



Partnerwahl 3.0

tvdiskurs.de



HERBERT VON HALEM VERLAG

Guilty Pleasure!?

Für Filme, Fernsehsendungen oder Musikstücke, die man mag und gleichzeitig peinlich findet, hat ein griffiger Anglizismus Eingang in den deutschen Sprachgebrauch gefunden: Guilty Pleasure. Sei es ein kitschiger Song, eine Filmschmonzette oder eine TV-Show: Gemeinsam ist den Titeln auf den Top-Guilty-Pleasure-Listen, dass sie billig oder einfach gestrickt, niveau- oder geschmacklos sind und kein hohes Ansehen genießen, weshalb es einem selbst oft peinlich ist, an dieser Art der Unterhaltung Gefallen zu finden. Sich gegenseitig seine Guilty Pleasures zu gestehen, kann allerdings verblüffende Erkenntnisse ans Licht bringen und Gesprächsrunden erheitern. Schließlich ist es nicht wirklich eine Sünde, einen Hit von George Michael zu mögen oder 30-mal *Pretty Woman* gesehen zu haben.

Auch die Freude an neuerdings sogenannten Guilty-Pleasure-Realityformaten im Unterhaltungsfernsehen muss man nicht mehr verstecken. Seitdem Jürgen und Zlatko ins erste *Big Brother*-Haus einzogen und im Dschungelcamp erste Kleintiere verspeist wurden, nachdem zahlreiche Bauern eine Frau und Bachelorettes einen Mann gesucht haben, nach Hunderten von Model-Walks und Challenges in Luxusvillen, Sommerhäusern oder auf Inselparadiesen sind die Genre-Ingredienzen bekannt. Auch im Feuilleton ernten früher geschmähte Formate inzwischen wohlwollende Kritik.

Die Nutzungsmotive sind so unterschiedlich wie die Menschen selbst. Fans eint das Interesse am Privaten und Intimen und der Blick hinter die Fassade. Die am Reißbrett entwickelten Casts und Konkurrenzsituationen bieten dramatischen Zündstoff, dem die meist aus anderen Realitykontexten rekrutierten B- oder C-Prominenten b- oder c-professionell begegnen. Man beobachtet soziale Experimente, die Konflikte zwischen den Teilnehmenden vorprogrammieren, in denen sie sich entblößen und entblößen. Man bewertet ihr Verhalten und gleicht es mit eigenen Maßstäben ab, verhandelt geschmackliche und moralische Grenzen. Es entsteht eine parasoziale Interaktion, eine imaginäre Freundschaft oder Feindschaft. Man lacht oder urteilt über das Geschehen, hat Sympathien und Antipathien, ist fasziniert, was Menschen so treiben und mit sich machen lassen, oder ist froh, weil man sich selbst überlegen fühlt.

Auch wenn ein gewisses Maß an Fremdscham und Häme als unterhaltsam erlebt wird, gibt es Grenzen. Wesentlich für das Vergnügen ist zum einen eine Spielanordnung, die beinhaltet, dass die Mitspielenden die Regeln kennen und das Spiel verstehen – und jederzeit aussteigen können, wenn es ihnen zu viel wird. Hier sind die Macherinnen und Macher in der Verantwortung, die Mitwirkenden authentisch darzustellen und nicht in Situationen zu bringen, die sie nicht kontrollieren können oder die ihren Kontrollverlust noch befördern. Wichtig ist zum anderen, dass der moralische Kompass während des Experiments nicht abhandenkommt. In der Regel wird Fehlverhalten abgestraft, fallen Lästereien auf die Beteiligten zurück, gewinnen nicht die intriganten, sondern die sozial kompetenten Charaktere.

Werden diese Stellschrauben überdreht, berührt das nicht nur Fragen des Kinder- und Jugendschutzes. Es tangiert vor allem auch das moralische Empfinden der Zuschauerinnen und Zuschauer. Man mag den Aufstieg und Fall von sogenannten Prominenten amüsiert beobachten, möchte aber nicht dabei zusehen, wie Menschen in offene Messer laufen. Unterhaltung soll Vergnügen bereiten. Der Grat zwischen noch akzeptablem Vergnügen und ethischen Grenzen ist schmal: Wenn Scham- oder Schuldgefühle überwiegen, ist er überschritten.

Ihre
Claudia Mikat



Inhalt

EDITORIAL

INTERNATIONAL

Weltwahrnehmungsmaschine Kino

Sebastian Markt

PÄDAGOGIK

Wie ticken Jugendliche?

Ergebnisse der *SINUS-Jugendstudie 2020*

Daniel Hajok

Medienkompetenz ist Medienreflexion

Im November 2020 geht die Multimediaplattform

Medienradar online

Claudia Mikat

Onlinegaming und E-Sport

Chancen, Risiken und Herausforderungen
für den Jugendschutz

Nicolas Ohlwein

Das Krankheitsbild Gaming Disorder

Ein Thema für den Jugendschutz

Klaus Hinze

TITEL

Partnerwahl 3.0

- | | | |
|-----------|---|-----------|
| 4 | The one and only
Barbara Bleisch im Gespräch mit Eva Illouz | 24 |
| 8 | Tinder, das Selbst und die anderen
Johanna Degen | 30 |
| 12 | Erst swipen, dann matchen
Ein Gespräch mit Saskia, Stefan und Matti | 34 |
| 15 | Aussehen und Partnerwahl
Wie Schönheitsideale entstehen und uns beeinflussen
Joachim von Gottberg | 40 |
| 18 | Eklig, aber faszinierend
Sechs Paradoxien bei der medialen Darstellung
sexueller Vielfalt
Jens Förster und Manfred Nussbaum | 44 |
| 18 | Computerliebe
Die Module spielen verrückt
Sebastian Pertsch im Gespräch mit Oliver Bendel
und Felix Lill | 50 |
| | Unreal Love
Kolumne von Jenni Zylka | 54 |

PANORAMA	56	LITERATUR*	88
WISSENSCHAFT		RECHT	
Das Porträt: Daniel Martin Feige	58	Rezension	96
Alexander Grau		Marc Liesching	
Sich selbst zum Bild machen	62	SERVICE	
Christina Heinen im Gespräch mit Wolfgang Ullrich		Kurz notiert	99
Pornografie	65	Impressum	
Hypothesen und Fakten zu möglichen Auswirkungen auf die psychosexuelle Entwicklung von Kindern und Jugendlichen		Das letzte Wort	100
Alexander Korte			
Hochgefährlich und ohne verlässliche Strukturen!	70		
Mit Verschwörungsnarrativen gegen Werterelativismus und Weltbild-Chaos		WEBKLUSIV AUF TVDISKURS.DE	
Joachim von Gottberg im Gespräch mit Jürgen Grimm		Eine Realität ist nicht genug	
MEDIENLEXIKON		Verschwörungsmmythen in Film und Serie	
Die Datingshow	76	Werner C. Barg	
Gerd Hallenberger		Wie im Mittelalter	
DISKURS		In den Fernsehnachrichten ist Europa nach wie vor der Nabel der Welt	
Zwischen Eskapismus und Eskalation	78	Tilmann P. Gangloff	
TV-Trends im New Normal		Vielfalt geht uns alle an	
Tanja Deuerling		Versteckter Rassismus in deutschen Filmen und Serien	
Freundschaft im Ohr	82	Tilmann P. Gangloff	
Henrike Rau		Dystopien in Film und Serie	
		Prognose, Handlungsanweisung oder Ermahnung?	
		Werner C. Barg	
		„Wir von Fridays for Future fordern immer: Hört auf die Wissenschaft!“	
		Eva Maria Lütticke im Gespräch mit Lilith Rein	

*

Das detaillierte Inhaltsverzeichnis für Literatur befindet sich auf der genannten Seite.

Alle Beiträge sind auch abrufbar unter: <https://tvdiskurs.de>.
Die Webversionen enthalten weiterführende Links und z. T. eingebettetes Bewegtbildmaterial.

Sebastian Markt

Weltwahrnehmungsmaschine Kino

Der Disneyfilm *Mulan* ist monumentales Eventkino, erscheint aber fast überall nur als Stream. Das kann man schlimm finden, fördert vielleicht aber auch Innovationen.

Es gehört zu den Grundzügen der Krise, dass sie oft weniger neue Probleme schafft als existierende verschärft. Angesichts von autoritären Modellen politischer Krisenreaktion, von nach jahrelanger Sparpolitik überforderten Gesundheitssystemen, von Arbeitslosigkeit und nicht zuletzt der stärksten anti-rassistischen Bewegung der vergangenen Jahrzehnte ist die Frage nach der Zukunft des Kinos sicher nicht die drängendste. Und dennoch: Das Kino ist nicht nur ein ökonomisch relevanter Faktor. Es ist auch eine der prägenden Kulturformen des 20. und 21. Jahrhunderts. Da kann man schon mal fragen, was nach dieser historischen Krise aus der Filmkunst und unseren Sehgewohnheiten wohl werden wird.

Tatsächlich ist seit der notgedrungenen Schließung (und immer noch weitgehenden Einschränkung) des Kinobetriebs vieles in Bewegung gekommen. Filme, die ursprünglich für eine Kinoauswertung gedacht waren, werden auf Streamingdiensten veröffentlicht. Da stellt sich rasch die Frage, ob und wie die Verwerfungen, die den unmittelbaren Umständen geschuldet sind, zu dauerhafteren Veränderungen der Branche führen werden.

Kämpfen an Vaters statt

Anfang September startete Disneys *Mulan* auf dem noch jungen hauseigenen Streamingdienst Disney+, ein weiterer Fall eines Films, der jetzt direkt in den Wohnzimmern landet. Dabei ist sehr offensichtlich, dass das von der neuseeländischen Regisseurin Niki Caro inszenierte *Mulan*-Abenteuer als großes Eventkino inszeniert wurde. Es ist ein Remake des Disney-Animationsfilms von 1998, das man allerdings genauso gut als Neuverfilmung der zugrunde liegenden chinesischen Legende verstehen könnte: Die junge *Mulan* verkleidet sich als Mann, um anstelle ihres alternden Vaters in den Krieg zu ziehen.

Der neue Film knüpft an die Tradition der Wuxia-Filme an, die im Westen vor allem dank Ang Lees Hollywood-Koproduktion *Tiger and Dragon* aus dem Jahr 2000 bekannt wurden. *Mulan* erzählt mit atemberaubenden Martial-Arts-Choreografien in detailverliebten Kulissen und gewaltigen Landschaftspanoramen die Geschichte der jungen Frau, die sich mit dem Platz, den ihr die Welt und ihre Traditionen zugedacht haben, nicht zufriedengeben mag und sich durch ein Geflecht aus Verbundenheit zu Land, Familie und einer eigenen Wahrheit ihren Weg sucht. *Mulan* ist alles andere als zurückhaltendes Kino, es ist melodramatisch und visuell spektakulär. Mit einem geschätzten Produktionsbudget von etwa 200 Mio. Dollar ist der Film neben der mittlerweile auf das Frühjahr verschobenen *Black Widow* aus dem Marvel-Universum eine der wichtigsten Disneyproduktionen der aktuellen Saison.

Einen Meilenstein in der Filmgeschichte markiert *Mulan* auch in anderer Hinsicht: Es ist die erste große Disneyproduktion, die ohne weiße Stars auskommt. Mit Yifei Liu, Li Gong, Jet Li und Donnie Yen versammelt der Film viele Superstars aus China und Hongkong. Das darf man nicht nur als eine Reaktion werten auf die in den vergangenen Jahren lauter gewordene Kritik an verschiedenen Formen kultureller Aneignung, vom Whitewashing, dem Anpassen von Figuren an kulturell weiß geprägte Vorstellungen und dem Besetzen von nicht weißen Figuren durch weiße Schauspielerinnen und Schauspieler.

Zwar wurde auf kulturelle Präzision viel Wert gelegt, ein breiter Stab von Expertinnen und Experten – unter ihnen Bill Kong, einer der Produzenten von *Tiger and Dragon* – beriet die Produktion in Fragen von Akzenten, Kampftechniken und historischer Architektur. Doch vor allem ist China nach den Vereinigten Staaten der größte Kinomarkt. Um dort Fuß zu fassen, musste Disney von seinem üblichen Märkteöffner, ei-



nem Fernsehkanal, absehen. Gleichzeitig kontrolliert die chinesische Regierung den Markt für ausländische Produktionen streng. Für gewöhnlich erhalten nur eine Handvoll US-amerikanischer Blockbuster pro Jahr die Lizenz, in chinesischen Kinosälen gezeigt zu werden. Disneys Erwartungen an *Mulan* können also kaum hoch genug eingeschätzt werden, was sich nun auch daran zeigt, dass China die große Ausnahme in der Distributionsstrategie von Disney bleibt: Für *Mulan* ist in China weiterhin ein Kinostart geplant.

Für den Rest der Welt hat das Unternehmen festgelegt, dass den Film sehen kann, wer zum einen ein Abonnement für den Streamingdienst hat (in Deutschland kostet es 6,99 Euro pro Monat) und zusätzlich 21,99 Euro bezahlt. Disney nennt es „VIP-Zugang“. Damit kann man den Film so oft ansehen, wie man möchte, aber freilich nur, solange das Abo auch besteht – eine völlig neue Kombination also aus Abonnement- und Pay-per-View-Modell. Das Kalkül dahinter ist sicherlich komplex. Zum einen sollen mit dem Modell die ökonomischen Verluste der entgangenen Kinoauswertung aufgefangen werden und zum anderen sollen durch exklusive Releases mehr Abonnentinnen und Abonnenten für den Streamingkanal gewonnen werden.

Man kann sicher sein, dass die Branche Disneys Vorgehen und die Wirkung aufmerksam beobachtet. Die im September veröffentlichte *Bewegtbildstudie 2020*, von der Gesellschaft für Konsumforschung im Auftrag von „TV Spielfilm“ erarbeitet, belegt einen wachsenden Marktanteil von Streamingdiensten gegenüber dem Fernsehen. Dieses Wachstum fällt weniger rasant aus, als manche Diskussionen es vermuten ließen. Dennoch geben immerhin 54 % der deutschen Bevölkerung an, regelmäßig Streamingdienste zu nutzen.

Eine Verflachung zu purer Gegenwärtigkeit

Das Neue hat eine verführerische Kraft und der Gedanke, dass das Kino eine nicht mehr zeitgemäße Form ist, der Vergangenheit angehört und in der Gegenwart bestenfalls als sorgsam musealisierte Randphänomen eine unter Schutz gestellte Zukunft hat, mag auf den ersten (sehr europäischen) Blick naheliegen. Er greift jedoch nicht nur zu kurz, der schlichte Gegensatz von Stream und physischem Kino ignoriert vor allem auch die Komplexität einer Kultur, deren Geschichte sich immer im Spannungsfeld aus Kunst, Technik und Wirtschaft vollzogen hat.

Technologische Entwicklungen und sich wandelnde ökonomische Bedingungen fordern das Kino heraus – immer schon – und zeitigen Veränderungen, die auch tief in die äs-

thetischen Dimensionen der Bewegtbildproduktion spürbar werden. So führte die Verbreitung des Fernsehens als Massenmedium durch das Abwandern kostengünstiger kleinerer Produktionen zum Ende der großen Ära der B-Movies, zum Ende der Wochenschauen und zu einer Welle von aufwendig produzierten Leinwandspektakeln, Breitwandformaten und neuen Experimenten mit 3-D-Technologien. Die Entwicklung von kleinem, mobilem Equipment wie 16-mm-Kameras um die Mitte des vergangenen Jahrhunderts und digitaler Techniken gegen Ende des vergangenen Jahrhunderts hatten einen kaum zu überschätzenden Einfluss auf das dokumentarische Filmemachen, auf unabhängige Produktionen und auf die ästhetische Avantgarde – mit Auswirkungen, die wiederum tief in den Mainstream zurückreichen.

Konkurrent Netflix

Und auch wenn die Diskussion im Moment um die Konkurrenz zwischen Kino und Streamingangeboten kreist, gingen ihr andere Auseinandersetzungen voraus. In den USA ging Disney+ im November 2019 online. Große Teile Europas folgten im März dieses Jahres, mittlerweile auch Japan und Indien. Der Start in Lateinamerika ist angekündigt. In Konkurrenz trat Disney damit aber nicht nur zum Kino, sondern vor allem auch zu Netflix, dem paradigmatischen Riesen der Branche. Netflix wiederum wurde Ende der Neunzigerjahre als Verleih-service für das damals junge Medium DVD gegründet. Die Gegenspieler waren nicht etwa Kinos, sondern Videotheken, allen voran die amerikanische Kette Blockbuster Video. Blockbuster ging 2010 bankrott, Videotheken sind heute aus dem Straßenbild der Innenstädte de facto verschwunden. Nur einige wenige Enthusiasten wie etwa das Berliner Videodrom trotzen noch dem Ende. Als Netflix begann, eigene, exklusive Inhalte anzubieten, waren es wiederum die amerikanischen Kabelfernsehsender, die davon unter Zugzwang gerieten und mit der Gründung eigener Streamingdienste reagierten.

Im Oktober vergangenen Jahres veröffentlichte der amerikanische Kritiker Matt Zoller Seitz im „New York Magazine“ eine ausführliche Reportage über den Produktionsriesen Disney. Ihren Ausgang nimmt sie an der Erfahrung zahlreicher kleinerer, kommerzieller Kinos, dass es schwierig bis unmöglich geworden ist, ältere Fox-Produktionen für Repertoire-Aufführungen zu buchen. Die Ursache sieht der Kritiker in der jüngst erfolgten Übernahme der Fox-Studios durch Disney, die neben vielem anderen eben auch das filmische Erbe des Studios umfasst. Zoller Seitz deutet die Übernahme weniger als den Versuch Disneys, mehr Kunden in Richtung des eigenen

Streamingdienstes zu lotsen, der genau diese Filme im Angebot haben sollte, als vielmehr ein Bemühen, den eigenen neuen Großproduktionen ein Maximum an Leinwänden und ein Minimum an Konkurrenz zu garantieren.

Zoller Seitz ist einer der scharfsinnigsten und umtriebigen Fernsehkritiker der USA und dabei einer jener, die darauf insistieren, die Leuchttürme des „Goldenen Zeitalters“ der Fernsehserie (er hat u. a. Bücher zu den *Sopranos* und *Mad Men* veröffentlicht) nicht etwa als eine andere Art des Kinos zu begreifen, sondern als genuin eigenes Medium. Seine Begeisterungsfähigkeit für das Format steht zu seinem Kinoenthusiasmus in keinem Widerspruch. Als etwa Alex Garland's Science-Fiction-Film *Annihilation* nach angeblich nicht zufriedenstellenden Testscreenings und daran anschließenden Auseinandersetzungen zwischen Finanziers auf der einen, Regisseur und Produzent auf der anderen Seite einen verhältnismäßig kleinen US-Start hatte und zwei Wochen danach international ohne Kinoauswertung direkt zu Netflix ging, wurde Zoller Seitz nicht müde, dafür zu streiten, dass der Film ins Kino gehöre, weil er ihn nicht nur für ästhetisch originell, sondern auch für vielschichtig und emotional tief befand. Denn das Kino ist eben nicht nur eine technisch mediale Anordnung, sondern auch ein sozialer Ort.

Die Reportage wirft auch ein Schlaglicht auf das Verschwinden eines (durchaus speziellen) Teils der Filmgeschichte aus dem Kino – eine Verflachung zu purer Gegenwärtigkeit. Abgesehen vom Wegfallen der Möglichkeit, bestimmte Filme außerhalb von Cinematheken noch auf der Leinwand zu erleben, trifft der damit verbundene Einbruch von Einkünften gerade oft jene Kinos in den USA, die wichtige Aufführungsorte für kleinere und unabhängige (und weniger profitable) Filme sind. Eine scheinbare Verknappung von Kinokultur ist demnach nicht bloß das Resultat von unausweichlichen Veränderungen in Technologie und Publikumsgeschmack, sondern unterliegt sehr viel komplexeren und alles andere als zwangsläufigen Bedingungen. Kurz: Die Verflechtungen innerhalb dessen, was man Kinokultur nennen kann, sind kompliziert.

Darüber hinaus suggeriert die unmittelbare Verfügbarkeit von Inhalten im Internet eine Archivfunktion, die trügerisch ist. Nicht nur, dass die netzbasierte Konkurrenz vor allem mit Neuheiten wirbt, die Lizenzmodelle sehen oft sehr beschränkte Laufzeiten vor. Unser filmhistorisches Gedächtnis stützt sich mehr und mehr auf Bilder, die von bestürzend kurzer Dauer sind und im Vergleich zum Angebot selbst durchschnittlicher Videotheken bescheiden ausfallen. Selbst an den cinephilen Rändern stellen sich Fragen über die spezifischen For-

men filmischer Gedächtnisse. So sorgte etwa in den USA jüngst eine Recherche der „New York Times“ zu den Veröffentlichungen der Criterion Collection für Diskussionen. Die Criterion Collection ist ein wegweisendes und für seine aufwendigen Editionen von Filmklassikern zu Recht hochgeschätztes DVD- und Blu-Ray-Label, das seit einiger Zeit auch einen eigenen Streamingdienst betreibt. Die „New York Times“ fand unter den bisher 1.034 aufgelegten Editionen nur neun Filme von insgesamt acht schwarzen Regisseuren, darunter einer Frau, woran sich eine Debatte um die Repräsentation von insbesondere schwarzen US-amerikanischen Stimmen der Filmgeschichte anschloss.

Die Frage der Zukunft des Kinos, die auch eine der Sichtbarkeit seiner Geschichte ist, wird sich nicht allein an einer technologischen Wegmarke entscheiden. Kino im emphatischen Sinn ist eine spezifische Art des Bezugs zur Welt. Dazu gehört zuallererst die grundlegende Erfahrung, in einer flüchtigen Gesellschaft von Vertrauten und Fremden mit neuen, anderen Blicken auf die Welt vertraut werden zu können und darüber in Austausch zu kommen. Ein Kino ist ohne diese Erfahrung und die dazugehörigen Räume kaum denkbar. Wie relevant das Kino bleibt, wie viel uns diese Weltwahrnehmungsmaschine zu sagen haben wird, ist eine Frage, die sich eben auch an Produktionsbedingungen und Machtverhältnissen entscheidet – in den größeren Maßstäben der Unterhaltungsökonomie und in den kleineren: wem die Möglichkeiten zugestanden werden, durch das Kino zu sprechen.

Dieser Text erschien erstmalig am 4. September 2020 auf zeit.de.



Sebastian Markt arbeitet als freier Filmkritiker und Festivalprogrammer (Berlinale Generation, Dokfilmwoche Berlin).

Wie ticken Jugendliche?

Ergebnisse der *SINUS-Jugendstudie 2020*

Bereits zum vierten Mal legt das Heidelberger SINUS-Institut seine Studie *Wie ticken Jugendliche?* vor. Auch die aktuelle Ausgabe gibt profunde, sehr anschauliche Einblicke in die Werte- und Lebenswelten 14- bis 17-Jähriger, die auf innovativen qualitativen Zugängen im Frühjahr 2019 fußen. Auf Basis einer Nacherhebung während des Lockdowns 2020 zeigt die Studie zudem auf, wie die Jugend die Coronakrise zu dieser Zeit wahrgenommen hat.



Werte und Lebenswelten Jugendlicher

„Jugendliche teilen vor allem soziale Werte sowie den Wunsch nach Leistung und Selbstbestimmung.“ So fasst die Studie den Wertekanon der jungen Generation gleich zu Beginn zusammen. Tatsächlich lassen die erfassten Konzepte und Überzeugungen der Jugendlichen ein breites Wertespektrum erkennen, das neben einigen universellen Werten, die von (fast) allen geteilt werden, auch eine Vielzahl lebensweltspezifischer Werte enthält. Durchweg wichtig sind den Jugendlichen demnach soziale Werte wie Familie, Freunde, Vertrauen, Ehrlichkeit und Treue. Ebenso sind humanistische Werte wie Hilfsbereitschaft, Toleranz und Empathie fest in der jungen Generation verankert. Auch Leistungsbereitschaft und Selbstbestimmung sind als universelle bzw. jugendtypische Werte herausgearbeitet, wobei es der Jugend weniger (intrinsisch motiviert) um Leistung der Leistung willen geht, auch nicht unbedingt um Luxus und maßlosen Reichtum, sondern vielmehr um Leistung im Beruf, der – dem Wettbewerbsprinzip folgend – zu Wohlstand führen soll.

Die lebensweltspezifischen Werte werden in der Studie zu drei normativen Grundorientierungen verdichtet, die bei der Zielgruppe allerdings keiner Entweder-oder-Logik folgen und sich methodisch bedingt einer generalisierbaren Quantifizierung versperren. Bei der Grundorientierung „Absicherung“ kommen die Orientierung an Autoritäten, die Affirmation der bestehenden Ordnung und der Wunsch nach sozialem Anschluss zusammen. Es geht um verlässliche Strukturen und sichere materielle Verhältnisse. Anstatt die (Erwachsenen-) Welt infrage zu stellen, versuchen die Jugendlichen, ihren Platz in ihr zu finden. Hinter der Grundorientierung „Bestätigung und Benefits“ stehen vor allem Werte der gesellschaftlichen Mitte – es geht um Mode und Konsum, Besitz und Bildung, um eigene Wünsche und Pflege sozialer Beziehungen, ohne sich Chancen auf Wohlstand und Aufstieg zu verbauen. Sozial, ökonomisch und kulturell bedingt suchen die Jugendlichen Bestätigung – durch Statussymbole, Anpassungsbereitschaft, kulturell-intellektuelle Überlegenheit. Bei der Grundorientierung „Charisma“ zielen die Werte und Tugenden auf Außeralltäglichkeit. Hier geht es Jugendlichen darum, „zu neuen Ufern aufzubrechen“, Bewährtes infrage zu stellen und sich vom Mainstream abzugrenzen, spannende Herausforderungen zu suchen und dabei auch Risiken einzugehen.

Die skizzierten Grundorientierungen sind auch der zentrale Hintergrund für die im SINUS-Modell extrahierten sieben Lebenswelten Jugendlicher. Wie in den Studienausgaben zuvor sind sie mit eher plakativen, teils modifizierten Labels überschrieben, wobei die anschließenden differenzierten Betrachtungen fast 150 Seiten des Ergebnisberichts füllen. *Adaptiv-Pragmatische* bilden demnach das Zentrum der heutigen jungen Generation. Sie repräsentieren den leistungs- und familienorientierten Mainstream mit hoher Anpassungsbereitschaft, haben eine mittlere oder hohe Bildung und sind stark an Bestätigung und Benefits orientiert. *Traditionell-Bürgerliche* finden sich in allen Bildungsschichten. Sie sind – wie

auch die niedriger gebildeten *Konsum-Materialisten* und *Prekären* mit schwierigen Startvoraussetzungen – vor allem an Absicherung orientiert. Den *Experimentalisten* und höher gebildeten *Expeditiven* und *Postmateriellen* geht es sowohl um Bestätigung und Benefits als auch um Charisma.



Alltagszufriedenheit, Interessen, kulturelle Präferenzen

Was den eigenen Alltag im Jahr 2019 betrifft, zeigt sich eine große Zufriedenheit der jungen Generation. Knapp ein Viertel der weiblichen und mehr als ein Drittel der männlichen Befragten waren sogar „sehr zufrieden“ mit ihrem Alltag. Besonders bedeutsam für die Zufriedenheit ist, ausreichend Zeit zu haben (für Freunde, zum Chillen, für die Familie, Freizeitaktivitäten etc.) sowie persönliche Erfolge zu erzielen (in der Schule, im Sport etc.). Leistungsdruck und Zeitmangel (vor allem infolge schulischer Anforderungen) sind demgegenüber zentrale Faktoren für Unzufriedenheit mit dem eigenen Alltag. Während die bildungsfernen *Konsum-Materialisten* und *Prekären* „zu viele Hausaufgaben“ und „zu lange Schultage“ beklagen, sorgt bei den bildungsnahen *Postmateriellen* und den *Expeditiven* nicht selten ein selbst auferlegter Leistungsdruck für Unzufriedenheit.

Hinsichtlich der Freizeitinteressen bestätigt sich ein schon länger bekanntes Bild: Mädchen wie Jungen bringen ihre Freizeit am liebsten mit dem Treffen von Freunden zu. Auch „draußen sein“, Sport und Musik sind noch immer beliebt und nicht zuletzt für die Stressbewältigung bedeutsam. Ein Leben ohne Sport ist für die meisten 14- bis 17-Jährigen – unabhängig vom Geschlecht und ihrer (modellierten) Lebenswelt – sogar unvorstellbar. Zentrale Motive für sportliche Aktivitäten sind die eigene Gesundheit, Auspowern und Sport als Ventil, Anschluss und Gemeinschaft, sportliche Erfolge, Spaß und Leidenschaft. Was die Musikpräferenzen anbetrifft, ist Rap das mit Abstand wichtigste Genre. Eine besondere Rolle spielt Rapmusik für die *Prekären* und *Konsum-Materialisten* – vor allem bildungsfernen männlichen Heranwachsenden bieten sich hier Identifikation und Ausdrucksmöglichkeit. Im Weiteren ist die Jugend stark an Pop (Charts, 80/90er etc.) und Elektro (Techno, Dubstep etc.) interessiert. Heranwachsende in bildungsnahen und „individualitätsgetriebenen Lebenswelten“ wollen sich allerdings nicht auf eine bestimmte Präferenz festlegen lassen. Nicht zu vergessen: Rund ein Fünftel der befragten 14- bis 17-Jährigen spielt selbst Musik.

