

Anmerkungen:

1

Vgl. **Weber, H.:** *Kinderhexenprozesse*. Frankfurt am Main/Leipzig 1991.

2

Becker, C. (Hrsg.): *Tertullian: Apologeticum – Verteidigung des Christentums*. München 1952, S. 89.

3

Vgl. **deMause, L. (Hrsg.):** *Hört ihr die Kinder weinen. Eine psychogenetische Geschichte der Kindheit*. Frankfurt am Main 1977. Vgl. auch **Boswell, J.:** *The Kindness of Strangers. The Abandonment of Children in Western Europe from Late Antiquity to the Renaissance*. New York 1988.

1.

Die meisten bekannten Kulturen haben ihre jungen Angehörigen sowohl in der Ausübung als auch in der Erduldung von Gewalt geübt und trainiert. Ich erinnere an die nahezu universelle Verbreitung von Initiationsritualen, die häufig – noch in der klassischen Antike – mit kaum vorstellbarer Brutalität vollzogen wurden; ich erinnere an militärische Ausbildungsmethoden, an die vielfältigen Praktiken des sexuellen Missbrauchs, an Kindsoffer oder an Kinderhexenprozesse in der frühen Neuzeit (wie sie Hartwig Weber untersucht hat¹). Diese rituellen Verletzungen und Tötungen ereigneten sich häufig vor dem Hintergrund jener alltäglich gegenwärtigen Gewalt gegen Kinder und junge Menschen, die der römische Anwalt und Kirchenvater Tertullian – anlässlich der Debatten um die punischen Kindsoffer in Rom – mit scharfen Worten beklagte: Grausamer als jedes Opfer sei nämlich, „daß ihr die Kinder im Wasser ihr Leben aushauchen laßt oder sie aussetzt und der Kälte, dem Hunger, den Hunden preisgibt“.² Die Geschichte der Kindheit und Jugend ist – abgesehen davon, dass diese Kategorien erst spät geprägt wurden – eine Geschichte der Gewalt und des Schreckens.³

Diese Gewalt – praktiziert und erlitten auch in den vielen Kriegen, Seuchen und Hungersnöten, welche die europäische Geschichte bis vor wenigen Jahrzehnten geradezu skandierten – wurde indes nur selten abgebildet. Und wenn sie überhaupt zur Darstellung kam, so wurde sie eingekleidet in die dominanten biblischen Erzählungen und Heiligenlegenden: von der Opferung Isaaks bis zum Massaker an den Kindern von Bethlehem, von der Passion Jesu Christi bis zu den zahllosen Märtyrergeschichten, die zumeist von Kindern oder Jugendlichen (nach heutiger Terminologie) handelten. Valentin Groebner hat die Diskrepanz zwischen der Gewalt, die in Gerichtsakten dokumentiert ist, und ihrer Visualisierung, etwa in den Darstellungen der Kreuzigung und der Passion, erst vor kurzem ausführlich untersucht; er resümiert: „Das Bild vom gekreuzigten Christus war der verletzte Körper des Spätmittelalters und der frühen Neuzeit schlechthin. Die ersten großformatigen Kruzifixe erschienen im Hochmittelalter. Mit dem Aufstieg der Ölmalerei und Bildschnitzerei mit ihren strahlenden Farben und ihrer realistischen Darstellung von Körperlichkeit in der ersten Hälfte des 15. Jahrhunderts

Thomas Macho

WAS NUT KULTUR G DEM JUGEN



und der Explosion der Vervielfältigungstechnologien in dessen zweiter Hälfte, die mit den neuen Medien Holzschnitt und Kupferstich die Andachtsbilder in Zehntausenden von Exemplaren verbreiteten, war der Gekreuzigte eines der häufigsten Bildthemen überhaupt geworden“.⁴

2.

