

Zwar wird im öffentlichen Diskurs häufig ein kausaler Zusammenhang zwischen Jugendsprache, der Kommunikation im Internet und digitaler Verbalgewalt hergestellt, fachwissenschaftlich gut begründen lässt sich das aber nicht. Ausgehend von einem recht plakativen Ausschnitt jugendsprachlichen Wortschatzes wird hier die Komplexität begünstigender Faktoren für digitale Gewalt aufgefächert und gezeigt, dass in sozialen Medien einen fruchtbaren Boden findet, wer Hass zu säen beabsichtigt – egal, ob Jung oder Alt.

# Die Jugend(-sprache) war es nicht.

Text: Konstanze Marx-Wischnowski

## Zur Komplexität digitaler Gewalt

### Jugendwörter als Spiegel verbaler Grenzüberschreitungen?

„Akh“, „auf Lock“, „Aura“, „checkst du“, „darf er so“, „das crazy“, „Digga(h)“, „goofy“, „goonen“, „Hölle nein“, „Kerl\*in“, „Lowkey“, „Nein Pascal, ich denke nicht“, „NPC“, „Pyrotechnik“, „Rede“, „Rizz“, „Schere“, „Side eye“, „slay“, „Sybau“, „Talahon“, „tot“, „tuff“, „Yolo“, „Yurr“ ... Das waren in den letzten drei Jahren die „Wörter“, die in die engere Auswahl für das Jugendwort des Jahres gekommen sind. Gewonnen haben 2023 „goofy“, 2024 „Aura“ und 2025 „das crazy“.

In der Tat: „Das crazy“, welche Konzeptualisierungen durch diese Wörter und Phrasen ausgedrückt werden. Bei „darf er so“ handelt es sich um einen metapragmatischen Kommentar, der eine deutliche Sensibilisierung für kommunikative Umgangsregeln anzeigt, bei „slay“, „Aura“, „Rede“, „tuff“, „Yurr“ oder „Rizz“ um Ausdrücke der Anerkennung, Zustimmung und Bestätigung, mit „Akh“ wird auf eine persönliche Beziehung referiert, „auf Lock“ zeigt eine gewisse Lässigkeit und „Side eye“ Skepsis an, mit „Hölle nein“ wird eine humorvolle Absage erteilt.

Der kritische Blick fällt eventuell auf Abwertungen wie „goofy“, „NPC“, „tot“ oder „Sybau“. Hier aber eine Explizitheit zu behaupten, wie sie für Entsetzen auslösen-

de Beschimpfungen und Degradierungen gemeinhin bekannt ist, würde deren abmildernde Tendenz verkennen. Es ist gerade das Innovative, gegebenenfalls Verhüllende, auch in gewisser Weise Arkane, das Jugendsprache auch als peergruppenintern kennzeichnet.

Nun verdient sich natürlich die gesamte öffentlichkeitswirksame Kür dieser Jugendwörter ein „Side eye“, denn deren hochfrequenter oder jeweils aktueller Gebrauch wird immer wieder – nicht zuletzt von befragten Jugendlichen selbst – angezweifelt. Es ist auch nicht zu erwarten, dass im Rahmen einer solchen Wahl Wörter und Wendungen in die Endrunde gelangen, die massiv grenzüberschreitend sind – schließlich ist die Klickzahlen garantierende Präsentation durch *Tagesschau*-Sprecherin Susanne Daubner bereits mit eingeplant und damit auch, was ihr ungefähr zugemutet werden kann. Das Wort „Hurensohn“ wurde z.B. aus der Wahl der Jugendwörter 2020 ausgeschlossen.

