

mediendiskurs

109 • 3/2024



#Einsamkeit

mediendiskurs.online



HERBERT VON HALEM VERLAG

Happy Birthday, privater Rundfunk!

Der 1. Januar 1984 markierte eine mediale Zeitenwende in der Bundesrepublik Deutschland. Damals startete die „Programmgesellschaft für Kabel- und Satellitenrundfunk“ (PKS), später SAT.1, mit dem ersten deutschen privaten Fernsehprogramm. Einen Tag später folgte RTLplus, fünf Jahre danach ProSieben. Vorausgegangen waren kontroverse Debatten über die Auswirkungen des werbefinanzierten Rundfunks. Befürworter:innen lobten die größere Programmvielfalt und die Innovationskraft des Privatfernsehens, Kritiker:innen befürchteten eine Flut an Unterhaltungsangeboten, Qualitätsverlust und negative Einflüsse auf die Demokratie.

Man sprach damals von den „neuen Medien“, was angesichts der heutigen digitalen Möglichkeiten antiquiert erscheint. Auch die seinerzeit geäußerten Bedenken hinsichtlich der Masse an Angeboten wirken im digitalisierten Markt aus der Zeit gefallen. Fest steht: Die privaten Sender veränderten die deutsche Medienlandschaft nachhaltig und erweiterten das bisher rein öffentlich-rechtliche Angebot um neue Inhalte. Die brachten nicht nur viel Buntes und frischen Wind ins Programm, sondern auch Herausforderungen für den Kinder- und Jugendmedienschutz. Vor diesem Hintergrund wurde 1994 die Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) gegründet, die seither relevante Angebote der privaten Rundfunkanbieter bewertet. Anfangs standen fiktionale Darstellungen von Sexualität und Gewalt im Vordergrund, im Laufe der Zeit kamen zunehmend auch Non-Fiction- und Realityformate hinzu: konfrontative Talkshows, in denen sich Teilnehmende gegenseitig beleidigten, gefährliche Challenges, die Kinder eventuell zur Nachahmung hätten anstiften können, oder dokumentarische Formen, die Fragen zu den Grenzen der Berichterstattung oder möglichen Verstößen gegen die Menschenwürde aufgeworfen haben.

Heute ist bemerkenswert, dass Jugendschutzprobleme im Fernsehen weniger im Fokus stehen. Dies ist nicht selbstverständlich, sondern das Ergebnis eines gut eingespielten Systems aus Jugendschutzbeauftragten in den Sendern, Selbstkontrolleinrichtungen und Aufsichtsgremien. Diese gewachsenen Strukturen haben maßgeblich dazu beigetragen, dass der Jugendschutz im Fernsehen mittlerweile effektiv und zuverlässig gewährleistet wird.

Doch die Medienlandschaft entwickelt sich weiter. Mit den heute als „neu“ bezeichneten Medien stellen sich auch neue Herausforderungen. Mit Blick auf die großen Social-Media-Plattformen werden einmal mehr Gefahren für die Demokratie diskutiert. Dabei stehen sowohl das Potenzial bezüglich Desinformation und Meinungsmanipulation als auch die Tendenz zur Polarisierung und algorithmischen Verengung im Zentrum. Wie in der digitalisierten Medienwelt eine Orientierung zwischen Meinungen und Fakten gelingen kann, welche Auswirkungen die Häufung von belastenden Informationen über Krieg und Krisen auf junge Menschen hat oder was es für die Realitätswahrnehmung bedeutet, wenn die Grenzen von Wahrhaftigem und Erfundenem durch künstliche Intelligenz zunehmend verwischen – es sind diese und andere Fragen, die sich aus Jugendschutzsicht heute stellen.

Auch die FSF steht vor neuen Aufgaben. Durch die wachsende Popularität von Streamingdiensten und sozialen Netzwerken verändert sich die Art und Weise, wie Medien konsumiert werden. Um weiterhin verlässlichen Schutz und Information zu bieten und jungen Menschen die notwendigen Kompetenzen für ein gesundes Medienverhalten zu vermitteln, bedarf es angepasster Strategien.

Zum 40-jährigen Jubiläum des privaten Rundfunks und zum 30. Geburtstag der FSF blicken wir daher nicht nur stolz auf Erreichtes zurück, sondern richten unseren Blick auch nach vorn. Die Herausforderungen mögen sich ändern, doch das Engagement für Vielfalt, Qualität, Schutz und Medienbildung bleibt eine konstante und unverzichtbare Aufgabe. In diesem Sinne gratulieren wir dem privaten Rundfunk herzlich und freuen uns auf die nächsten Jahrzehnte voller Innovationen und verantwortungsvoller Mediengestaltung.

Ihre Claudia Mikat



Inhalt

Editorial Claudia Mikat	1	TITEL #Einsamkeit	14
PRAXIS Das Fernseharchiv Der Fall: <i>Erwachsen auf Probe</i> Christian Richter	4	Einsamkeit und Digitalisierung: Gibt es eine digitale Einsamkeit? Anne Deremetz	16
Sexroboter Ethische, moralische und rechtliche Implikationen Joachim von Gottberg im Gespräch mit Iris Phan	6	„Einsamkeit hat eine politische Dimension.“ Christina Heinen im Gespräch mit Maike Luhmann	23
		Einsamkeitserfahrungen von Jugendlichen Susanne Bücken	28
		Digital Streetwork Christina Heinen im Gespräch mit Melanie Eckert	32
		„Einsamkeit ist nichts, wofür man sich schämen muss.“ Eva Maria Lütticke im Gespräch mit Adanna Asamonye	39
		Einsamkeit und Ressentiments	42
		Moderne Einsamkeiten, televisuelle Gemeinschaften Wie Fernsehserien die Gesellschaft zusammenhalten Denis Newiak	46
		Introvertiert unter Extravertierten Kolumne von David Assmann	52

WISSENSCHAFT		MEDIENDISKURS.ONLINE	
Mythen sexualisierter Gewalt - Sichtweisen junger Menschen	56	„Mit Sandsäcken kommen wir nicht weiter.“	
Tom Fixemer, Anja Henningsen, Tanja Rusack und Elisabeth Tuider		Tilmann P. Gangloff im Gespräch mit Holger Volland	
Jugend in Deutschland 2024	62	Von der Notwendigkeit rassismuskritischer Perspektiven	
Die neue Ausgabe der <i>Trendstudie</i> Daniel Hajok		Bericht von der FSF-Jahrestagung 2024 Matthias Struch	
MEDIENLEXIKON		Verdachtsjournalismus aus der Perspektive der Rechtsprechung	
Coolness	66	Joachim von Gottberg im Gespräch mit Marc Liesching	
Gerd Hallenberger		In böser Gesellschaft	
DISKURS		Versteckte und direkte politische Botschaften im Horrorfilm	
Mit Games zur Resilienz	68	Werner C. Barg	
Können digitale Spiele uns widerstandsfähiger machen?		Filmische Prekaritätsdiskurse	
Nicolas Hoberg, Benjamin Strobel und Jessica Kathmann		Wer spricht, was wird gezeigt, was empfinden wir dabei?	
Impressum	73	Guido Kirsten, Elisa Cuter und Hanna Prenzel	
POLITIK+RECHT		„Die Bundesnetzagentur regelt das.“	
Zwischen Schutz und Selbstbestimmung:		Vera Linß im Gespräch mit Klaus Müller	
Eine kritische Untersuchung des § 184c StGB im Sexualstrafrecht	74		
Sünje Andresen			
Rezension	78		
Murad Erdemir (Hrsg.): <i>Jugendschutzgesetz. JuSchG, StGB, MStV. Handkommentar</i> Christoph Degenhart			
LITERATUR	80		
Letzte Seite	84		

Das Fernseharchiv

Der Fall: *Erwachsen auf Probe*

TEXT: CHRISTIAN RICHTER

„Das hat mich persönlich relativ betroffen gemacht.“¹

Der Unterhaltungschef von RTL, Tom Sanger, zeigte sich am 22. Mai 2009 ber das Ausma der Kritik an der neuen Reihe seines Senders berrascht. Schlielich war bis dahin noch gar keine Ausgabe von *Erwachsen auf Probe* (RTL 2009) zu sehen gewesen. Trotzdem forderten schon unzahlige Institutionen den sofortigen Stopp der Sendung – darunter der deutsche Kinderschutzbund, die Bundespsychotherapeutenkammer (BPTK), der Deutsche Hebammenverband, pro familia, die SOS-Kinderdrfer, der Deutsche Lehrerverband (DL), der Zentralrat der Muslime in Deutschland (ZMD) sowie ber 50 weitere Fachverbande der Kinder- und Jugendhilfe. Hinzu kamen die Kinderkommission des Deutschen Bundestages und die damalige Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen. Sie alle warfen den Verantwortlichen eine Instrumentalisierung von Kindern, die Verletzung der Menschenwrde oder sogar eine „neue Form der Prostitution“ (Welt online 2009) vor. Allein bei der Klner Oberstaatsanwalt-

Erwachsen auf Probe



schaft gingen gegen die geplante Sendung rund 60 Strafanzeigen – meist wegen Kindeswohlgefahrdung oder Verdacht auf Krperverletzung – ein.

Im Rahmen der achtteiligen Dokusoap unterzogen sich vier Teenagerparchen mit Kinderwunsch laut Presstext einem „Crashkurs zum Erwachsenen-Dasein“ (RTL 2009). Hierbei stand insbesondere die Frage im Vordergrund, ob sie reif sind „fr den hartesten Job der Welt – eigene Kinder?“ (ebd.). Um dies zu berprfen, erhielten sie erst ein Neugeborenes, dann ein Kleinkind, ein Schulkind und letztlich einen Teenager fr jeweils vier Tage in Obhut ausgehandigt. Dabei handelte es sich um echte Babys und Kinder, die von ihren Eltern fr die Aufnahmen zur Verfgung gestellt worden waren. Die Idee hatte man vom britischen BBC-Format *The Baby Borrowers* (GB 2007) adaptiert.

Dass die Kritik bereits vor der Ausstrahlung derart lautstark ausfiel, lag fr Tom Sanger vor allem an der Ankndigung: „Wir hatten die Rahmenbedingungen und Hintergrnde transparenter machen mssen“ (Sanger 2010, S. 251). Zwar hatte man vorab versichert, die Dreharbeiten wrden von Erzieherinnen, einer Kinderpsychologin und einer rztin begleitet, verkrzte jedoch die Einbindung der leiblichen Eltern. Dazu hie es namlich nur, diese „knn[t]en ihre Babys 24 Stunden am Tag aus dem gegenber liegenden [sic!] Haus beobachten und das Experiment jederzeit abbrechen“ (RTL 2009). Aus dieser Formulierung wurde geschlussfolgert, dass die ausgeliehenen Kinder tagelang ohne jeglichen Kontakt zu ihren Eltern in der wildfremden Frsorge belassen wurden. Vor allem Suglinge wrden – so der Tenor der nachfolgenden Kritik – durch eine solche Trennung von ihren Eltern existenziellen ngsten ausgesetzt. Die damalige RTL-Geschaftsfhrerin Anke Schaferkordt versuchte,

diesen Eindruck nachträglich zu korrigieren: „Die Mütter waren fester Bestandteil des Produktionsablaufs und die ganze Zeit in unmittelbarer Reichweite ihrer Kinder“ (SZ 2010). Dazu versicherte RTL-Sprecher Frank Rendez: „Einige Mütter haben ihre Babys nachts zu sich geholt“ (Welt online 2009). Zudem hätten sie Ausflüge zum Spielplatz oder zum Einkaufen hinter der Kamera begleitet. Inwieweit diese wichtigen Informationen in der Vorankündigung versehentlich oder für eine kalkulierte Skandalisierung bewusst ausgelassen wurden, blieb offen. Dadurch aber hatte man die Kinderschutz-Initiativen geradezu herausgefordert, sich mit der Show zu befassen.

In der anschließenden Diskussion prallten zwei schwer miteinander zu vereinbarende Sichtweisen aufeinander: auf der einen Seite Menschen, die sich engagiert für den Schutz von Kindern und Familien einsetzten, dem (Privat-)Fernsehen generell kritisch gegenüberstanden und weder Kenntnis von noch Verständnis für die Gesetzmäßigkeiten des TV-Marktes hatten; auf der anderen Seite ein kommerzielles Medienunternehmen, das im Wettstreit um Aufmerksamkeit in seinem Programm auf überzeichnete Erzählungen und zugespitzte Dramatisierungen setzte. Es half dem Kanal auch nicht, dass man behauptete, mit dem Experiment zur Prävention von jugendlichen Schwangerschaften einen Beitrag leisten zu wollen. Ein durchschaubares Schutzargument, denn die abgefilmte Beaufsichtigung der fremden Kinder hatte mit dem Elternsein genauso viel gemein wie das Kümmern um ein Tamagotchi. Daher zielte das Konzept eigentlich darauf ab, die Überforderung der Teenager zu exponieren.

Um all den Kritiken begegnen zu können, veranstaltete RTL wenige Tage vor der Premiere ein Vorab-Screening der ersten anderthalb Folgen, an dem viele Vertreter:innen der genannten Organisationen

teilnahmen. Eine Lösung des Konflikts konnte bei diesem Treffen nicht erreicht werden. Dafür waren die Fronten durch öffentliche Äußerungen zu verhärtet. Und dafür war RTL zu wenig zu Zugeständnissen bereit.

Formal war dies gar nicht nötig, da man die Sendung bereits von der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) hatte prüfen lassen und von dort eine Freigabe für eine Ausstrahlung am Abend ausgesprochen worden war. Das entsprechende Gutachten erkannte in den gesichteten Folgen insgesamt eine „positive pädagogische Absicht“ und hob hervor, dass die Babys und Kleinkinder als Persönlichkeiten mit sozialen Bedürfnissen dargestellt und hierdurch „verzerrte Vorstellungen bei den Teenagern zurechtgerückt“ würden (FSF 2009). Zugleich wurden die Herabwürdigung der Teilnehmenden und eine mangelnde Sicherheit für die Kinder verneint.

Aber der Prüfausschuss sah diese Unbedenklichkeit lediglich für Kinder über 12 Jahre. Für jüngere Kinder erkannte man hinsichtlich einer „Angstdimension [...] erhebliche Risiken bei einer Rezeption der Sendung“ (ebd.). Weil sie die zahlreichen Sicherungssysteme der Produktion nicht durchgehend erkennen würden, könnten sie nicht immer überblicken, „dass den Kindern, denen sie altersmäßig noch sehr nahestehen, nichts passiert“ (ebd.). Dieses Urteil schloss eine Wiederholung der Ausgaben im Tagesprogramm aus. Ganz ohne war das TV-Experiment also doch nicht.

Diese Bedenken reichten allerdings nicht für strafrechtliche Konsequenzen. Entsprechend stellte die Kölner Oberstaatsanwaltschaft schnell fest: Die Kinder wurden „keinen erheblichen, also über ein normales alltägliches Lebensrisiko hinausgehenden, Gefahren“ (FR 2009) ausgesetzt. Inwieweit sich die befürchteten Traumata bei den Neugeborenen und Kindern längerfristig gezeigt haben, ist nicht dokumentiert.

Bleibt noch die Frage, ob *Erwachsen auf Probe* jenseits aller Kontroversen gutes Fernsehen war. Der Kritiker Peer Schader verneint. Für ihn waren die Episoden „konfus geschnitten“ und von „Künstlichkeit“ geprägt (Schader 2009). Thomas Gehringer urteilte sie derweil als „miese Unterhaltung“ ab (Gehringer 2009). Vielleicht lag darin der Grund, weshalb die Reihe trotz des medialen Echos lediglich mäßigen Publikumszuspruch fand und über die erste Staffel hinaus keine Fortsetzung erfuhr.

Anmerkung:

1 Tom Sänger, zitiert nach: Niggemeier, S.: A. a. O.

Literatur:

Frankfurter Rundschau (FR): *Kein Kinderspiel.*

In: Frankfurter Rundschau, 20.07.2009, S. 16

Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF):

Prüfgutachten | 13581-N | ERWACHSEN AUF PROBE/Episode 1 und 2 (Doppelfolge), 15.04.2009

Gehringer, T.: „*Erwachsen auf Probe*“: *Chaos in der Kinderstube.* In: tagesspiegel.de, 22.07.2009.

Abrufbar unter: <https://www.tagesspiegel.de>

(letzter Zugriff: 20.06.2024)

Niggemeier, S.: *Erwachsen auf Probe.* In: stefan-niggemeier.de, 24.05.2009 (ursprünglich erschienen in: Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung).

Abrufbar unter: <http://www.stefan-niggemeier.de>

(letzter Zugriff: 20.06.2024)

RTL: *Presstext zur Sendung.* In: RTL.de, 2009.

Abrufbar unter: <https://web.archive.org> (archiviert, letzter Zugriff: 19.06.2024)

Sänger, T.: *Brennen für die Quote.* In: B. Pörksen/

W. Kruschke (Hrsg.): *Die Casting-Gesellschaft.*

Die Sucht nach Aufmerksamkeit und das Tribunal der Medien. Köln 2010, S. 242–255

Schader, P.: „*Erwachsen auf Probe*“: *Platte Debatte.*

In: spiegel.de, 03.06.2009. Abrufbar unter: <https://www.spiegel.de> (letzter Zugriff: 20.06.2024)

Süddeutsche Zeitung (SZ): *RTL-Serie „Erwachsen auf Probe“: Gebündelte Entrüstung.* In: sueddeutsche.de, 17.05.2010. Abrufbar unter: <https://www.sueddeutsche.de> (letzter Zugriff: 19.06.2024)

Welt online: *RTL-Sendung als „Form von Prostitution“ verurteilt.* In: welt.de, 14.05.2009.

Abrufbar unter: <https://www.welt.de> (letzter Zugriff: 19.06.2024)



Dr. Christian Richter ist Fernseh- und Medienwissenschaftler und Bildungsreferent für digitale Kompetenzen. Er beschäftigt sich mit der Theorie und Programmgeschichte des Fernsehens und den Mechanismen und Ästhetiken von On-Demand-Angeboten sowie mit Medienbildung und digitaler Bildung.

Seit einigen Jahren gibt es Sexroboter, die über das WLAN mit einer KI-gestützten Software verbunden sind und darüber persönliche Daten der Nutz*erinnen an den Hersteller liefern. Sie werden verarbeitet, an den Roboter zurückgesandt und helfen ihm, sich optimal an die Nutzerbedürfnisse anzupassen. So entsteht das Gefühl, man habe es mit einem Menschen zu tun, der einen komplett versteht und auf alle Wünsche und Ideen eingeht. Die Juristin und Philosophin Iris Phan lehrt an der Leibniz Universität Hannover und hat sich mit den ethischen, moralischen und rechtlichen Fragen beschäftigt, die solche Sexroboter aufwerfen können.

Joachim von Gottberg im Gespräch mit Iris Phan

SEXRO

Ethische, moralische und rechtliche Implikationen

*Wie sehen die Sexroboter aus?
Gibt es auch Männer als Sexroboter
oder sind es immer Frauen?*



© Philipp Fussenegger

Sie stellen meist sehr junge Frauen dar. Die „Haut“ besteht aus einem dem Silikon ähnlichen Material. Die Kunden können sich ein Gesicht, den Körperbau und die Hautfarbe aussuchen. Auch Nippelgröße und -farbe oder Brustgröße sind wählbar – und eben auch die Charaktereigenschaften. Die Hersteller haben aber in den letzten fünf bis zehn Jahren festgestellt, dass gar nicht so sehr das optimale Aussehen verlangt wird. Roboter mit Narben, Sommersprossen oder Muttermal sind viel beliebter. Sexroboter sind ungefähr 1,50 Meter groß, ihre Bewegungen sind sehr mechanisch und sie wiegen etwa 45 Kilogramm. Oft werden sie echten Menschen nachempfunden: Pornodarsteller oder -darstellerinnen verkaufen die Rechte an ihrem Gesicht. Sein Gesicht gegen Bezahlung als Vorlage zu erlauben, ist rechtlich in Ordnung.

Es gibt auch männlich aussehende Sexroboter, die mit einem Penis ausgestattet sind. Bei fünf verkauften Puppen sieht eine männlich aus, so jedenfalls die Hersteller. Allerdings sind Männer auch bei den „Männern“ die größere Käuferschaft. Es gibt aber durchaus auch Nutzerinnen, doch die äußern sich seltener bei Befragungen. Nach der Studie *Homo Digitalis*, die 2018 vom BR, ARTE, ORF und dem Fraunhofer-Institut für Arbeitswirtschaft und Organisation (IAO) durchgeführt wurde, würde in Deutschland jeder Fünfte gerne einmal mit einem Sexroboter schlafen, immerhin 6 % könnten sich vorstellen, sich in einen Roboter zu verlieben. Allerdings sind sie noch sehr teuer, der Preis liegt so um die 10.000 Euro.

Weiß man, wie verbreitet Sexroboter in Deutschland sind?

Die Verbreitung der Roboter ist schwer zu schätzen, weil die meisten Menschen nicht offen darüber sprechen. Die Anbieter sagen, dass die Verkaufszahlen während der Pandemie sehr viel höher lagen. Wir können die Zahlen aber nicht überprüfen; und was der Roboter können muss, um nicht mehr als Puppe zu gelten, ist Definitionssache. Die Puppe, die ich im Mai 2024 auf der re:publica dabei hatte, besaß ein geringes Sprachvermögen und konnte nur „Hallo Iris! Hallo, hallo Berlin“ sagen. Etwas komplexer ging es schon nicht mehr. Vor allem verstand sie die Fragen nicht richtig – wobei das hauptsächlich daran lag, dass ich zu komplizierte Fragen gestellt habe. Für den Anfang sollten es nur einfache Dreiwortsätze sein.

BOBOTER

Kann man mit diesen Sexrobotern tatsächlich Geschlechtsverkehr haben?

Ja, dafür sind sie ausgelegt, wenn man diesen rein mechanischen Akt betrachtet. Ein Sexroboter hat verschiedene benutzbare Körperöffnungen. Und es gibt einen Geschlechtsconverter, damit kann man die Roboter verändern und wählen, ob eine Vagina oder ein Penis gewünscht ist. Es gibt auch Modelle, die ihren Mund etwas bewegen können, sie eignen sich für Oralverkehr. Die Anbieter sagen, die Roboter seien zu 100 % hygienisch, man kann sich keine sexuell übertragbaren Krankheiten holen, anders als bei Sexarbeiterinnen im Sexgewerbe. Man kann je nach Modell die Vagina herausnehmen, um sie zu reinigen und zu desinfizieren. In Berlin habe ich eine Dusche gesehen, in der diese Roboter eine Art Waschstraße durchlaufen. Das ist ein wenig gruselig, weil sie an einem Haken hängen und daran durch die Waschstraße geführt werden. Die Roboter sind sehr schwer, deshalb kann man sie nicht durch die Waschstraße begleiten. Sie können sich kaum autark bewegen und nicht laufen. Wir haben immer den Eindruck, Roboter müssten ganz toll aussehen, so wie Menschen. Und dann kommt so eine creepy Puppe.

Für manche Menschen, die z.B. aufgrund von Behinderungen real keinen Sex haben, gibt es sogenannte Sexassistentinnen, die zu einem sexuellen Erlebnis verhelfen. Könnten Sexroboter das ersetzen?

Für die meisten Sexualassistenten ist es wichtig, nicht als Prostituierte oder Sexarbeiterinnen gesehen zu werden. Es gab eine Anfrage an die ehemalige, von CDU und SPD geführte Bundesregierung, ob dann wenigstens Sexroboter von den Krankenkassen bezahlt werden könnten, wenn schon nicht die menschliche Assistenz vergütet werden kann. Aber die Politik sieht nicht ein, warum der individuelle Sexualwunsch aus dem Gemeinschaftstopf der Krankenkassen bezahlt werden soll.

*Sind die Nutzer*innen solcher Roboter eher Singles oder leben sie in einer Beziehung?*

Inwieweit spielt beim Umgang mit Robotern die Sexualethik eine Rolle?

Kann man sagen, dass der Sexroboter irgendwann zu einer Weiterentwicklung der Pornoindustrie führt?

Pornografie ist in Deutschland nach § 184 Strafgesetzbuch (StGB) nur für Erwachsene erlaubt. Im Fernsehen ist sie verboten. Muss man damit rechnen, dass Sexroboter bald auch in das Pornografieverbot einbezogen werden?

Sowohl als auch. In Beziehungen haben die Partner oft eine sehr unterschiedliche Libido, die vielleicht auch nach Jahren nachlässt. Da wird der Roboter nicht als dritte Person und nicht als Betrug gesehen. Es gibt keine Eifersucht, was bei einer dritten Person der Fall wäre. Und es ist praktisch, wenn mein Partner oder meine Partnerin ihn nutzen kann.

Um Sexualethik geht es weniger, denn diese setzt immer Menschen voraus, die sich zueinander verhalten. Wenn ein Mensch mit einer Maschine sexuell interagiert, ist das eine erweiterte Art von Masturbation, es berührt aber nicht unbedingt eine Partnerschaft zwischen zwei Menschen. Allerdings ist der Sexroboter ein interessanter Aufhänger dafür, Probleme mit den in diesem Roboter verbauten KI-Elementen sichtbar zu machen, die dahinterstehenden ethischen Implikationen zu erkennen und Lösungen zu diskutieren: Welche Daten werden erhoben, welche Daten fließen in den Roboter ein und wie werden diese miteinander verbunden? Da stellt sich die Frage: Wie sehen diese Sexroboter aus? Und da ist mein Eindruck, sie sehen nicht wirklich zum Verlieben aus, eher ein wenig zum Gruseln. Interessant ist aber: Was für Bilder und welche Klischees werden uns da präsentiert? Wie sehen ihre Figuren aus? Die Roboter sind größtenteils weiß, sind übersexualisiert und sehr jung. Ähnliche Stereotype werden auch in der Pornoindustrie perpetuiert. Dieses Äußere wird nun noch um die Haptik erweitert. Das geht gar nicht so tief in die Sexualethik hinein. Deshalb habe ich diesen Forschungsbereich Roboterethik und nicht Sexualethik genannt.

Ja, die Pornoindustrie setzt allein auf den visuellen Reiz – und der Sexroboter fügt den körperlichen Reiz hinzu. Es gibt inzwischen schon Bordelle, in denen statt Prostituierten Sexroboter angeboten werden. Die nennen sich Bordolls, was sich aus „Bordell“ und „Doll“ wie „Puppe“ zusammensetzt. Sie vermieten Zimmer, in denen der Kunde solche Dolls mieten kann. Aus hygienischer Sicht ist das kein Problem, der Roboter muss eben jedes Mal gereinigt werden. Bordolls sind in den südostasiatischen Staaten, z. B. Südkorea, weitverbreitet, weil dort die Antiprostitutionsgesetze sehr viel strenger sind als in Deutschland. Dort sind diese Bordolls sehr erfolgreich. In Deutschland gibt es sie mittlerweile auch schon, sie sind aber bisher unterschiedlich erfolgreich gewesen, je nach Ausstattung. Neuerdings wird der Roboter durch die optischen Reize einer VR-Brille verstärkt. Wenn man nur diese Brillen hat, die jetzt virtuellen Sex in 3-D präsentieren, fügt der Roboter noch diese haptische Dimension hinzu.

Ich habe schon auf der re:publica gemerkt, dass ich mit meinem Vortrag auf eine bestimmte Bühne verwiesen wurde, weil das Festival natürlich allen zugänglich ist und einige Bühnen öffentlicher waren als andere. Und dann gab es noch eine Content-Warnung vor meinem Vortrag. Dabei hat das Thema ja eher mit den Bereichen „Jura“

und „Ethik“ zu tun. Pornografie ist ein unbestimmter Rechtsbegriff, er kann also unterschiedlich definiert werden, Juristen und Philosophen klammern sich gerne an eindeutige Definitionen. In der Öffentlichkeit wird ja manchmal schon Nacktheit als Pornografie eingestuft. Was die Roboter angeht: Sie werden noch eine Weile ein Nischenprodukt bleiben, nicht nur wegen des hohen Preises, sondern auch wegen der schlechten Handhabbarkeit. Das ist wirklich noch kein Mainstream-Produkt, das wie das iPhone für fast alle verfügbar ist. Wahrscheinlich werden die Örtlichkeiten, in denen solche Sexroboter verfügbar sind, für Kinder oder auch Jugendliche nach dem Jugendschutzgesetz (JuSchG) nicht zugänglich sein.


Von der traditionellen christlichen Sexualethik ist nicht mehr viel übrig geblieben. Heute gilt die Verhandlungsmoral: Wenn beide Seiten mit einer bestimmten sexuellen Handlung einverstanden sind, mischt sich der Staat normalerweise nicht ein. Eine Maschine hat aber keinen Willen, deshalb braucht man mit ihr keinen Konsens herzustellen. Heißt das: Man kann alles mit ihr machen, denn sie ist ja ein Ding? Ließe sich auch sexuelle Gewalt oder Pädophilie an einem Roboter ausleben?

Rechtlich ist das momentan noch relativ einfach, weil der Roboter ein Ding ist. Und nach dem Bürgerlichen Gesetzbuch (BGB) können wir im Großen und Ganzen mit Dingen, die uns gehören, so verfahren, wie wir möchten. Man braucht keinen Konsens herzustellen. Man kann sie auch beschädigen und nach Lust und Laune behandeln. Aber darüber macht man sich durchaus schon Gedanken. Denn diese Roboter sind humanoid gestaltet, sie sind ein menschenähnliches Abbild, auch wenn sie aus Kunststoff in eine menschenähnliche Form gegossen werden. Über die Ähnlichkeit kann man streiten, da braucht man noch viel Fantasie. Über die rechtliche Einordnung wird seit 2015 im Rechtsausschuss des EU-Parlaments debattiert. Wie sollen wir uns verhalten, wenn diese Roboter Bewusstsein erlangen? Damit befinden wir uns in diesem großen Feld der Philosophie des Geistes und des Bewusstseins. Und das ist äußerst komplex. Ich bin da allerdings momentan noch sehr nüchtern und schlage vor, sich erst einmal die wahrscheinlich entstehenden Anwendungsfälle anzuschauen. Im Strafrecht hat sich der Grundsatz manifestiert: Nein heißt Nein. Nun handelt es sich aber um eine Puppe bzw. vielmehr einen Roboter, und da geht man über dieses Nein hinweg. Die Frage ist: Kann sich die Puppe bzw. der Roboter strafrechtlich relevant äußern? Wohl eher nicht.

Dazu werden zwei Sichtweisen vertreten: Menschen mit Neigungen zur Gewalt oder Pädophilie könnten den Roboter als Ventil nutzen, ihre Veranlagungen an Sachen auszuleben statt mit realen Menschen. Die Gegenthese wäre: Dadurch sinkt die Hemmschwelle, das auch mit realen Menschen umzusetzen, und erhöht die Gefahr des Missbrauchs.

Diese ethisch relevante Frage kann man nicht eindeutig beantworten, weil wir über die Antwort nur spekulieren können. Wir können Analogien aus der Gaming-Forschung heranziehen, da hat man recht intensiv darüber geforscht, weil Gaming, Gewaltspiele und die Ego-Shooter lange in der öffentlichen Kritik standen. Auch da wurde vermutet, das Ausleben von Gewaltfantasien im Spiel könne die Hemmschwelle zum Einsatz von Gewalt in der Realität senken. Seit Ende der 1990er-Jahre wurden zu dieser Frage zahlreiche Studien durchgeführt, aber sie konnten diesen Zusammenhang nicht belegen. Die Täter bei Amokläufen waren zwar auch Gamer, aber das sagt wenig aus, denn Millionen anderer Jugendlicher haben das gleiche Game gespielt und sind nicht Amok gelaufen. Diese Ergebnisse ziehen wir heran, um zu sagen, dass ein bestimmtes Verhalten dem Roboter gegenüber wahrscheinlich nicht auf reale Menschen übertragen wird.





„Die ‚Haut‘ besteht aus einem dem Silikon ähnlichen Material. Die Kunden können sich ein Gesicht, den Körperbau und die Hautfarbe aussuchen. Auch Nippelgröße und -farbe oder Brustgröße sind wählbar – und eben auch die Charaktereigenschaften.“

2020 hat der Bundestag in § 184l StGB den Besitz von Sexpuppen verboten, die wie Kinder aussehen. Ausgangspunkt dafür war eine Petition¹, in der argumentiert wurde, durch den Gebrauch kinderähnlicher Sexpuppen werde die Hemmschwelle gegen Kindesmissbrauch sinken. Weil die Gefährdung als groß vermutet wird, verbieten wir die Puppen lieber.

Neigen Menschen dazu, auch Dingen wie solchen Robotern eine Seele zu geben? Japaner können das wohl eher als wir.

Ich denke, dass man diesen Bereich ohne Vorurteile beforschen und diese Frage nicht von vornherein in die pädophile Ecke stellen sollte. Sex als Thema ist ohnehin stark tabuisiert, Sexroboter und besonders kindlich aussehende dieser Maschinen werden von vielen als pädophile Perversion eingeschätzt. In den USA sind nach dem Creeper Act von 2017/2018 der Import, der Transport, der Kauf, der Verkauf oder der Besitz solcher Kindersexpuppen strafbar. Und in Houston/Texas wurden 2018 die ersten Bordelle verboten, in denen man Sexroboter nicht nur kaufen, sondern auch vor Ort benutzen konnte. Irgendwann werden solche Forderungen nach Verboten wahrscheinlich auch in Europa diskutiert.

Es gibt bundesweit ein Therapieangebot für Pädophile. Und die Verantwortlichen des Projekts sagen eindeutig: Alles, was triggern könnte, also auch Puppen oder Sexroboter, die wie Kinder aussehen, werden nicht in die Therapie einbezogen. Wir hatten die vermutlich etwas naive Idee: Wenn ein kindlich aussehender Roboter als Ventil dienen und in eine enge Therapie für Pädophile miteinbezogen werden könnte, um ein anderes Verhalten zu erlernen, könnte man diese Minichance auch ergreifen und solche Roboter nicht unter Strafe stellen. Es gibt auch das Beispiel dieser Reborn-Puppen für Mütter, deren Kind gestorben ist. Wenn wir uns das Täterprofil bei sexuellem Missbrauch von Kindern anschauen, ist erschreckend, dass Pädophile gar nicht den größten Anteil der Täter ausmachen. Es geht vielen Tätern um Macht und Sadismus, obwohl sie nicht pädophil sind. Nur etwa 30 bis 40 % der Täter sind tatsächlich auch Pädophile, die ausschließlich durch Kinder sexuell gereizt werden.

Das Tamagotchi kommt ja z.B. auch aus Japan. Es gibt viele Japaner, die dem Schintoismus angehören, der sagt: Jedem Ding wohnt eine Seele inne. Da werden Roboter aus Kautschuk auch begraben. Dieses Phänomen wird als Anthropomorphismus bezeichnet, also eine Vermenschlichung von Gegenständen. In meinem Forschungsbereich spielt aber eine große Rolle, dass die Roboter menschlich aussehen, weil das oft noch etwas anderes auslöst. Wir neigen zu Übertragungen. Ehen, die ungewollt kinderlos bleiben, übertragen die Liebe zu einem Kind symbolisch auf ihren Hund. Ob es im Bereich der Roboterethik eine ähnliche Entwicklung geben wird, indem wir dem Roboter wie einem Tier eigene Rechte zubilligen, wird man sehen. Immerhin hat sich das EU-Parlament schon 2015 Gedanken darüber gemacht, ob es sinnvoll wäre, für die Roboter einen eigenen Status zu schaffen. Wäre es möglich, ihn zu heiraten? Dass der Roboter den Status einer elektronischen Persönlichkeit haben könnte, hätte auch versicherungsrechtlich Relevanz – denken wir an das autonome Fahren. Wenn ein solches Fahrzeug einen Unfall verursacht und Schäden anrichtet, dann muss man klären, wer dafür verantwortlich gemacht wird: der Erbauer des Autos, der Entwickler oder der Besitzer? Irgendeiner muss zahlen.

Und weil man das im Einzelnen schlecht zurückverfolgen kann, erhält der Roboter oder die KI einen besonderen Status: Wenn man ein solches Gerät betreibt oder in Verkehr bringt, muss man einen entsprechenden Obolus in einen Versicherungstopf zahlen, aus dem die Geschädigten finanziert werden. Ich halte es für sinnvoll, diese Fragen auch bei Sexrobotern früh in den Blick zu nehmen.

Bei Sexrobotern müsste man auch eine Datenschutz-Folgenabschätzung durchführen, denn sie sind mit dem Internet verbunden. Auf diese Weise kann er die intimsten Wünsche des Nutzers weitergeben und lernt, so mit ihm zu reden, dass es optimal den Wünschen und Vorstellungen des Nutzers entspricht. Deshalb werden sich die Nutzer nicht bei den Datenschutzbehörden darüber beschweren. Sexroboter stehen entsprechend auch nicht auf der Blacklist, aufgrund derer Datenschützer eine Folgenabschätzung durchführen.

Nehmen wir einmal an, das Material des Roboters würde gesundheitliche Schäden hervorrufen oder der Roboter würde den Nutzer schwer verletzen. Wer wäre in so einem Fall haftbar zu machen?

