

Manuskript

Vom Kind zum Mann: Männliche Sozialisation zwischen Ohnmacht und Stärke

Jens Luedtke

1. Männliche Sozialisation als gesellschaftliche Problemstellung

Gesellschaften erwarten nach dem Bild von Havighurst (1957), dass ihre Mitglieder altersabhängig bestimmten, typischen normativen Vorstellungen genügen. Diese Erwartungen an die nachwachsenden Generationen bezeichnete er als Entwicklungsaufgaben. Dazu gehört auch der Umgang mit Veränderungen, nämlich

- der (produktive) Umgang mit dem körperlichen Wandel (Pubertät),
- der Umgang mit den sich ändernden Rahmenbedingungen: gesellschaftlicher Wandel drückt sich u. a. in technischem Wandel, einem Wandel der Organisationsstrukturen, einem Wandel der als notwendig gesehene Fähigkeiten und Kompetenzen (einschließlich der Sozialkompetenzen) aus,
- dem sich mit aus dem Wandel der Ausbildungs- und Arbeitswelt sowie dem Wertewandel ergebenden Wandel der Männlichkeitskonzeptionen (bzw. der Erosion tradierter Männlichkeitsmuster), der Auswirkungen auf das Entstehen der Geschlechtsidentität hat.

Eine Problemstellung für den männlichen Nachwuchs der Gegenwart lautet damit: eine sozial integrierte, gesamtgesellschaftlich konforme, den Bedingungen einer modernen Gegenwartsgesellschaft genügenden Männlichkeit zu entwickeln.

Mit einer analogen Entwicklungsaufgabe sind auch Mädchen und junge Frauen konfrontiert. Im Unterschied zu den Jungen können sie sich dafür allerdings an einem im Laufe der letzten drei Jahrzehnte sukzessive entwickelten Frauenbild orientieren, dessen Entwicklung längstens mit der Bildungsexpansion und ihren gesellschaftlichen Folgen angestoßen wurde. Das typische Problem für den männlichen Nachwuchs resultiert daher aus dem Fehlen ausreichender und legitimer gesellschaftlicher Bewerkmuster für Mannwerden und Männlichkeit. Zwar sind die überlieferten, aus der industriegesellschaftlichen Moderne des 19. Jahrhunderts stammenden Bilder wie das des „heroischen männlichen Subjekts“ (Keupp 1990) bzw. „mächtigen Mannes“ oder das des „Arbeitsmannes“ (Döge 2000) weiter vorhanden, aber durch den sozialen Wandel entweder normativ entwertet - wie das Bild einer sich durch körperliche Gewalt beweisenden Männlichkeit - oder in Frage gestellt (wie das Bild des Arbeitsmannes durch die Massenarbeitslosigkeit und die sukzessive Verberuflichung der Frau). Neue, angemessene Bilder haben sich erst in Ansätzen entwickelt, wahrscheinlich auch, weil Mannsein und das Bild des Mannes noch nicht in angemessenem Maße als Herausforderung gesehen werden.

Daher fehlen in der Gesellschaft immer noch weitgehend zeitgemäße Vorstellungen vom Mann; typischerweise ist nach dem heteronormativen Bild immer noch negativ definiert als das nicht Weibliche und nicht Homosexuelle. Zwar bestehen in der Gesellschaft Muster von „traditionalen“ Männlichkeiten, allerdings stehen sie z. T. in ausgeprägtem Widerspruch zu den gesellschaftlichen Verhältnissen des Lebens und Aufwachsens sowie den gesamtgesellschaftlichen Erwartungen (die aber auch nur unscharf bestimmt sind). „Mannsein ist für junge Männer zu einer ambivalenten Angelegenheit geworden, die ein hohes Maß an Balance zwischen diskrepanten Erwartungen erfordert“ (Meuser 2004: 373).

Die z. T. sehr ambivalenten Bedingungen sind nicht für alle Jungen und jungen Männer problemlos zu bewältigen. Die Erosion der langfristig auf Gesellschaftsebene gegebenen, auch norma-

tiv legitimierten Dominanz des Mannes, das Erfahren von persönlichem Versagen in der (Aus-)Bildungs- und Berufsbiographie, die nicht beeinflussbaren Effekte des makrostrukturellen Wandels lassen Jungen und (junge) Männer in zunehmendem Maße als (werdende) Männer Unsicherheits- und Ohnmachtserfahrungen machen. Gleichzeitig bleibt das Bild des „starken“ Mannes als heteronormatives Ideal bestehen.

Es ist zu fragen, inwieweit männliche Jugendliche reduktionistischen normativen Konstruktionen und Bildern von Männlichkeit folgen, die Eindeutigkeit und damit eine Bewältigung der Ambivalenz versprechen – zumindest symbolisch, temporär und/oder in der Wahrnehmung – und: welche Jugendlichen das besonders machen. Dabei soll das (unscharfe) Bild des so genannten „Kriegers“ als ein solches Bewältigungsmuster betrachtet werden. Für die Frage nach der Herkunft und Unterstützung dieses Musters soll in einem weiteren Schritt der Einfluss der „neuen“ interaktiven Medien berücksichtigt werden, die eine zunehmende Bedeutung für die Alltags- und Lebenswelt der jungen Gesellschaftsmitglieder haben. Zunächst aber wird es um die Besonderheiten der Sozialisation von Jungen und jungen Männer sowie Felder gehen, in denen Jungen und (junge) Männer durch Ambivalenzen herausgefordert werden oder werden können.

2. Ambivalenzen in der Sozialisation: Erfahrung von Ohnmacht und Forderung von Stärke

2.1 Die Besonderheiten der Sozialisation zum Mann

Jugend- und Delinquenzforschung thematisieren immer wieder bestimmte Kategorien junger Männer als Problemgruppe, ohne in den meisten Fällen die Frage nach den Bedingungen in den Bedingungen der Entstehung von Männlichkeit eingehender zu untersuchen. Die „Gleichsetzung des Männlichen mit dem Allgemeinen verdrängte (...) die Frage nach den besonderen Konstitutionsbedingungen von Maskulinität“ (King 2000: 94). Sowohl die typischen Bedingungen, unter denen männliche Identität entsteht als auch der Wandels der Konstruktionsprozesse von Männlichkeit müssen dafür analysiert werden (vgl. 2000: 94 f.).

Typisch für den „männlichen“ Sozialisationsprozess sind die „ersten Spiele des Wettbewerbs unter Männern“ (Meuser 2008), die bereits im Jungentalter beginnen. Ziel dieser Wettbewerbe sind der Erwerb und die Demonstration der Kompetenzen, die für den Umgang „unter Männern“ notwendig sind, um „als Mann“ anerkannt zu werden. Spiele von Jungen sind daher nicht einfach Spiele, sondern wichtige Arenen, um das Wettbewerbsprinzip zu verinnerlichen. Außerdem sind sie Arenen der Homosozialität: „authentische“ Männlichkeit entsteht ganz wesentlich durch den Austausch unter männlichen Wesen in unterschiedlichen sozialen Räumen. Dabei erfolgt die „spielerische Aneignung“ des männlichen (bzw. als männlich geltenden) Habitus (vgl. Meuser 2004: 372 f.). Auch Männlichkeit entsteht im doing gender durch alltägliches Einüben, durch die Bewerkstelligung von Geschlecht in alltäglichen Interaktionsvollzügen. Gerade für die Sozialisation gilt der Aspekt des „Übens“ (Tervooren 2007: 96), den er umfasst die legitime Möglichkeit, Fehler zu machen und/oder Neuschöpfungen zu entwerfen. Kontrolliert und korrigiert wird die „Verkörperung“, die am Körper Spuren bewirkt (Gang, Gestik, Bewegung, Gestaltung durch den Mannschafts- und Wettbewerbssport), durch die Peergroup (vgl. 2007: 97). Das bestätigt die Bedeutung der Homosozialität für die Mannwerdung. Meuser (2008: 42) interpretiert auch männliches Risiko-handeln bzw. die „riskanten Wettbewerbsspiele“ als eine „entwicklungsphasentypische Steigerung der Strukturlogik des männlichen Geschlechtshabitus“ (2008: 42). Ein indirekter Beleg dafür findet sich in einer Studie, in der Jugendliche aus dem Rhein-Neckar-Gebiet zu ihren Werthaltungen befragt wurden (Reinders 2005). Es zeigte sich, dass „Mädchen und Jungen vergleichbare Ziele als erstrebenswert ansehen, die Mädchen jedoch mehr Wert auf Fairness als Grundstrebung legen“ (2005: 29), also mehr friedliche, von Empathie getragene Konfliktlösungen wollen.

Jungen und männliche Jugendliche müssen ihre Männlichkeit nicht nur unter Peers, sondern auch in der Generationenfolge und damit in Auseinandersetzung und Abgrenzung zur Männlichkeit des Vaters entwickeln (vgl. Matt 1999). Der Konflikt zwischen jungen und älteren Männern bleibt aber nicht nur auf Familien beschränkt, sondern setzt sich in anderer Form in der Erwerbsarbeit fort.

Dabei geht es sehr wohl um die (Definitions-)Macht: In Anlehnung an Bourdieu (1984) wird in den verschiedenen sozialen Feldern auch um die Definition des relevanten Kapitalumfangs, der relevanten Kapitalgewichtung und vor allem um die Bestimmung des „richtigen“ Habitus gekämpft, die für die Besetzung sozial relevanter Positionen in dem jeweiligen Feld vonnöten sind. Die sozial Mächtigen versuchen dabei, ihre Kriterien, für die sie am besten gerüstet sind, zu den bestimmenden zu machen. Männlichkeit entwickelt sich damit nicht nur durch Abgrenzung von Frauen; viel wesentlicher sind die Kooperation und Auseinandersetzung mit anderen Männern bzw. anderen Männlichkeiten (vgl. Connell 1998). Dabei geben die sozial mächtigen Männer die dominierende, hegemoniale Männlichkeit vor, die zum Maßstab für die sozial weniger mächtigen bzw. die machtlosen (marginalisierten) Männer wird. Letztere versuchen, in der Auseinandersetzung mit den mächtigen Männern eine eigenständige Männlichkeit zu behaupten. Jedoch fehlen den Marginalisierten die Mittel, um die Auseinandersetzung mit den hegemonialen Männern erfolgreich führen zu können. Da in dieser Auseinandersetzung um die Vormacht einer bestimmten „gültigen“ Männlichkeit nicht nur ihre Vorstellung von Männlichkeit, sondern auch die von ihnen verwendeten Mittel von den mächtigen Männern als sozial entwertet betrachtet werden,

2.2 Herausforderung: Erosion der Heteronormativität

In der frühen industriegesellschaftlichen Moderne entstand der Dimorphismus, der die physiologische, soziale und moralische Zweigeschlechtlichkeit behauptete und ein Mittel zur Durchsetzung männlicher Hegemonie war (vgl. Stoff 1999). Die dadurch zur Wirklichkeit erklärte Heteronormativität wurde zu einem modernen Mythos, der eine doppelte Binarität der Geschlechter enthält (Kraß 2007: 149): männlich versus weiblich sowie heterosexuell versus homosexuell. Durch die Vorgabe „legitimer“ Körpergestalten (männlich oder weiblich) Gestaltung sowie die Begrenzung „legitimer“ Sexualpraktiken (heterosexuell) wird die Machtdifferenzierung in die Körper eingeschrieben. Unterstützt wird die Machtdifferenzierung über die Heteronormativität, indem den „legitimen“ Geschlechtern scheinbare Wesenseigenschaften zugewiesen werden. Mit Männlichkeit und Mann(sein) werden stereotyp Dominanz, (Willens-)Stärke, Aktivität, Durchsetzungsfähigkeit verbunden, die Frau bzw. das Weibliche gilt dagegen als schwach, passiv, dominiert und in einer Art Opferstatus (vgl. Bereswill 2007). Die Geschlechterdifferenz wird symbolisch sichtbar gemacht über den Körper, wobei mit der Frau das Körperliche verbunden wurde, mit dem Mann das Geistige und die Vernunft. Allerdings wurden auch die nicht mächtigen Männer von den sozial mächtigen zu rohen Körpern erklärt, fähig zur Kraft, aber nicht fähig zur Vernunft (vgl. Meuser 2007: 154 f.).

