

GUIDO PFEIFER
NADINE GROTKAMP (EDS.)

Außergerichtliche Konfliktlösung in der Antike

Beispiele aus drei Jahrtausenden

Heidi Peter-Röcher

Konfliktlösungsstrategien in prähistorischer Zeit | 9–25



MAX PLANCK INSTITUTE
FOR EUROPEAN LEGAL HISTORY

ISBN 978-3-944773-08-7
eISBN 978-3-944773-18-6
ISSN 2196-9752

First published in 2017

Published by Max Planck Institute for European Legal History, Frankfurt am Main

Printed in Germany by epubli, Prinzessinnenstraße 20, 10969 Berlin
<http://www.epubli.de>

Max Planck Institute for European Legal History Open Access Publication
<http://global.rg.mpg.de>

Published under Creative Commons CC BY-NC-ND 3.0 DE
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/de>

The Deutsche Nationalbibliothek lists this publication in the Deutsche Nationalbibliographie;
detailed bibliographic data are available on the Internet at <http://dnb.d-nb.de>

Cover illustration:
Ingrid Grotkamp, Nereiden, ca. 1994
© Privatbesitz Nadine Grotkamp

Cover design by Elmar Lixenfeld, Frankfurt am Main

Recommended citation:
Pfeifer, Guido, Grotkamp, Nadine (eds.) (2017), *Außergerichtliche Konfliktlösung in der Antike. Beispiele aus drei Jahrtausenden*, Global Perspectives on Legal History, Max Planck Institute for European Legal History Open Access Publication, Frankfurt am Main, <http://dx.doi.org/10.12946/gplh9>

Konfliktlösungsstrategien in prähistorischer Zeit

Zum Thema Konfliktlösungsstrategien lässt sich aus archäologischer Sicht kaum Genaueres sagen. Zu konstatieren ist jedoch, dass sie mit der Menschwerdung oder bereits vorher beginnen, denn das Zusammenleben von Gruppen erfordert entsprechende Strategien, weil Konflikte unvermeidlich sind und gelöst werden müssen. Die Frage, ob, wann und in welcher Form dabei Gewalt eingesetzt wurde, ist schon schwerer zu beantworten und umfasst zahlreiche Facetten, nicht zuletzt solche der moralischen Wertung aus abendländischer Sicht, denn wir sehen zumindest die Anwendung körperlicher Gewalt vorwiegend negativ. Gänzlich gewaltlose Gemeinschaften sind allerdings schwer vorstellbar, ein zuweilen für die Definition friedlicher Gesellschaften gefordertes utopisches Kriterium.

Soziale Beziehungen sind mehr oder weniger stark von Gewaltverhältnissen durchzogen, zwischenmenschliche und »höhere« Gewalt, d. h. gewaltsam ausgetragene Streitigkeiten sowie Unfälle und Naturkatastrophen haben uns seit der Menschwerdung begleitet, ebenso das Töten von Tieren, das vermutlich bald in Riten und Mythen eingebunden worden ist. Später hinzugekommen sind kriegerische und strafende Gewalt. Der Zeitpunkt ist in der archäologischen Diskussion umstritten.

Verbreitet findet sich derzeit die Vorstellung von gewaltsam ausgetragenen Konflikten um Ressourcen, Territorien und Besitz, verursacht durch Klimawechsel und Bevölkerungsanstieg, gepaart mit einer gierigen und neidischen menschlichen Natur. Unterschiedliche Sozialstrukturen und friedliche Konfliktlösungsstrategien spielen kaum mehr oder noch kaum eine Rolle. Es entsteht der Eindruck, die Welt sei schon immer so gewesen wie sie heute ist, früher höchstens noch schlimmer. Krisen und Konflikte können zwar für alle Zeiten vorausgesetzt werden, die Lösung von Konflikten muss aber nicht zwangsläufig gewaltsam erfolgen und nicht jede Krise führt zu gewaltsam ausgetragenen Konflikten.

Insbesondere Traumata lassen sich für eine konkrete Beschreibung von physischer Gewalt heranziehen. Sie können jedoch auf vielfältige Ursachen zurückgehen und sind daher nur mit Vorsicht zu interpretieren, mit Aus-

nahme der Fälle, bei denen sich eine Waffe bestimmen lässt, in der Regel scharfe Gewalt und Schussverletzungen. Häufig wird von Archäologen und Anthropologen gleichermaßen betont, dass sich nicht alles am Skelett manifestiert und daher ein Fehlen von Verletzungen nicht die Abwesenheit von zwischenmenschlicher Gewalt und Krieg bedeuten muss, mögen doch Gewaltopfer anderweitig oder gar nicht bestattet worden sein. Dies mag so sein, allerdings lässt sich mit nicht Vorhandenem schlecht argumentieren, und eine Möglichkeit, die Vermutung der Bestattung anderenorts plausibel erscheinen zu lassen, ist das zumindest gelegentliche Auffinden derartiger Bestattungen oder das Fehlen entsprechender Individuen wie etwa junger Männer in den Gräberfeldern. Um den Faktor Gewalt einschätzen und beurteilen zu können, sind eine möglichst umfangreiche Datengrundlage und ein diachroner Ansatz wünschenswert. Dazu später mehr.

Sozialstrukturen, Konfliktlösung und Gewalt

Grundlage archäologischer Untersuchungen zum Thema Gewalt und Krieg ist oftmals eine sehr einfache Definition von Krieg als gewaltsame Auseinandersetzung zwischen Gruppen, bei der tödliche Gewalt erlaubt ist oder in Kauf genommen wird. Darunter fällt bei genauerer Betrachtung nahezu alles, von der Massenvernichtung durch Atomwaffen bis hin zu blutigen Prügeleien zwischen Fußballfans, was den Begriff nahezu sinnlos erscheinen lässt. Zudem lassen sich bezüglich gewaltsamer Auseinandersetzungen erhebliche Unterschiede benennen, je nachdem, ob es sich um hierarchische Gesellschaften handelt oder nicht.