*Wer auf bekannte Schauspieler*innen steht: Kann man sich deren Gesicht für seinen Roboter wünschen?*

Wenn wir einen klaren Fall von Produkthaftung haben, dann müsste man sich nach dem Produkthaftungsgesetz (ProdHaftG) von 1990 an den Hersteller wenden, der aber weit weg in China sitzt.

Bei Privatpersonen würde das unser Datenschutzrecht und das Recht am eigenen Bild berühren. Bei prominenten Personen, also Personen des öffentlichen Lebens oder der Zeitgeschichte, ist das allerdings anders. Sie profitieren von der öffentlichen Wahrnehmung und dürfen daher auch ohne Genehmigung abgebildet werden. Aber das Aufbringen und der kommerzielle Vertrieb des Konterfeis von Prominenten auf einem Sexroboter sind noch einmal etwas ganz anderes. Bisher ist das aber nicht geregelt. Wenn man ein prominentes Gesicht auf einem Sexroboter öffentlich zugänglich machen würde, wenn man damit etwa werben würde, wäre das wahrscheinlich ein Verstoß gegen die Persönlichkeitsrechte des Betroffenen. Aber es ist ja ein Unterschied, ob ich eine prominente Person als Bild an der Wand hängen habe oder ob jemand über den Roboter mit ihr symbolisch Geschlechtsverkehr praktiziert. Das ist eine andere Form von Intimität. Aber es könnte jemand mit handwerklichem Geschick das Gesicht nachbauen und auf dem Roboter anbringen, ohne dass die Öffentlichkeit Kenntnis davon nimmt. Da können wir rechtlich nicht mehr agieren.

Anmerkung:

1 Petition: Verbot von #Kindersexpuppen in Deutschland! Es geht um den Schutz unserer Kinder!
In: change.org, 17.07.2020. Abrufbar unter:
<https://www.change.org> (letzter Zugriff: 24.06.2024)

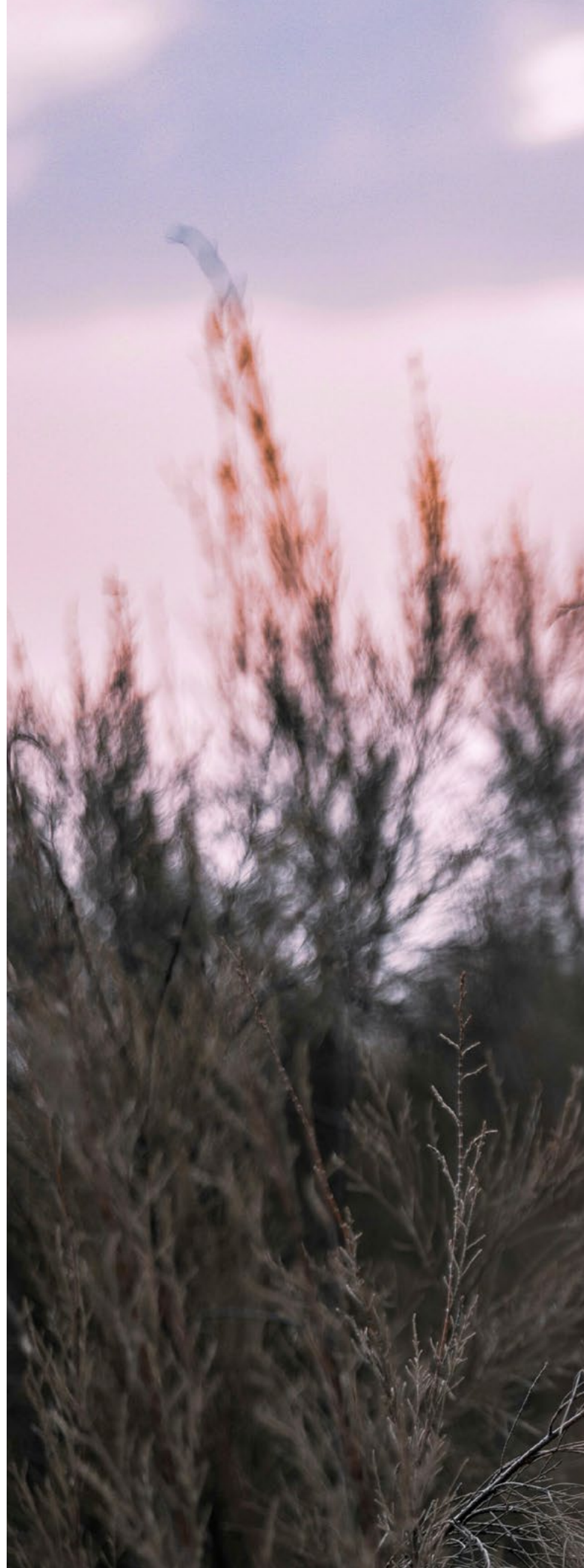
#Einsamkeit

Einsamkeit ist das subjektive Gefühl eines Mangels an sozialen Beziehungen und kann alle Altersgruppen gleichermaßen betreffen. Vorübergehend kann dieses Gefühl durchaus positive Aspekte haben, dann werden Momente des Alleinseins als erholsam und regenerierend erlebt.

Fühlt man sich jedoch über längere Zeit oder sogar dauerhaft isoliert, kann das krank machen und betroffene Menschen von der Gesellschaft entfremden. Zweifel an Sinn und Zweck der Gemeinschaft wachsen, demokratiegefährdende Entwicklungen können die Folge sein.

In jeder dieser Gefühlslagen sind Medien mit ihren vielfältigen Angeboten Begleiter. Sie sind in der Lage, Einsamkeitsgefühle zu verhandeln und bei der Bewältigung zu unterstützen.

mediendiskurs stellt das Thema „Einsamkeit und Medien“ in den Fokus dieser Ausgabe und geht den Fragen nach, ob es eine digitale Einsamkeit gibt, welche Angebote Medien schaffen können, um mit anderen in Kontakt zu treten, und inwiefern es einen Zusammenhang zwischen der Art und Weise der Mediennutzung junger Menschen und Einsamkeitsgefühlen gibt. Und schließlich: wie gerade Serien zum Zusammengehörigkeitsgefühl beitragen können.





Einsamkeit und Digitalisierung:

Gibt es eine digitale Einsamkeit?



Das Thema „Einsamkeit“ ist seit der Covid-19-Pandemie ins Zentrum gesellschaftlicher und medialer Debatten gerückt. Einsamkeit ist allerdings nicht nur eine individuelle Erfahrung, sondern auch Folge gesellschaftlicher Prozesse und damit ein gesamtgesellschaftliches und strukturelles Problem. Was Einsamkeit mit dem gegenwärtigen Zeitgeist zu tun hat und welche Rolle die Digitalisierung bei der Zunahme und Bekämpfung von Einsamkeit spielt, ist Thema dieses Artikels.

Text: Anne Deremetz



© rnett-noonon/unsplash

Einsamkeit im digitalen Zeitalter

Einsamkeit – das war bis vor Kurzem noch eine subjektive, in den meisten sozialen Kreisen negativ bewertete Empfindung Einzelner und wurde eher auf psychische Ursachen zurückgeführt (Lauth/Viebahn 1987; Arlt u.a. 2022). Seit der Covid-19-Pandemie wird allerdings immer deutlicher, dass Einsamkeit kein Randphänomen einzelner Menschen mit sozialen Schwierigkeiten ist, sondern ein soziales Problem darstellt.

Immer mehr zeigen sich die strukturellen Ursachen und gesamtgesellschaftlichen Folgen von Einsamkeit: Von chronischer Einsamkeit Betroffene haben ein erhöhtes Risiko, zu erkranken (Deutscher Bundestag 2021, S. 9), dazu zählen insbesondere ein erhöhtes Risiko für Depressionen, vorzeitige Demenzerkrankungen sowie Herz-Kreislauf-Erkrankungen, die insgesamt mit einer geringeren Lebenserwartung einhergehen (Bücker 2022; Cacioppo/Cacioppo 2018; Hawkey/Capitanio 2015; Holt-Lunstad u.a. 2015). Einsamkeit kann das Stresslevel erhöhen und somit auch zu Schlafmangel, verstärkter Gereiztheit, Gefühlen von Ausgrenzung und zu sozialem Rückzug führen (Landtag NRW 2022, S. 23). Infolgedessen können viele Personen ihr Einsamkeitsempfinden nicht mehr selbst überwinden und sind gleichzeitig weniger initiativ hinsichtlich der Inanspruchnahme externer Unterstützungsangebote (Deutscher Bundestag 2021, S. 10).

Seit der Pandemie haben das Einsamkeitsempfinden und dadurch auch die gesellschaftliche Relevanz deutlich zugenommen (BiB 2024). Dies wird zum einen durch den demografischen Wandel und damit einhergehend durch die zunehmend alternde Gesellschaft und zum anderen durch den Anstieg der Zahl der Einpersonenhaushalte verstärkt. Entgegen der Annahme sind es aber nicht die älteren Alleinstehenden,

die am meisten von Einsamkeit betroffen sind (bzw. die von Einsamkeitsgefühlen berichten), sondern junge und mittlere Erwachsene zwischen 19 und 29 Jahren (FRoDA 2024).

Nun lässt sich aus den Daten nicht automatisch schließen, dass höhere Altersgruppen weniger von Einsamkeit betroffen sind. Die Daten könnten auch bedeuten, dass nur schleppend das Tabu fällt, über Einsamkeit zu sprechen und höhere Alterskohorten deshalb weniger von Einsamkeitsgefühlen berichten. Woran liegt es aber, dass in einer vernetzten Gesellschaft Einsamkeitsgefühle derart zunehmen? Hierzu einige mögliche Erklärungen.

Einsamkeit als Folge von Individualisierungsprozessen

Mit Individualisierung meint man in der Soziologie zunächst ein Herauslösen aus gesellschaftlichen und gemeinschaftlichen Strukturen, Zwängen und Verpflichtungen, in die man hineingeboren wurde und die man selbst nicht bewusst gewählt hat. Die Individualisierung verspricht zunächst mehr Freiheitsgrade und mehr Möglichkeiten, das eigene Leben selbstbestimmt(er) zu gestalten. Die Herauslösung aus bestehenden Strukturen bedeutet allerdings auch, dass wir uns aus vorhandenen und gewachsenen Beziehungen lösen und in manchen Fällen auch - zwangsweise - herausfallen. Soziale Beziehungen können infolgedessen flexibler, loser und instabiler werden. Gleichzeitig nimmt die Bedeutung von verbindlichen und stabilen Beziehungen zu - gerade wenn sie als selten und daher kostbar erlebt werden. Eine Folge kann sein, dass wir nicht mehr eingebunden sind und es vielleicht auch verlernen, wie man sich gesellschaftlich einbindet. Mit der Individualisierung gehen damit auch Desintegrationsprozesse, soziale Isolation und Einsamkeitsgefühle einher.

Einsamkeit als Symptom des Zeitgeistes und Reaktion auf Perspektivlosigkeit

Der gesellschaftliche Umgang mit Einsamkeit ist immer auch im zeitgeistlichen Kontext zu betrachten. Einsamkeit ist auch ein Symptom unserer Zeit, denn in einer vernetzten, ständig erreichbaren, online und offline sozial interagierenden und kommunizierenden Gesellschaft ist Einsamkeit die manifest gewordene soziale Abweichung. Wer im Zeitalter von Social Media immer noch keine sozialen Interaktionen hat, der hat Einsamkeit selbst gewählt und muss auch die Folgen selbst - und allein - tragen.

Eine weitere Erklärung versteht Einsamkeit als Reaktion auf die Perspektivlosigkeit unserer Zeit: Wenn menschliche Zukunft durch Klimawandel, Kriege und Katastrophen bedroht erscheint, bietet der Rückzug ins Private eine gewisse Handlungssicherheit und einen Raum, in dem man sein eigenes Leben noch unter selbstbestimmter Kontrolle hat, in dem man selbst etwas an der Situation ändern kann. Dies zeigt sich in Trends wie dem Cocooning oder Social Cocooning, also dem freiwilligen Rückzug aus dem öffentlichen Leben als Antwort auf eine „beunruhigend gewordene Welt“ (Hussendörfer 2022). Seit der Covid-19-Pandemie scheint der soziale Rückzug nichts Neues, ja eher Mainstream zu sein; im Begriff „Cocooning“ findet er seinen stilistischen und ästhetischen Ausdruck. Was hier allerdings beachtet werden muss: Cocooning basiert auf einem freiwilligen Rückzug ins Private, meist in den Kreis der Familie oder innerhalb einer Partnerschaft, in dem man also zusammen mit seinen Lieben „hyggelig“ das Leben fernab von Unsicherheit und Ohnmacht genießt.

In diesem Punkt unterscheidet es sich völlig vom Hikikomori-Syndrom, das sich ausgehend von Japan auch in anderen Industriestaaten

finden lässt - Tendenz steigend. Hikikomori beschreibt den mehr oder weniger bewussten völligen sozialen Rückzug bzw. eine *selbst verfügte* soziale Isolation. Nach der offiziellen Definition gilt in Japan eine Person als Hikikomori, die sich länger als sechs Monate von der Welt zurückzieht (Thurau 2021). Am meisten betroffen ist die Altersgruppe zwischen 40 und 60 Jahren, aber auch Jugendliche sind zunehmend tangiert. Der Anteil an Männern ist dabei weitaus höher, wenn gleich zu weiblichen Hikikomori nur marginal Studien existieren (vgl. Multhaupt 2023).

Es gibt einige Erklärungsversuche für Hikikomori, die aktuell wissenschaftlich diskutiert werden: Wie bei Einsamkeit besteht auch bei Hikikomori oft ein Zusammenhang mit psychischen Erkrankungen und wie bei Einsamkeit können psychische Erkrankungen sowohl Folge als auch Symptom von Hikikomori sein. Hikikomori kann auch als Folge sozialer Ängste verstanden werden: Schwierigkeiten im sozialen Umgang können unter Umständen zu Mobbing oder sozialer Ausgrenzung führen. Hikikomori wäre dann eine Reaktion auf die sozialen Schwierigkeiten - nämlich die Vermeidung sozialer Kontakte. Hier zeigt sich auch der Unterschied zu den sogenannten NEET (Not in Education, Employment or Training) (Japanwelt-Blog 2019), die sich aktiv der gesellschaftlichen Produktivität verschließen bzw. die damit einhergehenden Rollen ablehnen.

Eine andere Erklärung für Hikikomori findet sich insbesondere im individuellen Umgang mit gesellschaftlichen Normen und Erwartungen: Der soziale Rückzug dient in diesem Kontext als Strategie zur Vermeidung gesellschaftlicher Anforderungen. Hikikomori - das ist die passive Resignation gegen den Leistungsdruck. Dass Hikikomori seinen Ursprung in Japan hat, wird meist damit erklärt, dass Lebensläufe hier sehr linear verlaufen bzw.

gesellschaftliche Strukturen und Rollen sehr starr erscheinen (Mullhaupt 2023). Hikikomori erscheint dabei als ein passiver Lösungsweg, öffentliches Scheitern zu vermeiden, wenn der eigene Lebenslauf von dieser Norm abweicht. Hikikomori ist damit kein Protest, sondern eher ein „leises Verschwinden“ – wohl wissend, dass man am System scheitern wird bzw. durch Hikikomori anerkennt, gescheitert zu sein (Thurau 2021).

Die Ambivalenz des Digitalen – gibt es eine digitale Einsamkeit?

Hikikomori wäre ohne die Digitalisierung nicht in diesem Ausmaß möglich. Durch die Digitalisierung braucht man die analoge Sozialität nicht mehr, um zu überleben. Im Digitalen finden wir sogar neue Formen sozialen Miteinanders. Gleichzeitig verlagert sich immer mehr auch bisher analog gelebte soziale Praxis in das Web 2.0 (Deremetz 2021; 2022). Man kann komplett im Digitalen verweilen und überleben. An diesen Aspekt knüpfen z.B. auch Maßnahmen zur Therapie von Hikikomori und Einsamkeit an.

Im Umgang mit Einsamkeit nimmt die Digitalisierung daher einen ambivalenten Stellenwert ein – man kann sie zugleich als Ursache und Lösung verstehen, der Einsamkeit zu begegnen: Zum einen bietet das Web 2.0 Möglichkeiten, bisherige Einsamkeitserfahrungen abzumildern. Wir können uns mit unzähligen Menschen auf der ganzen Welt vernetzen (Winter 2010, S. 86 f.), können Bestätigung erfahren, uns über Hobbys und Themen finden und verbinden. Menschen, die sich im Analogen womöglich einsam fühlten, weil ihnen der soziale Kontakt zu Gleichgesinnten fehlte, können durch das Digitale ihre Einsamkeit überwinden. Vor allem Minderheiten profitieren von digitalen Support- und Empowerment-Netzwerken (Fiske 2004, S. 1; Fast 2013, S. 213).

Ein beruflicher Wechsel ist durch Homeoffice und Telearbeit nicht mehr zwingend mit einem Wohnortwechsel verbunden. Unser bisher mühsam aufgebautes und gepflegtes soziales Netzwerk kann uns dadurch erhalten bleiben, die Folgen sozialer Entwurzelung können somit präventiv vermieden werden. Bei zwingendem Standortwechsel bietet das Digitale unzählige Möglichkeiten, sich ein neues soziales Netzwerk aufzubauen, sei es über soziale Medien (Rövekamp 2019), sei es über Apps wie Spontacts. Eine wesentliche Voraussetzung ist allerdings, dass man sozial im Training und dazu fähig ist, mit „fremden“ Menschen Ad-hoc-Verbindungen einzugehen.

In gewissen Aspekten ist das Digitale sogar inklusiver als die analoge Sozialität: Man braucht zunächst nur einen Internetzugang und die erforderliche Hardware-Ausstattung. Für mobilitätseingeschränkte Menschen bringt das Web 2.0 sogar neue Möglichkeiten sozialer Vernetzung – ganz ohne die mühsamen analogen Alltagsbarrieren und -hürden. Das Web 2.0 macht es möglich, sich mit fremden Menschen zu verbinden und Kontakt, Nähe und Intimität auch über große Distanzen hinweg herzustellen und aufrechtzuerhalten (Wilding 2006, S. 126 f.). Dieser Umstand wird auch zur Bekämpfung von Hikikomori und Einsamkeit genutzt, indem Angebote über Digital Streetwork Betroffene erreichen können – in Deutschland z.B. über „Zukunftswelten“ oder „Digital Streetwork Bayern (DSW)“¹. Betroffene werden über das Digitale erreicht; langsam wird eine Verbindung aufgebaut, die dabei helfen soll, wieder den Schritt ins Analoge bzw. Soziale zu wagen. Bestimmte Personengruppen profitieren also vom Digitalen und können dadurch eine bereits bestehende Einsamkeit abmildern bzw. bietet die Digitalisierung für sie eine Chance gegen Vereinsamung.

Für andere Personengruppen werden Einsamkeitsempfindungen und soziale Desintegrationsprozesse durch das Digitale sogar verstärkt. Viele können nicht am Digitalen partizipieren. Diese Nichtpartizipation ist vor allem durch die *Digital Divide* (Zillien/Hauf-Brusberg 2014) begründet, die die Gesellschaft in zwei Lager einteilt: diejenigen, die die Voraussetzungen für eine soziale Teilnahme und Teilhabe im Digitalen erfüllen, und diejenigen, die davon ausgeschlossen sind. Die digitale Spaltung benachteiligt insbesondere ökonomisch schlechtergestellte Personengruppen sowie solche, die als *Digital Immigrants* im Gegensatz zu den *Digital Natives* bezeichnet werden können. Dazu gehören noch vermehrt Personen höherer Altersgruppen. Je mehr sich soziale Praxis in das Digitale verlagert, desto mehr Menschen werden sozial exkludiert, wovon Einsamkeit eine Folge darstellt.

Gleichzeitig wächst die Gruppe der Heranwachsenden, die erst durch das Web 2.0 Einsamkeitsgefühle entwickeln. Vor allem männliche Jugendliche, die schon im Analogen eher einzelgängerisch unterwegs sind bzw. soziale Schwierigkeiten aufweisen, sind von dieser Form der Einsamkeit betroffen. Die im Analogen erlebte Einsamkeit kann sich im Digitalen nochmals verstärken. Damit einher gehen Tendenzen zu politischem Extremismus, wie die Studie *Extrem einsam?* zeigt (Neu u. a. 2023).

Weiter können digitale Netzwerke anders als analoge bisher noch keine physische und materielle Unterstützung leisten, keine Streichel-einheiten, keine Geborgenheit geben. Mit der Digitalisierung zeigen sich damit auch neue Formen von Einsamkeit, z.B. die haptische Einsamkeit (Deremetz 2021; 2022).

Ein weiterer Grund für eine zunehmende Vereinsamung im Netz ist in der erhöhten Nutzung von Social Media zu sehen: Insbesondere der soziale Vergleich im Netz kann

Einsamkeitseffekte verstärken. Im Digitalen steigen der Performance- und der soziale Druck enorm. Einzelne Parameter wie Followerzahl und Likes messen die Popularität und Beliebtheit im Vergleich zu anderen. Erst durch den Vergleich mit anderen fällt einem auf, dass man weniger Freunde, weniger Likes hat. Erst durch den sozialen Vergleich kann es zu Einsamkeitsgefühlen kommen.

An dieser Stelle schließt sich der Kreis zu Individualisierung und Digitalisierung. Die Anforderungen an das Individuum sind immens gestiegen. Die Verantwortung für Erfolg und Scheitern liegt immer mehr auf unseren individuellen Schultern – und das Netz vergisst nichts. Da wird ein Versprecher zum Shitstorm und kann über Existenzen entscheiden und im sozialen Tod enden. Auch deshalb vermeiden immer mehr Menschen den sozialen Kontakt zu anderen: aus der Angst heraus, von ihren Mitmenschen (negativ) bewertet zu werden. Gleichzeitig verlernen wir durch die ständige digitale Praxis das analoge soziale Training und erleben infolgedessen eine fehlende Verbundenheit im Analogen bzw. eine zunehmende soziale Unsicherheit.

Viele Wege führen aus der Einsamkeit

Maßnahmen zur Bekämpfung und Linderung von Einsamkeit setzen an unterschiedlichen Aspekten an. Sie reichen von Digital Detox – also dem temporären bis mittelfristigen Verzicht auf das Digitale – über Kuschelpartys und Gewichtsdecken bis hin zum Wiedererlernen analoger sozialer Fähigkeiten. Ein Vorteil des Digitalen besteht darin, dass auch hier Sozialität wiedererlernt werden kann. Der erste Zugang und soziale Austausch im Digitalen helfen, Kontakt aufzunehmen und vorsichtig wieder aufzubauen. Therapien und medizinische Betreuung „zu sozial isolierten Hilfebedürftigen“

können online erfolgen, was die „Behandlung ihrer sozialen Ängste“ erleichtern kann (Multhaupt 2023). Weitere Studien über Einsamkeit schaffen mehr Wissen, was wiederum hilft, Einsamkeit umfassend begegnen zu können.

Seit der Covid-19-Pandemie scheinen die bisherigen Regeln sozialen Miteinanders allerdings unübersichtlich geworden zu sein. Immer mehr Menschen sind unsicher, wie man sich offline sozial verhält und welche Regeln wie, wo und wann gelten. Vielleicht haben sich seither auch neue Regeln formiert und ist es Zeit, diese neuen Regeln einzuüben, zu trainieren und zu etablieren.

Gibt es eine digitale Einsamkeit?

Kann man also von einer digitalen Einsamkeit sprechen? Das Digitale birgt das Potenzial, Einsamkeit hervorzubringen und Einsamkeit zu lindern. Es gibt Einsamkeitsformen, die durch das Digitale erst hervorgerufen werden, und wieder andere Formen können durch das Digitale abgemildert oder gelöst werden. Eine digitale Einsamkeit würde bedeuten, dass man im Digitalen einsam ist, also online kein sozialer Austausch, kein Zugehörigkeitsgefühl zu anderen stattfindet. Das Einsamkeitsgefühl manifestiert sich womöglich im digitalen Raum, seine Konsequenzen und manifesten Ausprägungen sind allerdings eher im Analogen zu spüren. Und dennoch muss betont werden: Einsamkeit bleibt ein schmerzliches Gefühl – sowohl im digitalen als auch im analogen Raum.

Einsamkeit – das soll am Ende des Artikels noch einmal betont werden –, das ist nicht nur eine individuelle Gefühlslage, sondern ein gesellschaftliches Symptom. Es geht einher mit einem höheren Risiko schwerer Erkrankungen und längerer Krankheitsverläufe, einem verringerten sozialen Engagement und einer Tendenz zu politischem

Extremismus – mit hohen Kosten für die Gesellschaft. Einsamkeit ist Symptom und Folge gesellschaftlicher Prozesse und stellt eine Reaktion auf zu großen sozialen Druck dar. Daher muss sich eine Gesellschaft fragen und fragen lassen, warum immer mehr Menschen das Bedürfnis empfinden bzw. sich gezwungen sehen, sich einfach auszuklinken, und sich nicht mehr als Teil einer Gemeinschaft verstehen können oder wollen. Eine Gesellschaft, in der immer weniger Menschen mitgestalten können oder wollen, wird weit mehr Probleme bekommen als Wege finden, Einsamkeit zu bekämpfen. Eine Gesellschaft, an der immer weniger Menschen teilnehmen und teilhaben, kann auf Dauer keine Gesellschaft mehr sein.

Dr. Anne Deremetz ist Soziologin, sie lebt und arbeitet in Köln. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen in der Inklusions- und Teilhabeforschung, der Einsamkeits- und Normalitätsforschung sowie in den Methoden der Feldforschung.



Anmerkung:

1 Weitere Informationen zu den genannten Digital-Streetwork-Angeboten in Deutschland sind abrufbar unter: <https://www.zukunftswelten.net> (letzter Zugriff: 14.06.2024).

Literatur:

Arit, L. u. a.: *Einsam in Gesellschaft. Zwischen Tabu und sozialer Herausforderung*. Bielefeld 2022

Bücker, S.: *Die gesundheitlichen, psychologischen und gesellschaftlichen Folgen von Einsamkeit*. In: KNE Expertise, 10/2022, S. 8-12

Bundesinstitut für Bevölkerungsforschung (BIB): *Einsamkeit im jungen und mittleren Erwachsenenalter hat zugenommen – besonders unter jungen Menschen*. Pressemitteilung, 29.05.2024. Abrufbar unter: <https://www.bib.bund.de> (letzter Zugriff: 14.06.2024)

Cacioppo, J. T./Cacioppo, S.: *The growing problem of loneliness*. In: The Lancet, 10.119/2018/391, S. 426

Deremetz, A.: *Einsamkeit, trotz' oder ,durch' Digitalisierung? Eine soziologische Betrachtung*. Eberhard Karls Universität Tübingen, 12.07.2021. Abrufbar unter: <https://uni-tuebingen.de> (letzter Zugriff: 14.06.2024)

Deremetz, A.: *Einsamkeitsforschung und Digitalisierung. Gibt es eine digitale Einsamkeit?*. In: K. Block u. a. (Hrsg.): 10 Minuten Soziologie. Digitalisierung. Bielefeld 2022, S. 59-74

Deutscher Bundestag, Ausschuss für Familie, Senioren, Frauen und Jugend: *Einsamkeit – Erkennen, evaluieren und entschlossen entgegenzutreten. Schriftliche Stellungnahme zur öffentlichen Anhörung am 19.04.2021*. Ausschussdrucksache 19(13)135b. Verfasst von Maïke Luhmann. Bochum 2021

Fast, V.: *Neue Medien und Öffentlichkeit. Wie digitale soziale Netzwerke das Verhältnis von Öffentlichkeit und Privatheit beeinflussen*. Hamburg 2013

Fiske, J.: *Reading the Popular*. London 2004

FRoDA: *Einsamkeit im jüngeren und mittleren Erwachsenenalter angestiegen. Wer ist betroffen und wie hat sich das Einsamkeitsempfinden entwickelt?*. In: www.freda-panel.de, Mai 2024. Abrufbar unter: <https://www.bib.bund.de> (letzter Zugriff: 14.06.2024)

Hawkley, L. C./Capitaino, J. P.: *Perceived social isolation, evolutionary fitness and health outcomes: a life-span approach*. In: Philosophical Transactions of the Royal Society B, Biological Sciences, 1.669/2015/370

Holt-Lunstad, J. u. a.: *Loneliness and Social Isolation as Risk Factors for Mortality: A Meta-Analytic Review*. In: Perspectives on Psychological Science, 2/2015/10, S. 227-237

Hussendörfer, E.: *Cocooning-Effekt: Psychologin sagt, wann Rückzug gesund ist – und wann er krank macht*. In: Focus online, 10.05.2022.

Abrufbar unter: <https://www.focus.de> (letzter Zugriff: 14.06.2024)

Japanwelt-Blog: *Hikikomori – warum immer mehr Japaner in sozialer Isolation leben*. In: www.japanwelt.de, 15.08.2019. Abrufbar unter: <https://www.japanwelt.de> (letzter Zugriff: 14.06.2024)

Landtag Nordrhein-Westfalen (NRW): *Abschlussbericht der Enquetekommission zum Thema „Einsamkeit“ – Bekämpfung sozialer Isolation in Nordrhein-Westfalen und der daraus resultierenden physischen und psychischen Folgen auf die Gesundheit*. Düsseldorf 2022. Abrufbar unter: <https://www.landtag.nrw.de> (letzter Zugriff: 14.06.2024)

Lauth, G. W./Viebahn, P.: *Soziale Isolierung. Ursachen und Interventionsmöglichkeiten*. Weinheim 1987

Multhaupt, P.: *Hikikomori: Wieso sich Menschen freiwillig isolieren*. In: Utopia, 23.01.2023. Abrufbar unter: <https://utopia.de> (letzter Zugriff: 14.06.2024)

Neu, C./Küpper, B./Luhmann, M./Deutsch, M./Fröhlich, P.: *Extrem einsam? Die demokratische Relevanz von Einsamkeitserfahrungen unter Jugendlichen in Deutschland*.

Berlin 2023. Abrufbar unter: <https://www.progressives-zentrum.org> (letzter Zugriff: 14.06.2024)

Rövekamp, M.: *Einsamkeit im Digitalen: Vernetzt – und doch allein*. In: Tagesspiegel, 24.06.2019. Abrufbar unter: <https://www.tagesspiegel.de> (letzter Zugriff: 14.06.2024)

Thurau, M.: *Das leise Verschwinden. Hikikomori – die Kaste der Eingeschlossenen*. In: Einsichten, 2/2021. Abrufbar unter: <https://imu-epaper.de> (letzter Zugriff: 14.06.2024)

Wilding, R.: *Virtual Intimacies? Herausbildung einer transnationalen Öffentlichkeit durch netzbasierte Kommunikation*. Bielefeld 2010

Zillien, N./Haufs-Brusberg, M.: *Wissenskluft und Digital Divide*. Baden-Baden 2014



© RUB, Marquard

Einsamkeit rückt zunehmend in den Fokus der Politik. Die Pandemie hat deutlich gemacht, dass Einsamkeit zwar ein subjektives Leiden, aber ebenso ein gesellschaftliches Problem ist: weil sie so viele, auch und gerade junge Menschen betrifft, physisch und psychisch krank machen und mit dem Zugehörigkeitsgefühl auch die Demokratiefähigkeit schwächen kann. Dr. Maike Luhmann, Professorin an der Ruhr-Universität Bochum, forscht seit vielen Jahren zu Einsamkeit. *mediendiskurs* sprach mit ihr über Einsamkeit als individuelle Erfahrung und als politische Herausforderung.

„Einsamkeit hat eine politische Dimension.“

Was ist Einsamkeit, welche unterschiedlichen Arten gibt es?

Einsamkeit ist ein subjektives, schmerzhaftes Gefühl, das dann eintritt, wenn die sozialen Beziehungen, die man sich wünscht und die man braucht, nicht vorhanden sind. Wie viel Kontakt und Beziehungen Menschen brauchen, ist individuell sehr unterschiedlich. Einsamkeitsgefühle und -erfahrungen lassen sich verschiedenen Kategorien zuordnen. Am häufigsten wird in der Forschung zwischen emotionaler und sozialer Einsamkeit unterschieden. Wenn man emotionale Einsamkeit empfindet, fehlen intime, enge Beziehungen zu vertrauten Menschen. Bei sozialer Einsamkeit geht es eher darum, dass man die Anzahl der Freunde und die Größe des sozialen Netzwerkes als nicht ausreichend empfindet.

Bedeutet soziale Einsamkeit, dass man sich nicht zugehörig fühlt?

Ja, wobei noch die Zugehörigkeit zu einer konkreten Gruppe von Menschen gemeint ist. Manchmal wird noch eine dritte Form von Einsamkeit unterschieden, die sogenannte kollektive Einsamkeit. Darunter versteht man das Fehlen der Zugehörigkeit zu einer größeren, abstrakteren Gemeinschaft. Da geht es dann nicht mehr um Menschen, die man persönlich kennen muss, sondern um ein Eingebundensein, in eine Gemeinde, in eine kulturelle bzw. Sprachgemeinschaft oder in die Gesellschaft. Das ist nicht der einzige, aber ein Grund dafür, dass Menschen mit Migrationsbiografie ein besonders hohes Risiko für Einsamkeit haben.

Wie entscheidend ist die zeitliche Dauer der Einsamkeit?

Sehr entscheidend. Sich kurzfristig einmal einsam zu fühlen, ist zwar schmerzhaft, aber eigentlich etwas Gutes, ein psychisches Warnsignal, das einen dazu bringt, Kontakt zu suchen. Je länger die Einsamkeit andauert, desto größer ist die Gefahr einer Negativspirale. Man beginnt, sein soziales Umfeld negativer wahrzunehmen, begegnet anderen Menschen nicht mehr so unbefangen, wird misstrauisch. Man hat eher das Gefühl, andere Menschen wollen einem vielleicht etwas Böses oder mögen einen nicht. Das kann zu sozialem Rückzug und Feindseligkeit im Kontakt mit anderen Menschen führen, was wiederum die Einsamkeit verstärkt. Länger andauernde, chronische Einsamkeit geht mit gravierenden Folgen für die psychische und die körperliche Gesundheit einher. Einsamkeit kann krank machen.

„Einsamkeit kann krank machen.“

Welche Bevölkerungsgruppen sind am stärksten von Einsamkeit betroffen?

Die Hochaltrigen waren schon immer eine Risikogruppe für Einsamkeit und soziale Isolation – aufgrund gesundheitlicher Einschränkungen, die sich negativ auf die Möglichkeiten, das Haus zu verlassen, und auf das Sozialleben auswirken, und weil Lebenspartner und Freunde wegsterben. In jüngster Zeit ist aber eine zweite Hochrisikogruppe in den Fokus gerückt: Jugendliche und junge Erwachsene empfinden sich vielfach als sehr einsam, das haben Studien gezeigt. Warum das so ist, haben wir noch nicht ganz verstanden. Möglicherweise spielt der Wandel von Kommunikationswegen und Umgangsformen durch Smartphones und soziale Medien eine Rolle. Ältere Menschen konnten vorher andere Formen des Umgangs und des sozialen Kontakts zumindest kennenlernen, bevor die Smartphones alles übernommen und durchdrungen haben. In jedem Fall scheint die Qualität sozialer Beziehungen entscheidender für das Einsamkeitserleben zu sein als die Quantität. Letztlich kommt es aber darauf an, wie und zu welchen Zwecken soziale Medien genutzt werden, sie können Ursache für Einsamkeitserleben sein, aber auch eine Lösung, um mit anderen in Kontakt zu kommen und Isolation zu überwinden. Wenn soziale Medien Kontakte im realen Leben vollständig ersetzen, halte ich das für ein großes Risiko. Andererseits können soziale Medien auch ein Fenster in eine neue Welt, eine neue Community sein, gerade für Menschen, die einer marginalisierten Gruppe angehören. Und sie helfen, mit Freunden und Familie den Kontakt zu halten. Studien zeigen einen leichten Zusammenhang zwischen der intensiven Nutzung sozialer Medien und dem Erleben von Einsamkeit. Allerdings ist nicht geklärt, ob soziale Medien Einsamkeitsgefühle fördern oder ob sich einsame Menschen stärker als andere sozialen Medien zuwenden. Einsamkeitserleben im Zusammenhang mit sozialen Medien hängt stark von der Art der Nutzung – aktiv oder passiv – und von der jeweiligen Plattform mit ihrer Eigendynamik ab. Instagram mit seinem Fokus auf sozialen Vergleich ist möglicherweise problematischer als WhatsApp. Auch dass Einsamkeit als Stigma empfunden wird, hat sich durch die sozialen Medien sicherlich noch verstärkt.

Waren Jugendliche schon immer so einsam oder hat sich das durch die Pandemie kurzfristig und eventuell auch langfristig verschlimmert?