Allgemein vertreten männliche Jugendliche ein ambivalentes Bild vom Verhältnis der Geschlechter (vgl. Luedtke 2008), wobei ein relativ großer Anteil eine (eher) dominanzorientierte Männlichkeitsvorstellung hat. Mit sinkendem Bildungsaspirationsniveau steigt die Dominanzorientierung. Die mit dem Alter sinkende Dominanzvorstellung kann bedeuten, dass eine stärker hierarchisierende Haltung dem Weiblichen gegenüber Ausdruck eines noch labilen männlichen Geschlechts(rollen)verständnisses ist. Schüler mit Migrationshintergrund sind dominanzorientierter, aber nur diejenigen mit doppeltem Hintergrund (Eltern und Jugendliche sind eingewandert) oder die zweite Generation (nur die Eltern sind eingewandert). Interessant ist, dass sich die Vorstellungen der Schüler unabhängig von Bildungsniveau der Eltern an dem zu orientieren scheinen, was in der jeweiligen Schule typisch ist und überwiegend vertreten wird (2008: 172 f.).

Die fortschreitende Modernisierung hat Ambivalenzen hervorgebracht, die geeignet sind, das heteronormative Bild in Frage zu stellen und Jungen sowie (junge) Männer mit dem Problem zu

konfrontieren, dass männliche „Stärke“, Gestaltungsfähigkeit und Durchsetzungsfähigkeit zwar weiter von ihnen gewollt und gefordert wird, sie aber inzwischen zunehmend auch die Ohnmacht, Machtlosigkeit und letztlich Schwäche „des“ Mannes gegenüber äußeren Rahmenbedingungen erfahren – Attribute, die eigentlich dem Weiblichen bzw. der Frau zugeschrieben werden. Das aber bedeutet nach der binären Logik der Heteronormativität Machtverlust für den Mann: dieser entsteht aus einer „Verweiblichung“ des Mannes oder einer „Vermännlichung“ der Frau. Auch „verworfenen Körper“ (Stoff 1999) - Homosexuelle, Transsexuelle, Hermaphroditen, Geschlechtsumgewandelte – bilden ein Problem, da sie die scheinbare Eindeutigkeit in Frage stellen, die Voraussetzung für Dimorphismus und Heteronormativität sind (Stoff 1999).

Dieser Dissens wird soziale und kognitive „bewältigt“ über Stigmatisierung, Ausgrenzung und Abwertung. Das zeigt sich an Reaktionen auf unerwartetes Verhalten, tabuisierte Grenzen überschreitendes Verhalten von Frauen, z. B. durch (massive) körperliche Gewalt, besonders gegen Männer; gewalttätige Männer werden in solchen Fällen kriminalisiert, gewalttätige Frauen psychiatrisiert (vgl. Kips 1984). Außerdem wird ihnen das Attribut „weiblich“ abgeschrieben, damit die Geschlechterhierarchie und die Heteronormativität nicht in Frage gestellt werden.

Männliche Jugendlichen mit rechtsextremistischem Hintergrund, die in Gruppen gezielt mit massiver Gewalt gegen Personen vorgehen, die sie als „anders“ ablehnen, folgen einer Heteronormativitätsvorstellung. Dabei haben sie die Liste der „fremden“, abgelehnten männlichen Körper noch um sozio-ökonomisch Randständige (Wohnsitzlose) und von der Gestalt „Andere“ (Menschen mit anderer Hautfarbe) erweitert.

Gleichermaßen versuchen Jungen und männliche Jugendliche, die von einem traditionellen Männlichkeitsverständnis geleitet sind, Eindeutigkeit durch Abgrenzungen herzustellen, wie z. B. Tervooren (2007) am Beispiel einer Gruppe von älteren Jungen mit Migrationshintergrund aufzeigt: Mit einem betont „maskulinen“ Verhalten gehen diese Jungen im Rahmen einer Tanzveranstaltung gegen „Verweiblichungen“ des Verhaltens an, die sie wegen der unterstellten Nähe zur Homosexualität entschieden ablehnen (siehe dazu auch: Spindler 2007). Damit üben sie zugleich im Kontext der Peergroup Männlichkeit ein, reproduzieren damit das Grundmuster der Heteronormativität, allerdings nicht, ohne es durch ihre Eigenaktivität zu modifizieren (vgl. 2007: 97).

Eine besonders zu beachtende Kategorie bilden Jungen und junge Männer mit Migrationshintergrund. Ein Fünftel der Schüler mit Migrationshintergrund erreichen keinen qualifizierten Hauptschulabschluss, stehen also vor dem Risiko einer „Bildungsarmut“ (Allmendinger/Leibfried 2003). Damit zusammen hängen ein überproportional niedriger sozio-ökonomischer Status, die häufig unzureichenden Sprachkenntnisse, sowohl in Deutsch als auch in der Elternsprache, aber ganz – sehr wichtig – auch institutionelle Benachteiligungen durch die Schule aufgrund des Migrantenstatus (dazu: Diefenbach 2006). Untersuchungsergebnisse des KFN verdeutlichen, dass bei männlichen Jugendlichen mit Migrationshintergrund Gewalt legitimierenden Männlichkeitsnormen in eindeutig mehr zustimmen als deutsche männliche Jugendliche; sowohl die Orientierung an diesen Normen als auch die Umsetzung in Gewalthandeln kommt besonders bei denen vor, die durch die Länge ihres Lebens in Deutschlands „deutsche Ansprüche“ entwickelten, ohne dass dem „deutsche Chancen“ gegenüberstanden (vgl. u. a. Pfeiffer et al. 1999). Nicht nur bei marginalisierten autochthonen Männlichkeiten, sondern auch bei Migranten können die Misserfolgserlebnisse und Exklusionserfahrungen zu einer stärkeren Orientierung an „starken“ Männlichkeitsmustern führen, um darüber nicht nur das eigene Selbstwertgefühl, sondern auch das Muster der Heteronormativität zu stärken.

Dann ist gerade mit Blick auf das Thema der Tagung von Interesse, dass heteronormative Vorstellungen auch in den Computer- und Videospiele reproduziert werden. Eine inhaltsanalytische Auswertung von Action- und Adventurespielen (vgl. Grapenthin 2009) ergab im Vergleich mit Ergebnissen aus den 1990er-Jahren, dass sich bei den Geschlechtersrollen nur leichte Veränderungen ergeben hätten, ansonsten Frauen als Spielfiguren den Männerfiguren untergeordnet sind, auch, weil sie jünger sind. Die Körperdarstellungen entsprechen in überzeichneten Form den Geschlechterstereotypen. Männliche Spielfiguren wirken vorteilhafter und positiver, handeln häufiger uneigennüt-

zig und werden weitaus weniger als die weiblichen auf den Körper reduziert (vgl. 2009: 171 ff., 183).

2.3 Herausforderung: Umgang mit dem Körper

Im Zuge der Sozialisation hat der Erwerb von Kompetenzen, mit dem sich ändernden Körper umzugehen, eine nicht unerhebliche Bedeutung, auch für Jungen und männliche Jugendliche, angefangen von der Körperkontrolle (Bewegung, Ausscheidungen) bis zur Pubertät. Dazu kommt der von der Umwelt als „richtig“ wahrgenommene Einsatz des Körpers bzw. der Umgang mit dem Körper. Der sozialisatorische Erwerb der Männlichkeit und der Beweis eines Mannseins erfolgt typischerweise immer noch über die ernstesten Spiele des Wettbewerbs unter Männern, dessen Verlauf sich der männliche Habitus formt (Meuser 2003, 2007, 2008). Dabei erfolgt durch wiederholtes Einüben eine „allmähliche Verfestigung der Körper“ (Tervooren 2007: 84).

Dies erfolgt auch über den typischen Einsatz des Körpers, nämlich einen risikoreichen Umgang, z. B. durch die Bereitschaft zu intensivem Drogenumgang, einem sich (und andere) gefährdenden Verhalten im Straßenverkehr, durch die Bereitschaft zu körperlichen Auseinandersetzungen, durch Extremsport (vgl. dazu auch: Raithel 2001). Allgemein dient Sport als Teil der „ernstesten Spiele des Wettbewerbs“ (Meuser 2008) zur Produktion und Einübung von Männlichkeit, zur Demonstration von Stärke, Kraft und Überlegenheit (Wöllfert 2003). Damit dies homosozial betrieben werden kann, erfolgt z. T. eine soziale Schließung. So sind bestimmte Sportarten wie (Skate-)Boarden sind in ihrem Kern reine Jungen- bzw. Jungmännersportarten, Mädchen und jungen Frauen bleiben hier ausgeschlossen (Wöllfert 2003; siehe auch: Hitzler et al. 2001). Daher bedeutet das Aufkommen von (auch international sehr erfolgreichem) Frauenfußballs den Einbruch in die körper- und kampfbetonte Arena eines traditional „männlichen“ Sports.

Der riskierte Körper, der in einem externalisierenden Risikoverhalten öffentlich sichtbar und damit vor Publikum inszeniert in Gefährdungslagen gebracht wird, dient der Produktion und Bestätigung von Männlichkeit – sowohl gegenüber jungen Frauen als auch besonders gegenüber anderen jungen Männern (Meuser 2007: 161; zur Rolle der Frauen dabei: siehe Popp 2003). Damit stehen der subjektiven Selbstdefinition als „stark“ Ergebnisse gegenüber, nach denen Jungen und junge Männer deutlich mehr Lebensrisiken aufweisen als Mädchen und junge Frauen wie eine höhere Verletzungs- und Mortalitätswahrscheinlichkeit oder (durch Vernachlässigung und Risiken aus dem Drogenumgang) ein schlechterer Gesundheitszustand.