Hierarchische Gesellschaften sind durch die Macht Einzelner charakterisiert, andere auch gegen deren Willen zu etwas zwingen zu können, wenn nötig mit Gewalt. Rechtshoheit, Gewaltmonopol, ein Erzwingungsstab und religiöse Vorherrschaft sind die Stichworte, mit denen sich eine hierarchische Gesellschaft beschreiben lässt. Nicht-hierarchische, also akephale oder egalitäre Gesellschaften lassen sich ebenfalls mithilfe des Machtbegriffs charakterisieren, denn sie sind meist nur in politischer Hinsicht egalitär – in der Regel haben Erwachsene mehr zu sagen als Kinder, Männer mehr als Frauen und Alte mehr als Junge. Diese Ungleichheiten, die in zahlreichen verschiedenen Ausprägungen auftreten, lassen sich natürlich als Machtstrukturen beschreiben, jedoch nicht wie oben dargestellt im Sinn von Herrschaft. Macht geht nicht automatisch mit Herrschaft einher, Herrschaft aber sehr

wohl mit Macht, und beide bilden den Staat. Um einen Staat aufrechtzuerhalten, werden entsprechende Mittel benötigt, und eines der Instrumente von Herrschaft sind disziplinierte und einem Kommando unterstehende professionelle Krieger oder Soldaten, mittels derer die Interessen der Herrschenden nach innen und außen durchsetzbar sind. Die Idee vom Staat, einmal in der Welt, scheint ausgesprochen dauerhaft und einflussreich zu sein. Insofern ist das, was im Zusammenhang mit Vorderasien und den dortigen frühen Stadtstaaten als städtische Revolution bezeichnet wurde, vielleicht von ebenso großer Bedeutung für die Menschheitsgeschichte gewesen wie die sogenannte Neolithische Revolution rund 6000 Jahre früher.

Kennzeichnend für Gesellschaften ohne Staat ist die oft strikte Trennung verschiedener Ebenen – Gewalt, Reichtum, Ansehen, Autorität und Macht sind nicht verknüpft. So genoss etwa der Große Krieger der Baruya in Neuguinea, der stellvertretend für alle bei Auseinandersetzungen dem Großen Krieger der Gegenseite entgegentrat, jedenfalls sofern er den Sieg davontrug, Ansehen, Ruhm und Bewunderung in großem Maß, schaffte es aber kaum, Boden zu roden und hatte nur wenige Frauen. Ruhm, Macht und Reichtum blieben getrennt. Sein Ruhm machte ihn außerdem zur Zielscheibe bei Hinterhalten, so dass ihm auch kein langes Leben beschieden gewesen sein dürfte.¹

Die Trennung bedeutet keineswegs, dass Einzelne nicht immer wieder nach einer Verknüpfung streben – um Autorität oder Prestige jedoch in Herrschaft zu verwandeln, bedarf es eines Gesellschaftsvertrags, d. h. die Allgemeinheit muss zustimmen oder zur Zustimmung gezwungen werden können. An derartigen Versuchen dürfte es in der Vergangenheit nicht gemangelt haben, obwohl sie in der Regel zum Scheitern verurteilt waren, weil die Organisationsstrukturen egalitärer Gesellschaften einer solchen Umwandlung entgegenstanden. Charismatische Persönlichkeiten dürften dabei eine wichtige Rolle gespielt haben, Überlegungen zur Entstehung von Staaten würden jedoch zu weit führen.

Um gewaltsame Auseinandersetzungen differenzierter behandeln zu können, erscheint es mir sinnvoll, den aus der Mode gekommenen Begriff der Fehde wiederzubeleben, in der Ethnologie definitionsgemäß für gewaltsam ausgetragene Konflikte verwendet, die durch Verhandlungen bzw. Kompensationszahlungen beigelegt werden können. In erweiterter Form, wie hier

1 GODELIER (1987); GINGRICH (2001) 162–163; PETER-RÖCHER (2007) 72–74.

verwendet, bezeichnet der Begriff Fehde persönlich motivierte und im Rahmen verwandtschaftlicher Bindungen organisierte Auseinandersetzungen, die bestimmte Merkmale aufweisen: die Teilnahme ist freiwillig und durch persönliche Interessen motiviert, es handelt sich um individuell bewaffnete Einzelkämpfer, die keiner festen Disziplin und Kommandostruktur unterworfen sind, was nicht zuletzt bedeutet, dass sich jeder zurückziehen kann, wenn er genug hat, im Gegensatz zu Männern, die einer Befehlsgewalt zu gehorchen haben und in Formation kämpfen. Sie müssen gegebenenfalls bis zum bitteren Ende durchhalten, während freiwillig agierende Einzelkämpfer selbst entscheiden können, ob sie ihr Leben riskieren wollen oder nicht (Abb. 1).

nicht-hierarchische Gesellschaften <i>Fehde</i>	hierarchische Gesellschaften <i>Krieg</i>
freiwillige Teilnahme keine feste Kommandostruktur „Einzelkämpfer“ individuelle Bewaffnung persönliche Ziele regulierte Formen lebende Helden typisch: ritualisierte Schlachten und Überfälle auf Einzelpersonen	Teilnahme erzwingbar feste Kommandostruktur Kampf in Formation standardisierte Bewaffnung gesellschaftliche Ziele „Zweck heiligt Mittel“ tote Helden typisch: Schlachten, Eroberungen und Massaker

Abb. 1. Merkmale gewaltsamer Auseinandersetzungen in nicht-hierarchischen und hierarchischen Gesellschaften

In egalitären Gesellschaften sind die meisten Männer zumindest zeitweise auch Krieger, was jedoch nicht bedeutet, dass sie ständig kämpfen oder für den Kampf trainieren, im Gegensatz zu professionellen Kriegern oder Soldaten, die sich um ihren Lebensunterhalt nicht kümmern müssen oder ihn durch Gewalt erlangen.

