

# GEWALT-SPIELEN

Martina Althoff

*Gewaltspiele* ist ein Begriff, den Stephan Quensel geprägt hat, anhand dessen er die Dilemmata der traditionellen Gewaltforschung und die Dimensionen eines konstruktivistischen Gewaltverständnisses erörtert. Seine Gedankenspiele sollen im folgenden aufgegriffen und hinsichtlich ihrer methodologischen Bedeutung ein wenig weiter gesponnen werden.

Der Begriff *Gewaltspiele* ist nicht als Versuch der Verharmlosung eines sozialen Phänomens, nicht als pure Wortspielerei oder als Provokation gegenüber der sich selbst als seriös bezeichnenden und eine durch Betroffenheit gekennzeichnete Gewaltforschung zu verstehen. Der Begriff *Gewaltspiele* ist für Stephan Quensel Programm. „Gewalt“, die für viele Gewaltforscher/innen in den Sozialwissenschaften als eindeutig negativ und als sehr ernst zunehmendes Problem unserer Gesellschaft gilt, wird damit in einen anderen Kontext gesetzt: dem des Spiels. *Spielen* verweist auf Improvisation oder auf Situationen, in denen etwas entweder nicht ernsthaft betrieben oder leicht zu händeln ist. Es stellt gerade die Seriösität und negative Bewertung zur Disposition. Das Wort *Spiel* verweist aber auch auf Situationen wie (Wett-)Kampf, Austragung, Begegnung, auf Interaktionen, die an Regeln gebunden sind und an denen immer verschiedene Spieler/innen bzw. Akteure beteiligt sind, welche innerhalb des Spiels verschiedene Positionen einnehmen und verschiedenen Parteien angehören. Und: ein Spiel wird gerne vor Dritten, einem Publikum ausgetragen.

„Dabei verwende ich die ‚Spiel-Metapher‘, um durch sie den höchst problematischen Konstrukt-Charakter dieser Gewalt in zweifacher Weise zu unterstreichen: Nämlich zum Einen durch unseren emotionalen Widerstand, eine so ernsthafte reale Angelegenheit wie eine Schlägerei, eine Vergewaltigung oder Ermordung unbeteiligter Zivilisten als ‚Spiel‘ zu bezeichnen, und zum anderen durch den Hinweis auf die diversen Mit-Spieler, um deren Beteiligung und Mitverantwortung am gemeinsamen Spiel hervorzuheben.“ (Ebd.: 89)

Mit der Spiel-Metapher sind die wesentlichen Dimensionen des konstruktivistischen Gewaltverständnisses angesprochen (vgl. ebd.: 90ff): „Gewalt-Situationen“ sind immer Interaktionen zwischen mehreren Beteiligten, in denen die Akteure Strategien einsetzen, die oft automatisch und unbewußt aktiviert werden und nicht immer rational und kalkuliert sind. Es sind Strategien, die nicht im Moment der Auseinandersetzung erfunden werden, sondern kulturell vorgegeben sind und von allen Beteiligten beherrscht werden. Entscheidenden Anteil an der Herstellung dieser Strategien haben diejenigen, die innerhalb einer Gesellschaft als Experten etabliert sind. Dabei werden *Gewaltspiele* mehr oder weniger ausdrücklich für ein Publikum

aufgeführt. Sie zielen auf Anerkennung und Aufmerksamkeit und dienen der Erlangung von Ressourcen zur Aufrechterhaltung der eigenen Position. Ihre eigentliche Charakterisierung als *Gewaltspiele* erhalten diese Situationen dann, wenn sich Dritte in das Spiel einschalten, die darüber berichten, Interpretationen entwerfen und Definitionen durchsetzen.