Erst seit ganz kurzer Zeit – worauf aus kulturhistorischer Perspektive gar nicht deutlich genug hingewiesen werden kann – hat sich das Verhältnis zwischen real praktizierter oder erlittener Gewalt und den Formen ihrer Darstellung dramatisch geändert und verschoben. Zahlreiche Formen der Gewalt gegen Kinder und junge Menschen – von der Kinderarbeit bis zum sexuellen Missbrauch, von der Prügelstrafe bis zu militärischen Disziplinierungspraktiken – sind in vielen Ländern der Welt inzwischen verboten und können strafrechtlich verfolgt werden. Die Familien bilden keinen Freiraum mehr, in dem die Kinder willkürlich misshandelt oder gequält werden dürfen, auch wenn zugestanden werden muss, dass Gewalt in der Familie nach wie vor verübt wird und häufig nur

schwer nachgewiesen und geahndet werden kann. Dennoch ist der rechtliche Schutz von Kindern und Jugendlichen seit einigen Jahrzehnten so sichtbar ausdifferenziert und erweitert worden, dass er als Manifestation eines zivilisationsgeschichtlichen Fortschritts schlechthin betrachtet werden müsste.

Auf der anderen Seite ist – ebenfalls seit einigen Jahrzehnten – das Spektrum möglicher Darstellungen und Visualisierungen von Gewalt außerordentlich angewachsen. Zu dieser historisch beispiellosen Vermehrung der Gewaltbilder haben gewiss die technischen Medien – Fotografie, Presse, Film, Fernsehen, Computer oder Internet – ihren Beitrag geleistet. Die Medien selbst sind freilich neutral gegenüber den Inhalten, die sie transportieren, auch wenn sich (mit Virilio oder Kittler⁵) nachweisen lässt, dass sie häufig in militärischen Kontexten entwickelt und verbessert wurden. Seit geraumer Zeit werden die Grenzen des Darstellbaren immer wieder überschritten; die Visualisierung extremer Gewalt lässt sich kaum noch steigern. Dabei verschwimmen oft die Differenzen zwischen Dokumentation und Fiktion, zwischen authentischer und virtueller Realität. Manch-

4

Groebner, V.: *Ungestalten. Die visuelle Kultur der Gewalt im Mittelalter.* München/Wien 2003, S. 97f.

5

Vgl. **Virilio, P.:** *Krieg und Kino. Logistik der Wahrnehmung.* München/Wien 1986. Vgl. auch **ders.:** *Krieg und Fernsehen.* München/Wien 1993. Vgl. auch **Kittler, F./Banz, S.:** *Platz der Luftbrücke. Ein Gespräch* (hrsg. von I. Wirth). Köln 1996.

ZIT DIE ESCHICHTE INDSCHUTZ?

6

Vgl. **Macho, T.:** *Jugend und Gewalt. Zur Entzauberung einer modernen Wahrnehmung.* In: B. Dieckmann / M. Wimmer / C. Wulf (Hrsg.): *Das zivilisierte Tier. Zur Historischen Anthropologie der Gewalt.* Frankfurt am Main 1996, S. 221–244.

mal sind es gerade die besonders drastischen Fotografien aus einem Krieg, die sich nachträglich als gestellte Aufnahmen erweisen; umgekehrt bereichern innovative militärische Technologien – etwa der Computersimulation – wenig später den Markt für elektronische Spiele. Doch erscheint mir diese Verschiebung zwischen Realität und Fiktion – auf der Ebene der Darstellungen – weniger bemerkenswert als die radikalere Verschiebung zwischen erlebter (praktizierter oder erlittener) Gewalt und rezipierter Gewaltdarstellung.

3.

Denn das gesellschaftliche Verhältnis von Gewalt und Gewaltdarstellung hat sich neuerdings geradezu umgekehrt. Der Einwohner einer mittelalterlichen oder frühneuzeitlichen Stadt hatte – seit seiner Kindheit – Gewalt in vielen Erscheinungsformen erlitten oder ausgeübt; nur ein Bruchteil dieser real erlebten Gewalt begegnete ihm auf Darstellungen (etwa in einer christlichen Kirche). Der zeitgenössische Einwohner einer Stadt hat dagegen seit seiner Kindheit – zumindest in zahlreichen Regionen der Welt – Gewalt in vielen Erscheinungsformen gesehen: auf Fotos, in Filmen, in Illustrierten und Comics, im Internet oder in Computerspielen. Nur einen winzigen Bruchteil dieser visuell präsenten Gewalt hat er gewöhnlich selbst erlitten oder ausgeübt. Gewiss kann diese Umkehrung als Fortschritt begrüßt werden; doch muss sie auch interpretiert werden. Dabei wird in der Regel entweder kompensations- oder präventionstheoretisch argumentiert. Gelegentlich heißt es, Gewaltbilder kompensieren die Reduktion realer Gewalt; sie bedienen Aufmerksamkeitsdefizite oder frei flottierende Ängste. Demnach wären Gewaltdarstellungen eine Art von gesellschaftlicher Reaktion auf die erfolgreiche Zurückdrängung realer Gewalt in unseren Lebenskontexten. Umgekehrt könnte aber auch behauptet werden, gerade die täglich steigende Flut von Gewaltdarstellungen sei an dieser Zurückdrängung beteiligt – und zwar als Prävention: Wer seine Aggressionen in Filme oder Computerspiele investieren kann, muss sie nicht gegen seine Zeitgenossen wenden.

