

# Journal

für Konflikt- und Gewaltforschung  
Journal of Conflict and Violence Research

Band 3 · Heft 1 · 2001 · S. 28-43

Roland Eckert  
Linda Steinmetz  
Thomas A. Wetzstein

Lust an der Gewalt

*Pleasure in Violence*

#### Abstract

In today's society, which is committed to the values of peace and freedom, there are many people who seek the stimulation of violence in order to express specific feelings. The reported empirical examples (paintball players, hooligans, sadomasochists) show that the theories claiming that the process of civilization leads to declining control over emotions in the modern age must be revised. In fact, there is a great deal of self control, and rituals of violence are rationally-based techniques used to gain an experience of social powerlessness and a contrast to everyday life.

#### Lizenz

Dieser Artikel wird vom Institut für interdisziplinäre Konflikt- und Gewaltforschung der Universität Bielefeld mit Genehmigung der Autorin/des Autors veröffentlicht. Er steht unter einer Creative-Commons-Attribution-No-Derivative-Works-Lizenz (CC-by-nd). Es gilt der Lizenztext unter <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/de/legalcode>.

## Lust an der Gewalt

*In der den Werten von Frieden und Freiheit verpflichteten Gegenwartsgesellschaft suchen viele Menschen Gewaltstimulationen, um auf diese Weise spezifische Gefühle zu realisieren. Die referierten empirischen Beispiele (Paintballer/Gotcha, Sodomasochisten, Hooligans)<sup>1</sup> zeigen, daß damit keineswegs die Thesen über den Prozeß der Zivilisation (N. Elias) im Sinne einer zunehmend geringeren Affektkontrolle in der Moderne revidiert werden müssen (H. P. Dürr). Im Gegenteil: Es wird ein hohes Maß an Selbstkontrolle offensichtlich; bei solchen Gewalttätigkeiten handelt es sich um rational herbeigeführte Erlebnistechniken, die soziale Folgenlosigkeit und Abgrenzung vom Alltag sicherzustellen versuchen.*

### 1. Aggressionsaffine Affekte und ihre gesellschaftliche Regulierung

Aggressionsaffine Affekte gehören zur Grundausstattung der Menschen. Verhaltensforscher schließen aus der Primatenforschung auf stammesgeschichtliche Anpassungsleistungen, die sie dann im Kulturvergleich aufzuspüren suchen (vgl. Eibl-Eibesfeld 1973), Psychobiologen können zunehmend die hormonellen Steuerungen erschließen und die Areale des Gehirns identifizieren, in denen diesbezügliche Erregungszustände lokalisierbar sind (vgl. Birbaumer/Schmidt 1990).

Soziologen gehen in der Tradition der philosophischen Anthropologie (vgl. Scheler 1949/1988; Plessner 1928/65; Gehlen 1950/78) sowie der interaktionistischen Sozialpsychologie (vgl. Mead 1934/1968) davon aus, daß der Mensch sich nicht nur zu seiner Außenwelt, sondern auch zu sich selbst verhält. Die Fähigkeit zur Reflexivität ist eine spezifische Eigenschaft des Menschen: Er *ist* nicht nur Körper, sondern er *hat* auch einen Körper. Antriebe, selbst wenn sich für sie noch distinkte Auslöserreize nachweisen lassen, wie bei Sexualität und Brutpflege, sind daher beeinflussbar und werden immer in irgendeiner Wei-

se kulturell überformt. Sie sind auch in bezug aufeinander nicht trennscharf und können ganz unterschiedliche Amalgame eingehen. Hieraus resultiert ein größerer Handlungsspielraum, gleichzeitig fehlen aber auch spezifische, instinktgebundene Verhaltenskontrollen wie etwa angeborene Tötungshemmungen gegenüber Artgenossen. Darum sprach bereits z. B. Gehlen nicht von Instinkten, sondern von „Instinkt-residuen“. Zur Kompensation der „Weltoffenheit“ werden, Gehlen zufolge, Institutionen zur zentralen Kontrolleinrichtung. Sie entlasten von der Regellosigkeit der Instinktgebundenheit, indem sie Verhaltens- und Lebensbereiche strukturieren und Erwartungssicherheit etablieren. Diese kulturelle Regelung hat aber ihre Grenzen. Die Verhaltensweisen des Einzelnen werden auf diese Weise zwar in beträchtlichem Maße präformiert, gleichwohl bleibt der „Außenhalt der Institutionen“ immer prekär, zum einen, weil der Mensch sich auch zu ihm verhalten und von den institutionalisierten Normen abweichen kann, zum anderen, weil die kulturelle Überformung stets auch mit der Kontrolle, Zurückhaltung oder Verdrängung von Affekten einhergeht und daher psychische und psychosomatische Kosten verursachen kann.

Während sich bei Sexualität und Brutpflege angeborene Auslöserreize beim Menschen nachweisen (und ökonomisch nutzen) lassen, hat demgegenüber die Stimulierung über Aggression eine Sonderstellung – aus mehreren Gründen: Zum einen gibt es Aggression auch ohne affektive Komponente (z. B. die professionelle Routine eines Soldaten), zum anderen sind auch bei aggressionsaffinen Affekten angeborene und darum menschlich universelle Auslöserreize kaum zu identifizieren. Verhaltensforscher versuchen diese Lücke auf doppelte Weise zu überbrücken: Sie verweisen einerseits auf die Universalität von Gebärden der Drohung, der Angst und der Beschwichtigung, und sie versuchen auf der anderen Seite Situationen zu katalogisieren, in denen Aggression und Aggressionskontrolle immer wieder vorkommen (vgl. Eibl-Eibesfeld 1976). Hier nehmen sie Bezug auf Rangordnungskonflikte, territoriale Konflikte und sexuelle Konkurrenz, in denen aggressionsaffine Affekte typischerweise auftreten und reguliert werden müssen. Sie befinden sich damit freilich auf einer Ebene, in der nicht mehr angeborene Schemata, sondern voraussetzungsreiche und kulturell typisierte Situationen Affekte der Aggression oder Angst auslösen. Ob z. B. eine Aussage als Beleidigung typisiert ist und dann ein Duell unausweichlich macht, ist nur im Kontext spezifischer sozialer Organisationsformen und kultureller Traditionen zu prognostizieren.

<sup>1</sup> Die Ergebnisse basieren auf verschiedenen empirischen Arbeiten (vgl. Wetzstein u. a. 1993; Eckert u. a. 2000) der ‚AG sozialwissenschaftliche Forschung und Weiterbildung‘ (ASW) an der Universität Trier, Abteilung Soziologie. Die ASW ist ein interdisziplinäres Team, das seit 1985 im Bereich der empirischen Medien- und Kulturforschung sowie der Weiterbildung tätig ist. Die hier referierten Untersuchungen wurden zwischen 1992 und 2000 durchgeführt.