Jedoch muss für die Einschätzung auch die ambivalente Einstellung zum Körper in der gegenwärtigen Moderne berücksichtigt werden. Sie geht zurück auf den Leib-Seele-Dualismus der Philosophie, der Vernunft und Geist hochschätzt und im Körper das geringerwertige Element sieht; die Entkörperlichung wurde dabei auch zum Geburtsfehler der Soziologie (Hübner-Funk 2003). Auf der einen Seite wird die Heteronormativität im 19. Jahrhundert auch über den Leib-Seele-Dualismus nachvollzogen, indem „Frau“ über die Gebärfunktion auf das Element des Körperlichen und „Natürlichen“ reduziert wird, dem „Mann“ dagegen Geist und Vernunft zugeschrieben werden – daher ist das bürgerliche Subjekt auch männlich.

Andererseits setzten Männer ihren Körper auch zur Beherrschung und Unterwerfung der sozialen und natürlichen Umwelt ein, sowohl in Kriegen als auch über Entdeckungsreisen. Dieses Muster ist typisches Kennzeichen des „heroischen männlichen Subjekts“, das bereit ist, Gewalt gegen andere und sich selber einzusetzen (Keupp 1990). Letztlich dient auch der arbeitsteilige Einsatz des Arbeiterkörpers im Rahmen der Industrialisierung dem Ziel der Umweltkontrolle und Produktion einer sozial und kulturell bestimmten Umwelt, allerdings vermittelt über die Technik. Für den männlichen Arbeiter war der Kraft kostende Körper(einsatz) nach Zurückdrängung der Kinder- und Frauenarbeit jedoch ein Distinktionsmerkmal gegenüber den noch nicht Männern (Jungen) bzw. den Nicht-Männern (Frauen).

Durch den sozialen Wandel (Erwerbsarbeit) sowie den Wertewandel wurde allerdings der Körper als Werkzeug zur Durchsetzung von (männlicher) Stärke zunehmend delegitimiert, als Gegenstand zur bloßen ästhetischen Inszenierung von Kraft, Stärke und Fitness hat der Körper dagegen in einer auf Inszenierung bedachten „Erlebnisgesellschaft“ (Schulze 1990) seit den 1980er- und 1990er-Jahren erheblich an Bedeutung gewonnen: Er wurde zum „Darstellungsmaterial“, zur sichtbarsten „Visitenkarte“ im Alltag (Villa 2007: 20, 22). Geschätzt wird der angemessen inszenierte Körper, der Körper als Kultobjekt, geformt und ästhetisiert durch Körperrituale (vgl. Gugutzer 2007: 3). Hier wirkt ergänzend und erschwerend der „Jugendlichkeitswahn“ der Gesellschaft (Opaschowski 1971), denn nur der jugendliche oder jugendlich wirkende Körper wird mit den stereotypen Jugendattributen belegt: physische Stärke, Fitness, Attraktivität. Von den anderen anerkanntes „Schönheitshandeln“ wird damit eine Strategie im Konkurrenzkampf und zum Kriterium für mehr Erfolg (Degele 2007: 30). Das gilt inzwischen auch für den männlichen Körper: Auch er wird, bedingt durch Werbung, Medizin und Männlichkeitsdiskurs, zum Gegenstand für die Gestaltung; auch Männer geraten unter Attraktivitätszwang und tragen den Wettbewerb unter Männern nicht nur über den riskierten, sondern zunehmend über den ästhetischen Körper aus (vgl. Meuser 2007: 157 ff.). Damit ist aber eine weitere Grenze der Heteronormativität unscharf geworden, die Männliches und Weibliches voneinander abgrenzen sollte.

Viel massiver verdeutlicht jedoch der soziale Wandel in Form der Expansion des Sozialstaats, der Bildungsexpansion mit ihren Folgen, der Erosion des Normalarbeitsverhältnisses und der Normalerwerbsbiographie, der gestiegenen Frauenerwerbstätigkeit, und die Entstandardisierung der Lebensläufe dass der „männlichen“ Stärke in postindustriellen Gesellschaften inzwischen deutliche Grenzen gesetzt sind und die Existenz als Mann zunehmend mit Krisen behaftet ist (vgl. (Böhnisch 2004). Die gesellschaftsweiten Veränderung stellen die heteronormative Dichotomie vermehrt in Frage.

2.4 Herausforderung: (Aus-)Bildung, Erwerbsarbeit

Veränderungen in den Rahmenbedingungen für das Entstehen von Männlichkeit sowie zugleich potenzielle Infragestellungen männlicher Stärke ergeben sich aus dem (Aus-)Bildungsprozess und dem erfolgreichen bzw. erfolglosen Übergang in die Erwerbsarbeit. Beispiel Bildungssystem: Während Jungen und junge Männer vor der Bildungsexpansion eindeutig bildungsbevorzugt waren, hat sich das Bild inzwischen angeglichen bis teilweise sogar umgekehrt: Die Chancen der Mädchen auf den Gymnasialübertritt sind seit 1984 besser als die der Jungen (vgl. Geissler/Oechsle 2000). Mädchen bzw. weibliche Jugendliche sind daher im Vergleich mit den altersgleichen Jungen bzw. männlichen Jugendlichen häufiger auf Gymnasien und seltener auf den Hauptschulen zu finden (vgl. Datenreport 2004; Diefenbach 2006). Auch bei den Studienanfängern haben sich bis 2002 die Zahlen angeglichen (vgl. Isserstedt et al. 2004: 11). Insgesamt war unter den jungen Erwachsenen 2006 die Bildungsbeteiligungsquote der jungen Frauen mit gut 45% um 2-3 Prozentpunkte über der der jungen Männer (vgl. Autorengruppe Bildungsberichterstattung 2008: 37). Unterschiede zuungunsten der Jungen ergaben sich auch bei den Leistungen: (Nicht nur) PISA 2000 ergab für Mädchen bekanntermaßen eine deutlich größere Lesekompetenz als für Jungen. Jungen waren dagegen häufiger funktionale Analphabeten und hatten seltener Spitzenkompetenzen (vgl. Hovestadt 2002: 5). Andererseits verhielt und verhält es sich bei der mathematischen Kompetenz anders herum – wengleich der Unterschied dort nicht so deutlich ausfällt wie bei der Lesekompetenz (dazu: Prenzel et al. 2004: 21; 2007: 16).

Allerdings muss die Frage nach den vergleichsweise schlechteren Schulleistungen eindeutig unter dem Gesichtspunkt der „ernsten Spiele unter Männern“ und damit unter dem Gesichtspunkt unterschiedlicher Sozialisationslogiken gestellt werden: männliche Jugendliche folgen der Wettbewerbslogik, sind bedacht auf gemeinsame Aktivität (als Zeichen der Freundschaft und als Abgren-

zung gegenüber „passiven“, kommunizierenden Mädchen), gerade auch im Bereich des Sports und der Technikanwendung, sind interessiert am Erwerb und der Monopolisierung technischer Kompetenzen und technischer (Macht-)Mittel - Werkzeug, Fahrzeuge, Computer - und wenden sich erst wesentlich später als Mädchen bzw. weibliche Jugendliche der Beziehungsarbeit und Kommunikation zu (vgl. Jösting 2008, 2005). Gerade über den Sport üben Jungen bereits die Regeln und Herrschaftsformen der Berufsfelder ein; problematisch ist diese Reduktion mit Blick auf eine dadurch eingeschränkte Identität (vgl. 2008: 57 f.), die bei einer Änderung der gesellschaftlichen Rahmenbedingungen eben nicht mehr passgenau ist, aber dann nur schwer verändert werden kann.

Die soziale Herkunft, familiale Ressourcen und das (Nicht-)Vorhandensein relevanter Kompetenzen, die in der Familie und über die Familie vermittelt werden können, entscheiden gerade in Deutschland ganz wesentlich über den Bildungserfolg und damit die Zugangschancen zum System der Erwerbsarbeit, das für den Prozess der Statuszuweisung inzwischen zentral geworden ist. Statusniedrige Jungen und junge Männer sind dabei in mehrfacher Hinsicht Belastungen ausgesetzt: zum einen weisen sie herkunftsbedingt wesentlich schlechtere Chancen auf einen höheren bzw. hohen Bildungsabschluss auf (siehe dazu auch: Bäuml/Schümer 2002), haben ein erhöhtes Risiko für ungünstig verlaufende Bildungskarrieren (mit Arbeitslosigkeit an der ersten und/oder zweiten Schwelle), weisen mehr Leistungsschwäche auf und praktizieren mehr deviante Copingstrategien: Stören, Provozieren und Schwänzen bis hin zur Schulverweigerung (und der damit typischerweise einhergehenden Integration in deviante oder delinquente Peergroups).

Gleichzeitig stehen sie vor der Herausforderung, trotz der objektiv ungünstigen Lage, die ihnen ohne Zweifel als Schwäche ausgelegt werden kann, männliche Stärke demonstrieren zu müssen. Besonders diese jungen Männer stehen damit vor der Herausforderung, dass sie mit einer real hohen (sozialen) Verletzungsoffenheit umgehen müssen, die den Gegensatz zur normativ geforderten und von ihnen gewollten männlichen Stärke bildet (dazu: Bereswill 2007).

Auch in der Arbeitswelt erhält das Bild des „starken“ Mannes Einschränkungen. Ganz allgemein ließ der Wandel der Erwerbsarbeit – Technisierung und Tertiärisierung – die körperliche Kraft und Geschicklichkeit in immer weniger Feldern als Distinktionsmerkmal bestehen. Die weitergereichten Männlichkeitsmuster der Moderne, die ihren Ursprung in der industriegesellschaftlichen Wirklichkeit des 19. Jahrhunderts haben, bestehen zwar noch als Verhaltensoptionen, wurden allerdings durch den Wandel in Frage gestellt und/oder haben an gesellschaftlicher Anerkennung verloren: Das betrifft sowohl das Bild des heroischen männlichen Subjekts (Keupp 1990) wie auch das immer noch verhaltensleitende Muster des „Arbeitsmannes“ (Döge 2000): Letzteres erfährt bereits seit gut drei Jahrzehnten durch die Massenarbeitslosigkeit und die Erosion des Normalarbeitsverhältnisses (Keupp 1999) massive Einschränkungen. Zudem fehlen dem erwerbslos gewordenen Arbeitsmann immer noch gesellschaftlich anerkannte Alternativrollen (außer Pensionär bzw. Rentner), die Nicht-Berufsarbeit legitim erscheinen lassen können. Das gilt auch für junge Frauen, wodurch die Lage für junge Männer sich nochmals verschärft: Sie müssen, um ihren Status als Mann zu bewahren, unbedingt in die Erwerbsarbeit; hier an der ersten Schwelle (beim Übertritt in eine Lehrstelle) oder zweiten Schwelle (beim Übertritt nach der Ausbildung) zu scheitern, ist damit mit erheblichen Problemen für die Identität verbunden – sowohl für die Akteure als auch für die Gesellschaft. Zudem bestehen die stereotypen Vorstellungen von anscheinend geschlechterspezifischen Berufen fort: Männer nehmen technische Berufe, Frauen soziale Berufe oder personenbezogene Dienstleistungstätigkeiten an. Männliche Jugendliche und junge Männer, die diesen traditionellen Stereotypen folgen, sehen sich dann aber möglicherweise mit einer weiteren Ohnmacht konfrontiert, wenn es ihnen nämlich nicht gelingt, in einen „männlichen“ Ausbildungsberuf zu kommen.