Abgesehen davon werden in der Studie Serien und Filme, das Lesen sowie Marken und Style als kulturelle Präferenzen der jungen Generation herausgestellt. Serien und Filme werden von den meisten kaum noch im linearen Fernsehen gesehen, sondern gestreamt bzw. abgerufen (vor allem bei Netflix). Hoch im Kurs stehen US-amerikanische Produktionen;

Drama, Comedy, Fantasy und Mystery, Action und Thriller sind die beliebtesten filmischen Genres. Die Affinität für das Lesen (Magazine, Bücher etc.) ist demgegenüber deutlich schwächer ausgeprägt und bleibt „eindeutig eine Frage der Bildung“: Die meisten Lesebegeisterten finden sich bei den bildungsnahen *Postmateriellen* und *Expeditiven*. Beliebte Genres sind Fantasy, Krimis, Action und Thriller. Mit Blick auf Marken und Style ist die junge Generation klar an Nike und Adidas gebunden, die Affinität zu Fashion und Lifestyle stark mit dem jeweiligen lebensweltlichen Hintergrund verbunden.

Schule, politische Teilhabe, (berufliche) Zukunft

Wohl fühlt sich die junge Generation in erster Linie im Kreis von Freunden und Familie, aber auch allein in den privaten Rückzugsräumen – auch das eigene Bett ist ein wichtiger „Wohlfühlort“. Momente des Unwohlseins erleben Jugendliche in erster Linie in der Schule. Das Verhältnis zu Mitschülern und Lehrerinnen und Lehrern, konstruktive Fehlerkorrektur und aktive Unterrichtsbeteiligung sind hier zentrale Einflüsse, aber auch Leistungsdruck und Überforderungsgefühl sowie die Akzeptanz schulischer Regeln spielen eine Rolle. Von zentraler Bedeutung für das schulische Wohlbefinden ist ein „harmonisches soziales Netzwerk“. Erwartungsgemäß fördert auch eine gute Beziehung zu den Lehrkräften das Wohlbefinden, genauso wie eine aktive Beteiligung am Unterricht, wozu vor allem Themen mit Alltagsbezug, Verwertbarkeit des Erlernten und Relevanz für die eigene Zukunft beitragen. Ebenso steigt das Wohlbefinden mit jung gebliebenen, coolen und empathischen Lehrkräften, die didaktische Kompetenzen haben und für ihre Fächer „brennen“, sowie in Lernsettings mit klar definierten Aufgaben, angemessenem Zeitbudget, kooperativer Lernatmosphäre und Freiraum für Kreativität.

Von der Politik hatte die Jugend auch im Jahr 2019 eine eher negative Wahrnehmung. Gut die Hälfte der Befragten assoziiert mit „Politik“ zunächst einmal negative Aspekte: Aversion und Desinteresse, Umweltprobleme bzw. die Klimakatastrophe sowie Politikverdrossenheit stehen hier ganz oben. Die wichtigsten politischen

Themen, wegen derer die Jugendlichen die (aktuelle) Regierung und Politiker auch in die Pflicht nehmen, waren vor der Coronakrise der Klimawandel, Migration, Diskriminierung, Urheberrecht, Armut und Umweltschutz. Was das Vertrauen in Institutionen betrifft, genießen Stadt- und Gemeindeverwaltungen, die Polizei und Krankenkassen das größte Vertrauen, politische Parteien das geringste. „Ideale Politikerinnen und Politiker“ sind aus Sicht der Jugend „verständnisvolle, gemeinwohlorientierte Demokraten“, die gerecht, fair und bürgernah agieren. Auch wenn die 14- bis 17-Jährigen die akzep-



© Birte Rauch

tierten Formen politischer Partizipation (Wahlen, Meinungsaustausch, Demonstrationen etc.) kennen, sind sie „nur sehr selten politisch aktiv“. Unabhängig vom Bildungshintergrund ist für sie der Umwelt- und Klimaschutz das Thema Nummer eins, für das sie sich engagieren (würden).

Die Vorstellungen von der eigenen Zukunft sind stark an der bürgerlichen Normalbiografie orientiert – es geht um Mittelstandsjob, feste Beziehung, Kinder und Haustier, Auto, Haus und Ferien: „In der Mitte der Gesellschaft anzukommen, ist der größte Zukunftswunsch der meisten Jugendlichen.“ Vielleicht etwas überraschend blickt die Mehrheit der jungen Generation optimistisch in die Zukunft. Klare Ziele und Wünsche, Vertrauen in die Normalbiografie, Erfolg in der Schule, ein Selbstbild als guter Mensch, die Absicherung durch Familie und Freunde, eine Down-to-Earth-Mentalität und positive Lebenseinstellung stimmen die Jugend positiv, allgemeine Ungewissheit, soziale Barrieren, Schulprobleme, schlechte Erfahrungen, Angst vor der Leistungsgesellschaft und eine depressive Einstellung stimmen negativ. Die Vorstellungen von der eigenen beruflichen Zukunft sind weniger an den medial repräsentierten Vorlagen erfolgreicher Influencer und Models orientiert, sondern an klassischen Berufen im Gesundheits- und Sozialwesen, Handel und Verwaltung (vor allem bei Mädchen) sowie in Handwerk, Technik und Naturwissenschaft (vor allem bei Jungen). Die wenigsten der 14- bis 17-Jährigen haben sich allerdings bereits für einen Beruf entschieden, wobei Eltern, Geschwister und Praktika die wichtigsten Quellen für die Berufswahl darstellen.

Wahrnehmung der Coronakrise und ihrer Folgen

Mitten im Lockdown nach ihren spontanen Assoziationen zu Corona gefragt, zeigt sich, dass die 14- bis 17-Jährigen damit überwiegend Negatives verbinden. Ganz vorn stehen die „Einschränkung persönlicher Freiheit“ und die Gesundheitsgefahren (durch eine „tödliche Krankheit“). Häufig wird Corona auch als „gefährliche Krise“ gesehen und mit Genervtheit und Langeweile, sozialer Isolation, Unsicherheit und Angst sowie Zukunftssorgen in Verbindung gebracht, wobei sich die weiblichen Heranwachsenden eindringlicher bzw. besorgter zeigen als die männlichen. Festgemacht am „Schulfrei“ und dem Gefühl von „Solidarität“ in Krisenzeiten sieht nur eine kleine Gruppe in Corona zunächst etwas Gutes.

Gerade emotional hat die Krise die Jugendlichen sehr belastet: Für die mit Abstand meisten war die Zeit mitten im Lockdown mit negativen Emotionen, vor allem mit Angst und Unbehagen, Verunsicherung und Trauer verbunden. Ähnlich häufig erlebte die Jugend die Krise gelangweilt, verärgert, gestresst oder angespannt, wobei soziale Isolation, wirtschaftliche Sorgen in der Familie, die unsichere schulische Zukunft, gestörte Alltagsstrukturen und Rituale sowie ein Lagerkoller die zentralen „Stressoren“ waren. Bei den gestützt abgefragten konkreten Sorgen haben die meisten Jugendlichen die eigene Gesundheit bzw. die ihrer Angehörigen und Freunde im Blick, wobei ihr Bewusstsein für gesundheitliche Eigenverantwor-

tung ausgeprägt war und geltende Hygiene- und Abstandsregeln nicht nur präsent waren, sondern auch umgesetzt wurden. Fast die Hälfte sorgte sich im Lockdown um die (eigene) Zukunft, jeweils ein Drittel um die Freizeitmöglichkeiten sowie die familiäre finanzielle Lage oder wirtschaftliche Situation, gut ein Viertel um den Zusammenhalt in der Gesellschaft bzw. um die Demokratie allgemein oder die persönliche Freiheit speziell.

Der Informationsbedarf war zu dieser Zeit auch in der Jugend sehr hoch und wurde vor allem medial gestillt. Öffentlich-rechtliche Nachrichten (vor allem die *Tagesschau*) wurden interessanterweise am häufigsten und als glaubwürdigste Informationsquelle genutzt. Häufig recherchierten die Jugendlichen auch selbst im Netz oder informierten sich über (ihre) Social-Media-Kanäle (vor allem Instagram und Facebook), bei deren Glaubwürdigkeit sie allerdings Abstriche machten. Fast alle Befragten waren bis Anfang Mai 2020 bereits mit Fake News und Verschwörungsmäthen zu Corona in Kontakt gekommen. Die meisten gaben allerdings auch an, diese (nach Abgleich mit vertrauenswürdigen Quellen) zu erkennen und (angemessen) mit ihnen umgehen zu können. Die Hälfte hat zudem bereits „coronaspezifische Diskriminierung“ wahrgenommen, insbesondere was Anfeindungen und Hass gegenüber Asiaten allgemein und Chinesen speziell (als für den Ausbruch Verantwortliche) betrifft. Zwar distanzieren sich die meisten von den medial kolportierten Vorurteilen, nicht wenigen attestiert die Studie aber auch eine unterschwellige Skepsis gegenüber anderen Lebensweisen und deren Verantwortlichkeiten.

Literatur:

Marc Calmbach/Bodo Flaig/James Edwards/Heide Möller-Slawinski/Inga Borchard/Christoph Schleer: *Wie ticken Jugendliche? 2020. Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren in Deutschland*. Eine SINUS-Studie im Auftrag von: Bundeszentrale für politische Bildung, BARMER, Deutsche Kinder- und Jugendstiftung, Arbeitsstelle für Jugendseelsorge der Deutschen Bischofskonferenz, Bund der Deutschen Katholischen Jugend, Deutscher Fußball-Bund, Deutsche Sportjugend, DFL Stiftung, Heidelberg 2020. Abrufbar unter: <https://www.bpb.de> (letzter Zugriff: 19.09.2020)



Dr. Daniel Hajok ist Kommunikations- und Medienwissenschaftler, Honorarprofessor an der Universität Erfurt sowie Gründungsmitglied der Arbeitsgemeinschaft Kindheit, Jugend und neue Medien (AKJM).

Medien- kompetenz ist Medien- reflexion

Im November 2020 geht die Multimediaplattform *Medienradar* online

MEDIENRADAR 
Ein medienpädagogisches Angebot für Schule und Jugendarbeit

Hintergrund und Ziel

Wie Heranwachsende Wirklichkeit und Normalität erleben und wie sie soziale Zusammenhänge bewerten, wird wesentlich auch durch Medien geprägt. In ihr Geschichtsbild und Politikverständnis fließen Eindrücke aus Dokumentationen, Spielfilmen oder Nachrichtensendungen ein. Die Verwendung von Sprache ist stark mit jugendkulturellen Trends und musikalischen Präferenzen verknüpft, die in Videoclips oder Magazinen aufgegriffen werden. Und was als gelungene Kommunikation, verbale Ausgrenzung oder Diskriminierung wahrgenommen wird, hängt ganz erheblich mit medial vermittelter Kommunikation in Talkshows, Podcasts oder in sozialen Medien zusammen.

Die Medien präsentieren die verschiedensten, teils widersprüchlichen Werthaltungen. Es bleibt den Nutzerinnen und Nutzern überlassen, aus der Vielfalt auszuwählen, Eindrücke zu ordnen und in ihr eigenes Wertesystem zu integrieren. Diese Reflexionskompetenz, die Fähigkeit, mediale Einflüsse wahrzunehmen und auf Wahrheitsgehalt und Plausibilität hin zu überprüfen, wird im sogenannten postfaktischen Zeitalter der Fake News immer wichtiger.

Für Bildungszusammenhänge bedeutet das: Aktuelle Medienthemen und die dahinterstehenden Wertfragen müssen stärker einbezogen werden. Wesentlich ist dabei, zur Reflexion von Inhalten anzuregen sowie Ordnung und Orientierung anzubieten. Die Multimediaplattform *Medienradar* will Lehrende darin unterstützen.

Partnerinnen und Partner

Der *Medienradar* ist ein Projekt der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF). Der Aufbau des Angebots wurde durch die Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) gefördert, die sich bei einzelnen Dossiers zukünftig auch inhaltlich beteiligt. Weitere Partnerinnen und Partner sind die Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter (FSM), das Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (JFF) und die Clearingstelle Medienkompetenz der Deutschen Bischofskonferenz. Ziel ist es, das Netzwerk auszubauen und weitere Partnerinnen und Partner für das Portal zu gewinnen. Organisationen, die über fundiertes Material verfügen und ihre (Lebenswelt-)Themen mit Medienbeispielen versehen und für Bildungsprozesse nutzbar machen möchten, sind eingeladen, sich an die FSF zu wenden.

Verschiedene Zugänge

Für Lehrende bietet das Portal eine Fülle an Inhalten, Anschauungsmaterial und Anregungen für die Verwendung der verschiedenen Angebote. Neben der thematischen Strukturierung durch die Dossiers kann das Portal auch nach Fächerverbindung durchsucht werden, da die Einzelinhalte mit verschiedenen Lehrplananforderungen der Bundesländer verknüpft sind. Eine weitere Gliederung erfolgt nach Zielgruppen – zum Start des Portals sind dies die Klassenstufen 7/8, 9/10 und 11/12. Sofern das Angebot angenommen wird und sich entsprechende Partner finden, ist eine Erweiterung auf die Arbeit mit Vor- und Grundschulkindern vorgesehen. Das Lehrmaterial enthält Aufgaben-Sets mit kompletten Unterrichtseinheiten, einzelne Arbeitsblätter mit Anregungen für Hausaufgaben und Home-schooling sowie Präsentationen und Lernvideos. Unter „Extras“ wird außerdem ein Glossar angeboten, ein Methodenkoffer wird im kommenden Jahr erstellt.

Partizipation: Medienbarometer

Eine feste Kategorie ist das *Medienbarometer* mit Statements von Kindern und Jugendlichen zu ihrer Sicht auf Medien und auf die Themen der Dossiers: Sehen die Heranwachsenden ihre Interessen in den Medien hinreichend vertreten? Sind Jugendschutzmaßnahmen aus ihrer Sicht sinnvoll? Wann ist ein Rapper oder eine Influencerin für sie authentisch und was empfinden sie als Hate Speech? Die im Rahmen der Videofilmreihe *Medienbarometer* seit 2018 geführten Interviews sollen ständig erweitert werden. Eine Onlinevariante mit virtueller Videokabine und Abstimmungstool, die es einem breiteren Personenkreis ermöglicht, sich zu beteiligen, ist in Planung.



Claudia Mikat ist Geschäftsführerin der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF).

Onlinegaming und E-Sport

Chancen, Risiken und Herausforderungen für den Jugendschutz

Auf Außenstehende kann E-Sport erst einmal befremdlich wirken: Jugendliche, die in schnellen, unübersichtlichen Spielgeschehen mit virtuellen Waffen um sich schießen und dabei scheinbar willkürliche Aneinanderreihungen von Anglizismen in ihr Headset brüllen. Verständlich, dass dieser Anblick nicht direkt zum Mitmachen anregt. Doch würde genau das helfen zu verstehen, warum so viele junge Menschen von Gaming und E-Sport fasziniert sind. Stattdessen kann die Sorge um schädigende Einflüsse wie Bewegungsmangel, Förderung von gewalttätigem Verhalten oder gar Entwicklung einer Videospielesucht zu Stigmatisierung und moralischer Panik führen. Daraus resultierende Einschränkungen und „ein schlechtes Gewissen“ führen jedoch weder dazu, dass Jugendliche aufhören zu spielen, noch dass sie einen gesunden Umgang mit dem Medium lernen. Daher ist es wichtig, sich das Medium genau anzuschauen, um sein gefährdendes Potenzial einzudämmen, aber eben auch sein konstruktives Potenzial zu fördern. Viele, die dem Gaming und E-Sport gegenüber skeptisch eingestellt sind, wären überrascht, zu sehen, wie viel Bildungspotenzial tatsächlich in Videospielen steckt.

E-Sport? Was ist das eigentlich?

Um zu verstehen, welche positiven oder negativen Einflüsse E-Sport auf Jugendliche haben kann, muss zunächst geklärt werden, was E-Sport ausmacht. Allgemein kann E-Sport als das wettkampftartige Spielen von Videospiele in turnier- und ligaartigen Strukturen verstanden werden. E-Sport unterscheidet sich aufgrund seiner Wettkampforientiertheit also von der regulären Nutzung der (Online-) Videospiele als Unterhaltungsmedium. E-Sport gibt der Nutzung einen konkreten Rahmen, in dem Leistung wichtiger als Unterhaltung ist.

In E-Sport-Turnieren treten einzelne Spielerinnen und Spieler oder Teams unter vordefinierten Regeln gegeneinander an. Wichtige Grundvoraussetzungen sind beispielsweise eine unbedingte Chancengleichheit für alle Teilnehmenden und die Reproduzierbarkeit der Spielbedingungen. Um dies zu gewährleisten, darf der Spielerfolg nicht von zufälligen Ereignissen abhängen (vgl. ESBD 2018).

Für den E-Sport geeignet sind besonders Videospiele, die online spielbar sind, einen Wettkampfmodus mit Rangliste anbieten sowie eine gewisse Komplexität und einen Wiederspielwert haben. Da E-Sport seinen Platz zwischen Unterhaltung und Sport noch nicht gefunden hat, ist das Verständnis davon, welche Videospiele nun E-Sport-tauglich sind und welche nicht, noch nicht einheitlich definiert.

Daher finden E-Sport-Events auch für Videospiele statt, die diesen Maßstäben streng genommen nicht gerecht werden. Beispielsweise besteht bei *FIFA 20*-Turnieren Chancen-

gleichheit für die Spielenden nur innerhalb des Turniermodus. Die Qualifikation zu einem solchen Turnier findet online über den *FUT*-Modus [FUT = *FIFA* Ultimate Team, Anm. d. Red.] statt. In diesem Modus haben Spielende einen Vorteil, die ihre Mannschaft aus hochwertigen Figuren zusammenstellen. Zugang zu solchen hochwertigen Figuren erhält man per Zufall durch Lootboxen, die u. a. durch Echtgeldeinkäufe erworben werden können. Theoretisch ist es auch möglich, durch langes, intensives Spielen und viel Glück ein optimales Team zusammenzustellen. Allerdings haben in der Praxis Spielende häufig nicht die Geduld (und die Zeit), monatelang zu spielen, bis sie ein wettbewerbsfähiges Team zur Verfügung haben. Auch bei *Fortnite* sind einige Variablen dem Zufall überlassen. Die Spielerinnen und Spieler müssen sich im Spielverlauf mit Gegenständen ausrüsten, die sie per Zufall auf der Karte finden. Welche Gegenstände dies sind und welche Qualität sie haben, ist zufällig und kann so für einige zu einem temporären Vorteil führen.

E-Sport zur Aufbesserung vom Taschengeld?

Wie bei *FIFA 20* entscheidet sich auch bei *Fortnite* die Teilnahme an E-Sport-Turnieren über Onlinequalifikationen, an denen jede und jeder teilnehmen kann. Da beide Spiele eine junge Zielgruppe haben, qualifizieren sich bei *Fortnite* teilweise bereits 13-Jährige zu Turnieren und haben damit die Chance, Turnierpreise in Millionenhöhe zu gewinnen. So wurde 2019 der damals 16-jährige US-Amerikaner Kyle „Bugha“ Giersdorf als Gewinner der *Fortnite*-Weltmeisterschaft um 3 Mio. US-Dollar reicher (Sädler 2019). Dabei muss berücksichtigt werden, dass Jugendliche, die mit 13 Jahren auf dem professionellen internationalen Niveau spielen, bereits wesentlich früher angefangen haben, intensiv bis exzessiv zu üben. Denn bei über 250 Mio. registrierten Spielenden weltweit (Herold 2019) ist die Konkurrenz groß, und die durchschnittliche Trainingszeit von professionellen E-Sportlerinnen und E-Sportlern beträgt zwischen vier und fünf Stunden am Tag (Rudolf u. a. 2020; Kari/Karhulahti 2016).

Außerdem ist es fraglich, ob professionelles Gaming als leichte Tätigkeit im Sinne des Jugendarbeitsschutzgesetzes (JArbSchG) zu verstehen ist. Dort wird die Tätigkeit für unter 15-Jährige auf zwei Stunden täglich begrenzt. Professionelle E-Sportlerinnen und E-Sportler trainieren allerdings – wie bereits erwähnt – mehrere Stunden am Tag und spielen teilweise um Preisgelder in Millionenhöhe. Auch wenn die tatsächlich vergütete Arbeit innerhalb einer E-Sport-Organisation nur zwei Stunden beträgt und das Videospiele keine harte physische Arbeit ist, gehört zum professionellen E-Sport ein so erheblicher Mehraufwand an Training, dass es fraglich ist, ob Kinder und Jugendliche diesem ohne Auswirkungen auf ihre Gesundheit, Entwicklung und ihre schulische Leistung gewachsen sind.

Welche Probleme gehen mit dem Onlinegaming einher?

Häufig werden die Darstellung und Glorifizierung von Gewalt in Videospiele kritisiert. Zu Recht, denn immerhin dominieren Videospiele, in denen das virtuelle Töten von humanoiden oder Fantasiefiguren eine zentrale Spielmechanik ist, schon seit Langem den E-Sport-Markt. So gehört das „Killen“ des Gegners zu allen gängigen E-Sport-Genres (außer in den Sportsimulationen). Besonders in kompetitiven Videospiele wird der Wettkampf über virtuelle Gewalt ausgetragen.

Aber die Videospieleindustrie wird immer sensibler für diese Kritik. Schon aus wirtschaftlichem Interesse wird eine größere Diversität in Videospiele zu einem zentralen Designkriterium. Jugendliche und junge Erwachsene sind die Kernzielgruppe der meisten Videospiele. Jugendgefährdende Inhalte, wie explizite Gewaltdarstellungen, rufen allerdings den Jugendschutz auf den Plan, der den Zugang zu den Videospiele erschwert und damit den Profit schmälert. Daher setzen moderne Shooter wie *Overwatch*, *Valorant* und *Fortnite* auf eine bunte Comicwelt mit fantastischen Waffen und möglichst wenig expliziter Gewalt, um den Spagat zwischen der Nachfrage nach den erfolgreichsten Genres und der Zugänglichkeit zu den Spielen zu meistern.

Auch die Anerkennung von Gaming Disorder (Videospieleabhängigkeit) als Verhaltenssucht durch die WHO (vgl. auch den Beitrag von Klaus Hinze, S. 18 ff. in dieser Ausgabe) führt zu kontroversen Diskussionen im wissenschaftlichen und gesellschaftlichen Diskurs über die exzessive bzw. in manchen Fällen sogar pathologische Nutzung von Videospiele. Eine solche Verhaltenssucht ist allerdings nur unter spezifischen Voraussetzungen tatsächlich gegeben. Die Diagnosekriterien beziehen sich besonders auf den Stellenwert, den das Gaming für Betroffene einnimmt, und weniger auf die tägliche Spieldauer. Das Vernachlässigen von sozialen Kontakten und Alltäglichem zugunsten des Videospiele muss über einen Zeitraum von mindestens zwölf Monaten beobachtbar sein (WHO 2018). Gaming Disorder hat mit ca. 3 % eine relativ geringe Prävalenzrate in Deutschland (Wartberg/Kriston/Thomasius 2020) und hängt häufig mit anderen psychosozialen Problemen und psychischen Erkrankungen wie Depressionen und Angststörungen zusammen (Cheng/Cheung/Wang 2018).

Durchbricht E-Sport das Gamingstigma?

Um Jugendliche vor gefährdenden Einflüssen zu schützen, braucht es nicht nur gesetzliche Rahmenbedingungen, sondern vor allen Dingen eine Begleitung bei und Aufklärung über Risiken und Chancen der Nutzung von Onlinegaming und E-Sport. E-Sport ist eine Art von Onlinegaming, die die Nutzung von Videospiele zur reinen Unterhaltung überwindet. In einem E-Sport-Team wird nicht nur gespielt, sondern auch gezielt trainiert. In diesem Training wird

eine Vielzahl von Fähigkeiten gefördert, deren Erwerb auch die (außer-)schulische Bildung zum Ziel hat. Dazu gehören beispielsweise Kritik- und Teamfähigkeit, Erwerb von (Fremd-)Sprachenkompetenzen, analytisches Denken und Grundlagen der Datenanalyse (vgl. Cho/Tsaasan/Steinkuehler 2019). Beispielsweise werden verschiedene Strategien und die effizientesten Spielstile auf Grundlage der großen Datenmengen, die häufig von den Spielepublishern über offene API-Schnittstellen [API = Application Programming Interface, Anm. d. Red.] zur Verfügung gestellt werden, statistisch analysiert. Viele Teams sind multinational, was dazu führt, dass die Verständigung in Englisch stattfindet. Und kommuniziert wird viel: Jede Partie eines Spiels wird aufgezeichnet, damit anschließend der Spielverlauf reflektiert und analysiert werden kann. Dabei werden nicht nur die individuelle Leistung, sondern auch die Leistung im Team und die Strategie diskutiert. Die Spielenden müssen dafür nicht nur lernen, konstruktiv zu kritisieren, sondern auch mit Kritik umzugehen und während des Spiels eine klare und effiziente Kommunikation zu etablieren. Es ist wichtig, Jugendliche anzuregen, solche Bildungsmöglichkeiten bewusst wahrzunehmen, und sie außerdem zu befähigen, deviante Inhalte und Verhaltensweisen zu erkennen und mit ihnen umzugehen.

Ein gutes Beispiel für die Zukunft

Ein Beispiel für zeitgemäße Jugendarbeit ist das E-Sport und Gaming Jugendzentrum (GG) in Düsseldorf. Dort wurde Anfang 2020 auf 75m² ein vorläufiges Jugendzentrum eröffnet, das E-Sport und Gaming als zentrales Angebot hat. Das Jugendzentrum bietet Jugendlichen einen Raum, um mit anderen Gamerinnen und Gamern in Kontakt zu kommen und pädagogisch begleitet zu spielen, zu trainieren und sich auszutauschen. Und das Interesse ist groß. Bereits in der ersten Woche kamen 187 Jugendliche und junge Erwachsene in das Jugendzentrum, von denen viele auch während des Lockdowns aktiv waren. Denn trotz der Kontaktsperrung im Frühjahr wurde die Jugendarbeit fortgesetzt. Die Jugendlichen kamen online zusammen, organisierten Turniere und verabredeten sich, um online Kontakt zu halten.

Auch integrative und inklusive Arbeit kommt dabei nicht zu kurz. Durch das gemeinsame Interesse am E-Sport werden potenzielle Barrieren wie Herkunft, sozialer Status, Geschlecht und sexuelle Orientierung überwunden und Freundschaften mit Menschen geknüpft, zu denen man sonst in der eigenen sozialen Blase wahrscheinlich keinen Kontakt hätte.

E-Sport ist eine Nutzungsart von Videospiele, die durch ihre Struktur und ihre Rahmenbedingungen das herkömmliche Verständnis von Gaming konstruktiv erweitert. Doch trotz der zunehmenden gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Etablierung von E-Sport in Deutschland werden Jugendliche mit ihrem Hobby alleingelassen, anstatt sie

bei einer gesunden und konstruktiven Nutzung zu fördern. Das liegt nicht zuletzt an der Stigmatisierung von Videospiele und einer Marginalisierung ihres positiven Potenzials. Auch Risiken und Probleme, die mit Gaming einhergehen, müssen im Zuge von aktiver Medienarbeit und Prävention mit Jugendlichen thematisiert werden. Wie gut solche Angebote von den Jugendlichen angenommen werden, zeigen Projekte wie das Jugendzentrum GG in Düsseldorf. Es bleibt zu hoffen, dass noch mehr Städte und Institutionen diese Notwendigkeit erkennen und in die medienpädagogischen Bereiche der Jugendhilfe investieren, um auch weiterhin zeitgemäße Jugendarbeit anzubieten.

Literatur:

- Cheng, C./Cheung, M. W.-L./Wang, H.-Y.:** *Multinational comparison of internet gaming disorder and psychosocial problems versus well-being: Meta-analysis of 20 countries.* In: *Computers in Human Behavior*, 88/2018, S. 153–167. Abrufbar unter: doi: 10.1016/j.chb.2018.06.033 (letzter Zugriff: 17.09.2020)
- Cho, A./Tsaasan, A. M./Steinkuehler, C.:** *The building blocks of an educational esports league: lessons from year one in orange county high schools.* In: FDG '19: Proceedings of the 14th International Conference on the Foundations of Digital Games, August 2019. Artikel Nr. 30, S. 1–11. Abrufbar unter: doi: 10.1145/3337722.3337738 (letzter Zugriff: 17.09.2020)
- ESBD:** *Was ist eSport? Definition.* In: ESBD – eSport-Bund Deutschland e. V., 26.10.2018. Abrufbar unter: <https://esportbund.de> (letzter Zugriff: 21.09.2020)
- Herold, M.:** *Fortnite erreicht neuen Meilenstein – Über eine Viertelmilliarde registrierte Spieler & ein Drittel davon sind Frauen.* In: *GameStar*, 21.03.2019. Abrufbar unter: <https://www.gamestar.de> (letzter Zugriff: 17.09.2020)
- Kari, T./Karhulahti, V.-M.:** *Do E-Athletes Move?: A Study on Training and Physical Exercise in Elite E-Sports.* In: *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 4/2016/8, S. 53–66. Abrufbar unter: doi: 10.4018/IJGMS.2016100104 (letzter Zugriff: 17.09.2020)
- Rudolf, K./Bickmann, P./Froböse, I./Tholl, C./Wechsler, K./Grieben, C.:** *Demographics and Health Behavior of Video Game and eSports Players in Germany: The eSports Study 2019.* In: *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17/2020/6, 1870. Abrufbar unter: doi: 10.3390/ijerph17061870 (letzter Zugriff: 17.09.2020)
- Sädler, F.:** *Das ist der 16-Jährige, der drei Millionen mit Fortnite gewann.* In: *Welt.de*, 29.07.2019. Abrufbar unter: <https://www.welt.de> (letzter Zugriff: 17.09.2020)
- Wartberg, L./Kriston, L./Thomasius, R.:** *Internet gaming disorder and problematic social media use in a representative sample of German adolescents: Prevalence estimates, comorbid depressive symptoms and related psychosocial aspects.* In: *Computers in Human Behavior*, 103/2020, S. 31–36. Abrufbar unter: doi: 10.1016/j.chb.2019.09.014 (letzter Zugriff: 17.09.2020)
- WHO:** *Gaming disorder.* In: World Health Organization. Western Pacific, Q&A, 14.09.2018. Abrufbar unter: <https://www.who.int> (letzter Zugriff: 17.09.2020)



Nicolas Ohlwein studiert Kinder- und Jugendmedien an der Universität Erfurt.