### ***Gewaltkonstruktionen versus Gewaltevidenzen***

Entscheidenden Anteil bei der Herstellung von *Gewaltspielen* haben diejenigen, die sich als Experten in das Spiel einschalten. Ist Gewalt also eine reine Konstruktion und existiert nur durch die von Expert/innen einem Phänomen zugewiesene Definition? Diese von Kritiker/innen des Konstruktivismus formulierte Version beruht auf der simplifizierenden Annahme, soziale Konstruktionen seien Erfindungen, die relativ beliebig sozialen Phänomenen zugewiesen werden könnten. Eine weniger verkürzte Auseinandersetzung mit dem Konstruktivismus zeigt, daß dieser gerade den Aspekt der Beliebigkeit ausschließt. Der (empirische) Konstruktivismus will soziale Welt erklären, indem er die verschiedenen Konstruktionssysteme ermittelt, innerhalb derer soziale Realität hergestellt wird (Knorr-Cetina 1989: 95). Dabei wird davon ausgegangen, daß die Konstruktionsmechanismen nicht nur die Qualität der resultierenden Wirklichkeit beeinflussen, sondern diese Wirklichkeit überhaupt ausmachen. Denn soziale *Realität* hat keine Essenz, die man unabhängig von den sie konstituierenden Mechanismen erkennen kann. Das heißt, „daß auch stabil erscheinende Realität *reproduziert* werden muß und insofern *Konstruktionsarbeit* enthält“ (ebd.: 92). Das heißt aber auch, daß der Konstruktivismus keine Überprüfung der Wahrheit oder Gültigkeit einer Konstruktion vornimmt, weil davon ausgegangen wird, daß es keine Realität außerhalb der Konstruktionen und daher auch keine objektive Wahrheit gibt. Wenngleich die Ermittlung der Konstruktionsmechanismen und –systeme in jedem Fall eine Bewertung der Angemessenheit der sich daraus ergebenden Konstruktionen erlaubt. Welche Konsequenzen hat diese Aufhebung der Trennung zwischen Wahrheit und Zuschreibung? Gibt es jenseits unserer *Konstruktionen* überhaupt noch eine Realität und inwieweit sind diese Konstruktionen real bedingt und schaffen ihrerseits wiederum Realitäten (Quensel 1995: 105)?

„Wir stoßen mit diesen beiden Aspekten auf eine eigenartige *Diskrepanz* zwischen ‘realer’ physischer Gewalt und mehrfach gebrochenem ‘Bericht’, von physisch fühlbarem Erleiden und von der Realität abgehobenen ‘Mitleiden’, von Schmerz, Blessur, Tod auf der einen, von Vorstellung, Bildern und Konstruktionen auf der anderen Seite. Eine Diskrepanz, die wir nicht einfach dadurch auflösen können, daß das eine die Realität, das andere dagegen nur die Rede über diese Realität betreffe. Weil zunächst diese ‘Realität’ selber durch und durch symbolbesetzt, wertgeladen und emotional verfärbt ist, weil Gewalt als Interaktion stets auch ‘Rede’ ist – was im Übergang von der physi-

schen zur bedrohlichen, zur gefürchteten, zur psychischen, strukturellen und kulturellen Gewalt immer deutlicher hervortritt. Weil aber auch umgekehrt dieses 'Reden' nicht nur luftleer im freien Raum abläuft, sondern sich eben doch auf eine Realität bezieht, der wir nur allzugerne entgehen..." (Ebd.: 88f)

Wie oben schon erwähnt, enthält auch die als stabil erscheinende Realität Konstruktionsarbeit. Konstruktionen können nicht anhand der Beschreibung einer objektiven Realität überprüft werden. So genannte Gegenbilder oder –konstruktionen wie z.B. persönliche Erfahrungen der an *Gewaltspielen* beteiligten Akteure stellen (lediglich) Konstruktionen anderer Ordnung dar, sie lassen sich nicht als Wahrheitsfolie anlegen.