Ein Kampf mit offenem Visier erfolgt in Form ritualisierter Schlachten ohne Nahkämpfe, die mit wenigen Verwundungen oder Todesfällen enden. Hinzu kommt, dass das erlaubte Waffenarsenal oft nicht dem vorhandenen Potential entspricht – so werden etwa unzureichend gefederte und damit weniger treffsichere Pfeile verwendet. Die größte Gefahr, getroffen zu werden, ist der Moment, in dem sich ein Kämpfer zurückzieht und die an-

kommenden Geschosse nicht sehen und abwehren kann. Von hinten eingedrungene Geschosse zeugen also nicht zwangsläufig von Überraschungsangriffen oder heimtückischen Überfällen.

Ansonsten dominieren unter den Kampfformen aber Überfälle und Hinterhalte mit möglichst geringem Risiko für die Angreifer, d. h. es wird auf Heimlichkeit und /oder Überlegenheit Wert gelegt. Damit einher geht eine Ideologie, die nicht den im Kampf gefallenen Krieger verherrlicht, wie es unserer Vorstellungswelt seit der Antike vertraut ist – Bewunderung erfährt vielmehr derjenige, der überlebt hat. Gefallene können keine Helden sein, denn sie waren zu dumm, zu ungeschickt oder zu unerfahren, um unnötige Risiken zu vermeiden. Der Weg vom lebenden Helden zum toten Heros ist mithin auch ein Weg von der Fehde zum Krieg, von der freiwilligen Teilnahme an Kämpfen zur Zwangsrekrutierung und ihrer Legitimierung durch die Herrschenden. Daneben spielen in egalitären Gesellschaften nach bestimmten Regeln durchgeführte Schaukämpfe eine Rolle. Sie ermöglichen es, ohne größere Lebensgefahr Mut, Kampfkraft, Stärke und Überlegenheit zu zeigen, sehr wichtige Aspekte, würde doch Schwäche gnadenlos ausgenutzt werden – wir haben es ja nicht mit Altruisten zu tun, sondern mit politisch handelnden, auf ihren Vorteil bedachten Individuen.

Berühmt für derartige Duelle sind die Yanomami² in Südamerika – wechselseitig werden Schläge ausgetauscht, und zwar mit der flachen Hand oder der Faust auf die Brust oder in die Seiten oder, seltener, mit einem langen Holzknüppel auf den Kopf, was zu bemerkenswerten und mit Stolz vorgezeigten Narben führt. Auch die Frauen handeln Konflikte gewaltsam aus und tragen ihre Narben mit Stolz. Das Prinzip *quid pro quo* gilt aber nicht nur in zwischenmenschlichen Beziehungen, wird doch beispielsweise der Dorn, der sticht, ebenso quasi »zurückgeschlagen«, da man sich nichts gefallen lässt. Die Duelle bieten die Möglichkeit, Konflikte zwischen den Gruppen gewissermaßen gewaltsam friedlich beizulegen. Funktioniert dies nicht, kommt es zu Überfällen – heimlich und im Morgengrauen schleicht man sich an ein feindliches Dorf an, in der Hoffnung, eine oder mehrere Personen beim Wasserholen oder beim Verrichten der Notdurft außerhalb des *shaponos* zu erwischen und zu erschießen. Besonders wichtig sind jedoch die Planung eines solchen Überfalls und der pompöse Aufmarsch der Krieger am Vortag des Aufbruchs. In zwei von drei Fällen wird dann nicht einmal

2 PETER-RÖCHER (2007) 29–32; 83–91, mit Literatur.

das feindliche Dorf erreicht, weil die Wetterbedingungen schlecht sind, die Krieger fußkrank werden oder plötzlich an Übelkeit leiden und umkehren. Martialisches Auftreten ist also nicht unbedingt mit entsprechenden Handlungen gleichzusetzen, und die für die Yanomami gerne berechneten außerordentlich hohen Todesraten aufgrund von Gewalt sind aus verschiedenen Gründen mehr als zweifelhaft, was auch auf diejenigen anderer Gruppen zutrifft. Darauf kann hier jedoch nicht näher eingegangen werden.

In der Regel sind es Kämpfe mit Nachbarn, also Feinden, Handels- und Heiratspartnern zugleich, was vielleicht erklärt, warum selbst List und Heimtücke gewissen Regeln folgen, die von allen Seiten eingehalten werden, und die ungewollt in einem Gleichgewicht zwischen den einzelnen Gruppen resultieren.

Ein gestörtes Gleichgewicht kann Katastrophen zur Folge haben, eher selten Massaker, weil Nachrichten meist schneller sind als Angreifer und die Flucht organisiert werden kann, häufiger aber die Auflösung von Gruppen, deren überlebende Mitglieder sich anderen Gruppen anschließen müssen, zu denen sie verwandtschaftliche oder freundschaftliche Beziehungen pflegten. Es ist also von großer Bedeutung, keine Schwächen zu zeigen, und die martialische Selbstdarstellung der Krieger sowohl im Aussehen als auch in verbaler Hinsicht, trägt zum Erhalt der Gruppe bei und verhindert Eskalationen der Gewalt.

Die von den Teilnehmern genannten Motive für gewalttätige Aktionen, die m. E. auch als deren Ursachen zu betrachten sind, werden nur von einem Teil der Ethnologen als solche akzeptiert. Ein anderer Teil der Ethnologen sieht die Ursachen gerne jenseits der Entscheidungsgewalt der Teilnehmer und versucht, allgemein gültige Kriegsursachentheorien zu formulieren, die entweder in biologischen oder in gesellschaftlichen Zwängen wurzeln. Sofern es sich um irgendeine Form von Mangel handelt, der auch archäologisch zuweilen fassbar wird, oder Territorien und Übervölkerung eine Rolle spielen, greifen Archäologen gerne auf derartige Theorien zurück und fügen, gewissermaßen als emotional für jeden nachvollziehbares Element noch die Beute hinzu (Abb. 2, nächste Seite).

Bemerkenswerterweise sind dies genau die Ziele, die hierarchische Gesellschaften oder Staaten verfolgen, wenn sie Kriege führen (Abb. 3, nächste Seite).

