

Männlichkeit

***Pubertät, Sexualität,
Virtualität und Gewalt***

Pubertät: Das Risiko steigt

- Jungen sind einem höheren Sterblichkeitsrisiko ausgesetzt. Der sogen. "Accident Hump" hat sich seit Mitte des 18. Jahrhunderts etwa um 2,5 Monate pro Jahrzehnt verschoben.
- Jungen werden immer jünger zeugungsfähig. "Ein heute 18-Jähriger ist körperlich so weit entwickelt wie ein 22-Jähriger um 1800"

• Prof. Joshua Goldstein, Direktor des Forschungsinstituts für Demografie

Pubertät und Pornographie

„Generation Porno“?

- Vor allem Jungen durchleben in der Pubertät – unter anderem als „Mutproben“ oder im Rahmen der eigenen Identitätsfindung – „sexualisierte, sexistische und pornographische“ Phasen.
- Harte Pornographie (Kinder- und Jugend-, Tier- und Gewaltpornographie) werden sowohl von minderjährigen Mädchen als auch von männlichen Jugendlichen beinahe ausnahmslos abgelehnt.

Quelle: BZgA-Studie 2005

Frühere Geschlechtsreife

Mögliche Gefahren noch nicht abwägbar

- (Männliche) Jugendliche sind in ihrer kognitiven Entwicklung jünger und können so die Konsequenzen ihres riskanten Handelns schlechter abschätzen
- Eltern haben womöglich noch mehr Einfluss auf ihr Kind und so eine größere Chance, gefährliche Situationen abzuwenden.

• Prof. Joshua GOLDSTEIN, 2011

Autonomiemangel?

Auseinanderdriften biologischer und sozialer Lebensphasen

- Jungen greifen nach Erkenntnissen des Unternehmens Gillette bereits im Alter von 14 Jahren erstmals zum Rasierer.
- Jungen ziehen später in eine eigene Wohnung: 2010 lebten laut statistischem Bundesamt noch 38 Prozent der 25-Jährigen in ihrem Elternhaus. Im Jahr 1972 waren es nur zwei von zehn 25-Jährigen.

Quelle: Die Welt, Online-Ausgabe 18.08.11

Sexuelle Entwicklung

Alles schlimmer?

- Verbessert hat sich offensichtlich das Verhältnis der Jugendlichen zu ihren Eltern.
- 54 Prozent der Jungen und 64 Prozent der Mädchen gaben an, mit einem ihrer Eltern über Sex zu sprechen. Bei den Jungen sind das doppelt so viele wie 1980.
- Vor allem die Mütter sind in den letzten 25 Jahren als Vertrauenspersonen offensichtlich immer wichtiger geworden.

Sexuelle Selbstbestimmung

Jungen treten weiter zurück!

- Sehr viel häufiger als früher bestimmen heute junge Frauen, was in einer Beziehung geschieht und wie weit sexuell gegangen wird.
- Die sexuelle Initiative geht heute deutlich seltener vom Jungen Das gilt auch für den ersten Geschlechtsverkehr. Ende der 60er Jahre willigten beinahe 90 Prozent der Mädchen "dem Jungen zuliebe" ein. Heute sind es nicht einmal 30 Prozent.

SIGUSCH 1998

Sexuelle Gewalt

- Zwei Drittel der Mädchen im Alter von 16 oder 17 Jahren geben an, mindestens einmal sexuell attackiert worden zu sein. Bei den Jungen ist es jeder vierte. Knapp ein Zehntel der Mädchen wurde Opfer eines schweren Übergriffs wie eines erzwungenen Geschlechtsverkehrs.
- Im Osten Deutschland kommt es deutlich seltener zu sexuellen Übergriffen, sind Mädchen häufiger koituserfahren als Mädchen aus dem Westen
- Jungen aus dem Westen leben häufiger enthalten als Jungen aus dem Osten.

SIGUSCH 1998

Jungen und Medien

Virtuelle Gewalten

- Männliche Jugendliche zeichnen sich als abenteuerlustig, Technik-besessen, aggressiv und gewalttätig aus. (Seidmann 1992)
- Habitus der Härte, Stärke, Überlegenheit ist auf ständige Reproduktion (Dominanzrituale) angewiesen (Liell 2002)
- Jungen präferieren komplexe gewaltimmanente Games. Sie müssen destruktiv agieren, um Kontrolle und Macht über das Spiel aufrecht zu erhalten

Virtuelle Spielwelten

Anno 2010

- 41% der Jungen spielen Shooter/Action-Spiele
- 35% spielen Strategiespiele
- 82% haben Spiele genutzt, für die sie laut USK-Kennzeichnung noch zu jung waren
- 42% der Hauptschüler nutzen gewalthaltige Spiele, hingegen nur 37% der Realschüler und 29% der Gymnasiasten
- Verbreitung von gewalthaltigen Spielen nimmt weiter zu

Virtual Games

Sieger ist, wer "schneller schießt und öfter trifft"

- Im Computerspiel gibt es kein "personales Gegenüber" sondern "blutleere Figuren": *"Sie haben keine Gefühle und keine Leidenschaften; sie sind Handlungsträger ohne Eigenschaften. Sie sind Inventar und bleiben Objekt."*
- Bei Computerspielen geht es um das Verstehen und Beherrschen von Reiz-Reaktions-Sequenzen, nicht um das "Einfühlen" in eine emotional getönte Situation.
- Spielentscheidend ist das instrumentelle und rationale Kalkül.

SCHARTNER (1996)

Fiktionalität von Gewalt

Die real existente Wirklichkeit ist kaum vergleichbar, der uns medial suggerierten Medienwelt!

- Sie bietet trotz des mehr oder weniger wohligen Grusels scheinbar realer Effekte und Stories, trotz des Überschreitens gewisser Grenzen, die sichere Distanz im Fernsehsessel zum apokalyptischen Geschehen auf Leinwand oder Bildschirm.

Trotzdem ... steigt das Bedürfnis nach realer Sicherheit

- "Menschen, deren Sensibilität für Gewalt gestiegen ist, verlangen nach mehr Sicherheit" PIEPER
1996

Lust an Gewalt?

Vor allem die Abscheu nimmt zu

- Die Abscheu vor der Gewalt ist neueren Datums. Es gehört zu den moralischen Haltungen, die die moderne Zivilisation von den Zeitgenossen fordert. Man sollte ihre Tiefenwirkung nicht überschätzen. Auch heutzutage nehmen wir teil an der Gewalt ohne innere Teilnahme, ohne uns zuständig zu fühlen, durch das Fernsehen, die Zeitung. Der Serienmord ist zum Zeitvertreib, das Massaker zur Fernsehserie geworden
- Vielmehr lässt sich konträr behaupten, dass die Sucht nach medialer Brutalität sowohl auf uralte Kulturvorstellungen, als auch auf Probleme im realen Leben hindeutet, die dieser Manie vorgelagert sind.

Wolfgang Sofsky 1996

Gewalt und Gewaltempfinden

- Die Ästhetik des Grauens manifestiert sich sozusagen als gesellschaftlich weitgehend akzeptiertes, aber dennoch obrigkeitlich stets überwacht Ventil für natürliche Aggressionen und Destruktionspotentiale auch in offiziell anerkannter 'Hochkultur'. SLOTERDIJK 1994
- „Die kulturelle Sensibilität hat sich gegenüber allen Formen von Gewalt erhöht. ... Heute werden Verhaltensweisen als 'Gewalt' empfunden, die früheren Generationen eher als 'normal', als 'üblich' galten.“ BRÜDEL / HURRELMANN 1997