

Gutachterliche Stellungnahme zur Gewaltaffinität der Mitglieder/innen der (deutschen) Paintball-/Gotcha-Szene

Stuttgart, August 2000

1. Vorbemerkung und Beschreibung der zugrundeliegenden empirischen Forschungsarbeit

Vorbemerkung

Die Autorin der vorliegenden gutachterlichen Stellungnahme hat in mehrjähriger Forschungstätigkeit als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl Allgemeine Soziologie der Universität Trier gewaltaffine Gruppen und Subkulturen untersucht. Im Mittelpunkt des Interesses standen - neben anderen gewaltaffinen (Jugend)Szenen - Horror- und Pornofreaks, Sadomasochisten sowie Täter fremdenfeindlicher und rechtsradikaler Gewalt (vgl. Publikationen im Anhang).

Die hier vorliegende Analyse des Paintball-/Gotcha-Spiels und seiner Anhänger/innen bzw. unterschiedlicher Gruppen und Vereine innerhalb einer etablierten Szene in Deutschland basiert auf umfangreichen Forschungsaktivitäten der Autorin. Diese wurden im Rahmen eines von der Volkswagen-Stiftung geförderten Forschungsprojektes¹ unter der Leitung von Prof. Dr. Roland Eckert, Lehrstuhl Allgemeine Soziologie, an der Universität Trier durchgeführt. Die formulierten Thesen sind Bestandteil einer Dissertation, die sich mit dem Thema ‚Die Suche nach Thrill und Sensation (Seeking) am Beispiel gewaltaffiner Spezialkulturen (Hooligans, Sadomasochisten, Paintballer)‘ beschäftigt.

¹ Forschungsschwerpunkt der Volkswagen-Stiftung: „Das Fremde und das Eigene.“ Probleme und Möglichkeiten interkulturellen Verstehens, hier: ‚Aggressionsaffine Jugendgruppen‘, Forschungsbericht vorgelegt bei der VW-Stiftung 1998.

Forschungsgegenstand, Forschungsfrage und methodische Vorgehensweise

Vor dem Hintergrund der amtlichen Statistiken (Bericht des Innenministers/Polizeiliche Kriminalstatistik) und der Ereignisse der jüngsten Vergangenheit (Meißen, Bad Reichenhall) haben wir sicherlich allen Grund zur Sorge um die Gewalt in unserer Gesellschaft: Die Anfang der neunziger Jahre sich mehrenden fremdenfeindlichen Ausschreitungen und Anschläge (vgl. Willems u.a. 1993) und das steigende Gewaltniveau bei Jugendlichen (vgl. Pfeiffer u.a. 1998) rufen Polizei, Politiker, Juristen oder besorgte Pädagogen auf den Plan und der öffentliche Diskurs wird mit einer Intensität geführt, wie sie der Empörung über brutale Gewalt und feige Mordanschläge angemessen ist. Gleichzeitig erscheint die gesellschaftliche Reaktion mehr oder weniger hilflos: "Wieder einmal ertönt der Ruf nach Werterziehung, ohne dass wir wissen, ob es nicht gerade die Verteidigung von Werten ist, die den Kampf anleitet; der Ruf nach Strafverschärfung, ohne dass wir wissen, ob Strafe überhaupt abschreckende Wirkung hat, der Ruf nach Absenkung des Strafmündigkeitsalters, ohne dass wir wissen, was wir mit Kindern in einer Strafvollzugseinrichtung anfangen könnten. Kurzum, das Phänomen ist Gegenstand öffentlicher Erregung, ohne dass wir wissen, was zu tun wäre" (Eckert u.a. 2000, S.13).

Innerhalb der allgemeinen Gewaltdebatte gibt es heftige Diskussionen um 'Paintball' oder 'Gotcha', ein Phänomen, das die ohnehin zunehmende Gewaltbereitschaft forcieren, gesellschaftliche Werte und Ordnungen, ja den sozialen Frieden gefährdet.

In den USA und auch im europäischen Ausland vermag dies kaum die Gemüter zu erregen. Paintball/Gotcha kommt ursprünglich aus den USA (Gotcha = Slang für 'I got you') und ist dort seit Ende der siebziger, Anfang der achtziger Jahre als Freizeitmuster, Action- und Adventurespiel recht verbreitet. Gewaltverherrlichung ist dort kaum Thema. 'Martialische' oder 'militärische' Begriffe, die Aggression bis hin zu tödlicher Gewalt suggerieren (Dead-Zone, Terminators etc.), werden nicht problematisiert und tabuisiert. Vielerorts gibt es spezielle Anlagen für Paintballer. Auch z.B. in England, Frankreich, den Niederlanden, den skandinavischen Ländern und Spanien (vor allem auf der Ferieninsel Mallorca) gibt es seit Mitte der achtziger Jahre öffentliche Paintball-Gelände.

In Deutschland allerdings geraten Paintball- oder Gotchaspieler immer wieder ins Kreuzfeuer der Kritik. Dreh- und Angelpunkt der Diskussionen ist vor allen Dingen das 'Schießen auf Menschen'. Personen als

Zielobjekt seien nicht zu akzeptieren, so die Gegner, da hier gegen das Grundgesetz, die Würde des Menschen, verstoßen werde. Daran ändere sich auch dadurch nichts, dass keine scharfen Waffen zum Einsatz kommen, sondern nur Farbkugeln, die zuweilen mit Erdbeer- oder Pfefferminzgeschmack versehen sind. Schlagzeilen wie 'Sport oder Mord' dokumentieren den Stand der Diskussion und die Emotionalität, mit der dieses Thema behandelt wird.

Die ablehnende Haltung gegenüber Paintball und einer sich hierzulande etablierenden Szene ist nicht nur emotional-kognitiv, sondern zeigt sich auch auf der Ebene der konkreten Verhaltensweisen: Vor allem sind es Schwierigkeiten bei der Suche nach einem geeigneten Spielfeld, die den Paintballern zu schaffen machen. Aber auch mit einer Reihe von Anzeigen und juristischen Verfahren, teilweise mit den entsprechenden finanziellen Konsequenzen, sehen sich die Akteure konfrontiert.

Die intraszenischen Differenzen und die Reglementierung dieses 'Spiels' nach schriftlich fixierten Richtlinien, die die Sicherheit und körperliche Unversehrtheit betreffen, werden von der allgemeinen Öffentlichkeit in Deutschland kaum wahrgenommen. Ebenso wenig werden biographische und aktuelle Bezugsrahmen (familiärer Hintergrund, Bildung und Beruf, soziales Umfeld) der Akteure exakt hinterfragt, um auf diese Weise Thesen hinsichtlich eines Gefährdungspotenzials ableiten bzw. widerlegen zu können. Mitnichten machen sich die schärfsten Kritiker, und hier an vorderster Front besorgte Bewahrpädagogen, die Mühe, mehr als Sekundärdaten zur Kenntnis zu nehmen, und sich dem Thema zunächst wertneutral-explorativ zu nähern, Betroffene zu Wort kommen zu lassen, zu beobachten und ja sogar selbst einmal am Geschehen teilzunehmen, um sich ein Urteil bilden zu können.

Vor dem Hintergrund der überwiegend jugendlichen Akteure (das Jugendalter wird innerhalb der Sozialwissenschaften mittlerweile bis Anfang 30 definiert) und der in der Öffentlichkeit assoziierten Nähe zur (politisch motivierten) Gewaltszene, hat sich die Autorin entschlossen, diesem Phänomen nachzugehen und zu untersuchen, wie Gewalt in dieser Szene, bei den etablierten Gruppen und Individuen zu bewerten ist.

