füllgrabe, 2000b) eine Interaktion gewaltfrei gestalten könnte.

Aber vor allem muss man beachten: in einer gewaltbereiten Umgebung hat man keine andere Wahl, als gemäß der TIT FOR TAT – Strategie zu handeln. Wie auch Anderson (1994) in seinem „Gesetz der Straße“ schilderte, löst man nämlich sowohl dann Gewalt aus, wenn man selbst auf Streit aus ist, als auch dann, wenn man Schwäche zeigt. Man kann natürlich sagen, dass in bestimmten Situationen die Strategie SHUBIK, eine härter reagierende TIT FOR TAT - Variante, erfolgreicher sein kann als das klassische TIT FOR TAT (Füllgrabe, 1994). Dies ändert aber nichts an der grundlegenden Erkenntnis aus allen TIT FOR TAT – Varianten: Versuche es *zunächst* mit Freundlichkeit. Dass dies gerade im Umgang mit gewaltbereiten Personen die Überlebenschance enorm erhöhen kann, belegt folgendes Beispiel:

Ein amerikanischer Gefängniswärter, der während einer Geiselnahme mit dem Tode bedroht war, formuliert aus den Erfahrungen während dieses Erlebnisses heraus folgende Ratschläge: 1) Vorschriften und Sicherheitsmaßnahmen müssen genau eingehalten werden. 2) Als Geisel muss man ruhig (cool) bleiben. 3) Der beste Aufbau von Beziehungen beginnt lange vor dem Ereignis, durch den alltäglichen Kontakt mit den Gefängnisinsassen. Im Umgang mit den Gefängnisinsassen hatte der Wärter immer versucht sich daran zu erinnern, sie als Menschen zu respektieren. „Ich behandle jeden Insassen als Individuum, gleichgültig, welche (s) Verbrechen er begangen hat.“

Er ist sich sicher, dass das Vertrauen, das sich daraus ergeben hatte, ihm half, als Geisel zu überleben. Selbst als sie ihn mit dem das Leben bedrohten, behandelten ihn die Geiselnehmer mit grundlegendem Respekt. Dagegen nannten sie die Namen von Gefängniswägtern, die sie als Gefangene misshandelt hatten und die sie - hätten sie sie in die Hand bekommen – getötet hätten.

Literatur

- Anderson, E. (1994). The code of the streets. *The Atlantic Monthly*, Vol. 273, Nr. 5, May 1994, pp. 80 – 94.
- Axelrod, R. (1991). *Die Evolution der Kooperation*. München: Oldenbourg.
- Beggan, J.K. & Messick, D. M. (1988). Social values and egocentric bias: Two tests of the might over morality hypothesis. *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 55, pp. 606 – 611.
- Bobinsky, R. (1994). Reflecting on community – oriented policing. *FBI Law Enforcement Bulletin*, Vol. 64, March 1994, pp. 15 – 19.
- Budescu, D. V., Erev, I. & Zwick, R. (Eds.). *Games and Human Behavior*. Mahwah: Lawrence Erlbaum.
- Colman, A. M. (1995). *Game theory & its applications*. Oxford: Butterworth – Heinemann.
- Dornette, W. & Pulkowski, H. B. (1974). *Konfliktspiele*. München: Ernst Reinhardt Verlag
- Farrelly, F. & Brandsma, J. M. (1986). *Provokative Therapie*. Berlin: Springer Verlag
- Füllgrabe, U. (1994). TIT FOR TAT - Die Erfolgsstrategie im Spiel des Lebens (Teil 4). *Magazin für die Polizei*, Vol. 25, Nr. 215, S. 18 – 22.
- Füllgrabe, U. (1996). Die Beziehungsfalle. *Magazin für die Polizei*, Vol. 27, Nr. 240, April 1996, S. 14 – 22.
- Füllgrabe, U. (1997). *Kriminalpsychologie: Täter und Opfer im Spiel des Lebens*. Frankfurt: Edition Wötzel.
- Füllgrabe, U. (1999). Survivability: Überlebensfaktoren in gefährlichen Situationen – Zur Psychologie der Eigensicherung. *Praxis der Rechtspsychologie*, 9 (1), S. 28 – 52.
- Füllgrabe, U. (2000 a). Die Gewaltbereitschaft von Kulturen der Ehre. *Magazin für die Polizei*, Vol. 31, Nr. 287, März 2000, S. 18 – 23.
- Füllgrabe, U. (2000 b). „Das Gesetz der Straße“. *Magazin für die Polizei*, 31, Nr. 288, April 2000, S. 15 – 23.
- Füllgrabe, U. (2002). *Psychologie der Eigensicherung: Überleben ist kein Zufall*. Stuttgart: Richard Boorberg Verlag.
- Garfield, C. (1986). *Peak Performers*. New York: William Morrow.
- Gibb, J. R. (1961). Defensive Communication. *Journal of Communication*, Vol.11, Nr. 3, September 1961, pp.141 – 148.
- Miller, W.B. (1970). Lower class culture as a generating milieu of gang delinquency. In M. E. Wolfgang, L. Savitz & N. Johnston (Eds.), *The Sociology of crime and delinquency* (pp. 351 – 363). New York: John Wiley & Sons.
Zuerst veröffentlicht in: *Journal of Social Issues* (1958), 14, pp. 5 – 19.
- Murphy, E. C. (1993). *The Genius of Sitting Bull*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.
- Ochs, J. (1999). Coordination in market entry games. In D.V Budescu, I. Erev & R. Zwick. (Eds.), *Games and Human Behavior* (pp. 143 –172). Mahwah: Lawrence Erlbaum.
- Pinizzotto, A. J., Davis, E. F. & Miller III, C. E. (1997). *In the Line of Fire: Violence Against Law Enforcement. A Study of Selected Felonious Assaults on Law Enforcement Officers*. Washington: United States. Department of Justice. Federal Bureau of Investigation. National Institute of Justice.
- Rapoport, A. (1973). *Experimental games and their uses in psychology*. Morristown: General Learning Press
- Salisbury, H. E. (1962). *Die zerrüttete Generation*. Reinbek: Rowohlt.
- Wild, M. (1931). *Im geheimem Auftrag an der Ostfront*. Berlin: Ullstein A.G.
- © Uwe Füllgrabe