Die unterstellte Hierarchie der Geschlechter, die sich auch in der Ausschließung der Frauen vom Arbeitsmarkt oder im Fernhalten von höheren beruflichen Positionen manifestierte, erodierte insoweit, als sich Frauen durch die Verbesserung Bildungsexpansion besser in die Berufswelt integrieren konnten; der „Beruf“ als männliches Alleinstellungsmerkmal verschwand, Frauen traten von den „objektiven“ Bedingungen her zunehmend in (Arbeitsmarkt-)Konkurrenz zu Männern. Weder

im (Berufs-)Bildungsmoratorium noch in der Erwerbsarbeit erfolgt die Produktion von Männlichkeit damit in der alleinigen Konkurrenz unter Männern und Kooperation mit Männern; neu hinzu traten die Konkurrenz mit gleich qualifizierten Frauen und die Notwendigkeit, auch mit ihnen Kooperationen lernen zu müssen (dazu: King 2000: 98). Männlichkeit entwickelt sich damit in der sekundären und tertiären Sozialisation sowie immer mehr auch in der Erwerbsarbeit in der aktiven und nicht mehr so eindeutig hierarchisierbaren Auseinandersetzung mit Frauen.

Allerdings ist die Arbeitsmarktintegration von Frauen zum großen Teil durch Teilzeitbeschäftigung gekennzeichnet, vor allem bei Müttern. (ergänzend kommt hinzu, dass die Wochenarbeitszeiten von Müttern, unabhängig von der Zahl der Kinder, seit Mitte der 1980er-Jahre deutlich zurückgegangen sind, je nach Kategorie zwischen 4,4 bis 8,1 Stunden, vgl. BMBFSFJ 2005: 21). Damit sind Familiengründungen eine weiter bestehende Grenze. Sie bewirken eine Re-Traditionalisierung, da die Vereinbarkeit von Familie und Beruf in Deutschland für Frauen nicht oder nur stark eingeschränkt gegeben ist. Mit dem Übergang zur Familie wünscht bildungs-, statusgruppen- und altersunabhängig die Mehrheit der Männer wieder ein traditionales Modell, dass die Fürsorge eindeutig verteilt: die Sorge für die Kinder liegt bei der Frau, die Autonomie beim Mann - die Sicherung des Unterhalts bzw. der „Familienernährer“ gilt als die männliche Form der Fürsorge (Gildemeister 2004; Eckes 2004). Dies wird unterstützt durch die Haltung, dass Fürsorglichkeit weiblich und damit mit Männlichkeit unvereinbar sei (vgl. King 2000: 103). Gerade der Beginn der Elternschaft ist eindeutig von traditionellen Vorstellungen geprägt (Kortendieck 2004: 388). Auch versuchen vorgesetzte „Arbeitsmänner“, diejenigen Männer, die ihrem Muster von Männlichkeit gefährlich werden könnten – z. B. erwerbstätige Männer, die bereit sind, den „Fürsorge“-Teil zu übernehmen durch Elternzeit – durch Ausschlussdrohungen im traditionellen System zu halten: der „Hausmann“ und „Elternurlauber“ gilt ihnen als unmännlich. Angst vor einem „Karriereknick“ und anderen Sanktionen lassen Männer/Väter dann nicht selten von ihrem Vorhaben ansehn (vgl. Döge 2000).

Dass Frauen sich in zunehmendem Maße über (Aus-)Bildung und Erwerbsarbeit einen individuellen sozialen Status erwerben konnten und nicht mehr auf einen entlehnten sozialen Status angewiesen waren, reduzierte ebenfalls die die „objektive“ Möglichkeit von Männern, die Erfahrung eigener Machtlosigkeit durch Marginalisierung von Frauen bewältigen zu können. Interessanterweise scheint die wahrgenommene Bedrohung bei Männern aus mittleren Statusgruppen stärker zu sein als bei statusniedrigeren Männern. Dahinter steht, dass die Ressourcen, über die die Statusbestimmung der mittleren Statusgruppen erfolgt, kognitiver Art sind und Frauen hier prinzipiell gleiche Möglichkeiten wie Männer haben; bei statusniedrigen Männern hat die körperliche Kraft dagegen gerade im Berufs- und Tätigkeitsbereich einen immer noch dominierenden Stellenwert, so dass alleine aufgrund der üblicherweise gegebenen größeren körperlichen Stärke eine männliche Überlegenheit leichter herzustellen ist (vgl.).

2.5 Herausforderung: Partnerschaften und Familie

Die nachholende Modernisierung der Frauen hat, in Verbindungen mit der Änderung rechtlicher Rahmenbedingungen, aus traditionaler Sicht Partnerschaften dadurch schwieriger gemacht, dass sie mehr zu Aushandlungsbeziehungen wurden denn eindeutig hierarchisch kontrollierbare Beziehung zu bleiben. Außerdem erhöhten sich die Erwartungen beider Partner an eine Partnerschaft bzw. Ehe und ihre Breitschaft, eine als unbefriedigend empfundene Beziehung zu lösen, hat zugenommen – bei Frauen ausgeprägter als bei Männern. Das belegen die zunehmenden Trennungs- und Scheidungszahlen: etwa 0,2 Mio. Ehen werden jährlich geschieden (wobei etwa drei Fünftel der Anträge von Frauen ausgehen), gut zwei Fünftel aller neugeschlossenen Ehen werden wieder getrennt. Kinder und Jugendliche leben häufig selber bereits mit der Erfahrung einer Nachtrennungs- und/oder Fortsetzungsfamilie, da in der Hälfte aller Scheidungen – da bedeutet derzeit in ca. 100.000 Fällen

jährlich – Kinder und Jugendliche mit betroffen sind. Dass sich die Eltern trennen könnten, steht für 6- bis 14-Jährige auf Rang sechs der Ängstliste: zwei Fünftel haben davon große Angst (vgl. Politik&Unterricht 2004: 8).

Die soziale Modernisierung schlägt sich auch in neuen Erwartungen an die Vaterrolle bzw. die Männerrolle in einer Familie nieder. Sie pluralisierte sich: neben die traditionellen Väter (Bedeutungsverlust) tritt der partnerschaftliche Vater (der als Vorbild, Spielgefährte und Erzieher verfügbar ist) und der „neue“ Vater, der der auch „weibliche“ Fürsorgeleistungen übernimmt. „Neue Väter“ bilden zwar immer noch eine kleine Gruppe und sind eher milieutypisch verteilt. Tazi-Preve (2004) hält auf Basis der PPA-II-Studie für Österreich fest, dass sich „die Institution der Familie als resistenter gegen einen Wandel erweist als Sektoren wie Bildung oder Arbeitsmarkt (2004: 119). Die immer noch gegebene Ungleichverteilung der Familien-, Erziehungs- und Hausarbeit zu Lasten von Müttern (auch bei Berufstätigkeit) lässt für Deutschland ebenso belegen, z. B. anhand der Zeitverwendungsstudie (BMFSFJ/Statistisches Bundesamt 2003), denn: „Männer arbeiten tatsächlich selten unbezahlt“ (Tazi-Preve 2004: 126). Zulehner (2004) stellt einerseits eine Zunahme an „modernen Männer“ fest, die der dominierenden und zentralen Bedeutung der Arbeit für den Mann auf der Einstellungsebene ziemlich ablehnend gegenüberstehen, ebenso, wie sie Aufgaben, die traditionell mit dem „Familienernährer“ einhergehen, wesentlich seltener als ihre alleinige Aufgabe betrachten. Allerdings bestehen auch beim modernen Mann „Schief lagen“, weil sie weniger bereit sind, Versorgungsaufgaben zu übernehmen, eher „männerspezifische Hausarbeiten“ übernehmen und auch insgesamt eher Eigenschaften des „starken Mannes“ befürworten (2004: 7 ff.). (Durch Strategien der Partnerinnenwahl können junge Männer dem scheinbar begegnen: indem sie statusniedrigere Frauen zur Partnerin nehmen oder Frauen, die aufgrund ihrer Ressourcen nur begrenzt die Möglichkeit haben, sich einen eigenen Status zu erwerben. Doch bedeutet das eine deutliche Eingrenzung von Möglichkeiten).

2.6 Herausforderung: Identität

Durch das Konzept der Heteronormativität bildet das „Geschlecht“ den Masterstatus bei der Identitätskonstruktion. Identität bedeutet Einzigartigkeit und mit sich selbst Gleichsein (Hurrelmann 2002: 99). Sie umfasst die Innenperspektive des Subjekts wie die wahrgenommene Außenperspektive (Haußer 2002). Identität ist fragmentarisch, wie bereits Mead (1991) in seinem Konzept festhielt: „Wir spalten uns in die verschiedensten Identitäten auf, wenn wir zu unseren Bekannten sprechen“ (1991: 184). Sie wird situativ hergestellt bzw. bestätigt und man „besitzt [sie] immer nur in bestimmten Situationen und unter anderen, die sie anerkennen“ (Krappmann 1978: 35). Sie ist damit prinzipiell zerbrechlich, kurzzeitig, nur begrenzt verbindlich und kann (durch Entzug der Anerkennung) jederzeit in Frage gestellt werden.

Das aus den 1960er-Jahren stammende Konzept der „einheitlichen Ich-Identität“ (Erikson), eines „possessiven Individualismus“ (Keupp 1990), bei dem das (männliche) Subjekt die Kontrolle über sich und seine Identität hat, ist durch die Modernisierung obsolet geworden. Identität wurde zunehmend weniger eindeutig und vermehrt Aushandlungssache. Das setzt als neue, notwendige Kompetenz vermehrte Ambiguitätstoleranz voraus, also die Fähigkeit, Mehrdeutigkeiten und auch Widersprüchliches, Ungewisses und Unstrukturiertes ertragen und bewältigen zu können (vgl. Reis 1997).

Einen „Gültigkeitsverlust“ erfährt Identität – auch als „männliche“ Identität – durch den sozialen Wandel. Hier wirken mit den „Freisetzungen“ (Beck 1986) die bereits angesprochenen Herausforderungen aus dem Arbeitsmarkt (diskontinuierliche Erwerbsbiographien, Arbeitslosigkeit) bzw. den Lebensformen (Trennung bzw. Scheidung). Als Probleme erweisen sich damit (sozial-)ökologische und biographische Brüche, die das Herstellen einer persönlichen Kontinuität deutlich erschweren.