Das Krankheitsbild

Ein Thema für den Jugendschutz

Im Mai 2019 wurde die 11. Revision der Internationalen statistischen Klassifikation der Krankheiten (ICD-11) von der Weltgesundheitsversammlung verabschiedet, die ab Januar 2022 Anwendung findet. Gaming Disorder (6C51) ist nun im Bereich der Abhängigkeitserkrankungen eingeordnet. Damit werden problematische Nutzungsweisen von Medien als Krankheitsbild eingeführt. Auch wenn diese Entscheidung durchaus umstritten ist, ergeben sich daraus mögliche Konsequenzen für den Jugendschutz.

Computerspielstörung und exzessive Mediennutzung

Video- und Onlinespielsucht beginnen für die Weltgesundheitsorganisation (WHO), wenn ein Mensch über einen Zeitraum von mehr als zwölf Monaten alle anderen Aspekte des Lebens dem Spielen unterordnet, wenn er seine Freunde verliert oder seine Körperhygiene vernachlässigt. Die Einführung dieses neuen Krankheitsbildes bietet Ärzten und therapeutischen Einrichtungen des Gesundheitssystems die Möglichkeiten der Abrechnung entsprechender Leistungen aufgrund dieser Diagnose.

Die (Computerspiel-)störung „ist gekennzeichnet durch ein anhaltendes oder periodisch wieder auftretendes Nutzungsverhalten von online oder offline Computerspielen. Dieses ist gekennzeichnet durch

1. *verminderte Kontrolle über die Verhaltensausführung,*
2. *überhöhte Bedeutung des Spielens, welches andere Interessensfelder und Alltagsaktivitäten verdrängt,*
3. *fortgeführte Nutzung trotz damit zusammenhängender negativer Folgen.*

Das Verhalten führt zu einer anhaltenden Beeinträchtigung des psychosozialen Funktionsniveaus. Die Symptome halten über einen Zeitraum von zwölf Monaten an, wobei die Diagnose in begründeten Fällen auch früher gestellt werden kann.“

(Übersetzung: Müller 2018)

Im Rahmen einer fachdisziplin- und institutionsübergreifenden Arbeitsgruppe der Deutschen Hauptstelle für Suchtfragen (DHS) und des Fachverbandes Medienabhängigkeit wurde seit Mai 2019 im Rahmen einer intensiven Diskussion das problematische Computerspielen und die Computerspielstörung nach der ICD-11 (Gaming Disorder) aus dem jeweiligen Kenntnisstand beschrieben, um Interessierten einen Überblick zu den Bereichen „Prävention und Frühintervention“, „Beratung“, „Behandlung und Rehabilitation“ sowie „Forschung“ zu bieten. Dies erfolgte auch unter Mitwirkung von Vertreterinnen und Vertretern des Kinder- und Jugendschutzes (DHS 2020).

Gaming Disorder



© Icons Pixabay/College Sandra Hermannsen

Die Klassifizierung von Gaming Disorder als eigenständigem Krankheitsbild einer Verhaltensabhängigkeit wird jedoch sowohl gesellschaftlich als auch in Fachkreisen durchaus kontrovers diskutiert. So haben 24 Wissenschaftler in einem international veröffentlichten Thesenpapier an die WHO die Befürchtung geäußert, dass besonders Kinder und Jugendliche von voreilig erstellten Diagnosen betroffen sein könnten (Aarseth u. a. 2016).

Kritisiert werden

- die Ableitung der Operationalisierungen des Krankheitsbildes aus den Kriterien einer Substanzabhängigkeit bzw. der Glücksspielsucht,
- eine mögliche Überpathologisierung, da als normal einzuschätzendes Spielverhalten übermäßig als problematisch und symptomatisch interpretiert wird,
- ein fehlender Konsens hinsichtlich der Symptomatik und deren Bewertung.

Dies sei besonders bedenklich, da es sich bei den digitalen Spielen um Unterhaltungsmedien handle und in der Folge auch weitere Verhaltensweisen, die im Alltag der Unterhaltung dienen, als Krankheit erfasst werden könnten, auch werde der kulturelle Kontext des Gamings nicht berücksichtigt. Es sei nicht nachgewiesen, dass exzessives Spielen eine eigenständige Erkrankung sei, sondern vielmehr eine Form der Bewältigung von anderen psychischen Problemen oder Störungen.

Dieser kritischen Sicht wird seitens der Befürworter des Krankheitsbildes vehement widersprochen, vielmehr wird eine Ausweitung des Krankheitsbildes auf weitere Internetanwendungen gefordert. Die Deutsche Gesellschaft für Suchtforschung und Suchttherapie (DG-Sucht) spricht von internetbezogenen Störungen:

*„Dieser Begriff [internetbezogene Störung, Anm. d. Red.] umfasst eine ausgeprägte Störung mit klinischer Bedeutung im Sinne einer **Internetabhängigkeit** [H. i. O.]. [...] Eingeschlossen sind für alle Bereiche Online-Anwendungen, die über verschiedenste Endgeräte einschließlich Smartphones genutzt, sowie auch Computerspiele, die offline gespielt werden.“*
(Rumpf u. a. o. J.)

So sollen auch Social-Media-Angebote hinsichtlich einer möglichen Abhängigkeitserkrankung betrachtet werden, es wird davon ausgegangen, dass deutlich höhere Prävalenzen bei Jugendlichen (bis zu 5 %) zu verzeichnen sind. Geschätzt wird, dass der vorhandene riskante oder schädliche Gebrauch um den Faktor 2–3 höher liegt. Dementsprechend wurde 2018 in der DAK-Studie *WhatsApp, Instagram und Co. – so süchtig macht Social Media* festgestellt, dass 2,6 % der 12- bis 17-Jährigen in Deutschland einen problematischen Gebrauch sozialer Medien zeigen.

Zu hinterfragen ist, ob es angemessen ist, Formen der sozialen Kommunikation und Unterhaltung mittels digitaler Medien, die im Lebensalltag von Kindern, Jugendlichen und deren Familien selbstverständlich werden und sich stetig weiterentwickeln, mit dem Suchtbegriff zu besetzen, und ob im Kindes- und Jugendalter Kommunikationsverhalten als pathologisch eingeordnet werden sollte. Viele junge Menschen, die viel Zeit mit digitalen Medien und Gaming verbringen, sehen in der Debatte eine überschießende Pathologisierung und Stigmatisierung. Bedenken bestehen auch, die Diagnose einer Abhängigkeitserkrankung im Kindes- oder Jugendalter zu stellen. So wird für die Glücksspielsucht empfohlen, dass vor dem 18. Lebensjahr aus entwicklungspsychopathologischer Sicht problematisches Glücksspielen nicht als pathologisches Verhalten diagnostiziert werden sollte (DHS 2019, S. 29 f.).

Aus Sicht des erzieherischen Jugendschutzes sollte die Diagnose einer Computerspielstörung im Kindes- und Jugendalter möglichst gar nicht, grundsätzlich aber mit äußerster Vorsicht gestellt werden. Exzessive Formen der Nutzung digitaler Medien können entwicklungspsychologisch erklärt werden, wobei vielfältige multifaktorelle Faktoren von Persönlichkeit, Familie, sozialen Faktoren mit medialen Angeboten zusammenwirken. Störungen im Kindes- und Jugendalter können auch Verstärkungen normaler Entwicklungstrends sein und werden mehrheitlich bis zum Erwachsenenalter überwunden. Angebote der Prävention und Intervention müssen dieses multifaktorelle Geschehen erkennen und in den Hilfeprozess einbeziehen.

Gleichwohl kann die exzessive Nutzung digitaler Medien für Betroffene und deren Familien zum Problem werden. Hajok hat auf die besondere Bin-

dungskraft digitaler Medien hingewiesen: 1) Interaktivität und Multioptionalität; 2) Eigenaktivität und Selbstausdruck; 3) Involvement und soziale Vernetzung; 4) Allgegenwärtigkeit und Endlosigkeit (Hajok 2019). Diese Bindungskräfte sind jedoch immanenter Bestandteil der sich immer schneller entwickelnden medialen Angebote und machen alleine keine Suchtgefährdung aus. Exzessive Mediennutzung kann ins problematische Verhalten abgleiten, wenn individuelle Probleme, Identitätskrisen in Verbindung mit familiären Konflikten und ungünstigen sozialen Faktoren zusammentreffen. Sie ist dann als Risikodimension zu bezeichnen, wenn eine übermäßige, zeitintensive Mediennutzung vorliegt, die unter Berücksichtigung der Motivation und Intention mit individuellen negativen Folgen und Problemen verbunden ist und zu Einschränkungen des Lebensalltags führt.

Zu beachten ist, dass die Mediennutzung schon immer in den Jugendkulturen verankert war und dort eine zentrale Rolle spielt. Exponierte Beispiele dafür sind in allen Mediengattungen zu finden, in der Literatur, im Film, in der Musik, in der Comic-Kultur. Krotz (2017, S. 36) weist darauf hin, dass Kinder und Jugendliche die Möglichkeiten der digitalen Medien auch als Abgrenzungsmittel gegen Erwachsene und überkommene Strukturen nutzen. Dabei erfüllen die Medien wichtige Funktionen, in sozialen Netzwerken werden Freunde getroffen und Kontakte geknüpft, Bedürfnisse nach Aufmerksamkeit, Selbstdarstellung und Ausprobieren erfüllt. Die Nutzung digitaler Medien dient neben der Unterhaltung auch der Identitätsbildung und Selbstrepräsentation, wobei oft eine erstaunliche Produktivität und Kreativität entwickelt werden (Vogelgesang 2010, S. 48 f.). Da es zum Lebensalltag von Kindern und Jugendlichen gehört, in den sozialen Netzwerken präsent zu

sein, stehen sie allerdings auch unter Druck, sich den damit verbundenen Anforderungen anzupassen. Das Gaming ist inzwischen für eine Gruppe junger Menschen eine wichtige Freizeitbeschäftigung geworden, für die sie viel Zeit investieren, mit Training, Lets-Play-Videos und im E-Sport. Dies wird sowohl in der Jugendarbeit als auch von Sportverbänden aufgegriffen und als eigenständiges Angebot implementiert (vgl. Hamburger Sportjugend). Dem steht die Sicht der Generation der Eltern und gesellschaftlicher Gruppen und Institutionen gegenüber, die dieses Eintauchen in mediale Welten kritisch betrachten, als gefährlich bewerten und sanktionieren möchten.

Antagonismen

Die Forderung digitaler Teilhabe junger Menschen und das Recht auf digitalen Zugang erfolgen mit Verweis auf die UN-Kinderrechtskonvention: „Jedes Kind hat das Recht auf einen uneingeschränkten und gleichberechtigten Zugang zur digitalen Welt“ (UN-KRK Art. 17). Die Empfehlungen des Europarats zur Umsetzung von Kinderrechten in der digitalen Welt vom 4. Juli 2018 (Council of Europe 2019) beschreiben entsprechende Leitlinien und Konsequenzen. Zentrale Pfeiler zur Umsetzung des Rechts sind: Beteiligung, Schutz und Befähigung.

Aber: Wie kann die Ausübung des Rechts auf digitale Teilhabe umschlagen in eine Krankheit? Auf alle Fälle entstehen Aufgaben für Erziehung und Bildung in Familie, Schule und Freizeit sowie für die Verantwortlichkeit von Staat und Medienanbietern.

Die Kultusministerkonferenz bezeichnet den kompetenten Umgang mit digitalen Medien als vierte Grundqualifikation, die ihrerseits die traditionellen Kultur-

techniken Lesen, Schreiben und Rechnen ergänzt und verändert (KMK 2017). In der schulischen Bildung werden derzeit Rahmenlehrpläne zur Medienbildung implementiert und umgesetzt. In der aktuellen Krise der Pandemie wurde deutlich, welchen Bedarf wir im weiteren Ausbau digitaler Lehr- und Lernangebote haben, aber auch, wie junge Menschen selbstständig mittels digitaler Medien eigene Wege des Lernens suchen.

Aber: Wie kann sich eine in Schule und Bildung zu entwickelnde Kulturtechnik zu einem krankhaften Verhalten entwickeln? Deutlich wird, dass wir erst am Anfang einer Auseinandersetzung stehen, wie digitale Bildung den angemessenen Stellenwert in unserem Bildungssystem erhält – Bildung schützt!

Der Deutsche Kulturrat hat 2007 Computerspiele als Kulturgut anerkannt, kurz danach erfolgte erstmals die Auslobung des inzwischen jährlich vergebenen Deutschen Computerspielpreises durch die Bundesregierung. Damit wurden die mit der Entwicklung von Games verbundenen kreativen Leistungen als kulturell bedeutsam anerkannt (vgl. Zimmermann/Geißler 2008).

Aber: Kann die Nutzung eines Kulturgutes zu einer Erkrankung führen, das Produkt als Kunstwerk selbst mit einem Suchtmittel gleichgesetzt werden?

Fazit

Aufgabe des Kinder- und Jugendschutzes ist es, neben den Chancen der digitalen Teilhabe auch die Risiken der Nutzung digitaler Kommunikations- und Unterhaltungsmedien zu benennen, wie sie beispielsweise im Gefährdungsatlas (BPjM 2019) aufgeführt sind. Es ist Aufgabe von Bildung und Erziehung, Medienkompetenz zu vermitteln und damit Schutzfaktoren gegen problematische Nutzungsweisen zu stärken. Eine Patho-

logisierung jugendlichen Mediennutzungsverhaltens erscheint dabei aber weder zielführend noch hilfreich. Vielmehr müssen wir im gemeinsamen Diskurs angemessene Wege finden, um eine *Kultur der Nutzung* der sich immer schneller entwickelnden digitalen Medien zu finden. Diesbezüglich stehen wir allerdings erst am Anfang eines dringend notwendigen gesellschaftlichen Prozesses, der auch in Familien geführt werden muss. Erzieherischer Jugendschutz kann junge Menschen und ihre Familien begleiten, ihnen Möglichkeiten der Auseinandersetzung mit den Chancen und auch dem Risiko der exzessiven Mediennutzung in der digitalen Welt bieten. Die Prävention exzessiver Mediennutzung ist konzeptionell zu entwickeln und in bestehende Angebote der Medienkompetenzförderung zu integrieren.

Im Jugendmedienschutz müssen wir uns der Frage stellen, welche Wirkmacht von einzelnen Bestandteilen von Games und anderen Angeboten hinsichtlich einer Sogwirkung möglicherweise ausgehen kann und wie diese Aspekte zu bewerten sind. Entsprechende Erkenntnisse müssen aber wissenschaftlich begründet und ausreichend evaluiert sein und in den Prüfverfahren der Jugendmedienschutz-Institutionen rechtssicher operationalisierbar sein. Beim aktuellen Erkenntnisstand (vgl. Albertini u. a. o. J.) scheint dies nicht ausreichend gegeben zu sein.



Klaus Hinze ist geschäftsführender Referent bei der Aktion Kinder- und Jugendschutz Brandenburg e. V. Er ist Jugendschutzsachverständiger sowie Prüfer bei Institutionen der Freiwilligen Selbstkontrollen und wirkte 2019 an der gemeinsamen Arbeitsgruppe „Problematisches Computerspielen und Computerspielstörung (Gaming Disorder)“ von DHS und dem Fachverband Medienabhängigkeit e. V. mit.

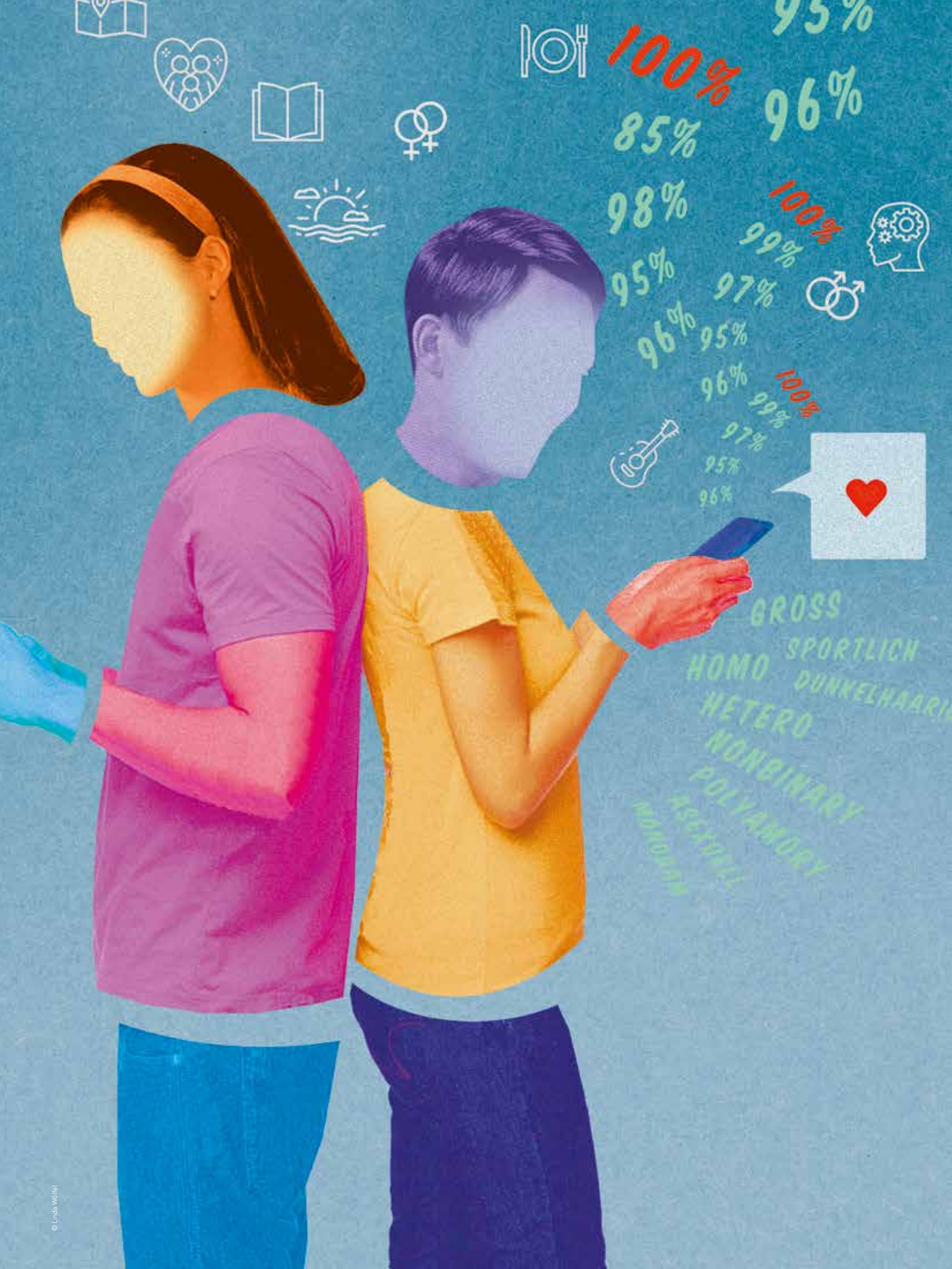
Literatur:

- Aarseth, E. u. a.:** *Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal.* In: Journal of Behavioral Addictions, 3/2016/6, S. 267–270
- Albertini, V./Dreier, M./Groppler, A./Kiepe, K./Lindenberg, T./Müller, K. W./Wlachojiannis, J./Zorr-Werner, M.:** *Position des Fachverbands Medienabhängigkeit e.V. zur Einbeziehung von entwicklungsbeeinträchtigenden Bindungskriterien bei der Altersfreigabe von Computerspielen zur Prävention und Verhinderung einer Medienabhängigkeit.* Hannover o. J.
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) (Hrsg.):** *Gefährdungsatlas. Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln.* Bonn 2019
- Council of Europe:** *Leitlinien zur Achtung, zum Schutz und zur Verwirklichung der Rechte des Kindes im digitalen Umfeld. Empfehlung CM/Rec(2018)7 des Ministerkomitees an die Mitgliedstaaten.* Deutsche Fassung: Stiftung Digitale Chancen (Berlin), Februar 2019
- DAK-Gesundheit (Hrsg.):** *WhatsApp, Instagram und Co. – so süchtig macht Social Media. DAK-Studie: Befragung von Kindern und Jugendlichen zwischen 12 und 17 Jahren.* Hamburg 2018
- Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e. V. (DHS) (Hrsg.):** *Pathologisches Glücksspielen.* Hamm 2019
- Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e. V. (DHS):** *Ergebnisse der gemeinsamen Arbeitsgruppe „Problematisches Computerspielen und Computerspielstörung (Gaming Disorder)“ der Deutschen Hauptstelle für Suchtfragen e. V. und des Fachverbands Medienabhängigkeit e. V. Bestandsaufnahme und Positionierung in den Bereichen Prävention und Frühintervention, Beratung, Behandlung und Rehabilitation sowie Forschung.* Hamm 2020
- Hajok, D.:** *Tauchen Jugendliche zu tief in die Welt digitaler Medien ein?.* In: tv diskurs, Ausgabe 87, 1/2019, S. 13–15
- Hamburger Sportjugend:** *eSports – Grundlagen, HSJ-Positionspapier, Handlungsempfehlung für Sportvereine.* Abrufbar unter: <https://www.hamburger-sportjugend.de>
- Krotz, F.:** *Sozialisation in mediatisierten Welten: Mediensozialisation in der Perspektive des Mediatisierungsansatzes.* In: D. Hoffmann/F. Krotz/W. Reißmann (Hrsg.): *Mediatisierung und Mediensozialisation. Prozesse – Räume – Praktiken.* Wiesbaden 2017, S. 21–40
- Kultusministerkonferenz (KMK):** *Strategie der Kultusministerkonferenz. „Bildung in der digitalen Welt“.* Beschluss der KMK, 08.12.2017. Berlin 2017. Abrufbar unter: <https://www.kmk.org>
- Müller, K.:** *Zur Einordnung von Computerspielsucht. Gaming Disorder im ICD-11.* Beitrag auf dem Symposium des Fachverbandes Medienabhängigkeit am 15./16.11.2018. Berlin 2018
- Rumpf, H.-J. u. a.:** *Memorandum Internetbezogene Störungen der Deutschen Gesellschaft für Suchtforschung und Suchttherapie.* (DG-Sucht). Hamm o. J.
- Vogelgesang, W.:** *Digitale Medien – Jugendkulturen – Identität.* In: K.-U. Hugger (Hrsg.): *Digitale Jugendkulturen.* Wiesbaden 2010
- Zimmermann, O./Geißler, T. (Hrsg.):** *Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz.* Berlin 2008

Partnerwahl 3.0

Heiratsannoncen galten früher als der letzte Versuch, einen Partner zu finden – und man redete ungern darüber. Einen Menschen als Partner für sich zu gewinnen, hat immer auch mit dem Selbstwert und dem Marktwert zu tun: Ein attraktiver Partner zeigt, dass man selbst eben auch etwas zu bieten haben muss. In der analogen Welt waren die Partnersuche und der Radius des Kennenlernens auf die reale Umgebung begrenzt und setzten Gelegenheiten für Begegnungen voraus; wenn die Partnerin oder der Partner bereits in festen Händen war, konnte das Ganze leicht zu Liebesdramen führen.

Bei Datingportalen wissen beide, dass auch der andere auf der Suche ist und – vorausgesetzt man ist ehrlich – dem Liebesglück kein bereits existierender Partner im Wege steht. Es geht aber auch etwas verloren: das prickelnde Gefühl, verliebt zu sein und jemanden für sich gewinnen zu müssen. Der Marktmechanismus allerdings bleibt erhalten, er ist heute nur brutaler: Blitzschnell wird entschieden, wer als Partner infrage kommt und wer „weggewischt“ wird. Was in der analogen Welt Zeit brauchte, kann mittlerweile sehr schnell realisiert werden. Meldet sich jedoch niemand oder bleibt das Begehren nach einem eigentlich erfolgreichen Treffen einseitig, lässt also der andere nichts mehr von sich hören, können heftige Enttäuschungen bis hin zur Depression die Folge sein. Die digitale Partnerwahl macht vieles leichter, sie hat aber auch ihre Tücken. *tv diskurs* geht der Frage nach, was sich mit dem Aufkommen der digitalen Medien im partnerschaftlichen Miteinander geändert hat.



The one and only

Barbara Bleisch im Gespräch mit Eva Illouz*

Seit über 20 Jahren beschäftigt sich die Soziologin Dr. Eva Illouz, Professorin an der Hebräischen Universität Jerusalem sowie der École des hautes études en sciences sociales in Paris, mit der Liebe, dem kapitalistischen Einfluss ihres Werdens und Vergehens und den gesellschaftlichen Widersprüchen moderner Kulturen, die Menschen bei ihrer Partnerwahl beeinflussen.

Anmerkung:

*

Der vorliegende Text ist ein Auszug aus dem Livegespräch, das die Journalistin Barbara Bleisch mit Eva Illouz in der Fernsehsendung *Sternstunde Philosophie* am 17. März 2019 in Berlin geführt hat. Abrufbar unter: www.srf.ch/sternstunde-philosophie

Ihr neuestes Buch heißt Warum Liebe endet. Muss denn jede Liebe zwangsläufig enden?

Natürlich nicht. Es gibt viele Liebesbeziehungen, die nicht enden, aber es passiert immer häufiger. Trennungen gehören inzwischen zu unserem Leben. Daher stellt sich die Frage: warum. Unter anderem, weil die Menschen, anders als früher, ihre Sexualität heute zunehmend erkunden. Außerdem ist die Sexualität zum Glück legitimer geworden. Die Menschen können mehr Partner haben und gehen daher zwangsläufig verschiedene Beziehungen ein. Bis sie die große Liebe finden oder eben nicht, probieren sie eine ganze Reihe von Beziehungen aus. Wenn ich über das Ende der Liebe spreche, meine ich damit natürlich nicht, dass jede Liebesbeziehung zum Scheitern verurteilt ist. Ich sage einzig, dass unser Lebensstil dazu führt, dass wir von einer Beziehung zur nächsten wechseln.

Sie beschreiben, wie früher das ökonomische Modell die Partner zusammengehalten hat – der Tausch Liebe gegen Geld. Der Mann hat in einer festen Beziehung Sexualität und Stammhalter erhalten. Die Frau brauchte einen festen Partner, um ökonomisch abgesichert zu sein. Sind heutige Verhältnisse ein Fortschritt?

Natürlich ist es ein Fortschritt. Das heißt aber nicht, dass die Dinge damit leichter werden oder wir automatisch glücklicher wären. In früheren traditionellen Gesellschaften waren Scheidungen viel schwieriger. Und es gab keine Wahlmöglichkeit, weder für Männer noch für Frauen, aber vor allem nicht für Frauen. Mit der Möglichkeit, einen Partner zu wählen, hat auch die Möglichkeit zugenommen, ihn wieder abzuwählen, also eine Beziehung, wenn man möchte, wieder zu beenden. Das ist ein Fortschritt, wenn man an die individuelle Freiheit und an die Unabhängigkeit glaubt sowie an die relative Autonomie der Individuen gegenüber der Gemeinschaft, der Religion und der Gesellschaft.

Das heißt, mehr Autonomie, mehr Selbstbestimmung machen nicht zwangsläufig glücklich?

Ja. Genau das meine ich. Viele Leute bringen das durcheinander. Deshalb kritisieren konservative Bürger immer wieder die heutige Gesellschaft oder liberale Normen oder die Freiheit, weil auch sie beobachten, dass uns die größere Freiheit nicht glücklicher macht. Aber ich denke, wir mussten uns entscheiden, ob wir freier oder glücklicher sein wollten. Und diese Entscheidung haben wir kollektiv getroffen. Der Preis, den wir für die Freiheit bezahlen, ist eine anspruchsvollere Moral, d. h., mehr Gleichberechtigung von Mann und Frau und mehr Gleichberechtigung zwischen denjenigen, die zu einer Gemeinschaft gehören, und jenen, die nicht dazugehören.

Sie schreiben in Ihrem Buch, dass Trennungen meistens von den Frauen ausgehen. Warum ist das so?

Das ergaben Umfragen der 1980er- und 1990er-Jahre. Ich weiß nicht, ob es immer noch zutrifft. Ich denke, heute beenden auch vermehrt Männer Beziehungen, mehr als früher. Dass davor mehr die Frauen Trennungen initiiert haben, hat damit zu tun, dass sie immer mehr in den Arbeitsmarkt einstiegen und dadurch wirtschaftliche Alternativen und Möglichkeiten bekamen. Außerdem werden Frauen und Männer anders sozialisiert. Frauen werden dazu erzogen, für andere zu sorgen und ihre Gefühle auszudrücken. Daher erwarten sie das auch von den Männern. Diese hingegen werden dazu erzogen, im kapitalistischen Marktsystem konkurrenzfähig zu sein und ihre Gefühle nicht zu zeigen. Daher fällt es ihnen viel schwerer, die Forderungen der anders sozialisierten Frauen zu erfüllen. Ich vermute, dass dies bei den Frauen Frustrationen auslöst. Überdies herrscht immer noch Ungleichheit in den privaten Haushalten. Meistens leisten die Frauen doppelte Arbeit. Sie haben einen Job und übernehmen auch den Haushalt, weil die Männer ihren Anteil nicht leisten. Daher werden eher die Frauen unzufrieden.