Zur Untersuchung der für die Mehrzahl unserer Gesellschaftsmitglieder 'befremdlich' erscheinenden Paintball-/Gotcha-Szene wurde ein ethnographischer Zugang gewählt. Das Erfahren und Erforschen des Fremden ist eines der zentralen Themen der Ethnologie. Mittels geeigneter Forschungsstrategien soll der Forscher die Gewohnheiten und Alltagsbedingungen fremder Kulturen untersuchen. Ethnographisch-soziologische Forschung in dieser Tradition meint, dass nicht nur fremde Völker, sondern auch kulturelle Sonderwelten untersucht werden, die sich durch spezifische Differenzierungsprozesse innerhalb der eigenen Gesellschaft gebildet haben. Mit den

Fremden teilen wir einige Gemeinsamkeiten (z.B. Alltagsorganisation, Reproduktionsbedingungen). In den Bereichen, die für das Selbstverständnis dieser Personen und mitunter auch für ihre Identität wichtig sind, etwa die Lust am grausamen Bild bei Horrorfans, den Neigungen der Sadomasochisten oder - im vorliegenden Fall - die Faszination des 'Sensation Seeking' der Paintballer, versagt unser Verständnis.

Der Fokus einer ethnographischen Analyse liegt auf dem Verstehen des ‚subjektiv gemeinten Sinns‘ (Weber 1980), der sich in den Handlungen, Ritualen und Gegenständen verkörpert, mittels derer die Mitglieder miteinander kommunizieren. Diese Art der Erkenntnisgewinnung fokussiert auf 'the actor's point of view'. Der Forscher muss hier bereit sein, die prinzipielle Eigenständigkeit einer 'sozialen Einheit' anzuerkennen und seine subjektiven Vorstellungen und Wertbezüge zeitweilig suspendieren.

Diese Art der Forschung verlangt auch, dass der Forscher das Feld aufsucht, um 'soziale Welten aus erster Hand' (Filstead 1979) zu beschreiben. Ethnographische Forschung findet in den alltäglichen Bezügen der untersuchten Subjekte statt, denn die sinngemäße, authentische Rekonstruktion ihrer Erfahrungen ist nur über unmittelbare Kontakte gewährleistet. Die Analyse von ausschließlich sekundären Datenmaterialien (Presseberichte, Fernsehsendungen, Berichte von Dritten, Bücher usw.) bringt dagegen beinahe zwangsläufig Verzerrungen und Fehlinterpretationen mit sich. Übertragen auf die Paintball-Szene würde z.B. eine Analyse von Artikeln aus der (Regenbogen)Presse eher Erkenntnisse über Vorurteile und Informationsdefizite erbringen als über die tatsächliche Lebenssituation der Mitglieder, ihrer Soziodemographie und ihrer Psychographie.

Zwecks Rekonstruktion des ‚subjektiven Sinns‘ wurden von 1996 bis 2000 verschiedene qualitative Instrumente (Face-to-face-Interviews, Telefoninterviews, Gruppendiskussionen, teilnehmende Beobachtungen, Expertengespräche) kombiniert. Hinzu kamen diverse Feldmaterialien wie Szenedokumente/Korrespondenz, Szene-Zeitschriften, Auszüge aus vereinseigenen Datenbanken der Paintballer, Internetdaten sowie Fotos, die im Laufe der Jahre gesammelt werden konnten.

Damit die Wirklichkeiten der Gesprächspartner nicht zu bloß einseitigen Selbstbeschreibungen geraten, waren folgende Strategien wichtig:

- Begleitung einzelner Gruppenmitglieder über einen längeren (mehrjährigen) Zeitraum. Insofern handelt es sich nicht nur um retrospektive/biographische, sondern auch um Prozessdaten.

- Hinzu kommt die Perspektivenvielfalt der einbezogenen Personen. Befragt wurde auch das soziale Umfeld der Paintballer: Nachbarn, Bekannte und Verwandte.
- Non-verbale Daten (Beobachtung durch den Forscher) erlauben die Kontrolle der Inhalte der Interviews. Feldmaterialien sind als natürliche, unverfälschte Kommunikation zu interpretieren.

Somit wurden die Szene der Paintballer, Clubs und einzelne Mitglieder über einen Zeitraum von mehreren Jahren interviewt und beobachtet. Die Teilnahme an einem Turnier (auch als Spielerin) war hier ebenso selbstverständlich wie Gespräche mit Eltern, Besuche zu Hause in den Wohnungen der Befragten oder die Analyse ganzer Ordner von Schriftwechseln eines 'Vereins zur Förderung des Paintballsports'.

Letztendlich fokussiert die Forschungsfrage darauf, **ob** und inwiefern ein **Gefahrenpotenzial** von der hier zur Diskussion stehenden Personengruppe und den von ihr ausgeübten Tätigkeiten ausgeht. Zur Beantwortung dieser Frage bzw. als Interpretationsfolie diente folgendes Analyseschema:

Individuelle Ebene: Herkunft und aktuelle Lebenssituation der Mitglieder

- Familie, Freunde
- Wohnsituation
- Bildung und Arbeit

Gruppenebene/Szene

- Entstehung
- Selbstverständnis und Faszinationsmuster
- Außenbeziehungen
- Devianz

Nur eine solche komplexe Betrachtungsweise erlaubt (prognostische) Aussagen hinsichtlich der Verharmlosung realer Gewalt, der Reduktion von Hemmschwellen in Bezug auf Gewaltanwendung, einer Abstumpfung gegenüber der Achtung vor dem Leben, kurzum hinsichtlich der Frage nach Sinn und Nutzen eines allgemeinen Paintball-/Gotcha-Verbotes bzw. einer restriktiven Handhabung seitens der Gesellschaft und des Staates.

2. Fazit und Empfehlung

Gewalt kann unterschiedlich motiviert sein. Häufig wird die Familie als Ursache von Gewalt (gelernte Konfliktlösemechanismen) thematisiert. Orientierungslosigkeit und Desintegration sind ein weiterer Erklärungsansatz. Gewalt kann auch subkulturell motiviert sein, also als Instrument zur Befestigung von kulturellen und sozialen Grenzen eingesetzt werden (Skinheads contra Türken). Nicht zuletzt aber können 'Kampf und Gewalt', auch 'gespielte' Gewalt, an sich als stimulierend erlebt und damit zum Selbstzweck werden.

So bei den Paintballspielern. Wobei zunächst darauf zu verweisen ist, dass es sich hier nicht um wirkliche Gewalt handelt. **Paintballspieler können im eigentlichen Sinne nicht als gewaltaffin bezeichnet werden.** Sie spielen Gewalt und Kampf, dies aber nicht anders als das Indianerspiel von Kindern oder Ritterspielen bei Burgfesten, wo Gewalt nicht wirklich ausgeübt wird. In der den Werten von Frieden und Freiheit verpflichteten Gegenwartsgesellschaft suchen Paintballspieler wie viele andere Menschen (z.B. Horrorfans, Sadomasochisten, Hooligans) Gewaltstimulationen, um auf diese Weise spezifische Gefühle zu realisieren. Dabei wird deutlich, dass damit keineswegs die Thesen über den Prozess der Zivilisation (vgl. Elias 1976) im Sinne einer zunehmend geringeren Affektkontrolle in der Moderne revidiert werden müssen (vgl. Dürr 1993). Im Gegenteil: Es wird ein hohes Maß an Selbstkontrolle offensichtlich; bei solchen **Gewaltritualen** handelt es sich um **höchst rational herbeigeführte Erlebnistechniken, die soziale Folgenlosigkeit und Abgrenzung vom Alltag sicherstellen.** Wir haben es hier mit hoch erlebnisrationalen Gruppen zu tun, die ihre Stimulation im Kampf suchen. Ihr Selbstverständnis ist untrennbar mit dieser Motivation verbunden. Die **'Thrills'** werden in besonderen, **von der Alltagsrealität abgekoppelten ‚Räumen‘** zelebriert. Die Akteure werden zu 'Managern ihrer Subjektivität' (vgl. Schulze 1992).