Gerade an diesem Wort lässt sich aber gut zeigen, dass Diskriminierungen, Sexualisierungen und weitere Formen verbaler Gewalt sich nicht sonderlich als Jugendwörter ausweisen. Für ihr Beschimpfungs- und Beschämungsrepertoire scheint unsere Sprache nicht auf jugendsprachliche Innovationen angewiesen zu sein. „Hurensohn“ z.B. ist bereits im 18. Jahrhundert als Schimpfwort belegt. Ein Blick in die Verlaufskurve des *Digitalen Wörterbuches der deutschen Sprache*, die die Verwendung von Wörtern in einer Auswahl von Zeitungen seit 1946 abbildet, zeigt erste Treffer 1948 und seitdem einen mit recht regelmäßigen Peaks durchsetzten kontinuierlichen Anstieg, der 2020 seinen bisherigen Höhepunkt erreicht – ein Jahr, in dem der oben genannte Ausschluss aus der Jugendwort-Wahl mit einer Protestaktion von altersmäßig gut durchmischten Fußballfans gegen TSG Hoffenheim-Mäzen Dietmar Hopp zusammenfiel (Meier-Vieracker 2022). Die Verwendung des Wortes fällt unter den § 185 des Strafgesetzbuches, in dem Beleidigungen geregelt sind. Dabei dient der derbe Ausdruck nicht ausschließlich als umfassende Beleidigung, sondern z.B. auch, um Situationen sarkastisch oder risikofreudiges Verhalten von Peers würdigend zu kommentieren. Das Wort wird durchaus im Zuge ritueller Herabsetzungen gebraucht, die man auch

„dissen“ oder „bantern“ nennt. Das sind sprachwissenschaftlich (z.B. von Neumann-Braun/Deppermann/Schmidt 2002) gut erforschte Praktiken in der Kultur sozialer Gemeinschaften – also nicht nur bei Jugendlichen untereinander, sondern auch bei Kolleg:innen oder Familien. Selbst wenn es auf den ersten Blick kontraintuitiv erscheint, lassen sich über recht enthemmten Sprachgebrauch in Gruppen auch besonders enge und stabile Verbindungen ablesen.

Umgekehrt können auch Äußerungen beleidigend oder verletzend sein, die keinerlei explizite Ausdrücke enthalten. Ein schnell skizziertes Beispiel dafür wäre Deadnaming, also die Adressierung mit abgelegten Pronomen oder Vornamen.

Möchte man verbale Gewalt ergründen, reicht es also keinesfalls aus, allein die Wortebene (oder auch die sprachliche Oberfläche) zu betrachten. In der jeweiligen Konstellation ist es wichtig, die sozialen Rollen der Interagierenden und deren Absicht zu berücksichtigen, aber auch die kontextuellen Bedingungen von potenziell degradierenden Äußerungen. Nicht zuletzt ist die mögliche Anwesenheit Dritter (und deren etwaige eskalierende oder regulierende Reaktionen) in die Betrachtung von Verbalgewalt einzubeziehen.

## Affordanzen digitaler Räume als Spielfeld für Gewalt

Der Versuch, die genannten Parameter auf digitale Gewalt anzuwenden, macht vor allem eines deutlich: Eine häufig konstatierte kausale Zusammenführung von Sprachverwendung im Internet, Verrohung und jugendlichen Nutzenden kann der Komplexität des Phänomens keinesfalls gerecht werden. Diese vor allem im öffentlichen Diskurs verbreitete Annahme hält einer Überprüfung u.a. deshalb nicht stand, weil in einem Raum, der auch anonyme, pseudonyme oder maschinell generierte Kommunikation zulässt, das Alter (aber auch andere für die Identifikation relevante Merkmale) von Urheber:innen kaum zu bestimmen sind.

Das führt mich zu einem Faktor, der schon lange als digitale Gewalt begünstigend diskutiert wird und hier die Betrachtung weiterer in der Substanz

sozialer Medien angelegter Möglichkeitsbedingungen (sogenannter „Affordanzen“, siehe Boyd 2014) einleiten soll: Ich spreche von der Möglichkeit, in *Anonymität* zu partizipieren. So kann der Freiraum, der entsteht, wenn man sich nicht authentifizieren muss, dazu einladen, Grenzen auszutesten und sukzessive zu überschreiten. Das konnte in der Vergangenheit kontinuierlich beobachtet werden. Dabei sind neue Sagbarkeitsräume insoweit erschlossen und normalisiert worden, dass sie inzwischen auch mit Klarnamen und Profilbild betreten werden (vgl. Marx 2019). Vergewenwärtigen sollte man sich auch, dass das Tippen auf einer Tastatur oder einem Bildschirm wenig mit zwischenmenschlicher Interaktion gemein hat. Es ist also nicht nur die räumliche Distanz, sondern auch die technisierte Kommunikationssituation, die Zugewandtheit und Einfühlungsvermögen erschweren können. Das sind Charakteristika, die die Produktionssituation von Posts oder privaten Nachrichten betreffen.