Ein Kernbegriff Ihres Buches ist die „negative Beziehung“. Das Problem der negativen Beziehung ist weniger, dass es zu einer Trennung kommt, sondern dass die Beziehung gar nicht erst beginnt. Wir sind nicht mehr richtig fähig, uns aufeinander einzulassen.

Der Begriff „negativ“ hat eine lange Geschichte in der Philosophie. Darauf möchte ich jetzt nicht eingehen. Einfach gesagt, beziehe ich mich auf zwei Konzepte aus der phänomenologischen Tradition. Das eine stammt von Jean-Paul Sartre, der unser Bewusstsein als unbestimmt versteht. Das heißt: In gewisser Weise haben wir keine konkreten Eigenschaften. Das Selbst bleibt unbestimmt. Deshalb ist es frei.

Tatsächlich bedeutet diese Unbestimmtheit, dass wir nicht wirklich wissen, was wir wollen, weil wir gar nicht wissen, wer wir sind. Und genau das ist die Voraussetzung für Freiheit. Diese Voraussetzung ist einerseits sehr gut, verursacht aber auch Angst.

Die zweite Tradition, ebenfalls aus der Phänomenologie, ist leicht anders und stammt von Martin Heidegger. Negativ ist, was geschieht, wenn das, was man normalerweise tut, zusammenbricht. Wenn etwas zusammenbricht, ist man gezwungen, plötzlich darauf zu achten, was man tut, obschon es vor ein paar Sekunden noch völlige Routine war und man sich dabei nichts gedacht hat. Für Martin Heidegger ist das ein kreativer Moment, eine Eruption, die Dinge zusammenbrechen lässt und uns dadurch zwingt, sie zu beachten.

Das meine ich mit „negativ“ – diesen Zusammenbruch. Wie wir wissen, können Beziehungen jeden Moment zusammenbrechen. Ob wir in ihnen drinstecken oder sie noch gar nicht begonnen haben. Dies zwingt uns, sie zu beachten.

Genau das tut die Klinische Psychologie. Sie zwingt uns, die ständig lauende Gefahr zu sehen, nämlich dass unsere Beziehung scheitern könnte oder bereits zerbrochen ist, und wir versuchen zu verstehen, warum das passiert ist. Diese zwei Bedeutungen von „negativ“ benutze ich in meinem Buch.

Und wie Sie richtig bemerkt haben, lautet einer meiner wichtigsten Befunde, dass die gleichen Kräfte, die es uns erschweren, Beziehungen einzugehen, auch aktiv sind, wenn langjährige Beziehungen zerbrechen.

Und diese Negativität der Beziehungen, die eben nichts damit zu tun hat, dass die Beziehungen schlecht wären, sondern dass sie so unglaublich brüchig geworden sind – Sie nennen Beispiele wie One-Night-Stands, Seitensprünge, Freundschaft plus, Cybersex –, wird begünstigt durch den Kapitalismus. Wie genau hängen die beiden zusammen?

Ein Zusammenhang geht auf die Zeit nach den 1960er-Jahren zurück, als die Sexualität freier wurde. Dadurch wurden Männer und Frauen ein wenig gleichberechtigter. Frauen konnten ihre Sexualität mehr genießen als zuvor, als sie mit Scham und Sünde behaftet war. Doch vor allem begann die visuelle Medienindustrie, also Kino, Werbung und das Fernsehen, den sexualisierten Körper von Männern und Frauen, aber insbesondere von Frauen, einzusetzen und zu verwerten. Hatte man bis zu den 1970er-Jahren selten Sexszenen zu Gesicht bekommen, stieg bereits in den 1970er-Jahren, aber vor allem in den 1980ern die Zahl der Sexszenen massiv.

Sexualität und sexualisierte Körper wurden immer mehr Bestandteil von Werbespots, von Kino- und Fernsehfilmen, weil Zuschauer davon angezogen werden. So wurde die Sexualität zu einer neuen Ware, die vom Kapitalismus massiv ausgebeutet wurde. Und zwar von der visuellen Medienindustrie, welche die sexualisierten Körper von Frauen gewinnbringend einsetzt.

Diese Hypersexualisierung der Beziehungen hat zahlreiche Auswirkungen auf die Möglichkeiten, emotionale Bindungen einzugehen.

Seit nunmehr 20 Jahren beschäftigt Sie das Verhältnis von Romantik und Kapitalismus. Was bringt Sie dazu, sich als Soziologin auf dieses Verhältnis zu fokussieren?

Ich würde es so sagen: Die Modernität, die Natur der Moderne, also was es heißt, modern zu sein, eine kapitalistische Wirtschaft zu haben und in einer Gesellschaft zu leben, in der die Individuen allein, außerhalb von Gemein-

schaften leben, das sind wichtige Fragen in der Soziologie. Und da die Liebe traditionell vor allem mit weiblichen Ängsten assoziiert und die Soziologie von Männern dominiert wird, gehört die Liebe weniger zu ihren Themen. Daher ist eines der Ziele meiner – wie Sie zu Recht sagten – langjährigen Studien, aufzuzeigen, dass ein Thema oder Gefühl, das universell, persönlich und individuell zu sein scheint, von kollektiven Veränderungen und vor allem vom Kapitalismus geprägt ist. Die Welt der Gefühle und die Welt der Wirtschaft stehen also aus traditioneller Sicht im Gegensatz zueinander. Aber ich denke, diese Sicht hängt mehr mit dem zusammen, was wir aufgrund unserer Ideologie glauben möchten und weniger mit empirisch belegten Fakten.

So haben sich z. B. Frauen und Männer bei der Partnerwahl immer finanzielle Überlegungen gemacht. Und das tun sie auch heute noch, ob sie es zugeben oder nicht. Geld, Status oder Bildung sind Dinge, die eine wichtige Rolle spielen, wenn wir uns verlieben, wenn wir dem Menschen begegnen, mit dem wir leben möchten. Das ist interessant. Die Frage für mich war: Wenn die Familie nicht mehr für die Partnerschaftsvermittlung und die Heirat zuständig ist und wenn die Familie auch nicht mehr der Ort ist, an dem Menschen wirtschaftlich gesehen ihr bedeutendstes Betätigungsfeld haben, weil sie außer Haus in einem kapitalistischen Marktsystem arbeiten, was passiert dann mit den romantischen Gefühlen? Und vor allem: Was passiert mit den romantischen Gefühlen, wenn die romantische Liebe das Hauptthema der großen Verbrauchermärkte wird, die es seit Beginn des 20. Jahrhunderts gibt?

Sie haben dafür auch den schönen Begriff der Emodities geprägt, also mit Emotionen aufgeladene Güter und Waren, die wir kaufen können. Zwar will man uns weismachen, dass wir Gefühle, Liebe, Zuwendung kaufen könnten. Aber eigentlich sind es immer nur Waren, die wir gegen Geld erstehen können. Die Frage ist schlussendlich: Können wir uns auch einen Partner oder Zweisamkeit kaufen, z. B. mit einem Sexroboter? Ist das eine gute Idee?

Wahrscheinlich nicht. Aber ich weiß nicht, ob es darum geht, ob es eine gute oder eine schlechte Idee ist. Es fragt sich vielmehr, ob Roboter aus unserem Leben wegzudenken sind oder nicht. Und ich denke, sie lassen sich nicht mehr wegdenken. Wir bewegen uns auf eine Gesellschaft zu, in der Roboter eine immer stärkere emotionale Rolle in unserem Leben spielen. Stellen Sie sich vor, wir können eine genügend komplexe Software entwickeln, die bis zu einem hohen Grad das menschliche Gehirn und eine große Vielfalt an Gefühlsreaktionen auf unser Handeln imitiert. Da gibt es keinen Grund, warum wir diese hybriden Wesen nicht irgendwo zwischen Lebewesen und Objekten

einordnen sollten, ähnlich wie Haustiere, die für uns etwas zwischen Menschen und Tieren darstellen. Genau das versteht man unter Posthumanismus. Darum geht es, wenn wir mit Maschinen zusammenleben. Wir interagieren mehr und mehr mit hybriden Wesen.

Die Welt ist von der Sexualität tief durchdrungen, Stichwort: Pornofication. Und gleichzeitig haben die Menschen weniger Sex als früher. Am ausgeprägtesten ist das in Japan, wo 40 % der Menschen zwischen 20 und 30 Jahren angeben, sie hätten noch nie Sex mit einer realen Person gehabt, aber mit Sexrobotern. Und sie konsumieren Mangas und Pornos. Gibt es auch daran nichts Bedauerndes?

Ich denke, Wissenschaftler sollten es vermeiden, die Probanden ihrer Studien zu bewerten, zumindest wenn sie verstehen wollen, warum diese tun, was sie tun, und welche Gründe sie dafür verantwortlich machen. Als Wissenschaftlerin ziehe ich es z. B. vor, zu ergründen, warum eine Person Trump wählt, anstatt sie deswegen zu verurteilen. Wenn wir etwas in der Wissenschaft erreichen und in der Gesellschaft bewirken wollen, müssen wir zuerst einmal verstehen, was Menschen tun. Das heißt nicht, dass ich – wenn ich hoffentlich besser verstehe, wie es um die Werte und Praktiken in der Gesellschaft bestellt ist – mir nicht auch ein Urteil erlaube.

Was z. B. die Pornifizierung der Gesellschaft betrifft, wird unter Feministinnen intensiv diskutiert, ob das etwas Gutes oder Schlechtes ist. Viele Sex befürwortende Feministinnen finden, dass Kolleginnen, welche die Sexualisierung des weiblichen Körpers unterbinden möchten, eine Form von Puritanismus vertreten.

Diesbezüglich beziehe ich Stellung. Und zwar unabhängig davon, ob ich finde, viel Sex sei gut oder schlecht. Diese Frage stelle ich gar nicht, denn es ist nicht meine Aufgabe, sie zu beantworten. Aber ich stelle fest, dass die Sexualität von der kapitalistischen Industrie vereinnahmt worden ist und dass der weibliche Körper von der Medienindustrie massiv ausgebeutet wird. Die Kriterien für diese Ausbeutung stammen fast immer von Männern. Tragischerweise kann man Folgendes beobachten: Während die Frauen meinen, sie hätten sich selber befreit, unterwerfen sie sich dem männlichen Blick und der Kontrolle der Männer in der Medienindustrie.

Das ist der eine Punkt. Der andere, auf den ich noch einmal zurückkommen möchte, ist: Warum genau haben Menschen weniger Sex? Es gibt viele Artikel und Studien, die aufzeigen, dass sich das Sexualverhalten auch von jungen Menschen an der Pornoindustrie ausrichtet.

Eine äußerst interessante Studie, die vom „Atlantic Magazine“ veröffentlicht wurde, fand tatsächlich heraus, dass die jüngeren Menschen etwas weniger Sex haben als die leicht älteren, die in den 1990er-Jahren geboren wurden.

Einen der Gründe, wenn nicht sogar den Hauptgrund, sehe ich in der Tatsache, dass es viel schwieriger ist, die Regeln für das Entstehen von Beziehungen zu erkennen. Am meisten wird Sex in stabilen Beziehungen praktiziert, obwohl Gelegenheitssex immer beliebter wird. Analysiert man die sexuellen Aktivitäten im gesamten Leben von Menschen, haben Männer und Frauen am meisten Sex in stabilen Partnerschaften. Wenn es aber immer schwieriger wird, stabile Beziehungen einzugehen, haben Menschen auch weniger Sex, weil Beziehungen für die meisten der gewohnte Rahmen dafür sind. Dadurch landen wir in einem interessanten Paradox. In einer Kultur, die Körper und Begegnungen hypersexualisiert, wird weniger Sex praktiziert, denn diese Kultur erschwert es, Beziehungen einzugehen und aufrechtzuerhalten, was verunsichernd wirkt. Diese Unsicherheit ist ein beherrschendes Element moderner Beziehungen geworden.

Sie sagen, die romantische Liebe hat es möglich gemacht, den Partner frei zu wählen und ihn auch als eine einzigartige Person zu wählen, währenddessen die Technologie das Umgekehrte mit uns anstellt: Jeder wird vergleich- und austauschbar – und damit geht seine Einzigartigkeit verloren.

Nun, die traditionelle romantische Liebe gründet praktisch per Definition darauf, jemanden als einzigartige Person zu wählen. Wenn Sie nun in einer Gesellschaft leben, in der Sie mit relativ wenigen Menschen in Kontakt kommen, ist es relativ leicht, diese eine Person zu erkennen. Aber die Internettechnologie verändert die Begegnungsmöglichkeiten grundlegend. Denn aus einer Situation der Knappheit geraten wir nicht in einen Überfluss, sondern in einen Hyperüberfluss. Deshalb hat die Datingplattform Tinder die Regel eingeführt, dass man nach hundert Likes zwölf Stunden lang gesperrt wird. Man kann also nur hundert Likes pro Tag machen.

Stellen Sie sich das mal vor! Bewusst können wir so viele Informationen gar nicht aufnehmen. Unser Gehirn ist nicht gerüstet für eine so große Auswahl an möglichen Frauen und Männern, die ähnlich attraktiv und interessant sind, die viel herumgereist sind und sich uns vor den ägyptischen Pyramiden oder einer schönen Insel zeigen. Die vielen Objekte werden für uns ununterscheidbar.

Wie bewerten Sie Datingplattformen wie Tinder?

Die Leute machen gute und schlechte Erfahrungen mit Tinder – oder auch gar keine. Viele sagen auch, sie würden endlos swipen, chatten und sich mit jemandem verab-

reden, aber am Schluss dann doch niemanden wirklich treffen. Oder sie sagen, man müsse 200 Mal swipen, um zwei Dates zu haben. Für einige funktioniert es, für andere nicht. Es ist daher sehr schwer zu sagen, ob es wirklich etwas bringt.

Wenn wir Tinder und ähnliche Apps nach den Resultaten bewerten, wissen wir nicht, wie sie funktionieren und warum sie so abhängig machen. Was sie aber sicher vermitteln, ist Hoffnung. Ich würde also sagen, die Ware, die sie verkaufen, ist Hoffnung. Auch wenn Sie zwei Jahre lang keinen Erfolg hatten, bringt die Hoffnung Sie dazu, weiterzumachen. Darüber hinaus wird Dating zum Spiel umfunktioniert. So warben die Konzeptverantwortlichen ursprünglich für Tinder als Spielplattform und als soziales Netzwerk. Sie verwandelten also das Daten in etwas viel Diffuseres und Amorphes, in eine Plattform, auf der man andere Menschen trifft, eine Art soziales Netzwerk bildet und spielt.

Dadurch verändert sich der Zugang zur romantischen Liebe vollständig. Die Plattform ermöglicht es den Menschen, ihre Freiheit zu erkunden. Aber oft ist es eine Freiheit, die dich mit leeren Händen dastehen lässt.

Wenn Sie sagen, die Währung ist Hoffnung, worauf hoffen dann die Menschen?

Sie hoffen, der Liebe ihres Lebens zu begegnen, dieser einen Person, die anders ist in diesem Meer von Möglichkeiten.

Einerseits haben sich also unsere Lebensverhältnisse so verändert, dass es mehrheitlich negative Beziehungen gibt, Beziehungen, die gar nicht richtig anfangen. Diese Beziehungen beruhen auf einem großen Hedonismus. Es geht darum, das zu bekommen, was man sich erhofft, und weniger darum, sich auf das Gegenüber einzulassen. Und trotzdem hoffen wir auf die große Liebe?

In unserer Kultur gibt es verschiedene Tendenzen. Moderne Kulturen sind höchst widersprüchlich. Diese Widersprüchlichkeit definiert, was es heißt, ein moderner Mensch zu sein. Wir erstreben Stabilität und Sicherheit, gleichzeitig wollen wir Abwechslung, Freiheit und Autonomie. Diese beiden Gegensätze treiben uns und auch die Wirtschaft an. Es ist das Bestreben, diese Widersprüche zu vereinen. Die Utopie der romantischen Liebe ist also nicht aus der modernen Kultur verschwunden. Im Gegenteil. Noch nie war unsere Gesellschaft so besessen davon. Denn das Paar ersetzt Gemeinschaft und Familie. Wenn heutzutage Menschen erwachsen werden, setzt man sie einer sehr kompetitiven und unsicheren Gesellschaft mit einer höchst unsicheren Zukunft aus. Zudem ist es für Einzelpersonen schwieriger geworden, wirtschaftlich über die Runden zu kommen.

Es gibt also sehr viele gute psychologische, emotionale und wirtschaftliche Gründe, aus der Paarbeziehung die Einheit zu machen, in der Menschen leben wollen – vor allem, um eine stabile emotionale Basis für Anerkennung und Wertschätzung zu haben. Doch gleichzeitig gibt es viele Kräfte, die dieses Ideal der großen, wahren Liebe untergraben. Deshalb suchen wir Psychologen auf und konsumieren Ratgeber oder Pornografie. All diese Spannungen und Widersprüche führen zu einem enormen Konsum.

Das moderne Individuum ist speziell von dieser Zerrissenheit geprägt. War das Individuum davor ähnlich zerrissen?

Wahrscheinlich war es weniger zerrissen. Der deutsche Soziologe Max Weber definiert die Moderne folgendermaßen: Alle Bereiche des Soziallebens – die Wirtschaft, das Rechtssystem, die Familie, die Religion – sind immer mehr voneinander getrennt, während sie zuvor der Religion untergeordnet wurden. Denn die Religion organisierte früher viele Lebensbereiche. Sind diese Lebensbereiche einmal voneinander getrennt, ist die Gefahr, dass sie miteinander in Konflikt geraten, viel größer. Das ist das eine. Zudem basiert auch der Kapitalismus selber auf einem gewaltigen Widerspruch. Einerseits haben wir hochproduktive und disziplinierte Individuen, die fähig sind, den eigenen Körper zu vergessen und zwölf Stunden zu arbeiten, um immer mehr Geld zu verdienen. Sie sind also hochrational, produktiv und diszipliniert. Andererseits müssen dieselben Individuen auch konsumieren und sind mit ihren Vergnügungen, mit dem Bedürfnis nach Erholung und Authentizität und mit ihren Gefühlen beschäftigt. Dieses Hin-und-hergerissen-Sein zwischen Kontrolle und Sich-gehen-Lassen ist das schwierige Los des modernen Individuums. Und dieser Widerspruch wird vom Kapitalismus gefördert.

Ich frage mich, wenn ich Ihnen zuhöre, ob es in diesen ganzen Entwicklungen nichts gibt, bei dem Sie sagen würden: Da läuft etwas eindeutig schief!

Ich denke, falsch ist, dass es zwei Forderungen gibt: einerseits zu produzieren und andererseits sich zu reproduzieren, also sich fortzupflanzen. Die Gesellschaft muss sich fortpflanzen – per Definition. Traditionell haben das vor allem die Frauen übernommen. Sie sind der Aufforderung, sich fortzupflanzen zu müssen, gefolgt. Der Kapitalismus untergräbt die Fortpflanzung. Das müssen wir verstehen, und es ist auch vielen Menschen bewusst. Wir haben einen Konflikt zwischen Produktion und Reproduktion. Denn immer mehr Menschen leben allein und wollen allein leben. Immer weniger Menschen möchten Kinder haben. All dies führt zu einer Fortpflanzungskrise. Für diese Krise sind nicht Frauenbewegungen, der Feminismus oder die Freiheit verantwortlich, sondern die Lebensbedingungen im späten Kapitalismus.

Aber die Weltbevölkerung nimmt doch weiter zu.

Die Weltbevölkerung wächst, aber nicht in den am meisten kapitalisierten westlichen Ländern. Im Gegenteil. In Japan ist die Reproduktionsrate gesunken, auch in Italien, in Deutschland und in den skandinavischen Ländern. Wir erleben also eine Reproduktionskrise.

Ich würde gern noch über ein relativ neues Phänomen sprechen, nämlich dass auch Männer unter dieser neuen Liebesordnung leiden. Es gibt Männer, die organisieren sich im Internet als sogenannte Incels [„involuntary celibate“ – unfreiwilliges Zölibat, Anm. d. Red.]. Das ist eine Gruppe von Männern – auf die Michel Houellebecq vielleicht als Erster aufmerksam gemacht hat –, die in einer übersexualisierten Welt das Gefühl haben, zu kurz zu kommen, die keine Partnerin finden und sich vehement aggressiv sexistisch im Netz organisieren und fordern, dass die Frauen zur Monogamie gezwungen werden, damit jeder Mann eine Frau abbekommt. Sind auch diese Männer ein Stück weit Opfer des Kapitalismus?

Zuerst einmal sind solche Auswüchse eine Auswirkung der veränderten patriarchalen Strukturen. Wir haben heute verschiedene, wenn Sie so wollen, Herrschaftssysteme, die miteinander konkurrieren. Das Patriarchat wird von den Frauen bekämpft. Und während die meisten Männer früher leicht Zugang zum weiblichen Körper hatten, ist es heute viel schwieriger. Unfreiwillig enthaltsame Männer reagieren so auf die geringfügige Veränderung der männlichen Privilegien und die erschwerten Zugangsmöglichkeiten zum weiblichen Körper. Der Kapitalismus ist zudem dafür verantwortlich, dass sich heterosexuelle Frauen und Männer wie auf einem Markt begegnen. Er hat heterosexuelle Beziehungen kommerzialisiert.

Märkte werden durch Angebot und Nachfrage reguliert, nicht durch Familien oder Gemeinschaften, welche versuchen, Paare zu bilden. Im sexuellen Neoliberalismus trägt der Markt dazu bei, dass gewisse Menschen weniger erfolgreich oder gefragt sind. Da sie außen vor bleiben, reagieren sie auf diese Kommerzialisierung der sexuellen Beziehungen und den Verlust männlicher Privilegien.

Wenn wir vielleicht zuletzt zur romantischen Liebe zurückkehren. Warum lohnt sich die Suche nach dem einen Partner oder zumindest nach einer stabilen Beziehung, wenn die Liebe wehtut, wenn die Liebe endet?

Zuerst einmal sagte ich nie, dass es sich lohnt. Ich denke, es lohnt sich, bedeutungsvolle Beziehungen einzugehen. Damit meine ich nicht unbedingt romantische oder sexuelle Beziehungen. Wenn ich etwas mit meinen Studien erreichen will, dann eine Erweiterung unserer Sichtweise

und dass wir unser Konzept einer bedeutungsvollen Beziehung erweitern können. Sie kann von einer Freundschaft inspiriert sein, von der Sorge um unsere Mitmenschen oder der Liebe für Kinder. In gewisser Hinsicht gefällt mir die religiöse Sicht der Liebe, die christliche Liebe zu Menschen.

... die Nächstenliebe...

Nicht die Liebe zu einem abstrakten Gegenüber wie im Christentum, sondern die Liebe zu einer konkreten Person, die nicht unbedingt ein Sexual- oder Liebespartner sein muss. Ich wünsche mir, dass wir unser Vorstellungsvermögen ausweiten und in unserem Leben viel mehr Möglichkeiten sehen, um bedeutsame Bande zu knüpfen, anstatt nur die romantische Liebe zu finden. Die Idee der romantischen Liebe ist ein sehr enger Weg für die menschliche Entwicklung, für die Entwicklung von Brüderschaft oder Schwesternschaft.

Ist das der Grund, warum Sie das Buch Ihren Familienmitgliedern widmen?

Die Familie ist heute die einzige nicht kapitalistische Einrichtung, da man sie sich nicht aussucht. Deshalb ist die Familie für mich so interessant geworden. Denn in einer Welt, in der Sie in jeglicher Hinsicht bestimmen, wer Sie sind, auch was Ihren Körper, Ihre Sexualität, Ihren Haarschnitt, Ihre Essensvorlieben usw. betrifft, ist die Familie das Einzige, das Sie nicht wählen. Sie ist daher ein Ort, wo man unglaublich viel lernt und wachsen kann. Denn in der Familie muss man schlichtweg mit dem Leben, was einem gegeben worden ist.

Das finde ich interessant. Deshalb nenne ich die Familie einen unmodernen Ort. Sie ist – wenn Sie so wollen – das einzige Überbleibsel der traditionellen Gesellschaft in unserer modernen Gesellschaft.

»Ich denke, es lohnt sich, bedeutungsvolle Beziehungen einzugehen. Damit meine ich nicht unbedingt romantische oder sexuelle Beziehungen.«



Tinder, das Selbst und die anderen

Medierte Partnersuche, eine etablierte soziale Praxis

Waren es früher vor allem Familie und Verwandte, später Freunde und der Umgangskreis, die die Partnersuche mediiert haben, so etablierten sich in der Entwicklung professionelle Agenturen, die ortsansässig bei der Partnersuche geholfen haben, „der Heiratsvermittler“ in der Stadt. Später kam die Zeit der Onlineagenturen, die auch überregional nach einer Auswahl passender Partnerinnen bzw. Partner gesucht haben. Diesen Formen der Partnersuche ist gemein, dass sie über eine Vielzahl persönlicher und komplexer Angaben über die zu vermittelnden Personen verfügen und ein möglichst passendes Match suchen.

Beim mobilen Onlinedating via App und Smartphone werden mehrere dieser Faktoren grundsätzlich verändert. Die Partnersuche ist gekennzeichnet vom Aufenthaltsort, per GPS

Mobiles Onlinedating ist gekennzeichnet durch Charakteristika der Beschleunigung, kontinuierlicher Bewertung durch anonyme andere sowie eine liberalisierte Logik des Selbst.¹ Es wirkt über die etablierte digitale Praxis auf die analoge Lebenswelt, auf soziale Praxen und das Wohlbefinden der User zurück. Dabei zeigen sich positive wie negative Effekte, einerseits nutzen Subjekte Tinder für die Sozialisierung, Coping in Krisen und als pragmatische Lösung im Umgang mit den aktuellen Lebensbedingungen. Andererseits wird berichtet von dezidiertem Stress, abhängigkeitsähnlichem Verhalten und negativen Effekten auf Emotionen, Selbstwert und Selbstbewusstsein.



© Sandra Hermannsen

werden dabei Personen im geografischen Umfeld gematcht. Der Prozess wird selbstbestimmt, selbstverantwortet und meist alleine bestritten. Entscheidungen und Passung basieren auf minimalen Informationen. Es wird eher einer quantitativen Logik vom Streben nach hoher Grundgesamtheit an Matches statt qualitativ passenden Matches gefolgt. Serialität beim Dating wird von Parallelität abgelöst. Alles in allem hochspezifische Charakteristika, die auf Subjekte wirken und zu denen sich dann Subjekte spezifisch responsiv verhalten.

Profile beim mobilen Onlinedating sind innerhalb weniger Minuten erstellt, sie bestehen obligatorisch aus Angaben zum Alter, Geschlecht und sexueller Orientierung sowie aus der Freigabe des Standortes per GPS. In der Praxis zeigt sich, dass zusätzlich von mehr als 99 % ein optionales Profilbild hochgeladen wird, bei dem meistens das Gesicht und oftmals der Körpertyp zu sehen sind. Bei Tinder können dann bis zu acht

Anmerkung:

1 Die Ergebnisse beruhen auf insgesamt 98 qualitativen Interviews, einer Umfrage mit 2.651 Teilnehmerinnen und Teilnehmern, dem Monitoring von 2.800 Profilen sowie digitalen Ethnografien über mehrere Jahre.

weitere Bilder, Angaben zu Beruf und Ausbildung, ein Link zu Spotify und zu der eigenen Playlist oder auch zum Instagram-Profil sowie ein Profiltext mit bis zu 500 Zeichen hinzugefügt werden. Unsere Forschung (Degen/Kleeberg-Niepage 2020) zeigt, dass in der täglichen Praxis die Möglichkeiten für Profilangaben tendenziell nicht ausgeschöpft werden, die erste Entscheidung – „like“ oder „dislike“ – wird eher auf der Basis weniger Informationen getroffen und optional vorhandene Profiltexte werden zunächst wenig beachtet. Mehr als ein Drittel verzichtet auf einen Profiltext, und über 20 % füllen diesen ausschließlich mit Emojis.

Nach dem Anlegen des Profils erscheinen hintereinander potenzielle Profile, die sich in einem Wunschradius zwischen einem und maximal 160 Kilometern befinden. Um das nächste Profil vorgeschlagen zu bekommen, muss der User nach links – „dislike“ – oder rechts – „like“ – wischen, erst dann wird das nächste Profil vorgeschlagen, ein Blättern wie im Katalog ist nicht möglich. Geben sich zwei User beidseitig ein Like, entsteht ein Match und die Personen können Kontakt zueinander im Chat-Bereich der App aufnehmen. In der Gratisversion der Applikation haben User bis zu hundert Likes pro Tag zur Verfügung, es zeigt sich aber, dass mehr als die Hälfte für ein Upgrade zahlt, vor allem, um ohne Limit liken zu können und so die Chance auf viele Matches zu erhöhen. Es etabliert sich eine kollektive Praxis des schnellen Swipens, bei dem vor allem das erste Profilbild angeschaut wird und Entscheidungen innerhalb von Sekunden in dynamischer, spielerischer Handhabung getroffen werden. Entsteht ein Match, wird das mit einer Animation zelebriert und von der App angeboten, direkt weiterzuswipen – eine Praxis, die von den Usern in der Mehrzahl genauso gehandhabt wird. Es entstehen separierte Nutzungsprozesse, wer swipt, wechselt in diesem Modus selten zum Chat und umgekehrt.