Die Suche nach Spannung, Nervenkitzel und Thrill in einer im Laufe des Zivilisationsprozesses gefahrlos und damit langweilig gewordenen Welt sind zentrale 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. Authentizität verleiht der einem gigantischen theatralen Spektakel gleichende Rahmen, der es erlaubt, für einen festgelegten Zeitraum in eine Rolle zu schlüpfen, die außeralltägliche (Körper-)Erfahrungen ermöglicht. Gewalt ist nur gespielt - unter Zuhilfenahme strenger Sicherheitsvorkehrungen mit doppeltem Netz und Boden. Das Outdoor-Spielfeld als Ort, die Kleidung und diverse Utensilien spielen hierbei eine wichtige Rolle. Sie sind die Vehikel, die Authentizität transportieren.

Für die deutsche Paintballszene lassen sich im Rahmen der diesem Gutachten zugrundegelegten empirischen Untersuchung bisher keinerlei Befürchtungen hinsichtlich realer Gewalt oder Verrohung bestätigen. Eine These, wonach für das Spiel typische Verhaltensmuster kriegerischen

Charakters oder tötungsähnlichen Verhaltens oder auch harmlosere Formen von Gewalt im Alltag ihren Niederschlag finden, kann aktuell nicht verifiziert werden. Die für z.B. durch fremdenfeindliche Gewalt auffällig gewordene Jugendliche typischen 'kriminellen Karrieren' und damit einhergehende Verhaltensmuster können hier nicht nachgezeichnet werden. Vielmehr handelt es sich um **'normale' junge Männer (und Frauen), biographisch unauffällig mit eher konventionellen Lebensentwürfen.** Dies bestätigt nicht zuletzt der Besuch eines Turniers, wo sich zeigt, dass die Beteiligten in ihre Alltagsrollen zurückkehren, sobald das Spielfeld verlassen wird, wo - ähnlich wie in etablierten Sportvereinen - Tische gedeckt, selbstgebackene Kuchen serviert werden, die Siegerehrung und die Verleihung der Pokale beginnen können. Ein fast schon familiärer Kaffeeklatsch beendet einen erlebnisreichen Tag.

Die Diskussion fokussiert nach Ansicht der Autorin zu sehr auf das 'Schießen' und spielerische 'Töten', das nicht einmal im Zentrum dieses komplexen Szenarios steht, geht es doch darum, als Mannschaft die gegnerische Fahne zu erreichen. Zwar erlaubt die Ausstattung mit waffenähnlichen 'Markierern' auf Mitglieder der gegnerischen Mannschaft zu schießen und diese damit am Erreichen der Fahne zu hindern (der Getroffene muss das Spielfeld verlassen). Und aus der Angst, selbst getroffen zu werden, erwächst jene zum Zeitpunkt des Erlebens als real wahrgenommene Bedrohung und daraus resultierend ein Gefühl, das die Akteure als 'Thrill' bezeichnen. Dies jedoch ist nur 'eine' Facette des Spiels. Der weitere Rahmen des Paintballspiels, Turniere, Wettbewerb, Wir-Gefühl, After-Game-Partys als wichtige Rahmen zwischen Fiction und Alltag, werden außer Acht gelassen.

Abenteuer ohne Risiko? Gewaltlosigkeit der Gewalt? Für die organisierte Paintballspieler-Szene und die eingetragenen Vereine ist diese Frage mit einem 'Ja' zu beantworten. Paintball ist eingebettet in einen spezifischen 'Rahmen' (Goffman 1977), zu dem es ein 'Vorher' und 'Nachher', Eintritts- und Austrittsrituale gibt, die eine deutliche Differenzierung vom Alltag gewährleisten.

Problematisch erscheinen psychisch labile 'Einzelkämpfer', die auf ungesichertem Gelände planlos 'rumballern', sich und andere gefährden, indem sie entsprechende Verhaltensmaßregeln nicht beachten. Dazu gehören sicher auch pubertierende Jugendliche aus der 'rechten Szene', die glauben, auf diese Weise militärische Übungen durchführen zu können. Für diese 'schwarzen Schafe', die die Szene diskreditieren, haben die im Rahmen des Projektes befragten Paintballer kein Verständnis und möchten auch nicht damit in Verbindung gebracht werden.

Paintball, so, wie in den bereits etablierten Vereinen (der etablierten Szene) ausgeübt, stellt sich nicht nur aus der subjektiven Perspektive der Betroffenen, sondern auch aus der wissenschaftlich-ethnographischen Beobachtung heraus mehr als **Outdoor- und Abenteuersport** dar denn als unkontrollierte Gewalt. **Abnutzungs- und Verrohungserscheinungen der Akteure, die sich sukzessive in den Alltag einschleichen, konnten im Rahmen der Untersuchung nicht nachgezeichnet werden.** Über den - wie

Außenstehende es unterstellen - kriegerischen Charakter, tötungsähnliches Verhalten (Schießen auf Menschen - wenn auch nur mit Farbkugeln) lässt sich (moralisch) streiten. Aber: es bleibt letztendlich **Fiktion, sozial folgenlos**. Das Risiko, das die Gesellschaft eingeht, scheint innerhalb einer funktionierenden Szene gering, weil die Orientierung der Akteure an Normalität und Konvention sehr ausgeprägt ist und ein sehr umfassendes Selbstregulierungskonzept Sicherheit und Abgrenzung gegenüber realer Gewalt gewährleistet.

Von Bedeutung ist die Anschlussfähigkeit dieser oder ähnlicher 'gewaltaffiner' Aktivitäten im Alltag. So haben Action- und Gewaltfilme in amerikanischen Jugendgangs eine andere Bedeutung und Wirkung als bei einer Gruppe von Gymnasiasten, die sich nach einer anstrengenden Klausur 'was Hartes zum Entspannen reinzieht'. So hat auch Paintball bei Jugendlichen mit problematischer Biographie und Neigung zur rechten Szene sicherlich eine andere Bedeutung und Wirkung als bei einem Handwerkermeister, der am Wochenende mit Frau und Kind an Turnieren der etablierten Szene teilnimmt. Jugendliche mit entsprechend problematischem Hintergrund oder devianten Biographien werden jedoch von der Szene ausgegrenzt und wurden im Rahmen dieser Untersuchung auch nicht angetroffen.

In jedem Fall kann eine allgemeine, undifferenzierte Kriminalisierung der Szene bzw. deren Mitglieder nur unzulässig erscheinen vor dem Hintergrund der akzeptierten 'Tötungsnachahmung' im Fechtsport oder der Duldung solcher Boxer, die sich in gleichsam menschenverachtender Weise im Körper ihres Gegners festbeißen und die Voyeure dies millionenfach mit höchsten Einschaltquoten honorieren. Ungeachtet dieses Extremfalls würde man Henry Maske oder Axel Schulz kaum Verrohung, Verwahrlosung oder gewaltaffines Verhalten in alltäglichen Zusammenhängen unterstellen. Der Gang durch die Spielzeugabteilung eines gewöhnlichen Kaufhauses ließe eine Gesellschaft als schizophren erscheinen, die Paintball verbieten möchte oder die Akteure stigmatisiert; denn lange schon sind entsprechende 'Authentizitätsrequisiten', hier: bunte Farbpistolen, Pfeil und Bogen, Maschinengewehre, Sci-Fi-Laserkanonen etc. für kindliche 'Räuber-und-Gendarme-Spiele' in großer Auswahl für Kinder im Handel frei zugänglich erhältlich.