Das Ausmaß der kulturellen Codierung von stimulierenden sozialen Situationen darf jedoch nicht über die vorgängige körperliche Gegebenheit dieser Affekte hinwegtäuschen. Gerade weil der Mensch sich zu sich selbst verhalten kann, hat er Affekte von Angst und Aggression nie nur erlitten, sondern – wie schon die Indianer- und Marterpfahlspele der Kinder deutlich machen – immer auch hergestellt. Kriegsgesänge und Heldenlieder haben von den Mauern Trojas bis zu den Fanfaren der Fußballstadien Kampfesstimmung verbreitet, und auch Angstlust hat in Heldensagen und Gespenstergeschichten eine uralte kulturelle Tradition. Seit Beginn der Neuzeit findet jedoch so etwas wie eine „Neuordnung der Triebe“ statt. Die Kirchen Europas unternahmen großangelegte Versuche, die Kulte „dunkler“ Affekte entweder zu integrieren oder auf dem Scheiterhaufen zu vernichten. Die Aufklärung versuchte anschließend, auch die kirchlichen Kulte als Aberglaube auszugrenzen. Für das Individuum bleiben die Konsequenzen die gleichen. Ihm wird die Kontrolle seiner Affekte und ein abwägendes, rationales Handeln auch im Umgang mit ihnen abverlangt. Die Bevölkerungsgruppen, denen die Zivilisierung, Kontrolle und Verdrängung dieser Affekte am besten gelingt, sind ökonomisch und oft auch politisch erfolgreicher als andere. Ihr Leben wird planbarer und kann dadurch besser in ein immer arbeitsteiligeres Wirtschaftssystem eingefügt werden. Zunächst sind dazu in diesem Prozeß vor allem äußere Kontrollinstanzen wichtig. So hatten das mittelalterliche System der „peinlichen Strafe“ und die öffentlichen „Feste der Martern“ (vgl. Foucault 1977), die Funktion, dem einzelnen nachdrücklich die Schrecken und Qualen zu symbolisieren, die ein Kontrollverlust und damit ein Regelverstoß mit sich bringen würde. Im Laufe des von Norbert Elias beschriebenen Zivilisationsprozesses sind diese drastischen äußeren Symbole der Überwachung und Kontrolle zum Teil überflüssig geworden. Die Sichtbarkeit der Fremdwänge tritt hinter das Funktionieren der Selbstzwänge zurück. Durch die Internalisierung externer Wertmaßstäbe haben viele Menschen im Laufe der Zeit gelernt, von außen an sie gestellte Regelanforderungen und Konventionen zu verinnerlichen und einzuhalten, auch ohne der dauernden äußeren Kontrolle ausgesetzt zu sein, weil sie die Fremdwänge in Selbstzwänge überführt haben. Sie können das zunehmende Gewaltmonopol des Staates nicht nur beachten, sondern auch für sich strategisch nutzen.

Dieser Zivilisationsprozeß bleibt freilich prekär und instabil. Am bedrohlichsten ist, daß bei der Affektkontrolle der soziale und kulturelle Status potentieller Objekte bzw. Opfer immer eine wichtige Rolle ge-

spielt hat. Häufig hat sich die Kontrolle nur auf Affekte gegenüber Menschen beschränkt, die standesgemäß waren, der gleichen staatlich verfaßten Rechtsgemeinschaft angehören oder die im vollen Sinn als „Menschen“ anerkannt waren. Bis heute erscheint jenseits dieser Grenzen oft alles erlaubt, insbesondere, wenn den Opfern vorher der volle humane Status aberkannt wird, wie es vor hundert Jahren bei der Niederschlagung der „Kaffernaufstände“ oder der Hunnenrede Kaiser Wilhelms II. geschah und wie es schließlich in den Hekatomben des Holocaust perfektioniert wurde. Die Roten Khmer, die serbischen Vergewaltiger haben gerade wieder gezeigt, wozu ansonsten durchaus „zivilisierte“ Menschen fähig sind, wenn sie glauben, es zu dürfen, zu sollen oder zu müssen. Zivilisation ist ganz offenbar an „Rahmen“ i. S. Goffmans (1977) gebunden, die die jeweilige Situation definieren. Werden diese Rahmen aufgehoben oder durch andere ersetzt, sind Menschen jederzeit bereit, Gewalt auszuüben: mit oder ohne Affekt.

Die Labilität der zivilisatorischen Selbstkontrolle hat freilich auch andere Gründe. Eskalationsmechanismen in Konflikten können zu affektiven Stimulierungen der Wut oder des Hasses führen, die externe und interne Kontrollen durchbrechen. Ebenso ist Triebunterdrückung langfristig nur schwer durchzuhalten. Schließlich verliert sie an normativer Evidenz, wenn subjektive Dispositionen ganz allgemein immer mehr als Entscheidungsgrund akzeptiert werden: von der Partnerwahl bis hin zur Bildungs- und Berufsentscheidung und nicht zuletzt bei einer ganzen Reihe von mehr oder minder trivialen Entscheidungen hinsichtlich Urlaubsreisen, Einrichtung, Kleidung etc.

Der Prozess der Zivilisation ist also an die Geltung von Rahmen gebunden. Rahmen und die in ihnen enthaltenen Legitimitätsvorstellungen können sowohl Affekte als auch affektive Neutralität, Gewalt und Gewaltlosigkeit, Kampf und „Sich-Vertragen“ nahelegen. Darum ist der Zivilisationsprozeß kein irreversibler Prozeß, vielmehr kann er situativ umgekehrt oder außer Kraft gesetzt werden.

## **2. Gewalt als Erlebnistechnik – drei Fallbeispiele**

In solchen Enklaven („Spezialkulturen“) finden sich Menschen zusammen, die eine gemeinsame Wahrnehmung der Wirklichkeit oder gemeinsame Interessen und Spezialisierungen verbindet. Dabei ist es nicht erforderlich, daß zwischen allen Mitgliedern der Spezialkulturen unmittelbare face-to-face-Beziehungen entstehen, vielmehr gruppieren sie sich auch überlokal um Themen und Sinnangebote. Im vorliegen-

den Falle stehen die Welten der Paintballer, Sodomasochisten und Hooligans im Mittelpunkt.

Bei der empirischen Annäherung an die Spezialkulturen der Paintballer, Sodomasochisten und Hooligans haben wir uns am qualitativ-interpretativen Paradigma orientiert. Ziel dieser Art der Vorgehensweise ist es, die typischen Sinnmuster dieser fremden Szenen zu rekonstruieren. Dabei ging es uns um den subjektiv gemeinten Sinn der Akteure, um ihre Perspektive bezüglich Aggression, Gewalt und Sexualität. Bei der Interpretation der Daten haben wir versucht, Wertungen – soweit dies möglich ist – zu vermeiden. Trotz der drastischen Unterschiede zwischen diesen drei Spezialkulturen verbindet sie eine Gemeinsamkeit: Die Menschen in diesen Szenen „erleiden“ nicht Aggression und Gewalt, sondern suchen sie zur lustvollen Stimulation unter bestimmten Bedingungen auf. Zunächst werden im folgenden die untersuchten Spezialkulturen und Gruppen, ihre Spezifika und die Erlebnisweisen in ihnen beschrieben. Anschließend werden die Befunde vor einem zivilisationstheoretischen Hintergrund interpretiert.

