

Krieger zwischen Knast und Kanzleramt

EKD, bpb und KJM diskutierten am 1. Dezember 2009 die männliche Identitätsbildung durch die Medien

Nicht wie üblich in die gute Stube Berlins, zum Gendarmenmarkt, luden die Evangelische Kirche in Deutschland (EKD), die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) und die Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) zur gemeinsamen Tagung. Diesmal ging es dorthin, wo es schmerzt: Zwischen JVA Moabit und Bundeskanzleramt, einen Steinwurf nur vom neuen Berliner Hauptbahnhof entfernt, liegt der schmucklose Komplex der Berliner Stadtmission, der heute immer noch den 1960er-Jahre-Charme versprüht, als es in Jugendherbergen noch überwiegend Hagebuttentee gab: „Berlin ganz unten“, wie es Hans-Georg Filker, Direktor der Institution, treffend formulierte. Dort, wo heute Obdachlose versorgt und Senioren gepflegt werden, sollte ein gediegener Austausch um „Alternativen zur ‚Identität Krieger‘“ als mediale (Vor-)Bilder für Kinder und Jugendliche stattfinden. In seiner Begrüßung hob Prof. Dr. Wolf-Dieter Ring entsprechend auch darauf ab, dass Medien Geschlechterverhältnisse widerspiegeln und natürlich auch beeinflussen: Die weibliche Sexualisierung werde bereits

im Vorschulalter durch entsprechende Darstellungen in den Medien (Wespentaille, lange Beine) geprägt. Jungen hingegen würden bereits früh als Machos oder als das Gegenteil dessen, nämlich als „lustige Verlierer“ festgelegt, was zu einer „Sackgasse der Identitätsbildung führe“. Dieses Thema war auch Gegenstand des ersten Vortrags von Prof. Dr. Jens Luedtke (Universität Frankfurt am Main): „Männliche Sozialisation zwischen Ohnmacht und Stärke“. In dem leider besonders zu Beginn entschieden zu lang geratenen, aber gleichwohl interessanten Vortrag setzte sich Luedtke mit der Ohnmachtserfahrung männlicher Jugendlicher sowie entscheidender Entwicklungsaufgaben hin zum Erwachsensein auseinander. Besonders bildungsbenachteiligte Jugendliche würden sich am Bild des „Kriegers“ orientieren, um bestehende Anerkennungsdefizite auszugleichen. Hierbei spielten mediale Rollenbilder sehr wohl eine – bedingte – Rolle, obwohl die Gleichung in Bezug auf PC-Spiele (virtueller Krieger = realer Charakter = reales Handeln) empirisch nicht nachzuweisen sei. Luedtke plädierte für eine strikte

Trennung in der Rezeption von Medieninhalten: Eine altersbedingte Schwärmerei (z. B. für Kriegsspielzeug oder PC-Spiele) sollte man nicht gleichsetzen mit einer kompletten Integration in eine Parallelwelt. Wichtig in der Entwicklung Jugendlicher sei es, eine „Kompetenz zur Balancefähigkeit“ zu erreichen, um eigene Interessen durchzusetzen. Dies führe allerdings zwangsläufig zu einer Vielzahl von Konflikten, sowohl unter den eigenen „peers“ als auch in der Gesellschaft, deren sozialer Wandel (z. B. durch die Stigmatisierung von allem Nicht-Männlichen oder dem Attraktivitätszwang des Körperlichen) eine große Herausforderung für Jugendliche bedeute, erst recht nach der Entwertung tradiertes „Männlichkeitsmuster“, da Frauen zunehmend in allen Lebensbereichen eine Konkurrenz darstellten. In seinem Vortrag, der eigentlich auch ganz gut an den Anfang gepasst hätte, spannte der Historiker Prof. Dr. Martin Dinges (Institut für Geschichte der Medizin der Bosch-Stiftung, Stuttgart) einen weiten Bogen zur Konstruktion von Männlichkeit: angefangen mit Jesus v. Nazareth als Sinnbild der

