

20.03.2021

Jungenperspektiven in der Prävention sexualisierter Gewalt

Die BJR-Vollversammlung beauftragt die Kommission Jungen und Männer geschlechtsbezogene Aspekte von Prävention sexualisierter Gewalt in digitalen Räumen und darüber hinaus zu benennen und vorhandene Strukturen und Angebote imBJR hinsichtlich ihrer geschlechterreflektierten Qualität zu identifizieren und zu überprüfen.

Die Kommission Jungen und Männer arbeitete im vergangenen Jahr zum Thema „Schutz von Jungen in digitalen Räumen“. Einen Schwerpunkt bildete dabei die

geschlechtsbezogene Auseinandersetzung mit dem Phänomen des Cybergroomings^[1], insbesondere im Bereich von Games. Bei der Risikobewertung von Cybergrooming, hier über digitale Spiele mit ungeschützten Chaträumen, handelt es sich um eine signifikant hohe jungenspezifische Gefährdungslage. Laut JIM-Studie 2019 zeigen Jungen bei digitalen Spielen „eine deutlich höhere Spielaffinität als Mädchen (...) Jungen spielen 2019 mit durchschnittlich 116 Minuten 2,5-mal so lange wie Mädchen (43 Min.)“.

Da es sich bei Cybergrooming um ein genuines Präventionsthema handelt, arbeitete die Kommission mit der Fachberatung Prätect zusammen. Aus den Recherchen und der Auseinandersetzung mit Cybergrooming hat sich ergeben, dass es einen Bedarf von Jungen- und Männerarbeit gibt, das Thema „Schutz von Jungen in digitalen Räumen“ weiter zu bearbeiten, um konkrete Handlungsfelder für den BJR zu eruieren und entsprechende Empfehlungen abzuleiten.

Wir stellen weiter fest: Prävention weist bislang noch Leerstellen auf bei der Perspektive auf von sexualisierter Gewalt betroffene Jungen, männliche Jugendliche, junge Männer sowie Kinder und Jugendliche, die sich männlich verorten. So fehlen z. B. Standards in Präventionsschulungen, die relevante Zusammenhänge von geschlechtlicher Sozialisation, Macht und sexualisierter Gewalt herausstellen und geschlechterreflektierend herausarbeiten. Schädliche Männlichkeitsmythen wirken in der realen Welt wie auch in digitalen Räumen. Wenn Jungen sexualisiertes und übergriffiges Verhalten als Männlichkeitsnorm erlernen und gleichzeitig digitale Räume als enttabuisierte Erfahrungswelten erleben, erhöhen sich für Jungen Risiken: Sie können sowohl Tätermotivationen entwickeln als auch viktimisiert werden, weil übergriffiges Onlineverhalten erst gar nicht als problematisch wahrgenommen wird.

Onlinespiele haben auf Jungen eine besonders faszinierende Wirkung. Warum ist das so? Aus jungendpädagogischer Perspektive stellen wir fest: Bestimmte Games bieten Jungen die

spielerische Möglichkeit, sich über figurale Männlichkeiten zu inszenieren. Während Jungen sich an gesellschaftlichen Männlichkeitsanforderungen im realen Leben oft abarbeiten, gelingt in der virtuellen Spielerealität das Upgrade zum König, Krieger oder Magier schon leichter. Das männliche Leistungs- und Wettbewerbsprinzip wirkt dabei auf viele Jungen anziehend. Geschlechterstereotype Reproduktionen, z.B. bei den Darstellungen, Eigenschaften und Handlungsoptionen von virtuellen Charakteren (z. B. Soldat, Kämpfer, Ego-Shooter) fördern die Identifikation solcher Spiele als klassische „Jungenwelten“ zusätzlich. Und genau hier liegt auch das Gefahrenpotential: es bleiben keine reinen

„Jungenwelten“^[2], denn bei digitalen Spielen können alle Altersstufen unabhängig von der Altersfreigabe miteinander spielen und in Kommunikation treten. Die jungen Gamer sind dadurch mit der gesamten Erwachsenenwelt konfrontiert und nicht geschützt, sagt Cyberkriminologe Thomas-Gabriel Rüdiger. *„Onlinespiele fördern durch den spielerischen Aspekt Vertrauensbildung sogar zwischen einander unbekanntem Spielern.“* Die Gefahr des Cybergroomings in der spieleinternen Kommunikation macht die Notwendigkeit eines besseren Schutzes von Kindern und Jugendlichen, insbesondere von Jungen bei ihrer Mediennutzung deutlich.

