

LOL!?

Eine qualitative Untersuchung zu subjektiven Bewertungen von Onlinekonflikten unter Jugendlichen

Melanie Pfeifer

Wie erleben Jugendliche Auseinandersetzungen in der virtuellen Welt? Und wie gehen sie damit um? Die vorliegende empirische Untersuchung liefert einen Einblick in die Sichtweisen und Deutungen Jugendlicher im Umgang mit Konflikten in der virtuellen Welt.

Alles Cybermobbing? – Die aktuelle Problemlage

Werden Auseinandersetzungen in der virtuellen Welt zum Thema gemacht – sei es in öffentlichen Debatten oder wissenschaftlichen Untersuchungen –, ist das Phänomen „Cybermobbing“ allgegenwärtig. In besorgniserregenden Schlagzeilen ist dabei nicht selten von einem Alltags- oder Massenphänomen unter Jugendlichen die Rede. Ein Blick in gängige (medien-)pädagogische Präventionsprogramme bestätigt diesen Eindruck. So werden zwar wichtige Methoden zur Prävention des Phänomens geliefert, gleichzeitig vernachlässigen sie jedoch das Spektrum an zwischenmenschlichen Aushandlungsformen, indem sie lediglich die Extremform einer Eskalation in den Blick nehmen. Weiter wird durch Verbots- und Vermeidungsaufforderungen oftmals der Eindruck erweckt, dass Auseinandersetzungen im virtuellen Raum prinzipiell negativ und vermeidungsbedürftig sind. Überträgt man die zentrale Auffassung der Meditation auf den digitalen Raum, wonach Konflikte neutrale und unumgängliche soziale Phänomene darstellen (Herrmann 2006, S. 19), so ist es umso verwunderlicher, dass Konflikte im virtuellen Kontext bislang kaum thematisiert wurden. Die virtuelle Welt kann als erweiterter Erfahrungsraum begriffen werden, in welchem Heranwachsende ihre sozialen realweltlichen Kontakte weiterführen und zudem neue Kontakte knüpfen. Ist es daher nicht

denkbar, dass auch die alltäglichen zwischenmenschlichen Streitereien und Konflikte unter den Jugendlichen in sozialen Netzwerken wie Facebook und Co. und damit in „ihrem“ digitalen Erlebnisraum ausgetragen werden? Die Vielzahl an quantitativen Studienergebnissen, welche sich dem Thema „Cybermobbing“ widmen, liefert zwar wichtige Hinweise hinsichtlich einer Auftretenshäufigkeit in Deutschland. Allerdings können sie uns keine Auskunft darüber geben, welche Aushandlungsformen die Jugendlichen im virtuellen Raum erleben und wie diese bewertet und verhandelt werden.

Forschungsinteresse und methodischer Zugang

Anknüpfend an die dargestellte Problemlage war es ein Ziel der vorliegenden qualitativen Untersuchung, die Perspektiven und Deutungsmuster Jugendlicher in Bezug auf das Bewerten und Aushandeln von Auseinandersetzungen in der virtuellen Welt sowie mögliche Aspekte einer Grenzziehung herauszuarbeiten. Wie werden Onlinekonflikte von den Jugendlichen bewertet und wahrgenommen? Wie werden sie innerhalb ihrer Peergroup bearbeitet? Was verstehen Jugendliche darunter, wenn jemand „fertiggemacht wird“? Und wo können mögliche Grenzen zwischen Spaß und Ernst identifiziert werden? Das explorative Forschungsdesign stützte sich auf die Methode des Gruppendiskussionsverfahrens nach

Bohnsack (2007). Befragt wurden fünf Gruppen, deren Mitglieder real ein enges Zusammengehörigkeitsgefühl verbindet (sogenannte Realgruppen), bestehend aus Jugendlichen (n = 17) einer Altersspanne von 11 bis 18 Jahren. Die Durchführung von Gruppendiskussionen ermöglichte es, Meinungen, Einstellungen und insbesondere implizite Gruppenregeln zu erheben, welche als Orientierungswissen im Umgang mit Onlinekonflikten wirksam werden.