Positive Effekte: pragmatische Lösung und Coping Tool

Mobiles Onlinedating zeigt sich als zweischneidiges Schwert, es etabliert sich eine mitunter ambivalente Praxis mit gleichzeitigen positiven wie negativen Effekten. Auf der einen Seite dient es als pragmatisches Tool, um soziale Grenzen zu überwinden, z. B. Menschen aus anderen Milieus zu treffen oder soziale Gewohnheiten zu erweitern. Für manche User bietet Tinder die Chance, nach einer langen Arbeitswoche und vollem Kalender noch einen Weg zu finden, jemanden kennenzulernen. Andere haben aus persönlichen Krisen, z. B. nach einer Scheidung, „ins Leben zurückgefunden“, sich mithilfe von Tinder aus Beziehungen lösen oder schlicht ihren Selbstwert und ihre persönliche Flirterfahrung zur eigenen Zufriedenheit steigern können.

Für andere User wird es geradezu zu einem ernst zu nehmenden Coping Tool in Krisenzeiten und bei subjektiver Not. User berichten, so soziale Angst zu überwinden oder sich sozial in neuen Umgebungen zu etablieren. In der Forschung zur Pandemie zeigt sich, dass unter der Isolation Menschen – z. B. mit akuter Umweltangst und Gefühlen von Einsamkeit – An-

schluss und Ablenkung beim Tindern finden konnten und ihre Funktionalität mit dem digitalen Austausch, durch Zeitvertreib, Ablenkung, mit reflexiver gemeinsamer Auseinandersetzung, sozialer Bestätigung und digitaler Nähe bearbeitet haben.

Negative Effekte: Dissonanz, Ambivalenz und soziales Verhalten

Auf der anderen Seite zeigen sich von den Usern als belastend beschriebene Aspekte, und zwar bezogen auf die eigene Nutzung und das eigene Verhalten sowie negative Effekte durch die App und das dort etablierte kollektive Verhalten. Die ständige Verfügbarkeit und der Drang, kontinuierlich weiterzuswipen, werden mitunter als Stressfaktor und als stark belastend empfunden, was mithin die Funktionalität z. B. in Bezug auf die Arbeit negativ beeinträchtigen kann. Dabei werden mitunter abhängigkeitsähnliche Verhaltensweisen beschrieben; User versuchen, sich dabei selbst Restriktionen aufzuerlegen, deinstallieren und installieren im ständigen Wechsel die Applikation, gehen auf „Entwöhnung“ oder berichten, dass ihr soziales Umfeld ihnen spiegelt, sie seien seit dem Gebrauch weniger sozial im zwischenmenschlichen Umgang geworden. Dies hängt u. a. mit der etablierten Praxis des Entmatchens, bei der ein Match wortlos aufgelöst wird und eine Kontaktaufnahme danach nicht mehr möglich ist, sowie mit der etablierten Parallelität der damit einhergehenden, allseits empfundenen Austauschbarkeit zusammen. Diese Praxen werden von durchweg allen Teilnehmern als stark verunsichernd und schmerzhaft beschrieben. User sind gleichzeitig fasziniert und gestresst von der Fülle der verlockend scheinenden Auswahl, die unmittelbar ständig verfügbar scheint. Dadurch werden seltener zweite Chancen gegeben, längere Aufmerksamkeit und näheres Kennenlernen tendenziell reduziert: „95 % toll sein, reicht dann irgendwie nicht mehr aus, ich weiß, dass das dumm ist“; „Man swipt dann schon beim Date auf der Toilette weiter“: ein kollektiver Wechsel von Serialität zu Parallelität beim Daten, eine digitale Praxis, die sich in den analogen Raum verlagert. Beim kontinuierlichen Suchen eines qualitativ bestmöglichen Matches gehen Prozesse von quantitativer Validierung des Selbst durch möglichst viele Matches einher mit einer Optimierung des Profils. Die negativen Effekte werden dabei mit „mehr vom Gleichen“ kompensiert, das bedeutet: Wer entmatcht, enttäuscht oder verletzt wurde, swipt schnell weiter.

Normen, die anderen und urbane Mythen

Mehrheitlich suchen Tinder-User vor allem echte Gefühle, besondere Momente und vielfach auf Dauer einen oder den einen Partner. Die oft gehörte Annahme, es handle sich vor allem um eine Hook-up-App, spiegelt sich nur bei einem kleinen Teil der Userinnen und User in unserer und anderer aktueller Forschung. Stattdessen zeigen sich vielfältige Motive und vor allem eine Relokalisierung von komplexen sozialen Aus-

handlungsprozessen und Prozessen des Selbst. Dabei herrschen zwischen den Geschlechtern skeptische und stereotype Vorannahmen, die auch auf das eigene Geschlecht angewendet werden. Frauen, die Tinder nutzen, stehen dabei tendenziell unter dem Verdacht, promisk zu sein. Von Männern wird angenommen, sie seien entweder verzweifelt auf der Suche nach etwas Festem oder Player und nur an körperlichem Austausch interessiert. Beides zeigt sich in der Forschung eher nicht: Sowohl Frauen als auch Männer beziehen sich vielfach auf urbane Mythen, berichten von Paaren, die sie kennen oder von denen sie gehört haben, die sich auf Tinder kennengelernt haben, und sprechen die vorsichtige Hoffnung aus, auch jemanden zu finden: „eigentlich möchte ich ein Baby, einen Partner dafür werde ich auf Tinder kaum finden, ich bin aber trotzdem oft online.“ Die tendenzielle Abwertung der anderen und das Herunterspielen der eigenen Hoffnung scheinen hierbei eher als Schutzfunktion zu dienen: Schutz vor etwaiger Enttäuschung oder Verletzung, daneben spielt auch eine mögliche Stigmatisierung fortwährend eine Rolle. In den Interviews zeigt sich das in wiederholenden Normalisierungen: „das ist doch ganz normal, das ist nicht mehr peinlich, macht wirklich jeder, ist doch gar kein Thema mehr, wirklich.“

Das kontinuierliche Urteil der anderen und das liberalisierte Selbst

Was bedeutet das für die Subjekte?

Das Selbst positioniert sich auch im sozialen Raum und in Bezug auf das kontinuierliche Feedback der signifikanten anderen (Gergen 1991). Beim mobilen Onlinedating werden die Subjekte kontinuierlich von anderen bewertet, und zwar auf spezifische Weise. Die Bewertung ist dabei zum einen dichotom, es gibt nur „like“ oder „dislike“ und kein differenziertes Feedback. Zum anderen ist das Gegenüber entweder anonym und ungesehen oder aber teilweise verborgen und zumindest fragmentiert dargestellt und so hinter einem inszenierten Profil versteckt. Zum Dritten ist die Konkurrenz eine imaginierte: Profile der konkurrierenden anderen können nicht eingesehen werden. Das Feedback zur eigenen Attraktivität ist dann der subjektspezifischen Interpretation und Projektionen ausgesetzt. Gleichzeitig gilt die zeitgeisttypische beschleunigte Logik (Rosa 2013), schnelles Swipen, viel swipen, viele Matches, quantifizierte Validierung. Dies, kombiniert mit einem Verständnis des liberalisierten Selbst (Rose 1990), führt zum einen zu Attributionen der eigenen Performance und damit zu ständiger Optimierung. Bei diesen Prozessen etablieren sich kollektive Regeln, Vergleiche von Erfolgsquoten, Tipps für die Selbstdarstellung von Freunden bis hin zum Coaching und kleineren Optimierungen bei der Selbstdarstellung. Diese sind in gewissem Rahmen kollektiv akzeptiert: Der Berufsstand darf etwas geschönt, das Alter etwas verjüngt werden, auch darf für die Hautqualität ein leichter Filter verwendet werden. Allerdings gibt es klare Regeln, es muss theoretisch erreichbar sein und bei Körper, Korpulenz und Haarlänge sind auch kleinere Modifizierungen sozial geächtet.

Zum anderen führt die Verlagerung der Verantwortung zum Individuum aber auch zu ernst zu nehmenden Bewertungen des Selbst. Dabei zeichnen sich mitunter negative Effekte für Selbstwert und Selbstbewusstsein ab. Misserfolg und Erfolg liegen in der eigenen Verantwortung, das Glück hat jeder User selbst in der Hand.

Subjektive Souveränität

Insgesamt zeigt sich, dass es sich bei Tinder nicht nur um eine digitale Annäherungspraxis und, plakativ gesagt, um sexuelle Annäherung handelt. Im Gegenteil: Es ist ein digitaler Raum, in dem komplexe Prozesse der Gesellschaft ausgehandelt und Prozesse, wie u. a. Validierung und Positionierung des Selbst, sowie Copingstrategien verortet werden. Subjekte beziehen sich dabei reflexiv auf die eigene Praxis, die sie gleichzeitig durchaus als positiv und funktional, aber mitunter auch als durchaus schädlich und/oder dysfunktional beschreiben. Die User beziehen sich dabei auf eine Emanzipation von der etablierten Logik, beschreiben, dass sie ihre Praxis im Laufe der Nutzungszeit verändert haben, und kritisieren kollektive Regeln, wie das Entmatchen, das sie als unsozialen Akt beurteilen und für sich ablehnen. Insgesamt zeigt sich ein kollektiver Wunsch hin zu einem langsameren, differenzierteren und sozialeren Tinder: eine höflichere Alternativpraxis.

Ein Wunsch, der durchaus in der gegebenen digitalen Struktur durch die Subjekte selbst bereits jetzt realisierbar wäre.

Literatur:

Degen, J./Kleeberg-Niepage, A.: *The More We Tinder: Subjects, Selves and Society.* In: *Human Arenas*, 11.08.2020. Abrufbar unter: <https://doi.org/10.1007/s42087-020-00132-8>

Gergen, K. J.: *The Saturated Self. Dilemmas of Identity in Contemporary Life.* New York 1991

Rosa, H.: *Beschleunigung und Entfremdung. Entwurf einer kritischen Theorie spätmoderner Zeitlichkeit.* Frankfurt am Main 2013

Rose, N.: *Governing the Soul. The Shaping of the Private Self.* London 1990



Johanna Degen ist Sozialpsychologin. Sie forscht und lehrt an der Europa-Universität Flensburg. Zusammen mit Andrea Kleeberg-Niepage begründete sie vor drei Jahren das Forschungsprojekt: „Subjekte und Annäherungspraktiken im Dating-Kontext“.

Erst swipen,

Datingportale und -Apps haben die Möglichkeiten der Partnersuche enorm vervielfältigt. Wen sie suchen, welche Vor- und Nachteile sie in diesen modernen „Vermittlungsbörsen“ sehen und welche ganz persönlichen Erfahrungen sie gemacht haben, hat *tv diskurs* mit Saskia, Stefan und Matti besprochen.

Stefan (23), Student

Was ist Deine bevorzugte Dating-App?

Ich habe drei Dating-Apps: OkCupid, Tinder und Bumble. Am angenehmsten finde ich Bumble, am schlechtesten OkCupid, und Tinder ist so in der Mitte.

Wie kam es dazu, dass Du Dich dort angemeldet hast?

Ich war in einer langen Beziehung und nach der Trennung fühlte ich eine Post-Breakup-Depression, gemischt mit der Neugier, wie ich auf dem Datingmarkt ankomme.

Kannst Du eine Dating-App beschreiben, wie funktioniert das in der Regel?

Man lädt Fotos von sich hoch, die man ästhetisch findet. Worauf Wert gelegt wird, ist von App zu App unterschiedlich. OkCupid ist eher „artsy“, Tinder eher katalog-schön und Bumble hat einen Businessschick. Dann gibt es natürlich bei allen die Wisch-Funktion und kurze, beschreibende Sätze zur Person wie beispielsweise Musikgeschmack, Sternzeichen, Studiengang, Alter. Dann stellt man ein paar Parameter ein, wie der ideale Partner, in meinem Fall Partnerin, aussehen soll. Daraufhin werden einem verschiedene Profile angezeigt. Man swipt nach links, wenn einem das Profil nicht gefällt, oder nach rechts, wenn es gefällt. Im besten Fall geht es der anderen Person auch so, dann hat man ein Match und kann mit der Person schreiben.

Und macht der Algorithmus Dir passende Profilvorschläge?

Das kommt darauf an. Auch wenn ich OkCupid am wenigsten mag, habe ich da am meisten Matches, weil der Prozentscore, dadurch dass man sehr viele Fragen beantworten muss, eine andere Tiefe hat als Tinder. Tinder funktioniert wirklich nur visuell. Da fällt es mir schwer zu sagen, wann ein Vorschlag passend ist. Ich finde dort schon Leute, die ich optisch ansprechend finde oder deren Text witzig geschrieben ist. Aber man weiß erst, wenn man jemanden getroffen hat, ob die Person zu einem passt.

Findest Du die Profile divers und vielfältig?

Ich würde sagen: Es finden sich gewisse Typen, die man einordnen kann, aber ich will jetzt keine Kategorisierungen



dann matchen

vornehmen. Es gibt eine gewisse Diversität, aber es ist sehr schwer, ein Profil individuell zu gestalten. Bestimmte visuelle Codierungen – was man anzieht, wie man seinen Körper inszeniert, wie die Bildsprache ist – sind schon vorhanden. Das ist nicht unbedingt schlecht, denn daraus kann man auch seine Schlüsse ziehen.

Wie würdest Du Dein Profil einordnen, wenn wir in Kategorien sprechen würden?

Schwierig. Ich habe da ganz unterschiedliche Sachen versucht. Früher war es mir wichtig, witzig rüberzukommen – das ist mein Profil heute immer noch ein wenig –, mittlerweile lege ich aber mehr Wert auf ausdrucksstarke Fotos. Doch ich bin jetzt nicht der Typ, der oberkörperfrei posiert. Ich bin einfach ein netter, lustiger Kerl.

Sind Onlinedating-Apps für Dich die einzige Möglichkeit, neue Leute kennenzulernen?

Jetzt gerade in der Coronazeit schon. Soziale Veranstaltungen, bei denen man Leute kennenlernen könnte, gibt es nur sehr begrenzt. Ich tue mich in sozialen Settings eh nicht so leicht, Leute auf eine romantische Art und Weise anzusprechen. Ich mag dann doch lieber eine Weile miteinander online schreiben, bevor man sich klar zu einem Date verabredet. Das spricht für mich für das Onlinedating.

Wie viele Dates hast Du im Monat?

Momentan gar nicht so viele. Über Tinder habe ich eine Person kennengelernt, mit der ich mich seit ein paar Monaten regelmäßig treffe. Deswegen habe ich gerade nicht das Bedürfnis, noch andere Dates auszumachen. Davor war das ungefähr ein Date pro Woche.

Ist das für Dich etwas Lockeres oder seid Ihr in einer festen Beziehung?

Das ist tatsächlich eine unglaublich schwierige Frage. Bei uns ist das Problem, dass wir beide noch nicht so lange aus unseren Langzeitbeziehungen raus sind. Wir haben zwar gerade kein Bedürfnis, andere Leute zu treffen, aber müssen auch nicht den Stempel „Beziehung“ aufdrücken. Das hat uns beiden ein bisschen Angst gemacht.

Was hat Dich an ihrem Profil angesprochen?

Sie ist eine wirklich schöne Person und hat eine gewisse Lässigkeit, was ich total mochte. Ich habe dann angefangen, mit ihr zu schreiben. Das war zu Beginn des Lockdowns. Bevor wir uns das erste Mal getroffen haben, haben wir uns lange Zeit geschrieben. Das waren richtig lange Texte und nicht nur so Wortfetzen, bei denen man gar nicht weiß, ob einem die Beantwortung die Mühe wert ist. Das fand ich außergewöhnlich.

Wortfetzen schrecken Dich ab, was genau meinst Du damit? Gibt es noch andere Dinge, die Dich abschrecken?

Es gibt gewisse Phrasen, wie „Traveller at Heart“. Das ist absolut kein Alleinstellungsmerkmal – das sind 90 % der Menschen. 90 % der Menschen fahren gerne in den Urlaub, mögen Haustiere und trinken gern Wein. Es braucht dann halt doch schon irgendetwas, das die Person einzigartig macht.

Einen Unique Selling Point, kurz: USP?

Ja, vielleicht. In Beziehungen spricht man ja sowieso in diesem marktwirtschaftlichen „Sprech“. Es fängt schon beim Beziehungsmarkt an. In dem Sinne ist das vielleicht gar nicht so falsch, dass man ein Alleinstellungsmerkmal haben sollte.

Suchst Du die romantische Liebe? Spürst Du einen gesellschaftlichen Druck, Dich auf gewisse Weise ausleben zu müssen?

Ja, auf jeden Fall. Ich komme gerade aus einer Beziehung, und jetzt schlittere ich vielleicht schon in die nächste hinein. Müsste ich mich nicht erst einmal ausleben? Aber was bedeutet das denn? Ich hatte einen One-Night-Stand über Tinder. Das war nicht die große Erleuchtung. Wahrscheinlich bin ich noch in einem Probierprozess. Das Ausprobieren anderer Beziehungskonzepte, das ermöglichen mir Dating-Apps. Und nach einer Langzeitbeziehung herauszufinden, was ich mag und was nicht. Der Prozess ist natürlich noch nicht abgeschlossen.

Gibt es noch weitere Vorteile?

Dating-Apps sind eine Art Safe Space, weil es von dem eigentlichen sozialen Leben exkludiert ist. Wenn ich mich da längere Zeit mit jemandem treffe und mich dann doch wieder umentscheide, hat das keine Auswirkungen auf meinen Freundeskreis. Das ist furchtbar, wenn ich das so sage. Aber das macht es mir relativ einfach, Personen wieder aus meinem Leben zu streichen.

Was ist für Dich ein klarer Nachteil beim Onlinedating?

Das sind generell technische Plattformen, die auf Gewinnoptimierung aus sind, die Premium-Versionen anbieten und wollen, dass du sie nutzt. Sie wissen sehr genau, welche psychologischen Mechanismen greifen. Beispielsweise die Einblendung: „Jemand Neues mag dich, finde es jetzt heraus!“

Ist für Dich die Entscheidung für ein Match eine rationale oder eine emotionale Entscheidung?

Bei manchen Leuten sagt man klar Nein oder klar Ja, und dann gibt es Leute, die in die Grauzone fallen und bei denen es sehr viel Bauchgefühl und Emotionalität ist.

Saskia (25), Studentin**Hast Du schon mal einen Freund beim Onlinedating gefunden oder ist es gar nicht das, worauf Du aus bist?**

Ich finde es immer schwierig, das von Anfang an zu kategorisieren. Ich bin schon auf der Suche nach etwas Tiefergehendem, aber das muss für mich nicht zwingend eine Beziehung sein. Das kann auch eine Freundschaft sein. Vor einiger Zeit hatte ich eine doofe Situation mit einem Typen, der sich mit mehreren Frauen getroffen hat. Diese Woche hatte er mal Lust auf die eine und in der nächsten Woche auf die andere. Er meldete sich immer nur sporadisch bei mir.

Ich will nicht, wenn ich bei jemandem übernachtet habe und am nächsten Tag nach Hause gehe, das Gefühl haben, ich sei ein Callgirl. Da fühle ich mich nicht wohl mit. Ich möchte jemanden, der mich als Person schätzt und mir gegenüber respektvoll ist.

Hast Du den Eindruck, dass Dir der Algorithmus passende Profile vorschlägt?

Das habe ich mich schon öfter gefragt. Einmal habe ich bewusst gezählt, wie oft ich swipen muss, um zu sehen, von wem ich ein Super-Like erhalten habe. Hundert Mal!

Was ist ein Super-Like?

Wenn du jemanden besonders toll findest, dann gibst du ein Super-Like. Das sieht die andere Person direkt. Dadurch sollen die Chancen erhöht werden, ein Match zu bekommen.

Was sind für Dich absolute No-Gos beim Dating?

Wenn das Bild, das du dir online von der Person gemacht hast, nicht der realen Person entspricht. Mein allererstes Tinder-Date hatte auf seinen Fotos blaue Augen. Das ist etwas, wonach ich wirklich suche, ich



© Johanna Peters

liebe blaue Augen! Außerdem sah er auch groß aus. Beim Date stellte sich dann heraus, dass er kleiner als ich war und braune Augen hatte. Da war ich echt enttäuscht.

Ist durch das Onlinedating die generelle Sicht auf Personen nicht beschränkt, da Du vorher genau angeben kannst, wonach Du suchst?

Auf jeden Fall. Ich habe schon Männer kennengelernt, mit denen ich auch was hatte, wo ich rückblickend dachte: Hätte ich den auf einer Dating-App gesehen, dann hätte ich niemals nach rechts geswipt. Gerade bei Humor ist es viel besser, die Person im Real Life kennenzulernen.



Wo swipst Du immer nach links?

Bei oberkörperfreien Bildern und bei Bildern von hinten oder mit Sonnenbrille, da ist mir das Risiko zu groß. An Bildern sieht man, wie sich jemand darstellt, was der Person wichtig ist. Jemanden mit einem großen Schnitzel vor sich auf dem Teller finde ich nicht so toll.

Ist es für Frauen eine andere Erfahrung als für Männer?

Kommt darauf an, wie man da rangeht. Ich finde es voll cool, dass auch Frauen die Möglichkeit auf „casual sex“ haben oder einfach lockere Dates ausmachen können. Mit den Dating-Apps werden oft diese Fuck Boys verbunden, aber es gibt auch Frauen, die einfach etwas Unverbindliches suchen. Ich finde es immer gut, wenn man das von vornherein angibt.

Findest Du, dass das den besonderen Moment des Kennenlernens vorwegnimmt?

Ich finde es gut, wenn es vorab klar kommuniziert ist. Ich habe vor ein paar Tagen jemanden in Berlin gematcht und dachte, wir hängen entspannt ab. Für ihn war das ein Date und für mich ganz klar Friendzone. Ich habe mich total unwohl gefühlt.

Thema „Dickpic“ und „Hate Speech“. Bekommst Du solche Nachrichten?

Ich habe meine beiden Profile mit Instagram vernetzt. Es gibt ein paar Spezialisten, die denken, ihre Chancen auf ein Match erhöhen sich, wenn sie mir auf Instagram schreiben. Da habe ich schon unangenehme Nachrichten bekommen, aber keine Dickpics. Auf Dating-Apps habe ich ein Händchen dafür, solche Leute direkt auszusortieren.

Was sind für Dich die Vorteile vom Onlinedating?

Es ist total einfach, jemanden kennenzulernen. Eigentlich ist es wie in einem Katalog: Der gefällt mir, der gefällt mir nicht. Dann die Neugier: Wen könnte man alles kennenlernen! Es gibt keinen Trial-and-Error-Prozess, weil man weiß, dass die Person Single ist, und weil man sieht, ob die Person im

Umkreis lebt. Manchmal finde ich auch Leute online, die ich woanders schon mal gesehen habe. Dann ist es leichter, sich zu matchen, weil man weiß: Da besteht auch Interesse.

Was nervt Dich am Onlinedating?

Die Möglichkeit des Ghostings; wenn sich eine Seite nicht mehr meldet. Selbst ghosten, das mache ich eigentlich nicht. Ich versuche, da immer ehrlich zu sein. Ich laufe auch niemandem hinterher, dafür bin ich zu stolz und möchte mich auch nicht unter Wert verkaufen.

Dann natürlich, dass man als Person leicht ersetzt werden kann. Es werden keine Kompromisse mehr gemacht, sondern oft wird direkt jemand anderes gesucht.

Würdest Du beim ersten Date mit jemandem nach Hause gehen?

Das kommt darauf an. Es ist auf keinen Fall ein No-Go. Wenn die Vibes stimmen und man sich gut versteht, warum nicht.

Was war Dein schönstes Date bisher?

Ich hatte im März das allerschönste Date meines Lebens. Das war ganz spontan über Tinder verabredet – ein amerikanischer Regisseur. Das fand ich alleine schon spannend: jemanden aus der Branche zu treffen und interessante Gespräche zu führen. Der war ziemlich cool.

Was habt Ihr unternommen?

Wir waren einfach etwas trinken, also an sich nichts Besonderes, aber es hat einfach so gut gepasst. Er war zu 100 % mein Typ. Wir haben viel gelacht! Ich sage immer mein Sternschnuppen-Date, weil es so schnell und schön war und dann auch wieder weg. Ich hoffe, dass wir uns irgendwann noch mal wiedersehen werden. Das ist auch der Nachteil vom Onlinedating. Er wohnt auf einem anderen Kontinent.

Matti (24), Friseur

Was ist Deine bevorzugte Dating-App?

Grindr.

Warum?

Wenn ich auf Dating-Apps bin, geht es mir vor allem um Sex. Niemand ist dort, um die Liebe des Lebens zu finden.

Und Freundschaften?

Nein, noch nie. Ich treffe auch selten Leute mehrmals. Letztens hatte ich ein nettes Treffen, der war sehr sympathisch. Dann vernetzt man sich schon mal auf Instagram. Aber irgendwie folgt man dann einer Person, die man sehr wahrscheinlich nicht wiedersehen wird. Deshalb habe ich ihn sofort wieder entfernt.

Was für Informationen teilst Du in Deinem Profil?

Meistens habe ich gar nichts drin. Ich schreibe eigentlich nie Informationen wie: „Hey, ich suche dies und das.“ Ich lese das aber gerne bei anderen. Eigentlich teile ich nur die Körpergröße, welcher Part man beim Sex ist – das spielt bei Schwulen oft eine Rolle – und die Verhütungsmethode.

Auch ein Foto?

Ja, eigentlich immer. Ich will ja, dass die Leute auf mein Profil gehen, weil sie Interesse an mir haben. Ich will geklickt werden. Ohne Foto ist das schwierig bei so oberflächlichen Sachen wie Dating-Apps.

Schlägt Dir der Algorithmus interessante Profile vor?

Bei den schwulen Apps werden dir meist Profile vorgeschlagen, die sich in meiner Nähe befinden. Bei Grindr sogar nur ein, zwei Kilometer. Weiter kannst du auch nicht scrollen, außer du hast einen Premium-Account.

Ist die Nutzung von Dating-Apps für Schwule anders als für Heteros?

Bei den Schwulen geht es noch mal mehr um Sex. Ich glaube aber, für Heteros geht es letzten Endes auch darum, auch wenn sie es nicht zugeben.

Wie viel Zeit verbringst Du auf Datingportalen?

In letzter Zeit wieder mehr. Meistens, wenn ich etwas getrunken habe.



Du bezeichnest es schon als ein Date, wenn Du Dich mit jemandem verabredest?

Na ja, was heißt Date. Eher ein Treffen. Ein Date ist es bei Personen, bei denen man beim Schreiben schon merkt, dass da eine Beziehung entstehen könnte.

Aber darauf bist Du eigentlich nicht aus?

Ich habe die Erfahrung gemacht, dass man sich durch die Nutzung von Dating-Apps schon uninteressant macht. Man lernt die Person zwar kennen, aber ich bin eher Fan davon, Leute im wahren Leben kennenzulernen.

Ist es dann ein anderes Kennenlernen?

Auf jeden Fall. 100 %. Alle Leute, mit denen ich mich ernsthafter getroffen habe, habe ich im wahren Leben kennengelernt. Das ist irgendwie besser, weil man sich nicht über plumpe Sätze kennenlernt, die doch immer wieder dieselben sind. Man beobachtet sich längere Zeit, z. B. im Club, und spricht sich dann erst an. Obwohl ich ein sehr schüchterner Typ bin und nie den ersten Schritt wagen würde. Ich lasse mich lieber ansprechen. Man verknallt sich ja eher in das Verhalten, also wie sich jemand gibt, und weniger in den Job oder andere sinnlose Informationen.

Was sind für Dich absolute No-Gos bei einem Treffen?

Die werden meistens vorher abgeklärt.

Hast Du schon mal ein Treffen abgebrochen?

Wenn etwas optisch gar nicht gepasst hat oder die Person total drüber war. Auch wenn dir jemand ungefragt in den Mund spuckt. Klar, du knutschst mit jemandem rum, aber so was geht dann gar nicht. Ich meinte nur: „Mach das nie wieder!“ Das ist nichts, warum ich ein Treffen direkt abbreche, aber den sehe ich auch nicht wieder.

Was war bisher Deine schönste Erfahrung?

Vermutlich eher geil als schön. In Leipzig hatte ich mich mit zwei Typen getroffen und das war ein superangenehmes, schönes Treffen. Um Leute in anderen Städten kennenzulernen, sind Dating-Apps hilfreich.

Wie stellst Du Dir Deine zukünftige Beziehung vor?