Diese Ambivalenz und Vielschichtigkeit dessen, was mit „Gewalt“ gemeint ist, wird in der Gewaltforschung häufig völlig ausgeblendet und *Gewaltspiele* werden stattdessen einseitig aus einer bestimmten Perspektive und unter Zugrundelegung einer sehr spezifischen und eingegengten Definition in den Sozialwissenschaften untersucht: Gewalt ist die rohe, unkontrollierte, physische Aggression, die nicht nur illegal ist, sondern auch böses impliziert und von gewalttätigen, aggressiven Tätern ausgeübt wird, die in der Regel den unteren sozialen Randgruppen und –schichten entstammen. Dabei wird „Gewalt“, aber auch „Gewaltbereitschaft“ der physischen Gewalt zugeordnet (Quensel 1998: 426).

„Müssen wir uns solchen Stereotypen beugen oder können wir versuchen, uns ein wenig davon freizumachen, die Grenzen des üblichen Gewalt-Diskurses ein wenig zu erweitern“ (ebd.); das Gedankengefängnis zu lockern und die Normalität von „Gewalt“ zu bearbeiten, die freilich „grauenerregende Züge gewinnen kann“ (ebd.: 430). Problematisch an der traditionellen Vorstellung von „Gewalt“ ist, daß sie die Opfer-Perspektive und die Folgen für diese an *Gewaltspielen* beteiligten Akteure exklusiv als Beweis für vorhandene „Gewalt“ nennen. Exklusiv deshalb, weil diese Folgen (die kontingent sind) sehr eingeschränkt auf spezifische Folgen reduziert werden: das physische und allein daran gebundene psychische Leid, die körperlichen Schmerzen und die nur damit verbundenen Emotionen. Diese Argumentation enthält als logische und plausible Konsequenz zwei Annahmen: Gewalt ist physische Gewalt und kann nur als solche wissenschaftlich untersucht werden; Gewalt ist sichtbar, das Opfer spürt und erlebt sie an/in seinem Körper. Beide Annahmen begründen sich wechselseitig. Es bedarf keines differenzierten Gewaltbegriffs, der die mit der „Gewalt“ verbundenen Konstruktionsarbeit berücksichtigt, denn *Gewalt ist evident*.

Diese (hier etwas vereinfachend dargestellte) Perspektive kann nicht einfach dadurch abgewertet oder relativiert werden, daß man sie einer bestimmten kriminologischen Schule zuordnet, deren Orientierung am Strafrecht einem entsprechenden Gewaltbegriff geschuldet ist. Auch die Kritiker/innen des *mainstream* der soziologischen Gewaltforschung bleiben dem

traditionellen Gewaltbegriff verhaftet, wenngleich sie als zentrales Dilemma die Suche nach den Ursachen bestimmen. Es ist eine Perspektive, die gegenwärtig die gesamte sozialwissenschaftliche Gewaltforschung dominiert. Unabhängig von ihrer Zustimmung (und Beteiligung) oder Kritik an bestehenden Gewaltanalysen gibt es diesen Konsens über die Gewaltdefinition. Gegenstand der Soziologie ist nicht die Gewalt, sondern sind die sozialen Ursachen der Gewalten, die „Ätiologie der Gewalt ist ein Diskurs über die ‚Unordentlichkeit‘ von Gesellschaften und Kulturen“, so Trutz von Trotha (1997: 19f). Gewalt müsse demgegenüber als soziales Handeln untersucht werden, der prozessuale und konstitutive Charakter gewalttätigen Handelns in den Blick genommen werden (ebd.: 22). Dieser Perspektivenwechsel hat methodologische Konsequenzen. Will eine Soziologie der Gewalt „Gewalt“ wirklich *verstehen* und nicht nach ihren Ursachen suchen, muß sie sich dem „Wie“ der Gewalt zuwenden, sie muß Gewalt mikroskopisch untersuchen, es bedarf einer *dichten Beschreibung* der Gewalt (ebd.: 21). Die Wie-Frage wird hier allerdings auf einen sehr eingeschränkten Gegenstand bezogen, denn zu den wichtigsten *Tatsachen* dieser (hier exemplarisch vorgestellten) *kritischen* Gewaltforschung zählt die Annahme, daß Gewalt Verhalten ist, das zur absichtlichen körperlichen Verletzung anderer führt: „Gewalt ist körperlicher Einsatz, ist physisches Verletzen und körperliches Leid – das ist der unverzichtbare Referenzpunkt aller Gewaltanalyse“ (ebd.: 26).