Beides trifft zu. Die Jugend ist eine besonders vulnerable Phase im Leben. Man ist auf Identitätssuche, man probiert sich aus, gerade auch im Sozialen: in Freundschaften, in sexueller Hinsicht, in Liebesbeziehungen. Das Leben ist in dieser Phase so stark im Fluss, dass Jugendliche sich da gelegentlich oder auch mal länger andauernd einsam fühlen, das ist ein ganz normaler Teil der Entwicklung. Trotzdem hat das Einsamkeitserleben bei Jugendlichen während und auch nach der Pandemie bis heute deutlich zugenommen. Das hängt, neben den medialen Entwicklungen, vermutlich auch mit dem Krisenmodus zusammen, in dem sich die gesamte Gesellschaft befindet.

Was ist aus Ihrer Sicht die politische Dimension von Einsamkeit?

Die Politik hat Einsamkeit schon vor einigen Jahren als Thema entdeckt. Ein Meilenstein war 2018 die Ernennung einer Einsamkeitsministerin in Großbritannien; daraufhin wurde Einsamkeit auch in Deutschland als wichtiges Anliegen in den Koalitionsvertrag mit aufgenommen. Die Pandemie hat das Einsamkeitserleben bei vielen Menschen befeuert, dadurch wurde die Dringlichkeit, sich damit zu befassen, noch einmal unterstrichen. Inzwischen wird auf allen politischen Ebenen nach Lösungen gesucht: In den Kommunen, den Ländern, auf Bundesebene – die Regierung hat vor Kurzem eine *Strategie gegen Einsamkeit* vorgestellt –, sogar auf EU-Ebene wird über Einsamkeit gesprochen. Meiner Meinung nach zu Recht, Einsamkeit hat eine politische Dimension. Es sind sehr viele Menschen betroffen, die Kosten für die Gesundheit und für die Gesellschaft sind immens. Und die Politik hat Einflussmöglichkeiten: Sie kann die Rahmenbedingungen verändern und Risikofaktoren minimieren, z.B. Armut und Arbeitslosigkeit bekämpfen. Politik kann dafür sorgen, dass es in Städten und auf dem Land Begegnungsräume gibt, Angebote für die Prävention und Bekämpfung von Einsamkeit ausgebaut werden, sie kann Forschung fördern, zu Entstigmatisierung beitragen. Die aktuelle *Strategie der Bundesregierung gegen Einsamkeit* ist breit angelegt und spricht viele verschiedene gesellschaftliche Bereiche an.

„Die aktuelle Strategie der Bundesregierung gegen Einsamkeit ist breit angelegt und spricht viele verschiedene gesellschaftliche Bereiche an.“

Gibt es einen Zusammenhang zwischen Einsamkeit und extremen politischen Einstellungen?

Die Studie *Extrem einsam?* liefert einen ersten Hinweis auf einen leichten Zusammenhang, allerdings ist es eine reine Querschnittstudie, sie erklärt nicht, was Ursache und was Wirkung ist. Waren die Befragten erst einsam und haben sich dann extremen politischen Ansichten zugewandt – oder sind sie aufgrund ihrer extremen politischen Ansichten einsam geworden? Wir glauben, dass Einsamkeit dazu führen kann, dass Menschen sich von politisch extremen Positionen angesprochen fühlen und sich diesen zuwenden, aber nachweisen lässt sich das aufgrund des Forschungsdesigns durch diese Studie noch nicht. Es gibt international Längsschnittstudien, die Entwicklungen über einen längeren Verlauf untersuchen. Diese zeigen, dass einsame Menschen weniger Vertrauen in Politik haben, sich weniger politisch engagieren, eher dazu neigen, an Verschwörungstheorien zu glauben.

Gibt es Erklärungen für diesen Zusammenhang?

Mangelndes Zugehörigkeitsgefühl und der Eindruck, die Gesellschaft will mich nicht, spielen eine Rolle. Man sucht Anschluss und findet ihn bei denen, die auch nicht so richtig dazugehören, weil sie so extrem sind in ihren Positionen. Oder man sucht einfach nur Anschluss und findet ihn zufällig nicht im Sportverein, sondern bei extremen politischen Gruppierungen. In der rechten Szene ist das eine Strategie, auf die zuzugehen, die ein bisschen verloren sind. Online kann man diese Menschen gut abgreifen. Es ist ein schwacher Zusammenhang, aber für einige Menschen trifft er zu. Außerdem erzählen die extremen politischen Gruppierungen meist recht einfache Geschichten, in denen man selbst das Opfer ist. Das trifft sowohl auf rechte als auch auf linke Gruppierungen zu. Es geht immer um größere Mächte, um das System, man selbst kann nichts für seine Misere. Das kann für jemanden, der mit seiner Einsamkeit hadert – warum mag mich keiner, warum finde ich keinen Anschluss? –, ein willkommenes, entlastendes Erklärungsmodell sein. Es liegt nicht an mir, es liegt daran, wie die Welt funktioniert. Das ist einfacher psychisch zu verarbeiten als andere Erklärungen. Das alles kann eine Rolle spielen dafür, dass einsame Menschen schneller in extreme Gruppierungen hineingeraten.

Was könnte sich ändern, wenn Einsamkeit nicht mehr so ein Stigma wäre?

Für die betroffenen Menschen wäre es leichter, über ihre Einsamkeit zu sprechen. Mit ihrem nahen Umfeld, vielleicht auch online. Sich selbst einzugestehen, dass man einsam ist, wäre vielleicht nicht mehr so eine Hürde. Einsamkeit greift unser Selbstbild als soziale Wesen an, den Kern unseres Menschseins. Wenn wir es nicht schaffen, Anschluss zu finden, stellt uns das als Menschen infrage, auf eine existenzielle Weise. Dieses empfundene Selbststigma sollte geringer werden, wenn deutlich wird, dass Einsamkeit eine normale Erfahrung ist, die jeder im Leben mal macht. Man muss etwas dagegen tun, man *kann* aber auch etwas tun. Wir müssen darüber sprechen, uns gegenseitig helfen. Dann können wir aus diesen gesellschaftlichen Problemen viel besser herauskommen, als wenn wir weiter darüber schweigen.

„Es ist immer leichter, an Bestehendes anzuknüpfen, als neue Freundschaften zu schließen.“

Wie lässt sich Einsamkeit überwinden?

Indem man auf andere Menschen zugeht, Angebote wahrnimmt, die es einem ermöglichen, mit anderen Menschen in Kontakt zu treten, Anschluss zu finden, in Vereinen z.B. Nicht gleich zu viel erwarten: Dass sich neue Freundschaften entwickeln, braucht natürlich Zeit. Aber wenn man kann, sollte man schon selbst den ersten Schritt gehen. Für Menschen, die das nicht können – aus Angst oder weil sie ans Haus gefesselt sind –, gibt es Onlinedatenbanken, eine im Kompetenznetz Einsamkeit (KNE) und für Nordrhein-Westfalen eine aus der Stabsstelle Einsamkeit, in denen jeweils mehrere Hundert Angebote gelistet sind, auch für digitale Teilhabe.

Genauso wichtig ist Prävention, also die sozialen Kontakte, die wir haben, zu pflegen. Es ist immer leichter, an Bestehendes anzuknüpfen, als neue Freundschaften zu schließen. Und man darf die kleinen Begegnungen im Alltag nicht unterschätzen: Der Postbote, die Kassiererin, mit der man ein paar freundliche Worte wechselt – diese kleinen Verbindungen, im Englischen nennt man sie „weak ties“, die braucht man auch.

Weiterführende Literatur:
Bertelsmann Stiftung: *Wie einsam sind junge Erwachsene im Jahr 2024?*. In: bertelsmann-stiftung.de, 17.06.2024. Abrufbar unter: <https://www.bertelsmann-stiftung.de> (letzter Zugriff: 20.06.2024)

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.): *Strategie der Bundesregierung gegen Einsamkeit*. Berlin, Dezember 2023. Abrufbar unter: <https://www.bmfsfj.de> (letzter Zugriff: 20.06.2024)

Kompetenznetz Einsamkeit (KNE): *Gemeinsam. Strategie gegen Einsamkeit*. In: kompetenznetz-einsamkeit.de. Abrufbar unter: <https://kompetenznetz-einsamkeit.de> (letzter Zugriff: 20.06.2024)
Landesregierung Nordrhein-Westfalen: *Initiativen und Angebote gegen Einsamkeit*. In: www.land.nrw. Abrufbar unter: <https://www.land.nrw> (letzter Zugriff: 20.06.2024)

Neu, C./Küpper, B./Luhmann, M./Deutsch, M./Fröhlich, P.: *Extrem einsam? Die demokratische Relevanz von Einsamkeitserfahrungen unter Jugendlichen in Deutschland*. Berlin 2023. Abrufbar unter: <https://www.progressives-zentrum.org> (letzter Zugriff: 14.06.2024)

Einsamkeit betrifft Jugendliche und junge Erwachsene in besonderem Maße und ist ein wichtiges gesellschaftliches Thema. Dieser Artikel untersucht die Zusammenhänge zwischen Einsamkeit und der Nutzung sozialer Medien in dieser Altersgruppe. Es wird gezeigt, dass die Art der Mediennutzung und das Alter entscheidende Rollen in den Auswirkungen auf die Einsamkeit spielen.

Einsamkeits- erfahrungen von Jugendlichen

Text: Susanne Bücker

Literatur:

Appel, M./Marker, C./Gnambs, T.:
Are Social Media Ruining Our Lives? A Review of Meta-Analytic Evidence.
In: Review of General Psychology, 1/2020/24, S. 60-74. Abrufbar unter:
DOI: 10.1177/1089268019880891

Baumeister, R. F./Leary, M. R.:
The Need to Belong: Desire for Interpersonal Attachments as a Fundamental Human Motivation.
In: Psychological Bulletin, 3/1995/117, S. 497-529. Abrufbar unter: DOI: 10.1037/0033-2909.117.3.497

Bücker, S./Mund, M./Chwastek, S./Sostmann, M./Luhmann, M.:
Is Loneliness in Emerging Adults Increasing Over Time? A Preregistered Cross-Temporal Meta-Analysis and Systematic Review. In: Psychological Bulletin, 8/2021/147, S. 787-805. Abrufbar unter: DOI: 10.1037/bul0000332

Dahlberg, L./McKee, K. J./Frank, A./Naseer, M.: *A systematic review of longitudinal risk factors for loneliness in older adults.* In: Aging & Mental Health, 2/2021/26, S. 225-249. Abrufbar unter: DOI: 10.1080/13607863.2021.1876638

Für Menschen als soziale Wesen sind die Gestaltung bedeutungsvoller Beziehungen zu anderen und das Empfinden von Zugehörigkeit wesentliche Grundbedürfnisse (Baumeister/Leary 1995). Werden diese Grundbedürfnisse nicht ausreichend befriedigt, z.B., weil die eigenen sozialen Beziehungen zu oberflächlich sind oder man weniger soziale Kontakte hat, als man sich wünscht, können Einsamkeitsgefühle entstehen. In der Psychologie wird Einsamkeit definiert als die wahrgenommene Diskrepanz zwischen den gewünschten und den tatsächlichen sozialen Beziehungen einer Person (Perlman/Peplau 1981).

Einsamkeit kann in allen Lebensphasen auftreten (Hawkley u.a. 2020). Dennoch konzentriert sich die Mehrheit der bisherigen Studien zu Einsamkeit auf ältere Erwachsene. Erst in jüngerer Zeit hat die Einsamkeit bei Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen sowohl akademische als auch gesellschaftliche Aufmerksamkeit erlangt - und das aus gutem Grund. Das junge Lebensalter ist eine besonders prägnante Phase für Einsamkeit, da Kinder und Jugendliche mit zahlreichen sozialen Veränderungen konfrontiert sind (Danneel u.a. 2018). In Deutschland geben 13,2 % der Kinder und Jugendlichen im Alter von 11 bis 15 Jahren an, dass sie sich meistens einsam fühlen (Schütz/Bilz 2023). Der Anteil der stark einsamen deutschen Jugendlichen zwischen 16 bis 20 Jahren lag zwischen 16,3 und 18,5 % (Luhmann u.a. 2023). Viele Kinder und Jugendliche überwinden phasenweise Gefühle der Einsamkeit, sodass sie im Erwachsenenalter nicht zwangsläufig weiterhin einsam sind. Jedoch zeigt sich auch, dass etwa ein Viertel der sozial isolierten Kinder auch im Erwachsenenalter weiterhin sozial isoliert bleibt (Lay-Yee u.a. 2021). Gerade diese Kinder, die ein erhöhtes Risiko für dauerhafte Einsamkeitsgefühle haben, benötigen frühzeitige Unterstützung. Zudem scheinen sich später geborene Generationen junger Menschen etwas einsamer zu fühlen als früher geborene Generationen junger Menschen, was darauf hindeutet, dass Einsamkeit bei jungen Menschen leicht angestiegen ist (Bücker u.a. 2021).

Ursachen für Einsamkeit bei jungen Menschen

Während bei älteren Erwachsenen meist gesundheitliche Einschränkungen, Immobilität oder der Verlust des Lebenspartners bzw. der Lebenspartnerin als Ursachen für Einsamkeit diskutiert werden (Dahlberg u.a. 2021), liegen die Gründe für Einsamkeit bei jüngeren Menschen weniger auf der Hand, da diese Altersgruppe typischerweise viele Möglichkeiten hat, soziale Kontakte zu knüpfen und zu pflegen. In qualitativen Studien, bei denen Jugendliche und junge Erwachsene nach den Ursachen ihrer Einsamkeit befragt wurden, sind häufig genannte Themen ein niedriges Selbstwertgefühl und Schwierigkeiten, die richtige Balance zwischen zunehmender Unabhängigkeit und emotionaler Nähe zu anderen Menschen zu finden. Aber auch Mobbing-Erfahrungen und kritische Lebensereignisse - z.B. ein Umzug, ein Schulwechsel oder die Trennung der eigenen Eltern - wurden als Einsamkeitsursachen genannt (Turner u.a. 2024).

Danneel, S./Maes, M./Vanhalst, J./Bijttebier, P./Goossens, L.:

Developmental Change in Loneliness and Attitudes Toward Aloneness in Adolescence. In: *Journal of Youth and Adolescence*, 1/2018/47, S. 148-161. Abrufbar unter: DOI: 10.1007/s10964-017-0685-5

Hall, J. A./Xing, C./Ross, E. M./

Johnson, R. M.: Experimentally manipulating social media abstinence: results of a four-week diary study. In: *Media Psychology*, 2/2021/24, S. 259-275. Abrufbar unter: DOI: 10.1080/15213269.2019.1688171

Hancock, J./Liu, S. X./Luo, M./Mieczkowski, H.:

Psychological Well-Being and Social Media Use: A Meta-Analysis of Associations between Social Media Use and Depression, Anxiety, Loneliness, Eudaimonic, Hedonic and Social Well-Being. In: *SSRN Journal*, März 2022. Abrufbar unter: DOI: 10.2139/ssrn.4053961

Hawkley, L. C./Bücker, S./Kaiser, T./

Luhmann, M.: Loneliness from Young Adulthood to Old Age: Explaining Age Differences in Loneliness. In: *International Journal of Behavioral Development*, November 2020, S. 1-11. Abrufbar unter: DOI: 10.1177/0165025420971048

Hunt, M. G./Marx, R./Lipson, C./

Young, J.: No More FOMO: Limiting Social Media Decreases Loneliness and Depression. In: *Journal of Social and Clinical Psychology*, 10/2018/37, S. 751-768. Abrufbar unter: DOI: 10.1521/jscp.2018.37.10.751

Karsay, K./Matthes, J./Schmuck, D./

Ecklebe, S.: Messaging, Posting, and Browsing: A Mobile Experience Sampling Study Investigating Youth's Social Media Use, Affective Well-Being, and Loneliness. In: *Social Science Computer Review*, 4/2023/41, S. 1.493-1.513. Abrufbar unter: DOI: 10.1177/08944393211058308

Kirwan, E. M./O'Suilleabháin, P. S./

Burns, A./Ogoro, M./Allen, E./Creaven, A.-M.: Exploring Loneliness in Emerging Adulthood: A Qualitative Study. In: *Emerging Adulthood*, 6/2023/11, S. 1.433-1.445. Abrufbar unter: DOI: 10.1177/21676968231194380

Lawrence, D./Hunter, S. C./Cunneen, R./Houghton, S. J. u.a.:

Reciprocal Relationships between Trajectories of Loneliness and Screen Media Use during Adolescence. In: *Journal of Child and Family Studies*, 2/2022/31, S. 1.306-1.317. Abrufbar unter: DOI: 10.1007/s10826-021-02066-3

Viele junge Erwachsene beschrieben zudem, dass ihre Vorstellungen davon, wie ihr Leben aussehen müsste, und der soziale Vergleich mit anderen häufige Ursachen für Einsamkeit sein können (Kirwan u.a. 2023). Teilnehmende der Befragung empfanden auch, dass gesellschaftliche Erwartungen an junge Menschen, in ihrem sozialen Leben selbstbewusst und kontaktfreudig zu sein, die Einsamkeit beeinflussen (ebd.). In einigen qualitativen Äußerungen der Teilnehmenden wurde in diesem Kontext auch auf die sozialen Medien hingewiesen, in denen Menschen überwiegend positive und oft soziale Aktivitäten ihres Lebens darstellten, sodass eine verzerrte Realität präsentiert werde (ebd.).

Nutzung sozialer Medien und Einsamkeit

Soziale Medien haben die Art und Weise, wie Menschen soziale Beziehungen knüpfen und pflegen, grundlegend verändert. Diese Veränderungen werfen Fragen bezüglich des möglichen Qualitätsverlusts sozialer Beziehungen und einer Zunahme der Einsamkeit auf. Trotz umfangreicher Forschungen zu diesem Thema bleibt die genaue Wirkung der sozialen Medien auf Einsamkeit meist unklar.

Metaanalysen zeigen ein breites Spektrum an Zusammenhängen zwischen der Nutzung sozialer Medien und Einsamkeit, das von vernachlässigbar kleinen Effekten (Hancock u.a. 2022) bis zu moderaten Effekten (Appel u.a. 2020) reicht. Experimentelle Studien, bei denen die Nutzung sozialer Medien von Teilnehmenden während des Studienzeitraumes reduziert wurde, führten zu unklaren Ergebnissen (Hall u.a. 2021; Hunt u.a. 2018). Längsschnittstudien dagegen deuten auf eine wechselseitige Beziehung hin (Lawrence u.a. 2022), d.h., dass mehr soziale Mediennutzung zu mehr Einsamkeit führt, aber auch umgekehrt mehr Einsamkeit eine stärkere soziale Mediennutzung zur Folge hat. Die unterschiedlichen Ergebnisse können auf verschiedene Bewertungsmethoden der Mediennutzung (wie subjektive Selbsteinschätzungen oder objektives Tracking der App-Nutzung), verschiedene Nutzungsarten der Medien sowie unterschiedliche Altersgruppen der Studienteilnehmenden zurückgeführt werden.

Verschiedene Nutzungsarten sozialer Medien und Einsamkeit

Eine Studie aus dem Jahr 2023 untersuchte unterschiedliche Nutzungsarten sozialer Medien bei Jugendlichen, indem sie das Versenden von Nachrichten und das Veröffentlichende von Beiträgen – beides aktive Formen der Mediennutzung – mit passivem Browsen verglich. Die Autor*innen stellten fest, dass Nachrichtenversand und das Posten von Beiträgen positiv mit dem Wohlbefinden korrelierten und nicht signifikant mit Einsamkeit in Verbindung standen. Passives Browsen hingegen war mit höherer Einsamkeit verbunden (Karsay u.a. 2023). Diese Ergebnisse wurden durch eine weitere Studie bestätigt, die einen signifikanten negativen Zusammenhang zwischen aktiver Nutzung sozialer Medien und Einsamkeit aufzeigte (Mao u.a. 2023). Dies deutet darauf hin, dass Teilnehmende, die soziale Medien aktiver nutzten (in Form von häufigerem Nachrichtenversand und Posten), weniger Einsamkeit berichteten.

Lay-Yee, R./Matthews, T./Moffitt, T./Poulton, R./Caspi, A./Milne, B. J.:

Do socially isolated children become socially isolated adults? In: *Advances in Life Course Research*, 8/2021/50, S. 100-419. Abrufbar unter: DOI: 10.1016/j.alcr.2021.100419

Luhmann u.a.: *Einsamkeit unter Jugendlichen in Nordrhein-Westfalen nach der Pandemie*. In: www.land.nrw, 24.11.2023. Abrufbar unter: <https://www.land.nrw> (letzter Zugriff: 20.06.2024)

Mao, J./Fu, G./Huang, J.: *The double-edged sword effects of active social media use on loneliness: The roles of interpersonal satisfaction and fear of missing out*. In: *Frontiers in Psychology*, Februar 2023/14, S. 1.108.467. Abrufbar unter: DOI: 10.3389/fpsyg.2023.1108467

Marttila, E./Koivula, A./Räsänen, P.: *Does excessive social media use decrease subjective well-being? A longitudinal analysis of the relationship between problematic use, loneliness and life satisfaction*. In: *Telematics and Informatics*, 1/2021/59, S. 101.556. Abrufbar unter: DOI: 10.1016/j.tele.2020.101556

Nowland, R./Necka, E. A./Cacioppo, J. T.: *Loneliness and Social Internet Use: Pathways to Reconnection in a Digital World?*. In: *Perspectives on Psychological Science*, 2/2017/13, S. 1-18. Abrufbar unter: DOI: 10.1177/1745691617713052

Orben, A./Przybylski, A. K./Blakemore, S.-J./Kievit, R. A.: *Windows of developmental sensitivity to social media*. In: *Nature Communications*, 1/2022/13, S. 1.649. Abrufbar unter: DOI: 10.1038/s41467-022-29296-3

Perlman, D./Peplau, L. A.: *Toward a Social Psychology of Loneliness*. In: S. Duck/R. Gilmour (Hrsg.): *Personal Relationships*. 3: *Personal Relationships in Disorder*. London u.a. 1981, S. 31-56

Schütz, R./Bilz, L.: *Einsamkeit im Kindes- und Jugendalter. Zur Verbreitung eines Risikofaktors für die psychische Gesundheit unter 11- bis 15-jährigen deutschen Schülerinnen und Schülern*. In: *Bundesgesundheitsblatt – Gesundheitsforschung – Gesundheitsschutz*, 7/2023/66, S. 794-802. Abrufbar unter: DOI: 10.1007/s00103-023-03728-x

Ergänzend zu diesen empirischen Befunden entwickelte die Psychologin Rebecca Nowland ein theoretisches Rahmenmodell, das die wechselseitigen Zusammenhänge zwischen Einsamkeit und sozialer Mediennutzung betont (Nowland u.a. 2017). Wenn soziale Medien als Brücke genutzt werden, um bestehende Beziehungen zu verbessern und neue soziale Kontakte zu knüpfen, ist das ein nützliches Werkzeug zur Reduzierung von Einsamkeit. Werden soziale Medien jedoch dazu verwendet, sich aus der „echten“ sozialen Welt zurückzuziehen und dem „sozialen Schmerz“ der Interaktion zu entfliehen, verstärken sich Gefühle der Einsamkeit. Nowland und ihre Kolleg*innen gehen davon aus, dass Einsamkeit auch bestimmt, wie Menschen mit digitalen Medien interagieren. Einsame Personen neigen dazu, soziale Medien auf eine Weise zu verwenden, die die Zeit für soziale Aktivitäten abseits der digitalen Welt aus ihrem Alltag verdrängt. Dies deutet darauf hin, dass einsame Menschen mehr Unterstützung bei der Nutzung sozialer Medien benötigen als andere, damit sie diese Medien auf eine Weise einsetzen, die bestehende Freundschaften verbessert oder hilft, neue zu knüpfen. Eine exzessive und in diesem Sinne pathologische Mediennutzung jedoch zeigt eindeutige Zusammenhänge mit einer schlechteren psychischen Gesundheit (Marttila u.a. 2021).

Altersunterschiede in den Effekten sozialer Mediennutzung

Längsschnittdaten von über 17.000 Teilnehmenden im Alter von 10 bis 21 Jahren deuten darauf hin, dass es während der Adoleszenz spezifische Entwicklungsphasen gibt, in denen Jugendliche besonders empfindlich auf soziale Medien reagieren (Orben u.a. 2022). Dabei zeigt sich, dass höherer Konsum von sozialen Medien zu einem niedrigeren Wohlbefinden führt (und umgekehrt: Eine geringere Nutzung sozialer Medien führt zu einer Steigerung des Wohlbefindens). Diese sogenannten sensitiven Perioden treten bei Jungen und Mädchen in unterschiedlichen Altersstufen auf. Bei männlichen Jugendlichen liegen die kritischsten Phasen im Alter von 14 bis 15 Jahren und mit 19 Jahren, während bei weiblichen Jugendlichen die Altersgruppen von 11 bis 13 Jahren und mit 19 Jahren am empfindlichsten sind.

Die genauen neurologischen, pubertären, kognitiven und sozialen Veränderungen, die den sensiblen Entwicklungsperioden zugrunde liegen, sind bislang unzureichend erforscht. Zukünftige Studien könnten diese Zusammenhänge tiefer gehend beleuchten und dadurch gezielte Interventionen ermöglichen, die sowohl die negativen Auswirkungen von sozialen Medien minimieren als auch ihre positiven Aspekte verstärken.

Zusammenfassend ist festzuhalten, dass die Einsamkeit unter jungen Menschen ein gesellschaftlich unterschätztes Problem darstellt. Die Beziehung zwischen Einsamkeit und der Nutzung sozialer Medien ist vielschichtig. Sowohl die Art der Mediennutzung als auch das Alter, in dem Jugendliche soziale Medien verwenden, spielen eine entscheidende Rolle. Beides scheint mitzubestimmen, ob die Nutzung sozialer Medien in Bezug auf Einsamkeit eher schädlich oder eher vorteilhaft wirkt.

Turner, S./Fulop, A./Woodcock, K. A.:

Loneliness: Adolescents' perspectives on what causes it, and ways youth services can prevent it. In: Children and Youth Services Review, 1/2024/157, S. 107.442. Abrufbar unter: DOI: 10.1016/j.chilyouth.2024.107442



Dr. Susanne Bückner ist Professorin für Entwicklungspsychologie und Pädagogische Psychologie an der Universität Witten/Herdecke (UW/H). Ihre Forschungsschwerpunkte sind die Einsamkeitsentwicklung von der Kindheit bis ins hohe Lebensalter sowie Einflussfaktoren auf und Konsequenzen von Einsamkeit. Sie ist Initiatorin von InLoNe (Interdisziplinäres Forschungsnetzwerk Einsamkeit) und als wissenschaftliche Expertin für die Europäische Kommission und das Joint Research Centre der EU tätig.

Kinder und Jugendliche leiden seit der Pandemie noch stärker als zuvor unter psychischen Notlagen und Erkrankungen. Oft sind familiäre Konflikte, Probleme mit Peers und in der Schule oder Einsamkeit die Ursachen. Die Versorgung mit Hilfsangeboten und Psychotherapieplätzen ist bei Weitem nicht ausreichend, vor allem aber wissen viele Kinder und Jugendliche gar nicht, wo sie Hilfe finden können. Das Beratungsangebot Krisenchat will das ändern und eine Brücke sein zwischen Hilfesuchenden und Versorgungsangeboten. Krisenchat ist da präsent, wo die Jugendlichen sind, auf Plattformen wie TikTok, Instagram und YouTube. *mediendiskurs* sprach mit einer der Gründer*innen, der Psychologin Melanie Eckert, darüber, wie die Beratung per Chat funktioniert und was Hilfe suchende Kinder und Jugendliche beschäftigt.

Christina Heinen im Gespräch mit Melanie Eckert



© krisenchat

Digital Streetwork

Wann und warum haben Sie Krisenchat gegründet?

Wir haben uns zu Beginn der Coronapandemie gegründet. Drei meiner Mitgründer - sie hatten die Ursprungsidee - waren damals erst 18 Jahre alt. Sie hatten in einem Schulprojekt eine App gegen Mobbing programmiert, über die Hilfesuchende durch Messengerdienste mit Schulsozialarbeiter*innen verbunden werden sollten. Die Schulschließungen haben den Launch der App verhindert. Gleichzeitig zeichnete sich aber schon ab - auch aufgrund erster Studienergebnisse aus China -, dass der Hilfebedarf bei Kindern und Jugendlichen enorm zunehmen würde. Deshalb haben wir uns entschlossen, das Angebot für alle Kinder und Jugendlichen zugänglich zu machen. Durch Krisenchat können Kinder und Jugendliche zu jeder Tages- und Nachtzeit in Kontakt mit professioneller Hilfe kommen. Psycholog*innen und Sozialpädagog*innen beraten zu Krisen jeglicher Art. Das kann Liebeskummer sein, es können aber auch suizidale Gedanken sein. Uns war wichtig, dass Kinder und Jugendliche in dieser schwierigen Zeit der Pandemie nicht alleingelassen werden. Es gibt viele tolle Angebote! Aber bevor es uns gab, gab es kein Angebot, das per Chat und per Messenger berät.

Warum funktioniert der Chat für die Jugendlichen besser als eine Beratung am Telefon?

Zu chatten, ist der Kommunikationsweg Nummer eins bei den Jugendlichen. Telefoniert wird fast gar nicht mehr, dadurch wurde es verlernt. Von vielen Jugendlichen wird es inzwischen als hohe Hürde empfunden, telefonieren zu müssen, es ist teilweise angst- und schambehaftet, sie wissen gar nicht mehr genau, wie sie das machen sollen, was sie da sagen und antworten sollen. Der Chat hingegen bringt eine größere Distanz mit sich, da fühlen sich viele Kinder und Jugendliche sicherer in der Kommunikation. Ein anderer Vorteil des Chats besteht darin, dass er zeitversetzt funktioniert, so dass unsere Berater*innen zwei bis drei Chats gleichzeitig beraten können. Es gibt bei Weitem nicht genug Angebote für Kinder und Jugendliche mit psychosozialen Problemen, weder im psychotherapeutischen noch im Beratungsbereich. Auf diese Art können wir mehr Hilfesuchende unterstützen.

Wie baut man per Chat Vertrauen auf?

Das haben wir uns am Anfang auch gefragt: Wie schaffen wir es, die Kinder und Jugendlichen einzuladen, sich zu öffnen, eine Beziehung aufzubauen? Es war ja ein vollkommen neues Beratungsformat. Mit sehr viel Unterstützung von erfahrenen Psychotherapeut*innen und Berater*innen haben wir Methoden entwickelt und es geschafft, Techniken aus der Gesprächstherapie in Textform zu transferieren: Wir haben festgestellt, dass man sich in der Eins-zu-eins-Beratung, wenn man face to face Kontakt hat, sehr stark über Körpersprache rückversichert, indem man z.B. nickt, Augenkontakt hält etc. Diese nonverbalen Signale haben wir in sprachliche Momente transferiert, indem man beispielsweise schreibt: „Ich höre dich“, „Ich verstehe dich“ oder sich noch einmal rückversichert: „Ich habe das so und so verstanden, magst du mir noch einmal sagen, ob es das war, was du gemeint hast?“ Das klingt erst einmal komisch, aber mit diesen Techniken, die vielfach aus der Systemischen Therapie stammen, schaffen wir es, einen schriftlichen Gesprächsfluss hinzubekommen, der Vertrauen stiftet, weil wir das Nicken und den Blickkontakt ersetzen und versprachlichen können. Ganz wichtig ist es, sich auf die Hilfesuchenden einzustellen: Wie alt ist die Person, wie schreibt sie uns? Wir passen uns insbesondere in sprachlicher Hinsicht stark an, damit die Beratung niedrigschwellig ist und wir nicht jemanden durch eine zu schwierige Sprache verschrecken. Das Gleiche machen wir auch in unseren Social-Media-

Beiträgen; unsere Content-Gesichter auf Instagram, TikTok oder YouTube sind sehr jung, um Barrieren abzubauen.

Welche Art von Content bieten Sie an?

Viel Psychoedukation: Wie geht man mit Stress um, was ist überhaupt Angst, was kann hinter einer Angst stehen? Schuldruck, suizidale Gedanken, familiäre Konflikte. Wir versuchen, diese Themen sehr lebensnah zu verarbeiten, in verschiedenen Formaten, die an die jeweilige Plattform angepasst sind - von sekundenkurzen Clips bis hin zu 20-minütigen YouTube-Videos. So versuchen wir, für jeden das Passende zu bieten. Wir mischen diese eher schweren auch mit leichteren Themen, mit dem neuen Song eines beliebten Rappers etc., damit die Kinder und Jugendlichen uns weiter folgen. Niemand möchte sich immer nur mit Psychoedukation beschäftigen.

Kann man von jeder dieser Plattformen aus sofort in einen Krisenchat gelangen?

Wir machen auf den Plattformen selbst keine Beratung, das wäre unter Datenschutzgesichtspunkten gar nicht möglich. Aber wir verlinken auf unsere Webseite, auf der ein Chat mit einem Klick begonnen werden kann. Der Chat selbst findet dann auf WhatsApp oder per SMS statt. Viele, die uns auf Social Media folgen, möchten oder brauchen das aber gar nicht. Das ist das Schöne an dieser niedrigschwelligen Prävention, dass man manche Beratung und Krisenintervention im Vorhinein überflüssig machen kann,

weil Kinder und Jugendliche in ihrer Selbstwirksamkeit gestärkt werden, sich mit für sie relevanten Themen beschäftigen und Unterstützung finden, bevor es zu einem krisenhaften Zustand kommt.

Mit welchen Problemen wenden sich die Jugendlichen an Sie?

Das ist unterschiedlich. Wir sagen ganz bewusst, dass wir für alle Krisen da sind. Das kann auch mal Liebeskummer sein - damit einen guten Umgang zu finden, ist ja auch ein wichtiger Entwicklungsschritt. Wir wollen Kinder und Jugendliche darin bestärken, sich überhaupt zu öffnen und über Emotionen, Gefühle, schwierige Lebenssituationen zu sprechen. Zu wissen, dass man sich mitteilen kann, dass es möglich ist, darüber zu sprechen, ist ein ganz wichtiger Faktor für Resilienz, auch später im Erwachsenenalter. Jedes Kind, jeder Jugendliche, der sich an uns wendet, hat einen ganz wichtigen Schritt damit schon getan. Weil die Niedrigschwelligkeit des Chattens es ermöglicht, sich auch mit ganz schweren Themen an uns zu wenden, haben wir in 20 % der Chats suizidale Gedanken als Thema.

Oh. Das ist viel.

Ja. In jedem fünften Chat geht es um dieses Thema: „Ich möchte nicht mehr leben“ oder „Ich denke so oft daran, wäre es nicht besser, wenn ich nicht mehr da wäre?“ Selbstverletzendes Verhalten ist auch ein großes Thema im Jugendalter: Wenn der Druck zu groß wird und man nicht mehr weiß, wie man mit Emotionen umgehen soll, wird selbstverletzendes Verhalten als Ventil genutzt. Mit dem Wunsch, damit aufzuhören und mit dem Druck anders umzugehen, wenden sich viele Kinder und Jugendliche an uns. Familiäre Konflikte, depressive Symptome, das sind die Hauptgründe. Häufig geht es auch um Identität - z.B. Geschlechtsidentität, Gender-Themen - und um Kindeswohlgefährdung. Die Anonymität und leichte Zugänglichkeit des Chats, der 24/7 viel unauffälliger als ein Telefonanruf auch von zu Hause aus erreichbar ist, holt viele Kinder und Jugendliche aus dem Dunkelfeld der Kindeswohlgefährdungsfälle. Sie würden ansonsten im Versorgungssystem gar nicht auftauchen. Wenn Kinder und Jugendliche zu Hause andauernder psychischer und physischer Gewalt ausgesetzt sind, ist der Weg raus aus dem Dunkelfeld, beginnend damit, zum ersten Mal darüber zu sprechen, bis hin zu einer realen Hilfe - einer Schulsozialarbeiterin oder sogar dem Jugendamt -, oft sehr schwierig und langwierig. Das lässt sich nicht in einer einzigen Chatberatung lösen, da ist eine kleinschrittige, längerfristige Begleitung notwendig. Das macht unser Fachteam.

Sie bieten ja selbst keine Therapie an, sondern sind eine Schnittstelle, um Kinder und Jugendliche dabei zu unterstützen, in der realen Welt Hilfe zu finden. Gibt es wie bei einer Therapiestunde eine zeitliche Begrenzung für den Chat?

Wir sind eine Krisenintervention, unsere Ressourcen sind leider sehr begrenzt. Deshalb sollte ein Beratungsgespräch per Chat nicht länger als 60 Minuten dauern und nicht öfter als vier Mal im Monat stattfinden. Wir wollen die Kinder und Jugendlichen nicht im Chat gefangen halten, sondern sie dabei unterstützen, den Schritt raus in eine reale Hilfe zu machen oder sich ihren Bezugspersonen anzuvertrauen. Die Fälle von Kindeswohlgefährdung sind anders gelagert. Da orientieren wir uns daran, was benötigt wird, und waren auch schon mal zehn Stunden im Chat mit einem Kind, bis eine reale Hilfe vor Ort war. Aber das ist zum Glück nicht die Regel, sondern betrifft akute Gefahrensituationen. Ansonsten suchen wir langfristig nach einem Weg für die betroffenen Kinder und Jugendlichen, dass sie sich öffnen und jemandem anvertrauen können.

Arbeiten Sie in akuten Fällen auch mit der Polizei zusammen?