(männlichen) Leidensfähigkeit über die drei mittelalterlichen Nähr-, Wehr- und Lehrstände, deren Standesbewusstsein jenseits der Aristokratie (mit dazugehörigem Männlichkeitsbild) über Jahrhunderte andauerte. Erst der Typus des Kaufmanns, der abseits dieser Kategorien Wohlstand schuf, stiftete Verwirrung und leitete in die bürgerliche Gesellschaft über, in denen Werte wie Wehrhaftigkeit, Familie, Arbeit – und dies ohne vorherige Privilegierung – zählten. Als Gegenbild zur bürgerlichen Männlichkeit bildete sich im 19. Jahrhundert eine „körperbetonte“ und kampfbereite „Arbeitermännlichkeit“ heraus, die zumindest bis 1945 auch durchaus als „militärische Männlichkeit“ funktionalisiert wurde, bei der man(n) Härte zeigen musste, aber auch eine gewisse „homosoziale Geborgenheit“, etwa durch gemeinsames Marschieren (und Töten), erfahren konnte. Konservativ ging es dann wieder in den 1950er- und 1960er-Jahren zu, in denen eine „Arbeits- und Familienmännlichkeit“ („trautes Heim“) en vogue war. Durch die 1968er-Generation erfolgte schließlich eine regelrechte „Demontage deutscher Sekundärtugenden“,

wobei die Medien dies nach Kräften unterstützten. Seit 1990 spreche man von einem regelrechten „Gendertrouble“, was die Verwirrung komplett mache.

Der aus Erfurt angereiste Erziehungswissenschaftler Prof. Dr. Burkhard Fuhs trug zur Inszenierung von Männlichkeit in mediatisierten Lebenswelten vor und typisierte einige Männlichkeitsbilder anhand der Fragestellung: „Wer bin ich im Frieden – wer wäre ich im Krieg?“, was auch zu der Frage führte, ob man im Krieg zu einem Helden oder einem Verbrecher werden könne. Die Rolle des Soldaten erfahre eine sehr ambivalente Bewertung in der Öffentlichkeit. Dies konnte ein leibhaftiger Krieger, nämlich Oberst im Generalstab Siegfried Morbe, bestätigen: Man müsse sich die Frage stellen, unter welchen Umständen eine Gesellschaft bereit sei, Soldaten in den Krieg (und gegebenenfalls in den Tod) zu schicken. Der Bundestag entsende Soldaten in Konfliktgebiete, obwohl bis zu 70 % der Bevölkerung dagegen seien. Bemerkenswert auch die geradezu erschreckend ehrliche Kritik Morbes zur Rekrutenwerbung der Bundeswehr, welche die Karriere in den Vor-

dergrund stelle. Bewerber müssten jedoch mit der Vorstellung umgehen können, Gewalt anzuwenden. Aber was sind die ethischen Werte, die einen Gewalteininsatz legitimieren? KJM-Stabsstellenleiterin Verena Weigand entgegnete, dass es in der Gesellschaft keinen Konsens gebe, wer wie Gewalt anwenden dürfe. Interessant war allerdings ihre anschließende Fragestellung, wer Jugendliche und junge Erwachsene eigentlich auf das Soldatsein vorbereite? PC-Spiele wie *Counterstrike* seien es jedenfalls nicht oder allenfalls insoweit, als dass gewisse technische Fertigkeiten geübt würden, was im Soldatenberuf durchaus von Nutzen sei. „Gamer“, so Ibrahim Mazari von Turtle Entertainment, seien aber keine Soldaten und gehörten mitnichten zum sogenannten „Problemclientel“; ein Statement, das im Publikum Zustimmung, aber auch einige kritische Stimmen provozierte. Das Thema der Tagung war angesichts der aktuellen politischen Debatte wohl gewählt. Es wird Zeit, dass die hier aufgeworfenen Fragestellungen nun auch in der breiten Öffentlichkeit diskutiert werden.

Nils Brinkmann