Wenn Jungen von Cybergrooming betroffen sind, finden sie nur schwer Wege aus dieser Gewaltsituation, denn *„Opfer sein gilt als „unmännlich“ und kann den Status von Jungen in der Peergroup gefährden. Deshalb ist es für Jungen schwer, sich in oder nach Gewaltsituationen Hilfe zu holen, gerade auch bei sexualisierter Gewalt. Obwohl Jungen die häufigsten Opfer männlicher Gewalt sind (nur im Bereich sexualisierter Gewalt sind Mädchen weitaus häufiger Opfer), fehlt es ihnen an Möglichkeiten, ihre Opfererfahrung zu thematisieren. Erwachsene männliche Vorbilder für den Umgang mit Opfererfahrungen sind fast nie vorhanden.“*^[3]

Weitere Männlichkeitsmythen wie z.B. *„Sexueller Missbrauch geschieht nur kleinen Jungen; große Jungs wehren sich“* oder *„Jungen können ja gar nicht vergewaltigt werden“* verstärken bei Jungen das Gefühl, erfahrenen Missbrauch lieber zu verschweigen. Diese Tabuisierungsmechanismen wirken oft schon im Bereich von Grenzverletzungen. Was hier nur exemplarisch skizziert werden kann, verdeutlicht vielleicht schon die Notwendigkeit geschlechterreflektierender Präventionsangebote für Jungen. Jungen brauchen Räume, in denen sie negativ wirkende Männlichkeitskonstruktionen kritisch reflektieren, Opfererfahrungen angstfrei thematisieren können und spezifische Hilfsangebote in Anspruch nehmen können. Ob und inwieweit der BJR diese Räume und Hilfen bietet, gilt es herauszufinden. Eine Analyse von Schutzkonzepten in Bezug auf die Verortung von Jungenperspektiven wäre hierbei hilfreich. Wenn von Prävention die Rede ist, dann liegt der Fokus oft ganz allgemein auf Kindern und Jugendlichen, wie auch Prätect bestätigen kann.

Eine geschlechterbewusste Differenzierung, wie sie fachlich empfohlen wird^[4], findet sich eher selten. Dass und wie sexualisierte Gewalt Jungen betrifft, muss sichtbarer werden, um Jungen einerseits als Betroffene zu empowern, sich Hilfe zu holen und andererseits Jungen auch für peer-to-peer-Ansätze^[5] zu gewinnen.

Hegemoniale Männlichkeitskonstruktionen bieten Reflexionsfläche noch in ganz unterschiedlichen Präventionsbereichen: das reicht von medienpädagogischen Angeboten, die Themen wie Sexting, das Weiterleiten von Videos mit Missbrauchsabbildungen oder Cybergrooming bearbeiten bis hin zu sexualpädagogischen Konzeptionen sowie Sucht,

Rassismus- und Extremismusprävention, um nur einige Handlungsfelder zu nennen, in denen die Jungenperspektive einer spezifischen Beachtung bedarf. Als Kommission Jungen und Männer erkennen wir daher sowohl multiprofessionelle Vernetzungsbedarfe als auch den Bedarf eines (strukturellen/förderpolitischen) Empowerments der Jungen- und Männerarbeit im Allgemeinen. Männlichkeit ist für Jungen kein Querschnittsthema. Vielmehr stellt sie im Jugendalter eine zentrale Entwicklungsaufgabe und gleichzeitig eine Bewältigungsressource dar. Negative Männlichkeitsbilder werden dabei für Jungen jedoch oft zur Bewältigungsfalle, z. B. dann, wenn sexuell übergriffiges und grenzverletzendes Verhalten als männlich legitim wahrgenommen wird oder Risikoverhalten als „besonders männlich“ gelesen wird. Das Phänomen von tödlichen Mutproben im Internet, sogenannte „Skullbreakerchallenges“^[6] zeugt davon und beschäftigt uns als ein weiteres Schutzthema für digitale Räume.

Die Sichtbarmachung von Geschlecht, auch in Bezug auf geschlechtliche Vielfalt, in Präventionskontexten und darüber hinaus ist im Sinne der Leitidee der Jugendarbeit, Geschlechtergerechtigkeit herzustellen, ureigene Aufgabe des BJR. Als Kommission sehen wir deshalb auch unsere Aufgabe darin, Schutzthemen von Jungen in digitalen Räumen präsent zu machen und im besten Sinne dadurch für eine starke geschlechterreflektierte Präventionsarbeit im BJR zu werben. Wir bitten die Vollversammlung daher um die Möglichkeit zur Weiterarbeit.

^[1] Anbahnung sexuellen Missbrauchs von Kindern und Jugendlichen in digitalen Räumen

^[2] Der Begriff „Jungenwelt“ wird hier bewusst verwendet, um den zahlenmäßig belegbaren Überhang von Jungen als Gamern und die geschlechtsbezogene Gefährdungslage zu verdeutlichen. Unstrittig ist, dass nicht nur Jungen digitale Spiele spielen.

^[3] Bernard Könnecke in: Christine Klein / Günther Schatz (Hrsg.), *Jungenarbeit präventiv! Vorbeugung von sexueller Gewalt an Jungen und von Jungen*, München 2010, S. 50.

^[4] Markus Wojahn, *Jungen Erlaubnisse erteilen – Sekundärprävention sexualisierter Gewalt mit multimedialer Unterstützung*, in: Peter Mosser / Hans-Joachim Lenz (Hrsg.), *Sexualisierte Gewalt gegen Jungen: Prävention und Intervention*, Springer Fachmedien Wiesbaden 2014, S. 79.

^[5] Betroffene Jungen vertrauen sich, wenn überhaupt, dann eher ihren Peers als Erwachsenen an. Diese wissen aber oft selbst nicht, wie sie helfen können und sollen über gezielte Angebote dazu befähigt werden.

^[6] <https://www.infranken.de/ueberregional/kultur/gefaehrlicher-internet-trend-bei-dieser-challenge-drohen-lebensgefaehrliche-verletzungen-art-4891180>