Ja, insbesondere wenn es um Suizidalität geht, bei Kindeswohlgefährdung kann die Polizei oft nicht viel tun, weil längerfristige Lösungen gefunden werden müssen. Zur Suizidalität haben wir gemeinsam mit der Polizei Leitfäden entwickelt und enorm viel voneinander gelernt. Zusammen haben wir so gute Deeskalationsmechanismen entwickelt, dass es immer seltener geworden ist, dass wir die Polizei miteinbeziehen müssen. Wenn wir es dann doch einmal machen müssen, weiß die Polizei auch genau, was schon geschehen ist und was die nächsten Schritte sind.

Wenden sich gleichermaßen Mädchen und Jungen an Sie?

Da gibt es, wie bei allen psychosozialen Hilfsangeboten, ein deutliches Missverhältnis, ca. 80 % unserer Nutzer*innen definieren sich als weiblich. 16 bis 17 % sind männlich gelesene Personen, ungefähr 4 % identifizieren sich selbst als divers. Wir versuchen, Jungen und junge Männer besser zu erreichen und überhaupt erst einmal durch eine zielgruppenspezifische Ansprache in einen Austausch mit ihnen zu treten. Zusammen mit der Techniker Krankenkasse (TK) haben wir ein großes Projekt gestartet, das heißt nicht mehr Krisenchat, sondern noch niedrigschwelliger: „Was' los mit dir?“ Ein Fachteam mit vielen männlichen Kollegen ist mit diesem Projekt auf Gaming-Plattformen, bei Twitch, Reddit und Discord unterwegs, sie haben auch einen eigenen Instagram-Account. Die Ansprache funktioniert bei Jungen und jungen Männern einfach anders. Mit diesem Projekt schauen wir, wie wir diese Zielgruppe erreichen und stärken können. Vielleicht ist Chat einfach nicht ihr Medium, möglicherweise geht es mehr darum, ganze Communitys anzusprechen und sie langfristig darin zu stärken, sich auch zu öffnen und über ihre Innenwelt zu sprechen. Jungen haben ja nicht weniger psychische und soziale Probleme als Mädchen.

Wie alt sind die Kinder und Jugendlichen, die sich an Sie wenden?

Das jüngste Kind war 6 Jahre alt, wir beraten bis 25. Das Durchschnittsalter der Hilfesuchenden ist 14, es variiert auch ein bisschen je nach Thema. Das mittlere Jugendalter, 14 bis 16 Jahre, ist unsere primäre Zielgruppe.

Spielt Einsamkeit in den Chats eine große Rolle?

Zunehmend, ja. Gerade für diese Kinder und Jugendlichen ist es schon entlastend, überhaupt mit jemandem zu sprechen, mit einem anderen Menschen in einen Dialog zu treten. Wir versuchen, die Selbstwirksamkeit zu stärken, gemeinsam zu überlegen, was man gegen die Einsamkeit tun kann und was möglicherweise der Grund für sie ist. Oft haben die Betroffenen soziale Ängste, oder familiäre Konflikte werden als so belastend erlebt, dass die Kinder und Jugendlichen deshalb wenig nach draußen gehen. Mobbing ist häufig ein Grund für Einsamkeit. Die wenigsten Kinder und Jugendlichen müssten allein sein, meist gibt es einen anderen Grund, der hinter der Einsamkeit steht, z.B. mangelndes Zugehörigkeitsgefühl.

Was Sie bislang beschrieben haben, ist ja eine sehr verbindende digitale Streetwork, die ohne die sozialen Medien gar nicht möglich wäre. Sehen Sie in den sozialen Medien eher eine Chance, Einsamkeit zu überwinden, oder machen diese Medien doch in erster Linie einsam?

Beides. Soziale Medien sind Fluch und Segen zugleich. Ich halte es für wichtig, dass wir mit unseren Inhalten in den sozialen Medien positive andere Akzente setzen, auf TikTok z.B., wo die Algorithmen für ein hohes Suchtpotenzial sorgen. Gefahren gibt es natürlich auch: Gerade junge Mädchen vergleichen sich sehr viel, auf Instagram beispielsweise, mit Blick auf unrealistische, optimierte Körperbilder oder geschönte Darstellungen eines glücklichen und erfolgreichen Lebens. Da findet definitiv eine Verzerrung der Realität statt, die Druck erzeugt und vielen - gerade Kindern und Jugendlichen in sensiblen Entwicklungsphasen oder akuten Krisen - nicht guttut. Auch Einsamkeitsgefühle können sich verstärken, wenn man sich immer ansieht, wie toll und schön das Leben der anderen auf Instagram aussieht. Das kann ein Gefühl der Entfremdung von dem Rest der Peers oder der Gesellschaft hervorrufen oder verstärken. Nicht wenige fühlen sich dadurch sehr ausgeschlossen, auch wenn sie eigentlich ganz viel in Kontakt sind mit anderen Menschen, viele Follower und Freunde haben. Das sagt nichts darüber aus, wie es sich innerlich anfühlt. Andererseits kann es gerade für Kinder und Jugendliche im ländlichen Raum, die sich einer bestimmten marginalisierten Gruppe oder

Geschlechtsidentität zugehörig fühlen und keine Peers in ihrer unmittelbaren Umgebung finden, sehr verbindend sein, über Social Media und das Internet Menschen kennenzulernen, denen es ähnlich geht. Im digitalen Raum können intensive Freundschaften entstehen.

Wie finanziert sich der Krisenchat?

Wir sind eine gemeinnützige GmbH, das heißt, wir sind auf Spenden angewiesen. Außerdem arbeiten wir mit Krankenkassen, Stiftungen, aktuell auch dem Familienministerium zusammen. Die Nachfrage ist enorm, 30 bis 40 % der Hilfesuchenden müssen wir vertrösten, weil wir ihnen keine Beratung anbieten können - obwohl wir mit über 500 Ehrenamtlichen, die alle Fachkräfte sind, und einem Team von 120 Personen schon daran arbeiten.





© jon-tyson/unsplash

„Einsamkeit ist nichts, wofür man sich schämen muss.“

Adanna Asamonye (21) begann ihr Studium während der Coronapandemie, als Begegnungen ausschließlich über Zoom stattfanden und der Austausch mit Gleichaltrigen stark eingeschränkt war. Im Interview teilt sie ihre Erfahrungen und Ansichten zu Einsamkeit und der Rolle sozialer Medien. Neben ihrem Studium engagiert sich Adanna bei der Konferenz für (digitale) Jugendkultur, der TINCON, und moderiert den TikTok-Kanal what.politik, der politische Themen für junge Menschen aufbereitet.

Eva Maria Lütticke im Gespräch mit Adanna Asamonye

Was bedeutet Einsamkeit für Dich?

Einsamkeit ist für mich negativ konnotiert. Es bedeutet, sich alleine zu fühlen und niemanden zu haben, auf den man sich verlassen oder mit dem man schöne Momente teilen kann. Oft entsteht dieses Gefühl im Vergleich zu anderen, die in Gruppen unterwegs sind und Spaß haben. Ich fühle mich besonders einsam, wenn ich sehe, dass andere Leute gemeinsam etwas unternehmen und ich niemanden habe, mit dem ich etwas Schönes machen kann.

Hattest Du schon einmal längere Phasen, in denen Du Dich einsam gefühlt hast?

Ja, vor allem während der Coronazeit. Ich habe 2020 mein Abitur gemacht und bin dann für die Uni umgezogen. Es war sehr schwer, Anschluss zu finden, obwohl ich eigentlich offen und extrovertiert bin. In den ersten Semestern habe ich mich oft einsam gefühlt, auch weil ich alleine in einer Einzimmerwohnung gelebt habe.

Was waren Deine Strategien, um damit umzugehen?

Ich bin oft nach Hause zu meinen Eltern gefahren und habe viel telefoniert. Zudem habe ich versucht, zu lernen, mit mir alleine zu sein. Ich bin mutiger geworden, Dinge alleine zu unternehmen, z.B. ins Kino oder essen zu gehen. Auch Spaziergänge haben mir geholfen.

Gibt es für Dich einen Unterschied zwischen allein und einsam sein?

Ja, auf jeden Fall. Allein sein kann mir Frieden und Glück bringen, es hilft mir, Energie zu tanken. Einsam sein ist hingegen negativ, weil ich weiß, dass ich keine Option habe, jemanden zu treffen, wenn ich möchte.

Auf dem TikTok-Kanal what.politik habt Ihr in einem Posting das Thema „Einsamkeit“ angesprochen. Gab es Feedback von Eurer Community?

Ein paar Menschen konnten sich damit identifizieren. Vor allem während Corona haben viele aus meiner Generation ähnliche Erfahrungen gemacht, insbesondere beim Umzug in eine andere Stadt und bei der Suche nach Uni-Freund*innen. Ich habe das Gefühl, dass Freundschaften in meinem Alter noch einen anderen Stellenwert haben als bei Erwachsenen, wodurch es besonders wichtig ist, Anschluss zu finden.

Hat das Selbstwertgefühl Einfluss darauf, ob sich jemand einsam fühlt?

Auf jeden Fall. Ein geringes Selbstwertgefühl kann dazu führen, dass man sich schneller einsam fühlt und Dinge negativer bewertet. Das kann sogar zu kleinen Depressionen führen, wenn man sich fragt, warum man keine Freund*innen hat, während andere ihre Gruppen gefunden haben.

Welche Rolle spielen soziale Medien in diesem Zusammenhang?

Soziale Medien verstärken oft das Gefühl der Einsamkeit, weil man sieht, dass andere Spaß haben. Man vergisst leicht, dass die Posts nur Momentaufnahmen sind und die Realität oft anders aussieht. Social Media ist Selbstdarstellung. Man zeigt fast immer nur das Positive, stellt alles ein bisschen besser dar, als es ist.

Wie sieht Deine tägliche Social-Media-Nutzung aus?

Ich bin etwa 5 bis 6 Stunden am Tag auf Social Media.

Welche Apps nutzt Du hauptsächlich?

Vor allem TikTok, dann Instagram und manchmal Snapchat.



© Privat

Glaubst Du, dass Social Media auch helfen kann, wenn man einsam ist?

Ja, man sollte Social Media nicht per se verteufeln, weil es eben auch helfen kann, sich zu connecten. Für schüchterne oder introvertierte Menschen sind die Barrieren niedriger, um jemanden anzuschreiben und Kontakt zu halten. Ich teile mit Freund*innen oft Videos oder wir schreiben, um uns auszutauschen. Das ist auch jetzt für mich wichtig, diese Kontakte zu pflegen, auch wenn ich mich im Moment nicht einsam fühle.

Ist es einfacher, über soziale Medien Kontakte zu pflegen, wenn man sich vorher schon offline gekannt hat?

Nicht unbedingt. Ich habe auch viele Leute nur online kennengelernt, mit denen ich viel schreibe. Es hängt von der Person ab, wie gut sie im Schreiben ist und welche Art der Kommunikation bevorzugt wird.

Welche Strategien oder Maßnahmen würdest Du jemandem empfehlen, der sich einsam fühlt?

Offen auf Leute zugehen, auch wenn es Überwindung kostet. Man kann auch Leute auf Social Media anschreiben und nach einem Treffen fragen. Wichtig ist, sich vor Augen zu führen, dass nicht alles auf Social Media echt ist und es nicht schlimm ist, wenn man nicht tausend Freunde hat. Vielleicht auch auf Events gehen oder sich ein Hobby suchen, um dort neue Menschen kennenzulernen. Einfach mit einem offenen Mindset und positiver Energie auf Leute zugehen.

Hat Einsamkeit langfristige Auswirkungen auf junge Menschen?

Ich glaube schon. Für viele kann es eine Negativspirale sein, aus der man schwer herauskommt, vor allem, wenn man ohnehin Schwierigkeiten hat, Freundschaften zu schließen.

Können Institutionen etwas tun, um Einsamkeit bei jungen Menschen zu reduzieren?

Ja, vielleicht sollte es mehr Anlaufstellen für einsame Menschen geben oder Veranstaltungen, bei denen man weiß, dass man aufgenommen wird, auch wenn man alleine kommt.

Noch eine letzte Frage: Hast Du ein Learning zum Thema „Einsamkeit“, das Du mit unseren Leser*innen teilen möchtest?

Einsamkeit ist nichts, wofür man sich schämen muss. Viele Menschen fühlen sich einsam. Offen darüber zu sprechen, kann helfen, damit umzugehen und aus der Einsamkeit herauszukommen.

Einsamkeit und Ressentiments

In ihrem Buch *Einsamkeit und Ressentiment* beschäftigen sich Jens Kersten, Claudia Neu und Berthold Vogel mit den Emotionen Einsamkeit und Ressentiment und welche negativen Folgen ihr Aufeinandertreffen für die Gesellschaft und die Demokratie haben kann.

Einige Erkenntnisse und Überlegungen sind auf den Folgeseiten in Bild und Zitat festgehalten.





←

„Einsame Menschen beteiligen sich im Vergleich zu nichteinsamen Menschen weniger am gesellschaftlichen und politischen Leben. Sie fühlen sich oft nicht (mehr) als Teil der Gesellschaft. Sie beginnen, ihre Mitmenschen und ihre Umwelt negativ wahrzunehmen.“

Kersten, J./Neu, C./Vogel, B.: Einsamkeit und Ressentiment.
Hamburg 2024, S. 8

↑

„Einsamen Menschen mangelt es [...] oft an politischem Vertrauen in demokratische Institutionen, insbesondere in Parteien und Parlamente, aber auch in Verwaltungen und Justiz.“

Ebd.



Einsamkeit und Ressentiments

„Einsame Menschen neigen [...] eher zu Verschwörungsmythen, und sie billigen eher politische Gewalt [...].“

Kersten, J./Neu, C./Vogel, B.: A.a.O., S. 9



„Diskriminierung erzeugt und verstärkt Einsamkeit.“

Ebd.



Seit Beginn der TV-Ära und noch bis Anfang der 1990er-Jahre galt das Fernsehen als eine Art „Vereinsamungsmaschine“: Fernsehende würden vor ihren Fernsehgeräten nicht mehr miteinander reden, den Anschluss an die außermediale Realität verlieren und sich psychologisch isolieren. An die Stelle dieser fernsehkritischen Vorbehalte sind in der jüngeren Vergangenheit (nicht zuletzt durch das Aufkommen von *Quality-TV*-Serien und eine intensivere Fernsehforschung) überwiegend positivere Grundhaltungen getreten, die die vergemeinschaftenden Funktionen von Fernsehserien in den Mittelpunkt rücken: Im Forschungsdiskurs setzen sich zunehmend Konzepte durch, die die vielfältigen Funktionen von Vergemeinschaftung durch Formen televisueller Serialität betonen und die vereinsamenden Effekte als vernachlässigbar betrachten. Der Beitrag gibt einen Überblick der wichtigsten Diskurslinien zu den vergemeinschaftenden Modi von Fernsehserien in Zeiten zunehmender Vereinsamung in den modernen Gesellschaften.

Moderne Einsamkeiten, televisuelle Gemeinschaften

Wie Fernsehserien die Gesellschaft zusammenhalten

Die Frage nach den Ursachen und Effekten von Vereinsamung in modernen Gesellschaften ist von zunehmender Relevanz: Laut *Deutschland-Barometer Depression* von 2023 (Stiftung Deutsche Depressionshilfe und Suizidprävention) fühlt sich ein Viertel aller Erwachsenen in Deutschland sehr einsam – häufig mit der Folge ernsthafter psychischer Erkrankungen. Einer aktuellen Studie des Progressiven Zentrums nach sind Jugendliche von chronischen Einsamkeitserfahrungen sogar noch stärker und häufiger betroffen, wobei unter denjenigen mit besonders starkem Einsamkeitserleben auch antidemokratische Einstellungen und die Zustimmung zu Verschwörungserzählungen signifikant häufiger zu beobachten sind (Neu u. a. 2023). Gerade im Zeitalter neuartiger Medientechniken wie „Social Media“ und des wachsenden Einflusses künstlicher Intelligenz sowie vor dem Hintergrund der Coronapandemie, der sich zuspitzenden Klimakrise und Kriegserfahrungen drängt sich das Problem der Einsamkeit heute immer stärker auf: Ohnmachtsgefühle angesichts des hohen Veränderungstempos in der Gesellschaft und die wachsenden Unsicherheitserfahrungen verstärken das individuelle Einsamkeitserleben nur noch weiter. Diese *modernen Einsamkeiten* werden zur gesellschaftlichen Zerreißprobe, wenn sich keine Ansätze zu ihrer Verhandlung und Bewältigung finden lassen (vgl. Newiak 2022a).

Ein Blick in die Serienlandschaft der letzten Jahre zeigt, dass das Problem der modernen Einsamkeit von einem einstigen Nischenthema längst zu einem zentralen Anliegen vieler Fernsehwelten geworden ist – ganz besonders in TV- und Streamingserien, die sich an eine junge Zielgruppe richten und präferiert von Jugendlichen gesehen werden. Zeigen die einst dominanten Serienformate wie etwa die Sitcom überwiegend funktionale Gemeinschaften, denen alles in allem nichts Schlimmeres widerfahren kann, als innerhalb der Spielzeit einer Episode bewältigt werden könnte – man denke nur an *Friends* (USA 1994–2004) oder *The Simpsons* (USA seit 1989) –, tendieren neuere Serien des *Quality-TV* eher zur Repräsentation sozialer Dysfunktionen und damit von Einsamkeit in ihren verschiedensten Spielarten. Ob *Bates Motel* (USA 2013–2017), *The End of the F***ing World* (GB 2017–2019) oder *Dark* (D/USA 2017–2020): Genre- und kulturübergreifend und dabei z. T. überraschend konkret zeigen jüngste Serienwelten ein Universum junger Figuren, die in ihren hochmodernen Welten zwischen zerbröselnden Familien, exzessivem Konsum von Internetdiensten und wachsender Zukunftsungewissheit orientierungs- und beziehungslos erscheinen – oder um es mit dem Jugendwort des Jahres 2020 zu sagen: Sie sind „lost“.

Fernsehserien repräsentieren die Faktoren moderner Vereinsamung durch ihre dichte televisuelle Ästhetik auch jenseits der narrativen Ebene, finden intensive bildliche und klangliche Ausdrucksformen, Dramaturgien und Requisiten, die das sonst unkörperliche Problem moderner Einsamkeit anschaulich, affektiv nachempfindbar und

The End of the F***ing World



© Netflix



© Netflix

Dark

damit diskursiv verhandelbar machen (vgl. Newiak 2022b). Doch welche Rolle spielen in diesem Prozess moderner Vereinsamung *die Medien selbst*? Ist etwa das Fernsehen nur ein Repräsentationsmittel, in dem sich die modernen Ausdrucksformen von Einsamkeit artikulieren? Leistet das Fernsehen vielleicht sogar seinen eigenen Beitrag dazu, dass wir vor den Bildschirmoberflächen immer einsamer werden? Oder sind nicht gerade Fernsehserien das Medium, durch das wir die modernen Einsamkeiten unserer Zeit besser durchstehen können?

Das Fernsehen als Einsamkeitsmaschine?

Die Frage nach der Einsamkeit im Kontext der Mediennutzung ist so alt wie die Mediengeschichte selbst. Als etwa die Romanliteratur als Gattung „populär“ wurde, befürchtete so mancher, die Lesenden könnten durch die Einsamkeit der Lektüre in den fiktionalen Wirklichkeiten versinken und die Anbindung an die gesellschaftliche Realität verlieren. Das Bewusstsein dafür, dass gerade der Roman durch seine zunehmend breite Zugänglichkeit in der Bevölkerung und die in ihm verhandelten Alltagsthemen einen wichtigen Faktor bei der Demokratisierung und Modernisierung der Gesellschaft darstellte, hat lange auf sich warten lassen. Fiktionen scheinen zu jedem Zeitpunkt der Kulturentwicklung eine zentrale Rolle zu spielen, da sie durch ihre konkrete unmittelbare Ausdrucksform der (an sich abstrakten und damit zunächst unbeobachtbaren) Gesellschaft Orientierung verschaffen und dem Einzelnen seinen Platz im Großen und Ganzen des Sozialen weisen. Esposito etwa beschreibt am Beispiel des Romans, dass gerade fiktionale Texte einen „realitätsnäheren“ Zugang zur unübersichtlichen Gesellschaft mit ihren z.T. schwer fassbaren Phänomenen und Zusammenhängen leisten können: Sie würden den Lesenden gestatten, „sich [...] in der realen Welt und der Komplexität ihrer Beziehungen besser bewegen“ zu können (Esposito 2014, S. 56), indem sie Gesellschaft „beobachtbar“ und damit „realistisch“ werden lassen. In ähnlicher Form sprechen Kappelhoff und Streiter von der Kunstform Kino, „das die Gesetze und Bedingungen, die Gewalten und die Notwendigkeiten, die das gesellschaftliche Leben durchherrschen und konstituieren, als ein individuell-leibliches, leibhaftes In-Gemeinschaft-Sein in Szene setzt“ (Kappelhoff/Streiter 2012, S. 11). Sie führen dem Individuum also vor, dass es Teil von etwas Größerem ist – und damit nie wirklich allein.

Ein solcher Diskurs zwischen Vereinsamung und Vergemeinschaftung durch das Mediale lässt sich auch im Kontext des Fernsehens zeigen. Als in den 1950er- und 1960er-Jahren das Fernsehen in den Industrienationen rasant an Bedeutung gewann und schnell zum einflussreichsten Mediensystem wurde, war die Angst vor den potenziell vereinsamenden Effekten des Fernsehens groß, die Kulturkritik in Aufruhr angesichts dieses beängstigenden „Einsamkeitsgenerators“, der die letzte Brandmauer

gegen die totale moderne Einsamkeit – die rettende Gemeinschaft der häuslichen Kernfamilie – zu zerreiben drohte. Günther Anders etwa sah mit dem Fernsehen eine neue Ausprägung der Vermassung einsetzen, die sich „solistisch“ vollziehen würde. Handelte es sich beim Kino wenigstens noch um einen „kollektive[n] Konsum“, würde das Fernsehen nun den „Massen-Eremiten“ hervorbringen – „in Millionen von Exemplaren sitzen sie nun, jeder vom anderen abgeschnitten, dennoch jeder dem anderen gleich [...]“ (Anders [1956] 1979, S. 102). Auch Adorno hatte sich zeitig skeptisch zum Fernsehen geäußert, als er sah, wie „die Familienangehörige[n] und Freunde, die sich sonst nichts zu sagen wüßten, stumpfsinnig sich versammeln“, um die „angeblich gemeinschaftsbildende Wirkung der Apparate“ zu finden – und dann natürlich doch (ganz in marxistischer Tradition) nur „Entfremdung“ erleben würden (Adorno 1953, S. 4 f.). Diese beliebig fortsetzbare Sammlung pessimistischer Haltungen zum jungen Fernsehen muss natürlich auch im historischen Kontext gesehen werden: Vor dem Hintergrund der gesellschaftlichen Unruhen in den 1960er-Jahren und der zunehmenden Gewalt vor allem unter Jugendlichen insbesondere in den USA drängte sich ein Zusammenhang mit den seinerzeit noch ungewohnten Brutalitätsdarstellungen im Fernsehen auf, auch wenn trotz groß angelegter (z.T. von der Regierung finanzierter) Studien keine (monokausalen) Zusammenhänge identifiziert werden konnten (vgl. Signorielli 2005). Medienpsycholog*innen hatten zeitig darauf hingewiesen, dass einseitige Anlastungen dem Fernsehen gegenüber ungerechtfertigt seien, da die relevanten sozialisierenden Einflussfaktoren in modernen Gesellschaften zu vielfältig und damit kaum isoliert abbildbar seien (vgl. Gerbner/Gross 1976).

Inzwischen ist der Blick auf das Fernsehen differenzierter, seit Anfang der 2000er-Jahre hat sich das Vorurteil seiner vereinsamenden Wirkung weitestgehend abgebaut. Das hängt sicherlich auch mit dem großen Qualitätssprung zusammen, den insbesondere Fernsehserien als die dominante fiktionale Form der linearen Programmgestaltung hingelegt haben und längst als eigene Kunstform ausgewiesen sind. So wie auch die Romane einen langen Weg gehen mussten, bis sie sich im 19. Jahrhundert zu einer eigenen anerkannten Kunstgattung entwickelten, konnten erst die Fernsehserien der jüngeren Vergangenheit unter Beweis stellen, welches Potenzial an narrativer Komplexität, ästhetischer Dichte und dramaturgischer Virtuosität im Medium steckt (vgl. Nesselhauf/Schleich 2014). Fernsehserien von heute wenden sich in besonders expliziter Form unerwünschten sozialen Entwicklungen zu und geben ihnen eine anschauliche Gestalt. Dellwing und Harbusch (2015, S. 10) schreiben daher über die neuen „Qualitätsserien“: „Die moderne Kult(ur)serie verlässt die klassisch schwarz-weiße Idealismusform der Serie, in der die Gesellschaft letztlich genauso funktioniert, wie sie vorgibt zu funktionieren, die Institutionen genau das tun, was

sie nach außen als Ziel kommunizieren, und die Personen in ihnen aufrichtig und ehrenhaft sind“. Stattdessen dominieren in den Serien des *Quality-TV* regelmäßig Ausdrucksformen moderner Vereinsamung, die sich in ihren vielfältigen televisuellen Dimensionen artikulieren – und weisen zugleich Wege auf, wie man sich vor den modernen Einsamkeiten retten könnte.

Besonders anschaulich lässt sich das am Beispiel der kontrovers diskutierten Netflix-Serie *13 Reasons Why* (*Tote Mädchen lügen nicht*, USA 2017–2020) zeigen. Äußerlich führt die Jugendserie in jeder ihrer vier Staffeln aufs Neue durch Narrativ, Inszenierung, dramaturgische Gestaltung und Klangästhetik der Serienwelt eindrücklich vor, wie die jeweilige jugendliche Hauptfigur einen Leidensweg der Vereinsamung durchläuft, der wahlweise in Drogensucht, Psychosen, Amok oder Selbstmord mündet. Die Serie spielt immer wieder durch, wie sich für die Jugendlichen inmitten überforderter und abwesender Eltern und Lehrer*innen, zwischen exzessiver Sexualisierung ihres Alltags, geplagt von Gewalterfahrungen und finanziellen Problemen allmählich alle bedeutungsvollen Sozialbeziehungen schrittweise auflösen und sie schließlich die Hoffnung verlieren, in dieser Welt ihren Platz zu finden – manchmal sogar: überhaupt in ihr bestehen zu können. In der sehr erfolgreichen und gerade unter Jugendlichen besonders beliebten ersten Staffel zeichnet die Serie etwa den Leidensweg der Highschool-Schülerin Hannah Baker nach, die nach einer Aneinanderreihung verstörender Erfahrungen vor ihrem Suizid auf Kassettenbändern die „13 Reasons Why“ dokumentiert, die zu ihrer fatalen Entscheidung geführt hätten. Nach ihrem Tod zirkuliert die Kassettenserie – den konkreten Vorgaben ihrer Autorin entsprechend – unter den zurückgebliebenen Jugendlichen und führt ihnen ihr manchmal mehr, manchmal weniger schwerwiegendes Fehlverhalten vor.

Die Gemeinschaften des seriellen Fernsehens

Äußerlich betrachtet zeigt sich eine Verkettung immer neuer und erschütternder Einsamkeitserfahrungen, die in ihrer Kumulation zu Hannahs Gefühl totaler Vereinsamung und damit in die Selbsttötung führen (vgl. Newiak 2020). Dabei lässt die Fiktion auch kein gutes Haar an einem anderen Medium, in das man vor nicht allzu langer Zeit noch die Hoffnung gelegt hatte, es könnte die Menschen wieder näher zueinanderführen: Gemeint ist das Internet mit all seinen neuartigen Spielarten, das als verheißungsvolle virtuelle Gemeinschaft ein Motor gegen die vereinsamenden Effekte moderner Gesellschaften sein könnte. In den Jugendserien und ganz besonders in *13 Reasons Why* aber führen die Smartphones und sogenannten „sozialen“ Medien nicht zusammen, sondern durch ihr Potenzial ständiger Beobachtung, Verunglimpfung und Nachstellung in immer tiefere Einsamkeit, aus der sich die Jugendlichen kaum mehr aus eigener Kraft retten können.



13 Reasons Why (*Tote Mädchen lügen nicht*)

Vielmehr aber scheint sich die Serie dafür zu interessieren, wie es am Ende ausgerechnet die serielle Kassetten-erzählung von Hannah ist, die die jungen Leute – nach einer Odyssee immer neuer Einsamkeiten, die auf sie einwirken – doch wieder zu einer widerstandsfähigen Gemeinschaft zusammenwachsen lässt. Dabei spielt die Serie die vielfältigen vergemeinschaftenden Funktionen von Fernsehserien im Allgemeinen durch, die sich hier in einem selbstreflexiven Spiel anhand der Kassettenserie veranschaulichen (vgl. Newiak 2021):

- Fernsehserien machen durch die gezeigte Interaktion ihrer Figuren gesellschaftliche Verursachungsbeziehungen anschaulich und führen durch ihren seriellen Charakter die Wirkungen von Individualentscheidungen vor (vgl. Engell 2012). Erst dadurch erscheint dem Fernsehenden auch das Handeln in einem realweltlichen sozialen Kontext beeinfluss- und gestaltbar. Anhand von Hannahs Tapes können die Figuren, so wie die Fernsehzuschauer selbst, nachvollziehen, dass individuelles Verhalten, das im Alltag häufig bedeutungslos erscheint, in einem Gemeinwesen immer absehbare und unabsehbare Konsequenzen nach sich zieht, am Ende also alle aufgrund ihrer unsichtbaren Kausalbeziehungen zueinander aufeinander angewiesen und voneinander abhängig sind.
- Fernsehserien treten durch die Ausverhandlung gegenwärtiger Lebenssituationen als gesellschaftlicher Modernisator auf, stellen also den Fernsehenden neue Verhaltensangebote für das Reagieren auf ungewohnte Alltagsherausforderungen zur Verfügung und erlauben, dass sie im realen Kontext erprobt werden können (vgl. Hickethier 2008). Während die Jugendlichen von *13 Reasons Why* in ihrer fernsehlosen Welt mit immer neuen kritischen Lebenssituationen konfrontiert werden, für die sie selbst keine guten Vorbilder oder Handlungsoptionen finden, können die Jugendlichen (und Erwachsenen) vor dem Bildschirm im Spiel der seriellen Fiktion ein Repertoire an Verhaltensweisen aufbauen, das sich dann im „echten“ Leben bewähren kann.
- Televisuelle Serialität tritt als dynamischer Bedeutungs- und Wahrheitslieferant auf, indem Grenzen zwischen Wahrheit und Unwahrheit, Realität und Rationalität ausgekundschaftet werden. Sie trägt damit zur gesellschaftlichen Kohäsion bei, indem sie fragt, was als wahr und unwahr, wichtig und unwichtig, richtig und falsch verstanden wird (vgl. Keppler 2015). So wie die Figuren um Hannah Baker erst dechiffrieren müssen, wie sich die Erzählung ihrer Schulkameradin zwischen Fiktion und Realität in ihre individuelle Erfahrung der Lebenswirklichkeit einordnen lässt, führt auch die Fernsehserie dem Publikum vor, dass gerade (Fernseh-)Fiktionen, ganz im Sinne Espositos, manchmal mehr über die gesellschaftliche Realität zu sagen haben als Medien, die selbst einen hohen Authentizitäts- und Realitäts-

anspruch an sich stellen und ihn dann nicht einlösen können.

- Televisuelle Serialität produziert häufig Kultphänomene, um die herum post- und neoreligiöse Fangemeinschaften entstehen, die zu einem dichten Wahrheitsverständnis führen, das soziale Bindungskräfte auch jenseits der fiktiven (Serien-)Welt erzeugt (vgl. Hills 2002). Auch die jungen Leute von *13 Reasons Why* fühlen sich von Hannahs Kassettenserie in den Bann gezogen, die durch ihre konkreten Rezeptionsregeln, die repetitive, serielle Lektüre und den mythischen Charakter der Erzählungen kultisch aufgeladen wird, so wie sich auch um die Fernsehserie selbst eine große Fangemeinschaft gebildet hat, für die Hannahs Geschichte längst Kultstatus hat.
- Televisuelle Serialität stiftet gesellschaftliche Zeit- und Ordnungsregime, indem sie einen ritualisierten Mediengebrauch forciert, selbst Fragen der sozialen Zeitordnung durchspielt und so zur makrosozialen Handlungskoordination beiträgt (vgl. Neverla 2010). In *13 Reasons Why* steuert die Kassettenrezeption den Alltagsrhythmus der Figuren, so wie auch für viele Fernsehende die Serienrezeption die eigene Alltagsgestaltung mitbestimmt, egal ob in Form des Konsums auf dem Smartphone im Zug oder als obligatorische Folge zum Abendessen. Wenn auch der Mediengebrauch am Ende häufig allein stattfindet, sind die Fernsehenden durch die geteilte Zeitordnung unsichtbar miteinander verbunden.
- Schließlich produzieren Fernsehserien durch die enge Bindung zu den regelmäßig auftretenden lebensnahen Figuren intensive parasoziale Beziehungen, die einerseits selbst als Gemeinschaft wahrgenommen werden und zugleich auf die Ausübung realweltlicher Gemeinschaftsbildung abstrahlen. Es verwundert daher nicht, dass Fernsehende eine Art „Trennungsschmerz“ oder gar „Trauer“ erleben, wenn ihre Lieblingsserie endet (vgl. Eyal/Cohen 2006). Auch die Figuren von *13 Reasons Why* beerdigen am Ende der letzten Staffel in einem bedeutungsschweren symbolischen Akt Hannahs Tapes erst dann, als sie wieder gelernt haben, in der realen Welt füreinander da zu sein.

Die Fernsehmachenden von *13 Reasons Why* mussten sich nach der Veröffentlichung ihrer ersten Staffel dem Vorwurf stellen, ihre Serie würde Suizide glorifizieren und damit sogar selbstverletzendes Verhalten unter Jugendlichen forcieren – ganz im Sinne des sogenannten „Werther-Effekts“, nach dem Selbstmord-Fiktionen in der Folge häufig zu einem Anstieg von Selbstmorden in der Bevölkerung führen würden. Vor dem Hintergrund der vielfältigen potenziell gemeinschaftsstiftenden Funktionen, die Fernsehserien für sich beanspruchen können und derer sich auch die Macher*innen von *13 Reasons Why* offenkundig bewusst waren, kann sicherlich diskutiert werden,

ob die nützlichen oder schädlichen Effekte dominieren und ob sich das überhaupt fundiert entscheiden lässt (vgl. Newiak/Schnitzer 2022).

Die Mediengeschichte jedenfalls hat gelehrt, dass es seine Zeit braucht, bis Gesellschaften die Wirkungsweise ihrer dominanten Mediensysteme und damit auch deren Beitrag zur Vereinsamung und Vergemeinschaftung durchschauen. Einst als „Einsamkeitsmaschinen“ gebrandmarkte Medien rehabilitieren sich als Systeme der Gemeinschaftsgenerierungen, während andere Mediensysteme, in die viel Hoffnung auf mehr Nähe und Verbundenheit gesteckt wurde, sich mitunter als Einsamkeitsapparaturen entpuppen. Am Ende sind Mediensysteme beides: Sie sind vereint durch unseren zwangsläufig immer individuellen und subjektiven Konsum ihrer Wirklichkeitsangebote, der Einsamkeitsgefühle verstärken kann, und erlauben zugleich einen vielfältigen Zugang zur Gesellschaft, deren ungeschriebenen Gesetzen, unsichtbaren Strukturen und ordnenden Mechanismen. Selbst wenn wir ganz allein vor dem Bildschirm sitzen, sind wir durch Medien mit unseren Mitmenschen verbunden. Insbesondere das Fernsehen als eines der immer noch sehr einflussreichen Mediensysteme und die Fernsehserie im Speziellen leisten dabei weiterhin einen entscheidenden Beitrag dazu, dass moderne Gesellschaften nicht auseinanderfallen.