Nun ist ja bekannt, daß bei der empirischen Analyse einer soziologischen Problemstellung nicht nur die Frage beantwortet werden muß, wodurch sich die Untersuchung eines bestimmten Problems rechtfertigt (Merton). Wesentlich ist auch, daß die Fragestellung und Problemdefinition Einfluß auf den zu untersuchenden Gegenstand hat. Will ich Gewalt *verstehen*, muss ich zunächst die Frage beantworten, *was* Gewalt ist. Was ist der originäre Gegenstand, den es zu untersuchen gilt? Eine so eingeschränkte Definition, wie sie (nicht nur) der *mainstream* favorisiert, lenkt den Blick auf einen sehr winzigen Ausschnitt der *Gewaltspiele* und vernachlässigt die Vielschichtigkeit ihrer Bewertung.

Damit kommen wir zu einem grundsätzlichen Problem der Analyse von *Gewaltspielen*, da die Frage, was Gewalt ist und was entsprechend zu untersuchen ist, so nicht beantwortet werden kann. Will ich „Gewalt“ als Interaktion, ihre Strukturen und Ambivalenzen, ihre vielfältigen Erscheinungsformen und den Einfluß der verschiedenen daran beteiligten Akteure analysieren, dann sind die verschiedenen Definitionen von „Gewalt“, ihre oft gegensätzlichen Deutungen und damit verbundenen kulturellen Muster zu untersuchen.

## ***Gewaltkulturen***

Kritische Kriminologie hat auf die Bedeutung des kulturellen Kontextes von „Gewalt“ hingewiesen, daß „Gewalt“ stets kulturell definiert und eingebunden ist. „Gewalt“ ist niemals roh und im natürlichen Urzustand anzutreffen, „sondern stets durch und durch gesellschaftlich geprägt und festgeschrieben, d.h. kulturell konstituiert“ (Quensel 1998: 428). Welche Bedeutung hat diese Grundannahme für die soziologische Analyse? Nicht nur die Bestimmung der sozialen Phänomene, die innerhalb einer Gesellschaft dem Phänomen „Gewalt“ zugeordnet werden, auch ihr Level, die Dominanz ihrer Formen wie deren so genanntes reales Ausmaß (ebd.) wird immer wieder durch die in einer Kultur vorherrschenden und kollektiv bestimmten Grenzen und Maßstäbe bestimmt. Ist „Gewalt“ nichts Eindeutiges und stellt auch ihre Ablehnung kein kulturübergreifend verbindliches moralisches Muster dar, ist sie folglich ambivalent und vielschichtig, so lassen sich innerhalb spezifischer Kulturen auch Veränderungen der Vorstellung von Gewalt feststellen. Und selbst in einzelnen Teil-Kulturen schwankt die Definition und kulturelle Wertigkeit der „Gewalt“, „wenn ich etwa auf die rohe Gewalt zurückgreife, ‚weil mir die Worte fehlen‘ bzw. ‚spitze Worte‘ einsetze, weil ich die rohe Gewalt nicht beherrsche“ (ebd.: 429f).

Von daher läßt sich die Frage, ob „Gewalt“ an sich evident ist, nicht beantworten; spezifische Formen von *Gewaltspielen* können in spezifischen Situationen für spezifisch daran beteiligte Akteure evident sein oder wirken, für andere daran Beteiligte sind sie dies nicht. „Gewalt“ wird erst durch die kulturelle Einbindung von Menschen als kulturell sozialisierte Wesen bestimmt (ebd.: 428f).