Das auch heute noch beachtete Identitätskonzept von Mead (1991) ist in Teilen ein „männliches“ Konzept: Die Generalisierung durch die Teilnahme am organisierten Spiel bzw. Wettkampf (game), verbunden mit dem Erwerb der Fähigkeiten zur wechselseitigen Rollenübernahme, beschreibt aufgrund der Wettbewerbslogik eher die Entwicklung einer männlichen Identität. Die volle gesellschaftliche Integration und die volle gesellschaftliche Identität erlangt das Subjekt nur durch die Partizipation am arbeitsteilig organisierten Prozess (im „me“) – da Erwerbsarbeit als „typisch männlich“ galt (und z. T. noch gilt), erlangt damit das „männliche“ Subjekt diese Identität.

2.7 Herausforderung: Marginalisierung

Männlichkeit entsteht sich nicht nur über die Auseinandersetzung und den Wettbewerb mit Frauen, sondern vor allem durch die Auseinandersetzung und den Wettbewerb mit anderen Männern. Dabei stehen sich sozial mächtige (hegemoniale) Männer und sozial machtlose (marginalisierte) Männer gegenüber (Connell 1998). Je nach Männlichkeit werden unterschiedliche Attribute, Kompetenzen und Praktiken relevant. In ähnlicher Weise geht es bei Bourdieu (1984) um Kämpfe in den Feldern des sozialen Raumes, bei denen diejenigen, welche das Feld definieren, den Kapitalumfang, die Kapitalverteilung bzw. -gewichtung und den Habitus festlegen, die für die Besetzung relevanter Positionen in diesem Feld vonnöten sind. Aus Sicht der hegemonialen Männer sind allerdings die Praktiken und der Habitus, die marginalisierte Männer in die Auseinandersetzung einbringen, sozial entwertete Praktiken und ein entwerteter Habitus, was auf die Männlichkeiten zurückwirkt. Andererseits fehlen marginalisierten Männern oft die Fähigkeiten oder Möglichkeiten zum Einsatz anderer Strategien. Körperliche Stärke wird gerade von denen als Ressource in Auseinandersetzungen eingesetzt, die über nicht viel anderes verfügen als ihren Körper (Kersten 1998), mit dem sie eine sichtbare Inszenierung von Stärke und Gefährlichkeit betreiben.

Wer die „ernsten Spiele“ aus einer Haltung heraus betreibt, die Miller (1968) als Bestandteil einer sog. „Unterschichtenkultur“ beschrieben hat – Zeigen von „Härte“ (Tapferkeit, Kraft, Demonstration von „Maskulinität“ durch den Körper und das Verhalten), „geistiger Wendigkeit“ (Cleverness, Gewitztheit, Schlagfertigkeit), „Erregung“ (Suche nach Spannung, Risiko, Gefahr), „Schicksal“ (Glück oder Pech im Leben haben) „Autonomie“ (frei vom Zwang durch Autoritäten) - und dabei auf die kulturell geeigneten Mittel wie die Anwendung von Gewalt oder das Begehen von Eigentumsdelikten zurückgreift, verletzt allgemeine Normen (vgl. 1982: 344 ff, 356 ff.) und sieht sich mit dem Risiko der Marginalisierung, Stigmatisierung und Kriminalisierung konfrontiert. (Folgen wir den Überlegungen von Möller (2002), dann sind aber weniger die Ziele, sondern in eher anomiethoretischer Betrachtung vornehmlich die Mittel der statusniedrigen Jungen und jungen Männer Ansatzpunkt für die Kritik).

Damit kommen weitere Entwertungen auf traditionale Männlichkeiten zu durch den Wertewandel, der typische Elemente scheinbar genuin männlichen Verhaltens entlegitimiert und der sich auch in codifizierten (Strafrechts-)Normen niederschlägt. Gemeint ist die geänderte Haltung zum Einsatz von männlicher Gewalt als Dominanzstrategie und als Möglichkeit zur Produktion und Vergewisserung von Männlichkeit, sowohl im Privatbereich (Gewaltschutzgesetz, Gesetz zum Schutz vor Nachstellungen, Züchtigungsverbot) als auch im gesellschaftlichen Binnenbereich (Körperverletzung). Zusätzliche Ohnmachtserfahrungen erleben diejenigen marginalisierter Männer, die aufgrund ihrer Bewältigungsstrategien in Auseinandersetzungen mit der Polizei geraten. Dies gilt besonders für junge Männer mit Migrationshintergrund, die sich homosozial in delinquenz- und gewaltbereiten Cliquen organisieren, und die Konfrontation mit einer als hegemonial empfundenen, ebenfalls homosozialen Männlichkeit suchen (vgl. Spindler 2007): Allerdings suchen sie als Marginalisierte diese Auseinandersetzung oder diesen Wettbewerb mit den Vertretern einer bestimmten, ihnen in Teilen ähnlichen Form einer dominierenden Männlichkeit, um sich darüber vor sich, den Peers und auch den Polizisten zu bestätigen.

Ein erklärender Faktor hinter problematischen Verhaltensmuster junger Männer kann die unvollständige Individualisierung sein. Eisner (2001) führt den säkularen Rückgang der (massiven körperlichen) Gewalt im Zuge des Modernisierungsprozesses weniger auf die bei Elias (1991) postulierte Entwicklung eines innengeleiteten, zur Selbst- und Affektkontrolle fähigen zivilisierten Subjekts zurück, sondern mehr auf den von Durkheim (1961) beschriebenen, verhaltensregulierenden Effekt der Individualisierung, nämlich die Herauslösung aus kollektiven Verpflichtungen und die dadurch gestiegene Möglichkeit, sich auf Grundlage eigener Reflexion zu verhalten. Mehr Abweichung und mehr Gewalt wären dann nicht Ausdruck von zu viel Individualisierung, sondern im Gegenteil das Ergebnis von unvollständiger Individualisierung bzw. einer Sozialisation, die nicht die notwendigen Kompetenzen für das Verhalten in einer pluralisierten und individualisierten Umwelt vermittelte.

Die zunehmende soziale Ausdifferenzierung bewirkte nicht nur eine gestiegene Durchmischung sozialer Kreise (vgl. Simmel 1908), sondern auch die Schließung sozialer Kreise, freiwillig bei denen, die darüber Distinktion betreiben wollen - der von Bourdieu (1991) so bezeichnete Club-Effekt -, eher erzwungen bei denen, die durch Ressourcenmangel oder Ausgrenzung nur einen eingeschränkten Zugang zur Gesellschaft haben - nach Bourdieu (1991) der Ghetto-Effekt. Daraus können in ungünstigem Fall Parallelgesellschaften mit Partikularmoralen entstehen. Partikularmoralen weisen jedoch ein relativ erhöhtes Risiko auf, in normativen Widerspruch zu gesellschaftlichen Erwartungen zu geraten. Für diejenigen, die sich an partikularen Verhaltenserwartungen und Legitimitätsvorstellungen orientieren, steigt damit das Risiko, gesellschaftlich als deviant oder delinquent gesehene Verhaltensweisen zu praktizieren.

3. Versuch der Stärke: der „Krieger“ als Entwurf eines Selbst

Das heteronormative Muster hat noch nicht ausgedient, obwohl es „objektiv“ betrachtet bereits vielfach gebrochen wurde. Unterstützt wird es aber u. a. durch den Weiterbestand des Modells vom männlichen Familienernährer (dazu u.a. Pinl 2003). Unterstützt wird es auch durch die Reproduktion männlicher Macht, denn Führungspositionen in allen Bereichen sind immer noch dominant männlich besetzt und bilden – gerade, wenn es um die Reproduktion geht - letztlich Eineinhalb-Personen-Berufe mit Karrierebegleiter/in (Weber/Schaeffer-Hegel 2000). Unterstützt wird das Muster auch dadurch, dass bestimmte Eigenschaften, die anschlussfähig an das heteronormative Modell sind, immer noch mit Mannsein verbunden werden. Wie Baur (2006) zeigte, gehören dazu u. a. die technische Kompetenz und

Außerdem kann das heteronormative Muster immer noch in vielen Bereichen, wenn auch in z. T. deutlich abgeschwächter Form, gelebt werden. Einmal legitimieren einige Milieus – das sog. traditionslose Arbeitermilieu, aber auch das traditionale Arbeitermilieu – in bestimmtem Maße gewaltaffine und gewaltbereite Männlichkeiten. Auch in traditional orientierten Migrantmilieus sind diese Muster durchaus gegeben. Die stabile Männlichkeit entsteht dabei durch die erfolgreiche Bewältigung von Gewalt, die gerade nicht eine lebenslange Strategie werden soll, sondern üblicherweise mit der Jungerwachsenenphase (und der Übernahme von Verantwortung für das eigene Leben bzw. für Andere in Partnerschaft und Familie endet (dazu: Matt 1999). Die „riskanten Wettbewerbsspiele“ haben insofern „Übungscharakter“ (Meuser 2008: 41). In subtilerer Form findet sich das auch in anderen Milieus, nur wird die Heteronormativität hier sehr wesentlich über die Erwerbsarbeit als Ausdruck der Dominanz des „Arbeitsmannes“ (Döge 2000) hergestellt – besonders, wenn die Frage nach der Reproduktion relevant wird.

Der Rückgriff auf traditionale, gewaltförmige Männlichkeitsmuster, die von der „bürgerlichen“ oder „Mittelschichtgesellschaft“ abgelehnt werden, wird möglicherweise von Jugendlichen zur Bewältigung ihrer Lage und Bewerkstelligung ihrer Männlichkeit eingesetzt, die massiver Konfrontationen mit Ohnmachts- und Versagenserfahrungen oder die Erfahrung von Exklusion hatten und

nicht auf Mittel zurückgreifen können, die als legitim und relevant definiert wurden. Sie produzieren ihren Status und ihr Selbstwertgefühl durch das sichtbare Inszenieren von (vorübergehend) dominanter Männlichkeit, deren Kernpunkt die „männliche Ehre“ bildet, die es auch und gerade mit körperlicher Gewalt zu verteidigen gilt (vgl. Kersten 1998: 116; 1997: 105).

In deutlicher Abgrenzung zu den gegenwärtigen Veränderungen des Männlichkeitsbildes und unter Rekurs auf tradierte Männlichkeiten – das heroische männliche Subjekt oder die soldatische Männlichkeit – besteht mit dem „Krieger“ ein (heroisches) Männlichkeitskonzept, das die Gewalt in ein Muster von „Ehre“ einbindet und darüber zu legitimieren sucht. Prinzipiell sind diese Muster nichts elementar Neues; auch die früheren Indianer- und Ritterspiele von Kindern haben Formen von Krieger*innen als Hauptfiguren. Neu ist einmal, dass sie in virtuellen Umgebungen gespielt werden können, die abgeschlossen sind gegenüber der normalen Welt.