Literatur:

- Adorno, T. W.:** *Prolog zum Fernsehen*. In: Rundfunk und Fernsehen, 2/1953, S. 1-8
- Anders, G.:** *Die Welt als Phantom und Matrize. Philosophische Betrachtungen über Rundfunk und Fernsehen*. In: G. Anders: Die Antiquiertheit des Menschen. Band 1: Über die Seele im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution. München [1956] 1979, S. 97-211
- Dellwing, M./Harbusch, M.:** *Vergemeinschaftung in Zeiten der Distinktion: Fantastische Andere und transgressives Fernsehen*. In: M. Dellwing/M. Harbusch (Hrsg.): Vergemeinschaftung in Zeiten der Zombie-Apokalypse. Gesellschaftskonstruktionen am fantastischen Anderen. Wiesbaden 2015, S. 7-20
- Engell, L.:** *Folgen und Ursachen. Über Serialität und Kausalität*. In: F. Kelleter (Hrsg.): Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert. Bielefeld 2012, S. 241-258
- Esposito, E.:** *Die Fiktion der wahrscheinlichen Realität*. Frankfurt am Main 2014
- Eyal, K./Cohen, J.:** *When good Friends say goodbye: A parasocial breakup study*. In: Journal of Broadcasting & Electronic Media, 3/2006/50, S. 502-523
- Gerbner, G./Gross, L.:** *Living With Television: The Violence Profile*. In: Journal of Communication, 2/1976/26, S. 172-199
- Hickethier, K.:** *Fernsehen, Rituale und Subjektkonstitution. Ein Kapitel Fernsehtheorie*. In: K. Fahlenbrach/I. Brück/A. Bartsch (Hrsg.): Medienrituale. Rituelle Performanz in Film, Fernsehen und Neuen Medien. Wiesbaden 2008, S. 47-57
- Hills, M.:** *Fan Cultures*. London/New York 2002
- Kappelhoff, H./Streiter, A.:** *Zur Einführung*. In: H. Kappelhoff/A. Streiter (Hrsg.): Die Frage der Gemeinschaft. Das westeuropäische Kino nach 1945. Berlin 2012, S. 7-20
- Keppler, A.:** *Das Fernsehen als Sinnproduzent. Soziologische Fallstudien*. Berlin/München/Boston 2015
- Nesselhauf, J./Schleich, M.:** *„Watching Too Much Television“ – 21 Überlegungen zum Quality-TV im 21. Jahrhundert*. In: J. Nesselhauf/M. Schleich (Hrsg.): Quality-Television. Die narrative Spielwiese des 21. Jahrhunderts?! Berlin 2014, S. 9-24
- Neu, C./Küpper, B./Luhmann, M./Deutsch, M./Fröhlich, P.:** *Extrem einsam? Die demokratische Relevanz von Einsamkeitserfahrungen unter Jugendlichen in Deutschland*. Berlin 2023. Abrufbar unter: <https://www.progressives-zentrum.org> (letzter Zugriff: 14.06.2024)
- Neverla, I.:** *Medien als soziale Zeitgeber im Alltag: Ein Beitrag zur kultursoziologischen Wirkungsforschung*. In: M. Hartmann/A. Hepp (Hrsg.): Die Mediatisierung der Alltagswelt. Wiesbaden 2010, S. 183-194
- Newiak, D.:** *Telemediale Narrative und Ästhetiken spätmoderner Vereinsamung am Beispiel von 13 Reasons Why*. In: F. Krauß/M. Stock (Hrsg.): Teen TV. Repräsentationen, Lesarten und Produktionsweisen aktueller Jugendserien. Wiesbaden 2020, S. 65-94
- Newiak, D.:** *Fernsehserien gegen spätmoderne Einsamkeiten: Formen telemedialer Vergemeinschaftung am Beispiel von „13 Reasons Why“*. In: D. Newiak/D. Maeder/H. Schwaab (Hrsg.): Fernsehwissenschaft und Serienforschung. Theorie, Geschichte und Gegenwart (post-)televisueller Serialität. Wiesbaden 2021, S. 103-157
- Newiak, D.:** *Die Einsamkeiten der Moderne. Eine Theorie der Modernisierung als Zeitalter der Vereinsamung*. Wiesbaden 2022a
- Newiak, D.:** *Einsamkeit in Serie. Televisuelle Ausdrucksformen moderner Vereinsamung*. Wiesbaden 2022b
- Newiak, D./Schnitzer, A.:** *Funktionen informeller Bildung, Aufklärung und Gemeinschaftsbildung durch Fernsehserien am Beispiel von 13 Reasons Why*. In: G. Marci-Boehncke/M. Rath/M. Delere/H. Höfer (Hrsg.): Medien – Demokratie – Bildung. Normative Vermittlungsprozesse und Diversität in mediatisierten Gesellschaften. Wiesbaden 2022, S. 191-209
- Signorielli, N.:** *Violence in the Media: A Reference Handbook*. Santa Barbara 2005
- Stiftung Deutsche Depressionshilfe und Suizidprävention:** *Deutschland-Barometer Depression 2023*. In: www.deutsche-depressionshilfe.de, 09.11.2023. Abrufbar unter: www.deutsche-depressionshilfe.de (letzter Zugriff: 15.06.2024)



Dr. Denis Newiak ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Angewandte Medienwissenschaften an der Brandenburgischen Technischen Universität Cottbus-Senftenberg. Seine Forschungsschwerpunkte liegen auf den gemeinschaftsstiftenden Funktionen von Fernsehserien, dem in Science-Fiction-Filmen und -Serien enthaltenen Zukunftswissen und Ausdrucksformen moderner Einsamkeit in Film und Fernsehen.

Es ist erst ein paar Jahre her, da sorgte die Nachricht, dass in Großbritannien ein Ministerium für Einsamkeit ins Leben gerufen worden sei, allenthalben für Verblüffung. Bis dahin war Einsamkeit vor allem als Thema für die Kunst betrachtet worden, als individuelles Problem und als Fall für die Psychotherapie, aber kaum als Aufgabe der Politik. Als zwei Jahre später die Coronapandemie ausbrach, avancierte das Sozialverhalten der Bevölkerung plötzlich zum Kernbereich politischer Entscheidungen und wurde von A wie „Abstandhalten“ bis Z wie „Zuhausebleiben“ durchreguliert. Senioren mussten auf den Besuch ihrer Familien verzichten, Kinder und Jugendliche ohne den täglichen Austausch mit Gleichaltrigen auskommen, Geburtstage fanden ohne Gäste, Fußballspiele ohne Fans, das Abitur ohne Abifeier statt.

Es war eine Phase der außergewöhnlichen Belastungen und Entbehrungen, ein beispielloser globaler Feldversuch, dessen Folgen auf die psychische Gesundheit der Men-

schen in etlichen Studien beobachtet und untersucht wurden. Schließlich galt es ja nicht nur, die Wirksamkeit der Maßnahmen zu erfassen, sondern auch permanent ihre Verhältnismäßigkeit abzuwägen. Die Konsequenzen der Lockdowns und Kontaktbeschränkungen waren gravierend: Zur akuten Angst vor einer potenziell tödlichen Krankheit kamen Sorgen um den Arbeitsplatz und den Kollaps der Wirtschaft, Überforderung mit Kinderbetreuung und Homeschooling sowie die Entfremdung und der Verlust von Freundschaften aufgrund der zunehmend polarisierten Debatte über den Umgang der Politik mit der Pandemie. Wer allein war, litt unter Isolation; wer nicht allein war, unter Lagerkoller. Der Anteil derer, die unter Einsamkeit litten, vervierfachte sich und stieg insbesondere unter jungen Menschen drastisch an, die Anzahl der Suizidversuche unter Jugendlichen nahm um das Dreifache zu.

Doch die Untersuchungen brachten auch etwas Erstaunliches zutage: Rund ein Fünftel der Befragten gab

an, zufriedener, ausgeglichener und glücklicher zu sein als vor der Pandemie. Für sie war der erzwungene Rückgang sozialer Interaktion mit einem Gefühl der Erleichterung verbunden. Menschen, die vor Corona ständig unter dem gefühlten Druck gestanden hatten, den Schein zu wahren, Produktivität zu demonstrieren und sich bei jeder Veranstaltung sehen zu lassen, fühlten sich von ihrem inneren Leistungszwang befreit. Viele jüngere Leute gaben an, weniger Angst zu haben, etwas zu verpassen. Sie konnten sich mehr auf ihr eigenes Glück konzentrieren und ihre eigenen Interessen in den Vordergrund stellen. Und das alles ohne das übliche Stigma eines unsozialen Lebensstils.

Keine Frage, Corona war die Stunde der Introvertierten. Die sozialen Medien barsten vor Memes, die veranschaulichten, wie es ist, als introvertierte Person in einer extravertierten Welt zu leben. Vielen Menschen wurde dadurch erst bewusst, wie sehr die Gesellschaft seit jeher jene begünstigt, die sich souverän in ihr zu bewegen ver-

Introvertiert

Kolumne von David Assmann

mögen. Wer gut mit Leuten kann und unterhaltsam ist, bringt es im Leben leichter zu etwas als jemand, der seine Menschenscheu mit Kompetenz kompensieren muss. Oder umgekehrt: Mit außerordentlichem Fleiß, Talent und Intellekt können auch Einzelgänger und Eigenbrötlerinnen Erfolg und Anerkennung erringen, aber ein gewinnendes Wesen und nützliche Kontakte öffnen zahlreiche Türen auch denjenigen, die nicht unter Genieverdacht stehen.

Schon in der Schule wird belohnt, wer gesellig, belastbar und kommunikationsbegabt ist. Um mitzuhalten und nicht als Mauerblümchen marginalisiert zu werden, bleibt Introvertierten nichts anderes übrig, als sich an die Erfordernisse der extravertierten Mehrheitsgesellschaft anzupassen. Und da die Introversion nach C. G. Jung zu den unveränderlichen Persönlichkeitsmerkmalen zählt, wird das ständige Adaptieren zu einer lebenslangen Aufgabe. Auf Dauer wirkt dieser Anpassungszwang ermüdend auf Körper und Geist – was wiederum die erhöhte

Anfälligkeit Introvertierter für Erkrankungen wie Burn-out mit sich bringt.

Die Lockdowns während der Coronapandemie boten Introvertierten eine willkommene Atempause, aber allmählich verbessert hatte sich ihre Situation bereits seit den 1980er-Jahren, als das Computerzeitalter die Privathaushalte erreichte. War „Nerd“ bis dahin ein abwertender Begriff gewesen, der die soziale Unzulänglichkeit und das vermeintlich nutzlose Spezialwissen einer Person hervorhob, waren nun plötzlich einige der (erfolg-)reichsten Menschen der Welt Nerds. Die schleichende Revolution vollzieht sich seitdem parallel an zwei Fronten: auf dem Arbeitsmarkt, wo Computernerds anhaltend gefragt sind, und auf der Anwendungsebene, wo Introvertierten die technische Entwicklung in besonderem Maße zugutekommt. Reale Begegnungen werden von virtuellen Kontakten abgelöst, E-Mails ersetzen Telefonate, in Internetforen können sich Gleichgesinnte noch über das abgelegenste Spezialwissen austauschen.

Eine Generation später steht bei fast allen Menschen das Smartphone im Zentrum ihrer Kommunikation. Handy-Apps sind dafür populär, dass sie effizient und bequem sind, aber für Introvertierte sind sie vor allem Tools zur Umgehung oder Minimierung ihrer sozialen Phobien. Sie können per Liefer-Apps Essen bestellen, ohne wie zuvor ein Restaurant anrufen zu müssen, bleiben über Social Media mit ihrem Freundeskreis in Verbindung und werden von Dating-Apps idealerweise direkt zum „perfect match“ geführt. Computer und Smartphone ermöglichen Introvertierten mehr gesellschaftliche Teilhabe, als es alle Anti-Einsamkeits-Programme der Politik jemals könnten.

Allerdings bergen sie auch das Risiko, einsiedlerische Tendenzen noch zu verstärken und jeglichen Außenkontakt auf den Bildschirm des Smartphones zu konzentrieren. Im schlimmsten Fall entstehen Phänomene wie die Hikikomori in Japan: geschätzte 1 bis 2. Mio. Menschen, meist jung und überwiegend männlich, die aus Überforderung vor

unter Extravertierten

den gesellschaftlichen Erwartungen monate- bis jahrelang die Wohnung nicht mehr verlassen oder erst gar nicht ihrem Kinderzimmer entwachsen sind. Die selbst gewählte Einsamkeit wird für sie zu einer Falle und die Technik, indem sie das lebensnotwendige Mindestmaß an Gesellschaftsbezug und Unterhaltung liefert, zum fatalen Enabler.

Gewissermaßen am entgegengesetzten Ende des Einsamkeitsspektrums von den Hikikomori, die sich freiwillig, aber unverschuldet in Isolation begeben, liegt die aus den USA stammende, aber auch hierzulande wachsende Gruppe der Incels (kurz für „involuntary celibate“). Ihre toxische Einsamkeit ist unfreiwillig, aber selbst verschuldet: In Ermangelung an Frauen, die sich auf ihr rückständiges Rollenbild einlassen, fristen sie ein von Misogynie und Selbstmitleid geprägtes Single-dasein. Damit sind sie so etwas wie eine verkörperte Bekräftigung der Devise: Wer ficken will, muss freundlich sein. Incels sind der augenfälligste Extremfall einer Neuen Rechten, die sich in Fragen der

Romantik und Partnerschaft chronisch schwerzutun scheint. Laut einer Befragung, die der Psychologe Guido Gebauer unter Mitgliedern der Datingplattform Gleichklang durchführte, erklärten AfD-Wähler signifikant häufiger, dass sie in der Liebe „verarscht“ worden und über ihr Liebesleben verbittert seien, dass das ganze Gerede von der Liebe eine Lüge sei und es die echte Liebe gar nicht gebe.

Dass seine Partei und Wählerschaft nicht unbedingt als Vorbild für ein gelingendes Liebesleben taugt, hielt den AfD-Spitzenpolitiker Maximilian Krah nicht davon ab, im Sommer 2023 ein TikTok-Video mit Ratschlägen für männliche Singles aufzunehmen. „Schau keine Pornos. Wähl nicht die Grünen. Geh raus an die frische Luft“, trägt Krah im Stakato-Ton vor, „und vor allem, lass dir nicht einreden, dass du lieb, soft und schwach und links zu sein hast. Echte Männer sind rechts.“ Ob Krah, der acht Kinder von drei Frauen hat, ein geeigneter Ratgeber in Beziehungsfragen ist, mag Ansichtssache sein, dem Erfolg seines Clips

tut es keinen Abbruch. Einer breiteren Öffentlichkeit wurde Krah durch seine reichweitenstarken TikTok-Videos ein Begriff; das Video mit den Datingtipps ist mit weitem Abstand sein meistgesehenes.

So lächerlich Krahs Onlinemonologe auch erscheinen mögen, verfehlen sie doch nicht ihre beabsichtigte Wirkung. Die zunehmende Popularität der AfD unter jungen Menschen wird nicht zuletzt auf ihre Dominanz auf Social Media, insbesondere TikTok, zurückgeführt. Die Pandemie hatte das Thema „Einsamkeit“ auf die politische Agenda gesetzt, aber allmählich wird deutlich, dass ihre problematischsten Ausprägungen aktuell womöglich ganz woanders lauern, als im Nachgang von Corona erwartet. Wo Einsamkeit auf toxische Männlichkeit und Ressentiments trifft, gerät die Demokratie in Gefahr. Mehr noch als ein sozialpolitisches Programm gegen Einsamkeit sind hier wirksame Maßnahmen der medienpädagogischen und vor allem politischen Bildung gefragt, um einen nachhaltigen Rechtsruck der Jugend zu verhindern.



David Assmann ist freier Filmkritiker, Filmemacher und Filmwissenschaftler. Er ist Mitglied des Auswahlgremiums von Berlinale Generation, der Jury für den Kinder & Jugend Grimme-Preis und seit 2018 Prüfer bei der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF).

Öffentlicher Diskurs



Peter Seele
Künstliche Intelligenz und Maschinisierung des Menschen
Schriften zur Rettung des öffentlichen Diskurses, 1
2020, 200 S., Broschur
ISBN 978-3-86962-512-6



Michael Müller
Politisches Storytelling. Wie Politik aus Geschichten gemacht wird
Schriften zur Rettung des öffentlichen Diskurses, 2
2020, 168 S., Broschur
ISBN 978-3-86962-499-0



Stephan Russ-Mohl (Hrsg.)
Streitlust und Streitkunst. Diskurs als Essenz der Demokratie
Schriften zur Rettung des öffentlichen Diskurses, 3
2020, 472 S., Broschur
ISBN 978-3-86962-552-2



Stephan Russ-Mohl / Christian Pieter Hoffmann (Hrsg.)
Zerreißproben. Leitmedien, Liberalismus und Liberalität
Schriften zur Rettung des öffentlichen Diskurses, 4
2021, 256 S., Broschur
ISBN 978-3-86962-535-5



Sebastian Turner / Stephan Russ-Mohl (Hrsg.)
Deep Journalism. Domänenkompetenz als redaktioneller Erfolgsfaktor
Schriften zur Rettung des öffentlichen Diskurses, 5
2023, 316 S., Broschur
ISBN 978-3-86962-660-4



Marco Bertoloso
Rettet die Nachrichten! Was wir tun müssen, um besser informiert zu sein
Schriften zur Rettung des öffentlichen Diskurses, 6
2021, 358 S., Broschur
ISBN 978-3-86962-493-8



Hermann von Engelbrechten-Ilow
Was läuft da schief im Journalismus? Warum es mit den Medien bergab geht und wie man ihnen aufhelfen kann
Schriften zur Rettung des öffentlichen Diskurses, 7
2023, 252 S., 30 Abb., Broschur
ISBN 978-3-86962-672-7



Isabelle Bourgeois
Frankreich entschlüsseln. Missverständnisse und Widersprüche im medialen Diskurs
Schriften zur Rettung des öffentlichen Diskurses, 9
2023, 288 S., 11 Abb., Broschur
ISBN 978-3-86962-643-7



Tobias Endler
Demokratie und Streit. Der Diskurs der Progressiven in den USA: Vorbild für Deutschland?
Schriften zur Rettung des öffentlichen Diskurses, 10
2022, 208 S., Broschur
ISBN 978-3-86962-645-1

Mythen sexualisierter Gewalt

Sichtweisen junger Menschen

Dieser Beitrag setzt an der Erkenntnis an, dass Fach- und gesellschaftliche Debatten zu sexualisierter Gewalt diverse Sexualitätsmythen enthalten. Es wird untersucht, wie diese Mythen in den Sichtweisen junger Menschen auf Gewalt und Sexualität diskursiviert werden.

Die feministische Frauen- und Geschlechterforschung weist seit Anfang der 1970er-Jahre darauf hin, dass Geschlechterverhältnisse strukturelle Verhältnisse sind und sexualisierte Gewalt immer als strukturelle Gewalt und nicht als individuelles Widerfahrnis zu begreifen ist (vgl. Brownmiller 1978; Hagemann-White 1992). Wegweisend hat Brownmiller (1978) deutlich gemacht, dass Vergewaltigung nichts mit Sexualität zu tun hat und es sich bei sexualisierter Gewalt um Gewalt auf dem Terrain von Sexualität handelt. Mit der Zurückweisung dieses Sex-Mythos (Männern gehe es bei Vergewaltigung um Sex) wurde auch die in der Viktimologie (seit den 1940er-Jahren) verbreitete Auffassung, dass Vergewaltigung ein durch das Opfer verursachtes Verbrechen sei, kritisiert. In den Queer und Trans* Studies geriet in den letzten Jahren die auch in aktuellen wissenschaftlichen und gesellschaftlichen Debatten vorherrschende geschlechterbinäre Täter-Opfer-Konstruktion im Feld der sexualisierten Gewalt in den Blick (vgl. Tuider 2020).

Die letzten Veränderungen im deutschen Sexualstrafrecht 2016 haben die Diskussionen von „Ja heißt Ja“ (vgl. Lembke 2017) ebenso virulent werden lassen wie auch eine in den Sexualwissenschaften seit den 2000er-Jahren diskutierte Perspektive auf die Verhandlungsmoral (vgl. Schmidt 2004).

Nicht zuletzt sind in Hashtag-Debatten, insbesondere in #MeToo, seit 2017 die Ausmaße des alltäglichen Sexismus - in Privatleben, Beruf und Öffentlichkeit sowie im Digitalen - deutlich gemacht worden. Dadurch wurde dem Mythos, sexualisierte Gewalt sei ein Einzelphänomen und finde nur im Privaten statt, eine erneute Absage erteilt.

Die neuere Gewaltforschung zeigt, dass und wo junge Menschen in ihrem Alltag körperliche und nicht körperliche Gewalt erfahren: in der Peergroup, in Paarbeziehungen und im Digitalen (vgl. Rusack 2019; Vobbe/Kärgel 2022). In den Fachdebatten der Sexuellen Bildung sowie jenen zur sexualisierten Gewalt und Schutz in pädagogischen Kontexten wird das Recht junger Menschen auf Sexualität und Sexuelle Bildung gleichermaßen betont wie ihr Schutz und die Stärkung ihrer persönlichen Rechte (vgl. Retkowski u.a. 2018; Wolff u.a. 2017).

Forschungsziele:

„Rape Myths“ als „Mythen des Alltags“

In *Mythen des Alltags* (1964) dekonstruiert Barthes selbstverständliche Grundannahmen in der Geschichte, indem er die gesellschaftliche Konstruiertheit und die durch diese verliehene Macht von Mythen aufzeigte. So liegt z.B. in dem Mythos „Gewalterfahrung ist dem individuellen Sexualverhalten zuzuschreiben“ eine normalisierende Wirkmächtigkeit (vgl. ebd., S. 131). Kulturhistorisch fasst Sanyal (2016) Rape Myths als nach wie vor wirkmächtig zusammen, obwohl sie seit den 1970er-Jahren im Anti-Rape-Aktivismus dechiffriert wurden. „Frauen sagen Nein, wenn sie Ja meinen“ ist ein solcher Mythos ebenso wie „Vergewaltigung ist Sex“. Diskurse sind wirkmächtig, in denen sich solche Mythen ablagern und ihre Wirksamkeit entfalten (vgl. Foucault 1983). In einem diskursanalytischen Verständnis sind körperliche Erfahrungen, sexuelles Begehren sowie gewalttätige Beziehungen nicht ein „natürlich Gegebenes“, auf das die Diskurse wirken, son-

Tab. 1: Übersicht der Samplecharakteristika

Projektname	n	Stichprobe	Methode	Alter (in Jahren)	Geschlecht/Sexualität
„Safer Places“ (2013-2016)	364	Zufallsstichprobe mit Schneeballprinzip über pädagogische Fachkräfte der Jugendarbeit	Onlinebefragung	12-25 Durchschnittsalter: 19 Median: 18 12-14 (18,7 %) 15-17 (30,8 %) 18-21 (21,4 %) 22-25 (13,5 %) über 25 (15,7 %)	Geschlechterkontinuum gesplittet in: 1-20: „typisches Mädchen“ (21,2 %) 21-40: „eher typisches Mädchen“ (21,8 %) 41-60: „zwischen eher ‚typischem Mädchen‘ und ‚typischem Jungen‘“ (8 %) 61-80: „eher typischer Junge“ (13,5 %) 81-100: „typischer Junge“ (24,4 %) „weder ... noch“ sowie „weiß nicht“ (8 %) ohne Angaben (3,1 %)
	30	Sekundäre Selektion	Erzählgenerierende teilstrukturierte Interviews (Nohl 2012)	12-20	Selbstbeschreibungen als männlich, weiblich, andere sowie keine
„SchutzNorm“ (2018-2021)	1.221	Zufallsstichprobe mit Schneeballprinzip über pädagogische Fachkräfte der Jugendarbeit	Onlinebefragung	15-35 Durchschnittsalter: 20,6 (SD = 4,25) Median: 19 Modus: 18 (n= 1.169)	Zusammenfassung: weiblich-heterosexuell (37 %) männlich-heterosexuell (25 %) queer (Sammelkategorie) (31 %) ohne Angaben (7 %)
	38	Sekundäre Selektion	Erzählgenerierende teilstrukturierte Interviews (Nohl 2012)	15-29	Selbstbeschreibungen als männlich, weiblich, andere sowie keine

dern Sexualität, Geschlecht und Gewalt können als „Effekte“ der jeweils hegemonialen diskursiven Regime - auch methodisch - erfasst werden (vgl. Tuidar 2018). Das Sprechen und Thematisieren von Gewalt ist - dem Sprechen von Sexualität nicht unähnlich - eine umkämpfte diskursive und sich verändernde Kategorie (vgl. Rubin 2003).

Die vorliegenden Studien: Methoden und empirische Daten

In den Forschungsprojekten „Safer Places“ und „SchutzNorm“⁴¹ wurden mittels quantitativer Onlinebefragungen und erzählgenerierender teilstrukturierter Interviews die Normalitätskonstruktionen junger Menschen zu sexualisierter Gewalt und Grenzverletzungen sowie zu Sexualität und Grenzüberschreitungen erhoben (vgl. u.a. Henningsen u.a. 2021; Lips u.a. 2020; Rusack u.a. 2020). Der hier vorliegende Forschungszugang ist einem partizipativen Forschungsverständnis (vgl. Bahls u.a. 2018) verpflichtet und

folgt einem Mixed-Methods-Ansatz (vgl. Kuckartz 2014), da Erhebungsinstrumente, Felderschließungen sowie die gewählten Methoden mit jungen Menschen aus den Feldern der Jugendarbeit gemeinsam entwickelt und zum Einsatz gebracht wurden (vgl. Henningsen u.a. 2021; Lips u.a. 2020). (siehe Tab. 1)

Die Interviewdaten wurden mittels interpretativer Auswertungsverfahren im Sinne der Grounded-Theory-Methodologie rekonstruktiv analysiert (vgl. Charmaz 2015) und für den vorliegenden Beitrag einer Reanalyse unterzogen, in der sich Mythen sexualisierter Gewalt gezeigt haben. Das quantitative Datenmaterial entstammt zwei bundesweiten nicht repräsentativen Onlinebefragungen. An der Onlinebefragung von „Safer Places“ nahmen n = 364 Personen im Alter von 15 bis 25 Jahren teil (vgl. Krollpfeiffer 2016), an der Onlinebefragung von „SchutzNorm“ n = 1.221 Personen zwischen 15 und 35 Jahren (vgl. Lips u.a. 2020).

Abb. 1: „Safer Places“ – erfragt wurden die Einschätzungen zum Thema: „Das ist für mich eine Verletzung der persönlichen Grenze“ (n = 364). Quelle: Onlinebefragung „Safer Places“

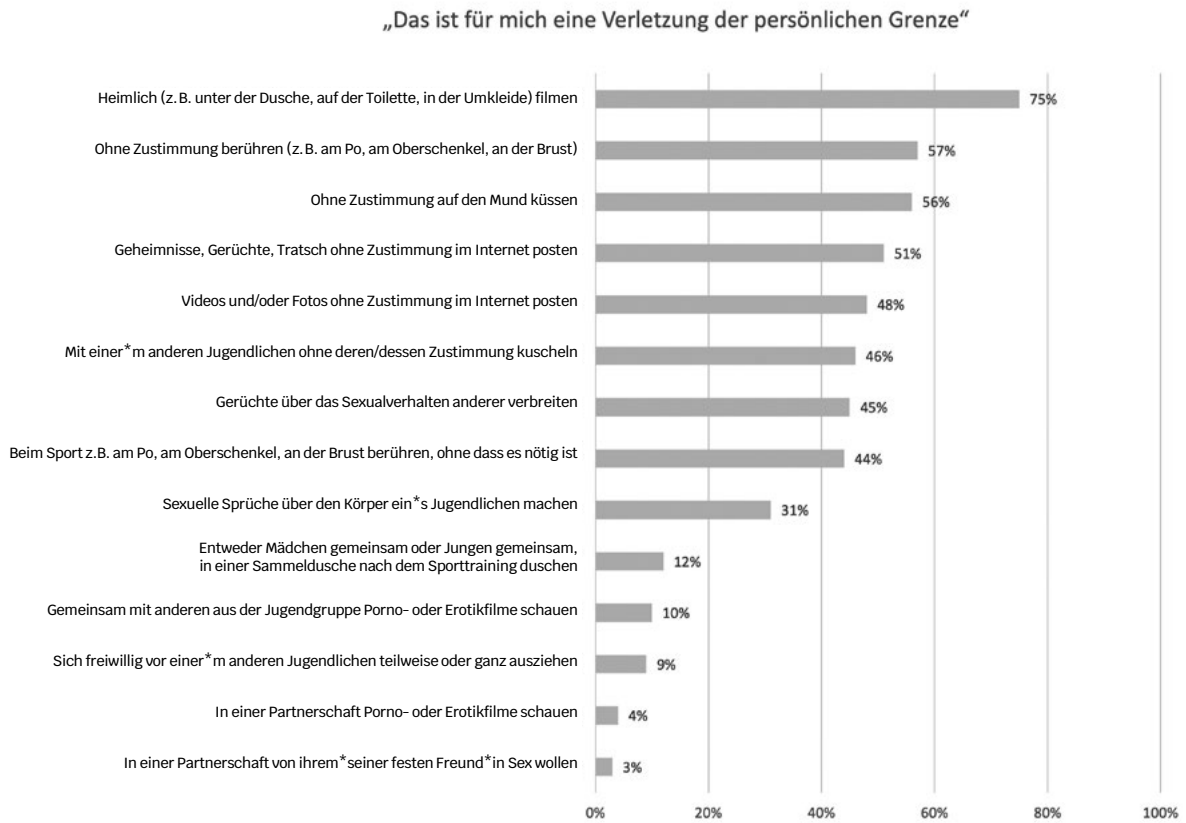
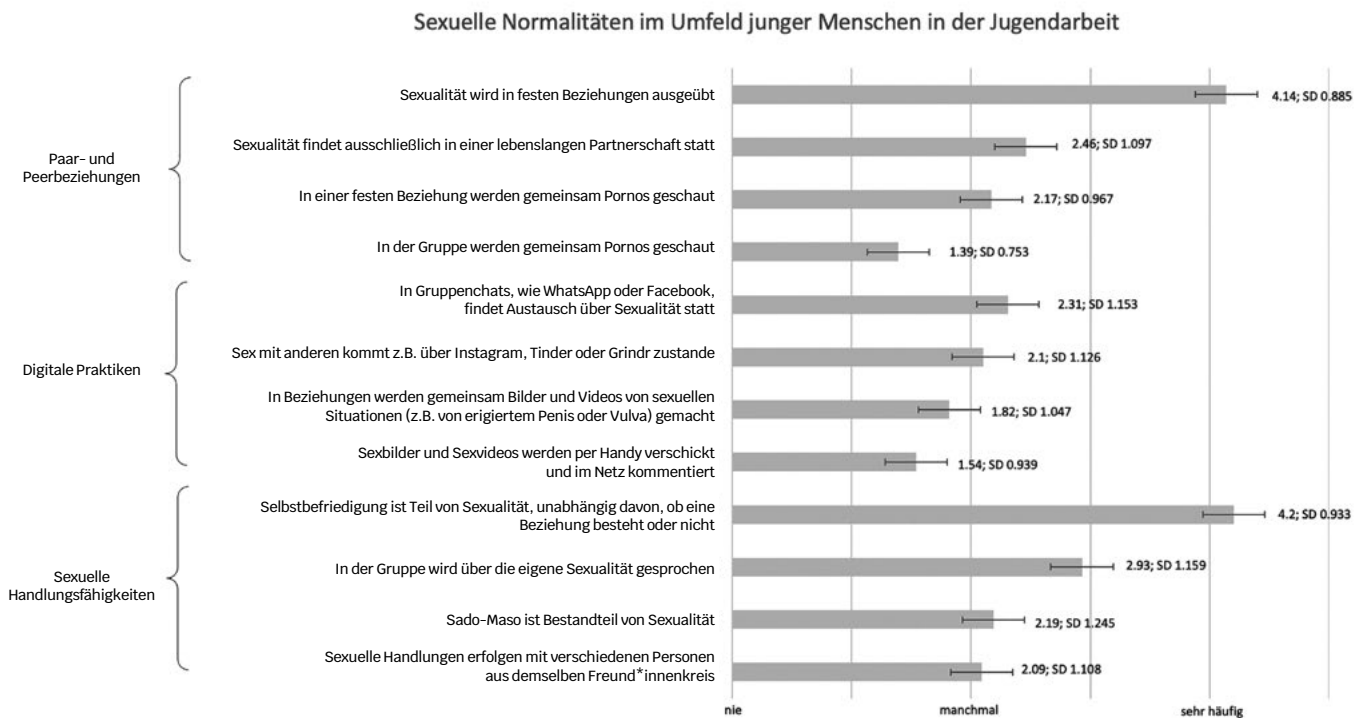


Abb. 2: „SchutzNorm“ – erfragt wurden die Einschätzungen zum Thema: „In meinem Umfeld kommen unter jungen Menschen folgende Handlungen und Situationen vor“ (n = 1.221). Quelle: Onlinebefragung „SchutzNorm“



Mythos 1: „Sexualisierte Gewalt ist Vergewaltigung“

75 % der in „Safer Places“ befragten jungen Menschen geben an, dass heimliches Filmen (z.B. in der Umkleide) für sie eine Grenzüberschreitung ist. Auch ohne Zustimmung z.B. am Oberschenkel berührt zu werden oder ohne Zustimmung auf den Mund geküsst zu werden, ist für 57 % bzw. 56 % der Befragten eine Verletzung der persönlichen Grenze. Die fehlende Zustimmung oder Einvernehmlichkeit einer Handlung definiert den nicht einvernehmlichen Charakter der Grenzüberschreitung (vgl. Abb. 1).

Zugleich wird in den erzählgenerierenden Interviews der beiden Projekte auch deutlich, wie die jungen Menschen mit dem nach wie vor hegemonialen Mythos von sexualisierter Gewalt als Vergewaltigung ringen:

Carlos: „Ähm, sexualisierte Gewalt. Ist das nicht so etwas Ähnliches wie Vergewaltigung und ähm, na, dass man eben, ja, die Gewalt eben auf sexuelle Weise ausübt, dass man andere angrapscht oder bedrängt?“

Alex: „Also eher Vergewaltigung, dass man jemanden zum Sex zwingt oder einfach, ohne Erlaubnis sozusagen, jemanden begrapscht.“

(Carlos, 16 Jahre, und Alex, 17 Jahre, Z. 823-827, „Safer Places“)

Sexualität und Gewalt werden in ihrer Abgrenzung und Gleichzeitigkeit verhandelt. Die Merkmale „Gewalt auf sexuelle Weise auszuüben“ und „zum Sex gezwungen zu werden“ stellen dabei die Marker zur Definition von Vergewaltigung dar.

Im Rahmen der Onlinebefragung „Safer Places“ ist hingegen das Schauen von Porno- oder Erotikfilmen oder in einer Partner*innenschaft Sex zu wollen keine Verletzung der persönlichen Grenze. Es ist also nicht die Sexualität per se grenzüberschreitend, sondern deren nicht einvernehmliches Zustandekommen. Dabei geht es um die Bedeutung der Zustimmung, also dem Ja - im Sinne von „Ja heißt Ja“.

Sexualität, so zeigt die Onlinebefragung in „SchutzNorm“, ist fester Bestandteil im Beziehungsalltag, ebenso wie Selbstbefriedigung zur sexuellen Normalität gehört. Sexualität kommt über Datingplattformen (z.B. Tinder, Grindr) zustande, Gespräche über Sexualität finden - u.a. im Freund*innenkreis - über Social Media statt (vgl. Abb. 2). Und dass dies so ist, ist für die befragten jungen Menschen auch „absolut o.k.“ bzw. „o.k.“ (vgl. Lips u.a. 2020).

Neben Hatespeech und Cybermobbing gehört digitale sexualisierte Gewalt zu den Alltagserfahrungen von jungen Menschen (vgl. Vobbe/Kärgel 2022). Eine Gleichsetzung von sexualisierter Gewalt mit Vergewaltigung zeigt sich ebenso wie eine differenzierte Sicht auf Verletzungen der persönlichen Grenzen in den hier analysierten Daten.

Mythos 2: „Sexualisierte Gewalt ist ein individuelles Problem“

In den Interviews im Projekt „SchutzNorm“ setzen sich die interviewten jungen Menschen mit verschiedenen Formen sexualisierter Gewalt auseinander, u.a. mit Gay Bashing und Cissexismus (siehe auch Timmermanns u.a. 2022). Sie sprechen sich deutlich gegen Diskriminierung aufgrund von Sexualität und Geschlecht aus und begründen dies mit der individualrechtlichen Ansicht, dass jeder Mensch so sein kann, „wie er will“. Sexuelle und geschlechtliche Diversität werden als „normal“ angesehen.

Andre: „Ja, normal, finde ich. Wenn man sich zu dem gleichen Geschlecht hingezogen fühlt oder so, dann ist das halt, ja, ist das, ja, dann ist das so. Dann kann man da nichts machen und sollte man auch nicht diskriminieren.“

(Andre, 19 Jahre, Z. 97-99, „SchutzNorm“)

Trotz der Erkenntnis, dass diskriminierendes Verhalten existiert, wird dieses nicht als Bestandteil eines strukturellen Gewaltverhältnisses gerahmt, sondern über die Betonung der individuellen Entscheidungsfreiheit im Rahmen eines pluralen Normalitätsspektrums individualisiert. Allerdings ist dies an den Anspruch gebunden, dass LGBTIQ*s sich an geltende gesellschaftliche Geschlechterzuordnungen anpassen müssten.

Finn: „Also, ich habe nichts gegen Schwule, solange sie mich in Ruhe lassen.“

(Finn, 21 Jahre, Z. 71-74, „SchutzNorm“)

Die Interviewten erzählen, dass Nonkonformität in ihren Peercommunitys oftmals zu sexueller Diskriminierung führt. Gay Bashing und Cissexismus dienen mithin der normativen Vergeschlechtlichung und ahnden Normverstöße. Es zeigt sich eindrücklich, wie sich heteronormativ geprägte Homonormativität sowohl auf junge Heterosexuelle als auch auf LGBTIQ*s negativ auswirkt.