Persönlich motivierte Handlungen in nicht-hierarchisch organisierten Gesellschaften stehen Zielen gegenüber, die nicht mehr unmittelbar im per-

Teilnehmer	Ethnologen	Archäologen
Rache und Vergeltung (Beleidigungen; Diebstahl; Streit um Schweine, Frauen, Gaben...) Zauberei- und Hexereianklagen <i>selten oder gar nicht: Ressourcen, Beute, Territorium</i>	von den Teilnehmern genannte Motive Fitness Territorium Ressourcenkontrolle <i>selten: Beute</i>	Ressourcenmangel Territorium Beute <i>selten oder gar nicht: Rache und Vergeltung, Zauberei-/Hexereianklagen</i>

Abb. 2. Ursachen gewaltsamer Auseinandersetzungen in nicht-hierarchischen Gesellschaften nach Aussagen der Teilnehmer, der Ethnologen und der Archäologen

nicht-hierarchische Gesellschaften	hierarchische Gesellschaften
<i>Fehde</i>	<i>Krieg</i>
Durchsetzung von Rechtsansprüchen Rache und Vergeltung Prestige	territoriale Herrschaft oder Tribute Ressourcenkontrolle Beute

Abb. 3. Ziele gewaltsamer Aktionen in nicht-hierarchischen und hierarchischen Gesellschaften

sönlichen Interesse des Einzelnen liegen, auch wenn der Kampf für Glaube, König, Volk und Vaterland natürlich so verkauft und empfunden werden mag, und die Aussicht auf Beute eine enorme Motivation sein kann. Sesshaftigkeit, Territorien und Besitz führen jedenfalls keineswegs, wie oft angenommen, automatisch zum gewaltsamen Streben danach – vielmehr ist der Eindruck unvermeidlich, dass zahlreiche Strategien entwickelt worden sind, um genau dies zu verhindern. Die Trennung von Autorität, Macht, Reichtum und Gewalt, komplizierte und langwierige Rituale nach Tötungen sowie vielfältige, durch Reziprozität bestimmte Beziehungen sind einige Aspekte, die einem derartigen Streben entgegenstehen. Selbst wenn Beute ein Faktor wäre, so könnte das Ziel regelmäßiger Raubzüge nicht das eigene Netzwerk sein, und die enge Einbindung in Nachbarschaften bedeutet, dass dieses Netzwerk überall ist.

Der Krieg wird anders gedacht und geführt, wenn Reichtum und Macht nicht nur erstrebenswert, sondern durch Gewalt zu erlangen sind, wenn

Beute, Sklaven, Tribut und Unterjochung eine Rolle spielen, reziproke Beziehungen hingegen keine Bedeutung mehr haben. Eroberte Gebiete müssen jedoch auch kontrolliert oder beherrscht werden können, was hierarchische Strukturen voraussetzt.

In egalitären Gesellschaften spielen die Regelungen der Beziehungsgeflechte außerhalb der Netzwerke unter Umständen keine Rolle: So können etwa die Ansiedlungen von Weißen einfach überfallen werden, um sich Gewehre und sonstige begehrte Güter zu verschaffen, oder junge Männer können sich als Söldner verdingen und so Beute machen. In all diesen Szenarien kommt jedoch immer der Staat ins Spiel, der bereits vorhanden ist und diejenigen, die mit ihm in Berührung kommen, auf direkte oder indirekte Weise verändert. Eine solche Entwicklung zum Staat erfolgte zu sehr unterschiedlichen Zeiten und in verschiedenen Rhythmen: In Vorderasien dürfte diese Entwicklung beispielsweise bereits im 4. Jahrtausend v. Chr. abgeschlossen gewesen sein, in Nordeuropa hingegen erst in der fortgeschrittenen Römischen Kaiserzeit.

Gesellschaften ohne Staat im eigentlichen Sinn gibt es schon lange nicht mehr, selbst ursprünglich wirkende Gruppen wie etwa die Yanomami blicken auf eine mehrhundertjährige Kontaktgeschichte zurück.³ Die Entwicklung der germanischen Gesellschaften ist nicht ohne römischen Einfluss zu denken, wie heute vermutet wird, und Gleiches dürfte auf die Kelten bezogen auf die Griechen zutreffen, die wiederum ohne den Orient nicht denkbar sind. Diese Phänomene des Einflusses von Staaten auf die Gestaltung der sozialen Strukturen sind von archäologischer Seite bisher noch wenig untersucht, insbesondere hinsichtlich der Auswirkungen in das Europa jenseits der mediterranen Welt. Einerseits wird von autochthonen Entwicklungen ausgegangen, andererseits wird der Fluss von Gütern und Ideologien zeitlich parallelisiert, so dass der Gedanke an Globalisierung bereits spätestens für die Bronzezeit eine Rolle zu spielen scheint.

3 Umfassend dargestellt in FERGUSON (1995); vgl. auch PETER-RÖCHER (2007) 32–33; 83–91.

Archäologische und anthropologische Quellen

Auch die Gewalt wurde, nachdem sie lange keine Aufmerksamkeit fand oder diese allenfalls im Zusammenhang mit kultischen Bezügen bekam, gewissermaßen räumlich und zeitlich globalisiert – folgt man neueren archäologischen Arbeiten, schielten die Menschen immer schon voller Neid auf den Besitz des Nachbarn und zogen Gewalt der Kooperation vor, und dies angeblich umso schrankenloser, je weniger sie vom Staat daran gehindert wurden.

In den archäologischen Quellen findet diese Auffassung keine Bestätigung, denn Befestigungen allein oder pompöse, zuweilen nicht einmal für den Kampf geeignete oder darauf spezialisierte Waffenausstattungen als solche sagen uns nichts über die tatsächlichen Dimensionen der Gewalt, und über Ursachen kann nur spekuliert werden.