### **2.1 Fallbeispiel I: Die Paintballspieler**

Bei Paintball handelt es sich um ein Abenteuerspiel, das nach strengen Regeln betrieben wird, auch wenn dies für den Außenstehenden auf den ersten Blick nicht so erscheint. An einem Spiel nehmen zwei Mannschaften teil. Jede der Mannschaften erhält eine rote Fahne. Ziel des Spiels ist es, die Fahne der gegnerischen Mannschaft zu erobern, und die eigene gleichzeitig vor dem Gegner zu schützen. Gespielt wird meist im Freien auf einem abgegrenzten und gesicherten Spielfeld, das sich in zwei Teile teilt. Auf der einen Seite des Spielfelds steht die Fahne von Mannschaft A, auf der anderen die von Mannschaft B. Die Akteure haben die Möglichkeit, sich gegenseitig am Erreichen der Fahne des anderen zu hindern: Die Spieler sind nämlich mit waffenähnlichen, sogenannten „Markierern“ ausgerüstet, die es erlauben, mit bunten Farbkugeln aus Gelatine auf die Spieler der gegnerischen Mannschaft zu schießen. Beim Aufprall platzen diese Kugeln und verwandeln sich in einen meist neonfarbenen Farbfleck. Sie markieren somit den Gegenspieler, der dann den Arm heben und das Spielfeld verlassen muß. Er scheidet damit für den Rest des Spiels aus.

Was fasziniert am Paintball? Von zentraler Bedeutung ist die außeralltägliche Körpererfahrung, die Paintball ermöglicht:

A: Ich hab manchmal das Gefühl, meine eigene Angst zu riechen. Sicher weiß ich, daß mir nichts passieren kann. Es sind ja nur Farbkugeln. Aber auf dem Spielfeld verwischen Wirklichkeit und Spiel. Du merkst eigentlich nicht mehr, daß Du nur vom Spielfeld runter mußt, und schon bist Du wieder in einer anderen Welt. Du glaubst, es ist echt und hast Angst. Angst getroffen zu werden, zu langsam zu sein, nicht schnell genug zu rennen, die Fahne zu verlieren. Du rennst, wie um Dein Leben. Das Herz schlägt Dir bis in den Hals und du pinkelst fast in die Hose, so aufregend ist das. ... Und hinterher bist Du unheimlich entspannt. Dein Körper, aber auch im Kopf ganz klar.

Die Suche nach Spannung, Nervenkitzel und Thrill ist eines der zentralen Motive des Paintball-Spielers. Das Ausmaß der Entspannung korreliert mit der vorhergehenden Anspannung, der sich die Spieler ausgesetzt sehen. Künstlich herbeigeführte Angst, gefahrloses Spiel mit der gespielten Gefahr, die als real empfunden wird. All dies hat für die Spieler nichts mit Gewalt zu tun, denn das bedeutet ihrer Ansicht nach, jemandem mit Absicht körperliche oder seelische Schäden zuzufügen:

A: Das ist doch keine Gewalt. Ich spiele doch nicht mit scharfen Waffen, sondern mit Farbkugeln, die Farbkleckse verursachen, und keine Löcher, aus denen dann Blut spritzt. Und alle kommen unversehrt davon. Ich bin jetzt seit 13 Jahren bei den Pfadfindern, ich habe Zivildienst gemacht und ich würde mich selbst als alles andere als irgendwie einen gewalttätigen Menschen bezeichnen. Was wir hier machen, ist doch noch viel harmloser als Fechten oder Boxen. Bei uns ist noch keiner blutend vom Feld gegangen. Wenn ein Boxer dem anderen den Kiefer einschlägt, dann ist das Sport. Für mich ist das Gewalt, auch wenn es nach Regeln abläuft. Denn da gibt es die wirklichen Verletzungen. Wir spielen hier eine Art Räuber und Gendarme, Indianer und Cowboy. Die Kids dürfen das an Karneval spielen, uns hält man für durchgeknallt.

Dieser Interviewausschnitt verdeutlicht, wie sich die von uns befragten Paintballer von Gewalt distanzieren. Sie verstehen Paintball als Outdoor- und Abenteuersport. Gewalt ist nur gespielt, künstlich inszeniert in einem eigens dafür vorgesehenen Rahmen mit doppeltem Netz und Boden: Ort, Zeit, Kleidung und diverse Utensilien spielen hierbei eine wichtige Rolle. Sie sind die Vehikel, die Authentizität transportieren. Gewalt im Sinne körperlicher Schädigung erreicht hier nach Ansicht der Akteure nicht einmal das Niveau, das in anderen Sportarten wie dem Boxen oder Fechten erlaubt ist. Gegner gibt es nur auf Zeit, sobald das Spielfeld verlassen wird, ein Turnier zu Ende ist, kehren die Beteiligten in ihre Alltagsrollen zurück, werden Tische gedeckt, selbstgebackene Kuchen serviert, die Siegerehrung und die Verleihung der Pokale können beginnen.

## 2.2 Fallbeispiel II: Die Sadomasochisten

Noch in den siebziger Jahren war sadomasochistische Literatur wie Pauline Réages „Die Geschichte der O.“ oder auch Sacher-Masochs „Venus im Pelz“ Ausdruck einer Geheimkultur, die gleichsam unter dem Ladentisch gehandelt wurde. Seit Beginn der achtziger Jahre dringt die sadomasochistische Ikonographie in die verschiedensten Bereiche der populären Kultur (z. B. Film, Fernsehen, Belletristik oder Mode) vor. Mittlerweile scheint sie nahezu überall in unserem Medienalltag präsent zu sein. Es ist eine intern stark differenzierte SM-Szene entstanden, die sich mehr und mehr über Medien vernetzt. Neben klassischen Szene-Medien (z. B. Hefte, Magazine) gewinnen neuerdings auch elektronische Medien wie z. B. das Internet an Bedeutung.

Kern der sadomasochistischen Interaktionen sind spezifische Rituale. Die Akteure geben ihre „Alltags-Identität“ an der Tür zum ehelichen Folterraum oder zum Dominastudio ab. Sie erhalten sie wieder zurück, wenn die Situation verlassen wird. Diese beiden Punkte markieren die Grenzen des SM-Rahmens, der durch verschiedene „Modulationen“ (Goffman 1977) vom Alltag abgetrennt ist. Modulationen durch Hyperritualisierungen, Verzerrungen des Wechselspiels von Erwartung und Bestätigung oder den Verlust der alltäglichen Identitätsrequisiten machen die Eigenart des SM-Arrangements maßgeblich aus. Sie tragen somit dazu bei, einen spezifischen Rahmen zu konstituieren, in welchem Ausdrucksformen wie Respekt, Ehrerbietung, Dominanz, Scham etc., die prinzipiell natürlich auch in der alltäglichen Interaktion vorkommen, ins Extreme vorgetrieben werden.