Mit dem „Krieger“ lassen sich idealtypisch eine Reihe von Attributen in Verbindung bringen, die gegen Ambivalenzen gerichtet sind und den „heteronormativen Mythos“ (Kraß 2007) stützen: Der Krieger enthält Elemente des Heroischen, weil er bereit sein soll, sich für „die Sache“ einzusetzen und zu „opfern“. Das zeigt u. a. auch der Wandel des Männlichkeitsbildes in der Erinnerungskultur des 1. Weltkriegs, das sich vom Kämpfer zum (heroischen) Krieger hin entwickelte (vgl. Reulecke 2001). Dabei wirken auch ex post (Um-)Deutungen wie der sog. Mythos von Langemark, mit dem die Opferbereitschaft der jungen Männer beschworen werden sollte (vgl. Trommler 1985). Der Krieger beweist (auch mit seiner heroischen Geste, sich selber zu opfern) hohe Solidarität unter Männern und Loyalität mit einem größeren Ganzen bzw. einem Herrn (was sich z. B. am Bushido der Samurai zeigt). Er soll von moralischen Prinzipien geleitet sein, ist damit der moralisch „Gute“, der gegen das moralisch Schlechte und „Böse“ angeht. Er soll von einem „Ehrenkodex“ geleitet sein, der sein Verhalten reguliert und legitimiert. Er ist bereit, die „Ehre“ (die eigene oder die der Gemeinschaft) zu verteidigen. Er ist der „Starke“, der für den Schutz von „Schwachen“ verantwortlich ist. Damit entspricht er dem heteronormativen Muster, da er „männliche“ Stärke statt „weiblicher“ Verletzungsoffenheit (Bereswill 2007) zeigt. Er lebt in homosozialen Gemeinschaften, zusammen mit anderen „Kriegern“. Er ist „durchsetzungsfähig“, kompetent im Umgang mit Gewalt und in der Lage, diese Gewalt zielgerichtet zur Erfüllung eines „Auftrags“ einzusetzen. Der „Krieger“ bedeutet damit Eindeutigkeit und stützt das Muster der Heteronormativität.

Der „Krieger“ weist inhaltliche Berührungen mit der hegemonialen soldatischen Männlichkeit auf, liegt aber als gegenwärtiges Männlichkeitsmuster jenseits der formal-bürokratischen Einbindung und auch Begrenzung dieser soldatischen Männlichkeit. Es sind gerade unbedingt die disziplinierten und gelehrigen soldatischen Körper, von denen Foucault (1994) spricht, die das Ergebnis von Einübung und systematischer Kontrolle bilden. Dies zeigt sich sehr deutlich und exemplarisch an Jugendgangs, die sich in der Selbstbetrachtung als „Soldaten“ und „Krieger“ verstehen (siehe dazu: Scott 1999). Das Bild vom „Krieger“ enthält darüber hinaus auch Elemente der Mythifizierung. Der Krieger wird zu einem Männlichkeitsmythos, der zeitlich weit vor der Gegenwartsmoderne liegt oder auch antimoderne Elemente enthält.

Vorstellungen, die denen vom „Krieger“ nahekommen, finden sich in Rollenmustern wieder, die in Jugend(sub-)kulturen und weltanschaulich motivierten Subkulturen – Skins, Hooligans, Neonazis – aktuell sind. Eckert et al. (2001, 2000) charakterisieren Hooligans als „Wochenend-Söldner“ oder „Wochenendkrieger“, die am Wochenende ihre männliche Ehre und die Ehre ihres Vereins gegen die Wochenend-Söldner verteidigen, die für den anderen Vereins eintreten. Sie erleben ihren Gewalteintritt in der Kampfgemeinschaft mit Gleichgesinnten. Skinheads folgen dagegen einem „Landsermodell“ (Kersten 1998): „ein ‘fossiles’ maskulines Leitbild legitimiert die Gewaltbereitschaft der (...) Skins“ (1998: 115), das durch Kameradschaftsvorstellungen, Ehre und Respekt geprägt ist (vgl. 1998: 122 ff.). Hier finden sich ebenfalls Versatzstücke der Krieger-Mentalität, wie z. B. die Beschützerattitüde, die Selbststilisierung als jemand, der sich für das Wohl der Nation oder für Schwächere einsetzt oder die gewaltbereite Männlichkeit, welche für die Ehre eintritt. Wie Möller (2008) aufzeigt, können die Inszenierung „männlicher“ Stärke und der Einsatz von Gewalt

auch als Mittel der Komplexitätsreduktion verstanden werden, die gegen die Modernisierung der Geschlechterverhältnisse und die Pluralisierung alternativer Männlichkeiten gerichtet sind. Dabei werden Elemente aus der traditionellen Arbeitermännlichkeit gegen die „bürgerliche“, „kapitalistische“ Moderne eingesetzt, der „Zivilisierung“, Verhäuslichung und Entkörperlichung von Männlichkeit stellen Skins eine wilde, straßenbezogene, maskulinistische Männlichkeit gegenüber (vgl. vgl. 2008: 235 f.). Auch für das Gewaltverständnis von Banden oder Gangs ist der „Krieger“, der territorial an die Nachbarschaft gebunden ist und gewaltförmige Revierverteidigung betreibt. Der Wertebezug, der den Gewalteinsatz rechtfertigt; wird bestimmt durch Solidarität, männliche Ehre und (Erzwingen von) Respekt (dazu: Kersten 1998). So sehen sich auch in (US-amerikanischen) Jugend- und Jungerwachsenengangs die Mitglieder selber als „Krieger“ (dazu u. a. Keiser 1969).

Mit einer Selbstzurechnung als „Krieger“ ist aufgrund der Attribute jeden Fall ein erhebliches Aufmerksamkeits- und Provokationspotenzial vorhanden: die Rechtfertigung von Gewalt – sowohl als Neutralisierungsstrategie (dazu: Sykes/Matza 1968) als auch als Legitimation durch Rückbezug auf andere Wertemuster – läuft dem zivilisatorischen Grundmodell zuwider, das die Gewalt von Bürgern im Binnenverhältnis der Gesellschaft für illegitim erklärt(e) (dazu: Elias 1991) und über die Sozialisation diverse Versuche der Disziplinierung des Körpers und des Subjekts unternahm mit dem Ziel, die Selbst- und Affektkontrolle zu steigern (dazu auch: Foucault 1994).

4. Der „Krieger“ - (mediale) Rollenvorbilder

Verhaltensvorbilder für gewaltaffine oder gewaltförmige Männlichkeiten erhalten Jungen und männliche Jugendliche zuerst in den Familien durch gewaltaktive und dabei „erfolgreiche“ Väter (dazu: Bandura 1986). Gewalterfahrungen in der Familie – das Erleiden von Gewalt in der Erziehung und das Erleben von Gewalt in der Partnerschaft – wirken sich dabei auch mittelbar aus, da sie eine positivere Haltung zur Gewalt bewirken kann (dazu: Pfeiffer et al. 1999). Das wiederum beeinflusst die Auswahl künftiger Netzwerkkontakte. Weitere Vorbilder können aus der Wohnumwelt bzw. dem Wohnquartier stammen, nämlich (junge) Männer, die milieutypische, auch mit Gewalt verbundene Muster von Männlichkeit leben (siehe u. a. Eckert et al. (2000; 2001) mit Blick auf gewalttätige Jugendgruppen). Wenn diese Muster typisch bzw. „normal“ sind für die jeweilige Umwelt und die (jungen) Männer, die sie anwenden, einen hohen informellen Status haben und sozial anerkannt sind – auch bei den Konformen –, steigt ihre soziale Attraktivität für Jungen und männliche Jugendliche deutlich an, es kann eine „differenzielle Identifikation“ (Glaser 1967) erfolgen. In besonderer Weise trifft dies für Ghettos zu, in denen stark gewaltaktive und damit im Rahmen ihrer Gangs „erfolgreiche“ junge Männer zu sog. „Ghetto-Stars“, also zu einer Art von „Kriegern“, werden (vgl. u. a. den autobiographischen Bericht von Scott (1999)). Wie sehr jedoch mediale Vorbilder zur Entstehung einer Mentalität beitragen, die dem erwähnten Muster des „Krieger“ entspricht, lässt sich nach den bisherigen Untersuchungen nicht eindeutig feststellen. Die folgenden Ausführungen bilden daher eher plausible Hinweise auf Effekte in diese Richtung.

4.1 Ganster-Rapper: Mediale Krieger-Vorbilder?

Andere mögliche Modelle, die an diese Muster anschlussfähig sind, werden bereits durch eine mediale Inszenierung vermittelt. Das gilt besonders für delinquent bzw. sich als delinquent inszenierende „Helden“ aus der Musik- und Unterhaltungsbranche wie die „coolen“ Ganster-Rapper oder die Porno-Rapper, die über Musikvideos und in ihren Liedertexten Allmächtsphantasien, Grenzenlosigkeit (jenseits rechtlicher Beschränkungen und polizeilicher Kontrollmöglichkeit), Gewaltbereitschaft und eine provozierende, Frauen und Homosexuelle verachtende Hyper-Maskulinität im urbanen Raum inszenieren. Sie inszenieren sich einmal als Opfer der schlechten Lebensbedingun-

gen in ihren Quartieren und der diskriminierenden Praktiken staatlicher Akteure oder Institutionen (Polizei) und leiten daraus in ihren Texten für sich die Legitimation zu abweichenden Einstellungen (gegen „Andere“) sowie abweichenden Handlungen (Gewalt, Kriminalität) ab. Verbindungen zu einem „Krieger“-Image werden auch durch die Namensgebung hergestellt, wie es der Rapper „Bushido“ (Weg des Kriegers) betreibt. Durch die mediale Inszenierung als eine Art „Ghetto-Star“ sollen die Aussagen authentischer wirken.

Die Wirkung genau dieser Inszenierungen gerade auf männliche Jugendliche wäre aber noch eingehender und mit besseren Forschungsdesigns und Stichproben zu untersuchen als dies bislang erfolgte. Allgemein festzuhalten ist, dass Kinder und Jugendliche mediale Reize, die zu schnell, zu zahlreich, zu häufig, zu laut, zu wenig zusammenhängend auf sie einwirken, zwar nicht verarbeiten können, aber sie merken sie sich; bei häufiger Einübung können daraus (auch hirnrorganisch) feste Vernetzungen und Muster entstehen (Besser 2007: 15 f.). Die wenigen bisherigen Untersuchungen zum Einfluss von „Ganster-Rap“ liefern schwache Hinweise dafür, dass einmal der Kommunikationsstil beeinflusst wird: Kinder und Jugendliche bedienen sich der z. T. sehr obszönen und gewalthaltigen Sprache, mit der sie untereinander Anschlussfähigkeit herstellen und Erwachsene wirksam provozieren können. Noch unklar ist, inwieweit davon auch die Einstellungen und das Verhalten von Kindern und Jugendlichen beeinflusst werden – oder ob sich vornehmlich die Jugendlichen, die sich von ihrer Lebenssituation, ihren Einstellungen und ihrem (Gewalt-)Verhalten her als anschlussfähig an das sehen, was die Rapper inszenieren, bewusst die Musik wählen. Allgemein gilt, dass gewalthaltige Lieder kurzfristig zu mehr feindseligen Gefühlen führen können (dazu: Kunczik/Zipfel 2005). Untersuchungen mit kleiner Probandenzahl an Klinikinsassen ergaben, dass Musik bzw. Lieder mit Gewaltinhalten negative Emotionen hervorrufen und ein erhöhtes Risikoverhalten (Drogen, Gewalt usw.) nach sich ziehen können. Allerdings kann es es auch sein, dass dahinter bestimmte Persönlichkeitsmerkmale als Drittvariable stehen, die sowohl die emotionalen Reaktionen als auch das Risikoverhalten beeinflussen (vgl. Kunczik/Zipfel 2005: 247).