Hintergrund dieser methodischen Entscheidung war das Wissen um die enorme Bedeutung der Gleichaltrigen, die insbesondere in der Adoleszenzphase die Konstruktion von Meinungen und Einstellungen maßgeblich prägen. In Interaktionen mit ihren Peers etablieren, verändern und bestätigen Jugendliche Regeln und Präferenzen. Mit dem Gruppendiskussionsverfahren wurde ein entsprechendes methodisches Vorgehen gewählt, das die wechselseitigen Interaktionsprozesse und kollektiven Deutungen abbilden kann (vgl. Bohnsack u. a. 2006; Loos/Schäffer 2001). Zur Erzeugung von Selbstläufigkeit der Gespräche (Bohnsack 2007, S. 380 ff.) diente ein offen und flexibel gehandhabter Leitfaden, welcher zwei konstruierte Beispielszenarien als Diskussionsanreize enthielt.

Ergebnisse

Im Rahmen der Analyse der Gruppendiskussionen ergaben sich verschiedene Betrachtungsweisen, wie die Jugendlichen Auseinandersetzungen im Onlinekontext erleben. So wurde insbesondere der Facettenreichtum deutlich, den die Jugendlichen in der virtuellen Welt erleben: Sie unterschieden von Mobbingdynamiken, welche als „richtig fertigmachen“ bezeichnet wurden, über alltäglichen „Streit“ bis hin zu spaßhaften Auseinandersetzungen innerhalb der Peergroup. „Richtig fertigmachen“ wurde als Extremfall einer Eskalation gedeutet, welche mit einer Verbündungsdynamik der Täterschaft und einem Kontrollverlust des Opfers einherging. Diese Auffassung deckt sich mit den gängigen Definitionen von Mobbing und Cybermobbing in der Forschungsliteratur. Auffällig ist, dass eine Mobbinghandlung von den Jugendlichen nicht per se abgelehnt, sondern unter Umständen als Mittel zur Sanktion eines Fehlverhaltens – ausgehend von dem Wertehorizont der Peergroup – angesehen wurde. Damit verbunden thematisierten die Befragten die Notwendigkeit, aus den selbst erlebten oder bei Gleichaltrigen beobachteten negativen Erfahrungen zu lernen. Geschieht dies nicht, trage das Opfer nach Auffassung der Jugendlichen selbst Schuld an seiner prekären Situation und ein Mobbingprozess gilt als legitim – ein Phänomen, das in der Psychologie als Opferbeschuldigung („victim blaming“) bekannt ist. Onlinekonflikten („Streit“) sprachen die Befragten eine hohe Relevanz sowie einen Normalitätscharakter zu, weshalb

»[...] der wo den auch nich so richtig mag – die verbünden sich [...] und dann (.) machen die den halt richtig fertig.«

(Aussage eines Befragten)

„Jedes Mädchen heutzutage, fast jedes Mädchen, schickt Nacktbilder von sich und es tut mir leid – es wurden schon so viele gepostet und so viele Mädchen wurden schon fertiggemacht und die habens auch mitbekommen, aber machen das Gleiche wie die anderen, ich mein, da können die doch nur gemobbt werden.“

(Aussage einer Befragten)

»Zum Beispiel die Freunde in der Schule, die gehn dann meist auch da auf die Seite und guckn, was grad los is und so. Und dann sieht der eine des; und des teiln die dann weiter und sagens dem und dem und dann guckn die sich des alle an und denken am nächsten Tag: ›Oh, is der Kacke.«

(Aussage eines Befragten)

»Wenn ich Streit hab, dann schreib ich mit denen und wens dann mir zu weit geht, dann blockier ich die und hab sie nich mehr als Freundin oder Freund und dann, ich mein [...], ich seh fascht alle Freunde bei mir in der Schule und dann red ich halt mit denen am nächschtn Tag drüber un dann, wenn wieder alles okay isch, nehm ich die Blockierung zurück.«