Im Sadomasochismus werden sexuelle Empfindungen mit Elementen aus anderen Emotionen (z. B. Angst, Ekel, Aggression, Furcht) amalgamiert. Dabei streben die Befragten Intensitätsstufen an, die sie beim normalen Sex nicht erreichen. Im Mittelpunkt steht die Suche nach intensiven Stimulationen. Einige Interviewausschnitte können dies illustrieren:

A: SM ist ein viel intensiveres Beschäftigen mit dem Körper. Ich habe bei normaler Sexualität das Problem, zu sanft gestreichelt zu werden, es ist mir unangenehm. Ich habe ein sehr schönes Gefühl, wenn ich eben feste angepackt werde, wenn ich Kraft spüre. Dann ist es dieses Wandern, diese Gratwanderung auf der Schwelle zwischen Lust und Schmerz. ... Es ist bei mir der Wunsch, einmal ohnmächtig zu werden. Ich bin es noch nie gewesen. Ich treibe eigentlich meine Partner dahin. Ich möchte es einmal erleben, einfach ganz willenlos und hilflos zu sein. Ich glaube, es ist eine Art Todessehnsucht, diesen kleinen Tod einmal zu erleben.

A: Beide Partner durchbrechen Barrieren, die Konvention und Angst errichtet haben. Sie durchbrechen Grenzen und werden damit zu Grenzgängern, die auch Risiken eingehen. Meine Gefühle zu beschreiben, gelingt mir nur ansatzweise und über „Bilder“: Abstreifen von Sicherheit, Panzerung und Schwere – dafür Durchblutung, Atem, Unruhe. Es erhebt sich ein Widerstreit zwischen Gedanken und Gefühlen. So kann ich absolut darüber entscheiden, was „wir“ als nächstes tun. Gefühle oszillieren zwischen uns, meine Freiheit und Verantwortung berühren Angst und Auflösung meines Partners. Der normale Koitus bietet in seiner einförmigen Wiederholung zwar Selbstvergewisserung, Heimat, Stabilität, kann sich aber auch in Routine ermüden. Es steht fast alles fest, die einfach definierten Rollen sind verteilt und Überraschung bleibt aus.

A: Das Haupterlebnis ist eine schwer beschreibbare Steigerung des Lebensgefühls, die Befriedigung des Existenzhungers. Die gleiche Antwort würde ich auf die Frage geben: Warum fahren Sie überschnell Auto, warum gehen Sie klettern? Über den Körper breitet sich erst Spannung und dann tiefe Wärme aus. Es sind Orgasmen anderer Art möglich, das ist schwer zu beschreiben; es ist, wie wenn man in weiches, warmes Gold getaucht würde.

Die Intensität des Erlebens geht zumeist mit drastischen, mitunter gefährlichen und zumeist gewaltaffinen Praktiken einher. Die „Spiele“ sind durch ein umfassendes, informelles Regelsystem abgesichert. Einige besonders wichtige Verhaltensvorschriften sollen der Anschaulichkeit wegen erwähnt sein. Wie bereits angedeutet, ist die Freiwilligkeit der Teilnahme die zentrale Maxime sadomasochistischer Beziehungen. Niemand wird dazu gezwungen, bei einem solchen Arrangement mitzumachen, aber auch niemand kann Gefährdungen grundsätzlich ausschließen. Neben der Freiwilligkeit als oberstem Gebot richtet sich ein weiterer Regelkomplex auf mögliche negative körperliche Dauerfolgen bestimmter Praktiken. So ist z. B. das Schlagen auf besonders verletzungsträchtige Körperteile (z. B. Kopf, Nieren, Hoden) genauso „untersagt“ wie die zu eng gebundenen Stricke bei Bondage-Praktiken. In fast allen Arrangements wird zudem ein sogenannter „Stop-Code“ vereinbart. Er ist gleichsam das Sicherungsnetz der „Akrobaten“. Hierbei kann es sich um ein bestimmtes Wort handeln, wobei meistens ein Begriff aus nicht-sadomasochistischen Kontexten gewählt wird. Dadurch soll eine versehentliche Verwendung ausgeschlossen werden. Während die Flehrufe, Bitten und Klagen des Masochisten den dominierenden Partner höchstens dazu animieren, mehr zu wagen, bedeutet die Verwendung des Stop-Codes das Ende der Handlung. Er signalisiert, daß die Grenzen des passiven Teils erreicht sind und das

ganze abgebrochen werden soll. Die Respektierung der Stopzeichen ist neben dem Freiwilligkeitsgebot eine der wichtigsten Szene-Regeln.

Die Einhaltung dieser Regeln kann aber nur ansatzweise kontrolliert werden. Vergleichsweise einfach ist die Kontrolle im Rahmen von Parties. Wird eine „Aktion“ zu drastisch, so schreiten die anderen ein. In Zweierbeziehungen bestehen diese Kontrollmöglichkeiten nicht. Hier muß das Vertrauen darüber entscheiden, wie weit sich der einzelne auf das Risiko einläßt. Eine völlig anomische Situation wäre gefährlich, weil nicht selten körperliche und psychische Grenzen berührt werden. Wer solche Regeln nicht befolgt und das Stopzeichen oder gar das Freiwilligkeitsgebot verletzt, kann, sofern es bekannt wird, in der Szene geächtet werden: Wer einmal die Kontrolle verloren hat, dem wird es vielleicht nachgesehen, wer immer die Kontrolle verliert, wird von Treffen, Parties und anderen Veranstaltungen ausgeschlossen. Deshalb ist eine der wichtigsten Regeln für die aktive Person, daß sie immer ein recht hohes Selbstkontrollniveau haben muß und sich auch in ekstatischen Zuständen nie völlig gehen lassen kann.

### 2.3 Fallbeispiel III: Hooligans

Bei Hooligans besteht zwar auch Interesse an den sportlichen Aspekten des Fußballs, wichtig sind aber die Möglichkeiten der Herstellung von außeralltäglichen Erlebnissen, die Suche nach Kicks und Thrills in gewaltsamen Auseinandersetzungen mit den Anhängern der gegnerischen Mannschaft.

A: Ist genauso, wenn de dich frisch verliebst, und dein Bauch kribbelt und deine innerliche Stimme sagt: Ah, das kann nicht sein, daß ich den Menschen gut finde, aber man kann nichts dagegen tun. So ist das eben, man braucht das irgendwie.