Spätestens seit den Schulmassakern an der Columbine-Highschool von Littleton (am 20. April 1999) oder am Gutenberg-Gymnasium von Erfurt (am 26. April 2002) werden die Kompensations- und Präventionstheorien in Frage

gestellt – und zwar durch Argumente, die als Varianten einer Art von Induktionstheorie charakterisiert werden können. Nach den Hypothesen dieser neueren Theorie können Gewaltdarstellungen – Bilder, Filme oder Computerspiele – reale Gewalttaten, Amokläufe und Massaker wie in Littleton oder Erfurt auslösen. Der regelmäßige Konsum von Filmen oder Computerspielen führe womöglich, so wird behauptet, zu einer erheblichen Steigerung der Gewaltbereitschaft junger Menschen; die positive Konnotation der Gewalt, zumal in den performativen, zur Identifikation einladenden Settings mancher Filme und Computerspiele (wie *Counterstrike*), bewirke eine drastische Reduktion der Empathie, während zugleich die logistischen Scripts für den Massenmord zur Verfügung gestellt werden. Gefordert werden darum gesetzliche Verbote – im Einklang mit einer schärferen Kontrolle der Medienproduktion, des Fernsehens oder des Internets (dabei gibt es ohnehin kaum eine gesellschaftliche Instanz, die lieber und nachhaltiger über den „Nutzen und Nachteil der Medien für das Leben“ zu diskutieren pflegt, als die Medien selbst).

4.

Was ergibt sich aus diesen Überlegungen für den Jugendschutz? Zunächst sollte nicht vergessen werden, dass der Jugendschutz eine lange Geschichte der Entwicklung des rechtlichen und institutionellen Schutzes der Kinder und Jugendlichen vor der Gewalt voraussetzt; erst seitdem dieser Schutz halbwegs gesichert erscheint, kann versucht werden, die Kinder und Jugendlichen vor verschiedenen Darstellungen der Gewalt zu schützen. Diese Pointe klingt trivial; sie impliziert freilich auch den kritischen Hinweis auf eine (weitgehend verborgene) Geschichte der Legitimationsstrategien, mit denen die Gewalt gegen Kinder und Jugendliche jahrhundertlang gerechtfertigt wurde. Zu den zentralen Argumenten solcher Legitimationsstrategien zählte beispielsweise die Berufung auf eine juvenile Gewaltbereitschaft – gleichsam der Mythos von „Billy the Kid“ (den ich an anderer Stelle ausführlich untersucht habe⁶). Opfer oder Täter? Einerseits werden Kinder und Jugendliche nach wie vor als gesellschaftliche Opfer charakterisiert: als ohnmächtige Partner gebrochener Generationenverträge, als Arbeitslose in ökologisch devastierten Städten und Landschaften, als Objekte organisierter Ge-