„Unsere bisherigen Analysen haben ...immer wieder gezeigt, wie unterschiedlich selbst die einzelnen Gewalt-Spiele von den diversen Mitspielern wahrgenommen werden, wie dasselbe Ereignis nicht nur von den einzelnen Mitspielern – von Tätern, Opfern, Experten, Zuschauern, Politikern – in jeweils ihrer spezifisch positionalen *Perspektive* erlebt und behandelt wird, sondern von jedem dieser Mitspieler überdies im Verlauf der Zeit, in unterschiedlichen Berichten, gegenüber verschiedenen Interaktionspartnern jeweils neu interpretiert, wahrgenommen und dann auch bewertet werden kann.“ (Quensel 1995: 106)

Doch all diese „Gewalt-Ereignisse“ sind in der Regel *Berichte* über Gewalt, „Berichte über solche Berichte, in denen Beteiligte wiederum darüber berichten, wie sie ‚Gewalt‘ erleben, damit umgehen, sie einsetzen oder erleiden“ und die sich doch einander so häufig widersprechen, „so sehr sie doch dieselbe Interaktion meinen“ (ebd.: 87). Und diese Berichte über Gewalt sind meist Berichte über physische Gewalt oder über die Drohung von physischer Gewalt. Sie vernachlässigen nicht nur die psychische Gewalt, sondern die vielfältigen Facetten der *Gewaltspiele*: „die institutionell-strukturelle Gewalt der verhinderten Möglichkeiten oder gar die ‚kulturelle‘ Gewalt über unsere Köpfe, die Gedankengefängnisse, die wir nur selten

als Gewalt erleben, obwohl wir von unseren Stereotypen, starren Denkmustern, Ängsten und Weltanschauungen (freilich ohne unser Wissen und ohne bewusst darunter zu leiden) weitaus gewaltsamer gelenkt werden als vom physischen Knüppel legitimer oder illegitimer Gewalttäter“ (ebd.: 86f).

### ***Ethnographie von Gewaltspielen***

Kritiker/innen des weiten Gewaltbegriffs plausibilisieren ihre Kritik mit dem Hinweis, daß ohne eine analytische Einengung des Begriffs „Gewalt“ diese nicht mehr untersuchbar sei: Wenn Gewalt alles sein kann, was stellen dann die Spezifika einer soziologischen Gewaltanalyse dar? Wie könnte also eine *angemessene* Gewaltanalyse aussehen, die dem hier vorgestellten und dem von Stephan Quensel formulierten Konzept der *Gewaltspiele* entspricht?

Um *Gewaltspiele* zu untersuchen und zu verstehen, muß der Fokus zunächst auf das „Was“ gerichtet werden. Was wird von welchen Akteuren, in welchen Situationen und in welchem kulturellen Kontext als „Gewalt“ definiert und wie eingesetzt und bewertet? Es wird sich zeigen, wie das Was und das Wie eng miteinander verwoben sind.

Wie kann „Gewalt“ als soziales Handeln nicht nur theoretisch bestimmt, sondern auch empirisch untersucht werden? Und wie kann dabei gleichzeitig eine antindividualisierende Perspektive eingenommen werden; d.h. wie kann in der Analyse von *Gewaltspielen* auch der Einfluß der gesellschaftlichen Diskurse über „Gewalt“ berücksichtigt werden?

Diskurse stellen über Sprache vermittelte Sinn- und Symbolsysteme dar, die gesellschaftlich anerkannte und institutionalisierte Bedeutungen z.B. über „Gewalt“ umfassen. Diese Deutungen dienen einerseits als kollektive Erklärung für Phänomene der sozialen Welt, andererseits werden sie von den Akteuren zur Herstellung von Sinn und zur Begründung ihrer Handlungen subjektiv aufgegriffen und reproduziert. Es wird deutlich, daß eine antiindividualisierende Perspektive nicht individuelles Handeln vernachlässigt, sondern den Anspruch erhebt, soziales Handeln im Rahmen gesellschaftlich kultureller Strukturen zu betrachten.