Das Fußballspiel, die Jagd durch die Straßen, die Verfolgung durch gegnerische Hools und Polizei und schließlich der Kampf selbst erzeugen höchste emotionale Erregtheit, das Gefühl von Angst und Nervenzitter. Die eigentliche Schlägerei als Höhepunkt ist meist nur von kurzer Dauer. Die Zeit nach dem Spiel wird zum Ort der Außeralltäglichkeit. Ein Hool vergleicht die Fanschlachten von ihrem Erlebniswert sinigerweise mit dem Urlaub auf Mallorca – um eben diese Herausgehobenheit aus dem Alltag zu verdeutlichen:

A: Ja, das ist so'n guter Vergleich eigentlich. Das hab ich hier festgestellt irgendwie. Als der Flieger gelandet war, da war ich ein ganz anderer Mensch. So kann man das beim Fußball auch beschreiben. Man vergißt sein Alter, die ganzen Sorgen, man will Fun ha-

ben, Spaß, man kann sich austoben und du darfst dich bloß nicht erwischen lassen. Wenn de im normalen Leben irgendwo was machst und so, dann hängen se dir gleich was weiß ich hinterher und wirst de gleich erwischt und so, und da kannst de also, da hast de mehr Bewegungsfreiheiten.

Die strategische Herbeiführung der Thrillerlebnisse (z. B. das Verabreden mit den Gegnern zum Kampf) macht deutlich, daß es sich bei den Schlachten der Hools nicht bloß um dumpfe Gewaltausschreitungen aufgrund von Frustration und Monotonie handelt, sondern daß Kalkül und Rationalität einer Erlebnistechnik einen wichtigen Anteil haben. Dies zeigt sich auch in den verschiedenen Regeln, die in der Szene herrschen. Sie sichern das Ritual nach innen (Norm der Tapferkeit) und nach außen (Norm der Waffenlosigkeit, kein Einbeziehen von Unbeteiligten) ab. Nach innen ist es wichtig, nicht zu kneifen. Nur wenn niemand kneift, hat die Gruppe überhaupt eine Chance oder besteht gar die Aussicht auf Sieg (und die anschließende Siegesfeier). Dementsprechend wichtig ist Tapferkeit und Solidarität im Kampf. Die erfahrene Solidarität im Kampf wird zu einem besonderen Ausweis für Verlässlichkeit und stärkt das Wirgefühl der Gruppenmitglieder.

Die Erosion von Szenenormen bezüglich des Waffengebrauchs macht die Ausschreitungen zunehmend prekär. Auch ist zu beobachten, daß im Spiel mit diesen extremen Erlebnissen eine hundertprozentige Sicherheit vor Ausschreitungen und Kontrollverlusten nie auszuschließen ist. Besonders wenn der Alkoholpegel ein bestimmtes Maß überschritten hat, sind Eskalationen und Verletzungen des Rahmens zu beobachten. Dann kommt es immer wieder auch innerhalb der Gruppe zu „wirklicher“ Gewalt. Allerdings distanzieren sich die befragten Hools von solchen Kontrollverlusten und unternehmen immer wieder Versuche der Selbstregulierung.

Noch deutlicher wird die Rahmung in der folgenden Passage, wo der Befragte den Versuch unternimmt, zwischen den Erlebnisfreuden im Kampf und Gewalt zu unterscheiden. Gewalt kommt im realen Alltag in zahlreichen Situationen vor. Was die Hools dagegen machen, ist in ihrer Sicht eher Sport und Wettstreit, eine harte Freizeitbeschäftigung unter Männern:

A: Was ist Gewalt? Gewalt ist für mich ... nicht das, was beim Fußball ist. Gewalt ist für mich eher, was schon im normalen Leben abgeht. Ob's jetzt in der Familie ist, wo der Mann die Frau schlägt oder die Kinder mißhandelt und schlägt und ... oder Messerstecherei, oder irgendeinen abknallt, oder Gewalt gegen den Staat. Zum Beispiel, ja, es wird wieder'n bißchen politisch, zum Beispiel Linke gegen die Polizei, gegen die Staatsmacht,

daß die mit Dingen was durchsetzen wollen, ach, wie soll ich das ausdrücken, die wollen, die haben ein bestimmtes Ding, das paßt denen nicht und dann denken die, jetzt muß man dem Staat mal was auf die Birne hauen und ... ja, dann passiert es wie zum Beispiel traditionsmäßig am 1. Mai in Berlin oder so, wo von vornherein schon feststeht, heute oder morgen oder übermorgen knallt es richtig gegen den Staat. Das ist für mich Gewalt. ... Gewalt ist irgendwas Höheres für mich, nicht so ne kleine Boxeinlage. Da müßt ja zum Beispiel im Sport Boxen, ja, Karate oder so, auch was, muß ja auch Gewalt sein, ist ein ganzer normaler Sport. Wir sehn das eigentlich als Sport. Entweder bin ich besser als der, der vor mir steht oder ich bin schlechter. Wie beim Boxen, entweder geb ich dem was auf die Glocke oder er gibt mir was auf die Glocke. ... Wir sehn das eher als Sport, ein bißchen Fun, ein bißchen Action, Kribbeln im Bauch.

Die Selbstdefinition der Gruppe fokussiert auf Erlebnisrationalität und die Stimulation im Kampf.

### **3. Zivilisationsprozeß, spezialisierte Affektkulturen und der Ethnozentrismus der Gefühle**

Wird angesichts der referierten Beispiele von Gewaltlust die Affektkontrolle, die wir im Zivilisationsprozeß der europäischen Neuzeit gelernt haben, wieder hinfällig? Die beschriebenen Spezialkulturen zeigen erstens die fortdauernde Stimulation durch gewalthaltige oder gewaltförmige Situationen – auch wenn sie hier eher spielerischen Charakter haben. Sie zeigen aber auch zweitens, daß sich neue Regeln des Umgangs mit potentiell destruktiven Affekten prinzipiell finden lassen.

#### *Zivilisierung, Spiel und symbolische Gewalt*

Die Paintballer können im Sinne „realer“ Gewalt nicht als gewaltaffin eingestuft werden. Sie spielen Gewalt und Kampf, dies aber nicht anders als das Indianerspiel von Kindern oder Ritterspielen bei Burgen, wo Gewalt nicht tatsächlich ausgeübt wird. Den Hooligans reicht das nicht. Ähnlich wie im Bereich von Kampfsportarten wie bei Boxen, Karate und anderen „martial arts“ wird in einem Spielrahmen Gewalt tatsächlich angewendet. Das Risiko von Verletzungen gehört dazu. Wer am Spiel teilnimmt, willigt in eine Art Vertrag ein und kann später – zumindest aus dem eigenen Selbstverständnis heraus – keinen Schadenersatz oder Vergeltung beanspruchen. In ähnlicher Weise gilt dies für die Sodomasochisten.

Dies läßt sich zivilisationstheoretisch erklären. Die von Elias (1976) beschriebene Transformation von Verhaltensstandards hin zu Affektkontrolle und Triebdämpfung zeigt sich gerade in der Ausdifferenzie-

rung von spezialisierten Szenen, in deren Enklaven gewaltaffine Affekte – fiktiv oder real – ausgelebt werden können, wohingegen sie aus alltäglichen Zusammenhängen ausgegrenzt ist. Die Welt der Sodomasochisten, aber auch die der Horror- und Pornofans (vgl. Eckert u. a. 1990) sind ebenso Beispiele dafür wie die beschriebene Hooligan-Gruppe oder die Paintballer.