walt – zwischen Militarisierung und Kinderpornographie. Andererseits werden Kinder und Jugendliche als gesellschaftliche Täter wahrgenommen: als Mitglieder von bewaffneten Banden, rechtsradikalen Vereinigungen oder „Hooligan“-Klubs, als Subjekte organisierter Gewalt – von der Aggression gegen Ausländer bis zu tätlichen Angriffen auf Schullehrer (wie sie auch in Hollywood-Filmen gezeigt werden). Jugendschutz kann im Sinne des *genetivus subjectivus* oder *objectivus* gelesen werden: als Schutz der Jugend oder als Schutz vor der Jugend. Diese beiden Perspektiven hängen eng miteinander zusammen. Natürlich haben Kinder und Jugendliche gelegentlich Spaß an Gewalt; natürlich nehmen sie häufig familiäre, schulische oder gesellschaftliche Erwartungen an ihre eigene Gewalttätigkeit wie eine „Programmierung“ auf, in familiendynamischer Terminologie: als Delegation. Aber schon die Diskussion um Opfer oder Täter verkennt die Ausgangslage: Sie ignoriert die Machtdifferenz zwischen den Generationen, den mimetischen Zwang, der die Kinder und Jugendlichen den Älteren und ihren Projektionen unterwirft.

Nach dem Columbine-Massaker wurde in der Öffentlichkeit eine erregte Debatte über kindliche Gewalt veranstaltet. Selbst moderate Massenblätter wie die „Zeit“ oder der „Spiegel“ schlugen Alarm: Da wurde von einer „Jagd auf das Böse“ fabuliert und gegen die „kleinen Monster“ polemisiert. Ein „Krieg der Kinder“ sei ausgebrochen; der Mythos vom „unschuldigen Kind“ – in einer Fassung, die nicht einmal Rousseau vertreten hätte – müsse endlich verabschiedet werden. Ein einzelner – zugegeben schrecklicher – Vorfall in den USA führte nicht zu ernsthaften Diskussionen über Waffengesetze und eine seit dem *Civil War* tief verwurzelte „Schießpädagogik“ in den USA, sondern vielmehr zu Auseinandersetzungen um die mögliche Verhängung der Todesstrafe über minderjährige Kinder und Jugendliche – als ginge es nicht um deren Rettung, sondern um deren Ausmerzung. Die „kleinen Monster“ wurden als „Aliens“ eines neuen Zeitalters der Medien porträtiert: als wären sie mit Joysticks und Fernbedienungen geboren worden. Das aktuelle Entsetzen der Öffentlichkeit, das durch Nachrichten von einer Transplantationsmafia, die in den lateinamerikanischen Favelas nach Jugendlichen als Organspendern für die globale Upperclass jage, ebenso ausgelöst wurde wie durch die jüngsten Entdeckungen organisierter Kin-

derschändung und Babypornographie, lässt sich eben leichter moderieren, sobald die Kinder und Jugendlichen ihrerseits als potentielle Massenmörder dargestellt werden können.

5.

Was nutzt die Kulturgeschichte dem Jugendschutz? Im Lichte der *longue durée* einer Geschichte des Umgangs mit den nachfolgenden Generationen kann sie manche Ängste und Befürchtungen relativieren; sie kann daran erinnern, dass die Gefährdung von Kindern und Jugendlichen durch die Darstellungen von Gewalt erst bekämpft werden kann, seitdem deren Schutz vor direkter Gewalt – sei es im Elternhaus, in der Schule oder im Militär (um vom Krieg gleich von vornherein zu schweigen) – halbwegs wirksam gewährt werden kann. Sie kann zur Entzauberung der Mythisierung jugendlicher Gewalttäter beitragen – und die impliziten Delegationen aufklären helfen, die sich hinter diesen Mythologemen zumeist verbergen. Und sie kann unterstreichen, dass der Jugendschutz aus keiner Anthropologie – etwa der Initiationsrituale oder der pubertären Aggressionslust – abgeleitet werden kann. Insofern kann sie die konkurrierenden Theorien der Kompensation, der Prävention oder der Induktion ebenso wenig unterstützen wie die Entwicklungspsychologie; dagegen begünstigt sie die Einsicht, dass Pädagogik eine historische Wissenschaft sei, nicht nur im Blick auf die Geschichte von Kindheit und Jugend, sondern auch auf ihre eigene Wissenschaftsgeschichte.

Prof. Dr. Thomas Macho, Philosoph und Kulturhistoriker aus Wien, leitete von 1987 bis 1992 ein Studienzentrum für Friedensforschung in Österreich. Seit 1993 lehrt er als Professor für Kulturgeschichte am Kulturwissenschaftlichen Seminar der Humboldt-Universität Berlin.