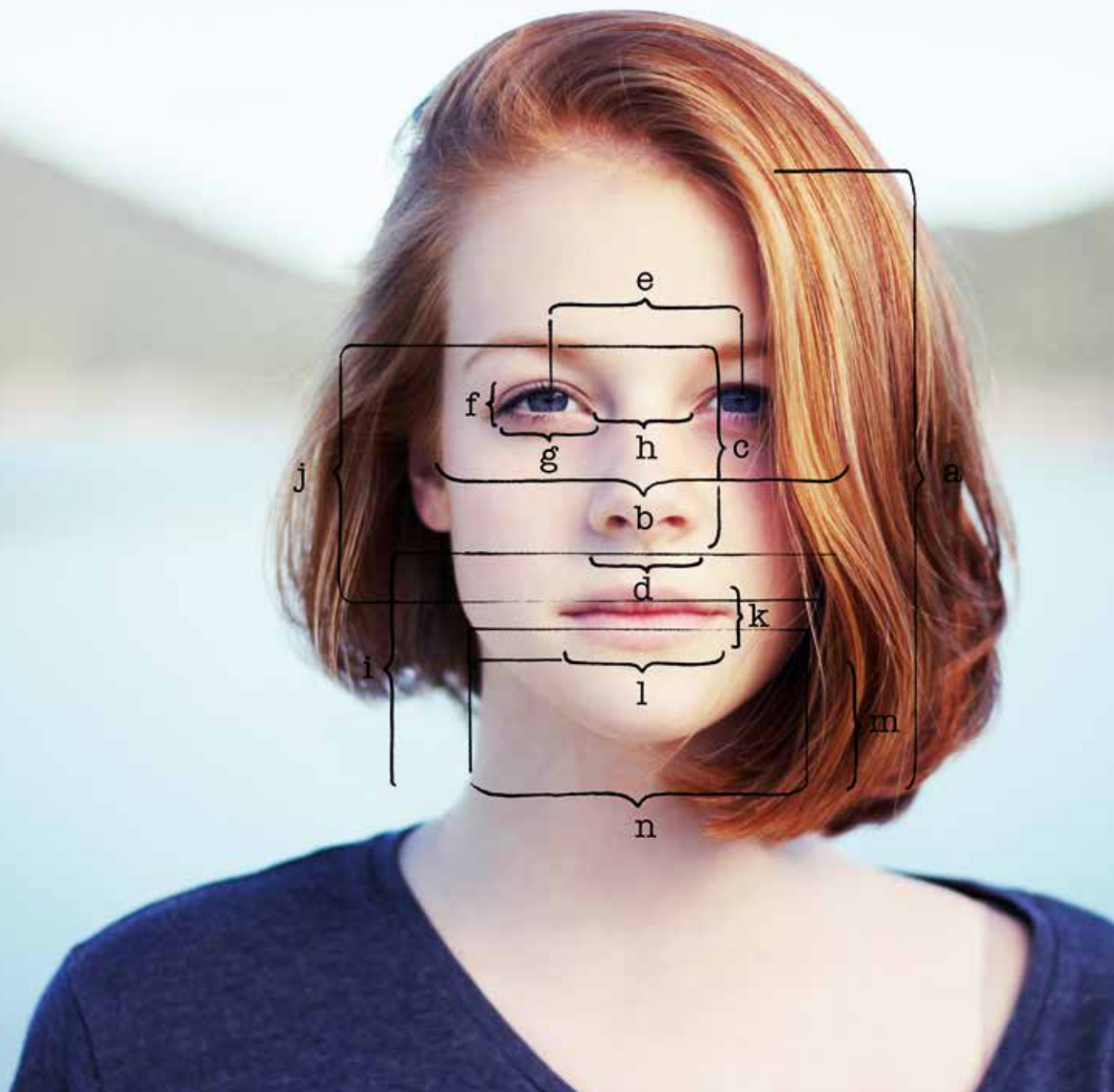
Ich möchte meinen zukünftigen Partner nicht durch Dating-Apps kennenlernen.

Aber Du hast schon die romantische Vorstellung von einem Partner oder kannst Du Dir auch andere Lebensmodelle vorstellen?

Ich habe gerade ein Modell probiert, was nicht funktioniert hat. Dann kam meine eigene Beziehung, die zwar eins zu eins war, aber offen. Monogam wäre nichts für mich. Sex und Liebe sind für mich etwas Unterschiedliches.

Gibt es Angaben in Profilen, die Dich abschrecken?

„Ich suche keinen Spaß, sondern ernste Beziehungen.“ Also genau das, wofür Dating-Apps eigentlich nicht stehen.



Die Optimierung des Aussehens war immer schon ein Thema, bereits Sokrates stellte die Frage, ob es einen Zusammenhang zwischen einem schönen Äußeren und einer „angenehmen“ Persönlichkeit gibt (vgl. Martínková 2010). In der sozialpsychologischen Forschung geht man davon aus, dass sich Schönheitsideale ständig wandeln. Im alten Ägypten (ca. 3.000 v. Chr.) galten schmale Menschen ohne jede Körperbehaarung als schön. Vor allem in asiatischen Ländern ist eine möglichst weiße Haut ein wichtiges Zeichen für Schönheit. In Korea ist es ein Hauptziel der Kosmetik, vor allem Frauen ganz weiß erscheinen zu lassen. Dort sind auch Schönheitsoperationen äußerst beliebt und werden Jugendlichen oft zum Abitur geschenkt. Künstlich sein Aussehen zu verändern, gilt hier als völlig normal. Auch bei der Partnerwahl zeigt sich das Schönheitsempfinden als flexibel: Verschiedene Stu-

dien zeigen, dass das Aussehen eine immer geringere Rolle spielt, je mehr Zeit man sich für den Aufbau einer Partnerschaft lässt (so z. B. Batres u. a. 2017).

Das Aussehen spielt vor allem bei der Beziehungsaufnahme eine große Rolle. Evolutionsbiologen nennen das „assortative Paarung“: Wie auf einem Markt testet man die eigene Attraktivität und sucht einen Partner, der dieser ungefähr entspricht. Und je schöner das Ergebnis der Partnerwahl ist, desto positiver wirkt sich das auf den eigenen Selbstwert aus.

Schönheitsideale der Medien

Die kulturellen Unterschiede lösen sich durch die audiovisuellen Medien allmählich auf. Der Mensch steht nicht mehr nur im Vergleich mit den Bewohnern des Dorfes oder der Stadt, sondern mit den Schönheitsidealen der ganzen Welt. Massen-

Joachim von Gottberg

Aussehen und Partnerwahl

Wie Schönheitsideale entstehen und uns beeinflussen

Das Aussehen spielt bei der Partnerwahl eine entscheidende Rolle, auch wenn wir das als Partnersuchende ungern zugeben. Das Äußere ist das, was wir zuerst von Menschen wahrnehmen, und wir reagieren darauf sekundenschnell, ohne dass uns das immer bewusst ist: Wir sind von einer Person angezogen, abgestoßen oder empfinden sie als neutral und nehmen sie kaum zur Kenntnis. Für Schönheitsideale gibt es universelle Merkmale, sie sind aber auch veränderbar.

medien müssen aus kommerziellem Interesse möglichst viele Menschen ansprechen, um über den Verkauf bei Zeitschriften oder die Werbung beim Fernsehen oder Onlineangeboten Gewinne zu erzielen. Um Titelbilder und natürlich auch den Inhalt für den Zuschauer möglichst attraktiv zu gestalten, wählen sie die Gesichter aus, die bei einem möglichst breiten Publikum vermutlich gut ankommen. Damit nehmen sie einerseits den Mainstream-Geschmack auf, stabilisieren ihn aber gleichzeitig auch. Doch es kann kommerziell auch erfolgreich sein, neue Trends und Typen zu entdecken und zu kreieren. Dadurch wird zudem ein Wandel unterstützt. Auch in Spielfilmen, in der Werbung oder in der Popmusik sind Menschen mit einem attraktiven Aussehen gefragt, wodurch der Anspruch bezüglich der Attraktivität erheblich gestiegen ist: Die Schönheitsideale, die von den Massenmedien geprägt werden, spielen auf jeden Fall bei der Konstruktion der eigenen Schön-

heitsvorstellung eine große Rolle. Was aber der Nutzer daraus macht, bestimmt er zum großen Teil selbst. Da wir in unserer Gesellschaft in der Regel frei und selbstbestimmt über die Wahl des Partners entscheiden können – das war nicht immer so –, ist die eigene Vorstellung, wie sie oder er aussehen oder sein sollte, entscheidender denn je.

Schönheitsideale

Aussehen und die Schönheit liegen bekanntlich im Auge des Betrachters, selbst eineiige Zwillinge haben, so die Forschung, nicht mehr Übereinstimmungen bezüglich der optischen Präferenz bei der Partnerwahl als nicht verwandte Menschen. Darüber hinaus scheint sich der „Geschmack“ auch im Laufe des eigenen Lebens zu verändern. Der Wiener Attraktivitätsforscher Karl Grammer (1994) vertritt allerdings die Meinung,

dass die Flexibilität bezüglich des Schönheitsideals ihre Grenzen hat. Bestimmte Schönheitsideale hätten sich vielmehr universell herausgebildet, weil sie unbewusst als Hinweis auf Gesundheit und Intelligenz decodiert werden, die bei der Fortpflanzung von Vorteil sind. Er stellt verschiedene Kriterien auf, die seiner Meinung nach universell bei der Konstruktion von Schönheitsidealen eine Rolle spielen: Frauen müssen jung sein oder zumindest jung wirken, da dies unbewusst bei Männern für ihr „reproduktives Potenzial“ spricht. Körpergröße, breite Schultern und ein markanter Unterkiefer bei Männern sprechen für einen hohen Testosteronspiegel, solche Männer erscheinen aggressiver und streben nach einem höheren Status. Bei Frauen sprechen eine schlanke Taille, runde Kurven und zarte, kindliche Gesichtszüge für eine gute hormonelle Konstitution als Voraussetzung für Fruchtbarkeit. Das Gewicht hingegen sei nicht so wichtig, so jedenfalls der Attraktivitätsforscher Martin Gründl von der Hochschule Harz, wichtig sei vor allem das Kurvenverhältnis: Als ideal gilt ein Ergebnis von 0,7, wenn man den Taillenumfang durch den Hüftumfang teilt. Diäten sind also nicht immer Erfolg versprechend. Es kommt außerdem nicht so sehr auf das gesamte Gesicht an, sondern die Augen, die Nase, die Lippen und die Stirn sollen einzeln jeweils dem Durchschnitt der Bevölkerung entsprechen – der absolute Durchschnitt sei perfekt, wenn es um das ästhetische Empfinden gehe. Weiterhin wird Symmetrie unbewusst als gesund wahrgenommen. Auch Geruch und Stimme lassen auf Alter, Körpergröße und Gewicht eines Menschen schließen – und somit auf seine Schönheit. Tatsächlich sprechen Bilder wie beispielsweise das der Nofretete, der Kleopatra sowie der Mona Lisa dafür, dass es trotz allem Wandel der Schönheitsideale auch Konstanten gibt. Wahrscheinlich liegt auch hier die Wahrheit in der Mitte.

Vertrautes gewinnt an Attraktivität

Oft fragen wir uns, was manche Paare zusammenhält: Warum hat Prinz Charles seine jetzige Frau Camilla auch während seiner ersten Ehe der „objektiv“ doch viel hübscheren Frau Diana vorgezogen? Eine der Erklärungen ist, dass sie sich schon so lange kennen. Untersuchungen haben gezeigt, dass wir Gesichter, die wir lange kennen, zunehmend attraktiv finden. Das gilt nicht nur für einzelne Menschen, sondern allgemein: Untersuchungen zeigen, dass man bestimmte Merkmale im Laufe der Zeit attraktiver findet, wenn sie einem an verschiedenen Personen immer wieder vorgeführt werden (vgl. Der Spiegel 2004). Unser Attraktivitätskonzept ist also lernfähig. Unklar in der Forschung ist noch, ob sich die Veränderungen von Attraktivitätsvorstellungen nur auf ein Geschlecht oder auf beide Geschlechter beziehen. So könnte man beispielsweise bei Männern einen Bauchansatz als gemütlich und angenehm empfinden, von Frauen aber erwarten, dass sie schlank sind. Wenn das so wäre, müssten im Gehirn unterschiedliche Neuronengruppen für die Verarbeitung des männlichen und weiblichen Aussehens zuständig sein. Darüber wird in der Wissenschaft noch gestritten. Es kommt aber auch vor,

dass Personen, die nach objektiven Kriterien weniger attraktiv sind, doch von vielen Menschen äußerlich positiv bewertet werden. „Der hat was“, ist dann meist der Kommentar, der im Prinzip zum Ausdruck bringt, dass man den Grund für die Attraktivität nicht festmachen kann.

Die Normierung von Attraktivität

Trotz dieser individuellen Zugänge versuchen wir, ein Schönheitsideal zu normieren: Für die Figur gilt der BMI (Body-Mass-Index), der nicht über eine bestimmte Zahl steigen darf. Da es gilt, das Idealmaß zu halten, boomen Fitnesscenter, Körperertüchtigung wird großgeschrieben. Daran sehen wir aber auch, dass das Schönheitsideal mit Entwicklungen zusammenhängt, die gerade als problematisch gelten: Während eine gewisse Körperfülle in Gesellschaften, in denen die meisten Menschen aufgrund der üblichen körperlichen Arbeit eher unterernährt waren, als attraktiv galt, führt aufgrund der Zunahme sitzender Tätigkeiten heute Übergewicht bei einem großen Teil der Menschen zu gesundheitlichen Schäden. Von Heidi Klum bis zur Gesundheitspolitik heißt es deshalb: Du musst schlank werden! Unser Attraktivitätsverständnis passt sich also auch aktuellen Nützlichkeitsabwägungen an. Der Erfolg von Uhren und Armbändern, die Fitness und Bewegung überwachen und uns über Meldungen, das Ziel erreicht oder verfehlt zu haben, jeden Tag konditionieren, macht das ebenfalls deutlich.

Auch meinen die meisten Menschen noch, dass in einer Partnerschaft der Mann größer sein sollte als die Frau. Nach Untersuchungen von Elitepartner und Parship (Weißmann 2019) sind neun von zehn Frauen mit einem größeren Mann zusammen. Auch Männer bevorzugen danach kleinere Frauen, 51 % bevorzugen Partnerinnen zwischen 1,60 Meter und 1,70 Meter, weitere 38 % bis 1,80 Meter. Nur jeder zehnte Mann steht auf größere Frauen. Gert Stulp von der Universität in Groningen untersuchte das Phänomen mit 650 Probanden und stellte fest, dass Männer im Durchschnitt acht Zentimeter größer sein wollen als ihre Partnerin, bei Frauen fällt die gewünschte Differenz mit 21 Zentimetern noch größer aus. Die Forschung vermutet, dass ein größerer Mann im Hinblick auf den Nachwuchs als stärker und effektiver angesehen wird, was die Nahrungssuche betrifft. Mediale Vorbilder brechen aber auch manchmal die Norm: Claudia Schiffer, Nicole Kidman und Brigitte Nielsen sind mit kleineren Männern verheiratet.

Kosmetik und plastische Chirurgie

Unsere modernen Gesellschaften bieten aber nicht nur die Chance zu Liebesheirat, unsere Industrie bietet auch eine Reihe von Möglichkeiten an, durch Kosmetik oder plastische Chirurgie da nachzuhelfen, wo die Natur dem Selbstbild nicht so richtig entsprochen hat. Ein Problem, das vor allem von Frauen gesehen wird, ist die Vertuschung von altersbedingten Veränderungen, insbesondere betrifft das Falten. Teure Cremes,

die faltenfreie Haut bis in das hohe Alter versprechen, sind dabei ebenso hoch im Kurs wie die plastische Chirurgie, die heutzutage wahre Wunder verspricht. Die Deutsche Gesellschaft für Ästhetisch-Plastische Chirurgie (DGÄPC) hat im Juli 2020 eine Statistik vorgelegt, die einen Überblick über die Motive und Wünsche der Patientinnen und Patienten von 2018 bis 2019 gibt. In der Studie werden die am häufigsten durchgeführten Eingriffe aufgeführt: Ganz vorne liegt mit 39,4 % der Versuch, Altersprozesse durch Faltenunterspritzungen aufzuhalten oder zumindest zu verlangsamen. Dies bedarf inzwischen meist keines chirurgischen Eingriffs mehr. Im Hinblick auf chirurgische Eingriffe steht bei Frauen die Brustvergrößerung mit 12,9 % weit oben, gefolgt von Fettabsaugung mit 9,7 %, Oberlidstraffung mit 7,3 %, diversen Korrekturen an der Brust mit 4,4 %, Nasenkorrektur mit 4,2 % und Bauchdeckenstraffung mit 3,7 %.

Bei Männern stand Fettabsaugung mit 13,4 % ganz oben, gefolgt von Faltenunterspritzung mit 11 %, Gynäkomastiebehandlungen (Verkleinerung einer zu weiblich wirkenden Brust) haben mit 5,8 % gegenüber dem Vorjahr (2,7 %) zugenommen. Immerhin 8,5 % der Männer ließen ihre Nase korrigieren. Von der Altersstruktur her entfallen zwei Drittel der Schönheitsoperationen auf Menschen im Alter zwischen 40 und 60 Jahren. Menschen zwischen 30 und 40 Jahren stellen hingegen nur einen Anteil von 17 % an der Gesamtmenge dar, nur jede zehnte Behandlung betraf Menschen zwischen 70 und 80 Jahren. Insgesamt ist der Anteil von Frauen, die sich einer Schönheitsoperation unterziehen, mit 86,8 % erheblich größer als der Anteil von Männern mit 12,3 %. Zwar gehören auch Männer inzwischen zur festen Klientel der Schönheitschirurgen, allerdings schwanken ihre Anteile zwischen 17,5 % im Jahr 2017 (Höchstwert) bis 12 % im Jahr 2018 (niedrigster Wert). 2019 wurde zum ersten Mal auch der Anteil von als „divers“ beschriebenen Menschen gemessen, er lag aber noch bescheiden bei 1 %.

Motive

77,3 % der Patienten gaben an, aus einer eigenen Motivation heraus die Entscheidung für eine solche Operation getroffen zu haben. 15,9 % nannten ihr persönliches Umfeld, 4,1 % ihr berufliches Umfeld als Initiatoren. Nur 2,3 % gaben an, durch Informationen aus sozialen Netzwerken die Motivation für die Operation entwickelt zu haben. Der Grund, eine Operation durchzuführen, entstand in 61,7 % der Fälle aus einem ästhetischen Leidensdruck. Nur in 14,9 % der Fälle wurden gesundheitliche Beschwerden als Grund angegeben. 14 % fanden sich selbst nicht schön und wollten ihr Erscheinungsbild deshalb ändern. Nur 9,8 % der Befragten gaben an, einem ästhetischen Vorbild aus den Medien ähnlicher sein zu wollen.

Tatsächlich haben in der Vergangenheit berühmte Persönlichkeiten, Supermodels oder Filmstars die Vorlage dafür geboten, wie man aussehen will. „Doch es zeichnet sich auch ein neuer Trend ab – so sind es nicht mehr nur Prominente und bekannte Personen, die durch ihre perfekte Inszenierung als

ästhetische Idealbilder gelten. Zunehmend wird das idealisierte Selbstporträt – weil softwareoptimiert – zum persönlichen Referenzpunkt. Zum ersten Mal haben wir die Patient*innen in unserem Fragebogen gefragt, ob sie so aussehen wollen, wie auf ihren eigenen, mit Bildbearbeitungsprogrammen bearbeiteten Fotos und Selfies. Diese Frage beantworteten 14 % mit „Ja“. [...] In einer unter den Mitgliedern der DGÄPC durchgeführten Umfrage gaben 59,1 % der befragten Chirurgen an, dass bereits vereinzelt Patient*innen mit über Bildbearbeitungsprogrammen veränderten Selfies als Vorlage für eine Behandlung in ihre Praxis gekommen sind. 9,1 % waren mit diesem Phänomen sogar bereits sehr häufig konfrontiert. 31,8 % der befragten Fachärzte haben damit hingegen noch keine Erfahrung gemacht. (DGÄPC 2020, S. 14)

Fazit

Es gibt, glaubt man der Attraktivitätsforschung, universelle Konstanten, die darüber entscheiden, wann wir Menschen als „schön“ empfinden, aber wir scheinen auch lernfähig zu sein und unser ästhetisches Empfinden an Erfahrungen mit positiven Eigenschaften abgleichen zu können. Medien prägen unsere Schönheitsideale, sie dominieren sie allerdings nicht. Glaubt man den Schönheitschirurgen, dienen Modelle aus den Medien nicht mehr so sehr als Vorlage für das eigene Aussehen, sondern man schafft über Bildbearbeitungsprogramme ein individuelles Bild von sich selbst. Bei der ersten Begegnung spielt das Aussehen sicher die größte Rolle, aber langfristig kommt es eher darauf an, dass man im realen Leben zusammenpasst, sich ergänzt, aber auch die nötige Spannung erhalten kann. Das verändert dann auch das eigene Schönheitsideal. Wir sollten uns Zeit lassen, bevor wir uns für eine feste Beziehung entscheiden, und, wenn wir unsere Bekanntschaften im Internet machen, nicht nur auf die Bilder schauen.

Literatur:

Batres, C./Kannan, M./Perrett, D.: *Familiarity with Own Population's Appearance Influences Facial Preferences.* In: *Human Nature*, 3/2017/28. Abrufbar unter: <https://link.springer.com>

Der Spiegel (ohne Autorengabe): *Schön vertraut.* In: *Der Spiegel*, 17/2004, S. 184

Deutsche Gesellschaft für Ästhetisch-Plastische Chirurgie (DGÄPC) (Hrsg.): *DGÄPC-Statistik 2018–2019. Zahlen, Fakten und Trends der Ästhetisch-Plastischen Chirurgie.* Berlin 2020. Abrufbar unter: <https://www.dgaepc.de>

Grammer, K.: *Signale der Liebe. Die biologischen Gesetze der Partnerschaft.* Hamburg 1994

Martínková, I.: *Three Interpretations of Kalokagathia.* In: P. Mauritsch (Hrsg.): *Körper im Kopf. Antike Diskurse zum Körper.* Graz 2010

Weißmann, H.: *Große Männer, große Frauen: Wie die Körpergröße die Partnerwahl beeinflusst.* In: *Parship*, 09.08.2019. Abrufbar unter: <https://www.parship.de>



Prof. Joachim von Gottberg ist Chefredakteur von *tv diskurs*.

Jens Förster und Manfred Nussbaum

Sexualität gehört genauso selbstverständlich zum Leben, wie sie tabuisiert wird. Auch was die Darstellung von Sex in den Medien angeht, schwanken Reaktionen zwischen Neugierde, Voyeurismus und Abwehr – bis hin zu Rufen nach Zensur. Kaum ein Thema, so scheint es, ruft derartig paradoxe Reaktionen hervor. Vor allem wenn es um Abweichungen von heterosexuell normierter Monogamie geht, sind diese Paradoxien offenbar. Da erzeugen Themen wie Transsexualität, Sadomasochismus oder Polygamie, um nur einige zu nennen, häufig neugieriges Staunen, aber zugleich Abwehr, Ekel und Scham. Oft besteht zudem ein Spannungsverhältnis zwischen Toleranz und Normen der politischen Korrektheit einerseits und religiösen und traditionellen Werten andererseits. Besonders schwierig wird es, wenn es darum geht, was Jugendliche wissen sollten und dürfen und wie abweichendes, aber legales Verhalten bewertet wird. Mit welchen Spannungen werden wir diesbezüglich konfrontiert?



Ekelig,

Sechs Paradoxien bei der medialen Darstellung sexueller Vielfalt



Naked Attraction – Dating hautnah

Neuere Formate im TV (*Prince Charming*, *Queen of Drags*) haben das Thema „sexual diversity“ für sich entdeckt und stellen Menschen vor, die – zumindest statistisch – eine nicht normative sexuelle Identität oder Orientierung haben. Zudem klären sie über „bizarre“ Sexpraktiken und Fetische auf, wie Sex mit Autos (Objektophilie) oder mit in Fell verkleideten Partnern, Feeding (Dickfüttern des Partners) oder Squirting (weibliche Ejakulation). Zu den Formaten, die sich der genannten Themen annehmen, gehören: *Extreme Love*, *Paula kommt – Sex und gute Nachtgeschichten* oder *Sex Klinik*. Auch diese Serien werden häufig ambivalent in Bezug auf die Rezeption von Jugendlichen wahrgenommen: Wann handelt es sich noch um eine adäquate Aufklärung über Sex und sexuelle Identität und wann besteht die Gefahr einer sozialetischen Desorientierung?



© ProSieben, Martin Ehlleben



© sixt, Marc Reinbeck

Paula kommt – Sex und gute Nachtgeschichten (oben)
Queen of Drags (links)

aber faszinierend

Vielfach wird an dieser Stelle die Frage nach Richtig oder Falsch gestellt: Was sollen wir 12- oder 16-Jährigen zeigen und was nicht, weil es nachhaltig Angst auslöst oder sozial-ethisch irritierend nachwirken könnte? Ziel ist es also, bestehende Paradoxien aufzulösen.

Im Folgenden wollen wir uns einer vorschnellen Entparadoxierung und möglichen Forderung nach Widerspruchsfreiheit verweigern und stattdessen einige Paradoxien darstellen und sie bewusst machen. Dies in der Hoffnung, dass das Aushalten einer komplexen Spannung eine eigene Qualität bedeuten könnte, während eine vereinfachende Empfehlung im Sinne von „Das sollten Kinder (nicht) sehen“ Komplexität nur steigert. Menschliches Leben besteht darin, Widersprüche auszuhalten. Sie können im Diskurs verhandelt werden und, da sie immer in einer dynamischen Entwicklung sind, niemals algorithmisierbar sein: „Nur unter Einbeziehung aller Widersprüche kann die Sinnwelt den Charakter selbstreferentieller Geschlossenheit erreichen.“ (Luhmann 1984, S. 138)

Erste Paradoxie: Aufklären versus „Die wissen doch eh schon alles.“

In unserer sexualpädagogischen Arbeit erleben wir bei Jugendlichen Unwissen und Neugier, was das Thema „Sex und sexuelle Diversität“ angeht. Zwar kann man wegen der weiten Verbreitung von Pornos heutzutage davon ausgehen, dass Kinder und Jugendliche Geschlechtsverkehr in recht frühem Alter gesehen haben. Sie haben auch viele Fragen, die sich ihnen, vielleicht auch durch den Konsum von Pornos, stellen. Mit gewisser Häufigkeit werden folgende Fragen gestellt:

1. Wie geht Analverkehr?
2. Kann man auch Sex mit Tieren haben?
3. Wie schmeckt Sperma und warum stehen Frauen da so drauf?
4. Wie schaffe ich es, einen Partner zu finden?
5. Wie wird ein Mädchen schwanger oder auch nicht?

Es geht häufig darum, Gesetzesgrundlagen zu vermitteln (z. B.: dass Sex mit Tieren nicht erlaubt ist, obwohl Kinder Pornos darüber gesehen haben), Druck zu reduzieren (z. B.: „Es ist okay, wenn du mit 14 noch keinen Geschlechtsverkehr gehabt hast“) und das Thema multiperspektivisch zu beleuchten (z. B.: „Es gibt viele Varianten und viele Sichtweisen auf das Thema“, oder „Sperma spielt bei Livesex nicht diejenige Rolle, die es in Pornos spielt“ etc.). Ziel der sexualpädagogischen Arbeit ist es, Kindern und Jugendlichen die Entwicklung einer eigenen sexuellen Identität zu ermöglichen, gemäß Art. 2 des Grundgesetzes (GG).

Zudem besteht ein Teil der Aufklärung darin, neue Fragen zu stellen. Dringend nötig erscheint uns die Nachfrage nach Wissen um sexuell übertragbare Krankheiten, das in der Generation der jetzt 12- bis 18-Jährigen eine sehr geringe Rolle zu spielen scheint. Im Sexual-Education-Format *Sex Klinik* (TV NOW, Folge 001) bekennen sich viele Protagonistinnen und Protagonisten im Wartezimmer zu ungeschütztem promiskem Geschlechtsverkehr, „weil Kondome irgendwie stören“. Die Ärzte der Sendung raten ihren Patienten, die mit zahlreichen Fragen kommen („Sind meine Schamlippen nicht viel zu groß?“ „Was muss ich beim Analverkehr beachten?“ „Welche Stellungen kann ich mit meiner dicken Partnerin probieren?“), zu STI-Tests [STI = sexuell übertragbare Infektionen, Anm. d. Red.]. Oftmals scheint es das erste Mal zu sein, dass die Klientinnen und Klienten einen Test machen und dessen Relevanz begreifen. Ein Teil der Spannung ergibt sich dadurch, dass erst am Ende die Testergebnisse vor laufender Kamera präsentiert werden. Was passieren würde, wenn ein Test positiv ausfiele, wird weniger thematisiert. Lediglich wird im Wartezimmer darüber geredet, dass man nicht gerne Sex mit jemandem hätte, der HIV-positiv wäre. Das klingt ehrlich, impliziert aber genau jene Ausgrenzung, gegen die Aidshilfen seit Jahrzehnten ankämpfen. Hier stellt sich die Frage, ab welchem Alter Jugendliche in der Lage sind, solche Aussagen kontextualisieren zu können.

Themen, die Jugendliche durchaus bewegen, werden allerdings verhandelt – so werden sowohl die Analdusche als auch die „besten Positionen“ für Analverkehr und für Sex mit dicken Menschen von den Ärzten erläutert. PrEP, das Medikament, dessen Einnahme vor Ansteckung mit HIV schützt (aber nicht vor anderen STIs!), wird genauso erklärt wie der Umstand, dass Sperma bei manchen Männern klumpiger ist als bei anderen.

Wenig wissen Kinder und Jugendliche über die Sexualität und das Leben der LGBTI-Gemeinschaft. „Die Lebensrealität von Lesben, Schwulen und Trans kommt so gut wie gar nicht vor“, monierte der Lesben- und Schwulenverband 2019 über das TV-Programm (vgl. Ehrenberg 2019). Daran ändere sich auch nichts durch Programme wie *Queen of Drags* (mit Heidi Klum), in denen Transsexuelle bzw. Transgender-Menschen zwar gezeigt, aber ihr alltägliches Leben und ihre Geschichten nur oberflächlich erzählt würden. Genrebedingt geht es bei diesem Schönheitswettbewerb um das Aussehen, womit eben auch das Stereotyp bedient wird, Transsexuellen gehe es vor allem um das Äußere. Andere wichtige Themen wie etwa Mobbing, berufliche Karrieremöglichkeiten, Beziehungen etc. werden kaum thematisiert. Lesben kommen kaum (noch) vor und bei der Darstellung schwuler Männer dominieren stereotype Darstellungen, die eher eindimensionale Bilder erzeugen als aufklären.