Privatheit ist allerdings nicht der Default-Modus in sozialen Medien, die als Plattformen auf die Herstellung von *Öffentlichkeit* ausgerichtet sind. Damit werden Betroffene von digitaler Gewalt vor zwei Herausforderungen gestellt: Zum einen gilt es, die Gesichtsgefährdung gegenüber dem:der Angreifer:in abzuwehren, zum anderen aber muss die eigene Integrität vor einem in Größe und Zusammensetzung nicht gut einschätzbaren Kreis von Zeug:innen verteidigt werden (Marx 2017, S. 276; Meier 2021, S. 403). Unmittelbar im Zusammenhang mit dieser wörtlich zu nehmenden Unberechenbarkeit des Publikums steht, dass Kommunikate ihm leicht und schnell zur Verfügung gestellt werden können. *Verbreitung* und ermöglichte *Modifikation* von multimodalen Informationen sind also vorgesehen, was mit Kontrollverlust einhergeht und Hass- und Hetzkampagnen fundamntiert. Aber auch die Ausgrenzung wird Nutzer:innen leicht gemacht, was insbesondere in Klassenchats und eigens erstellten Hassgruppen virulent wird – ein klassisches Szenario für Cybermobbing.

Das findet sich direkt in der *Oberflächengestaltung* von Social-Media-Angeboten wieder, die entsprechend Gruppenbildungsfeatures sowie eine Vervielfältigungsfunktion, aber auch eine Bewertungs- und eine Kommentierungsoption vorsieht. Eine passiv-neutrale, sachlich orientierte Rezeption scheint also ohnehin gar nicht angelegt, vielmehr werden die Interagierenden über interaktive Elemente offensiv zu einer Positionierung aufgefordert. Während das Herzsymbol bei Instagram, Threads oder TikTok eher Zuspruch motiviert (dessen Ausbleiben aber schon als Signal des Nichtgefallens verstanden werden könnte), besteht bei YouTube sogar die Wahl zwischen nach oben und nach unten

**„Möchte man verbale Gewalt ergründen, reicht es keinesfalls aus, allein die Wortebene (oder auch die sprachliche Oberfläche) zu betrachten.“**

deutendem Daumen, was eine Abwertung erleichtert. Bei Reddit gibt es ein Upvote/Downvote-System, das mit dem fremdbestimmten Gewinn oder Verlust von Karmapunkten einhergeht. Bewertungen als kommunikative Akte setzen ein Machtungleichgewicht voraus, das der in den Anfängen des Internets erhofften Demokratisierung (Berners-Lee 1989) entgegensteht. Zur Bewertung zugelassen sind in sozialen Medien alle, die in der Lage sind, eine Schaltfläche zu aktivieren, was denkbar intuitiv funktioniert, mit einem kognitiv aufwendigen Evaluierungsprozess aber nichts zu tun hat und die Nutzer:innen deshalb auch nicht

legitimiert. So aber ersetzen impulsive Urteile qualifizierte, konstruktive Kritik. Mehr noch werden schnelle Urteile durch technische Quasizwänge in jeder Interaktionssituation als konstitutiv markiert, selbst wenn diese Situationen keinen Ausdruck wertender Reaktion einfordern. Bewertungen machen zwar einen nicht unerheblichen Teil unserer Perzeptionsprozesse aus und sind als Filter für Informationsverarbeitung, Handlungspläne u. a. relevant, sie beruhen aber häufig auf Wahrnehmungsfehlern, die mit verzerrenden Effekten einhergehen

*„Wie wir in digitalen Räumen miteinander umgehen wollen, hängt auch von uns ab.“*

(u. a. Kahrman/Bendixen 2010). Vor allem aber besteht keine Notwendigkeit, sie jederzeit unreflektiert zu artikulieren oder vor Fakten zu priorisieren, sei es durch simples Liken oder Kommentierungen.

In der Logik sozialer Netzwerke hingegen sind solche Interaktionen für eine gewisse Reichweite und Sichtbarkeit unabdingbar, was mit dem Algorithmus zu begründen ist und vor dem Hintergrund des sogenannten „negative bias“ (Pratto/John 1991) Eskalationsspiralen animiert: So führen Tabubrüche oder deren Ankündigung zu steigender Aufmerksamkeit, d. h. längerer Verweildauer (was z. B. für TikTok von besonderem Nutzen für Creator:innen ist) und/oder mehr Views (etwa bei Instagram).