Auch in Bezug auf sexualisierte Gewalt wird die individuelle Betroffenheit hervorgehoben, wenn es darum geht, ob und wann einzelne Personen bei sexuellen Übergriffen Hilfe erhalten. Dabei suchen die Interviewten nach möglichst eindeutigen Anzeichen, die ein Eingreifen rechtfertigen:

Finn: „Also, es saßen ja noch ein paar im Hintergrund, ein paar Zuschauer, vielleicht hätte davon einer oder zumindest zwei, drei eingreifen können. Es hätte ja auch irgendwann ein bisschen anders enden können. Sie hätten sich ja auch anfangen können zu kloppen und dann, spätestens dann hätten welche einschreiten müssen.“

(Finn, 21 Jahre, Z. 134-137, „SchutzNorm“)

Obwohl die befragten jungen Menschen ein differenziertes Gewaltverständnis haben, brauchen sie ein eindeutiges Signal, das sie primär mit Gewalt verbinden, um einzuschreiten.

Der aus dem empirischen Material heraus rekonstruierte Mythos 2 verweist also auf die konstruierte Individualität von Betroffenheit und lässt die strukturelle und organisationale Komponente von sexualisierter Gewalt in den Hintergrund rücken. Denn die befragten jungen Menschen sehen kaum die pädagogischen Organisationen oder Bystander in der Verantwortung bei Vorkommnissen sexualisierter Grenzüberschreitungen (vgl. Helfferich u.a. 2021). Ein Imperativ der individuellen Autonomie verdeckt, dass Entscheidungs- und Handlungsmacht heteronormativ begrenzt sind.

Mythos 3: „Schuld als Selbstzuweisung bei Übergriffen“

Die Introjektion mit dem/der Täter*in und die Selbstschuldzuweisung werden am Beispiel einer im Projekt „Safer Places“ Interviewten besonders deutlich. Sie beschreibt ihr „erstes Mal“, das „halt nicht so klasse [war], [...] weil man da einfach nicht gefragt wurde und er das wollte und ich nicht“. Ihr damaliger Freund hatte sie in die eine Ecke des Bettes gedrängt, sodass sie sich nicht mehr bewegen konnte und keine Handlungsoption hatte. Das Verhalten wird von der Interviewten mit der Begründung entschuldigt, dass ihr Freund zum Zeitpunkt des Übergriffs erst 14 Jahre alt war.

Die Folgen sexualisierter Gewalt durch Gleichaltrige können weitreichend sein (vgl. Horten 2020) und umfassen Scham, Angst und Schuld, die eine Bereitschaft, Widerstand zu leisten und sexuelle Gewalterfahrungen zu thematisieren, einschränken (vgl. Kavemann 2016). Betroffene werden verantwortlich gemacht (vgl. Horten 2020) – wie beispielsweise beim Victim Blaming – und damit die Selbstschuldzuweisung verstärkt. In der Analyse von Slutshaming und Catcalling wird darauf aufmerksam gemacht, dass Scham- und Selbstschuldzuweisungen auch mit der Regulierung von weiblicher Sexualität und der Sexualisierung von Mädchen und Frauen zusammenhängen (vgl. Gräber/Horten 2021). Wem es nicht gelingt, die eigenen sexuellen Wünsche und Grenzen zu vertreten, muss sich dies als individuelles Versagen selbst zuschreiben und ist in diesem Sinne „selbst schuld“. Auch in diesem

Mythos verdeckt das Verständnis individueller Autonomie und Selbstverantwortung für sexuelle Selbstbestimmung hierarchische Machtverhältnisse und die Normalisierung von sexueller Gewalt.

Mythos 4: „Binär vergeschlechtlichte Täter-Opfer-Bilder“

Auch in den Interviews verhandeln junge Menschen sexuelle Normalität, ihren Alltag und die darin eingelagerten Grenzüberschreitungen:

Hanna: „Nicht, dass da jetzt irgendwas gewesen wäre oder irgendwas, aber es war unangenehm, sich so zu präsentieren in 'nem (Nadine: „So 'nem nackten, kurzen“) freizügigen – ähh.“

Nadine: „Man hat sich irgendwie so gefühlt, als würde man seine Autorität gerade ausziehen.“

Hanna: „Ja! Das ist einfach so (Nadine: „Wirklich!“), als würde man so einen Striptease da hinlegen, so hab' ich mich gefühlt.“

Interviewer*in: „Krass, ja.“

[....]

Hanna: „Das war nicht sexuell aufgeladen (Nadine: „Das war mehr ...“). Ich hab' mich gefühlt wie so ein Stück Fleisch, das beschaut wurde. Auf nich' 'ne schöne Art und Weise, sondern nur so: Ach, is' ja interessant!“

(Hanna, 24 Jahre, und Nadine, 23 Jahre, Z. 916-938, „SchutzNorm“)

Die jungen Menschen schildern, inwiefern eine Strand-situation mit Badekleidung für sie mit Verhandlungen von Körper, Nacktheit und Intimität einhergeht und sie den Blicken und Bewertungen anderer ausgeliefert waren. Das Entkleiden gleiche einer Objektivierung und Sexualisierung ihrer Körper vornehmlich durch männliche Personen, denn die Situation unter Mädchen wäre „gar kein Problem gewesen“. Damit legen sie den binärgeschlechtlichen Referenzrahmen offen.

In den Erzählungen findet sich auch eine Ablehnung des Opfer-Stigmas. In einem Interview erfolgt eine Erklärung für die gegenseitige Mobbingstrategie zweier Jungen, die sich implizit auch mit der hegemonialen Männlichkeitskonstruktion auf der Basis von gegenseitiger Abwertung auseinandersetzt. Um nicht als „Opfer“ zu gelten, werden andere „runtergemacht“:

Lennard: „Ja, dass sie versuchen, hart zu sein, also so hart zu tun und, ähm, ja, also sie versuchen halt, hart zu wirken, und lassen halt nichts an sich rankommen und so und wollen halt nicht irgendwie auch als Opfer dastehen und deswegen muss man, ähm, ja, Leute runtermachen, die vielleicht schwächer sind oder ja.“

(Lennard, 20 Jahre, Z. 104-107, „SchutzNorm“)

Die Beschreibungen „hart zu sein“, „hart zu tun“ und „hart zu wirken“ zeigen, wie Geschlecht im Zusammenhang mit verbaler sexualisierter Peergewalt konstruiert wird. „Hart zu tun“ ist aber auch die Strategie, um der Zuschreibung „Opfer“ sexualisierter Gewalt zu sein, zu entgehen. Härte bzw. Schwäche des Einzelnen bedingt oder verhindert die Zuschreibung und Konstruktion als „Opfer“ von sexualisierter Gewalt. Diese Praktik zielt auf eine vergeschlechtlichte Hierarchisierung.

Die Rekonstruktion von Mythos 4 verweist auf die grundlegende Geschlechterkomponente sexualisierter Gewalt. Auch 40 Jahre nach den feministischen Missbrauchsdebatten der 1980er-Jahre schreibt sich der Generalverdacht fort, der Männer zu potenziellen Tätern und Frauen zu potenziellen Opfern erklärt. Die (Mehrfach-) Betroffenheit von sexualisierter Gewalt an LGBTIQ*s wird eher übersehen (vgl. Weller u.a. 2021). Durch die Wirkmächtigkeit binär vergeschlechtlichter Täter-Opfer-Bilder kann von einer Sicherstellung hegemonialer Männlichkeit (vgl. Bourdieu 2005) bei gleichzeitiger Abwertung von Weiblichkeit sowie der Unsichtbarmachung von queeren Geschlechtern und Sexualitäten gesprochen werden, auch wenn die Thematisierung von sexualisierter Gewalt auf die Abwendung dieser sowie auf die Demokratisierung von Geschlechterverhältnissen zielt.

Fazit

Dieser Beitrag reanalysiert gesellschaftliche Mythen zu Sexualitäten und sexualisierter Gewalt innerhalb der Sichtweisen junger Menschen. Deutlich wurde zum einen, dass Vielfalt und Zustimmung im Alltag der befragten jungen Menschen zentral sind, ebenso verfügen sie über eine gewisse Sensibilität gegenüber sexualisierter Gewalt. Zum anderen wird deutlich, dass die aus dem Datenmaterial rekonstruierten Mythen hinsichtlich Individualisierung und Schuldzuschreibung sowie Scham bei sexualisierter Gewalt keineswegs obsolet geworden sind, sondern ihre vergeschlechtlichte Wirkmächtigkeit und Normierung in der andauernden Verhandlung von Normalität weiterhin entfalten.

Tom Fixemer ist in der wissenschaftlichen Mitarbeit im Fachgebiet Soziologie der Diversität der Universität Kassel tätig. Arbeitsschwerpunkte sind u.a. Sexualität, Gewalt und Diversität.

Dr. Anja Henningsen ist Professorin für Soziale Arbeit an der Fachhochschule Kiel. Ihre Arbeitsschwerpunkte sind u.a. feministische Theorie und Geschlechterforschung sowie Sexualforschung.

Dr. Tanja Rusack ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Sozial- und Organisationspädagogik der Universität Hildesheim. Arbeitsschwerpunkte sind u.a. Kinder- und Jugendrechte.

Dr. Elisabeth Tuider hat die Professur für Soziologie der Diversität unter besonderer Berücksichtigung der Dimension Gender am Fachbereich Gesellschaftswissenschaften der Universität Kassel inne. Arbeitsschwerpunkte sind u.a. Gender und Queer Studies sowie Cultural und Postcolonial Studies.

Anmerkung:

1 Beide Forschungsprojekte wurden von den Hochschulen Kiel, Landshut, Hildesheim und Kassel realisiert und vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) gefördert.

Literatur:

- Bahls, C./Eßer, F./Hölling, I./Hüdepohl, G./Müller, S./Pluto, L./Rusack, T./Schlingmann, T./Schröer, W./Stern, A./Tuider, E./Wazlawik, M./Wolff, M./Wright, M.:** *Partizipative Forschung: Memorandum*. In: A. Retkowski/A. Treibel/E. Tuider (Hrsg.): *Handbuch: Sexualisierte Gewalt und pädagogische Kontexte*. Theorie, Forschung, Praxis. Weinheim/Basel 2018, S. 1.006-1.008
- Barthes, R.:** *Mythen des Alltags*. Berlin 1964
- Bourdieu, P.:** *Die männliche Herrschaft*. Frankfurt am Main 2005
- Brownmiller, S.:** *Gegen unseren Willen. Vergewaltigung und Männerherrschaft*. Frankfurt am Main 1978
- Charmaz, K.:** *Grounded Theory: Methodology and Theory Construction*. In: J. D. Wright: *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*. Amsterdam 2015, S. 402-407
- Foucault, M.:** *Der Wille zum Wissen. Sexualität und Wahrheit 1*. Frankfurt am Main 1983
- Gräber, M./Horten, B.:** *Sexuelle Belästigung ohne Körperkontakt („catcalling“) – zukünftig ein Straftatbestand?* In: *Forensische Psychiatrie, Psychologie, Kriminologie (FPPK)*, 3/2021/15, S. 205-208
- Hagemann-White, C.:** *Strategien gegen Gewalt im Geschlechterverhältnis. Bestandsanalyse und Perspektiven*. Pfaffenweiler 1992
- Helfferrich, C./Doll, D./Feldmann, J./Kavemann, B.:** *Sexuelle Übergriffe unter Jugendlichen als Frage von Macht, Geschlecht und sozialer Einbindung in Gruppen – eine qualitative Rekonstruktion*. In: *Zeitschrift für Soziologie der Erziehung und Sozialisation (ZSE)*, 1/2021/41, S. 73-89
- Henningsen, A./Herz, A./Fixemer, T./Kampert, M./Lips, A./Riedl, S./Rusack, T./Schilling, C./Schmitz, A. M./Schröer, W./Tuider, E./Winter, V./Wolff, M.:** *Qualitätsstandards für Schutzkonzepte in der Kinder- und Jugendarbeit*. Hildesheim 2021
- Horten, B.:** *Sexuelle Gewalt unter altersgleichen Kindern und Jugendlichen. Eine metaanalytische Untersuchung der Prävalenzraten und der Viktimisierungsrisiken*. Baden-Baden 2020
- Kavemann, B.:** *Erinnerbarkeit, Angst, Scham und Schuld als Grenzen der Forschung zu Gewalt*. In: C. Helfferrich/B. Kavemann/H. Kindler (Hrsg.): *Forschungsmanual Gewalt. Grundlagen der empirischen Erhebung von Gewalt in Paarbeziehungen und sexualisierter Gewalt*. Wiesbaden 2016, S. 51-67
- Krollpfeiffer, D.:** *Sichtweisen von jungen Menschen aus der Jugendarbeit auf sexualisierte Gewalt*. In: *Sozialmagazin*, 8/2016/41, S. 15-21
- Kuckartz, U.:** *Mixed Methods. Methodologie, Forschungsdesigns und Analyseverfahren*. Wiesbaden 2014
- Lembke, U. (Hrsg.):** *Regulierungen des Intimen. Sexualität und Recht im modernen Staat*. Wiesbaden 2017
- Lips, A./Herz, A./Brauner, L./Fixemer, T./Kotmann, A./Müller, T./Petersen, B./Rusack, T./Schmitz, A. M./Schröer, W./Tuider, E.:** *Sichtweisen junger Menschen auf Schutz, Sexualität und Gewalt im Kontext von Jugendarbeit. Datenhandbuch zur Online-Befragung im Verbundprojekt „SchutzNorm – Schutzkonzepte in der Kinder- und Jugendarbeit. Normalitätskonstruktionen von Sexualität und Gewalt unter Jugendlichen“*. Hildesheim 2020
- Nohl A.-M.:** *Interview und Dokumentarische Methode. Anleitungen für die Forschungspraxis*. Wiesbaden 2012
- Retkowski, A./Treibel, A./Tuider, E. (Hrsg.):** *Handbuch: Sexualisierte Gewalt und pädagogische Kontexte. Theorie, Forschung, Praxis*. Weinheim/Basel 2018
- Rubin, G. S.:** *Sex denken: Anmerkungen zu einer radikalen Theorie der sexuellen Politik*. In: A. Kraß (Hrsg.): *Queer Denken. Queer Studies. Gegen die Ordnung der Sexualität*. Frankfurt am Main 2003, S. 31-79
- Rusack, T.:** *Sexualität und Gewalt in Paarbeziehungen von Jugendlichen*. Weinheim/Basel 2019
- Rusack, T./Herz, A./Lips, A.:** *Damit Schutzkonzepte greifen: Orientierung an Positionierungen Jugendlicher zu sexualisierter Gewalt*. In: *Deutsche Jugend*, 12/2020/68, S. 532-539
- Sanyal, M. M.:** *Vergewaltigung*. Hamburg 2016
- Schmidt, G.:** *Das neue Der Die Das. Über die Modernisierung des Sexuellen*. Gießen 2004
- Timmermanns, S./Graf, N./Merz, S./Stöver, H.:** *„Wie geht's euch?“ Psychosoziale Gesundheit und Wohlbefinden von LSBTIQ**. Weinheim/Basel 2022
- Tuider, E.:** *Sexualisierte Gewalt in post-strukturalistischer Theorieperspektive*. In: A. Retkowski/A. Treibel/E. Tuider (Hrsg.): *Handbuch: Sexualisierte Gewalt und pädagogische Kontexte. Theorie, Forschung, Praxis*. Weinheim/Basel 2018, S. 212-222
- Tuider, E.:** *Das Ringen um Gewissheiten. Zu Normalität und Normativität des Sexuellen*. In: H.-J. Voß (Hrsg.): *Die deutschsprachige Sexualwissenschaft. Bestandsaufnahme und Ausblick*. Gießen 2020, S. 175-190
- Voß, H.-J.:** *PARTNER 5. Jugendsexualität 2021. Primärbericht: Sexuelle Bildung, sexuelle Grenzverletzungen und sexualisierte Gewalt*. Merseburg 2021
- Weller, K./Bathke, G.-W./Kruher, A./Voß, H.-J.:** *PARTNER 5. Jugendsexualität 2021. Primärbericht: Sexuelle Bildung, sexuelle Grenzverletzungen und sexualisierte Gewalt*. Merseburg 2021
- Wolff, M./Schröer, W./Fegert, J. M. (Hrsg.):** *Schutzkonzepte in Theorie und Praxis. Ein beteiligungsorientiertes Werkbuch*. Weinheim/Basel 2017

Dieser Beitrag erschien zuerst unter dem Titel *Sexualität und Gewalt: Normalitätskonstruktionen junger Menschen* in: *Zeitschrift für Sexualforschung*, 1/2024/37, S. 17-28 [eFirst 2023]. Abrufbar unter: DOI: 10.1055/a-2181-0447.

In einer Pressekonferenz wurde am 23. April 2024 die mittlerweile siebte Ausgabe der *Trendstudie Jugend in Deutschland* veröffentlicht. Die Autoren der Studie sind Simon Schnetzer (Studienleitung) und Kilian Hampel sowie niemand Geringerer als Klaus Hurrelmann, ein Urgestein der Sozialisationsforschung. Nach einer kurzen Darstellung der Kernaussagen zur Lage der - hier sehr weit gefassten - Jugendgeneration wird der Fokus nachfolgend auf die schlaglichtartigen Ergebnisse zum „digitalen Ökosystem“ heutiger Heranwachsender gelegt.

JUGEND IN DEUTSCHLAND 2024

Die neue Ausgabe der *Trendstudie*

Text: Daniel Hajok



Belastungen, Sorgen und politische Unzufriedenheit

Im Hinblick auf die aktuelle Lage zeichnet die Studie ein für die 14- bis 29-Jährigen in Deutschland repräsentatives Bild, das von gestiegenen persönlichen Belastungen und weitreichenden Sorgen gekennzeichnet ist. Alles in allem sind die Jugendlichen und jungen Erwachsenen nach den besonderen Belastungen und Unsicherheiten infolge der Covid-19-Pandemie wieder etwas zufriedener mit dem eigenen Leben. Was die körperliche und psychische Gesundheit, soziale Anerkennung, die beruflichen Chancen und die persönlichen, von Inflation, teurem Wohnraum und Altersarmut gekennzeichneten Sorgen zur finanziellen Lage anbetrifft, hat die Zufriedenheit seit 2022 allerdings weiter abgenommen.

Nicht zuletzt die psychischen Belastungen der Jugend – und das bestätigen auch die Ergebnisse anderer Studien – sind weiter gestiegen: Aktuell erlebt die Hälfte der 14- bis 29-Jährigen Stress, etwa jede*r Dritte berichtet von Erschöpfung, Selbstzweifeln und/oder Antriebslosigkeit; und auch Geiztheit und Hilflosigkeit prägen den Alltag nicht weniger. Vor allem die jungen Frauen sind betroffen und auch häufiger als die jungen Männer wegen psychischer Belastungen in Behandlung. Die Herausforderungen des Alltags können vor diesem Hintergrund vielerorts nur eingeschränkt wahrgenommen werden: Jeweils gut ein Viertel der 14- bis 29-Jährigen gibt an, wegen eines Gefühls der Überforderung oder des Empfindens innerlichen Ausgebranntseins nicht zur Schule oder Arbeit gegangen zu sein.

Was die allgemeinen Sorgen betrifft, spielt der Klimawandel noch immer eine besondere Rolle. Umweltschutz und Nachhaltigkeit werden von den Jugendlichen und jungen Erwachsenen dementsprechend als wichtig erachtet. Es wird aber auch herausgestellt, dass nur eine Minderheit bereit ist, für Nachhaltigkeit (persönlichen) Verzicht zu üben. Zudem werden nicht nur die Sorgen zur eigenen finanziellen Situation und Sicherung des Wohlstandes hervorgehoben, sondern auch mit der hohen politischen Unzufriedenheit zusammengebracht und als Grund für einen „Rechtsruck“ in der Jugend angegeben. Hierfür stehen sowohl eine Verschiebung der Parteienpräferenzen insbesondere bei jungen Männern nach rechts als auch eine nunmehr hohe Zustimmung zu rechtspopulistischen Positionen vor allem im Hinblick auf Nichtdeutsche in der Gesellschaft allgemein und die Flüchtlingspolitik im Speziellen.

Dominanz digitaler Informationskanäle

Der aktuell beobachtete „Rechtsruck“ wird in der Studie nicht zuletzt im Kontext der digitalen Informationskanäle gesehen, die sowohl für den Zugang zu als auch die Verarbeitung von politischen und gesellschaftlich relevanten Informationen unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen eine deutlich größere Rolle spielen als in den älteren Bevölkerungsgruppen. Nach den wichtigsten Informationskanälen für Nachrichten und Politik gefragt, stehen die sozialen Medien klar an erster Stelle, gefolgt von Nachrichten-Websites, Newsportalen und Pushnachrichten, den klassischen Fernsehsendungen sowie Google und anderen Suchmaschinen. Im Weiteren: Podcasts und Radio, Nachrichtenkanäle auf YouTube, gedruckte Zeitungen und Zeitschriften sowie Messengerdienste.

In dieser Abfrage, bei der die für eine Einordnung wichtigen personalen Informationsquellen (Familie, Freund*innen, Bekannte etc.) außen vor blieben, zählen die meisten Jugendlichen und jungen Erwachsenen mittlerweile die sozialen Medien zu ihren drei wichtigsten Informationskanälen, was mit den Möglichkeiten einer direkten Interaktion mit den Erstellern des jeweiligen Contents und dem Austausch mit anderen Nutzer*innen über Likes, Kommentare und Threads begründet wird. Im Hinblick auf die politischen Parteien und Repräsentant*innen von Regierungen und Ministerien wird dann auch – etwas zu generalisierend – herausgestellt, dass diese von jungen Menschen schlichtweg nicht zur Kenntnis genommen werden, wenn sie nicht auf relevanten Social-Media-Kanälen und -Plattformen aktiv sind.

In diesem Zusammenhang wird die aktuelle gesamtgesellschaftliche Diskussion aufgegriffen und die – vermeintlich alleinige – Präsenz der AfD auf Social-Media-Kanälen wie TikTok als großes Versäumnis herausgestellt. Die Relevanz der verschiedenen Dienste im Alltag der Jugendlichen und jungen Erwachsenen thematisiert die *Trendstudie* in einem eigenen Kapitel etwas näher. Die tatsächliche Bedeutung im Leben der jungen Menschen wird dann sehr reduziert und fokussiert auf mögliche Zusammenhänge von hohen Bildschirmzeiten und psychischen Belastungen der Jugend dargestellt.

Social Media und die hohen Bildschirmzeiten

Die Nutzung der verschiedenen digitalen Kanäle betreffend, stehen im Alltag der Jugendlichen und jungen Erwachsenen auch aktuell nicht TikTok, sondern WhatsApp, Instagram und YouTube ganz vorn und prägen den von kommunikativem Austausch und sozialer Vernetzung, Information und Entertainment gekennzeichneten digitalen Handlungs- und Erfahrungsraum. Die mit Abstand meisten 14- bis 29-Jährigen nutzen WhatsApp, Instagram und YouTube regelmäßig, jede*r Zweite setzt im Alltag auch auf TikTok und Snapchat, wobei beide Dienste verglichen mit den Vorjahresdaten der Studie an Stellenwert gewonnen haben und TikTok vor allem bei den Jüngeren Attraktivität besitzt.

Im Weiteren sind der Reihe nach Facebook (mit größerem Stellenwert nur bei den jungen Erwachsenen) sowie Pinterest, Discord, Twitch und Telegram für die Jugend relevant. Wenn aktuell jede*r Sechste regelmäßig auf die Individual- und Gruppenkommunikation von Telegram setzt, heißt das auch, dass nicht wenige in den Kanälen unterwegs sind, die von entsprechenden Kreisen seit einigen Jahren bereits gezielt auch zur politischen Beeinflussung und Radikalisierung genutzt werden. Generell wird in der *Trendstudie* ein weiterer Anstieg der Social-Media-Nutzung und damit auch der Bildschirmzeiten festgestellt.

„Trotz der aufgezeigten Zusammenhänge zwischen der Smartphonennutzung und psychischen Belastungen sehen die Autoren eine junge Generation, die ihr digitales Handeln kritisch reflektiert.“

Die herausragende Bedeutung der Smartphones als Dreh- und Angelpunkt quasi von allem, was Jugendliche und junge Erwachsene in ihrer von Social Media geprägten digitalen Welt heute so treiben, wird in der Studie bereits darin deutlich, dass lediglich sechs der insgesamt 2.042 Befragten angaben, gar kein Smartphone zu besitzen oder zu verwenden. Was die Zeiten am kleinen Bildschirm anbetrifft, liegen sie bei zwei von fünf Heranwachsenden zwischen zwei und vier Stunden täglich, bei gut einem Viertel zwischen vier und sechs Stunden. Eine exzessive Nutzung ist insbesondere bei den Jüngeren, den 14- bis 19-Jährigen, verbreitet. Fast jede*r Fünfte in dem Alter kommt auf tägliche Bildschirmzeiten von sieben Stunden und länger.

Eine starke Bindung, die durchaus belastet

Vor dem Hintergrund der tatsächlich beeindruckenden Bildschirmzeiten junger Menschen greift die *Trendstudie* auch gezielt die öffentlichen Diskurse auf, nach denen eine exzessive Nutzung sozialer Medien eng mit psychischen Problemen, Unsicherheiten und Unzufriedenheiten verbunden ist oder sogar depressiv macht. Die gezielt hierzu gestellten Fragen geben einige spannende Einblicke zu möglichen Einflüssen der Nutzung des Smartphones allgemein und von Social Media im Speziellen auf das persönliche (Wohl-)Befinden - zumindest zu den Einflüssen, die den Jugendlichen und jungen Erwachsenen selbst bewusst sind bzw. die sie vor dem Hintergrund eigener Erfahrungen im Blick haben.

Die Antworten machen nicht nur die starke Bindung der Jugend an die digitalen Kanäle deutlich, sondern offenbaren auch eine ambivalente Sicht auf mögliche negative Folgen. Auf der einen Seite nutzen die meisten das Smartphone viel mehr, als ihnen lieb ist, und meinen zwei von fünf Heranwachsenden, dass das eigene Leben ohne Smartphone gar nicht (mehr) funktioniere. Jede*r Dritte findet sogar, man könne die eigene Nutzung „Sucht“ nennen. Auf der anderen Seite machen die meisten für sich geltend, trotz Smartphone jederzeit abschalten bzw. zur Ruhe finden zu können. Auch lassen sich den eigenen Angaben zufolge zwei von fünf Heranwachsenden nicht durch das Gerät ablenken, wenn sie sich konzentrieren müssen, und jede*r Fünfte stellt beim Lernen oder Arbeiten das Smartphone aus (oder setzt das Gerät in den Flugmodus).

Was die eigenen Erfahrungen der Jugend mit negativen Folgen der Smartphonennutzung angeht, stellt immerhin ein Viertel der 14- bis 29-Jährigen fest, deshalb zu wenig zu schlafen. Im Hinblick auf Instagram, TikTok, Facebook & Co. meint gut ein Viertel sogar, dass sich das eigene Selbstbild durch das Vergleichen über Social Media verschlechtert hat. Bereits in der Selbstsicht nicht weniger findet sich also ein Zusammenhang zwischen Social Media und dem mentalen Wohlbefinden der Jugend. Dabei scheint die Henne-Ei-Frage sogar klar.

Die in der *Trendstudie* vorgenommene differenzierte Betrachtung nach Nutzungsdauer offenbart Zusammenhänge zwischen exzessivem Smartphonegebrauch und psychischen Belastungen in einigen Punkten sehr konkret: Die Nutzer*innen mit vier und mehr Stunden Bildschirmzeit leiden deutlich häufiger an Angstzuständen, Antriebslosigkeit oder Gereiztheit. Diejenigen mit weniger Nutzungszeit erleben demgegenüber häufiger keine der abgefragten psychischen Belastungen. Sie sind nach den Daten der Studie auch seltener aufgrund psychischer Belastungen in Behandlung und sammeln auch weniger Krankheitstage an – auch wenn hier unklar bleibt, inwieweit die Dauer der Smartphonennutzung ursächlich für die psychischen Belastungen ist.

Fazit der Studie

Im Hinblick auf das „digitale Ökosystem“ der Jugend beobachten die Autoren der Studie eine junge Generation, bei der Smartphones und Social Media selbstverständlich zum Alltag dazugehören und die Nutzung auch nach der Covid-19-Pandemie noch einmal deutlich zugenommen hat. Hervorgehoben wird der wachsende Einfluss von TikTok, insbesondere bei den unter 20-Jährigen. Mit Blick auf die Bildschirmzeiten und die persönlichen Einschätzungen zur eigenen Smartphonennutzung abseits klassischer „Suchtkriterien“ sprechen die Autoren sogar von einer „klaren Abhängigkeit“, was natürlich keine vernünftige Expertise, sondern eine gern gehörte Beschreibung einer ganzen Generation ist.

Trotz der aufgezeigten Zusammenhänge zwischen der Smartphonennutzung und psychischen Belastungen sehen die Autoren eine junge Generation, die ihr digitales Handeln kritisch reflektiert. Für Bildungseinrichtungen, Eltern und die Gesellschaft insgesamt wird die Aufgabe formuliert, das kritische Hinterfragen der digitalen Kanäle bzw. der dort ausgetauschten Inhalte aktiv zu fördern und Jugendliche nicht nur bei der Entwicklung der viel zitierten Medienkompetenz, sondern auch bei einem gesunden Umgang mit dem Smartphone zu unterstützen. Social Media schlechtreden oder die Nutzung möglichst stark einschränken, das wollen die Autoren indes nicht.

Literatur:

Schnitzer, S./Hampel, K./Hurrelmann, K.:
*Trendstudie „Jugend in Deutschland 2024:
Verantwortung für die Zukunft? Ja, aber“.*
Kempten 2024



Dr. Daniel Hajok ist Honorarprofessor am Seminar für Medien- und Kommunikationswissenschaft der Universität Erfurt und Gründungsmitglied der Arbeitsgemeinschaft Kindheit, Jugend und neue Medien (AKJM) in Berlin.

Coolness

TEXT: GERD HALLENBERGER

Es gibt Wörter, die gefühlt in aller Munde sind.

Aber wenn man darüber nachdenkt, was genau damit gemeint ist, wird das Bild schnell unscharf. Im Falle von „Coolness“ ist eine gewisse Unschärfe anscheinend sogar ein wesentliches Merkmal: Oft ist es leichter, sich darüber zu einigen, wer oder was „cool“ ist als über die Gründe dafür.

Im heutigen metaphorischen Sinn ist das Wort in den USA seit etwa 90 Jahren nachweisbar, in Deutschland wurde es erst mit dem „Cool Jazz“ geläufig. Meist wird es zur Kennzeichnung von Menschen verwendet, entweder ihrer Person und Persönlichkeit insgesamt oder ihrem Auftreten oder Aussehen. „Cool“ können auch künstlerische Leistungen sein, Kleidungsmode eingeschlossen. Andere, nicht ästhetische Phänomene sind in der Regel nicht als „cool“ etikettierbar. So gilt beispielsweise das Fernsehen bei Marshall McLuhan zwar als „kühles“ Medium, aber „cool“ war das Fernsehen eigentlich nicht. Das Gleiche trifft auch auf alle anderen Medien nach deren Etablierung zu. In seiner Anfangszeit ist das Internet vielleicht noch einigen Menschen als cooles Medium erschienen, aber nur dann. Und TikToks Phase der Coolness war bereits kaum mehr messbar.

Im weitesten Sinn kann „cool“ aber auch lediglich meinen, dass man etwas irgendwie gut findet. Präzisere Bestimmungen, was Coolness – im engeren Sinn – ausmacht, fallen nicht so leicht. Und das hat mit zwei Vorgeschichten zu tun. Lange bevor das Wort in Gebrauch kam, war das heute damit Gemeinte vor allem eine Strategie, die bestimmten Gruppen half, sich zu schützen. Dass das Wort in seiner heutigen Verwendungsweise zunächst in afro-amerikanischem Slang auftauchte, ist kein Zufall,

denn es waren Sklaven in den USA, die sich vor ihren „Besitzern“ und deren Gewalt dadurch zu schützen versuchten, dass sie ihre Wut und ihre Gefühle insgesamt hinter einer Maske verbargen, womit sie gleichzeitig füreinander durch passiven Widerstand eigene Stärke demonstrieren konnten. Niemand konnte sehen, was in ihnen vorging, und bis heute gehört ein Stück Undurchschaubarkeit essenziell zur Coolness dazu. Später war in Europa eine ähnliche Strategie für eine andere Personengruppe ebenfalls nützlich. Nach außen demonstrierte Emotionslosigkeit war auch ein wichtiges Merkmal des Dandys, dessen nicht nur ästhetische Selbstinszenierung gleichermaßen seine Verachtung für die ihn umgebende Gesellschaft wie auch sein Insistieren auf radikale Individualität zum Ausdruck bringen sollte.

Diese Vorgeschichten geben einen Hinweis darauf, warum „Coolness“ so viel mit Widersprüchen, sogar Paradoxien, zu tun hat. Die zur Schau gestellte Kälte verbirgt und schützt innere Wärme: Was „cool“ ist, kann gleichzeitig „hot“ sein – intensiv, interessant, wichtig. Die kühle Oberfläche verspricht geradezu, dass dahinter etwas ganz anderes liegt. Aber das ist nicht für jede(n) gedacht. Das Coole operiert im Widerstand, sei es im ästhetischen oder politischen, manchmal sogar in beiden. Es beharrt auf Individualität und Eigensinn, widersetzt sich sowohl herrschenden Eliten wie gesellschaftlichem Mainstream. Trotzdem ermöglicht es auch Gemeinschaftsbildung, symbolisch oder real. Wer seine Codes kennt, kann andere Menschen als das erkennen, was sie sind, sodass sich Unterdrückte, Ausgegrenzte, Angehörige von Minderheiten verbinden können – oder sich wenigstens nicht mehr so isoliert und allein fühlen müssen.

Daraus ergibt sich auch, dass dort, wo „cool“ nicht bloß als Synonym für „gut“ verwendet wird oder käuflich erwerbbar Objekte kennzeichnet, immer eine gewisse Ambivalenz im Spiel ist. Das im Nachhinein als „cool“ gelesene Verhalten amerikanischer Sklaven beruhte nicht auf ihrer freien Entscheidung, sondern war Notwehr in einer rassistischen Gesellschaft. Coole Filmhelden, vom Film noir bis beispielsweise zu diversen James-Bond-Interpretationen, sind keine glücklichen Menschen. Sie sind oft verbittert, traurig, etwas Wichtiges fehlt in ihrem Leben oder sie haben es verloren. Coolness ist bei ihnen nicht Erfolgsrezept, sondern Überlebensstrategie. Coolness ist nicht ohne Einsamkeit zu haben – im besten Fall können sich darin andere Einsame wiedererkennen. Für coole Musik gilt Ähnliches: Nicht gleich Einsamkeit, aber Individualität des Ausdrucks kennzeichnen etwa Pioniere des „Cool Jazz“ wie Lester Young oder Miles Davis.

Musik und Film sind ohnehin die Kulturbereiche, die als wichtigste Medien der Inszenierung und Demonstration von Coolness dienen. Hier waren auch die ersten sogenannten „Kings of Cool“ zu finden: Dem Schauspieler Steve McQueen und dem Multitalent Dean Martin wurde der Eindruck von Leichtigkeit und Lässigkeit bescheinigt – was in erster Linie bedeutete, dass sie die Arbeit dahinter unsichtbar machen konnten. Zunächst gab es nur „Kings“, denn Coolness war erst einmal eine Männerdomäne. Der Befund überrascht nicht, denn wir haben es hier mit patriarchalisch geprägten Gesellschaften zu tun, außerdem gilt das Verstecken eigener Gefühle als besonderes männliches Talent.

Als „cool“ bezeichnete Frauen waren beim Film anfangs Ausnahmen und kamen fast nur in den Rollentypen „Femme fatale“ oder „Diva“ daher. Die vielleicht berühmteste von allen: Marlene Dietrich. In der populären Musik blieben coole Frauen lange Zeit ebenfalls selten. Aber inzwischen nimmt die Zahl der Nachfolgerinnen beispielsweise von Billie Holiday, Juliette Gréco, Patti Smith, Grace Jones und Lana Del Rey erkennbar zu.

Im Unterschied zu angelsächsischen Ländern wird in Deutschland „cool“ vor allem in Jugendsprache verwendet, was ehemalige Jugendliche höheren Alters einschließt. Als strategische Option für Heranwachsende ist Coolness gleich aus mehreren Gründen attraktiv: Sie hilft, sich gegenüber elterlicher Autorität zu behaupten, eigene Unsicherheit zu verbergen und die Position in der Peergroup zu verbessern. Denn was gibt es Besseres als die Projektion von Stärke, Autonomie und Unverletzlichkeit?

Was für wen konkret als „cool“ gilt, wird zwar kontinuierlich neu ausgehandelt, aber etwas stand immer schon fest: Wer von sich selbst behauptet, cool zu sein, ist es definitiv nicht.



Dr. habil. Gerd Hallenberger ist freiberuflicher Medienwissenschaftler.