Es handelt sich um „Spiele“ (Caillois, Huizinga, Jünger), die über Grenzziehungen und Transformationsregeln außeralltägliche Erfahrungen ermöglichen. Spiele grenzen Alltag aus und produzieren in einem eigenen Rahmen Spannung. Der Rahmen konstituiert sich über Spielregeln, Chancengleichheit und ungewissen Ausgang. Die Faszination des Spiels dürfte nicht nur auf die innewohnenden Spannungsquellen zurückzuführen sein, sondern auch auf die Ausgrenzung von Alltag. Das Spiel stellt eine abgegrenzte Form des Erlebens dar, die durch einen „Als-Ob-Charakter“ gekennzeichnet ist. Während des Spiels tut man so, als ob es nur die Wirklichkeit des Spiels gäbe. Der Rahmenrand, die Einbettung des Spiels in andere Vorgänge ist nicht mehr bewußt. Die Spieler gehen im Spiel auf. Die Hooligans kämpfen zwar „wirklich“, allerdings in Grenzen, die ein gemeinsamer Kodex mit einer gewissen Regulierungsfunktion vorgibt. Die Balance bei der Gratwanderung zwischen Angst- und Risikolust auf der einen und den möglichen, irreversiblen Verletzungsfolgen auf der anderen Seite wird zu einem entscheidenden Aspekt der extremen Erfahrungen, wie es auch bei Extremsportarten häufig der Fall ist.

Unsere Ergebnisse zeigen, daß gewaltaffine Affekte nicht notwendig verdrängt werden, sondern regelhaft und zivilisiert, d. h. weitgehend folgenlos, ausgelebt werden können. Der soziale Charakter dieser Gewalt ist darum von anderen Gewaltformen grundsätzlich verschieden. Während die Schlägerei im Wirtshaus, die Vergewaltigung oder ein Mord immer auch Gegengewalt provozieren, sei es nun durch das Opfer oder staatliche Einrichtungen, handelt es sich im SM-Szenario, den Hooligan-Schlachten und den Spielen der Paintballer um eine Gewalt, die – bei Einhaltung der Regeln – sozial folgenlos bleibt. Dies meint, daß im Sinne eines vorgängigen Paktes das Einverständnis der „Opfer“ eingeholt wird. Die Erklärung beinhaltet den Verzicht auf Rache und Vergeltung, einer möglichen Eskalation wird auf diese Weise vorgebeugt. Hier vollzieht sich ein Prozeß, den wir auch aus dem Sport kennen, in dem begrenzte Aggression durch eine vorausgehende Vereinbarung legitimiert wird: Boxen, Catchen, Karate, Ringen oder Fechten sind Sportarten, die von bestimmten Formen alltäglicher Gewalt

hergeleitet sind. Das generelle Verbot der privaten Gewaltanwendung wird durch Einwilligung des Partners, den vereinbarten Racheverzicht und durch die angestrebte Reversibilität der Gewaltfolgen gleichsam ausgetrickst. Basis ist hier wie dort die Etablierung einer Spezialkultur zum Ausagieren der Affekte mit eigenen Regeln, Distinktionen und Kontrollen.

In all diesen Szenen wird ein (für sie selbst) zivilisiertes Spiel gespielt. Zunächst einmal ist die Notwendigkeit einer besonderen Rahmenkonstruktion bewußt, ebenso die erforderliche Absicherung dieses Spielrahmens durch Regeln und Kontrolle wie auch das Erfordernis der freiwilligen Einwilligung in das Ritual. Daß die Beteiligten sich gegenseitig verletzen können und dies auch tun, ist für sie selbst akzeptabel. Gerade weil das Spiel (besonders das der Hooligans) so real ist, funktioniert das Rahmenmanagement allerdings nicht immer, und Entgleisungen sind die Folge. So wie Kinder oft Schwierigkeiten haben, den Irrealis der Spielsituation bei starken Affekten durchzuhalten, kann die Schlacht dann doch ganz „echt“ werden. Das Spiel ist um so faszinierender, je echter es ist, je echter das Spiel ist, um so eher verliert es seinen spielerischen Charakter. Der Rahmen kann brechen – mit fatalen Folgen.

#### *Selbstverwirklichung als Ausgangspunkt*

Der Wunsch, den Körper, das „Animalische“, den Affekt zu spüren, Grenzerfahrungen und Ekstase zu erleben, ist Ausdruck einer „post-modernen“ Variante der Selbstthematization, die immer neue Räume der Außeralltäglichkeit und des Thrills produziert. Körpererfahrung wird für manche Menschen zum zentralen Konstruktionsprinzip der subjektiven Identität, weil gerade sie unhintergehbare Authentizität (vgl. Trilling 1989) zu beglaubigen scheint.

Die beschriebenen Szenen bilden Teilwelten, die sich um Affekte wie Aggression, Sexualität, Ekel und deren Amalgame gebildet hat. Anders als im Sport, der gesamtgesellschaftlich anerkannt ist, konstituiert sich hier für manche Menschen ein Selbsterfahrungsbereich, der in der Gesellschaft insgesamt nicht konsensfähig ist. Gewalt und aggressionsaffine Handlungen gelten als destruktiv und verwerflich, ihr Genuß als Täter oder Opfer als pathologisch. Die untersuchten Spezialkulturen stehen dazu im Widerspruch. Hier erleben und genießen Menschen diese Affekte und begreifen sie als positive Elemente ihrer Identität, richtiger: eines bestimmten Teils ihrer Identität. Der Differenzierung der Subkulturen in der Gesellschaft entspricht die Partiali-

sierung der Affekte beim Individuum. So sind sadomasochistische Interessen oder die Lust an Fußballrandale typischerweise nur ein Teilaspekt der jeweiligen Persönlichkeit. Sie sind einzelne Bausteine im Spektrum der Selbstverwirklichung. Wer in einem Lebensbereich die freiwillige Gewalt als faszinierendes Erlebnis akzeptiert, kann sie dennoch in anderen ablehnen. Gefordert ist die Fähigkeit eines situationsangepaßten Emotionsmanagements. Individuen differenzieren unterschiedliche – sowohl affektiv als auch rational geprägte – Segmente ihrer Identität aus, die in je spezifischen Kontexten und Situationen ihr Handeln bestimmen. Die Respektierung einer Privatsphäre, in der eigene, selbst vereinbarte Regeln gelten, wie sie für moderne Gesellschaften typisch ist, wird nun auch für die Enklaven gefordert, in denen aggressionsaffine Affekte kultiviert werden.