Nicht zuletzt läuft ein Verbot Gefahr, Paintball die Rolle des 'Sündenbocks' zuzuschreiben und damit den Blick für wirkliche Gewalt provozierende gesellschaftliche Missstände (Orientierungslosigkeit, Armut - 'Modernisierungsverlierer') zu verstellen.

Insgesamt agiert die Szene unter einem extremen Normalitätsdruck, der potentiell ein Bias der Aussagen erzeugen kann. Dies aber eher dahingehend, dass einzelne problematische Vorkommnisse verharmlost resp. verschwiegen werden. Nicht anzunehmen ist jedoch, dass hierdurch der Charakter des Paintballspiels - wie vorliegend beschrieben - grundsätzlich in Frage zu stellen ist hinsichtlich Motivation, Reglementierung etc. Insofern könnte ein offener Umgang mit Paintball oder Gotcha sowie die gesellschaftliche und rechtliche Akzeptanz als ‚Sport‘ dazu beitragen, die Sicherheit und Kontrolle (intern wie extern) zu erhöhen.

3. Zur differenzierten Analyse - Paintball – das Spiel

Paintball oder Gotcha ist eine Freizeitaktivität, die vorzugsweise von Männern, aber auch von einigen Frauen (in den USA und Kanada gibt es reine Frauentteams) ausgeübt wird. An einem Spiel nehmen zwei Mannschaften teil (oftmals fünf Spieler pro Team, je nach dem zwischen zwei und zehn oder mehr Spieler). Jede der Mannschaften erhält eine bunte Fahne. Ziel des Spiels ist es, die Fahne der gegnerischen Mannschaft zu erobern und die eigene gleichzeitig vor dem Gegner zu schützen.

Die Spieler sind mit waffenähnlichen, sogenannten ‘Markierern’² 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 oft neonfarbenen Fleck. Sie ‘markieren’ somit den Gegenspieler (man hat ihn erwischt = I have got you), der dann den Arm heben und das Spielfeld verlassen muss. Er scheidet damit für den Rest des Spiels aus. Wie im etablierten Sport werden Turniere veranstaltet, Ligaspiele, Europa- und Weltmeisterschaften durchgeführt.

Die quasi-kriegerische Handlung, die Tötungsanmutung ist Dreh- und Angelpunkt der kritischen Diskussionen um dieses Spiel. Ungeachtet dessen hat sich Paintball über Amerika und England auch in Deutschland verbreitet und hat sich auch hierzulande seit Anfang der neunziger Jahre eine funktionierende Szene etabliert, die über eigene Medien verfügt und miteinander kommuniziert. So erscheint alle zwei Monate ‘Gotcha - Das Paintball-Magazin’, das dem Interessierten viele wichtige Informationen liefert. Die Szene selbst schätzt die Zahl der mehr oder weniger organisierten Paintballspieler in Deutschland auf ca. 50.000 Personen, denen auch das Internet als selbstverständliches Informations- und Kommunikationsmedium dient.

² Im Rahmen des Waffengesetzes sind Markierer ab dem 18. Lebensjahr in Spezialgeschäften oder über den Versandhandel erhältlich.

3.1 Herkunft und aktuelle Lebenssituation der Mitglieder

Typisch ist, dass die jungen Männer (und Frauen) ohne besondere biographische Auffälligkeiten sind: 'normale' junge Erwachsene in der Ausbildung oder einer geregelten beruflichen Tätigkeit nachgehend.

Familie

Ihrer Herkunft nach sind die Befragten der Mittelschicht bzw. der gehobenen Mittelschicht zuzurechnen. Die Eltern verfügen über mittlere Bildungsabschlüsse (Hauptschule oder Realschule mit anschließender Berufsausbildung): es sind Arbeiter oder Angestellte, teilweise mit eigenem Haus. Einige haben einen höheren Bildungsabschluss (Abitur, Studium) und bekleiden gehobene Positionen (Geschäftsleitung, selbständige Unternehmer).

Die meisten Gruppenmitglieder haben ein gutes Verhältnis zu ihren Eltern bzw. zu anderen Familienmitgliedern wie Geschwistern oder Großeltern, was sich in regelmäßigen Besuchen zu Hause oder gemeinsamen Aktivitäten niederschlägt.

A: Ich habe jetzt schon ein paar Wochen nix mehr mit meinen Eltern gemacht. Es wird Zeit, dass ich mal wieder was mit denen mach. Das ist mir auch sehr wichtig, weil sie sich in meiner Kindheit auch sehr um mich bemüht haben.

Dieser Erfahrungsbericht eines Gruppenmitglieds hinsichtlich der Bindung an die Eltern konnte durch die Beobachtungen der Explorateurin bestätigt werden. Beim Besuch eines anderen Gruppenmitglieds nämlich war der Vater anwesend, der während des Interviews gerade den Wagen des Sohnes reparierte, um ihm so die hohen Reparaturkosten zu sparen. Schließlich telefonierte der Befragte mehrfach mit dem Bruder, um ein Treffen zu verabreden. Kurzum: das Sozialverhalten dieser und anderer Mitglieder der Szene erscheint dem Beobachter ‚normal‘, bestimmt durch Höflichkeit und Respekt im Umgang mit dem (privaten) Umfeld.

Wohnsituation

Wenig außergewöhnlich und unauffällig ist auch die aktuelle Wohnsituation der Vereins- und Szenemitglieder. Viele wohnen noch bei den Eltern. Dies erscheint heute für diese Altersgruppe im allgemeinen typisch. Andere haben eine eigene Wohnung oder ein eigenes Haus; alleine, mit der Freundin, der Frau und den Kindern zusammen. Die Wohnungen/Häuser liegen in eher 'beschaulichen' Wohngegenden mit Ein- und Mehrfamilienhäusern. Wer studiert, wohnt z.B. auch im Studentenwohnheim. Häuser und Wohnungen wirken gepflegt, vertreten sind unterschiedliche Einrichtungsstile, wobei das Spektrum vom traditionell-bürgerlichen bis hin zum postmodernen Milieu reicht.

Bildung und Arbeit

Alle Befragten verfügen über einen Schulabschluss, befinden sich zur Zeit in der Aus- oder Weiterbildung. Sie verfügen über ein eigenes Einkommen und sind somit finanziell unabhängig (von ihren Eltern). Das Spektrum reicht vom Hauptschulabschluss bis zum Universitätsdiplom, vom Schreiner, Ver- und Entsorger, Werkzeugmacher, Automechaniker, Forstwirt, Rechtsreferendar, Großhandelskaufmann, Dachdeckermeister bis hin zum Betriebswirt oder Marketingforscher mit Lehrauftrag an der Universität. Viele legen besonderen Wert auf den Beruf und entsprechende Berufsbezeichnungen. Ein Beispiel hierfür ist der 'Medienkoordinator im Prozesssupport und Kontaminationsmanagement' bei etablierten Firmen wie DaimlerChrysler oder ähnliche.