Für eine Beurteilung der Gewalt sind Verletzungen, die anthropogen verursacht sein könnten, aufschlussreich. Als Grundlage für die Analyse dieses Faktors dienten 122 Gräberfelder und Bestattungsplätze mit rund 18.000 Individuen vom Neolithikum bis in das Mittelalter bzw. die Neuzeit, vorwiegend aus dem mitteleuropäischen Raum.⁴ Einbezogen wurden Pfeilschuss-, Schädel- und Skelettverletzungen sowie Unterarmfrakturen, bei denen es sich um Abwehrverletzungen oder Unfallfolgen handeln kann.

Die Ergebnisse der Analyse seien hier nur auszugsweise vorgestellt. Zunächst fällt auf, dass der prozentuale Anteil verletzter Individuen in allen Zeiten gering ist; er schwankt zwischen 0 und maximal 7 %, in seltenen Fällen auch mehr. Bei genauerer Betrachtung zeigen sich jedoch bemerkenswerte Unterschiede zwischen den Zeiten: Der Anteil an Verletzten liegt ab der Kaiserzeit höher als der Anteil an Bestatteten, sowohl auf alle Individuen als auch nur auf die Männer bezogen (Abb. 4, nächste Seite). Diese Tendenz ändert sich auch dann nicht, wenn die unterschiedlich langen Zeiträume, die die einzelnen Perioden belegen, in die Betrachtung einfließen.

Interessant ist ferner die Art der Verletzungen, überwiegen doch bis in die Eisenzeit die Schussverletzungen.⁵ Das Mittelalter stellt zwar rund 60 % der

4 PETER-RÖCHER (2007) 152–186; zusammenfassend auch PETER-RÖCHER (2006).

5 Hierbei ist allerdings zu beachten, dass für die frühe Eisenzeit Pfeilspitzen skythischen Typs eine Rolle spielen, die Schussverletzungen also nicht mit Auseinandersetzungen zwischen Nachbarn in Zusammenhang stehen, sondern mit Überfällen von fremden Reiterkriegern, vgl. PETER-RÖCHER (2007) 137–140.

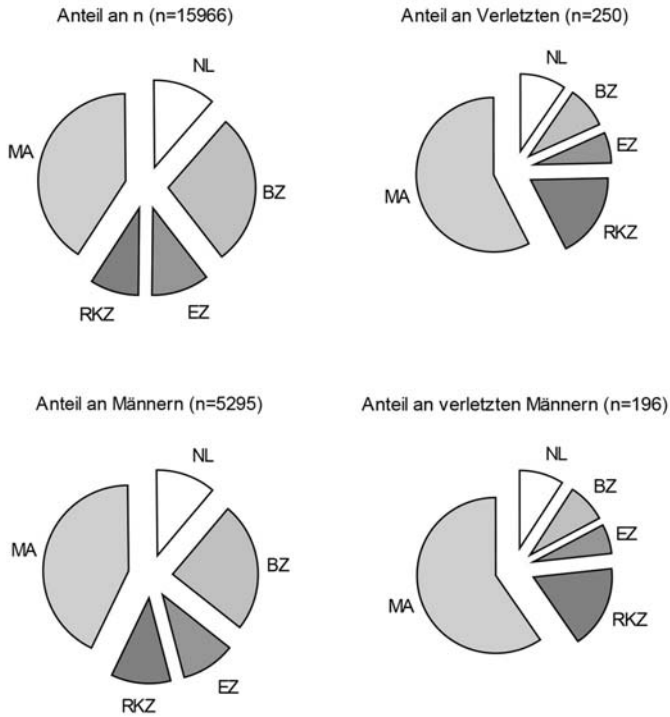


Abb. 4. Verteilung der Bestatteten (links) und der Verletzten (rechts) in den Gräberfeldern (NL = Neolithikum; BZ = Bronzezeit; EZ = Eisenzeit; RKZ = Römische Kaiserzeit; MA = Mittelalter)

Verletzungen, aber nicht einmal 30% der Schussverletzungen, während das Neolithikum mit 10% der Verletzungen, aber 23% der Schussverletzungen ein entgegengesetztes Bild bietet (Abb. 5–6, folgende Seite).

Genauer innerhalb der Zeiten aufgeschlüsselt zeigt sich ab der Latènezeit, der späten Eisenzeit ein gleichförmiges Muster, was die Verteilung der Schuss-, der Schädel- und der Skelettverletzungen betrifft. Allerdings sind manche Perioden, so etwa das Mittelneolithikum und die Spätbronzezeit, so schlecht vertreten, dass nur bedingt Aussagen zu treffen sind. Schwerthiebverletzungen lassen sich interessanterweise erst für die Hallstattzeit, die frühe Eisenzeit, nachweisen, während sie in der mittleren Bronzezeit trotz der Vielzahl an

Anteile an Verletzungen in % (n=422)

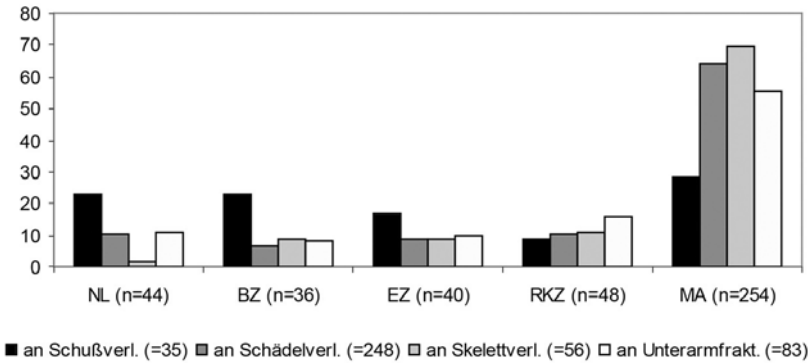


Abb. 5. Vergleich der Anteile an den Verletzungsarten (Legende wie Abb. 4)

Anteile an Verletzungen gesamt (n=422)

Anteile an Schußverletzungen (n=35)