TV-Soaps (*Verbotene Liebe*, *GZSZ*, *Lindenstraße* oder auch *Unter uns*) zeigen regelmäßig schwule Charaktere. Häufig erscheinen sie aber nur kurz, wie ein unterhaltsamer bunter Pinselstrich, der



Verbotene Liebe

Prince Charming



den Gesamtplot auflockert, anstatt ihn etwa zu tragen. Die Dargestellten sind meist gut aussehend, verhalten sich wie der „liebe Junge von nebenan“, leben fast immer monogam, und ansonsten wird so wenig von ihnen erzählt, dass man nicht einmal weiß, ob sie irgendwo in der Großstadt schwule Freunde haben. Vielfalt scheint es bei homosexuellen Menschen kaum zu geben; im besten Falle sind sie genauso wie die Heterosexuellen und fallen nicht weiter auf. Eine Ausnahme ist das Grimme-Preis-nominierte Format *Prince Charming*. In dieser Datingshow à la *Bachelor* werden auch Lebensgeschichten erzählt. Stefan Vobis, Mitglied der Nominierungskommission, hebt lobend hervor: „In einer Zeit, in der man Morddrohungen so schnell bekommt wie ein Like,

finde ich das schon mal sehr mutig. Und ich finde auch die redaktionelle Entscheidung der Macher mutig, Themen wie Anal Bleaching und den lockeren Umgang mit der, in diesem Falle schwulen Sexualität, zu erzählen.“ (Vobis, zitiert nach Kram 2020) Allerdings ist sich auch die LGBTI-Gemeinschaft nicht darüber einig, wie beispielsweise ein Schwuler dargestellt werden sollte. Es gibt durchaus Subgruppen, die sich wünschen, so porträtiert zu werden, als gäbe es keinen Unterschied, und wieder andere, die einfordern, dass auch nicht normatives (sexuelles) Verhalten Schwulsein ausmacht.

Zweite Paradoxie: pubertäre Neugierde versus Abscheu, Schamgefühl und Ekel

Auffallend ist das Interesse von 12- bis 18-Jährigen an ekligem Themen. Unter Jugendlichen kursieren nicht selten grenzüberschreitende Clips. Viral gingen Filmclips, wie z. B. *Two*



Girls One Cup, in dem eine Frau nackt in ein übergroßes Rotweinglas kotet und zwei weitere an dem Haufen lecken. Auch wenn erziehende Systeme hier zumeist überfordert reagieren, sind solche Verhaltensweisen vielleicht nur die drastisch übersteigerte Fortsetzung von kindlichem „bathroom humor“ – auf einer Stufe mit Furzissen und Stinkbombe. In der Pubertät werden zudem stark verankerte Hygieneregeln infrage gestellt und umgelernt. Während man als Kind noch gelernt hat, sich nach der Berührung der Geschlechtsorgane und des Afters die Hände zu waschen, zeigen die Pornos auf den Schulhöfen plötzlich so etwas wie Fellatio und Cunnilingus oder eben „Ekligeres“.

Die Auseinandersetzung mit stark sozial diskonformen Inhalten erlaubt Jugendlichen sozialpsychologisch gesehen eine Standortbestimmung: „So bin ich, das will ich tun, und das will ich nicht.“ Jugendliche suchen in der Pubertät nach ihrer Identität und testen Grenzen aus – sie experimentieren, schauen sich um, wie weit sie gehen würden und was sie tatsächlich an anderen Menschen sexuell interessiert.

Formate wie *Extreme Love* bedienen diese Neugierde. Beispielsweise wird eine stark übergewichtige junge Frau von ihrem Partner mit einem Trichter gefüttert, damit sie irgendwann 1.000 Pounds wiegt und unbeweglich wird – was beide als „Feeding-Fans“ erregt. Oder da ist Kyle, ca. 30 Jahre, der mit Marge, 91, ein sexuelles Verhältnis hat – und nebenher noch mit anderen älteren Frauen. Genauso wie die transsexuelle Misty, die ihren Traummann John heiraten will, kämpfen diese – in dem Format meist jungen – Protagonistinnen und Protagonisten um Verständnis und Akzeptanz in ihren Familien – und werden mitunter unter Tränen von ihren Eltern akzeptiert. Wie durch einen übergroßen Zerrspiegel durchleben diese Scripted-Reality-Darsteller ähnliche Loslösungskämpfe und -ängste wie die pubertierenden Zuschauer („Werde ich so, wie ich bin, wohl akzeptiert?“) sowie die Suche nach der eigenen sexuellen Identität („Und was will ich denn, sexuell?“). In Formaten wie *Prince Charming* werden sexuelle Identitätskonflikte der Vergangenheit geschildert – und lassen die der Zuschauer (möglicherweise auch der heterosexuellen?) lösbarer erscheinen.

Jugendliche sind häufig neugierig, wie andere mit dem Thema „Sex“ umgehen, wie diejenigen, die abweichendere Interessen haben, akzeptiert werden. Anfänglicher Ekel vor bzw. Distanzierung von bestimmten Gruppierungen könnte durch virtuellen Kontakt ebenfalls reduziert werden (Schiappa u. a. 2007). So erscheint Misty sympathisch, auch wenn sie davon erzählt, dass sie neben Brüsten noch einen Penis hat und ihren Freund John das beim ersten Mal abgestoßen habe. Ihr Happy End samt Hochzeit und rührenden Reaktionen der Mütter mag auch die Angst oder die Unsicherheiten vor Transgender-Menschen nehmen, genauso wie es in Formaten wie *Queen of Drags* geschehen könnte.

Jugendliche sind häufig neugierig, wie andere mit dem Thema „Sex“ umgehen, wie diejenigen, die abweichendere Interessen haben, akzeptiert werden. Anfänglicher Ekel vor bzw. Distanzierung von bestimmten Gruppierungen könnte durch virtuellen Kontakt ebenfalls reduziert werden (Schiappa u. a. 2007). So erscheint Misty sympathisch, auch wenn sie davon erzählt, dass sie neben Brüsten noch einen Penis hat und ihren Freund John das beim ersten Mal abgestoßen habe. Ihr Happy End samt Hochzeit und rührenden Reaktionen der Mütter mag auch die Angst oder die Unsicherheiten vor Transgender-Menschen nehmen, genauso wie es in Formaten wie *Queen of Drags* geschehen könnte.

Dritte Paradoxie: politisch korrekt versus Sexualität ist wild und unfair

Streng genommen ist jede sexuelle Präferenz eine Diskriminierung, denn sie basiert auf einem kategorialen Urteil, bei dem Individualität keine Rolle spielt. Wenn jemand auf „blonde Männer steht“, dann wählt er oder sie Menschen aufgrund eines Gruppenmerkmals aus – während dies bei einer Personalentscheidung im öffentlichen Dienst z. B. strafbar wäre, ist es nicht gegen die Norm, wenn in Datingsendungen etwa Frauen äußern, dass sie große Männer mit großen Schwänzen

wollen oder eher nicht auf Dicke oder Schwarze stehen. Auch auf Sex-Dating-Apps wie Tinder oder Grindr kann man lesen „no Asians please“, „nur bis 30 bitte“, „bitte heterolike und keine Tunten“. Sex ist unfair, scheint es, und doch dürften solche „Geschmacksvorgaben“ diejenigen verletzen, die systematisch von vielen aussortiert werden.

Schwierig wird es, wenn z. B. in der *Sex Klinik* eine Ärztin vermutet, dass der Ausfluss einer Patientin, die auf Schwarze steht und oft ungeschützten Sex mit Männern hat, auf einen unterschiedlichen PH-Wert der Genitalsekrete bei Weißen und Schwarzen zurückgehen könnte. Wenn das Ganze noch in eine Sprache gekleidet ist, in der von „Fremdfamilien von Bakterien“, „Kolonien“ oder „Familien von Bakterien, die reinkommen“, die Rede ist, dann könnten Assoziationen wie „Sex mit Schwarzen ist gefährlich“ in den Köpfen der Zuschauer entstehen (vgl. Förster 2020).

In der deutschen Fassung von *Extreme Love* bindet Paula (aus *Paula kommt*) potenziell problematisches Verhalten durch ihre Kommentare in sozial akzeptierte Wertegerüste ein. Sie ist es, die kritisch bezüglich eines Mormonenpriesters mit zwei Frauen die Frage stellt, warum denn eine Frau nicht zwei Männer haben könnte. Dadurch wird ein Diskurs angelegt, der Präsentiertes als subjektive Beobachtung relativieren kann.



Sex Klinik

In der *Sex Klinik* versuchen die Klientinnen und Klienten, sexuelle Vielfalt möglichst cool zu behandeln, sie schlittern nicht selten in unfreiwillig komische Situationen – vor lauter politischer Korrektheit. So behauptet die Klientin Aurora Melodie: „Was mich ja total reizt, ist, 'ne Transe zu haben, weil ich ja bi bin. Da ist ja alles dran, richtig geil.“ Womit auch eine Objektifizierung von Transgender-Personen vermittelt wird und die irrwitzige Einschätzung, dass Menschen aus dem

LGBTI-Spektrum Sex promisk leben und mit fast jedem schlafen würden.

Sexuelle Identitäten haben nicht selten mit körperlichen Transformationen zu tun. Hier fällt auf, dass bei Trans-Personen die schwerwiegenden Operationen selten diskutiert werden. Politisch korrekt verhalten sich aber die Ärzte bezüglich (unnötiger) Schönheits-OPs. „Du hast ganz normale Schamlippen, Schatzilein, du hast keine Riesenlappen. Du hast eine ganz, ganz süße kleine Mumu hier.“ Und wenn ein Partner mit seiner übergewichtigen Partnerin nach besseren Positionen fragt, weil er nicht von allen Seiten „drankommt“, wird nicht etwa ein Diätplan entworfen oder eine Psychotherapie empfohlen, sondern dazu geraten, es doch von hinten im Stehen zu probieren.

Vierte Paradoxie: Voyeurismus versus Tabuisierung

In einigen Formaten zeigen die Protagonisten ihren Körper oder ihre Geschlechtsteile (*Naked Attraction – Dating hautnah*, aber auch *Promi Big Brother*, *Sex Klinik*), und sie reden über Sex wie über den letzten Einkauf auf dem Wochenmarkt (Matthias Mangiapane in *Promis unter Palmen*: „Ich habe Fußballer gevögelt.“). Da Sex immer noch ein Tabu ist, wirkt fast jede Darstellung auch voyeuristisch – selbst wenn sie aufklärerisch

gemeint sein sollte. Eine „gute“ Sprache zu finden, ist dabei eine starke Herausforderung; das geht auch Sexualpädagoginnen und -pädagogen so. Akzeptiert wird dabei oftmals eine „medizinische“ Ausdrucksweise, wie sie von den Ärzten z. B. in der *Sex Klinik* genutzt wird und wie wir sie aus früheren Formaten (Erika Berger, *Wa(h)re Liebe* mit Lilo Wanders oder von dem amerikanischen Vorbild Dr. Ruth) kennen. Damit wirkt Sex aber merkwürdig distanziert – wer benutzt schon Worte wie „Vulva“ oder „vaginale Corona“, „Penis“ oder „Geschlechtsverkehr haben“ im Alltag?

Dagegen könnte der „Jargon der Straße“, wie ihn die Klienten der *Sex Klinik* sprechen, schockierend wirken. Ähnlich wie bei *Big Brother* hat man hier den Eindruck, einem realen Gespräch zwischen Menschen einer anderen sozialen Klasse zuzuhören. Aber unterhalten sich Paare heutzutage wirklich über Sex, indem sie „ficken“, „vögeln“ oder „bumsen“ dazu sagen? Wie nennen sie ihre Geschlechtsteile? Und wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit, dass die kindliche Scham durch solche Vulgarität nachhaltig berührt wird? Hier – so scheint es uns – liegt allerdings eher ein gesellschaftliches Problem einer allgemeinen Tabuisierung vor, was eine angemessene Sprache über ein wichtiges Thema verhindert. Wie würden wir über Sex reden, wenn er weniger tabuisiert würde?

Fünfte Paradoxie: Störung versus „Vollkommen okay – wenn einvernehmlich“

Viele Varianten von der Norm abweichenden Sexualverhaltens sind nicht strafbar, werden aber trotzdem stigmatisiert. Nicht selten werden psychologische Erklärungsversuche bemüht. Vor allem Paula hält sich nicht zurück, Menschen in *Extreme Love* Bindungsprobleme per Ferndiagnose zu unterstellen – da wird der 19-jährigen Reba, die einen 60-Jährigen heiratet, ein Vaterkomplex diagnostiziert und einem Objektphilen, der Sex mit Autos hat, eine auf Bindungsproblemen beruhende Angst, sich auf wirkliche Beziehungen einzulassen. Auch dem Sklaven Fluffy, der seine Identität freiwillig gewählt hat, werden Beziehungsprobleme unterstellt. Natürlich kann von solchen Formaten keine psychologische Diagnose auf wissenschaftlichem Niveau verlangt werden (und Paula tut das immer vorsichtig und im Konjunktiv!), allerdings könnten solche Zuschreibungen alle unterstellten Versuche zunichtemachen, für Toleranz zu werben. Zudem halten solche Erklärungsmodelle psychologischer Forschung selten stand und können eher als ein Joining-Versuch mit den Zuschauern via Populärpsychologie bewertet werden.

Außerdem neigen Eltern dazu, sich ein Leben für ihre Kinder zu wünschen, das „unproblematisch“ verläuft, womit sie häufig nach wie vor ein Familienleben mit Kindern meinen. Da erleichtert es sicherlich, wenn Fluffys Verhalten, der in Lack und Leder durch den städtischen Park geführt wird, nicht nur als „kinky“, sondern auch als gestört im Sinne von „nicht nachahmenswert“ bewertet wird. Wenn es um das eigene Kind geht, schwindet oftmals die Bedeutung von Werten der Toleranz.

Sechste Paradoxie: „Keine schlafenden Hunde wecken“ versus „Sexuelle Identität ist angeboren“

Zu guter Letzt mag der – politisch meist als inkorrekt bewerteten – Frage nachgegangen werden, ob sozial/sexuell von der Norm abweichendes Sozialverhalten nicht auf Kinder übergreifen kann, wenn sie dieses im Fernsehen beobachtet haben: „Wird mein Junge schwul, wenn er zu viele Schwule im Fernsehen sieht?“ Hier kann aufgrund der Forschung und der eigenen sozialpädagogischen Arbeit eine Paradoxie dann doch entkräftet werden.

Die sexuelle Identität bzw. Orientierung bildet sich schon früh heraus. Jugendliche, die schwul, lesbisch, transgender etc. sind, werden ihre Identität sowieso irgendwann finden (vgl. z. B. das Gutachten der Bundesstiftung Magnus Hirschfeld zu Konversionstherapien 2019). Ihnen können Vorbilder und Geschichten aber wiederum dabei helfen, den Mut zu fassen, ihr Leben zu leben.¹ Positiv zu nennen ist die sehr entspannte und komische Darstellung aller möglichen sexuellen Themen in der Netflix-Spielfilm-Serie *Sex Education*, die auch Diskriminierung thematisiert, aber in der eine Atmosphäre der Annahme vorherrscht, die den Protagonistinnen und Protagonisten viel Raum für Entwicklung gibt.

Schlafende Hunde werden durch Medienkonsum also nicht geweckt – sie sind in der Regel längst hellwach.

Anmerkung:

1 Vgl. die Broschüre des Jugendnetzwerks Lambda Bayern e. V. Akzeptrans*. *Arbeitshilfe für den Umgang mit transsexuellen Schüler_innen*, die gratis zu erhalten ist und erziehenden Systemen als Ratgeber dienen mag. Ebenso empfehlenswert ist die Broschüre der BZgA *Sexuelle Vielfalt und Coming-out. Ein Ratgeber für Jugendliche*.

Literatur:

Bundesstiftung Magnus Hirschfeld (Hrsg.): Abschlussbericht. Wissenschaftliche Bestandsaufnahme der tatsächlichen und rechtlichen Aspekte von Handlungsoptionen unter Einbeziehung internationaler Erfahrungen zum geplanten „Verbot sogenannter ‚Konversionstherapien‘“ in Deutschland zum Schutz homosexueller Männer, Frauen, Jugendlicher und junger Erwachsener vor Pathologisierung und Diskriminierung. Berlin 2019

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) (Hrsg.): Sexuelle Vielfalt und Coming-out. Ein Ratgeber für Jugendliche. Köln 2018

Ehrenberg, M.: LGBTI-Check. Wie divers ist das deutsche Fernsehen? In: Der Tagesspiegel, 22.06.2019. Abrufbar unter: <https://www.tagesspiegel.de> (letzter Zugriff: 24.09.2020)

Förster, J.: Schublade auf, Schublade zu – Die verheerende Macht der Vorurteile. München 2020

Jugendnetzwerk Lambda Bayern e. V. (Hrsg.): Akzeptrans*. Arbeitshilfe für den Umgang mit transsexuellen Schüler_innen. München 2015. Abrufbar unter: <https://www.lambda-bayern.de> (letzter Zugriff: 24.09.2020)

Kram, J.: Grimme-Preis-Nominierung für schwules TV-Dating „Prince Charming“. Interview zu den Hintergründen mit Stefan Vobis. In: Ich hab ja nichts gegen Schwule, aber... Das Nollendorfblog aus Berlin, 16.01.2020. Abrufbar unter: <https://www.nollendorfblog.de> (letzter Zugriff: 24.09.2020)

Luhmann, N.: Soziale Systeme. Grundriß einer allgemeinen Theorie. Frankfurt am Main 1984

Schiappa, E./Allen, M./Gregg, P. B.: Parasocial Relationships and Television: A Meta-Analysis of the Effects. In: R. W. Preiss/B. M. Gayle/N. Burrell/M. Allen/J. Bryant (Hrsg.): *Mass Media Effects Research. Advances Through Meta-Analysis.* Mahwah, NJ 2007, S. 301–314



Dr. habil. Jens Förster ist Diplom-Psychologe, Therapeut, Coach, Autor und Unternehmensberater. Er ist Direktor des neu gegründeten Systemischen Instituts für Positive Psychologie in Köln.



Manfred Nussbaum ist Diplomsozialarbeiter, Sexualpädagoge und Paar- und Familientherapeut. Er ist Direktor des neu gegründeten Systemischen Instituts für Positive Psychologie in Köln.



© Jon Hall, Netflix

Sebastian Pertsch im Gespräch mit Oliver Bendel und Felix Lill

Die Liebe und Zuneigung zu Maschinen und künstlicher Intelligenz wird im deutschsprachigen Raum noch recht stiefmütterlich behandelt, teils sogar verächtlich betrachtet. Dabei sind Gedanke und Sehnsucht, einen nicht natürlichen „Automaten“ zu lieben und auch von ihm geliebt zu werden, schon Tausende von Jahren alt. Wir sprachen mit dem Maschinen- und Roboterethiker Prof. Dr. Oliver Bendel und dem Journalisten, Autor und Japan-Kenner Dr. Felix Lill über die Computerliebe.

Computerliebe

Die Module spielen verrückt

Mitte der 1980er-Jahre erschien der Chartsong Computerliebe. Das Lied wurde mehrfach gecovered und hat bei vielen vermutlich einen bleibenden Eindruck hinterlassen: „Die Module spielen verrückt, Mensch, ich bin total verliebt. Voll auf Liebe programmiert, mit Gefühl [...].“ War man vielleicht etwas vorschnell mit diesem futuristischen Blick auf die Maschinenliebe?

Oliver Bendel: Die Idee, eine künstliche Kreatur zu schaffen, die man lieben kann und die einen vielleicht auch selbst liebt, ist mehrere Tausend Jahre alt: Wenn wir Publius Ovidius Naso, kurz Ovid, oder auch Hesiod und Homer lesen, dann stoßen wir auf einige künstliche, meist von Männern geschaffene Frauen.

Denken wir etwa an Galatea, die von Pygmalion geschaffen wurde, oder an die sehr komplexe Figur Pandora von Hephaistos, dem Gott der Schmiedekunst und des Feuers. Also, die Idee ist alt.

Von daher ist es nicht verwunderlich, dass die 1980er-Jahre sehr roboter-, computer- und weltraumaffin waren.



Felix Lill: Mir ist früh aufgefallen, dass das Thema „Gefühle zwischen Mensch und Maschine“, aber auch Japan als Ort den deutschsprachigen Raum besonders interessiert. Der Gedanke der Medien hierzulande scheint zu sein: Man ist da, in Japan, wahrscheinlich weiter. Daraus erwachsen dann zwei Meinungen: Die einen finden das total toll. Und die anderen finden das total schrecklich. Tatsächlich gibt es dieses Thema in Japan möglicherweise auch deshalb stärker, weil es stärker in den Alltag integriert ist.

Welche Parallelen sehen Sie zwischen Japan und dem Westen?

Felix Lill: Als ein wichtiger Pionier dieser ganzen Idee „Roboter haben Gefühle“ gilt sicherlich ein Nachkriegscomic, der auf Deutsch Astro Boy heißt und im Original mit Eisenarm Atom übersetzt werden könnte. Das japanische Manga des Zeichners Osamu Tezuka wurde erstmalig 1952, also wenige Jahre nach Kriegsende, veröffentlicht. Wir können aber noch einen Schritt weiter zurückblicken: In der Edo-Zeit von 1603 bis 1868, also noch vor der japanischen Moderne, gab es Karakuri ningyō. Das sind Puppen, die teilweise sehr menschlich gebaut waren, natürlich nicht elektrisch, wohl aber mechanisch. Sie gelten als Vorboten der Robotik. Dem Shintō als japanische Urreligion wird nachgesagt, dass die Puppen etwas Animistisches und eine Seele haben. Stark vereinfacht gesagt verdienen alle Dinge in dieser Kultur, auch selbst hergestellte Sachen, Respekt.

Den Film Her (2013) finde ich bemerkenswert: Joaquin Phoenix verliebt sich in eine weibliche Stimme – und ausgerechnet in die besinnliche und verführerische von Scarlett Johansson. Wie weit ist die Forschung mittlerweile? Ist es bereits realistisch, sich in eine künstliche Stimme zu verlieben?

Oliver Bendel: Die Stimme transportiert natürlich sehr, sehr viel: Alter, Geschlecht oder Gesundheit – und auch das sexuelle Begehren kann man in der Stimme ausdrücken.

Dass die Stimme grundsätzlich ausreicht, wissen wir seit Jahrzehnten: Telefonsex funktioniert – und zwar bis heute. Vielen Leuten genügt die Stimme. Für uns Wissenschaftler ist das ein hochinteressantes Forschungsfeld! Wenn wir künstliche Stimmen produzieren, dann benutzen wir sogenannte Text-to-Speech-Engines. Damit erzeugen wir künstliche Stimmen – und dann passen wir sie an. Hierin ist man mittlerweile sehr, sehr weit. Sehr gute synthetische Stimmen sind kaum noch von menschlichen zu unterscheiden. Das bekannte Google-Duplex-Experiment hat

Pausen eingebaut, auch „hmmm“ oder „ähhhh“ und Kopf- und Nebengeräusche wie ein leichtes Hochziehen der Nase – im Gesamtbild klingt das dann schon sehr nach einer perfekten Stimme.

Jeder zweite Japaner ist Single und jeder zweite Single will überhaupt keine Beziehung eingehen. Wie erklären Sie sich diesen Unterschied zu Deutschland?



Oliver Bendel

Felix Lill: Die Gründe dafür liegen bestimmt nicht in der Computerliebe. Einerseits ist die japanische Tradition der Ehe und der Beziehung nicht von romantischer Liebe getragen, sondern einfach eine Zweckhe. Es ist sozusagen eine ökonomische Verbindung – klar, das war in Europa auch mal so.

Kurz nach dem Krieg sind noch die allermeisten Leute per Omiai von den Eltern verheiratet worden. Zwangsehe würde ich das zwar nicht nennen, aber man wird so einander vorgestellt.

Diese Prozedur gab es relativ lange, nahm dann in den Nachkriegsjahren aber ziemlich schnell ab. Heutzutage stellt diese Form der Ehevermittlung nur noch einen Bruchteil dar. Man heiratet sozusagen aus Liebe, aber dieses „aus Liebe“ ist dann in Japan pragmatischer als hierzulande. Sie haben dort einerseits ein Disconnect zwischen der Popkultur, die extrem kitschig ist, sehr auf

romantische Liebe aus ist und Klischees bedient. Andererseits ist es eine Kultur, in der Menschen auch öfter mal alleine sind. In Japan gibt es verhältnismäßig mehr Einzelgänger und sie sind in ihrem Dasein auch nicht verpönt. Der Unterschied zu Deutschland, in dem es ja ähnliche Veränderungen gibt, liegt in der Lösung dieser Veränderung. Während in Deutschland dieser Generationenkonflikt aufgelöst wird, indem trotzdem auf romantische Weise versucht wird, jemanden zu finden, die oder den man wirklich liebt, traut man in Japan diesem Weg nicht so ganz. Japanerinnen und Japaner betrachten die Liebe vielmehr als Fiktion und nehmen sie weit weniger ernst. Es ist für viele einfach nur eine Geschichte.

Wie ernst ist es den Europäern mit der Liebe?

Oliver Bendel: Vielleicht suchen wir immer noch nach der großen Liebe. Zugleich wird aber auch getindert auf Teufel komm raus. Es lässt sich ein großes Ausprobieren feststellen, wenn wir bei den Veränderungen der gesellschaftlichen Ideale auf unsere Lösungen schauen. Ähnlich wie in Deutschland, gibt es in der Schweiz sehr viele Bordelle. In vielen finden wir Liebespuppen, auch Sexpuppen genannt. Das gehört z. T. schon zur Standardausstattung. Das Interessante ist, dass dorthin nicht der alte weiße Mann, sondern der junge schüchterne Mann geht, der besonders nach solchen Liebespuppen verlangt, die Fantasyfiguren japanischer Manga nachempfunden sind.

Verändern diese Sexroboter oder Liebespuppen unsere Idee von Liebe – oder ist das nur etwas Sexuelles?

Oliver Bendel: Da fehlen die empirischen Studien, aber von dem, was man aus der Praxis sagen kann, ist es nicht nur eine sexuelle, sondern auch eine Beziehungssache. Das bedeutet nicht unbedingt, dass die Männer immer zur gleichen Liebespuppe gehen, aber sie wollen doch in dieser kurzen Zeit nicht nur Sex mit ihr haben, sondern viele von ihnen auch eine Form von Beziehung.

Werden in Japan Liebe und Sex eigentlich stärker getrennt?

Felix Lill: Ja, aber auch nicht unbedingt offiziell. In Japan gibt es eine Gesellschaft, die zwischen einer Honne und Tatemae unterscheidet. Das eine ist das Ehrliche, das andere ist das Offizielle. Man hat also eine Rolle, die man im Offiziellen ausfüllt, und eine heimliche ehrliche. Für Sexpuppen und Liebespuppen hingegen ist Japan bekannt. Das ist schon ein popkulturelles Phänomen, obwohl es gesellschaftlich und in der Gesamtheit vermutlich ähnlich distanziert betrachtet wird wie in Deutschland, vielleicht nur eine Nuance weniger schräg.

Eine Kritik, die immer wieder aufflammt, ist, dass bei Liebespuppen die gegenseitige Einwilligung fehlt. Im ersten Gedanken natürlich aus einer gewissen Logik heraus, aber die gegenseitige Akzeptanz, wie sie bei einer menschlichen Bindung maßgeblich und bedeutungsvoll ist, fehlt vollständig.

Oliver Bendel: Ich sehe darin kein großes Problem. Überhaupt: In der Ethik versuchen wir erst einmal, Voraussetzungen eines guten Lebens zu erforschen, und wir fragen nach Chancen und Risiken. Ich verstehe mich explizit als Ethiker, der Sexpuppen oder Sexroboter grundsätzlich nicht verdammt oder sie aus zu konstruierenden Gründen ablehnt.

Stellen wir uns vor, dass jemand ein durchschnittliches Leben führt und dann von einer Puppe oder Maschine so stark angezogen wird, dass ihm das normale Leben entgleitet. Was ich daran besonders kritisiere, und da kommen wir zur Eingangsfrage zurück, ist: Diese Beziehung ist sehr einseitig. Das gilt leider für alle Puppen und für alle Roboter und für alle Situationen. Da ist einfach nichts. Es werden Emotionen simuliert.

Ich glaube nicht, dass Roboter jemals fühlen oder Liebe oder Leid empfinden werden können. Aber man wird sie vom Aussehen her so gestalten können, dass sie nicht mehr groß von Menschen zu unterscheiden sind. Ich habe in Potsdam Harmony getroffen. Die ist fantastisch gemacht! Die Silikonhaut ist sehr überzeugend, ein bisschen klebrig, die Zähne, die Zunge, alles ist ausgeformt. Sie hat mimische Fähigkeiten, sie kann sprechen, die Augen sind unheimlich überzeugend gemacht.

Felix Lill: Es gibt ja die Idee des Uncanny Valley, also wie Maschinen von Menschen akzeptiert werden können. 2013 war ich auf der International Conference on Human-Robot Interaction in Tokio und dort erschien auch Hiroshi Ishiguro, der ja den bekannten Roboter namens Geminoid entwickelt hatte. Auf die Frage, wo er sich denn auf diesem Diagramm des Uncanny-Valley-Effekts befinde, sagte er, dass wir schon noch „uncanny“ seien. So richtig gut sind wir einfach noch nicht.