Die *verstehende* Perspektive zielt auf die Rekonstruktion von Sinn. Wie Menschen in Alltagssituationen Sinn zuschreiben und vermitteln, ist abhängig von dem jeweiligen Kontext, der bei der Analyse entsprechend berücksichtigt werden muß. Der soziale Kontext bezieht nicht nur den inneren Kontext der konkreten Handlungssituation, sondern auch den äußeren, die Handlungssituation rahmenden Kontext mit ein. Die Akteure verwenden für die Herstellung von Sinn außerhalb der Handlungssituation verankertes Wissen, bringen dieses in die Handlungen ein und konstruieren damit die jeweilige soziale Realität.

Der Anspruch, soziale Praktiken hinsichtlich dieser Sinnproduktion zu untersuchen, führt zur soziologischen Ethnographie, deren interpretative Strategie darin besteht:

„... methodisch kontrolliert in – wie auch immer gearteten – Texten implizierte Sinngehalte zutage zu fördern, die sich eben *nicht* (nur) auf das beschränken, was – nicht nur dem naiven Alltagsinterpreten, sondern auch einem Großteil der *nicht* interpretativ arbeitenden Soziologen zufolge – ohnehin schon ‘auf der Hand’ zu liegen scheint.“ (Hitzler 2000: 471)

Für die Analyse von *Gewaltspielen* ermöglicht die ethnographische Perspektive die eindeutig als „Gewalt“ interpretierten Situationen zu hinterfragen und jenseits dieser Rahmung die „‘tieferliegenden‘ Sinn- und Bedeutungsschichten zu ermitteln“ (ebd.). Wie funktioniert diese ethnographische Sinnrekonstruktion?

Ethnographie steht in der Tradition ethnologischer Forschung, sie hat sich jedoch im Verlauf des letzten Jahrhunderts als eigenständige Methodologie innerhalb der Soziologie qualitativer Sozialforschung herausgebildet. Das Erkenntnisinteresse der Ethnographie bildet die Entdeckung des „Fremden“. Dabei ging es zunächst um die Entdeckung kultureller Fremdheit und um die teilnehmende Beobachtung fremder Kulturen außerhalb der Gesellschaft. Verbunden mit der Erkenntnis, daß auch innerhalb der eigenen Gesellschaft fremde bzw. relativ fremde Kulturen und Subkulturen bestehen, konnte sich die Ethnographie in der Soziologie als Methode zur Erforschung der eigenen Gesellschaft durchsetzen. Ethnographie entwickelte sich so zur Heuristik für die soziologische Analyse kultureller Handlungsfelder.

Der ethnographische Zugang erlaubt, verschiedene Phänomene innerhalb der eigenen Gesellschaft als unbekannt und fremd zu betrachten und macht gewöhnliche Ereignisse und Felder zu soziologischen Phänomenen. Durch die Entwicklung eines neuen Blicks kann die bestehende Vertraulichkeit mit der eigenen Kultur aufgebrochen werden. „Das weitgehend Vertraute wird dann betrachtet *als sei es fremd*, es wird nicht nachvollziehend verstanden, sondern methodisch *‘befremdet’*: es wird auf Distanz zum Beobachter gebracht.“ (Amann/ Hirschauer 1997: 12).

Der Vorteil des ethnographischen Blicks liegt vor allem darin, daß durch die Methode der teilnehmenden Beobachtung und damit verbundene Gespräche und Interviews, Menschen *in* ihren Handlungsbezügen untersucht werden können. Der mit der Ethnographie verbundene Zugang zu den verschiedenen Lebenswelten der eigenen Gesellschaft zielt auf die Selbstrepräsentationen und Sinnproduktionen der Beforschten, aber auch auf die sozialen und habituellen Bedingungen ihrer Handlungen. Diese Selbstrepräsentationen und Sinnproduktionen werden zum einen nicht punktuell erhoben und zum anderen in Kenntnis der lokalen Praxis und des lokalen Wissens durch Beobachtungen überhaupt erst *verstehbar*: „‘Befremdete’ Be-

obachter können lokales Wissen explizieren, das für Teilnehmer weder in Handlungssituationen und erst recht nicht auf vages Nachfragen hin sprachlich verfügbar ist“ (ebd.: 24).