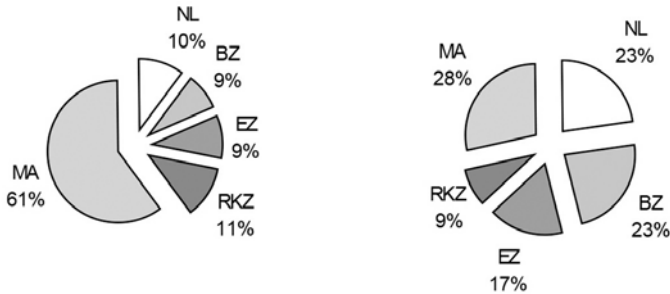


Abb. 6. Vergleich der Anteile von Verletzungen gesamt (links) zu Schussverletzungen (rechts) (Legende wie Abb. 4)

Schwertern und der hinsichtlich Erhaltung und Untersuchungsstand vergleichbar schlechten anthropologischen Situation, fehlen. In dieser Zeit dominieren noch Schussverletzungen, was darauf hinweist, dass der Fernkampf von Bedeutung war, d. h. das Muster der Auseinandersetzung dem des Neolithikums ähnelte und auch hier noch von Fehden gesprochen werden kann. Die späte Bronze- bzw. Urnenfelderzeit ist schwer zu beurteilen,

jedoch gewinnen jetzt die Schutzbewaffnung, insbesondere Helm und Schild, sowie die Lanze und damit der Kampf in Formation an Bedeutung. In diese Zeit mag der Übergang von der Fehde zum Krieg zu verankern sein. Bezeichnenderweise finden sich Massengräber mit Männern, die im Kampf fielen, zwar generell selten, aber jedenfalls erst ab der Eisenzeit, ein Hinweis darauf, dass entsprechende Schlachten in den Zeiten davor nicht üblich waren.

Bei den verheilten Verletzungen besteht eine abnehmende Tendenz hin zu den jüngeren Zeiten, insbesondere das Neolithikum weist einen hohen Anteil verheilte Verletzungen auf. Von den nicht verheilten Verletzungen sind überwiegend jüngere Männer betroffen, was nicht weiter überrascht, allerdings mit Ausnahme des Neolithikums; in dieser Zeit sind sie zwar selten, die Verteilung scheint jedoch wahllos zu sein, d.h. jeder konnte Opfer werden, vermutlich Opfer eines Überfalls oder Hinterhalts, wie er oben geschildert wurde.

Betrachtet man die mehrfachen Verletzungen, d.h. mehrere verheilte oder verheilte und nicht verheilte bei einem Individuum, die eine regelmäßige Teilnahme an Kämpfen belegen, so tritt hier insbesondere die Zeit seit dem frühen Mittelalter hervor, jedoch ist auch die Römische Kaiserzeit

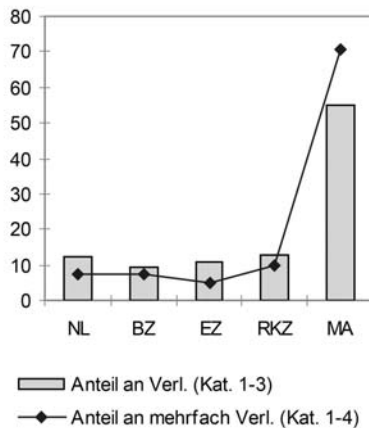


Abb. 7. Anteile an Verletzten im Vergleich zu den Anteilen an mehrfach Verletzten (mit mehreren verheilten oder verheilten und nicht verheilten Verletzungen) in Prozent (Legende wie Abb. 4)

gut repräsentiert (Abb. 7, S. 20⁶). Nimmt man die Anzahl der zum Zeitpunkt des Todes beigebrachten Verletzungen hinzu, ergibt sich eine vergleichbare Tendenz, was darauf hinweist, dass die Brutalität im Lauf der Zeit anstieg und zunehmend gekämpft wurde, um zu töten.

Auf der Grundlage der anthropologischen Daten lassen sich also Fehde und Krieg recht gut voneinander trennen, wenn diese Daten in einem größeren Maßstab und diachron betrachtet werden.

Sozialstrukturen und Konfliktlösungsstrategien

Persönlich motivierte und verwandtschaftlich organisierte Auseinandersetzungen, die der Konfliktlösung dienten, dominierten offenbar lange Zeit. Von hierarchischen Gesellschaften darf wohl nicht ausgegangen werden, wenn die entsprechende militärische Organisation fehlt. Erst mit einer Professionalisierung des Kriegshandwerks und mit wachsender Bedeutung von Aspekten wie Herrschaft, Kontrolle und Beute, kann auch von einer grundlegenden Änderung der Sozialstruktur gesprochen werden. Sie erfolgte nicht überall gleichzeitig, vielleicht auch nur selten autochthon, und sie war nicht immer von Dauer.

Im Folgenden soll jedoch noch auf eine weitere Zäsur eingegangen werden, die viel früher anzusetzen ist, nämlich der durch Klimaänderungen am Beginn des Holozäns bedingte Übergang zu einer sesshafteren Lebensweise in Verbindung mit neuen Subsistenzformen, der zu tiefgreifenden Änderungen der Sozialstruktur führte. So mussten beispielsweise Verwandtschaftsverhältnisse neu geregelt bzw. erfunden werden: Die offene, unsegmentierte Gruppenstruktur mobiler Wildbeuter wurde durch segmentäre Strukturen ersetzt, die es ermöglichten, Erbfolge und territoriale Rechte zu regeln. Innerhalb und zwischen Gruppen war der Umgang miteinander neu zu definieren. Sesshafte Gruppen oder ihre Mitglieder können sich bei Streitigkeiten nicht einfach aus dem Weg gehen – Strategien der räumlichen Distanz mussten durch andere Praktiken ersetzt werden, die die komplexer und komplizierter gewordenen sozialen Beziehungsgeflechte regelten und auf

6 Kat. 1–3 umfassen Bestattungen verschiedener Kategorien (von Gräberfeldern bis hin zu Einzelbestattungen), für die Römische Kaiserzeit wurden zusätzlich Siedlungsbefunde hinzugezogen (Kat. 4).

lange Sicht ein Ausufernd der Gewalt vermeiden halfen. Die Zeit der Sesshaftwerdung war also auch in sozialer Hinsicht eine Zeit des Übergangs, eine prekäre Situation, bis sich die jeweils neu geschaffenen Traditionen etabliert hatten, bis Verwandtschaft, Heirat, Gabentausch und Rechtsansprüche mit der Berufung auf höhere Mächte oder Ahnen verbindlichen Regeln innerhalb und zwischen den Gruppen unterworfen waren (Abb. 8).