Inhaltsanalysen von Gewaltvideos zeigen, dass Rap-Videos mit drei Zehnteln den relativ größten Anteil von Filmen mit Gewaltdarstellungen aufwiesen (vgl. Kunczik/Zipfel 2005: 251 f.). (Damit ist jedoch die große Mehrheit der im Untersuchungszeitraum analysierten Rap-Videos zumindest frei von körperlicher Gewalt!). Für die Frage nach dem Modellcharakter der virtuellen Gewalt weisen diese Videos einige zumindest bedenkenswerte Eigenschaften auf: Die Darstellung ist in ihren Auswirkungen folgenlos. Es handelt sich meist um „sterile“ Gewaltdarstellungen, ohne sichtbaren Schaden oder sichtbares Leiden des Opfers. Zudem blieben die Gewaltakte in großer Mehrheit sozial folgenlos für den Täter, er wurde nicht sanktioniert. Außerdem erfolgte vergleichsweise häufig eine Rechtfertigung der Gewalt.

Allerdings liefern auch diese Ergebnisse nur mögliche Hinweise, denn der Effekt der medialen Darstellungen auf die Einstellungen (als „Krieger“) und die Umsetzung in reales Verhalten sind empirisch noch nicht eindeutig belegbar.

4.2 Gewalt anwendende „Helden“ und „Krieger“ aus (interaktiven) Computerspielen: Vorbilder?

Die Reihe der gewalttätigen medialen Helden und Krieger wird in den 1980er-Jahren eröffnet mit den Filmen der „Rambo“-Reihe sowie dem Fantasy-Krieger „Conan“, denen seither eine Vielzahl von filmischen Kriegern und „Kriegs“-Helden folgte. Bei den Computerspielen entstanden ab Anfang/Mitte der 1990er-Jahre First-Person-Shooter wie Doom (1993), Descent (ab 1995), Quake (ab 1996), Half-Life (ab 1998, Nachfolgeversion ab 2004), Counter Strike (ab 2000), Return to Castle Wolfenstein (ab 2001). Hier stehen besonders die „handwerklichen“ Elemente des Kriegers, nämlich der kompetente Waffenumgang, im Vordergrund; außerdem muss sich die Spielfigur bei der Erfüllung eines „heroischen“ Auftrags bewähren (bei Descent: Beseitigen von Robotern, die auf

einem Mond eine Schürfstation besetzt haben, bei Counter Strike die Bekämpfung von Terroristen, bei Doom der Kampf gegen Dämonen und Zombies, bei Half-Life der Kampf gegen (meist) außerirdische Kreaturen). Beim Online-Rollenspiel World of Warcraft weisen die eingenommenen und im Laufe des Spiels entwickelten Spielfiguren durchaus Elemente eines heroischen „Krieger“-Charakters auf. So enthält das Spiel ein „Ehrensystm“ mit Ehrenpunkten (für einen erfolgreichen Kampf), die Möglichkeiten, durch Unterweisungen eine „Charakterstärkung“ zu erreichen, der Respekt vor der Spielfigur durch ihren Ruf als erfolgreicher und guter Kämpfer (unter: wikipedia). In einer Internetseite mit Ratschlägen für Spieleinsteiger (World of Warcraft Tipps)¹ werden Zähigkeit, Robustheit und Willenskraft als Kennzeichen der Spielfigur „Krieger“ angegeben und sie werden als „Rückgrat jeder Armee oder Gruppe“ vorgestellt. Dass diese Figur ihre Energie im Spiel aus der Quelle „Wut“ bezieht, erinnert an die mittelalterlichen Berserker. Mit dem „Krieger“ stimmen die Spielfiguren auch in anderer Hinsicht überein. Sie werden nur für einen Zweck geschaffen und im Spiel weiterentwickelt: sie sollen möglichst erfolgreich kämpfen. Ihr gesamtes virtuelles Dasein ist, analog zum Stereotyp des „Kriegers“, dem Kampf, der Auseinandersetzung, der Gewaltanwendung gewidmet.² (Es bestehen aber auch Internet-Communities von Counterstrikespielern wie z. B. die „CSS-Krieger“ (<http://www.kriegercss.de>).

Die Frage nach den Wirkungen von Spielen mit Gewaltinhalten auf das Verhalten besonders der jugendlichen Spieler wird seit Jahren in Politik, Öffentlichkeit und Wissenschaft kontrovers diskutiert. Es sollte weder von einer Nicht-Wirkung noch von einer Ein-Punkt-Theorie ausgegangen werden, nach der Medien mit Gewaltinhalten (besonders die First-Person-Shooter-Spiele) allein ursächlich für Gewalt seien. Dass die jungen Menschen, die in jüngerer Zeit durch extreme Gewalt wie Amokläufe (nicht nur) an Schulen aufgefallen sind, meist auch intensive Computerspieler gerade von First-Person-Shootern waren, hat methodisch zunächst keine Beweiskraft – von den Wenigen, die einer Extremgruppe angehören, auf die Gesamtheit zu schließen, wäre ein individualistischer Fehlschluss.

Damit mediale bzw. virtuelle Gewalt in echte Gewalt übertragen wird, müsste eine Ähnlichkeit herstellbar sein mit der „wirklichen“ Welt des Spielers (vgl. Fritz/Fehr 2005). Diese Übertragbarkeit ist vermutlich eingeschränkt, so dass eine Übertragung im Wesentlichen bei Personen mit psychischen Störungen zu erwarten wäre (vgl. Ladas 2002). Empirisch ist der Zusammenhang jedoch trotz einer Reihe von Untersuchungen noch nicht ausreichend geklärt (vgl. Kunczik/Zipfel 2004). Experimentelle Studien wiesen eine zumindest kurzfristige Steigerung der Aggressivität und feindseliger bzw. aggressiver Gedanken nach dem Spielen gewalthaltiger Computerspiele nach (vgl. u. a. Frindte/Obwexer 2003; Krahe et al. 2006).

Dann sind aber noch die Übergänge von der Einstellung zum Gewalthandeln zu (er-)klären. Zwar stimmen eine Mehrzahl von (repräsentativen) Jugend- und Schülerelbstberichtstudien darin überein, dass zwischen (mehr) medienvermittelter Gewalt und (mehr) realem Gewalthandeln eindeutige Zusammenhänge bestehen. Der isolierte Effekt der Medien ist für die Gesamtheit der Schüler/innen ziemlich klein, aber er kann in den Gruppen der intensiven Spieler zu einem durchaus beachtlichen Faktor werden (vgl. Krahe et al. 2006). Allerdings gilt es zu berücksichtigen, dass ein problematischer Umgang mit (Gewalt-)Medien typischerweise in Zusammenhang steht mit Merkmalen der Person des Spielers und seiner sozialen Umwelt, die ebenfalls Ausdruck einer erhöhten allgemeinen Problembelastung sind. Gewalt in den Medien wirkt also typischerweise gemeinsam mit anderen Faktoren auf das Gewalthandeln ein. Außerdem weisen die Schülerelbstberichtstudien ein ex-post-facto-Design auf, weshalb die Hintergrundvariable (z. B. der Medienumgang) nicht in eine zeitliche Abfolge mit dem durch sie beeinflussten Verhalten (hier: der Gewalt) gebracht werden kann; Wirkungsketten sind damit nicht im kausalen Sinne interpretierbar.

1 Unter: <http://www.world-of-warcraft-tips.de/guides/klassen/krieger/ausfuehrliche-guide-ueber-den-krieger.html>.

2 Dagegen bedienen Spieler im Third-Person-Shooter „Grand Theft Auto: Vice City Stories“ (ab 2006) einen hochgradig kriminellen „Helden“, der Schutzgelderpressung, Prostitution und Drogenhandel betreibt, im Spiel auch Amokläufe durchführen kann und sich „heroisch“ gegen eine wachsende Zahl von (Straf-)Verfolgern behaupten muss.

Für die Fragestellung der Tagung von Bedeutung sind jedoch Ergebnisse, die sich u. a. in unserer bayerischen Schülerstudie finden: als problematisch im Gewalthandeln erweist sich dabei nämlich die kleine Gruppe im Wesentlichen männlicher Jugendlicher, welche die Mediendarstellungen für das Abbild der Wirklichkeit halten und sie (bzw. die Handlungen des Helden) als verhaltensleitend wahrnehmen (vgl. Fuchs et al. 2008). Das entspricht dem Muster des „realitätsstrukturierenden Transfers“ (Fritz 2003): Die Spieler verwenden ihre Erfahrungen aus den Spielen, also aus der virtuellen Welt, um damit die reale Welt zu bewerten. Auch hier moderiert der Sozialisationskontext: Vor allem bei fehlender elterlicher Kontrolle und häufigem sowie intensivem Spielen kann der Gewalttäter im Spiel zum möglichen Verhaltensmodell werden (vgl. Barlett/Anderson 2009).

Als risikobelastet gelten vor allem Jungen und junge Männer, die sehr häufig spielen und lange Spieldauern aufweisen, des weiteren junge Menschen, die dadurch alterstypische Verpflichtungen vernachlässigen, also in eine negative Schul- und Ausbildungskarriere geraten, die durch Schulschwänzen, Schul- und Ausbildungsabbrüche bzw. -wechsel gekennzeichnet ist. Problemsteigernd wirken Risikofaktoren im Alltag. Im familialen Bereich sind dies zu wenig elterliche Sorge und soziale Kontrolle und negative elterliche Vorbilder, wenn die Eltern nämlich selber intensive Spieler sind und/oder (über)langzeitarbeitslos und damit ohne Alltagsstruktur. Beim sozialen Kontext sind das Leben in Risikonachbarschaften bzw. sozialen Brennpunkten zu erwähnen. Ein Risiko bildet auch der Freundeskreis, wenn er aus intensiven Spielern und/oder verhaltensauffällig gewordenen jungen Menschen besteht. Eine bereits bestehende oder sich entwickelnde Devianz- oder Delinquenzkarriere (Drogenumgang, Kriminalität, Bandenmitgliedschaft) kommt dann als letzter Faktor hinzu. Auch Jugendliche mit „männlichem“ Geschlechterrollen-Selbstkonzept, die für sich selber die als „typisch männlich“ geltenden Verhaltensmuster in Anspruch nehmen, werden sich eher zu gewalthaltigen Spielen hingezogen fühlen (Krahé et al. 2006).