## Spielraum für alle und alles – eine ernüchternde Bilanz

Lässt man seinen Blick nun einmal über die digitale Gewalt begünstigenden Eigenschaften von sozialen Medien schweifen, kommt man recht schnell zu dem Schluss, dass es sich hier um ganz grundlegende Merkmale der Plattformen handelt. Anonymität ist z. B. auch Voraussetzung für besonders geschützte Diskursräume, in Gruppen können sich Menschen aus aller Welt zusammenfinden, die ein Schicksal eint, Like-Buttons und Kommentare können auch für Lovestorms genutzt werden. Wie wir in digitalen Räumen miteinander umgehen wollen, hängt auch von uns ab, von unserer Impulskontrolle, von Aufklärung über Dynamiken und Mechanismen, von konkret versprachlichter Konstruktivität als Vorbild. Über viele Jahre wurden Kinder und Jugendliche mit der Problematik digitaler Gewalt weitestgehend alleingelassen. Dafür, dass sie hochsensibilisiert für das Thema sind, kann exemplarisch benannt werden, dass sich die Jugend-Enquete-Kommission in ihrem Gründungsjahr mit Cybermobbing als erstem Thema überhaupt auseinandersetzte. Dass inzwischen so viele Kinder und Jugendliche digitale Gewalt erlebt haben, bezeugen können und auch selbst verbreiten, ist uns Erwachsenen anzulasten.

Jenen, die diesen Raum nicht als vollwertigen Interaktionsraum akzeptieren, jenen, die das Netz, aber vor allem auch Angebote ohne Altersbeschränkung mit Grausamkeiten infiltrieren, jenen, die die Architekturen ihrer Plattformen nicht an die Bedarfe von Minderjährigen anpassen, und jenen, die digitalen Kinderschutz nach all den Jahren noch immer nicht konsequent einfordern und gesetzlich verankern. Ein (jugend-)sprachliches Problem liegt hier jedoch nicht vor.

Dr. Konstanze Marx-Wischnowski ist Professorin für Germanistische Sprachwissenschaft am Institut für Deutsche Philologie der Universität Greifswald. Zu ihren Forschungsinteressen gehört die Psycholinguistik mit besonderem Schwerpunkt auf dem Zusammenwirken von Sprache, Emotion und Kognition.

# Impulskontrolle

163-081

## Literatur:

**Berners-Lee, T.:** *Information Management: A Proposal*. 1989.

Abrufbar unter:  
<https://repository.cern>

**Boyd, D.:** *It's Complicated. The Social Lives of Networked Teens*. New Haven 2014

**Kahrman, K.-O./Bendixen, P.:** *Umkehrungen. Über den Zusammenhang von Wahrnehmen und Wirtschaften*. Wiesbaden 2010

**Marx, K.:** *Diskursphänomen Cybermobbing. Ein internet-linguistischer Zugang zu [digitaler] Gewalt*. Berlin/Boston 2017

**Marx, K.:** *Von #Gänsehaut bis #esreicht - Wie lässt sich ein Territorium neuer Sagbarkeit konturieren? Ein phänomenologischer Zugang*. In: L. M. Eichinger/ A. Plewnia (Hrsg.): *Neues vom heutigen Deutsch. Empirisch - methodisch - theoretisch. Jahrbuch 2018*. Berlin/Boston 2019, S. 245-264

**Meier, S.:** *Beleidigungen als Gegenstand der Gesprächsrhetorik*. In: E. W. B. Hess-Lüttich (Hrsg.): *Handbuch Gesprächsrhetorik*. Berlin/Boston 2021, S. 389-407

**Meier-Vieracker, S.:** „Arschloch, Wichser, H\*\*\*\*sohn“ - Zur Beschimpfungs- und Provokationskultur von Fußballfans. In: *Der Deutschunterricht*, 2/2022, S. 44-55

**Neumann-Braun, K./Deppermann, A./Schmidt, A.:** *Identitätswettbewerbe und unernte Konflikte: Interaktionspraktiken in Peer-Groups*. In: H. Merckens/J. Zinnecker (Hrsg.): *Jahrbuch Jugendforschung*, 2/2002. Opladen 2002, S. 241-264

**Pratto, F./John, O. P.:** *Automatic Vigilance: The Attention-Grabbing Power of Negative Social Information*. In: *Journal of Personality and Social Psychology*, 3/1991/61, S. 380-391