Wildbeuter	Sesshaftwerdung	nicht-hierarchische Gesellschaften	hierarchische Gesellschaften
Vermeidung	<i>Entwicklung neuer Strategien gewaltsam oder gewaltarm</i>	regulierte Formen der Gewalt Verwandtschaft Reziprozität Gabentausch Krieger Ahnenkult übernatürliche Wesen	Gewalt und Krieg Herrschaft soziale Distanz professionelle Krieger Götter und Priester

Abb. 8. Konfliktstrategien, Gewaltformen und weitere Merkmale nicht-hierarchischer und hierarchischer Gesellschaften

In manchen Gebieten wie etwa dem Fruchtbaren Halbmond scheint dieser Prozess relativ gewaltarm abgelaufen zu sein,⁷ in anderen Gebieten hingegen nicht.

Dies zeigen die Verletzungsraten in einigen epipaläolithischen und mesolithischen Bestattungsplätzen recht deutlich. In Kampfhandlungen verwickelte oder ihnen zum Opfer gefallene Individuen machen insgesamt zwar nur 3–5 % aus, betrachtet man aber einzelne Regionen oder Gräberfelder, so können die Raten auch bis zu 20 % betragen, vergleichbar mit manchen mittelalterlichen und neuzeitlichen Bestattungsplätzen.⁸

Eines der bekanntesten Beispiele ist vermutlich das Gräberfeld von Jebel Sahaba (Site 117) im Sudan. Manchen Archäologen zufolge sollen 40 %, also fast die Hälfte der dort Bestatteten gewaltsam ums Leben gekommen sein,

7 Vgl. z. B. die Beiträge in GEBEL et al. (2010), die zeigen, dass eindeutige Hinweise auf Gewalt in dieser Region fehlen.

8 Vgl. PETER-RÖCHER (2002) 20 Abb. 15. Hier wurden die Verletzungsraten für das Mesolithikum insgesamt als gering eingeschätzt, was so sicher nicht zutrifft – es muss regional differenziert werden. Zur Kritik vgl. z. B. THORPE (2003) 158–159.

und zwar im Zusammenhang mit Massakern und Exekutionen.⁹ Allerdings fehlen Schädelverletzungen, was gegen Massaker spricht, ebenso wie die völlig normale Zusammensetzung der Bestatteten nach Alter und Geschlecht.¹⁰ Die hohe Rate hängt damit zusammen, dass alle Silexartefakte als Todesursachen gewertet wurden, unabhängig von ihrem Aussehen und ihrer Lage im Grab. Schussverletzungen waren jedoch nur in vier Fällen sicher nachzuweisen, sechs weitere unsichere kommen hinzu, so dass maximal annähernd 20% bei gewaltsamen Auseinandersetzungen ums Leben gekommen sein dürften, ein im Vergleich mit den Raten späterer Zeiten immer noch bemerkenswerter Prozentsatz, der für eine unruhige Zeit spricht.

Ein weiteres bekanntes Beispiel für eine Region mit relativ hohen Verletzungsraten sind die frühmesolithischen Gräberfelder sesshafter Wildbeuter und Fischer an den Dnjepr-Stromschnellen in der Ukraine, namentlich Voloshkoe und Vasiljevka I und III. Mindestens sieben bis maximal 13% der bestatteten Individuen scheinen bei Auseinandersetzungen ums Leben gekommen zu sein, wobei Schuss- und Schädelverletzungen etwa gleich häufig auftreten. In den folgenden jüngermesolithischen und neolithischen Gräberfeldern dieser Region fehlen interessanterweise Anzeichen für tödlich verlaufende Auseinandersetzungen, obwohl die reichen Fischgründe noch immer eine bedeutsame Rolle spielten¹¹ – vielleicht ein Hinweis darauf, dass sich die oben beschriebenen neuen Strukturen etabliert hatten.

Ähnliches mag für neolithische Gruppen der grübenkeramischen Kultur Gotlands gelten, die zwar als Wildbeuter von marinen Ressourcen lebten, deren Gewaltpotential mit dem mancher mesolithischer Gruppen der Region aber nicht mehr vergleichbar ist. Bei der Untersuchung von über 100 Schädeln konnten zwar Traumata bei acht Männern und drei Frauen festgestellt werden, sie waren jedoch sämtlich verheilt. Die einzige nicht verheilte Verletzung, die einer Frau, ließ sich am ehesten auf einen Unfall zurückführen.¹² Möglicherweise haben wir es hier also mit einer mesolithischen Subsistenz, aber einer neolithischen Gesellschaftsstruktur zu tun, in der die Gewalt stark eingehegt war und Schaukämpfe eine große Rolle spielten.

