

Generation Kick

Die einen wollen sich vor ihren Freunden beweisen, die anderen haben einfach nur Langeweile: Immer öfter suchen Jugendliche das lebensgefährliche Risiko.

Zuerst ein Kribbeln in den Armen und Beinen. Dann Bilder aus der frühen Kindheit, wie durch Milchglas gefilmt. Alles in Zeitlupe. Etwa so erlebte Sabrina, 12, eine Mutprobe, die sie zunächst in die Bewusstlosigkeit führen sollte und dann auf die Grenzlinie zum Tod.

An einem kalten Januarabend hatte sich die Schülerin mit fünf Freunden im Treppenschacht eines Hamburger Hochhauses getroffen. Irgendwann sagt einer aus der Runde: "Spielen wir das Ohnmachtsspiel." Sabrina ging dazu in die Hocke und atmete ein. Immer schneller, immer tiefer. Hyperventilation nennen es die Mediziner. Dann stand sie auf; Dominik, 16, fasste ihr mit den Händen an den Hals und drückte zu. Sabrinas Körper fiel nach wenigen Sekunden zusammen. Der Körper zuckte, das Gesicht grinste. Nach 20 Sekunden hätte sie die Augen wieder aufschlagen müssen, das wussten die Teenies von früheren Versuchen dieser Art. Aber Sabrina wachte nicht auf.

"Pilotentest" nennen es Jugendliche, wenn sie sich gegenseitig in Ohnmacht versetzen. Psychologen kennen diese Art von Mutprobe schon lange, auch frühere Schülergenerationen suchten den Kitzel beim Kollaps. "Denn sie wissen nicht, was sie tun", den Film über junge Auto-Raser, drehte James Dean 1955. Doch nach der Erfahrung des Hamburger Familienpsychologen Michael Thiel "hat die Risikobereitschaft bei Jugendlichen in den letzten Jahren zugenommen". Lebensgefahr statt Langeweile - eine neue Generation Kick.

Manchmal auch der letzte: Um 21.42 Uhr alarmierten Sabrinas Freunde den Notarzt. Das Mädchen kam auf die Intensivstation der Universitätsklinik Eppendorf. Erst nach drei Stunden war sie wieder bei Bewusstsein.

Gegen ihre Clique läuft jetzt ein Verfahren wegen fahrlässiger Körperverletzung.

Wie trendy Todesmut unter Jugendlichen ist, hat der Kölner Sportsoziologe und Jugendforscher Jürgen Raithel in einer soeben veröffentlichten Studie untersucht. Er fragte 182 Jungen und Mädchen zwischen 13 und 17 Jahren: "Du bist mit Freunden unterwegs, und einige wollen etwas Waghalsiges unternehmen. Was würdest du tun?"

Jeder sechste Junge könnte sich vorstellen, ohne Seil an einer hohen Brücke herumzuklettern. Immerhin 10 Prozent der Jungen und 3,6 Prozent der Mädchen würden ihre Courage beim S- oder U-Bahn-Surfen demonstrieren. Jeder zwölfte Junge hätte kein Problem damit, von einem Lastwagen abzuspringen, der mit 50 Kilometer pro Stunde über die Straße braust.

Die Mutprobenlisten der Forscher lesen sich wie ein Anleitungsbuch für Stuntmen: Auto-Surfen auf dem Dach, Inlineskaten am Heck eines Wagens (Car-Rafting), Überqueren einer Autobahn bei Nacht. Was sich Erwachsene beim Bungee-Jumping oder River-Rafting holen, erhoffen sich Jugendliche über verbotene Spiele: den kurzen Hochspannungsflash zwischen Angst- und Allmachtsgefühl. Doch was mal als sterbenslangweiliger Tag begann, endet für manchen mit dem Tod oder schwersten Verletzungen:

- Ein 16-Jähriger aus Brandenburg trank auf der Klassenfahrt in Ungarn eine Flasche Wodka in einem Zug leer. Nach drei Tagen Koma starb er im Krankenhaus. Motiv: Mutprobe.
- In Mecklenburg-Vorpommern überschüttete sich im Juli vergangenen Jahres ein 16-Jähriger mit Benzin und ließ sich von seinem 14-jährigen Freund anzünden. Drei Viertel der Haut verbrannte. Motiv: Mutprobe.
- Im selben Jahr fuhr ein 20-Jähriger aus Berlin mit seinem Fiat ein Autorennen gegen einen älteren Konkurrenten. Der Fiat prallte gegen ein entgegenkommendes Auto. Der junge Mann wurde schwer verletzt. Motiv: Mutprobe.
- Der Bundesgrenzschutz verzeichnete im vergangenen Jahr in seiner Statistik 28 Kinder und 120 Jugendliche, die auf Bahnschienen verletzt oder getötet wurden. Häufiges Motiv neben Selbstmordversuchen: Mutprobe.

Experten erklären die Selbstüberschätzung mit dem Gruppendruck unter Gleichaltrigen. Um sich bei Freunden einen Namen zu machen, "werden die natürlichen Angstgefühle in den Wind geschlagen", beobachtet Psychologe Thiel.

Bei den Jugendlichen kann die extreme Grenzerfahrung zur Sucht werden. Georg Romer, Oberarzt in der Kinder- und Jugendpsychiatrie im Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf, behandelt Teenies, die jedes Angstgefühl aus ihrem Leben verbannt haben. So etwa den 14-Jährigen, der die Geländer auf Autobahnbrücken immer wieder als Schwebebalken benutzte. Romer vermutet hinter dem Spiel mit dem Tod häufig "eine erhebliche Traumatisierung". Jugendliche, die sich ihre Anerkennung nur noch über riskante Mutproben holten, seien "in ihrem Selbstwertgefühl meist tief verletzt".

Pilotentesterin Sabrina genießt indes Anerkennung ganz besonderer Art: "Auf dem Schulhof wollen alle wissen, was ich bei dem Spiel falsch gemacht habe." Ihre einzige Antwort: "Egal was. Spielt nie, nie dieses Spiel."