Eine Ethnographie der Gewalt kann es strenggenommen nicht geben, denn erst die ethnographische Analyse kann sichtbar machen, ob „Gewalt“ als Sinn hergestellt wird, ob eine Situation als „Gewalt-Ereignis“ bezeichnet und erlebt wird. Die eine Besonderheit der Ethnographie von *Gewaltspielen* liegt von daher darin, daß sie die vorhandenen spezifischen Definitionen und Formen von „Gewalt“, ihre spezifischen Bewertungen im jeweiligen Handlungskontext überhaupt erst zum Ergebnis hat. Sie kann die positiven Seiten einer spezifischen Form von „Gewalt“, z.B. auf Seiten der „Gewalt-Tätigen“ (Quensel), und ihre negativen Eigenschaften in ein und demselben Interaktionsspiel erkennen. Die andere Besonderheit liegt in ihrem Ziel, die typischen Formen des Denkens und Fühlens, des Bewertens und Benennens, die den Institutionen und der Kultur einer bestimmten Gesellschaft zugehören, zu ermitteln und ihre wechselseitige Verwobenheit mit den sozialen Praxen aufzuzeigen. Diese Ziele lassen sich nur verwirklichen, wenn die Forscher/innen an dem *Spiel* der Akteure teilnehmen, wenn sie *mitspielen* und gleichzeitig beobachten. Erst dann wird es möglich zu verstehen, um *was* für ein *Spiel* es sich handelt und *wie* dieses funktioniert.

### Literatur

- Amann, Klaus; Hirschauer, Stefan (1997):* Die Befremdung der eigenen Kultur. Ein Programm. In: Hirschauer, Stefan; Amann, Klaus (Hrsg.): Das Befremden der eigenen Kultur. Zur ethnographischen Herausforderung soziologischer Empirie. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Hitzler, Ronald (2000):* Sinnkonstruktion. Zum Stand der Diskussion (in) der deutschsprachigen interpretativen Soziologie, in: Schweizer Zeitschrift für Soziologie 26 (3), S. 459-484.
- Knorr-Cetina (1989):* Spielarten des Konstruktivismus. Einige Notizen und Anmerkungen, in: Soziale Welt 40 (1), S. 89-96.
- Quensel, Stephan (1998):* Zur kulturellen Konstruktion der Gewalt. Acht vorläufige Thesen, in: Monatsschrift für Kriminologie und Strafrechtsreform 81 (6), S. 426-432.
- Quensel, Stephan (1995):* Gewaltspiele. Oder: Wie weit reicht unser Konstruktivismus? In: Schmidt-Semisch, Henning; Lindenberg, Michael: Gewaltwelten. München: Packeis-Verlag, Hans Schickert, S. 84-112.
- Quensel, Stephan (1993):* Gewalt-Spiele oder wie man ein Monopol legitimiert. Anmerkungen zum Gutachten der Gewaltkommission, in: Festschrift für Horst Schüler-Springorum zum 65. Geburtstag, hrsg. Von Peter-Alexis Albrecht, Alexander P.F. Ehlers, Franziska Lamott, Christian Pfeiffer, Hans-Dieter Schwind u. Michael Walter. Köln, Berlin, Bonn und München: Heymann, S. 33-53.
- Trotha, Trutz von (1997):* Zur Soziologie der Gewalt, in: Soziologie der Gewalt, hrsg. von Trutz von Trotha, Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 9-56.

Martina Althoff, Department of Criminology, University of Groningen, Postbox 716, 9700 AS Groningen, The Netherlands, e-mail: [m.althoff@rechten.rug.nl](mailto:m.althoff@rechten.rug.nl)