Text:
Nicolas Hoberg,
Benjamin Strobel
und
Jessica Kathmann

Mit Games

Können
digitale Spiele
uns
widerstands-
fähiger
machen?

Zocken gegen die Schrecken der Klimakrise: Die innere Widerstandsfähigkeit gegen äußere Bedrohungen mithilfe von Videospiele zu verbessern, mag zunächst nach einer absurden Idee klingen. Psychologische Erkenntnisse zur Wirkung von Spielen geben jedoch Anlass, diese Idee einer genaueren Betrachtung zu unterziehen.

Einleitung

Die fortschreitende Zerstörung unserer Lebensgrundlagen im Rahmen des Klimawandels stellt nicht nur eine Bedrohung der körperlichen Gesundheit dar, sondern bringt auch eine erhebliche Gefahr für das psychische Wohlbefinden mit sich. Jene Unsicherheiten auszuhalten, die mit Zukunftsherausforderungen wie dem Klimawandel einhergehen, erfordert von Menschen ein hohes Maß an innerer Widerstandsfähigkeit, welche in der Psychologie als Resilienz bezeichnet wird. Unter dem Begriff der Futures Literacy (FL) hat die UNESCO (2023) Resilienz als eine der zehn Teilkompetenzen beschrieben, welche die Handlungsfähigkeit von Individuen bei der Gestaltung einer von Unsicherheit geprägten Zukunft sicherstellen sollen. Der Aufbau von Resilienz ist untrennbar mit unserer Fähigkeit verbunden, auf unvorhergesehene und unerwartete Zukunftsereignisse zu reagieren. So ist Resilienz unabdingbar dafür, mit den Unsicherheiten umzugehen, die von dieser Zukunft ausgehen.

In den vergangenen Jahren haben die Potenziale von Videospiele zur Förderung verschiedener menschlicher Kompetenzen (wie etwa Kooperation, räumliches Denken etc.) eine wachsende Aufmerksamkeit in wissenschaftlichen und bildungspolitischen Diskursen erfahren. An die großen gestalterischen Freiheiten und einzigartigen Eigenschaften des Mediums knüpft sich die Hoffnung auf einen hohen Nutzen für die Vermittlung einer Vielzahl von Kompetenzen. Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, ob und welchen Beitrag Videospiele zum

zur Resilienz

Aufbau der Zukunftskompetenz Resilienz gegen die psychischen Belastungen des Klimawandels leisten können. Dieser Frage möchten wir in diesem Beitrag nachgehen.

Klimawandel und psychische Gesundheit

Dort, wo uns die Klimakrise als unmittelbare (Natur-)Gewalt in der katastrophalen Gestalt von extremen Wetterereignissen wie lebensbedrohlicher Hitze und Kälte, Stürmen und Überschwemmungen gegenübertritt, wird sie nicht selten von akuter Todesangst und traumatischen Verlusterfahrungen begleitet. Doch nicht nur diese Gefahren für Leib und Leben, auch die indirekten Folgen der Klimakrise – etwa Hunger, Vertreibung und Kriege – stellen Bedrohungen für das psychische Wohlbefinden dar. Sie finden ihren emotionalen Ausdruck in einer zunehmenden Verunsicherung, Sorgenreichtum und Gefühlen der Hilf- und Hoffnungslosigkeit. Wenn sich diese Gefühle ausweiten, gefährden sie in Gestalt von posttraumatischen Belastungsstörungen, Depression und Angsterkrankungen die menschliche Gesundheit. Dabei sind die Belastungen ungleich verteilt: Während der globale Süden mit sehr konkreten Bedrohungen menschlicher Lebensgrundlagen konfrontiert ist (wie Hungertode durch Ernteausfälle), wirken diese aus europäischer Perspektive weniger greifbar und äußern sich stärker in abstrakten Zukunftsängsten (z.B. vor dem Verlust von Wohlstand und Lebensqualität). In Konsequenz wird durch die direkten und indirekten Folgen des Klimawandels nicht nur die menschliche Gesundheit, sondern

auch die Leistungs- und Innovationsfähigkeit unserer Volkswirtschaften bedroht. Beides zusammen sind jedoch unabdingbare Voraussetzungen für die Bewältigung der aus der Klimakrise erwachsenden Zukunftsherausforderungen.

Gaming und Resilienz

Unser Wissen über die Natur des Menschen gibt Hoffnung, dass wir uns für diese Herausforderungen wappnen können. In der Psychologie versteht man unter Resilienz die Widerstandsfähigkeit eines Individuums, „sich trotz ungünstiger Lebensumstände und kritischer Lebensereignisse [...] erfolgreich zu entwickeln“ (Warner 2022). Hinter dieser Definition verbirgt sich die Beobachtung, dass Menschen unter bestimmten Bedingungen dazu imstande sind, den größten Widrigkeiten zu trotzen – ohne dabei von ihnen beschädigt zu werden. Ein stärker an den Wirtschaftswissenschaften orientiertes Verständnis von Resilienz findet sich im Rahmen des Futures-Literacy-Konzepts der UNESCO. Laut UNESCO-Definition resultiert Resilienz aus „Diversifizierungsansätzen für den Umgang mit Unsicherheit und Risiken“ (UNESCO 2023, freie Übersetzung). Dieser Definition liegt die Annahme zugrunde, dass Menschen zur Absicherung gegen Risiken der Zukunft auf eine breite und vielseitige Aufstellung ausgleichender Ressourcen setzen sollen – ähnlich einem Fondsmanager, der sich gegen wirtschaftliche Risiken durch Diversifizierung seines Aktienportfolios rüstet. Nach diesem Verständnis ist ein Mensch dann resilient, wenn ihm viele Quellen psychischer (auch emotionaler)

Ressourcen zur Verfügung stehen, auf die er im Falle der Bedrohung oder des Wegfalls einer anderen Ressource (z.B. durch den Klimawandel) kompensatorisch zurückgreifen kann. Aus den oben genannten Perspektiven auf Resilienz ergeben sich für die Rolle digitaler Spiele für den Aufbau von Resilienz zwei Fragen: (1) Welchen Beitrag können digitale Spiele zur Herstellung von Resilienz leisten? (2) Welche (kompensatorischen) psychischen Ressourcen können durch Videospiele erschlossen werden? Im Angesicht der großen Vielfalt von Games erscheint es unwahrscheinlich, dass sie in dieser Sache eine ganz universelle Wirkung entfalten.

Selbstwirksamkeit im Spiel erfahrbar machen

Um zu klären, welche Voraussetzungen gegeben sein müssen, damit Videospiele wirksam zur Förderung von Resilienz beitragen können, ist zunächst ein genauerer Blick auf das zugrunde liegende Konzept notwendig. Ein zentraler Aspekt von Resilienz liegt darin, auch – und gerade – im Angesicht von Krisen das Gefühl von Kontrolle und Selbstbestimmung in möglichst vielen Lebensbereichen zu behalten. Eine solche Selbstwirksamkeitserwartung bezeichnet die innere Überzeugung, auf sich und die eigene Umwelt Einfluss nehmen zu können. Wer eine hohe Selbstwirksamkeitserwartung hat, denkt also von sich selbst, Anforderungen gut bewältigen zu können. Digitale Spiele sind als interaktives Medium ausgezeichnet dazu in der Lage, Situationen herzustellen, die uns Erfahrungen von Selbstwirksamkeit ermöglichen, und

unsere Selbstwirksamkeitserwartung zu stärken. Sie erschaffen einen Spiel-Raum, innerhalb dessen die Spielenden frei mit dem Spiel interagieren können. Dadurch, dass das Spiel – im Rahmen seiner Programmierung – auf die Eingabe der Spielenden reagiert, verstärkt sich bei diesen somit die Wahrnehmung von Selbstwirksamkeit und Agency (Jennings 2019), da ihre Handlungen unmittelbare Folgen nach sich ziehen.

Große spielerische Vielfalt

Die Schwerpunkte der Spiele können dabei ganz unterschiedlich sein: In Simulationsspielen wie *Stardew Valley* (ConcernedApe 2016) lassen sich idyllische Farmen bewirtschaften und Häuser bauen. In der *Goat Simulator*-Reihe (z.B. in *Goat Simulator 3* [Coffee Stain North 2022]) richtet man hingegen als Ziege das größtmögliche Chaos an: mit dem umgeschnallten Jetpack Tankstellen rammen, bis sie explodieren, oder vom höchsten Turm auf ein Trampolin in einem leeren Pool springen – fast alles ist möglich. Was diese Beispiele verbindet, ist der Gestaltungsspielraum, in einem vom Spiel gesteckten Rahmen kreativ mit den zur Verfügung gestellten Möglichkeiten und den eigenen Fertigkeiten umzugehen. Das eigene Handeln wird dabei als wirksam und wichtig gezeigt und erlebt.

Games als Rückzugsorte

Während der Coronapandemie, insbesondere in Zeiten starker gesellschaftlicher Beschränkungen, wurde deutlich sichtbar, dass Games von Spielenden mitunter als Rückzugsorte genutzt werden. Die einen schalten die Spielkonsole ein, um wenigstens in digitalen Wäldern wandern zu gehen und die Welt zu sehen (siehe Sonntag 2020). Andere nutzen Games dazu, um soziale Kontakte zu pflegen – manch einer verlagert sogar die eigene Hochzeit in Spielwelten wie die von *Animal*

Crossing: New Horizons (Nintendo EPD 2020), um gemeinsam feiern zu können (siehe Garst 2020). An diesen Beispielen werden zwei weitere Chancen für die Resilienz-förderung deutlich: Zum einen können wir in Games einen Ausgleich zu den Defiziten in anderen Lebensbereichen finden und sie auf diesem Wege in unser Gefühlsmanagement einbinden. Zum anderen können sie ein sozialer Begegnungsraum sein, der uns durch den Kontakt zu anderen stärkt.

Gefühlsmanagement

Wie die Resilienzforschung zeigt, sind Menschen umso widerstandsfähiger, je besser ihr Gefühlsmanagement ist. In der Psychologie nennt man diese Fähigkeit Emotionsregulation (vgl. Seiferling/Turgut/Lozo 2022). Um die eigenen Gefühle zu regulieren, können Menschen zu unterschiedlichen Strategien greifen, wobei einige langfristig günstigere Ergebnisse erzielen als andere. So sind zwar beispielsweise Alkoholkonsum und Grübeln mögliche Strategien im Umgang mit negativen Gefühlen. Die erste Strategie kann uns zwar kurzfristig betäuben, jedoch kann sie uns langfristig auch abhängig machen. Die andere Strategie kann den erlebten Stress sogar noch erhöhen, wenn sich keine konstruktive Problemlösung anschließt. Am günstigsten für unsere psychische Gesundheit sind demnach Strategien, die es uns erlauben, die eigenen Emotionen zu verändern oder sie zu akzeptieren. Games können bewusst oder unbewusst in diese Strategien eingebunden werden. Spiele wie *Call of Duty: Black Ops III* (Treyarch 2015) oder *Fortnite* (Epic Games/People Can Fly 2017), in denen es um Auseinandersetzung, Kampf und Wettbewerb geht, können durch ihr rasantes Spielprinzip zwar effektiv von negativen Gefühlen ablenken, durch Leistungsdruck ihrerseits aber auch weiteren Stress erzeugen.

Dass einige Spiele zur Emotionsregulation womöglich besser geeignet sind als andere, kann ein Beispiel aus den letzten Jahren veranschaulichen. Die Insel-Simulation *Animal Crossing: New Horizons* wurde vielleicht auch deshalb zum Hit der Coronapandemie, weil sie Spielelemente aufweist, die dem Gefühlsmanagement entgegenkommen. Mit der Gestaltung einer idyllischen Insel, der Einrichtung eines virtuellen Hauses und gemächlicher Plauderei mit virtuellen Inselbewohnern bietet uns das Spiel einen Ausgleich zu den Belastungen des Alltags. Dabei ist wichtig zu bemerken, dass Art und Genre eines Spiels, die sich für Einzelne besonders gut dafür eignen, individuell unterschiedlich sein können. Vor diesem Hintergrund ist die Tatsache bedeutsam, dass wir digitale Spiele frei und bedürfnisgerecht auswählen können. Damit kommt uns im Sinne einer Rezeptionskompetenz zugleich die Verantwortung zu, solche Spiele auszuwählen, die uns guttun – jedenfalls wenn sie unsere Resilienz stärken sollen.

Raum für Gespräche

Auch soziale Beziehungen zu anderen Menschen sind resilienzförderlich, insbesondere wenn sie von hoher Qualität sind. Wir können uns dann über Probleme austauschen, Rückhalt erfahren und gemeinsam Lösungen finden. Digitale Spiele stellen auf vielfältige Weise Begegnungsräume dar: als verbindendes Element in Foren und Social Media, bei der gemeinsamen Arbeit in Community-Projekten (z.B. Wikis, Spiele-Modifikationen etc.) und natürlich beim gemeinsamen Spielen im Multiplayer (Strobel 2020).

Doch auch hier gilt: Nicht alle Spiele sind gleichermaßen dazu geeignet, Kontakte zu Mitspieler*innen zu vertiefen. Gerade in kompetitiven Spielen kommen zwar viele Menschen zusammen. Die kurzen Zufallsbegegnungen einerseits und

die mitunter aggressiven Auseinandersetzungen andererseits sind jedoch nicht immer ideale Voraussetzungen für die Pflege bestehender oder das Knüpfen neuer Freundschaften. In festen Teams oder Gruppen zu spielen, kann die Bindungen zu anderen Menschen hier besser vertiefen, als allein in Zufallsteams zu spielen. Gute Rahmenbedingungen für die Pflege sozialer Kontakte finden wir deshalb auch in Sandbox-Spielen wie *Minecraft* (Mojang Studios 2009), in denen man die Spielwelt erkunden, Gebäude errichten und gemeinsam gestalten kann. Dass hier nicht immer zeitkritisch auf das Spielgeschehen reagiert werden muss, schafft Freiräume für persönliche Gespräche, Austausch über Belastungen des Alltags und die Vertiefung von sozialen Beziehungen.

Flucht ins Spiel

Die Möglichkeiten von Games zur Resilienzförderung haben allerdings auch Grenzen. Zuvorderst steht vor dem Hintergrund von Games als Rückzugsorte und Quelle von Selbstwirksamkeitserfahrung die Gefahr der Realitätsflucht. Ein anderer Ausdruck dafür ist der Begriff des Eskapismus. Dahinter verbirgt sich das Vermeiden eines unangenehmen oder langweiligen Lebens (Cambridge University Press & Assessment o.D.) bzw. der Realität durch ein Ausweichen in „Illusionen oder in Zerstreuungen und Vergnügungen“ (Duden o.D.), kurz „Wirklichkeitsflucht“ (Wirtz 2016). Digitale Spiele sehen sich dem Eskapismus-Vorwurf häufig ausgesetzt, da sie einen Flow-Zustand hervorrufen (Chen 2007) und psychische Grundbedürfnisse befriedigen können (Przybylski u.a. 2010). Auch wenn Eskapismus über Medien zum normalen Spektrum menschlichen Verhaltens gehört, kann er sich unter bestimmten Umständen negativ auf unsere psychische Gesundheit auswirken. Problematisch wird es



© Nintendo 2024/Animal Crossing: New Horizons

etwa dann, wenn aus kurzen Urlaubszeiten ein regelrechter Umzug in Medienwelten wird und Spieler*innen sich aus anderen Lebensbereichen völlig zurückziehen.

Mit Games zur Resilienz

Wir fassen zusammen: In Zeiten der Klimakrise sehen sich Menschen einer Vielzahl emotionaler Herausforderungen ausgesetzt, die ihr psychisches Wohlbefinden bedrohen. Um diesen Herausforderungen trotzen zu können, benötigen wir ein Maß an psychischer Widerstandsfähigkeit und Robustheit, das uns nicht zur Passivität in Sorge und Depression verdammt. Resilienz als eine der Teilkompetenzen von Futures Literacy nimmt daher eine nicht zu vernachlässigende Rolle dabei ein, unsere Handlungsfähigkeit auch im Angesicht großer Zukunftsherausforderungen sicherzustellen.

Zur Entwicklung und Aufrechterhaltung von Resilienz können Videospiele aufgrund der einzigartigen, dem Medium inhärenten Gestaltungsmöglichkeiten unter bestimmten Voraussetzungen einen Beitrag leisten. Wo Games Kompetenz- und Selbstwirksamkeitserleben ermöglichen, können sie Erfahrungsräume schaffen, die den Nährboden für die Reifung einer widerstandsfähigen Psyche bereiten. Als soziale Begegnungs- und Rückzugsräume sind sie in der Lage, der Unvorhersagbarkeit und den Schrecken der Klimakatastrophe eine sichere und vorhersagbare Umgebung gegenüberzustellen. Als Werkzeuge unserer Emotionsregulation können Videospiele einen Beitrag zur Regeneration unserer psychischen und sozialen Ressourcen leisten. Digitale Spiele entfalten ihre Potenziale zur Stärkung unserer Resilienz dabei nicht automatisch. Die Betrachtungen in diesem Beitrag können jedoch dabei helfen, geeignete Rahmenbedingungen zu identifizieren, unter denen erwünschte

Wirkungen wahrscheinlicher sind. Die Ergebnisse unserer Betrachtung legen die folgenden Schlussfolgerungen nahe: Das Potenzial von Spielen, unsere Resilienz zu fördern, erscheint dann umso größer,

1. je mehr erreichbare Ziele und überwindbare Hürden sie bieten, bei denen wir uns als kompetent und selbstwirksam erleben können,
2. je mehr Raum ihr Spieldesign für Interaktionen zulässt, sodass sozialer Austausch möglich ist und eine Vertiefung von Beziehungen begünstigt wird,
3. je besser sie dazu in der Lage sind, einen Ausgleich zu Stressoren des Alltags zu schaffen, und sich dadurch zur Emotionsregulation eignen.

Vor diesem Hintergrund kommt der Auswahl geeigneter Spiele und einem verantwortungsvollen Nutzungsverhalten eine entscheidende Rolle im Sinne eines erweiterten Verständnisses von Medienkompetenz zu. Zum Aufbau von Resilienz können wir uns nicht vollständig auf die Spiele verlassen. Es genügt nicht, zu spielen; wir müssen auch wissen, welche Spiele uns guttun.

Dieser Beitrag erschien am 27.03.2024 auf der Website der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) (www.bpb.de/games). Er ist unter der Creative-Commons-Lizenz „CC BY-NC-ND 4.0 – Namensnennung – Nicht kommerziell – Keine Bearbeitungen 4.0 International“ veröffentlicht.



Die Psychologen Nicolas Hoberg und Dr. Benjamin Strobel und die Psychologin Jessica Kathmann beschäftigen sich in ihrer Arbeit mit den Bereichen „Psychologie und digitale Spiele“ sowie „Mentale Gesundheit und digitale Spiele“. Mit ihrer Plattform „Behind the Screens“ bieten sie Podcasts und Artikel sowie Fortbildungen und Beratung zu Games aus Sicht der Psychologie an.

Literatur:

Cambridge University Press & Assessment:

Escapism. In: Cambridge Dictionary. Cambridge o. D. Abrufbar unter: <https://dictionary.cambridge.org>
Chen, J.: *Flow in games (and everything else)*. In: Communications of the ACM, 4/2007/50, S. 31-34

Duden: *Eskapistisch*. In: Duden Online. Berlin o. D. Abrufbar unter: <https://www.duden.de>

Garst, A.: *The pandemic canceled their wedding. So they held it in Animal Crossing*. In: The Washington Post, 02.04.2020. Abrufbar unter: <https://www.washingtonpost.com>

Jennings, S. C.: *A Meta-Synthesis of Agency in Game Studies. Trends, Troubles, Trajectories*. In: Game. Games as Art, Media, Entertainment, 8/2019/1, S. 85-106

Przybylski, A. K./Rigby, C. S./Ryan, R. M.: *A Motivational Model of Video Game Engagement*. In: Review of General Psychology, 2/2010/14, S. 154-166

Seiferling, N./Turgut, S./Lozo, L.: *Emotionsregulation*. In: M. A. Wirtz (Hrsg.): Dorsch. Lexikon der Psychologie. Bern 2022. Abrufbar unter: <https://dorsch.hogrefe.com>

Sonntag, S.: *Digitaler Urlaub: Games, die uns trotz Ausgangsbeschränkung die Welt zeigen*. In: Deutschlandfunk Nova, 12.04.2020. Abrufbar unter: <https://www.deutschlandfunknova.de>

Strobel, B.: *Communitys*. In: O. Zimmermann/F. Falk (Hrsg.): Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games. Berlin (Deutscher Kulturrat e.V.) 2020, S. 145-150

UNESCO: *The benefits of Futures Literacy*. In: Unesco.org, 2023. Abrufbar unter: <https://www.unesco.org>

Warner, L. M.: *Resilienz*. In: M. A. Wirtz (Hrsg.): Dorsch. Lexikon der Psychologie. Bern 2022. Abrufbar unter: <https://dorsch.hogrefe.com>

Wirtz, M. A.: *Eskapismus*. In: M. A. Wirtz (Hrsg.): Dorsch. Lexikon der Psychologie. Bern 2016. Abrufbar unter: <https://dorsch.hogrefe.com>

Ludografie:

Coffee Stain North: *Goat Simulator 3*. Coffee Stain Publishing 2022

ConcernedApe: *Stardew Valley*. ConcernedApe 2016

Epic Games/People Can Fly: *Fortnite*. Epic Games und Gearbox Publishing 2017

Mojang Studios: *Minecraft*. Microsoft 2009

Nintendo EPD: *Animal Crossing: New Horizons*. Nintendo 2020

Treyarch: *Call of Duty: Black Ops III*. Activision 2015

Entdeckungen für JUNGE FILMFANS



384 S. | Hardcover | über 300 farbige Abb. | 978-3-7410-0444-5 | € 34,00

Über 400 Kinderfilme – vorgestellt und thematisch eingeordnet. Eine Wunderkammer zum Stöbern und Entdecken.

17 Rubriken stellen Filme unterschiedlicher Sujets vor – von «Lustig!» über «Tierisch!», «Träumerisch!», «Spannend!», «Krieg & Flucht!» oder «Märchenhaft!» und «Älter!» ist ein breites Spektrum abgedeckt.

«Ordentlich!»: Das umfangreiche Register sowie detaillierte Altersempfehlungen runden das Buch ab.

SCHÜREN
www.schueren-verlag.de

Impressum

Herausgeber: Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen e.V. (FSF)
Alt-Moabit 96 A, 10559 Berlin
Tel.: 0 30 23 08 36-0
E-Mail: mediendiskurs@fsf.de
www.mediendiskurs.online

Geschäftsführung: Claudia Mikat (V.i.S.d.P.)

Redaktionsleitung: Camilla Graubner

Redaktion: Karin Dirks, Christina Heinen, Eva Maria Lütticke,
Prof. i. R. Dr. Lothar Mikos, Simone Neteler, Anke Soergel

Gestaltung: Sandra Hermannsen (www.sandrahermannsen.de),
Alexandra Zöllner

Mit Beiträgen von: Sünje Andresen, David Assmann,
Prof. Dr. Susanne Bückler, Prof. Dr. Christoph Degenhart,
Dr. Anne Deremetz, Tom Fixemer, Prof. Dr. Daniel Hajok,
Dr. habil. Gerd Hallenberger, Prof. Dr. Anja Henningsen,
Nicolas Hoberg, Jessica Kathmann, Dr. Denis Newiak,
Dr. Christian Richter, Dr. Tanja Rusack, Prof. Dr. Frank Schwab,
Sabine Sonnenschein, Dr. Benjamin Strobel,
Prof. Dr. Elisabeth Tuider, Prof. Dr. Jeffrey Wimmer

Wir danken Adanna Asamonye, Melanie Eckert,
Prof. Dr. Maike Luhmann und Iris Phan für ihre Gesprächs-
bereitschaft.

Bildnachweise:

Umschlagvorderseite: © elyas-cile/unsplash
S.14/15: © nijwam-swargiary/unsplash
S.42: © cade/unsplash
S.43: © koshu-kunii/unsplash
S.44: © kajetan-sumila/unsplash
S.45: © mikhail-nilov/unsplash

Bezugspreis: Einzelheft: 24,00 Euro
(inkl. MwSt. und Versandkosten innerhalb Deutschlands)

ISSN (Print) 2751-0379
ISBN (Print) 9978-3-7445-2116-1

ISSN (Online) 2751-0387
ISBN (PDF) 978-3-7445-2117-8

Zu beziehen über den Herbert von Halem Verlag
Boisseréestraße 9-11, 50674 Köln
Tel.: 02 21 92 58 29-0
E-Mail: info@halem-verlag.de
www.halem-verlag.de

Bei Änderung Ihrer Bezugsadresse senden Sie bitte eine E-Mail an:
mediendiskurs@fsf.de

Druck: BVD Druck + Verlag AG
Schaan, Liechtenstein
www.bvd.li
Gedruckt auf FSC-zertifiziertem Papier

Hinweis:

Die *mediendiskurs*-Redaktion befürwortet einen gendergerechten Sprach-
gebrauch. Sie überlässt die Umsetzung und Form aber den Autor:innen.

mediendiskurs (hervorgegangen aus der *tv diskurs*, 1997-2022)

Mit der Namensänderung möchten Herausgeber und Redaktion der gewachsenen
Tradition ihren Respekt erweisen, gleichzeitig aber den erweiterten Themenfeldern
Rechnung tragen, die mit dem stetig fortschreitenden Medienwandel einhergehen.

Politik+Recht

Zwischen Schutz und Selbstbestimmung:

Eine kritische Untersuchung des § 184c StGB im Sexualstrafrecht

Das Sexualstrafrecht stellt einen Bereich im StGB dar, der in den vergangenen Jahrzehnten vielfach verändert und diskutiert wurde. Dabei ging es in den letzten Jahren auch aufgrund der verschiedenen Missbrauchsskandale¹ häufig um Kinderpornografie². Eine Norm, die erst 2008 Einzug in das Sexualstrafrecht gefunden hat, befasst sich hingegen mit Jugendpornografie. Hierbei handelt es sich um § 184c StGB, der die Verbreitung, den Erwerb und den Besitz von jugendpornografischen Inhalten bestraft. Die Norm, die Jugendliche schützen soll, kann hingegen auch zu unvorhergesehenen Strafbarkeiten von eben diesen Jugendlichen führen, wenn sie alterstypisches Sexualverhalten praktizieren.

Der Beitrag beleuchtet mögliche Strafbarkeiten von Jugendlichen und nicht intendierte Fallkonstellationen im Zusammenhang mit dem Tatbestand von § 184c StGB. Im Fokus steht dabei vor allem das Phänomen des Sextings.

Text: Sünje Andresen

Entwicklung der Bestrafung von Jugendpornografie in Deutschland

Lange Zeit kannte das deutsche Strafrecht keine Sanktionierung von Jugendpornografie. Das änderte sich am 05.11.2008 mit der Einführung des § 184c StGB. Zurückzuführen ist die Norm insbesondere auf den Rahmenbeschluss des Rates der Europäischen Union zur Bekämpfung der sexuellen Ausbeutung von Kindern und Kinderpornografie.³ Der Rahmenbeschluss versteht Kinder als Personen unter 18 Jahren. Mit ihm bestand für den deutschen Gesetzgeber ein Umsetzungsbedarf, da bisher nur Kinderpornografie, bei der Personen unter 14 Jahren abgebildet sind, unter Strafe stand. Der Gesetzgeber entschied sich dabei bewusst für eine eigene Regelung und nicht dafür, den § 184b StGB auf Jugendliche zu erweitern, um der unterschiedlichen Schutzbedürftigkeit von Kindern und Ju-

gendlichen gerecht zu werden.⁴ Schließlich ist bereits die zugrunde liegende sexuelle Handlung an Jugendlichen im Gegensatz zu sexuellen Handlungen an Kindern, die stets einen sexuellen Missbrauch nach § 176 StGB darstellen, nicht schlichtweg verboten. Im Vordergrund stand vielmehr der Jugendschutz allgemein und der Schutz jugendlicher Darsteller*innen in kommerziellen pornografischen Filmen.⁵

Regelungsbereich des § 184c StGB

Die Norm bestraft die Verbreitung, den Erwerb und den Besitz von jugendpornografischen Inhalten. Was jugendpornografisch ist, definiert der Gesetzgeber in Abs. 1 der Norm. Demnach ist ein pornografischer Inhalt⁶ dann jugendpornografisch, wenn er (a) sexuelle Handlungen von, an oder vor einer jugendlichen⁷ Person, (b) die Wiedergabe einer ganz oder teilweise unbe-

kleideten jugendlichen Person in aufreizender geschlechtsbetonter Körperhaltung oder (c) die sexuell aufreizende Wiedergabe der unbedeckten Genitalien oder des unbedeckten Gesäßes einer jugendlichen Person zum Gegenstand hat. Im Gegensatz zu § 184b StGB enthält der § 184c StGB in Abs. 4 einen Tatbestandsausschluss. In dem Ausschluss ist geregelt, dass die Herstellung jugendpornografischer Inhalte (Abs. 1) auch im Versuch und der Abs. 3 (Besitz, Abruf oder Besitz verschaffen) nicht anzuwenden sind auf Handlungen von Personen, die einen jugendpornografischen Inhalt ausschließlich zum persönlichen Gebrauch mit dem Einverständnis der abgebildeten Person hergestellt haben. Auf das Alter kommt es bei der Privilegierung nicht an. Ein Tatbestandsausschluss ist prinzipiell zu begrüßen, allerdings ist die Privilegierung insbesondere mit Fokus auf die digitale Welt, in der Jugendliche sich bewegen, verkürzt und kann zu Problemen für die sexuelle Selbstbestimmung von Jugendlichen führen.

Sexting im Fokus

Jugendliche haben ein Recht auf sexuelle Selbstbestimmung⁸ und somit auch das Recht, sich sexuell zu entwickeln und eine sexuelle Identität auszugestalten. Im Gegensatz zu Kindern geht der Gesetzgeber bei Jugendlichen davon aus, dass sie grundsätzlich über die Fähigkeit, einen Konsens im Zusammenhang mit sexuellen Aktivitäten entwickeln zu können, verfügen, auch wenn der Gesetzgeber erkennt, dass Jugendliche sich in einer vulnerablen Altersphase befinden und es Unterschiede bei der Entwicklung im Einzelfall gibt.⁹ Aus diesem Grund ist ein sexueller Kontakt zu Jugendlichen auch nur ausnahmsweise unter Strafe gestellt, beispielsweise bei Ausnutzung einer Zwangslage (§ 182 Abs. 1 StGB). Dabei nutzen Jugendliche in der heutigen Welt auch das Internet als Raum für ihre sexuelle Entfaltung. Für viele Jugendliche bietet das Internet einen Ort, um (romantische) Beziehungen aufzubauen, sexuelle Erfahrungen und Informationen zu sammeln und sich auszuprobieren. Hierbei tauscht man sich über Sexualität aus, schreibt intime Nachrichten und betreibt auch Sexting. Sexting setzt sich zusammen aus den Wörtern „Sex“ und „Texting“, *Döring* definiert Sexting als den „einvernehmlichen Austausch selbstproduzierter freizügiger Bilder (meist Fotos, seltener Videos), die mit der Handkamera aufgenommen wurden“.¹⁰

Viele Jugendliche wissen jedoch nicht, dass es sich bei den ausgetauschten Bildern um Jugendpornografie handeln kann und dass das Zusenden, der Besitz und das Herstellen solcher Bilder unter Umständen in den Bereich des § 184c StGB fällt. Ob der Tatbestandsausschluss aus Abs. 4 der Norm weiterhelfen kann und eine Strafbarkeit ausschließt, ist je nach Einzelfall zu beurteilen. Dabei sind folgende Konstellationen zu unterscheiden:

Konstellation 1:

A (16) schießt in Einverständnis mit B (14) ein Foto von B unbedeckt und in aufreizender Pose und behält das Foto für sich.

Konstellation 2:

B (14) macht ein Foto von sich selbst unbedeckt und in aufreizender Pose und sendet dieses Foto mit dem Einverständnis von A (16) über einen Messengerdienst an A. A sieht sich das Bild an und behält es gespeichert auf dem Handy.

Konstellation 3:

A (16) ist mit B (14) in einer Beziehung. B sendet mit dem Einverständnis von A ein aufreizendes Foto von sich selbst an A. Wenig später trennen sich A und B. A behält das Foto weiterhin, obwohl B möchte, dass A das Foto löscht.

Konstellation 4:

B (14) sendet mit dem Einverständnis von A (16) ein aufreizendes Foto von sich selbst an A. A sendet das Foto an L (15) ohne das Einverständnis von B.

Zugrunde gelegt, dass es sich bei all den angefertigten Bildern um jugendpornografische Inhalte handelt, sind die Konstellationen unterschiedlich zu bewerten.

Konstellation 1 ist der Fall, den der Gesetzgeber bei der Schaffung des Tatbestandsausschlusses in Abs. 4 der Norm im Blick hatte. A ist hier die herstellende Person und erfüllt zwar die Tatbestandsvarianten des Abs. 1 Nr. 4, Abs. 3, der Tatbestand ist jedoch aufgrund der Privilegierung aus Abs. 4 nicht auf das Handeln von A anwendbar.

Die zweite Konstellation spiegelt den klassischen Fall des Sextings zwischen zwei Jugendlichen wider. Für denjenigen, der das Bild mit dem pornografischen Inhalt verschickt – in unserem Fall B –, ist der Tatbestand des Abs. 1

Nr. 2, des Zugänglichmachens bzw. Besitzverschaffens, erfüllt. Ebenso verhält es sich mit der Person des Empfängers der Sexting-Nachricht, hier A. A macht sich nach Abs. 3 strafbar, wenn A den Inhalt nicht nach Kenntnis sofort wieder löscht. Problematisch ist nun, dass zumindest der Wortlaut des Tatbestandsausschlusses aus Abs. 4 diese Konstellation nicht erfasst und somit prinzipiell eine volle Strafbarkeit der beiden Jugendlichen vorliegt. Hierbei handelt es sich um einen Wertungswiderspruch, schließlich ist in diesem Fall ebenso von einem Einverständnis auszugehen, wie es bei der ersten Konstellation der Fall ist.

Auch der Gesetzgeber hat sich in vergangenen Gesetzesvorhaben mit dem Phänomen Sexting beschäftigt und geht in verschiedenen Gesetzesbegründungen darauf ein. So hat er beispielsweise bereits 2008 bei der Einführung von § 184c StGB Sexting unter Gleichaltrigen als nicht strafwürdiges Verhalten erkannt.¹¹ Er hat dies jedoch nicht zum Anlass genommen, mit einer klaren Formulierung für Rechtssicherheit beim einvernehmlichen Sexting zu sorgen. Stattdessen schlägt der Gesetzgeber für diese Fälle eine sogenannte teleologische Reduktion vor. Hierbei handelt es sich um eine rechtliche Auslegungsmethode, bei der es insbesondere auf den Zweck der betroffenen Norm ankommt.¹² Da die teleologische Reduktion aber eben nur eine Auslegungsmethode der Norm darstellt, hat der Gesetzgeber gerade keinen direkten Einfluss darauf, wie Gerichte und Staatsanwaltschaften im Einzelfall mit der vorliegenden Problematik umgehen. Rechtssicherheit ist maßgeblich für das Handeln eines jeden Menschen. Jugendliche befinden sich in einer vulnerablen Lebensphase und sind daher besonders schützenswert. Dies muss in eindeutigen und rechtssicheren Gesetzen zum Ausdruck kommen, an denen sich die Jugendlichen bei ihrem Handeln orientieren können. Insbesondere eine Strafverfolgung, mag sie auch ins Leere laufen, kann für junge Menschen eine gravierende Stigmatisierung bedeuten.

Abgesehen von der bereits thematisierten Problematik rund um Sexting zwischen Jugendlichen, liegt der Fokus bei der rechtlichen Beurteilung der dritten Konstellation auf dem Behalten trotz entgegenstehendem Willen der abgebildeten Person. Der BGH hat in der Vergangenheit in einem zivilrechtlichen Verfahren zwischen Erwachsenen einen Anspruch auf Löschung von Fotos nach Beendigung einer Beziehung bejaht.¹³ Eine solche zivilrechtliche Ent-

scheidung ist jedoch nicht ohne Weiteres auf das Strafrecht übertragbar, insbesondere da strafrechtliche Sanktionen einen schweren Eingriffscharakter besitzen. Maßgeblich ist hier vor allem, dass das Einverständnis von B zum Zeitpunkt des Besitzerlangens und auch noch darüber hinaus während der Dauer der Beziehung bestand. Eine spätere Rücknahme des Einverständnisses ist daher zumindest im strafrechtlichen Sinne wohl nicht von Belang, kann aber zivilrechtlich zu einem Lösungsanspruch führen.¹⁴

Die vierte Konstellation unterscheidet sich von den anderen Konstellationen dadurch, dass das Bild ohne Einverständnis von B weitergeleitet wird. Hierdurch macht sich A wegen des Zugänglichmachens bzw. des Besitzverschaffens an einem jugendpornografischen Inhalt nach § 184c Abs. 1 Nr. 2 StGB strafbar. Auch L macht sich strafbar, wenn er das Foto nach Erhalt nicht sofort wieder löscht, denn hierdurch erfüllt L den Tatbestand von § 184c Abs. 3 StGB.