Trotz des außergewöhnlichen Hobbys 'Paintball' verfolgt die Mehrzahl der Vereins- und Szenemitglieder eher konventionelle Lebensentwürfe (traditionelle Werteorientierung). Zwar ist Unabhängigkeit bei den Mitgliedern dieser Gruppe ein wichtiger Wert, gleichzeitig jedoch spielt Sicherheit eine wichtige Rolle. Dies umfasst zum einen die berufliche Situation, zum anderen die emotionale Sicherheit: Arbeitsplatzsicherung, Weiterbildung und Karriere, Heiraten und Familie sind wichtige Themen.

3.2 Die Gruppe/Szene

Entstehung

Viele der (eingetragenen) Vereine gingen aus zunächst losen Interessengemeinschaften hervor, die sich regelmäßig auf einem 'halb-offiziellen' Spielfeld getroffen haben, um Paintball zu spielen. In einer Vielzahl unterschiedlichster Dokumentationen (in den verschiedensten Medien) wird der sportliche Aspekt immer wieder betont. Dazu ein Beispiel: "Zweck des Vereins ist die Ausübung des Paintball-Sportes, dessen Verbreitung, Förderung des Sportes, Sportgeistes und der damit im Zusammenhang stehenden Interessen" (aus der Satzung eines Vereins vom 02.06.1994).

Die Mitglieder treffen sich regelmäßig, um neueste Informationen aus der Szene auszutauschen oder den Verein zu verwalten, Spiele vorzubereiten etc. Treffpunkt sind häufig Club- und Vereinsräume. Urkunden und Teamfotos in Bilderrahmen und Passepartouts an den Wänden dokumentieren Teamfahrten zu Turnieren und Meisterschaften, Pokale auf Regalen zeugen von der erfolgreichen Teilnahme an Paintballveranstaltungen und dokumentieren das soziale Ansehen (Fair-Play-Preis). T-Shirts mit Unterschriften, die von gegnerischen Mannschaften als Geschenk überreicht wurden, vielzählige Zeitschriften rund um Paintball, sauberlich aufbewahrt und sortiert in Zeitschriftenständern, Fotokisten und Alben, Dokumentationsmappen für Sponsoren, Kisten mit Aufklebern, Geschenke für Austauschvereine etc. zeugen vom Engagement und Interesse am Paintballspiel. Heiligtümer sind die Orte (besondere Tische, Vitrinen, Hobbykeller), an denen die Markierer aufbewahrt sind. Dort liegen verschiedene Modelle, frisch geputzt, Ersatzteile sauberlich sortiert. Hier spielt nicht nur der hohe Preis (Wert) der Ausrüstungsgegenstände eine Rolle, sicher auch eine gewisse Technikfaszination.

In vielen Vereinen ist die Verwaltung gut organisiert und wird häufig über ein entsprechendes PC-Programm erledigt. Hier sind die (Spiel-)Daten der Mitglieder gespeichert, Fähigkeiten und Vorlieben oder Turniererfahrungen registriert.

Selbstverständnis und Faszinationsmuster

Die jugendkulturellen Bezugsszenen der Gruppenmitglieder (Szene) sind heterogen. Ein Mitglied einer Gruppe sieht sich z.B. seit über 16 Jahren den Pfadfindern verbunden, ein anderes fühlt sich zur Techno-Szene hingezogen, ein weiteres fühlt sich in die Kultur der 'PC-Adventure-Games' involviert. Gemeinsame Interessen über Paintball hinaus sind oft eher untypisch. Allerdings zeigt sich bei einigen eine gewisse Affinität für Outdoor-Adventure-/Trecking-Aktivitäten, Adventure Games und Science-Fiction-Filme.

Viele Gruppen haben sich spezielle (einheitliche) Anzüge zugelegt, in denen sie an Wettkämpfen teilnehmen. Das Tragen solcher Kostüme ist in der Szene keine Seltenheit. Einige erscheinen zuweilen im Star-Trek-Outfit, im Kuh-Dress oder in Postsäcken. Hierbei handelt es sich - wie noch gezeigt wird - um eine bewusste Distanzierung von militärischen Anmutungen. Das gemeinsame Outfit formiert die Gruppe und signalisiert Zusammengehörigkeit. Die Kleidung im Alltag ist heterogen und keiner (gewaltaffinen oder politisch-motivierten) Szene zuzuordnen.

Ihre politischen Haltungen beschreiben die Paintballer als Spektrum von links-alternativ, rot-grün über bürgerlich-konservative Muster bis hin zu "völlig egal". Bei manchen zeige sich eine gewisse Resignation und politisches Desinteresse, welches darin gründe, dass ohnehin nichts zu ändern sei.

In ihren mitmenschlichen Lebenszusammenhängen sehen sich die Paintballer als 'normale' Menschen, die ihren Alltag 'ruhig' und 'stressfrei' bewältigen und aggressive Konflikte eher vermeiden als sie zu suchen. Gleichsam als Beleg wird ausdrücklich darauf verwiesen, dass pazifistische Motive für die Wehrdienstverweigerung und Paintball als Hobby durchaus miteinander in Einklang zu bringen sind:

A1: Wir sind eigentlich ganz normale Leute und das wollen wir auch zeigen. Wir gehen nicht einfach in den Wald und ballern rum. Die Leute gibt es zwar, aber das sind nicht wir.

A2: Ich bin seit 13 Jahren bei den Pfadfindern, ich hab' Zivildienst gemacht und ich würde mich selbst als alles andere als irgendwie einen gewalttätigen Menschen bezeichnen.

Die Spieler distanzieren sich von realer Gewalt und jedweden politischen Gruppierungen, insbesondere der rechten Szene. Dies ist auch in vielen Vereinssatzungen festgelegt³: Ein Beispiel: "Der Verein verfolgt keine politischen, religiösen oder militärischen Zwecke. (...) Personen mit rassistischen, rechts- bzw. linksextremen politischen Ansichten ist die Mitgliedschaft versagt."

A: Auf den Turnieren wird in der Regel No-Camo gespielt. Das kommt von Camouflage und heißt Tarnung. Wir vermeiden es, in Nato- oder militärähnlichen Anzügen zu spielen. Wir wollen uns nicht kleiden wie Wehrsportgruppen, weil wir keine sind, auch wenn es aus spieltaktischen Gründen sinnvoll wäre, Tarnkleidung zu tragen, weil man dann einfach schwerer zu sehen ist, als in den bunten Kostümen. In England oder in Amerika lachen die zum Teil darüber, weil Tarnanzüge dort kein Problem sind. Wir benutzen absichtlich auch keine rote Paint, weil das gleich wieder den Anschein von Blut erweckt.

Eine weitere Distanzierungsstrategie besteht darin, den Begriff 'Waffe' auf das Paintballspiel nicht anzuwenden, sondern immer von einem Markierer zu sprechen. Dementsprechend wirken die Markierer oftmals eher wie bunte Spielzeuge. So sind nicht selten lila oder mintfarbene Markierer bei den Turnieren zu sehen.

Die Mitglieder verstehen Paintball als Outdoor- und Abenteuersport, der nichts mit Gewalt zu tun hat. Gewalt bedeute, jemandem mit Absicht reale körperliche oder seelische Schäden zuzufügen. Dies sei beim Paintball nicht der Fall, denn Gewalt nur gespielt, künstlich inszeniert in einem eigens dafür vorgesehenen Rahmen mit doppeltem Netz und Boden:

A: Also wir kriegen öfters das Argument: 'Ja, ihr schießt auf andere Leute. Ihr könnt die doch verletzen'. Nein, ich verletz den ja eben nich, ich hab mit dem keinen persönlichen Kontakt. Er kriegt halt seinen Splat, aber das Splat kann man wegwischen. Ne scharfe Kugel kann ich nich wegwischen, das tut en bisschen mehr weh. Ich hab kein Interesse an scharfen Waffen und ich denk auch, die meisten Paintballspieler denken auch gar net an Krieg spielen oder so. (...) Wir markieren aufeinander, wir schießen aufeinander, aber wir wissen ja genau, dass dem andern

³ Die Ablehnung gegenüber der rechten Szene ist auch in einer Vielzahl anderer Regelwerke der Szene schriftlich fixiert. So z.B. in den Tournament-/Game-Regeln des 'Deutschen Paintball Sportverbands' oder auch in anderen speziellen Turnier-Richtlinien (national und international).

nichts passiert. Der guckt sich an, 'oh' sagt der, 'da ist en grüner Klecks drauf, da muss ich beim nächsten Mal aufpassen, da war ich wohl zu risikofreudig'.