(Aussage einer Befragten)

sie in der virtuellen Alltagspraxis der Jugendlichen verankert zu sein scheinen. Des Weiteren zeigte sich, dass die Jugendlichen selbst innerhalb dieser Kategorie unterschiedliche Interpretationsrahmen aufführten, was erneut auf den Facettenreichtum in der Wahrnehmung von Auseinandersetzungen hinweist. Sie unterschieden zwischen „Ärgern“, welches von einer einseitigen Dynamik gekennzeichnet ist, und zwischen „unnötigen“ und sinnvollen Streitereien, wie beispielsweise dem solidari-schen Handeln für Freundinnen und Freunde in Konfliktsituationen („einmischen“). Eine besondere Bedeutung wurde dem durch Digitalisierung bestehenden großen Verbreitungsgrad von Inhalten und dem damit verbundenen erweiterten Beobachterkontext zugesprochen, also den potenziellen Zuschauern, welche die Situation online mitverfolgen können. Dies wird von den Jugendlichen als problematisch wahrgenommen, da sie davon ausgehen, dass die Beobachtenden sich gegenseitig auf die Geschehnisse aufmerksam machen und es bei diesen zu einer mehrheitlichen Meinungsbildung kommt, die negative Auswirkungen auf den Offlinekontext besitzen kann. Daher wird das virtuelle Konflikthandeln vorrangig danach ausgerichtet, dieses ungewollte Publikum möglichst gering zu halten. In der Analyse bezüglich spaßhafter Aushandlungen wurde deutlich, dass diese sich durch eine Kontextgebundenheit kennzeichnen und in einem hohen Maß von der Beziehungsgestaltung außerhalb des virtuellen Raumes abhängig sind. Spaßhafte Auseinandersetzungen ereignen sich im Kontext der Peergroup, bleiben auch dort und sind für Außenstehende unter Umständen nur schwer zu deuten. Dennoch kann vermutet werden, dass im Rahmen spaßhafter Handlungen ein kohärenter Modus sowohl im Offline- als auch Onlinekontext vorherrscht.

Bei genauerer Betrachtung des virtuellen Konflikthandelns der Jugendlichen wurde deutlich, dass sie bereits sowohl Präventions- als auch Interventionsstrategien entwickelt haben. Im Hinblick auf präventive Strategien, damit laut Aussagen der Befragten „im Internet eben nichts Blödes passiert“, gilt eine Orientierung an den Werten und Normen der Peergroup („das Richtige machen“ und „nicht unterm Niveau sein“) als oberste Prämisse. Bereits entstandene Auseinandersetzungen im virtuellen Kontext wurden von den Befragten mithilfe der gegebenen technischen Möglichkeiten ausgehandelt. Während das Deaktivieren, beispielsweise eines Chats, ein Selbstausschluss aus dem Konfliktgeschehen darstellt, können das Blockieren, Melden oder eine kommunikative Konfrontation des Gegenübers als aktive Strategien gedeutet werden, um die Kontrolle und somit die Gestaltungsmacht im Konflikthandeln zu bewahren. Damit ermöglichen die technischen Mittel zusätzlichen Handlungsspielraum für die Jugendlichen im virtuellen Raum.

Im Hinblick auf die Frage, wann die Grenze von einer spaßhaften hin zu einer ernsthaften Auseinandersetzung überschritten wird, konnten fünf Faktoren identifiziert werden. Eine Auseinandersetzung wird dann als problematisch wahrgenommen, wenn die Situation mit (1) einem Kontrollverlust sowie (2) sozialen Ausschluss einhergeht und auch die Strategien zur Reduzierung des Beobachterkontextes im Konfliktgeschehen keine Wirkung mehr besitzen, wodurch (3) eine große Öffentlichkeit erreicht wird. Des Weiteren wird eine Situation von den Jugendlichen als kritisch eingestuft, wenn diese (4) mit einer ungewollten Informationsweitergabe verbunden ist. Dies wird dann als kritisch aufgefasst, wenn die Information (z. B. ein peinliches Bild) Personen erreicht, welche den normativen Hintergrund der Peergroup nicht teilen. Eine Grenzüberschreitung zeigte sich zudem im Zusammenhang mit (5) unterschiedlichen Medialitäten: Im Vergleich zu Kommentierungen in sozialen Netzwerken wurde das Veröffentlichen von Videos über die eigene Person als problematischer bzw. „schlimmer“ eingestuft. Auffällig ist, dass die Autorisierung von personenbezogenen Inhalten vor einer Veröffentlichung eine implizite Regel in der Peergroup darzustellen scheint. Diese ausgeprägte Kontrollhaltung wurde im Diskurs weniger in Bezug auf den konkreten Inhalt thematisiert, sondern vielmehr im Hinblick darauf, überhaupt vor einer Veröffentlichung um Erlaubnis gefragt zu werden. Eine Missachtung der Autorisierung, welche mit einem Kontrollverlust über die personenbezogenen Inhalte im Netz einhergeht, wird als kritisch aufgefasst.