Nachdem Selbstverwirklichung zu einer anerkannten Strategie der Lebensführung geworden ist, kann offenbar kein Bereich menschlichen Erlebens und Erfahrens mehr prinzipiell von solchen Partialisierungen und Privatisierungen ausgeschlossen werden. Öffentliche Moral und die Totalität von Familie und Nachbarschaft haben in der Vergangenheit das Ausleben aggressionsaffiner Affekte in Alltagssituationen zwar letztlich kaum verhindert, aber doch einem strengen Tabu unterworfen. Spezialkulturelle Arrangements versuchen nun, über eigene, freiwillige Übereinkünfte die Verbindlichkeit sexueller und gewaltzentrierter Tabus zu suspendieren und die Selbstverwirklichungsrechte des Partners oder der Partner zu dem entscheidenden Regulativ für die Handlungsführung zu machen.

#### *Wieviel Selbstverwirklichung verträgt die Gesellschaft?*

Für die Gesellschaft im Ganzen wirft dieser Prozeß viele Fragen auf. Die zentralen Werte der modernen westlichen Gesellschaft sind Friede, Freiheit, Gleichheit und Solidarität, die zusammen die Basis für persönliche Selbstbestimmung bilden. Freiheit und Gleichheit werden insbesondere durch die sadomasochistischen Spezialkulturen herausgefordert, der Friede durch Hooligans und – obwohl ihr Spiel eindeutiger fikionalisiert ist – die Paintballer. Kann man frei das Spiel der Unfreiheit wählen, kann unter Gleichen ein Vertrag über Ungleichheit geschlossen werden? Ist jemand berechtigt, auf seine körperliche Unversehrtheit zu verzichten? Wenn Freiheit und Gleichheit immer aber wiederherstellbar sind, wenn körperliche Beeinträchtigungen prinzipiell reversibel sind, dann könnten auch diese Affektkulturen vermutlich in die moderne Zivilisation integrierbar sein. Eine andere Frage ist, wie weit

einander widersprechende Kulturen und Spezialkulturen sich in einer Gesellschaft überhaupt integrieren lassen. Die moderne Gesellschaft ist „multikulturell“ nicht nur, weil Menschen unterschiedlicher ethnischer und religiöser Herkunft in ihr koexistieren (müssen), sondern sie ist es auch, weil sie selbst immer neue Diversifikationen von Lebensmustern erzeugt.

Minoritäre Affektkulturen sind in einer prekären Lage, weil ihre symbolische Repräsentation in den Medien, aber auch im Straßenbild negative Gefühlslagen bei den Mehrheiten provozieren kann. Wer angesichts dieser Phänomene Ekel, Grauen und Angst empfindet, meint in der Regel auch, recht zu haben, wenn er so empfindet. Wenn wir mit T. Parsons (1986) davon ausgehen, daß im Sozialisationsprozeß auch eine Normierung des Fühlens stattfindet, dann sind diese Normen nur sehr schwer zu ändern oder zu relativieren. Diese normative Interpretation gefühlsmäßigen Abgestoßenseins findet sich denn auch nicht nur in den majoritären Gefühlslagen, sondern – manchmal kaum durch die eigene Diskriminierungserfahrung geläutert – in den Minoritäten, wie sich am Beispiel der Diskriminierung von Tanten in Teilen der homosexuellen Subkultur zeigen läßt. Selbst unter den Sodomasochisten doziert in einem Szeneblatt eine andersfühlende Frau darüber, daß Masochismus bei Männern eigentlich unwürdig, lächerlich und häßlich sei.

Es spricht also einiges dafür, daß es einen fundamentalen Bewertungsprozeß gibt, den man als „Ethnozentrismus der Gefühle“ bezeichnen kann: In ungebrochener naiver Alltagssicht gehen wir davon aus, daß wir fühlen, was gut ist, und daß gut ist, was wir fühlen. Wenn aber kathektische Normen so tief sitzen, dann sind Gefühlslagen immer wieder in Gefahr, sich zu verabsolutieren; sowohl auf der Seite der Minorität als auch der Majorität.

### Literatur

- Birbaumer, Niels/Schmidt, Robert F. (1990): Biologische Psychologie. Berlin u. a.: Springer.
- Eckert, Robert/Vogelgesang, Waldemar/Wetzstein, Thomas A./Winter, Rainer (1990): Grauen und Lust – Die Inszenierung der Affekte. Pfaffenweiler: Centaurus.
- Eckert, Roland/Reis, Christa/Wetzstein, Thomas A. (2000): „Ich will halt anders sein wie die anderen“. Abgrenzung, Gewalt und Kreativität bei Gruppen Jugendlicher. Opladen: Leske & Budrich.
- Eibl-Eibesfeld, Irenäus (1973): Der vorprogrammierte Mensch. Wien: Molden.
- Elias, Norbert (1976): Über den Prozeß der Zivilisation. (2 Bde.). Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Foucault, Michel (1977): Überwachen und Strafen. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

- Gehlen, Arnold (1978) (zuerst: 1950): Der Mensch. Frankfurt a. M.: Athenäum.
- Goffman, Erving (1977): Rahmen-Analyse. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Mead, George H. (1968) (zuerst: 1934): Geist, Identität und Gesellschaft. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Parsons, Talcott (1986): Aktor, Situation und normative Muster. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Plessner, Helmut (1965) (zuerst: 1928): Die Stufen des Organischen und der Mensch. Berlin: de Gruyter.
- Scheler, Max (1988) (zuerst: 1949): Die Stellung des Menschen im Kosmos. Bonn: Bouvier.
- Trilling, Lionel (1989): Das Ende der Aufrichtigkeit. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Wetzstein, Thomas A. /Steinmetz, Linda/Reis, Christa/Eckert, Roland (1993): Sodomasochismus. Szenen und Rituale. Reinbek: Rowohlt

### Korrespondenzanschriften:

- Prof. Dr. Roland Eckert, Universität Trier, FB IV – Abt. Soziologie, 54286 Trier, e-mail: eckert@uni-trier.de
- Dipl. Päd. Linda Steinmetz, Uhlandstr. 23, 70182 Stuttgart
- Dr. Thomas A. Wetzstein, Universität Trier, FB IV – Abt. Soziologie 54286 Trier, e-mail: wetzstein@uni-trier.de

**Journal für Konflikt- und Gewaltforschung (JKG), 3. Jg.,  
Heft 1/2001**  
**Journal of Conflict and Violence Research, Vol. 3, 1/2001**

*Herausgeber:*

Institut für interdisziplinäre Konflikt- und Gewaltforschung der Universität Bielefeld (Vorstand: Günter Albrecht, Otto Backes, Heiner Bielefeldt, Oliver Claves, Rainer Dollase, Wilhelm Heitmeyer, Jürgen Mansel, Kurt Salentin)

*Wissenschaftlicher Beirat:*

Jens Dangschat (Wien); Manuel Eisner (Zürich); Hartmut Esser (Mannheim); Friedrich Heckmann (Bamberg); Hans-Gerd Jaschke (Berlin); Wolfgang Kühnel (Berlin); Alf Lüdtke (Erfurt/Göttingen); Amélie Mummendey (Jena); Gertrud Nunner-Winkler (München); Karl F. Schumann (Bremen); Helmut Thome (Halle); Michael Vester (Hannover); Peter Waldmann (Augsburg)