Zum Vergleich führen die Paintballspieler 'andere' Sportarten wie Fußball, Boxen oder Fechten an, die gesellschaftlich nicht nur akzeptiert seien, sondern auch gefördert würden. Dabei - so ihre Meinung - erreiche Gewalt im Sinne körperlicher Schädigung beim Paintball nicht einmal das Niveau, das in anderen Sportarten erlaubt ist. Für sie ist Paintball ungefährlicher und weniger moralisch verwerflich als das Boxen. Das Akzeptieren des einen (Fechten, Boxkampf) und die Negation des anderen (Paintball) empfinden sie als Ungleichbehandlung und als ein Messen mit zweierlei Maß:

A2: Beim Fußball brechen sie sich die Knöchel oder verletzen sich die Bänder. Das ist so in Ordnung (...)

A1: Was wir hier machen, ist doch noch viel harmloser als Fechten oder Boxen. (...) Ich denk, da beißt sich doch die Katze in den Schwanz, weil wie ist es denn, wenn se bei so einem Boxkampf für die teuerste Eintrittskarte 2.800 Mark bezahlen, nur dass se zugucken können, wie einer dem andern die Fresse vollhaut und möglichst gut ins Gesicht und am Kopf trifft, dass der hinterher Hirnschädigungen hat und weiß nicht was noch alles. So Knochen gebrochen hat. Da wird dann gejubelt, da kommt dann die Presse: 'Was für ein toller Kampf, und wunderbar'.

A2: Oder beim Fechten.

A1: Da geht man mit Messern aufeinander zu. Das heißt auch nicht gleich, dass der Fechter daheim das Messer nimmt, und jeden, wo'n dumm anmacht, gleich absticht, oder? Ich finde das sehr schade, dass man uns das Schlimmste unterstellt und den anderen nicht.

Damit auch wirklich niemand zu Schaden kommt, ist Sicherheit oberstes Prinzip. Gilt es zwar, den Gegner auf dem Spielfeld mit Farbkugeln zu treffen und damit zum Ausscheiden zu zwingen, verbirgt sich dahinter keineswegs unbesonnenes Handeln. Nicht ausgeschlossen werden kann, dass sich am Körper dort, wo man von einer Farbkugel getroffen wird, ein Hämatom bildet. Insgesamt jedoch gibt es eine Vielzahl von Vorkehrungen, die ernsthaftere Verletzungen ausschließen sollen (Absicherung eines abgegrenzten Spielfeldes durch Netze, Sicherheitsmasken für Gesicht, Augen, Hals, Alkoholverbot vor und während des Spiels). Die als 'Marshals' bezeichneten Schiedsrichter beobachten das Spielgeschehen und kontrollieren im Vorfeld die Zulässigkeit der Markierer. Mit einem Chronographen, in der Szene kurz 'Chroni' genannt, wird die Schussgeschwindigkeit der Markierer geprüft, bevor der einzelne Spieler das Feld betreten darf. Ein bestimmter Wert darf nämlich nicht überschritten werden, da Schutzbrillen und -

masken dem Aufprall der Farbkugeln ansonsten nicht standhalten könnten. Insgesamt ist festzuhalten, dass die Paintballspieler in ihrem Verhalten stark reglementiert sind.

Nun stellt sich die Frage, was die Faszination an Paintball ausmacht? Hier treffen im wesentlichen drei verschiedene Motivstrukturen zusammen: 1) Paintball vermittelt außeralltägliche Erfahrungen, Nervenkitzel und Thrill, 2) Selbstbestätigung im Wettbewerb und 3) Wirgefühle und Teamgeist.

1) Nervenkitzel: Die Suche nach Spannung, Nervenkitzel und Thrill sind zentrale 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. Authentizität verleiht der einem gigantischen theatralen Spektakel gleichende Rahmen, der es erlaubt, für einen festgelegten Zeitraum in eine Rolle zu schlüpfen, die außeralltägliche (Körper-)Erfahrungen ermöglicht: Das Outdoor-Spielfeld als Ort, die Kleidung und diverse Utensilien spielen hierbei eine wichtige Rolle. Sie sind die Vehikel, die Authentizität transportieren. Auch wenn sich die damit verbundenen Emotionen für die Paintballer nur sehr schwer in Worte fassen lassen, versuchen sie zu beschreiben, wie es ihnen ergeht:

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.

A1: Es ist der absolute Adrenalinkick. Manchmal siehst du den anderen gar nicht. Die Fahne liegt vor dir, du liegst im Wald, und jetzt freie Fläche. Die Fahne vor dir, ist jetzt noch einer da, ist keiner da? Und dann, wenn du losrennst, dieser Adrenalinpunch ist unbeschreiblich. (...) Wird ich erwischt, schaff ich's bis zur Fahne, komm ich wieder zurück, wo sind die anderen? Und eben dieses ganze Drumherum, das ist eben das, was einem da den sogenannten Kick gibt.

A2: Du blickst um dich herum, ich schau mir alles an, ich lausch auch, ist was zu hören von den anderen. Dann geh ich weiter vor, immer das Ziel, die Fahne zu holen.

Das ganze spielt zusammen und auch die ganze Konzentration, die dazu nötig ist.
Und dann, wenn ich es geschafft hab, die Erleichterung: Mensch, ich hab's geschafft.

Folgt man diesen Ausführungen, handelt es sich bei Paintballspielern mehr um Endorphin-Junkees als um verstörte Militaristen, die Farbwaffen (Markierer) gegen schwere MGs tauschten, sobald sich die Gelegenheit dazu ergäbe.

Die Gefahr des Verwischens von Spiel und Alltag ist aus der Perspektive des ethnographischen Beobachters nicht gegeben. Die Differenzen zwischen Spiel und Realität scheinen den hier Befragten Paintballern nicht verloren zu gehen. Im Gegenteil: Der selbstreflexive kritische Umgang mit dem eigenen Faible und eine Vielzahl von Vorkehrungen und Reglementierungen zur Sicherheit der Spieler spricht gegen einen zu befürchtenden Realitätsverlust.

2) Wettbewerb: Wie in jedem anderen Sport auch, geht es im Paintball darum, der Beste zu sein, körperlich und mental, und das Team damit zum Sieg zu führen:

A: Das ist doch auch ein Gefühl des Triumphes, dass er ihn besiegt hat. Das ist wie beim Fechten oder beim Boxen auch.

A: Es geht doch auch darum, sich vom Kopf her zu messen. Das ist doch auch Überlegung, Strategie. Beim Paintball braucht man nicht unbedingt einen absolut durchtrainierten Körper, sondern es kommt auf das Denkvermögen an. Es gewinnt der bessere Stratege, der, der den Überblick am besten behält. Das ist auch wie ein geistiges Kräftemessen.