9 Zum Beispiel KEELEY (1996) 37.

10 WENDORF (1968); ANDERSON (1968); PETER-RÖCHER (2002) 17–18.

11 LILLIE (2004).

12 AHLSTRÖM, MOLNAR (2012) 25 Table 2.2.

Konfliktlösungsstrategien

Gewalt ist immer möglich, sie wurde und wird aber nicht immer und überall gleich eingesetzt. Den unterschiedlichen Gewaltformen mit ihren regionalen und zeitlichen Differenzen sollte mehr Aufmerksamkeit zukommen als bisher, ebenso persönlichen Motivationen im Gegensatz zu Faktoren jenseits der menschlichen Entscheidungsgewalt, auch wenn sie mit archäologischen Methoden kaum genauer bestimmt werden können. Relativ einfache, von räumlicher Distanz dominierte Konfliktlösungsstrategien bei Wildbeutern werden bei sesshaften mesolithischen Gruppen und in den darauf folgenden Perioden durch kompliziertere Regelungen ersetzt, die in die sozialen Beziehungen eingebunden sind, welche durch Reziprozität bestimmt werden. Diese Umstellung auf neue Regeln erfolgte regional unterschiedlich mehr oder weniger gewaltsam, und auch in der Folgezeit lassen sich gewaltsame Handlungen in unterschiedlichen Ausprägungen fassen, die im Einzelnen noch genauer zu beschreiben sind. Im Lauf der Entstehung des Staates lösen sich die auf verwandtschaftlicher Organisation basierenden Strategien zugunsten der Interessen Einzelner auf; die Konfliktregelung liegt nicht mehr in den Händen der betroffenen Individuen bzw. ihrer Verwandtschaftsgruppen. Zugleich entwickelt sich das Verfügungsrecht der Herrschenden über Leben und Tod ihrer Untertanen, die hingerichtet, geopfert, versklavt, zu Arbeitsleistungen herangezogen und in den Krieg geschickt werden können, womit zugleich einige der Gewaltformen beschrieben sind, die nicht schon seit dem Paläolithikum, der Altsteinzeit, existieren, wie manche meinen, sondern als typisch für hierarchische Gesellschaften gelten können.

Bibliographie

- AHLSTRÖM, TORBJÖRN, PETRA MOLNAR (2012), The placement of the feathers: violence among Sub-boreal foragers from Gotland, central Baltic Sea, in: SCHULTING, RICK, LINDA FIBIGER (eds.), *Sticks, Stones, and Broken Bones: Neolithic Violence in a European Perspective*, Oxford, 17–33, <https://doi.org/10.1093/acprof:osobl/9780199573066.003.0002>
- ANDERSON, J. E. (1968), Late Paleolithic Skeletal Remains from Nubia, in: WENDORE, FRED (ed.), *The Prehistory of Nubia, Volume II*, Dallas, 996–1040
- FERGUSON, R. BRIAN (1995), *Yanomami Warfare: A Political History*, Santa Fe

- GEBEL, HANS GEORG K., GARY O. ROLLEFSON, LEE CLARE (2010) (eds.), Conflict and Warfare in the Near Eastern Neolithic, in: *Neo-Lithics 1/10. The Newsletter of Southwest Asian Neolithic Research*, Berlin
- GINGRICH, ANDRE (2001), Fremder Friede? Wie anderswo mit kriegerischer Gewalt oder deren friedlicher Beilegung umgegangen wird, nebst Randbemerkungen zu dem, was man hierzulande darüber erfährt oder auch nicht, in: DAIM, FALKO, THOMAS KÜHTREIBER (eds.), *Sinn und Sein / Burg und Mensch*. Katalog des Niederösterreichischen Landesmuseums, Neue Folge Nr. 434, St. Pölten, 161–167
- GODELIER, MAURICE (1987), Die Produktion der Großen Männer. Macht und männliche Vorherrschaft bei den Baruya in Neuguinea, Frankfurt am Main
- KEELEY, LAWRENCE H. (1996), *War Before Civilization. The Myth of the Peaceful Savage*, New York
- LILLIE, MALCOLM C. (2004), Fighting for your life? Violence at the Late-glacial to Holocene Transition in Ukraine, in: ROKSANDIC, MIRJANA (ed.), *Violent Interactions in the Mesolithic. Evidence and Meaning*. British Archaeological Reports International Series 1237, Oxford, 89–96
- PETER-RÖCHER, HEIDI (2002), Krieg und Gewalt: Zu den Kopfdepositionen in der Großen Ofnet und der Diskussion um kriegerische Konflikte in prähistorischer Zeit, in: *Prähistorische Zeitschrift* 77, 1–28
- PETER-RÖCHER, HEIDI (2006), Traumatologie seit der Steinzeit oder: Wann begann der Krieg?, in: NIEMITZ, CARSTEN (ed.), *Brennpunkte und Perspektiven der aktuellen Anthropologie. Mitteilungen der Berliner Gesellschaft für Anthropologie, Ethnologie und Urgeschichte Beiheft 1*, Berlin, 105–115
- PETER-RÖCHER, HEIDI (2007), *Gewalt und Krieg im prähistorischen Europa. Beiträge zur Konfliktforschung auf der Grundlage archäologischer, anthropologischer und ethnologischer Quellen. Universitätsforschungen zur prähistorischen Archäologie 143*, Bonn
- THORPE, I. J. N. (2003), Anthropology, archaeology, and the origin of warfare, in: *World Archaeology* 35, 145–165, <https://doi.org/10.1080/0043824032000079198>
- WENDORF, FRED (1968), Site 117: A Nubian Final Paleolithic Graveyard near Jebel Sahaba, Sudan, in: WENDORF, FRED (ed.), *The Prehistory of Nubia, Volume II*, Dallas, 954–995

Contents

- 1 | **Guido Pfeifer, Nadine Grotkamp**
Einführung
- 9 | **Heidi Peter-Röcher**
Konfliktlösungsstrategien in prähistorischer Zeit
- 27 | **Hans Neumann**
Zum außergerichtlichen Vergleich in Mesopotamien in der Zeit
der Wende vom 3. zum 2. Jahrtausend v. Chr.
- 43 | **Susanne Paulus**
Außergerichtliche (?) Maßnahmen in mittelbabylonischer Zeit
- 73 | **Lena Fijałkowska**
Außergerichtliche Konfliktlösung im spätbronzezeitlichen Syrien im
Lichte der Dokumente aus Emar und Ekalte
- 83 | **Alessandro Hirata**
Neubabylonische Zeit: Prozessrecht und (seltene) Beispiele der
außergerichtlichen Konfliktlösung
- 93 | **Mark Depauw**
Conflict Solving Strategies in Late Pharaonic and Ptolemaic Egypt:
the Demotic Evidence
- 105 | **Anna Margarete Seelentag**
Das *convicium* als Beispiel außergerichtlicher Konfliktlösung
in Rom

141 | **Christine Lehne-Gstreinthaler**
Schiedsgerichtsbarkeit und außergerichtliche Konfliktbereinigung
im klassischen römischen Recht

169 | **Contributors**