Fazit: Konsequenzen für die pädagogische Praxis

Beim Vergleich der eingangs geschilderten Problemlage mit den Sichtweisen Jugendlicher wird deutlich, dass diese Perspektive sich massiv von jener unterscheidet, wie Auseinandersetzungen in medialen sowie pädagogischen Diskursen thematisiert werden. Eine Beschränkung auf Cybermobbing entspricht nicht den Deutungen der hier befragten Jugendlichen, denn diese nahmen ein breites Spektrum an Aushandlungsformen wahr. In der pädagogischen Praxis ist es daher notwendig, diesen wahrgenommenen Facettenreichtum Jugendlicher anzuerkennen und in die pädagogische Arbeit einzubeziehen, um nicht an deren Lebenswelt vorbei zu handeln. Realweltliche Erfahrungsräume werden durch den Onlinekontext ergänzt, folglich haben neben destruktiven Verhaltensweisen vor allem aber auch „normale“ zwischenmenschliche Konflikte Einzug in die virtuelle Welt gehalten. Aus entwicklungspsychologischer Perspektive können Konflikte und deren konstruktiver Bewältigung gerade in der Adoleszenzphase eine besondere Bedeutung in der sozialen und emotionalen Entwicklung Heranwachsender zugeschrieben werden (vgl. Alsaker 2012, S. 20). So werden beispielsweise die Kompromissfähig-

keit eingeübt und das Selbst- und Fremdverständnis geschärft. Vor diesem Hintergrund wird bei einer pauschalen Problematisierung von Auseinandersetzungen ein wichtiges Entwicklungsfeld verschlossen, denn eine konstruktive Bewältigung von Konflikten – auch im virtuellen Raum – gehört zur Identitätsbildung Heranwachsender dazu. Folglich sollten pädagogische Programme weniger auf eine Unterbindung von Auseinandersetzungen ausgerichtet sein. Vielmehr sollten die Jugendlichen im Umgang mit Onlinekonflikten unterstützt und der Blick darauf gerichtet werden, wie Heranwachsende diese Auseinandersetzungen konstruktiv bearbeiten können, um kritische Situationen zur Deeskalation zu bringen, bevor sie in Extremsituationen münden. Tipps und Tricks aus der Lebenswelt Jugendlicher, die sich bereits als erfolgreiche Deeskalationsstrategien im Konflikt handeln bewährt haben, sollten herausgearbeitet und jenen Jugendlichen zugänglich gemacht werden, die im Umgang mit Onlinekonflikten unsicher sind. Vor dem Hintergrund einer ressourcenorientierten Sichtweise auf Konflikte sollte es in der pädagogischen Praxis ein Ziel sein, Heranwachsende im Sinne eines Empowerments in der Entwicklung angemessener Konfliktstrategien zu unterstützen und sie so zu souverän handelnden Akteuren in Online- wie in Offlinekontexten zu befähigen.

Literatur:

- Alsaker, F. D.:**
Mutig gegen Mobbing in Kindergarten und Schule. Bern 2012
- Bohnsack, R.:**
Die Gruppendiskussion.
In: U. Flick/E. von Kardorff/
I. Steinke: *Qualitative
Forschung. Ein Handbuch.*
Reinbek 2007
- Bohnsack, R./Przyborski,
A./Schäffer, B.:**
*Das Gruppendiskussions-
verfahren in der Forschungs-
praxis.* Opladen 2006
- Herrmann, F.:**
*Konfliktarbeit. Theorie und
Methodik Sozialer Arbeit in
Konflikten.* Wiesbaden 2006
- Loos, P./Schäffer, B.:**
*Das Gruppendiskussions-
verfahren.* Opladen 2001

Melanie Pfeifer M. A.
ist als Medienpädagogin am
Wissenschaftlichen Institut
des Jugendhilfswerks
Freiburg e. V. (WI-JHW)
im Bereich der aktiven
Medienarbeit tätig und führt
Fortbildungen sowie
Fachvorträge durch.
Sie studierte an der Pädagogischen Hochschule
Freiburg und der Hochschule
Offenburg den interdisziplinären Studiengang
„Medien in der Bildung“.