Hier wird thematisiert, was ob des gewaltaffinen Charakters häufig übersehen wird: die Aktualisierung der eigenen strategischen und damit geistig-intellektuellen Fähigkeiten. Das Spiel gewinnt, wer sich die Fahne erkämpft, und nicht, wer die meisten Treffer erzielt. Den Weg zur Fahne kann man theoretisch auch beschreiten, ohne den Gegner auszuschalten, sofern man sich so geschickt verhält, dass man selbst nicht getroffen wird.

3) Wirgefühle und Teamgeist: Wichtiges Motiv für die Teilnahme am Paintballspiel ist ein soziales Moment, dass nämlich Erfahrungen des Zusammenhalts, des 'Füreinander- da-Seins' gemacht werden können:

A: Das ist auch das, was auch diesen Mannschaftscharakter ausmacht. Wenn dann irgendwelche dauernd irgendwelche Einzelaktionen machen, dass einer davonrennt und irgendwie wild in der Gegend [auf dem Spielfeld: d.A.] rumballert oder so was, das hat dann einfach keinen Wert. Da muss die Mannschaft einfach miteinander harmonieren.

A: Im Mittelpunkt steht immer das Team. Ich darf auf dem Spielfeld nicht nur an mich denken, sondern an die Mannschaft, gemeinsam zu gewinnen. Wenn ich mich dafür opfern muss und markiert werde, damit die anderen frei sind, die Fahne zu erobern, dann ist das o.k. Ich will mich ja auch blind auf die anderen verlassen können, wissen, dass sie da sind, wenn ich sie brauche.

Gemeinschaftserfahrungen werden beim Paintballspiel allerdings nicht nur auf dem Spielfeld selbst vermittelt, sondern der gesamte Rahmen transportiert soziale Nähe und freundschaftliche Verbundenheit:

A: Ich hab früher Fußball gespielt. Wenn da die Hackerei angefangen hat, war der Streit da. Da ist es selten, dass man nach dem Spiel zu dem Team geht und mit denen noch redet. Beim Paintball ist es 'ne ganz andere Atmosphäre. Man geht vor'm Spiel und nach'm Spiel hin und setzt sich noch zusammen. Wir haben auch schon Sachen gehabt, dass zum Beispiel bei uns jetzt ein Markierer ausgefallen ist und wir keinen Ersatzmarkierer hatten. Da sind die vom andern Team hergekommen, obwohl wir gegen die gespielt haben, und haben uns 'nen Markierer gegeben. So was festigt, auch gerade dadurch, dass wir ja alle ein bisschen abgedrängt werden (...) Und abends nach 'nem Turnier ist ja meistens auch die Player-Party. Da sitzen alle Mannschaften, die teilgenommen haben, zusammen, machen noch ein Festchen, und das ist ne wunderbare feine Sache. Und das ist eben auch ne Art von Gemeinschaft, die man sonst nicht viel oder nicht oft erlebt in dieser Form. (...) Wir haben auch mal gegen den Europameister gespielt und ich hab den Team-Captain von denen erwischt. Hinterher haben die den gesucht, der ihren Team-Captain markiert hat und wollten dem quasi noch gratulieren. Die haben dann noch ein T-Shirt mit ihren Unterschriften dagelassen. Und so geht das eben ab.

So lautet dann auch das Motto in der Szene: 'We are one family'. Man versteht sich, was mit entsprechenden Gesten bezeugt wird. Nicht zuletzt "sitzt man in einem Boot" auch gegenüber Diffamierungen von außen.

Die Bestimmungen zur Mitgliedschaft in Vereinen und damit die Zugehörigkeit zur Szene sind im wesentlichen in den Satzungen definiert. Wie bereits erwähnt, ist hier - quasi de jure - bereits festgelegt, dass Personen bestimmter politischer Couleur die Mitgliedschaft bzw. der Zutritt zur Szene verweigert wird. Ebenso muss derjenige, der Mitglied werden will, zum Zeitpunkt des Eintritts 18 Jahre alt sein. Das Alter und die politische Gesinnung der Vereinsmitglieder werden geprüft und die Mitgliedschaft im Verein erfolgt erst nach bestandener Probezeit. Ehe man Vereinsmitglied werden darf, muss man gleichsam einen Initiationsritus hinter sich bringen, an mehreren Turnieren teilgenommen, Integrität und 'correctness' bewiesen haben. Dazu gehört, sich auch im 'Eifer des Gefechtes' der Sicherheitsbestimmungen bewusst zu sein und sich entsprechend zu verhalten:

A: Wir prüfen das auch eingehend. Es ist nicht so, dass einer sagt: 'Hallo, ich will Paintball spielen' und wir sagen: 'Oh toll. Du kannst gleich mit'. Wir nehmen die Leute mit, fünf Spieltage, und schauen erst mal, wie die sich verhalten und so. Und dann klar, wir sind auch privat öfters zusammen, bei uns ist es ja mehr ein Freundeskreis. Und wenn von außen einer reinkommt, wird erst mal eingehend geprüft. Sollte sich dann später herausstellen, dass er irgendwo in 'nem rechten Feld tätig ist, fliegt der sofort raus. Weil das sind halt diese Leute, die machen unser Spiel kaputt.

Wie in jedem anderen Verein auch, gibt es auch in den Paintballvereinen unterschiedliche Funktionen und Ämter, die von verschiedenen Mitgliedern ausgeübt werden. Vorstand, Kassenwart, Schriftführer etc. Ein wichtiges Amt ist das des Pressesprechers: er leistet Aufklärungsarbeit, schreibt Artikel für die (Lokal)Presse, gibt Radio- und Fernsehinterviews. Zur Klärung und Verabschiedung wichtiger Entscheidungen finden Mitgliederversammlungen statt, im Rahmen derer demokratisch abgestimmt wird.

Unterschiedliche 'Ämter' und Funktionen gibt es auch innerhalb der aktuellen Turnier- resp. Spielteams: Der Teamcaptain ist für die Organisation und Aufgabenverteilung zuständig. Er teilt die Mannschaft sozusagen ein und hat das Sagen auf dem Spielfeld. Ihm zur Seite steht der stellvertretende Teamcaptain, der ihn mit Rat und Tat unterstützt. Der Teamcaptain entscheidet vor dem Hintergrund der jeweiligen individuellen Spielerkompetenzen wie Lauffähigkeit/Schnelligkeit, Treffsicherheit oder strategischem Geschick und Spielerfahrung.

Die Besetzung der formellen Ämter und Spielpositionen wiederum ist abhängig von informellen Hierarchien, die vor allem über spielerische Fähigkeiten definiert sind. Aber auch soziale Kompetenz, das Engagement innerhalb der Szene, für den Verein, bestimmen das Ansehen innerhalb der Gruppe und den Einfluss des einzelnen bei wichtigen Entscheidungen.

Außenbeziehungen

Neben den intraszenischen Kontakten sind Paintballer auch Mitglieder in Fußballvereinen, andere bei den Pfadfindern oder im Aerobic-Club, und das 'Zusammensein mit Freunden' spielt eine wichtige Rolle. Familiär und gesellschaftlich sind sie weitestgehend integriert und 'Isolation' und 'Einzelgängertum' sind eher untypisch. Im Gegenteil: Auch mit ihrem Hobby gehen sie häufig nach außen, in dem sie nämlich für ihre Sache öffentlich werben und streiten.