Allerdings darf unter dem dominierenden Blick auf Jungen und junge Männer nicht übersehen werden, dass auch Mädchen und (junge) Frauen Computerspiele spielen; auch unter ihnen bestehen Spielerinnengemeinden, die gewalthaltige Spiele und dabei auch Ego-Shooter bevorzugen (dazu: Zaremba 2009). Dafür kamen ab den 1990er- Jahren Spiele auf den Markt, die sich in besonderer Weise durch neue Rollenangebote an Spielerinnen richteten: Die Hauptfiguren sind kampfstarke, gefährliche und gewaltfähige Heldinnen, die aber zugleich (auch als Reminiszenz an männliche Spieler) erotisch und begehrt wirken. Wenn wir auf der einen Seite nach dem Zusammenhang zwischen dem kriegerischen männlichen Held in Computerspielen und der „Krieger“-Mentalität unter männlichen Jugendlichen und jungen Männern fragen, müssen wir auf der anderen Seite auch der Frage nachgehen, inwieweit die kriegerischen Heldinnen bei weiblichen Jugendlichen und jungen Frauen einstellungsleitend werden können. Zaremba (2009) verweist auf Internetdarstellungen von Spielerinnengemeinden wie GIRLZCLAN, die sich als „Nice American Shooter Girls“ generieren mit einer Mischung aus „das nette Mädchen/die liebevolle Frau *und* die erotische, unabhängige Kampfamazone“ (2009: 289). Folgen wir z. B. Bartlett/Anderson (2009), haben Computerspiele mit Gewaltinhalten sowohl bei Männern als auch bei Frauen eine aggressivitätssteigernde Wirkung. Dabei ist aber zum einen nach der zeitlichen Dauer – Kurz- oder Langzeiteffekt - und zum anderen nach der Übersetzung in reales Verhalten zu fragen. Letzteres dürfte, den Ergebnissen der Spieleforschung folgend, wohl eher bei denen gegeben sein, für die die Darstellungen anschlussfähig an ihre Lebenswelt sind.

5. Schlussbetrachtung: Gegen den Traditionalismus in der Jungensozialisation?

Der Vortrag hat das Muster des „Kriegers“ dargestellt als potenziell mögliche, reduktionistische Antwort bestimmter Kategorien von jungen Männern auf den Wandel der Rahmenbedingungen für das Mannwerden, auf die Zunahme an möglichen Herausforderungen, auf die Ambivalenz zwischen dem Bild von Stärke aus traditionellen Männlichkeitskonzeptionen und der Normalität von (mehr)

Ohnmachtserfahrungen in der Gegenwart. Weiterhin wurde auf das Vorhandensein von Elementen einer „Krieger“-Mentalität in einigen gewaltaktiven Jugend(sub-)kulturen wie Hooligans und Skins, aber auch delinquenten Gruppierungen (Gangs) eingegangen. Die Frage, welche (Gruppen von) Jugendlichen Verhaltensweisen zeigen, die eine „Krieger“-Mentalität zum Ausdruck bringen oder durch sie legitimiert werden, kann empirisch zumindest in Teilen beantwortet werden. Keine empirisch begründete Antwort besteht dagegen auf die Frage, bei welchen (Gruppen von) Jugendlichen sich eine regelrechte „Krieger“-Identität entwickelt hat; hier liefern die bisherigen Forschungsergebnisse nur Hinweise. Die Frage, inwieweit und auf welche Weise die „mediatisierten Lebenswelten“ einen Einfluss auf das Entstehen einer „Krieger“-Mentalität oder sogar „Krieger“-Identität haben, ist dagegen empirisch noch nicht hinreichend zu beantworten. Daher hat der Beitrag nur plausible Annahmen und Hinweise darauf vorstellen können, auf welche Weise Medieninszenierungen – Gangster-Rap und Video- bzw. Computerspiele – einen Einfluss auf das Entstehen einer solchen „Krieger“-Mentalität haben könn(t)en.

Jedoch sollte deutlich getrennt werden zwischen Jungen und männlichen Jugendlichen, die in eine durchaus alterstypische, dem Geschlechtsrollenbild entsprechende temporäre Schwärmerei für Ritter, Krieger und Fantasiewelten entwickeln (und das auch in ihren Spielen am Computer umsetzen) und denjenigen, welche die „Krieger“-Elemente zum integrativen Bestandteil ihrer Identität werden lassen – bzw. die den „Krieger“ zumindest als Legitimation für ein Verhalten heranziehen, das anderen Regeln und Vorstellungen folgt als das, was alters- und entwicklungsbedingt von ihnen erwartet würde, um Chancen zu haben, sich einigermaßen stabil in die Gesellschaft integrieren zu können. Eine ganz andere Problematik ergibt sich bei denjenigen, die aufgrund einer immer weiter reichenden Integration in die Spielewelt und die z. T. virtuelle Gemeinschaft der Mitspieler das Leben immer mehr in einer Parallelwelt stattfindet, deren Erfordernisse in deutlichem Widerspruch zu den Anforderungen der konventionellen Welt stehen können. Hier kann erschwerend das Problem einer Computerspielsucht hinzukommen.

Als verhaltensproblematisch mit Blick auf mögliche Delinquenz dürfte sich auch hier ein kleiner harter Kern erweisen mit ungünstiger sozialer Lage, ungünstigen Bedingungen der familialen Sozialisation und Problemen in der sekundären und tertiären Sozialisation. Dann wäre aber - in Übereinstimmung mit bisher vorliegenden Ergebnissen zum Problem- und Gewalthandeln von männlichen Jugendlichen – zu vermuten, dass bei dieser Kategorie junger Menschen der Medienumgang und -konsum im Wesentlichen die Erweiterung einer insgesamt von Abweichung und auch Delinquenz geprägten Lebensführung ist (dazu: Fuchs et al. 2008); allerdings ist zu berücksichtigen, dass bei diesem Personenkreis die problematischen Praktiken bereits ziemlich früh im Leben einsetzen; bei den Computerspielen wäre das neben dem häufigen Spielen vor allem der Umgang mit nicht altersgemäßen Spielen (Freigabe ab 16 oder keine Jugendfreigabe) durch Jungen im Grundschulalter (dazu: Kristen 2005). Damit müssen aber auch die (Wohn-)Milieubedingungen als Kontextfaktoren verstärkt beachtet werden, was ihren Einfluss auf die Verhaltens-, Einstellungs- und Identitätsentwicklung angeht.

Es ist empirisch noch nicht klar, wie viele Jungen, männliche Jugendliche und Heranwachsende wirklich einer „Krieger“-Mentalität folgen und Einstellungen und Verhaltensweisen ausbilden, die sie als „typisch“ für einen „Krieger“ ansehen. Bei denen, dies es machen, steht zu vermuten, dass eine solche Orientierung für die jungen Männer eine Bewältigungsstrategie für ihre Lebenssituation sein kann, wobei sie versuchen, eine „starke“ Männlichkeit zu entwickeln oder zumindest zu inszenieren.

Trotz der scheinbar noch ungebrochenen Dominanz „des“ Mannes geraten aufgrund der Veränderungen auf der Mikro- und Makroebene Jungen und männliche Jugendliche zunehmend unter Veränderungszwang. Die Lücke zwischen dem Wunsch- oder Idealselbst und dem realisierbaren Selbst vergrößert sich, der „starke“ Mann erfährt zunehmend seine Ohnmacht: nicht nur gegenüber den sich ändernden Rahmenbedingungen, sondern auch durch die Erfahrung, dass ihn ein traditionales, gewaltaffines Männlichkeitsmuster, das der Heteronormativität folgt, gesellschaft-

lich zunehmend in den Möglichkeiten beschränkt.

Die Frage, ob sich in sogenannten fortgeschrittenen modernen Gesellschaften die Eindeutigkeiten hinsichtlich der Geschlechter, die in vormodernen und industriegesellschaftlichen Strukturen als Ergebnis der sozialen Definition und Organisation des Geschlechterhandelns entstanden, wieder herstellen lassen, darf in einer pluralistischen Gesellschaft sicher verneint werden. Die nachholende Modernisierung der Frauen ab den 1960er-Jahren ist ein säkularer, unter den gegebenen strukturellen Bedingungen irreversibler Prozess.

Zwar vertreten gerade junge Menschen in zunehmendem Maße zumindest verbal die Vorstellung von egalitären Rollenbildern, allerdings differieren die Geschlechter: junge Männer sind hier deutlich traditionaler (Gille/Sardei-Biermann 2006). Bei dauerhaft geänderten und sich weiter ändernden gesellschaftlichen Rahmenbedingungen stellt dies junge Männer aufgrund der damit verbundenen geringeren Flexibilität vor mehr Probleme als junge Frauen. Aus dieser Sicht wäre es sinnvoll, den Traditionalismus in der „typischen“ Sozialisation von Jungen und männlichen Jugendlichen zu modifizieren.

Wenn wir davon ausgehen, dass Geschlecht in der Form, wie es in einer Gesellschaft geläufig ist, zwar nicht nur, aber doch in großen Teilen das Ergebnis kulturabhängiger Definitionen und sozialer Konstruktionen ist, wäre das machbar. So könnte versucht werden, ob es mehr Pluralismus bei Männlichkeiten und Weiblichkeiten bewirken würde, wenn z. B. das Wettbewerbsmodell der „ernsten Spiele unter Männern“ stärker auf Mädchen ausgedehnt würde als „geschlechterlegitime“ Option, es dafür aber ebenso geschlechterlegitim kulturell weniger verbindlich für Jungen würde. Auch kann ein Abbau traditionaler Geschlechtsrollenmuster in Institutionen (wie z. B. Betrieben) erfolgen (vgl. Heiliger 2006). Allerdings muss die Identifikation mit einer gewünschten Eigengruppe weiterhin erfolgen können. Das umfasst aber auch typische Verhaltensweisen, Praktiken oder Haltungen, mit denen eine Unterscheidung von anderen Personen oder Kategorien möglich ist. Genau hier gilt es nun, für Jungen entsprechende Angebote zu machen.

Zum Autor: apl. Prof. Dr. Jens Luedtke, Jg. 62, Soziologe, Vertretung der Professur für Soziologie mit Schwerpunkt Soziale Ungleichheit an der Goethe-Universität Frankfurt a. M. Schwerpunkte in Lehre und Forschung: Jugend, abweichendes Verhalten, Gewalt, soziale Kontrolle, Sozialstrukturanalyse, soziale Ungleichheit, Geschlecht, Methoden. Ausgewählte Veröffentlichungen: Die Soziale Konstruktion von Männlichkeit (Hrsg., gemeinsam mit Nina Baur), Leverkusen 2008; Gewalt an Schulen 1994-1999-2004. Wiesbaden 2008 (gemeinsam mit Marek Fuchs, Siegfried Lamnek, Nina Baur); Abweichendes Verhalten. In: Lehr(er)buch Soziologie. (Hrsg.: Helmut Willems). Wiesbaden 2008, S. 185-228.