*Redaktion:*

Heiner Bielefeldt; Wilhelm Heitmeyer; Kurt Salentin; Johannes Vossen (verantwortlich); Stefanie Würtz

*Koordination und Gestaltung:*

Johannes Vossen

*Cover:*

Doris Voss, Audiovisuelles Zentrum der Universität Bielefeld

*Gesamtherstellung:*

Druckerei Hans Kock, Bielefeld

*Anschrift der Redaktion:*

Institut für interdisziplinäre Konflikt- und Gewaltforschung der Universität Bielefeld, Universitätsstr. 25, 33615 Bielefeld, Tel.: 0521/106-3163/3165; Fax: 0521/106-6415, E-Mail: [ikg@uni-bielefeld.de](mailto:ikg@uni-bielefeld.de)

*Erscheinungsweise:*

Zweimal jährlich (15. April und 15. Oktober)

*Bezugsbedingungen:*

Jahresabonnement DM 30, ab 1.1.2002: Euro 20 (ermäßigt für Studierende und Erwerbslose: DM 20, ab 1.1.2002: €Euro 15); Einzelhefte DM 20, ab 1.1.2002: €Euro 12,50 (ermäßigt: DM 15 bzw. Euro 7,50). Schriftliche Bestellungen bitte an die Redaktionsanschrift oder an den Buchhandel (ISSN 1438-9444).

**Themenschwerpunkt: Gewaltausübung und Gewalterfahrung**

*Sabina Burton und Siegfried Lamnek*

Explaining Deviant/Violent Behavior—A Review of Current U. S. Literature on the Basis of Classical Theories **6**

*Roland Eckert, Linda Steinmetz und Thomas A. Wetzstein*

Lust an der Gewalt **28**

*Manuel Eisner*

Gewalt und andere Formen von Problemverhalten. Ähnlichkeiten und Unterschiede in internationaler Perspektive **44**

**Summaries** **68**

**Projektbericht**

*Markus Gröne*

Identitätspolitik und Konfliktwahrnehmungen alevitischer Kurden in Deutschland **70**

**Projektvorstellungen**

*Reimund Anhut und Helmut Schröder*

Entsolidarisierung – Ausmaß, Ursachen und Folgen gesellschaftlicher Spaltung **84**

*Levent Tezcan*

Kollektive Identitätsbildungsprozesse von Muslimen in öffentlichen Konflikten **96**

**Rezensionen**

Clemens Dannenbeck/Felicitas Eßer/Hans Lösch: Herkunft erzählt. Befunde über Zugehörigkeiten Jugendlicher, Münster, 1999 (*Johannes Vossen*) **109**

Thomas Faist (Hrsg.): Transstaatliche Räume. Politik, Wirtschaft und Kultur in und zwischen Deutschland und der Türkei, Bielefeld, 2000 (*Jörg Hüttermann*) **111**

Heinz Lynen von Berg: Politische Mitte und Rechtsextremismus. Diskurse zu fremdenfeindlicher Gewalt im 12. Deutschen Bundestag (1990-1994), Opladen, 2000 (*Jana Klemm*) **115**

Thomas Rausch: Zwischen Selbstverwirklichungsstreben und Rassismus. Soziale Deutungsmuster ostdeutscher Jugendlicher. Opladen, 1999 ( <i>Rainer Strobl</i> )	120
Susanne Rippl/Christian Seipel/Angela Kindervater (Hrsg.): Autoritarismus. Kontroversen und Ansätze der aktuellen Autoritarismusforschung, Opladen, 2000 ( <i>Peter Imbusch</i> )	122
Wilfried Schubarth: Gewaltprävention in Schule und Jugendhilfe. Theoretische Grundlagen – Empirische Ergebnisse – Praxismodelle, Neuwied, 2000 ( <i>Matthias Ulbrich-Herrmann</i> )	126
Rainer K. Silbereisen u. a. (Hrsg.): Aussiedler in Deutschland. Akkulturation von Persönlichkeit und Verhalten, Opladen, 1999 ( <i>Paul Walter</i> )	129
Studienzentrum Weikersheim (Hg.): Der fundamentalistische Islam. Wesen – Strategie – Abwehr. Weikersheim-Dokumentation Nr. XXIX, Weikersheim, 1999 ( <i>Heiner Bielefeldt</i> )	134
<b>Sammelrezension (Heiner Bielefeldt)</b>	
Bassam Tibi, Kreuzzug und Djjihad. Der Islam und die christliche Welt, München, 1999	137
Bassam Tibi, Die neue Weltunordnung. Westliche Dominanz und islamischer Fundamentalismus, Hamburg, 1999	
Bassam Tibi, Fundamentalismus im Islam. Eine Gefahr für den Weltfrieden, Darmstadt, 2000	
<b>Hinweise für Autorinnen und Autoren</b>	142

## Editorial

Das neue „Journal- für Konflikt- und Gewaltforschung“ liegt vor Ihnen. Mit dem Themenschwerpunkt „Gewaltausübung und Gewalterfahrung“ wird ein Themenbereich fortgesetzt, der bereits in Heft 1/2000 (Themenschwerpunkt „Gewalt“) im Mittelpunkt stand. Für das nächste Heft ist das Schwerpunktthema „Frauen und Gewalt“ vorgesehen. Die Planungen dazu sind bereits abgeschlossen.

Nachdem in den ersten Heften des Journals die Gewaltthematik, nicht zuletzt im Zusammenhang mit aktuellen Entwicklungen, aber auch bedingt durch entsprechende Publikationsangebote, stark im Vordergrund gestanden hat, sollen in Zukunft neue Themenbereiche in interdisziplinärer Zusammenarbeit erschlossen werden, wobei die Gewaltthematik aber kontinuierlich weiterverfolgt werden wird. Folgende Themenschwerpunkte sind für die nächsten Hefte vorgesehen: Schule in der Zuwanderungsgesellschaft, gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit, historische Gewaltforschung, Opferforschung. Bei diesen Themenschwerpunkten besteht noch die Möglichkeit zur Mitarbeit. Für weitere Themenvorschläge sind wir jederzeit offen.

An einer Reihe weiterer Themen soll kontinuierlich weiter gearbeitet werden: Konflikte um Sprache, Ethnische Kriege, Gewalt und Drogen, Minderheiten(-politik), Gewalt in Institutionen, Konfliktmediation, Zusammenleben in Nachbarschaften, Jugendkriminalität, Toleranz oder Anerkennung?, Konflikte um religiöse Symbole, gesellschaftspolitische Auswirkungen von Interventions- und Evaluationsansätzen, Gewalt gegen alte Menschen. Eine Einreichung von Aufsätzen zu diesen Themen ist jederzeit willkommen. Bitte wenden Sie sich bei Interesse an die Redaktionsanschrift und berücksichtigen Sie bei der Einreichung von Texten die „Hinweise für Autorinnen und Autoren“ am Ende dieses Heftes.

*Die Redaktion*