Devianz

Würde man sich den Blick der Medien oder öffentlichen Institutionen zu eigen machen, so wäre zu vermuten, dass die 'Konten' der Paintballer insbesondere aufgrund von Körperverletzungen oder Verstößen gegen die besonderen Strafvorschriften gegen den Rechtsextremismus belastet sind und ganze Strafregister damit gefüllt werden könnten. Dies ist für die Mitglieder unzutreffend: Keiner der befragten Spieler ist nach eigenen Aussagen bisher mit dem Gesetz in Konflikt geraten. Devianz im Sinne strafrechtlich relevanter Delikte spielt scheinbar keine Rolle. Die Biographien, so wie sie hier für die befragten Paintballer nachgezeichnet werden können, weisen keinerlei Parallelen auf zu denen von z.B. rechtskräftig verurteilten Tätern, die durch mehr oder weniger brutale Gewaltdelikte aufgefallen sind. Und: die Mitglieder der Paintballszene distanzieren sich deutlich gegenüber solchen Gruppierungen, die sich und andere durch ihr Verhalten, gleich welcher Art, in Gefahr bringen.:

A: Es gibt ja so Gestörte, die rasen mit 200 über die Autobahn oder schnallen sich aufs Dach drauf oder stehen auf der U-Bahn. Das find ich total beknackt. Da kann wirklich was passieren. (...) Das ist ja total beknackt, jetzt wirklich sein Leben zu riskieren. (...) Nicht zuletzt, weil die ja auch andere gefährden können, wenn einer aggressiv Auto oder Motorrad fährt. Da kann wirklich schon einer druff gehen. Dann ist's aus, vorbei vielleicht.

Ähnliches gilt - wie bereits mehrfach dargestellt - gegenüber Individuen mit vor allem rechter politischer Gesinnung. Dazu gehören sicher auch Personen aus der 'rechten Skinhead-Szene', die glauben,

militärische Übungen auf diese Weise durchführen zu können. Paintballer solcher Orientierung tauchten auf internationalen Turnieren schon einmal auf. Dies sei bedenklich, letztlich aber Sache der Turnierleitung. In Deutschland würde man die Teilnahme verweigern und deutsche Teams haben aufgrund der Teilnahme eines rechtsorientierten Teams auch bereits ein Turnier im Ausland verlassen. Insbesondere betonen sie noch einmal ihr Verhältnis zu den in Japan und z.T. auch in den USA praktizierten Paintball-Varianten:

A1: Die Amis haben schon ein paar Irre dabei.

A2: Aber noch bekloppter sind die Japaner. Die sind voll durchgeknallt. Wie die Paintball spielen, dafür hab ich kein Verständnis. Die simulieren alle möglichen Kriege, die es mal gegeben hat, spielen die nach. Die sind mir echt nicht geheuer. Das sind doch Psychopathen, aber keine Paintballer.

Die Paintballer zeigen auch kein Verständnis für psychisch labile 'Einzelkämpfer', die auf ungesichertem Gelände planlos 'rumballern', sich und andere gefährden, indem sie entsprechende Verhaltensmaßnahmen nicht beachten. Für diese 'schwarzen Schafe', die die Szene diskreditieren, haben sie nichts übrig und möchten auch nicht damit in Verbindung gebracht werden. Distinktionen vollziehen sich hier sehr stark unter dem Normalitätsdruck. Gruppen, die das ohnehin negative Bild der Paintballer in der Öffentlichkeit durch rechtsextreme Parolen, militaristisches Auftreten etc. noch stärker verunglimpfen, werden 'ohne wenn und aber' abgelehnt. Sie bedrohen die eigene positive Selbstdefinition als 'Sportler' in besonderem Maße.

3.3 Gruppen- und Szenekonsistenz und Ausblick

Zur Zeit verspürt die Szene/individuelle Gruppen eine leichte Normalisierungstendenz. Der Druck von außen sei zwar immer noch stark, habe aber im Vergleich zu früher abgenommen. Zwar plane die neue Regierung eine Verschärfung der Gesetze, die Paintball problematisiere und zu weiteren Reglementierungen beitrage. Auf der praktischen Ebene jedoch bieten Kreisstädte offiziell schon einmal ein Spielfeld an. Auf Turnieren lockern sich die krampfhaften Bemühungen des Vermeidens militärähnlicher Spielanzüge. Wohlwissend, dass es bisher zu keinem nennenswerten bzw. folgenschweren Zwischenfall gekommen ist oder sich 'Rechte' in der Szene nicht etablieren konnten, traut man sich nun eher, funktional sinnvolle 'Armyhosen' (Tarnung) zu tragen, die bei Ravern und Rappern ohnehin zulässig und üblich seien.

Die mehrjährige Beobachtung der Explorateurin zeigt: **Paintballer sind in ihren Alltagszusammenhängen keineswegs aggressiv.** Dies betrifft ebenso Kneipenbesuche oder Einkäufe wie das Verhalten nach Verlassen des Spielfeldes bei einem Turnier. Die Fähigkeit des Thrillerlebens scheint nicht inflationär geworden zu sein. Die Gruppen-/Szenemitglieder sehen keine Abnutzung oder Gewöhnung im 'Reizkonsum', die stärkere oder gar 'realere' Erlebnisse abverlange. Allenfalls der hohe Zeitaufwand, den das Hobby erfordere und auch die hohen finanziellen Kosten werden gleichsam mit den Jahren hinterfragt. Beruf, Zeit und Geld waren die Gründe für den Ausstieg bei einigen Gruppenmitgliedern. Freundschaft, Spaß, Erfolg und soziales Ansehen Motive für den Einstieg. Nicht zuletzt bietet 'Paintball' die Möglichkeit der Distinktion, 'anders zu sein als die anderen' in einer auf Pluralisierung und Individualisierung ausgerichteten Gesellschaft.

Literatur

Dürr, H.P. 1993: Obszönität und Gewalt. Frankfurt/M.

Eckert, R. u.a. 2000: "Ich will halt anders sein wie die Anderen". Abgrenzung, Gewalt und Kreativität bei Gruppen Jugendlicher. Opladen

Elias, N. 1976: Der Prozeß der Zivilisation. 2 Bde. Frankfurt/M.

Filstead, W.J. 1979: Soziale Welten aus erster Hand. In: Gerdes, K. (Hg.): Explorative Sozialforschung. Stuttgart, S. 29-40

Goffman, E. 1977: Rahmen-Analyse. Frankfurt/M.

Pfeiffer, Ch. u.a.1998: Ausgrenzung, Gewalt und Kriminalität im Leben junger Menschen. In: DVJJ, Sonderdruck zum 24. Deutschen Jugendgerichtstag. Hamburg

Schulze, G. 1992: Die Erlebnisgesellschaft. Frankfurt/M.-New York

Weber, M. 1980 (1921): Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriß einer verstehenden Soziologie. Tübingen

Willems, H. u.a. 1993: Fremdenfeindliche Gewalt. Opladen

Publikationen

Fremdenfeindliche Gewalt. Einstellungen, Täter, Konflikteskalation (zus. mit Willems, H.u.a.). Opladen 1993

Gruppen und Gruppengrenzen bei Jugendlichen (zus. mit Wetzstein, T.A. u.a.). Forschungsbericht, vorgelegt bei der Volkswagen-Stiftung 01/98

“Ich will halt anders sein wie die anderen”. Gruppen und Gruppengrenzen bei Jugendlichen. Forschungsbericht vorgelegt bei der VW-Stiftung 1998

Jugendliche Cliques zwischen Resignation, Kampf um Anerkennung und kreativer Aktivität (zus. mit Eckert, R./Wetzstein, T.A.). In: Ries, H.A. u.a. (Hg.): Hoffnung Gemeinwesen. Luchterhand Verlag 1998

Sadomasochismus. Szenen und Rituale (zus. mit Eckert, R. u.a.). Reinbek 1993