Reformbedarf

Das hier so juristisch trocken anmutende Thema hat im Leben der betroffenen Jugendlichen eine reale Auswirkung, die ihre sexuelle Selbstbestimmung beeinträchtigen kann. Die Konstellationen haben gezeigt, dass es bei der strafrechtlichen Beurteilung von Sexting stets auf den Einzelfall ankommt. Insbesondere die Konstellation des klassischen Sextings, in der beide Personen mit dem gegenseitigen Versenden von entsprechenden Bildern einverstanden sind, bereitet Schwierigkeiten. Der Gesetzgeber macht es sich zu einfach, wenn er in den Gesetzesbegründungen davon ausgeht, dass dieses Problem im Wege einer teleologischen Reduktion gelöst werden kann. Er kommt seiner Pflicht, rechtssichere Normen zu schaffen, so nicht nach. Kürzlich verpasste das Bundesministerium der Justiz (BMJ) ein weiteres Mal die Chance in einem Gesetzgebungsverfahren zur Neugestaltung des § 184b StGB, auch den § 184c StGB neu zu fassen und somit für Klarheit zu sorgen.¹⁵ Auf den Hinweis¹⁶, dass es an der Zeit sei, bei dem Gesetzesvorhaben auch eine Änderung am § 184c StGB zu veranlassen, ging das BMJ nicht ein. Eine Neuregelung ist auch aus kinderrechtlicher Perspektive essenziell. So hat das Recht auf sexuelle Selbstbestimmung für Minderjährige einen Abwehrcharakter, der insbesondere in Strafgesetzen im Sexualstrafrecht zum Schutz von Minderjährigen zum Ausdruck

Anmerkungen:

- 1** So beispielsweise der Missbrauchsskandal in Lügde (siehe ZDF 2019) oder in Staufen (siehe Jura-Online 2018)
- 2** Die Verfasserin weist darauf hin, dass hier zwar von „Kinderpornografie“ gesprochen wird, da dieser Begriff auch im StGB genutzt wird, in Fachkreisen diese Formulierung jedoch als verharmlosend wahrgenommen wird und der Begriff „Darstellung von Kindesmissbrauch“ oder „Missbrauchsdarstellungen“ passender ist. Zur Reformbedürftigkeit des Pornografiebegriffs im Strafrecht siehe *Heinen* 2023
- 3** ABl L. 13,44 vom 22.12.2003
- 4** Der erste Gesetzentwurf, der vorsah, die Altersgrenze in § 184b StGB auf alle Personen unter 18 Jahren anzuheben, wurde daher nicht umgesetzt; MüKoStGB/*Hörnle* 2021⁴, StGB § 184c Rn. 1
- 5** MüKoStGB/*Hörnle* 2021⁴, StGB § 184c Rn. 5
- 6** Die Bestimmung dessen, was pornografisch ist, stellt eine Herausforderung in der Rechtswissenschaft dar, wesentlich ist allerdings, dass der Inhalt auf die Erregung eines sexuellen Reizes abzielen muss und zusätzlich „die nach **allgemeinen gesellschaftlichen Wertvorstellungen** gezogenen Grenzen des sexuellen Anstandes eindeutig überschreite[t]“, MüKoStGB/*Hörnle* 2021⁴, StGB § 184 Rn. 21 (H. d. V.)
- 7** Jugendliche ist eine Person im Sinne der Norm, wenn sie bereits mindestens 14, aber noch nicht 18 Jahre alt ist.
- 8** Zum Grundrecht auf sexuelle Selbstbestimmung siehe *Valentiner* 2020
- 9** NK-StGB/*Schumann* 2023⁶, StGB § 182 Rn. 2
- 10** *Döring* 2015, S. 16
- 11** BT-Drs. 16/3439, S. 9
- 12** Weiterführend hierzu: *Müller/Christensen* 2013, Rn. 365 ff.
- 13** BGH, Urteil vom 13.10.2015 – VI ZR 271/14
- 14** Ebenso: *Czimek* 2019, S. 71
- 15** Aufgrund großer Kritik an der Ausgestaltung der Norm als Verbrechen (Mindestfreiheitsstrafe von einem Jahr) sah sich das BMJ gezwungen, die Regelung neu zu gestalten, um so auf Einzelfälle angemessen reagieren zu können. Siehe dazu Bundesministerium der Justiz 2023
- 16** Siehe dazu *Andresen/Dreyer* 2023
- 17** Zur kinderrechtlichen Problematik bei Kriminalisierung von einvernehmlichem Sexting siehe *Andresen/Dreyer/Huerkamp/Knabenschuh* 2023, S. 167 ff.

Literatur:

- Andresen, S./Dreyer, S.:** *Gesetz zur Anpassung der Mindeststrafen des § 184b Abs. 1 S. 1 und Abs. 3 StGB. Stellungnahme zum Referentenentwurf des BMJ*. Hamburg 2023. Abrufbar unter: <https://www.bmj.de> (letzter Zugriff: 06.06.2024)
- Andresen, S./Dreyer, S./Huerkamp, D./Knabenschuh, S.:** *Aktuelles Sexualstrafrecht als Kinderrechteverstoß? Zur strafrechtlichen Problematik konsensualen Sextings unter Beteiligung von jungen Menschen*. In: *Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis* (KJug), 4/2023, S. 163–171
- Bundesministerium der Justiz:** *Gerechte Strafen für jeden Einzelfall. Absenkung der Mindeststrafhöhe bei § 184b StGB*. Pressemitteilung vom 17.11.2023. Abrufbar unter: <https://www.bmj.de> (letzter Zugriff: 06.06.2024)
- Czimek, C.:** *Verbot privater Jugendpornographie. Untersuchung zu § 184c StGB unter besonderer Berücksichtigung von privaten Schriften*. Berlin 2019
- Döring, N.:** *Sexting. Aktueller Forschungsstand und Schlussfolgerungen für die Praxis*. In: *Blickpunkt Kinder- und Jugendschutz zum Thema „Gewalt im Netz“ – Sexting, Cybermobbing & Co.* Berlin 2015, S. 15–43
- Erb, V./Schäfer, J.:** *Münchener Kommentar zum Strafgesetzbuch*, Band 3. München 2021⁴
- Heinen, C.:** *Pornografie und sexuelle Selbstbestimmung. Christina Heinen im Gespräch mit Anja Schmidt*. In: *mediendiskurs*, 1/2023 (Ausgabe 103), S. 82–86
- Jura-Online:** *Urteil zu Kindesmissbrauch in Staufen*. 18.08.2018. Abrufbar unter: <https://jura-online.de> (letzter Zugriff: 06.06.2024)
- Kindhäuser, U./Neumann, U./Paeffgen, H.-U./Saliger, F.:** *Strafgesetzbuch Kommentar*. Baden-Baden 2023⁶
- Müller, F./Christensen, R.:** *Juristische Methodik I. Grundlegung für die Arbeitsmethoden der Rechtspraxis*. Berlin 2013¹¹
- Valentiner, D.-S.:** *Das Grundrecht auf sexuelle Selbstbestimmung. Zugleich eine gewährleistungsdogmatische Rekonstruktion des Rechts auf die freie Entfaltung der Persönlichkeit*. Hamburg 2020
- ZDF:** *Kindesmissbrauch auf dem Campingplatz*. 28.05.2019. Abrufbar unter: <https://www.zdf.de> (letzter Zugriff: 06.06.2024)

kommt. Diese Normen dürfen jedoch nicht dazu führen, dass junge Menschen in ihrer sexuellen Entwicklung gehemmt werden, weil sie sich einer Kriminalisierung von alterstypischem Verhalten bzw. Rechtsunsicherheit ausgesetzt sehen. Hierdurch können die Jugendlichen unmittelbar in der Ausübung ihrer Kinderrechte beeinträchtigt sein.¹⁷ Für den Gesetzgeber bedeutet das konkret: Nachbesserungsbedarf.

Der Tatbestand und die Privilegierung müssen so gefasst sein, dass sich die Jugendlichen in ihrem Handeln daran orientieren können. Somit muss der Ausschluss des einvernehmlichen Sextings ausdrücklich in den Wortlaut der Privilegierung aufgenommen werden. Insbesondere würde diese Klarstellung nicht dazu führen, dass die Privilegierung zu weit gehen würde und beispielsweise auch die Weiterleitung ohne Einverständnis nicht strafbar wäre, denn wie oben gesehen, ist diese Konstellation zweifelsohne von § 184c StGB erfasst.

Ausblick

Der löchrige Tatbestandsausschluss in Abs. 4 von § 184c StGB ist in Anbetracht der Digitalisierung nicht mehr zeitgemäß. Der Gesetzgeber hat hier mit Blick auf die Kinderrechte einen Nachholbedarf, um die Entkriminalisierung von Sexting auch im Wortlaut von § 184c StGB zu verankern. Die Chance, für Rechtssicherheit bei § 184c StGB im Gesetzesvorhaben der Novellierung des § 184b StGB zu sorgen, hat der Gesetzgeber jedenfalls verpasst.

Eine ausführlichere Fassung dieses Beitrags erschien in: *Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis* (KJug), 2/2024, S. 53–57.



Sünje Andresen studierte Rechtswissenschaften an der Universität Hamburg. Sie ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut (HBI) und im Projekt „Sicherheit für Kinder in der digitalen Welt – Regulierung verbessern, Akteure vernetzen, Kinderrechte umsetzen“ tätig.

Rezension

Murad Erdemir (Hrsg.):

Jugendschutzgesetz. JuSchG, StGB, MStV. Handkommentar.

Wiesbaden 2024: Nomos.

1.230 Seiten, 149,00 Euro



Handkommentar zum Jugendschutzgesetz

Für seine Kommentierung des Jugendschutzgesetzes hat der Direktor der Medienanstalt Hessen Erdemir, ein praktisch wie wissenschaftlich ausgewiesener Kenner des Rechts des Jugendschutzes, Autoren und Autorinnen vor allem aus dem Umfeld der Landesmedienanstalten (Bornemann, Dankert, Mellage, Ukrow, Waldeck), der Hochschulen und Forschungseinrichtungen (Bernzen, Dreyer, Ehls, Mertens) sowie der Anwaltschaft (Sümmermann [Köln] und Wager [München]) um sich versammelt und selbst als Allein- oder Co-Autor einen erheblichen Anteil der Kommentierungen übernommen, so u. a. zu den relevanten Bestimmungen des StGB. Wenn im Untertitel des Werkes neben JuSchG auch das StGB und der MStV aufgeführt sind, so ist dies insoweit ungenau, als von letzterem lediglich § 11 zu Gewinnspielen kommentiert wird. Nicht besprochen werden Bestimmungen des Jugendmedienschutzstaatsvertrags (JMStV); die Abgrenzungsprobleme, die sich aus dem Nebeneinander von JuSchG und JMStV ergeben, werden bei den jeweils einschlägigen Bestimmungen des JuSchG erörtert. Dass es dem Gesetzgeber auf Bundes- wie Länderebene nach wie vor nicht gelungen ist, ein kohärentes Jugendmedienschutzsystem zu entwickeln, stellt die Autoren vor besondere Herausforderungen. So konstatiert etwa Dreyer eine nicht mehr kohärente Anwendung des Entwicklungsbeeinträchtigungsbegriffs zwischen JuSchG und JMStV (§ 10a Rn. 12, § 10b Rn. 18). Die mit der Novelle 2021 mit § 10a JuSchG explizit normierten Schutzziele des Jugendschutzes im Bereich der Medien sieht Dreyer als Konkretisierung eines verfassungsrechtlichen

Schutzauftrags und entwickelt auch Anhaltspunkte für die Deutung des reichlich unbestimmten, neu eingeführten Begriffs der persönlichen Integrität. Wenn § 10a von Schutzziele im Bereich „der Medien“ spricht, so wird damit auf die Legaldefinitionen in § 1 Abs. 2 und 3 für Träger- und Telemedien verwiesen, die Bornemann vom verfassungsrechtlichen Rundfunkbegriff des Art. 5 Abs. 1 S. 2 GG abgrenzen will, den er auch der Kompetenzabgrenzung zwischen Bund und Ländern zugrunde legt. Nur „rundfunkferne Autoren“, zu denen sich auch der Rezensent zu seiner Erheiterung gerechnet sieht, würden die Gesetzgebungszuständigkeit für den Jugendschutz in Art. 74 Abs. 1 Nr. 7 GG auch auf den sektorspezifischen Jugendschutz im Rundfunk erstrecken (§ 1 Rn. 21). Dass Jugendschutz in den Medien nicht nur die Erfüllung eines grundrechtlichen Schutzauftrags darstellt, sondern intensiv in die Kommunikationsfreiheiten des Art. 5 GG eingreifen kann, im Fall der Kennzeichnungsverbote unverhältnismäßig, wird von Erdemir/Waldeck mit begrüßenswerter Klarheit für das System der Alterskennzeichnung von Filmen dargelegt (§ 11 Rn. 11 ff.). Erdemir kommentiert auch einschlägige Bestimmungen des StGB, so des § 131 StGB zur Strafbarkeit von Gewaltdarstellungen, wo er zu Recht betont, dass die Einschätzungsprärogative des Gesetzgebers nicht als Blankovollmacht für grundrechtsbeeinträchtigende Maßnahmen gelten kann (Rn. 8 f.). Für § 184 StGB plädiert der Autor für eine Pornografiebewertung, die dem Paradigmenwechsel in der Sicht auf Nacktheit und Sexualität (Rn. 21), wie er sich im Bereich des Kinos vollzogen hat, Rechnung trägt, unter detaillierter Bewertung von Meilensteinen der Filmkunst. Mit dem „Gesäß-

»SAGEN, WAS IST«

Rudolf Augstein (1923 – 2002) war ein brillanter Journalist und auch als Verleger des *Spiegel* höchst erfolgreich. Das Leitmotiv seiner publizistischen Arbeit »Sagen, was ist« liest sich heute wie ein Aufruf zu konsequenter Sachlichkeit. Dabei war Augstein stets auch ein meinungsstarker Kommentator.

Wie kann diese Sentenz heute und in Zukunft verstanden werden? Wie sollten Medien und Berichterstattung beschaffen sein, damit sie die freiheitliche Gesellschaft bewahren helfen? Darf sich Journalismus gegen Krieg und Klimawandel engagieren? Falls ja, wie?

In diesem Sammelband äußern sich prominente Journalist:innen und Wissenschaftler:innen. Mit dabei sind Sonia Mikich, Nicole Diekmann, Melanie Amann, Armin Wolf, Christian Stöcker, Albrecht von Lucke und viele andere.

Volker Lilienthal (Hrsg.)

»Sagen, was ist«.

**Journalismus für eine offene Gesellschaft –
Rudolf Augstein zum 100. Geburtstag**

Herbst 2024, ca. 250 S., Broschur m. Klappe, 213 x 142 mm, dt.

ISBN (Print) 978-3-86962-698-7 | 28,00 EUR

ISBN (PDF) 978-3-86962-699-4 | 23,99 EUR

ISBN (ePub) 978-3-86962-700-7 | 23,99 EUR



Paragrafen“ des § 184b Abs. 1 Nr. 1c StGB sieht er einen Grenzbereich noch zulässiger Beschreibung tatbestandlichen Unrechts erreicht (§§ 184b, c Rn. 34), mit der „Gesäß-Variante“ des § 184c für Jugendliche eindeutig überschritten (Rn. 49); bedenkenswert auch die Warnung vor einer Strafrechts-Hypertrophie (Rn. 43) im Recht des Jugendschutzes, wo in Bezug auf Jugendliche eine teleologische Normreduktion zur Vermeidung von „verfassungsrechtlich doch sehr bedenklichen Ergebnissen“ vertreten wird. Die wenigen beispielhaft aufgeführten Einzelkommentierungen mögen genügen – sie belegen hinreichend, wie die Autoren einerseits ins Detail gehen, andererseits grundsätzlichen Fragestellungen nicht ausweichen. Die Kommentierungen sind durchweg klar aufge-

baut und gut lesbar. Sie bringen umfassende und detaillierte Nachweise von Rechtsprechung und Schrifttum, aber auch eine Fülle von Informationen zur Entscheidungspraxis und sprechen nahezu alle relevanten Fragen an. In diesem Zusammenhang sei beispielhaft verwiesen auf die detaillierten Erläuterungen zum Spielhallenbegriff (§ 6 Rn. 44 ff.) und dort zur praktisch relevanten Einordnung von Internetcafés (Rn. 62) durch Ukrow, hilfreich auch dessen umfassende Darstellung der landesgesetzlichen Regelungen zu Rauchverboten und Nichtraucherschutz bei § 10 JuSchG (Rn. 20), zur Feiertagsgesetzgebung (§ 5 JuSchG Rn. 5) oder zu jugendschutzrelevanten Regelungen der Landesglücksspielgesetze (§ 6 JuSchG Rn. 41). Zum Gebrauchswert des Kommentars tragen schließlich die im Anhang

abgedruckten Texte bei (u.a. die Durchführungsverordnung zum JuSchG, die Grundsätze der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft [FSK] und Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle [USK], Ländervereinbarungen, Leitkriterien und Deskriptoren sowie der Referentenentwurf für das Digitale-Dienstengesetz [DDG]). Fazit: Der Kommentar ist für Praxis und Wissenschaft uneingeschränkt zu empfehlen.

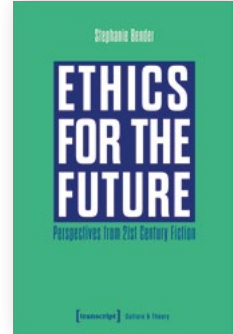
Prof. Dr. Christoph Degenhart,
Universität Leipzig

Literatur



**Gudrun Marci-Boehncke/
Matthias Rath:**
*Familiäre und außerschulische
Medienbildung im digitalen
Alltag. Ein Handbuch.*
München 2023: kopaed.
150 Seiten, 18,00 Euro

Stephanie Bender:
*Ethics for the Future.
Perspectives from 21st Century
Fiction.* Bielefeld 2023:
transcript. 318 Seiten,
49,00 Euro



Medienbildung im digitalen Alltag

Wie kann ich die Beziehung zu meinem Kind gestalten? Schaden Handy, Spielkonsole und Internet dem Kind? Wie erziehe ich überhaupt? Zentrale Fragestellungen wie diese dienen als Ausgangspunkt des empfehlenswerten Handbuches für pädagogische Fachkräfte und Eltern.

Gudrun Marci-Boehncke und Matthias Rath, die an ihren Hochschulen jeweils die Forschungsstelle Jugend - Medien - Bildung leiten, vermitteln niedrigschwellig, aber dennoch differenziert Hintergrundwissen mit Forschungsdaten und pädagogischen Überlegungen aus Wissenschaft und eigener pädagogischer Praxis.

Stete Selbstreflexion und Fortbildung sind für das Autorenteam Grundlagen für gelingende Medienerziehung. In sechs übersichtlich strukturierten Modulen unterstützen sie die Lernlust und Analysefähigkeit der Leser:innen, den Medienalltag der Kinder zu verstehen, fordern sie aber auch heraus, ihre Meinung und Werthaltung zur Erziehungsrolle in der sich wandelnden Medienlandschaft zu überdenken.

Alle Lerneinheiten sind gut lesbar und stellen Bezüge zur Praxis her. Sie bieten Literaturlisten und Merkkästen sowie Übungen oder Reflexionsfragen. Das Basismodul vermittelt Grundbegriffe und Grundtheorien zu Medien und konkreter Medienpraxis. Ein Modul zur Erziehungskompetenz nimmt Erziehungsziele und -stile - auch interkulturell - in den Blick. Zwei Module thematisieren die Bedeutung einer sicheren Bindung in unserer mediatisierten Gesellschaft und den Zusammenhang von Sprache und Medienbildung. Das Kapitel zum Umgang mit digitalen Medien stellt die Medienentwicklung mit Chancen und Risiken vor. Das letzte Modul behandelt die politische Dimension der Medienbildung und ihre Relevanz für die Demokratieerziehung.

Sabine Sonnenschein

Ethik für die Zukunft

Die Kulturwissenschaftlerin Stephanie Bender stellt sich in ihrer englischsprachigen Dissertation die Frage, wie eine Ethik für die Zukunft aussehen kann. Ihre Ausgangsüberlegung ist, dass angesichts des Wechselspiels von Ökologie, Hochtechnologie und vom Kapitalismus getriebener Globalisierung die alten ethischen Prinzipien der humanistischen Theorien, die sich auf Individuen und menschliche Akteure konzentrierten, nicht mehr zeitgemäß sind. Stattdessen plädiert sie für eine posthumanistische Ethik, die auch in der Lage ist, künftige Ökologien, Biopolitik und künstliche Intelligenz einzubeziehen (vgl. S. 281 f.). Der Mensch steht nicht mehr allein im Mittelpunkt, sondern wird in Relation zu seiner materiellen Umwelt gesehen (vgl. S. 45). Diese posthumanistische Ethik versucht die Autorin in verschiedenen fiktionalen Werken, Romanen und Filmen zu finden - von *Avatar*, *Blade Runner 2049* über *Interstellar* und Don DeLillos *Null K* bis hin zu Dave Eggers' *Der Circle* und Margaret Atwoods *MaddAddam*-Trilogie, um nur einige zu nennen.

Dem Buch liegt die These zugrunde, dass sowohl Romane als auch Filme in der Lage sind, mögliche Welten zu schaffen. Die behandelten Werke lösen dies ein.

Bender macht als gemeinsames ästhetisches Merkmal der Werke einen „spekulativen Realismus“ aus (S. 291). Die analysierten Romane und Filme werden von ihr unterschieden nach „geschlossenen oder offenen moralischen Universen“ (S. 63). Sehr offene ethische Perspektiven findet Bender nur in der *MaddAddam*-Trilogie, im Film *Transcendence* und im Roman *Biokrieg* von Paolo Bacigalupi. Sie vermeiden die Binarität von Gut und Böse. Stattdessen inszenieren sie ein komplexes Gefüge von Welt(en) (vgl. S. 285). Aus ihnen können wir für die Zukunft lernen.

Prof. i. R. Dr. Lothar Mikos

**Tim Wulf/Brigitte Naderer/
Diana Rieger:**
Medienpsychologie.
Baden-Baden 2023: Nomos.
258 Seiten, 24,00 Euro



Sebastian Althoff:
*Digitale Desökonomie.
Unproduktivität, Trägheit
und Exzess im digitalen Milieu.*
Bielefeld 2023: transcript.
240 Seiten, 45,00 Euro
(auch Open Access)

Medienpsychologie

Das Buch *Medienpsychologie* ist in der Reihe „Studienkurs Medien & Kommunikation“ bei Nomos erschienen. Die Reihe verspricht, evidenzbasiert und verständlich Theorien, Forschung und Methoden aus dem Bereich der Medien- und Kommunikationswissenschaft zu vermitteln. Ziel ist es, angehende Wissenschaftler:innen didaktisch durchdacht mit grundlegenden Inhalten zu versorgen.

Das gelingt dem Autor:innenteam über fast 200 Seiten und in zehn Kapiteln sehr gut. Man trifft somit auf einen Text, dem man eine breite Leserschaft unter medienpsychologisch interessierten Bachelorstudierenden wünscht.

Nachdem das Lehrbuch im ersten Kapitel einleitend den Mediennutzungsprozess entlang der präkommunikativen, kommunikativen und postkommunikativen Phase umrissen hat, wählt es in den folgenden Kapiteln einen thematischen Zugang nach dem Muster „Medien und ...“. Es finden sich Kapitel zu Meinungsbildung, Unterhaltung, Persuasion, Lernen, Gesundheit, Identität, Sozialverhalten, Beziehungen und Lebensphasen. Jedes Kapitel startet mit einer kleinen anschaulichen Geschichte oder einer alltagsnahen Fragestellung. So soll die Zielgruppe motiviert werden, sich mit einzelnen Fragekomplexen genauer auseinanderzusetzen. Experimentierfreudig bietet das Buch QR-Codes mit Verweisen auf Filme oder Präsentationsfolien sowie Onlinematerialien. Die gute Idee ist leider in Teilen etwas mindercharmant umgesetzt (Layout, Ästhetik). Die Zusammenfassungen und Literaturempfehlungen der einzelnen Kapitel werden Lehrende und Lernende zur Vertiefung sicher begrüßen. Inhaltlich hat das Buch viele Überschneidungen zum gleichnamigen Lehrbuch von Trepte, Reinecke und Schäwel (Kohlhammer 2021), gemeinsam betrachten sie die Forschungs- und Theorie-landschaft der Medienpsychologie von unterschiedlichen Hügeln aus.

Insgesamt also eine stringent auf die „target group“ ausgerichtete Einführung für alle, die Medienpsychologie aktuell lehren oder lernen wollen.

Prof. Dr. Frank Schwab

Digitale Desökonomie

Der Philosoph Sebastian Althoff entwirft in seinem Buch das Konzept einer digitalen Desökonomie, die er anhand von mehreren künstlerischen Werken verdeutlicht. In einem Drei-Schritt gelangt er von der digitalen Ökonomie über die digitale Gegenökonomie hin zur Desökonomie. In der digitalen Ökonomie werden Daten benutzt, um Nutzer*innen zu kategorisieren und für den Konsum von Waren oder Dienstleistungen verfügbar zu machen. Geschult an der Terminologie des französischen Philosophen Michel Foucault bestimmt der Autor „Big-Data-Praktiken [...] als algorithmische Gouvernementalität“ (S. 42), indem es um Quantifizierbarkeit geht, die eine automatische Sammlung von Daten ermöglicht mit dem Ziel der Beeinflussung.

Die digitale Gegenökonomie fokussiert auf die Nutzer*innen, „das heißt, sie stellt *den bewussten Konsument*innen bewusste Nutzer*innen* zur Seite“ (S. 69, H.i.O.). Am Beispiel des Data Detox Kit der Berliner Gruppe Tactical Tech macht Althoff klar, dass die Konzentration auf bewusste Nutzer*innen zugleich die nicht bewussten Nutzer*innen stigmatisiert. Zudem wird das Problem der digitalen Daten auf die Menschen abgewälzt, die nun selbst für ihre Daten verantwortlich sein sollen und eben nur den bewussten Umgang lernen müssen.

Die digitale Desökonomie hingegen widersetzt sich dem Fluss der Daten, wie der Autor anhand von künstlerischen Werken von Hito Steyerl, Seth Price, Hasan M. Elahi, Katherine Behar und Zach Blas illustriert. In den Werken werden digitale Daten für eine ökonomische Nutzung unbrauchbar gemacht. „Wenn Daten stören, insofern sie sich nicht in einer algorithmischen Gouvernementalität produktiv machen lassen, insofern sie nicht reduziert und vergleichbar gemacht sind, lässt sich ein Mehr an Daten nicht mit einem Mehr an Datenreichtum gleichsetzen“ (S. 218). Ein theoretischer Versuch, sich dem Umgang mit Big Data zu widersetzen.

Prof. i. R. Dr. Lothar Mikos



A. Kristina Steimer/Claudia Paganini/Alexander Filipović (Hrsg.):

Das Selbst im Blick. Interdisziplinäre Perspektiven zur Selfie-Forschung.

Baden-Baden 2023: Nomos.
338 Seiten, 79,00 Euro



Ramón Reichert:

Selfies - Selbstthematisierung in der digitalen Bildkultur.

Bielefeld 2023: transcript.
202 Seiten, 30,00 Euro

Die Selfie-Kultur

Wir leben im Zeitalter der Selfies. Diese Form von Selbstporträts ist zu einer universellen Form der Selbstdarstellung und Interaktion in digitalen sozialen Medien geworden. Selfies sind eine gesellschaftliche Selbstverständlichkeit und gehören zum alltäglichen Medienhandeln in digitalen Lebenswelten. Sie sind nicht nur Ausdruck und Verstärker digitaler Aufmerksamkeitswellen, sondern auch prägend für zeitgenössische Bildkulturen im Internet. Sie bieten aber auch der Sozialwissenschaft eine außergewöhnliche Möglichkeit, die digitale Transformation von sozialer Interaktion und Subjektivierung in vivo zu beobachten.

Zwei neue deutschsprachige Bände dokumentieren gut und erstmalig für den deutschsprachigen Raum umfassend dieses Potenzial. Im Fokus des Tagungsbandes *Das Selbst im Blick* stehen vor allem medienethische Aspekte. Der erste Abschnitt widmet sich dem „Corpus“ Selfie. L. I. Korte fokussiert hier auf den Umstand, dass ein Selfie zugleich auch immer das Bild eines (digitalen) Selbstporträts darstellt. Im Anschluss an Jacques Lacan widmet sich J. Brunner dem Blick des „großen Anderen“, dessen „Begehren“ bzw. Aufmerksamkeit mit einem Selfie gesteuert wird und werden soll. W. Gerling skizziert das interessante Phänomen des Environmental Selfies, das durch technische Entwicklungen wie die populäre GoPro ermöglicht wird. Abschließend arbeitet K. Lobinger auf der Basis einer empirischen Fallstudie die an das Selfie attribuierten gesellschaftlichen Kritikpunkte heraus.

Der zweite Themenbereich fokussiert auf die mit dem Selfie verbundene Identitätsdimension. T. Wittchen postuliert, dass Nutzer:innen mit der Erstellung eines Selfies entweder den eigenen Selbstbezug im Sinne einer

porträtierenden Funktion oder die Dokumentation eines an einen konkreten Ort gebundenen Erlebens zum Ziel haben. S. Weber gibt einen Überblick über empirische Studien, die zeigen, wie Selfies und Identität sich wechselseitig beeinflussen können. S. Birkel arbeitet heraus, wie Selfies ein geeignetes Mittel für die Identitätsarbeit von und mit Jugendlichen darstellen. Im Anschluss an Günther Pöltner beschreibt K. Kops den sogenannten Spannungscharakter des Selfies, der durch das Aufeinandertreffen von Subjekt und Objekt sowie Digitalem und Analogem entsteht.

Der dritte Themenbereich widmet sich der Ideengeschichte des Selfies. J. Kirschenmann und M. Hermens führen einen historischen Vergleich der als Masken gedeuteten Gesichter im Selfie-Porträt durch. H. Hufgard arbeitet nachvollziehbar das (post-)koloniale Blickregime vergangener und gegenwärtiger Praktiken und Techniken des Selbstporträts heraus.

Der letzte Themenbereich fokussiert auf die transformatorischen Eigenschaften von Selfies. Für N. van Elk besitzen Selfies das Potenzial, als (post-)moderne Formen von sogenannten Citizen Media z.B. zur Konfliktprävention und -lösung beizutragen. J. Kraemer widmet sich im Anschluss an Walter Benjamin der zeitgenössischen Aushandlung von Repräsentation, die dem Selfie inhärent ist. C. Frohnafel u.a. beschreiben mithilfe einer quantitativen Inhaltsanalyse die mit Selfies durchgeführte Selbstinszenierung von deutschen Influencer:innen. W. Ullrich diskutiert abschließend Möglichkeitsräume von Selfies für Protest und Empowerment.

Wie skizziert, versammelt der Band vor allem kulturwissenschaftliche und philosophische Perspektiven. Etwas aus dem Blick gerät dabei, dass Selfies nicht nur prägend für die gegenwärtige Medienkultur, sondern auch Ausdruck der gegenwärtigen formativen Kräfte der Digitalisierung sind.

Was wiederum der sehr instruktive Band von Ramón Reichert darstellt. Er verdeutlicht gut, wie Selfies als gesellschaftlicher Mechanismus zur Normalisierung und Integration von sozialer Kontrolle fungieren können. Akribisch arbeitet der Autor auf, wie Selfies als eine Art ambivalenter Indikator für medialen, gesellschaftlichen und technischen Wandel verstanden werden können, der Gesellschaft wie Subjekt gleichermaßen betrifft. Im Gegensatz zu einer naiven Perspektive auf Selfies als eine moderne und eher harmlose Form der Selbstdarstellung diskutiert Reichert Aspekte von Narzissmus, Authentizität und die Auswirkungen auf die soziale Interaktion. Er arbeitet zwei bedeutende Einsichten heraus: Zum einen erfolgt durch Selfies eine weltumspannende Verbreitung von subjektzentrierten Inszenierungen, die wiederum öffentliche Agenden (mit)prägen. Zum anderen verstärken oder lindern sie dadurch auch politische, kulturelle und militärische Konflikte.

Prof. Dr. Jeffrey Wimmer

**Ute Planert (Hrsg.):**

Todesarten. Sterben in Kultur und Geschichte. Köln 2023: Böhlau. 312 Seiten, 49,00 Euro

Todesarten

Historiker, Kultur- und Medienwissenschaftler sowie Philosophen setzen sich mit verschiedenen Todesarten in Kultur und Geschichte auseinander. In ihrem einführenden Beitrag weist die Herausgeberin Ute Planert darauf hin, dass der Tod in unserer Gesellschaft nicht mehr nur verdrängt wird, sondern vor allem in medialen und virtuellen Welten sehr präsent ist, sodass „man von der Veralltäglichen des Todes in der Gegenwart sprechen“ müsse (S. 15). Tod und Sterben gehören zusammen und sind immer kulturabhängig. Das zeigt sich im Beitrag von Mira Menzfeld. Während das Sterben in Finnland und Deutschland vor dem Tod beginnt (präexitales Sterben), beginnt es in China erst nach dem Tod (postexitales Sterben) (vgl. S. 271). Es wird deutlich: Tod ist nicht gleich Tod und Sterben nicht gleich Sterben.

Auf die Kontextabhängigkeit von medialen Toden weist der Musikwissenschaftler Frank Hentschel in seinem Beitrag über die Filmmusik zu zwei Tötungsszenen in den Vietnam-Kriegsfilmen *Platoon* und *Full Metal Jacket* hin. Das Sterben und der Tod können unterschiedlich gestaltet sein. Dabei verdeutlicht die Filmmusik nicht nur die Vorgänge im Bild, sondern kann „auch weitergehende religiöse, kulturelle und politische Subtexte transportieren“ (S. 256). Während Benjamin Beil in seinem Beitrag die Flüchtigkeit des Todes in Computerspielen betont, da er immer wiederholbar oder durch einen Restart rückholbar ist, befasst sich Caroline Helmus mit den Ideen der Cyberwelt, das Leben künstlich zu verlängern, auch unabhängig vom Körper. Dabei geht es vor allem darum, das menschliche Bewusstsein digital für ein posthumanes Leben nachzubilden (vgl. S. 298).

Der Band bietet einen guten Überblick über verschiedene Konzepte des Sterbens und des Todes und weckt Verständnis für deren Abhängigkeit von kulturellen Kontexten.

Prof. i. R. Dr. Lothar Mikos

**Sabine Schiffer:**

Die Darstellung des Islams in den Medien. Sprache, Bilder, Suggestionen. Eine Auswahl von Techniken und Beispielen. Baden-Baden 2023²: Ergon. 342 Seiten, 79,00 Euro

Islamdarstellungen

Die Sprachwissenschaftlerin Sabine Schiffer befasst sich mit der Darstellung des Islams in den Medien. Hauptsächlich geht es ihr um die Presseberichterstattung. Das Thema liegt in ihrer wissenschaftlichen Biografie begründet und ist mit einem medienpädagogischen Anliegen verknüpft. Ausgangspunkt ist die Frage: „Wie ist es möglich, dass 1,2 Mrd. Menschen, die in verschiedenen Erdteilen und Ländern der Welt mit unterschiedlichsten politischen Systemen leben, die mal regierungspolitisch beteiligt sind, mal einer *Minderheit* angehören, deren soziokulturelle Umfelder heterogen sind, die auf dem Land leben oder in der Stadt, die reich oder arm sind, die modern ausgerichtet sind oder eher konservativen Werten anhängen, die ihre Religion – den Islam – im Alltag praktizieren oder nicht, deren Bildungsgrad sehr unterschiedlich ist usw., zunehmend als *homogene Masse* – als aggressiv, frauenfeindlich, rückschrittlich und bedrohlich – wahrgenommen werden?“ (S. 14, H.i.O.) Der Beantwortung dieser Frage versucht die Autorin mit ihrem eigenen medienanalytischen Ansatz näher zu kommen, indem sie Bild-Bild-Relationen, Bild-Text-Relationen und Text-Text-Relationen untersucht. Vor allem durch die Gestaltung der Titelseiten und des Layouts werde vereinfacht kommuniziert, dass der Islam vor allem Gewalt, Bedrohung und Rückschritt bedeute. Damit werde „das differenzierende Potenzial der Artikel [...] geradezu unterdrückt“ (S. 129). Da sich das gesellschaftliche Wahrnehmung und das Alltagsverständnis des Publikums auswirke, sei es wichtig, die Mediendarstellungen kritisch zu sehen.

Prof. i. R. Dr. Lothar Mikos

Außerdem auf mediendiskurs.online:

Dennis Henkel (Hrsg.):

Demenz im Film. Wie das Kino vergessen lernte. Berlin 2023: Springer Nature. 278 Seiten, 29,99 Euro

Reinhold Zwick/Joachim Valentin/Viera Pirker (Hrsg.):

Abschiede und Aufbrüche. Das Alter im Film. Marburg 2024: Schüren. 312 Seiten, 32,00 Euro