Oliver Bendel: Alle humanoiden Roboter fallen momentan noch in dieses Tal, selbst die gerade von mir erwähnte Harmony, auch der Geminoid von Ishiguro. Dieser hat aus tiefster Überzeugung zu uns gesagt, er habe mit seinen Robotern das unheimliche Tal der fehlenden Akzeptanz verlassen. Ich hatte den Eindruck, dass er das auch wirklich geglaubt hat. Seine Wahrnehmung mag einfach so sein. Natürlich sind seine Roboter extrem beeindruckend und gut gemacht. Allerdings: Kein Roboter kann überzeugend lächeln – und dadurch entsteht diese Unheimlichkeit.

In einer vor gut fünf Jahren erschienenen Studie hieß es, dass wir uns vor künstlichen Wesen eher gruseln, wenn sie menschenähnlicher werden.

Oliver Bendel: Nein, das stimmt so nicht, denn die Liebespuppen in den Bordellen sind natürlich menschenähnlich. Warum sich dort der Uncanny-Valley-Effekt gar nicht so einstellt, liegt vor allem an den Liebespuppen, die nun mal keine Sexroboter sind. Liebespuppen, die man im Bordell besucht oder sich nach Hause bestellt, haben beispielsweise meist keine mimischen Fähigkeiten – und der Uncanny-Valley-Effekt wird oft an der Bewegung, der Mimik und Gestik festgemacht. Geminoid, Erica, Sophia und Harmony fallen in das Tal des Unheimlichen, aber sie sind ja nicht die Realität, die wir auf dem serienmäßigen Markt des Künstlichen haben.

Felix Lill: In Japan, von Hiroshi Ishiguro und seinem Team an der Universität Osaka entwickelt, werden Puppen auch für demenzkranke Menschen oder Menschen mit Altersbeschwerden gefertigt. Da gibt es z. B. seit mehreren Jahren eine Robbe namens Paro und auch eine Puppe namens Hugvie, die man sich um den Arm legen kann. Die Idee dahinter ist natürlich, einsamen Menschen ihre Einsamkeit ein wenig zu nehmen und stattdessen Geselligkeit und eine gefühlte Fürsorge zu bieten.

Oliver Bendel: Wir haben gerade erst eine Studie zu Umarmungen durch Roboter gemacht. Wir bauen im kommenden Jahr einen, der Huggie heißt und den man nicht nur umarmen kann, sondern der „zurückumarmt“. Das ist letztlich ein Beruhigungsroboter. Man umarmt ihn – und er gibt einem ein gutes Gefühl. Weshalb man bei Paro auf eine Robbe gesetzt hat, hat einen einfachen Grund: Wir kennen Katzen und Hunde sehr gut – und wenn wir sie als Roboter bauen würden, würden sie bei uns nicht gut funktionieren. Wir würden sofort durchschauen, dass es ein billiges Plüschtier ist. Deshalb wurden Babysattelroboter gewählt, deren Aussehen man zwar irgendwie kennt, aber von denen man sonst wenig Ahnung hat. Die Effekte sind positiv: Sie wirken beruhigend und besänftigend auf Menschen.

Wie weit sind wir grundsätzlich in der Forschung beim Thema „Robotik“ und woran mangelt es?

Oliver Bendel: In Deutschland und dem deutschsprachigen Raum gibt es zu sozialen Robotern schon hervorragende Forschung. Das sind Augsburg, Darmstadt und Bielefeld oder auch die Technischen Universitäten in Ostdeutschland. Doch der ganze Hype um soziale Roboter funktioniert eigentlich so und das bestätigen uns auch Roboterhersteller: Roboter werden vor allem von

Wissenschaftlern für ihre Robo-Labs gekauft, die dann versuchen, darüber zu forschen.

Mit dem gesellschaftlichen Phänomen der Liebespuppen und Sexroboter wollen die meisten Universitäten und Hochschulen, die Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler nichts zu tun haben.

Ich streite mich darüber auch gerne. Ich saß letzthin mit einer Ethikerin von der Uni Zürich auf einem Panel. Sie sagte: Man dürfe zu diesen Dingen nicht forschen, weil sie dann normalisiert würden. Ich bin fast vom Stuhl gefallen und war entsetzt über das Wissenschaftsverständnis! Wir haben aktuell die Herausforderung und müssen dringend empirische Forschung dazu machen!

Zu welchen Aspekten bräuchte es eine gesetzliche Grundlage beim Thema „Robotik“?

Felix Lill: Wenn ein schlauer Roboter vielleicht irgendwann Mobbing betreiben würde, könnte es in Japan sehr schnell zu einem großen Problem werden.

Oliver Bendel: Wir haben solch ein Projekt durchgeführt und einem Softwareroboter erlaubt, Vorurteile zu zeigen. Bei dieser Forschung musste der Benutzer Basisangaben wie „blond“ als Haarfarbe machen. Der Roboter wurde dann gebeten, einen Witz zu erzählen, woraufhin die Maschine sagte: „Den verstehst Du eh nicht!“ Oder bei anderen Angaben: „Du bist vermutlich total hässlich!“ Zugegeben, das ist heikel, aber ich glaube nicht, dass man deshalb vorschnell regulieren sollte – nicht, wenn ich die Wahl habe, ob ich dieses System nutzen will oder nicht.

Ich habe an einigen Stellen Frust herausgehört, aber auch viel Enthusiasmus und ein starkes Plädoyer für mehr Forschung zu Roboterethik, -philosophie und -psychologie in Deutschland.

Oliver Bendel: Ja. Wir haben gerade leider auch aus der ethischen Perspektive Tendenzen, die Forschung im Keim zu ersticken.

Ich bin absolut dafür, in der Anwendung bestimmte Phänomene strikt zu verbieten, z. B. Gesichtserkennung im öffentlichen Raum, aber ich bin absolut auch dafür, bestimmte Dinge erst einmal zu erforschen. Denn Forschung hat einen Sinn und Zweck: nämlich Erkenntnisgewinn.

Kolumne von Jenni Zylka

Unreal Love

UnREAL ist eine außergewöhnliche Dramaserie. Sie handelt von der zwischen bipolarer und Borderlinestörung herumstolpernden Rachel (Shiri Appleby), Redakteurin einer Datingshow nach *Bachelor*-Vorbild. Rachel manipuliert und lügt, dass sich die Balken biegen – kreierte dabei jedoch Quotenhoch um Quotenhoch. Und gibt mit ihrer bitteren Intelligenz eine fantastische Heldin ab, weil man weiß: Tief drinnen spürt sie, was richtig und was falsch ist. Schließlich ist ihre versteckte moralische Integrität der Grund für ihr Leid.

Kaputter als Rachel ist nur die Show-Erfinderin und Chefin Quinn (Constance Zimmer) – ihr Sarkasmus erreicht nach Jahrzehnten des gelebten und inszenierten Fernsehtrashes tatsächlich noch neue Dimensionen: „Jetzt hat sie sogar mich gekränkt“, murmelt irgendwann ein eigentlich abgestumpfter weißer Kameramann angesichts der sexistischen, rassistischen und menschenverachtenden Bonmots, die aus Quinn herauspritzen, wenn sie, wie eine Rachegöttin mit Walkie-Talkie, die Bildschirmwand in der Redaktion beobachtet.

Quinn bringt ihre Redakteurinnen und Redakteure dazu, aus jeder Kandidatin das Schlechteste – und damit das Beste für die Show – herauszuholen: Die aus einem Entzug kommende Alleinerziehende („Arme, ausgetrocknete Singlemum!“) wird zurück in die Sucht geführt, die PoC-Kandidatinnen, die traditionell nach der dritten Runde rausfliegen, werden vom PoC-Redakteur angehalten, klischierte Abziehbilder von „angry black women“ zu spielen und „beef“ mit der weißen Favoritin anzufangen – das Wort „Solidarität“ existiert ohnehin nicht. Dazu kämpft Rachel in horizontaler Dramaturgie mit ihrem Gewissen, mit ihren Gefühlen (zum Exfreund und dem doch gar nicht so dummen neuen Bachelor) und ihrer Krankheit. Und das alles führt so schnell (und dramaturgisch überhöht) zu Mord und Totschlag, dass man sich fragt: Was soll denn jetzt eigentlich noch kommen?

Dennoch haben die Showrunner Marti Noxon und Sarah Shapiro, deren Ideen teilweise aus eigenen Erfahrungen in der Redaktion von Datingshows stammen, bislang vier Staffeln dieser galligen Geschichte kreieren können, über die eine Kritikerin schrieb: „Wenn man den *Bachelor* liebt, wird man *UnREAL* mögen. Wenn man den *Bachelor* hasst, wird man *UnREAL* mögen“.

Das wiederum geht nur, weil auch die Vorbilder weiterhin existieren: Ein tiefschwarzhumoriges Format wie dieses, das den Fake, die Heuchelei, die Absichten deutlich macht und gleichzeitig ein Abgesang auf die Traumwelt der „echten“ Datingshow ist, braucht seine Modelle. Der Unterschied zwischen der realen Suche nach Liebe und *UnREAL* besteht vor allem darin, dass aus der Ambivalenz, sich an Leid und Peinlichkeiten anderer Menschen zu ergötzen, bei *UnREAL* kein Hehl gemacht und gleichzeitig die Geltungssucht von Kandidaten und Machern benannt wird. Denn auch hinter vermeintlich freundlichen und harmlosen Datingshows wie *First Dates – Ein Tisch für zwei* auf VOX, wo sich der Moderator in seinen Kommentaren zurückhält, steckt ein Konzept, das erfüllt werden muss: Überhaupt Menschen „matchen“ zu wollen, indem man neben sexueller Ausrichtung, Größe, Geschlecht und Alter ein paar dürftige Informationen einholt und jemanden sucht, zu dem das „passt“, kann keine ernsthafte Option sein. Sondern wird ausschließlich zu Unterhaltungszwecken behauptet.

Zwischen der heute eher rührend wirkenden Mutter aller Datingshows *Herzblatt*, dem pompösen *Bachelor*, den *First Dates* oder den aus Langeweile, Profilierungssucht und Zeigefreudigkeit erwachsenden, amourösen Dschungelcamp-Verwirrungen bestehen also durchaus Gemeinsamkeiten. Und selbst, wenn darüber aus offensichtlichen Gründen nicht Buch geführt wird: Man kann davon ausgehen, dass aus den Showpaaren selten längere Beziehungen entstanden sind. (Was natürlich kein Problem ist – die Kandidatinnen und Kandidaten suchen ebenso selten tatsächlich eine Lebenspartnerin bzw. einen Lebenspartner.)

Jene *First Dates*-Show, in der immerhin eine große Anzahl von Kandidaten das „Mismatch“ zugibt und sich gegen ein weiteres Treffen entscheidet, basiert zudem auf genau der gleichen Faszination wie die *MTV Next*-Show, in der bereits nach dem ersten Blick des Singles auf seine Bewerber „Next!!!!“ trompetet werden darf: zu komisch, wenn sich ein anderer blamiert. Und jene Schadenfreude und Häme braucht man sich nicht einmal durch ein schlechtes Gewissen trüben zu lassen, schließlich wurde niemand dazu gezwungen, mitzumachen. Auf einer küchenpsychologischen Ebene mögen zusätzlich Parallelen zum eigenen Leben gezogen werden. Die Erfahrung, die ein Fernsehpublikum seit Jahren mit künstlichem Verhalten gesammelt hat, könnte dazu führen, dass die teilweise inszenierten Kabbeleien und Flirtereien, die durch dementsprechende Kadrierung, Schnitte, Geräusche und Kommentare betonten angeblichen Gefühle wiedererkannt werden: So ein beknacktes Date hatte ich auch schon mal. Und schau mal, wie der sie anguckt. Das klappt doch nie.

Das Ganze gibt es aber auch in Nett: Das sogenannte „Shippen“, abgeleitet von „relationship“, bedeutet, dass Fans beispielsweise einer fiktionalen Serie sich wünschen, zwei Helden würden romantisch verbunden oder gingen zumindest endlich zusammen ins Bett. Besonders oft und stark wird für Teenieserien geshippt, ganze Fan-Fiction-Stränge schmachten von fiktiven Küssen und Umarmungen – und manch eine bzw. einer kann das ewige Hinhalten nicht mehr aushalten und bricht vorzeitig ab: Gerade wenn einem eine Figur ans Herz gewachsen ist, wünscht man ihr schließlich nur das Beste, tolle Beziehungen und/oder jede Menge herausragenden Sex. Gewünscht wird das „Shippen“ nämlich nur, wenn die fiktionale Erzählung funktioniert, wenn emotionale Bindungen zwischen Publikum und Protagonisten gewachsen sind, wenn die Zuschauer sich in die ausgedachte Figur hinein fühlen – ein Kriterium für die Qualität einer Fernsehichtung. Selbst Rachel von *UnREAL* möchte man irgendwann in den Armen des Bachelors oder zumindest ihres Exfreundes sehen – da hat man ihre harte Schale nämlich längst geknackt.

Manche Serienmacher integrieren die „Shipper“ sogar in ihre Drehbuchentscheidungen. Leider hatte das in der Vergangenheit nie, wie vielfach von Trekkies erträumt, zu einer körperlichen Beziehung zwischen Captain Kirk und Offizier Mister Spock geführt. Doch die *Star Trek*-Spin-offs laufen noch. Und auch im luftleeren Weltraum würde es garantiert hervorragend knistern.



Jenni Zylka ist freie Autorin, Moderatorin, Filmkuratorin, Journalismusdozentin und Geheimagentin. Sie arbeitet für Radio, Print- und Onlinemedien, u. a. Spiegel Online, „taz“, „Tagesspiegel“, „Rolling Stone“, WDR, RBB, Deutschlandradio, Berlinale, Filmfest Emden, Filmfest Dresden und Akademie für Mode und Design. Sie veröffentlichte bei Rowohlt und Suhrkamp.

Panorama

Bewertungskriterien zu Selbstgefährdung und Suizid

Jugendschutz.net veröffentlicht fortlaufend Beiträge dazu, wie die Thematisierung selbstgefährdenden Verhaltens auf Jugendliche wirkt und wie diese Internetangebote entsprechend zu bewerten sind. Von einer einfachen Jugendgefährdung ist der Schriftenreihe „Bewertungskriterien Selbstgefährdung“ zufolge auszugehen, wenn Inhalte „selbstgefährdendes Verhalten verharmlosen, indem sie generell ein negatives Bild vom Wert der eigenen Gesundheit, der körperlichen Unversehrtheit oder des eigenen Lebens präsentieren.“ In Abgrenzung dazu setzt eine offensichtlich schwere Jugendgefährdung voraus, dass ein Nachahmungsanreiz vorliegt oder selbstgefährdendes Verhalten verherrlicht wird, wobei dies offensichtlich – also auf den ersten Blick – zu erkennen sein muss.

Die „Bewertungskriterien Selbstgefährdung“ sind abrufbar unter:
<http://www.jugendschutz.net>

Digital Services Act

Mit Blick auf das geplante europäische Gesetzespaket für digitale Dienste (Digital Services Act), das derzeit in Brüssel ausgearbeitet wird, plädierte Prof. Dr. Mark Cole, Rechtswissenschaftler und Wissenschaftlicher Direktor des Instituts für Europäisches Medienrecht (EMR), dafür, nicht zu detaillierte Festlegungen für einzelne Bereiche zu treffen, sondern Regelungen zu entwerfen, die über eine spezifische neue Technologie hinaus gültig sein könnten. Cole äußerte dies bei der Onlineveranstaltung „Zeit zum Denken – Denkansätze für eine neue EU-Medienpolitik“, die das EMR am 10. September 2020 zusammen mit den Bundesländern ausrichtete.

Quelle:
ps: Cole: Nicht zu viele Details im Digital Services Act regeln. Europäische Privatsender fordern faire Wettbewerbsbedingungen. In: epd medien, 38/2020, 18.09.2020

Knapp die Hälfte der Menschheit lebt ohne Internet

In der Coronakrise hat das Netz weiter an Bedeutung gewonnen, hierzulande scheint es beinahe unvorstellbar, die Krise ohne Internet zu überstehen. Auch wichtige Gesundheitsinformationen werden in erster Linie online übermittelt. Den Schätzungen der Internationalen Fernmeldeunion (ITU) zufolge konnten 2019 jedoch immer noch mehr als 3,5 Mrd. Menschen weltweit kein Internet nutzen. Gründe dafür sind das Fehlen der technischen Voraussetzungen und die Tatsache, dass internetfähige Geräte zu teuer sind. Mobiles Internet kann eine Lösung sein – es ist für 90 % der Menschen technisch verfügbar –, oftmals sind aber die zum Einstieg ins Netz benötigten Geräte unerschwinglich, da sie in armen Ländern teils mehr als 20 % des durchschnittlichen Monatseinkommens kosten.

Dennoch ist die Internetnutzung weltweit in den vergangenen zehn Jahren rasant angestiegen: von rund 1,8 Mrd. auf etwa 4,1 Mrd. Internetnutzer im Jahr 2019. Außerdem nutzen immer mehr Menschen weltweit Smartphones.

Quelle:
Boden, C.: Globale Internetnutzung. Die halbe Welt ist noch offline. In: Der Spiegel, 02.09.2020. Abrufbar unter: <https://www.spiegel.de>

„Simuliertes Glücksspiel“ in die Bewertungskriterien der USK aufgenommen

Die für die Alterseinstufung von Computerspielen zuständige Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) hat laut einer Pressemitteilung vom 13. August 2020 Glücksspiel-Elemente nun ausdrücklich in ihre Leitkriterien hinsichtlich der Alterseinstufung von Computer- und Videospiele aufgenommen. Echtes Glücksspiel, bei dem man Geld gewinnen oder auch verlieren kann, ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren verboten. In Computerspielen bzw. Onlinegames wie der App *Coin Master* tauchen jedoch Glücksspiel-Elemente auf, die – so die Befürchtung – gewissermaßen spielerisch an Glücksspiele heranführen. Die Wirkungsvermutung besagt, dass glücksspielartige Spielmechaniken eventuell „zu einer Gewöhnung an bzw. Verharmlosung von Glücksspiel führen können, indem sie eine positive Einstellung gegenüber Glücksspielen fördern, zur Desensibilisierung gegenüber Spielverlusten beitragen oder unrealistische Gewinnerwartungen hervorrufen“ (so die USK in ihrer Pressemitteilung vom 13. August 2020). Wesentlich für die Bewertung ist, wie zentral das Thema „Glücksspiel“ im Gesamteindruck wirkt und ob es an kindaffine Settings angebunden ist. Die USK setzt zusätzlich zu ihren Prüfausschüssen das algorithmusbasierte Bewertungssystem IARC (International Age Rating Coalition) ein. Mit IARC wurde *Coin Master* ab 16 Jahren freigegeben. Die umstrittenen Lootboxen (Beuteboxen) hingegen, die man durch In-Game-Käufe erwerben kann, ohne vorher zu wissen, welche zufallsgenerierten Spielvorteile sie enthalten, sind von den neuen Bewertungsmaßstäben zu simulierten Glücksspiel-Elementen in Games ausdrücklich ausgenommen. Begründet wird dies damit, dass es sich bei ihnen nicht um inhaltsbezogene Komponenten handle und sie daher aus rechtlichen Gründen nicht in die Altersfreigabe einfließen dürften. IARC trägt interaktionsbezogenen Aspekten durch Zusatzinformationen und Deskriptoren Rechnung.

Quelle:

USK: *USK erweitert ihre Leitkriterien.* Pressemitteilung, 13.08.2020. Abrufbar unter: <https://usk.de>

Alltäglicher Sexismus in der Gaming-Szene

Die Diskussion um Sexismus in Games und unter Spielern ist nicht neu. Einen vorläufigen Höhepunkt bildete 2012 die Hasskampagne gegen Anita Sarkeesian, die zu stereotypen Frauenfiguren in Games forsch und publiziert. Sie wurde von Spielern massiv, teilweise mit dem Tode bedroht. Aktuell flammt die Debatte wieder auf: Auf Twitter äußerten sich zahlreiche Spieleentwicklerinnen und Spielerinnen zu sexueller Belästigung und der Normalität sexistischer Einschüchterung in der Szene. Die weltweit größte Streamingplattform für Videospiele, Twitch, kündigte an, ab sofort konsequenter gegen sexuelle Gewalt vorgehen zu wollen. Bereits 2016 hatte eine Studie der Indiana University Bloomington gezeigt, dass Streamerinnen auf Twitch regelmäßig Zielscheibe objektivierender Kommentare werden, während es in den Kommentaren zu Streamern eher um das Spiel selbst geht.

Quellen:

Kreienbrink, M.: *Missbrauch in der Games-Industrie. „Viele wollen Sexismus in der Branche nicht sehen“.* In: Der Spiegel, 04.07.2020. Abrufbar unter: <https://www.spiegel.de>

Mühl, M.: *Frauen in Computerspielen. Barbies mit Superbusen.* In: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 17.06.2012. Abrufbar unter: <https://www.faz.net>

Twitch: *An Update to Our Community.* In: Twitch, 24.06.2020. Abrufbar unter: <https://blog.twitch.tv/en/2020/06/24/an-update-to-our-community>

Die Studie *Gendered Conversation in a Social Game-Streaming Platform* ist abrufbar unter: <https://arxiv.org>

Alexander Grau

Das Porträt: Daniel Martin Feige



© Privat

Prof. Dr. Daniel Martin Feige ist Philosoph. Doch zum Studium der Philosophie kam er über den Umweg des Jazz. Nachdem ihm die Anforderungen eines Studiums als Jazzpianist am Sweelinck-Konservatorium von Amsterdam auf Dauer zu einseitig gewesen waren, wechselte er zur Theorie und begann ein Studium der Philosophie, der Neueren Deutschen Literaturwissenschaft und Psychologie in Gießen. Nach seiner Promotion in Frankfurt am Main ging er an die Freie Universität Berlin und dann an die Staatliche Akademie der Bildenden Künste Stuttgart, wo er seit zwei Jahren eine Professur für Philosophie und Ästhetik innehat. In seiner Forschung hat sich Daniel Martin Feige mit der Philosophie des Jazz, des Designs und der Ästhetik von Computerspielen befasst. Im kommenden Jahr erscheint von ihm eine grundlegende Arbeit zur philosophischen Anthropologie. Zudem arbeitet er an einer Philosophie des Horrors.

„Ich wollte als Schüler Berufsmusiker werden, das war für mich relativ klar“, erzählt Daniel Martin Feige. „In der Schule habe ich fünf Jahre nichts anderes gemacht, als den ganzen Tag Klavier zu spielen und Kompositionslehre zu studieren“. Folgerichtig begann Feige nach seinem Abitur ein Studium als Jazzpianist am Sweelinck-Konservatorium von Amsterdam. Doch die Anforderungen eines Instrumentenstudiums sind mitunter sehr mechanisch. „Wenn man Klavier studiert, egal ob Jazz oder klassisch, sitzt man zwölf Stunden am Tag am Instrument.“ Aber den halben Tag in einer Übungskammer eingeschlossen zu sein, habe ihn auf Dauer nicht zufriedengestellt. Zudem habe ihm der Austausch gefehlt: „Anders als etwa in der neuen Musik ist der Jazz eine musikalische Praxis, die nicht so stark vom Diskurs lebt oder davon, sich darüber zu verständigen, was man da tut“, erinnert er sich. Angesichts der Anforderungen des Klavierstudiums sei es auch unmöglich gewesen, nebenbei anderen Interessen nachzugehen. Nach einem Jahr in Amsterdam beschloss Feige daher, sich der Theorie zuzuwenden. 1999 ging er für das Studium der Philosophie, der Neueren Deutschen Literaturwissenschaft und Psychologie nach Gießen.

„Meine Frage war damals, ob ich Physik oder Philosophie studiere. Und die ersten Jahre meines Philosophiestudiums habe ich in weiten Teilen bei Physikern gesessen. Für Gießen hatte ich mich ganz bewusst entschieden – wegen Philosophen wie Bernulf Kanitscheider beispielsweise, der sich damals viel mit der Chaostheorie und den Grundlagen moderner Physik beschäftigt hat.“ Entsprechend arbeitete Feige sich zu Beginn seines Studiums vor allem in die Wissenschaftstheorie ein.

In Gießen lernte er auch Martin Seel kennen, der damals einen Lehrstuhl an der Justus-Liebig-Universität innehatte und sich intensiv mit Fragen der Ästhetik beschäftigte. „Ich musste feststellen“, so Feige, „dass es Menschen gibt, die nicht aus der Kunstpraxis kommen, aber viel besser darüber reden können als Leute aus der Praxis.“

Philosophie des Jazz

Im Jahr 2005 folgte Feige Martin Seel an die Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt und wurde dort mit seiner Arbeit *Kunst als Selbstverständigung* promoviert, in der er mithilfe einer aktualisierten Lesart von Hegels Ästhetik versucht, Kunstwerke als Medien zu begreifen, mit denen wir ein Verständnis von uns selbst gewinnen. „Ich hatte mich damals ausführlich mit den Debatten in der zeitgenössischen analytischen Ästhetik befasst, mit Arthur C. Danto etwa, Dominic McIver Lopes oder Noël Carroll. Und auch wenn diese Autoren meiner Meinung nach nicht recht haben: Von der Gründlichkeit ihrer Argumentation kann man aber sehr viel lernen.“

2009 ging Feige als Wissenschaftlicher Mitarbeiter an den Sonderforschungsbereich „Ästhetische Erfahrung im Zeichen der Entgrenzung der Künste“ der Freien Universität Berlin. Während der Berliner Zeit erschien auch seine viel beachtete Arbeit *Philosophie des Jazz*. Darin versucht Feige zu zeigen, dass Jazz und klassische europäische Kunstmusik näher bei-

sammen sind, als gemeinhin angenommen wird. Beide, auch der Jazz, seien in einen Traditionsrahmen gestellt, der Begriffe wie Interpretation oder Improvisation erst möglich mache. Auch der Werkbegriff beider Musiktraditionen liege nicht so weit auseinander, wie häufig betont. Vielmehr lasse sich auch etwas darüber lernen, was es heißt, musikalische Werke der klassischen Musik zu spielen, wenn man verstehe, wie Improvisationen funktionieren. „Die ungesicherte Natur der Improvisation im Jazz“, erläutert Feige, „gilt auch für die Interpretation der Werke klassischer Musik. Denn in den Partituren stecken nicht selbst die Interpretationen.“

Musik ist für Feige dabei etwas, was das rein Sinnliche übersteigt. „Musik fordert unsere begrifflichen Fähigkeiten.“ Allerdings stoßen diese an ihre Grenzen. Insgesamt, so der Philosoph, sei Kunst etwas, das zwar begrifflich gefasst werden könne, aber in diesem Reflexionsprozess nicht völlig aufgehe. „Ich glaube, dass Künste etwas artikulieren, was anders nicht artikuliert werden kann.“

»Ich glaube, dass Künste etwas artikulieren, was anders nicht artikuliert werden kann.«

Der Reiz der Musik gegenüber anderen Künsten liege darin, dass in ihren Verkörperungen dieser problematische Charakter von Kunst besonders deutlich werde. In einer Symphonie etwa habe man es mit Formen zu tun, die man nicht begrifflich fassen oder übersetzen könne. Zwar habe auch ein Roman oder ein Gemälde einen Bedeutungsüberschuss, der sprachlich nicht einzuholen sei, genau diese Verschllossenheit der Kunst für den begrifflichen Zugang werde aber an der Musik besonders deutlich. „Das ist der einfache Grund dafür, dass sich die Philosophie mit der Musik immer besonders schwergetan hat.“

Was ein Kunstwerk ausmache, ein Gemälde ebenso wie einen Roman oder eine Symphonie, sei die Form, nicht ein bloß sinnliches Material. Damit verweise ein Kunstwerk nicht nur auf sein Material, sondern bringe, im Sinne Adornos, das zur Sprache, was in der Gesellschaft nicht zur Sprache komme.

Feige vertritt dementsprechend einen explizit nicht relativistischen Kunstbegriff. Nicht jeder Popsong, nicht jedes Spiel, nicht jedes Foto sei Kunst. „Das bedeutet allerdings nicht, dass ich derjenige bin, der das letztendlich zu beurteilen hat.“ Der Kunstbegriff sei letztlich ein Produkt der Verständigung und des gesellschaftlichen Austauschs und entsprechend dynamisch.

»Man muss nicht jedes Computerspiel zum Kunstwerk erklären.«

Philosophie der Computerspiele

„Leitmotiv meines Arbeitens in der Ästhetik“, erklärt Daniel Martin Feige, „ist es immer, zu schauen, ob man nicht durch einen Blick auf vermeintliche Randbereiche neue Antworten auf zentrale ästhetische Fragen bekommt.“ Jazz sei nach wie vor eine schwierige Kunst, die stellenweise immer noch auf Vorbehalte treffe, aber von der sich vieles für überkommene und unkontroverse Arten von Musik lernen lasse. Eine vergleichbare Herangehensweise führte Feige zu der Beschäftigung mit Computerspielen. Auch diese würden zumeist – ähnlich dem Jazz – als ästhetisch potenziell minderwertiger als andere Gegenstände und vor allem als randständig und andersartig als andere ästhetische Phänomene wahrgenommen, ähnelten diesen aber dennoch.

„Mein Buch über Computerspiele“, so Feige, „war somit der Versuch zu zeigen, dass diese Spiele ein interessantes, ernst zu nehmendes, neues ästhetisches Phänomen sind, das uns viel sagen kann. Es ist aber auch eine Untersuchung darüber, wie sich unsere ästhetischen Grundlagen verändern, wenn man durch ein neues Medium auf sie schaut.“

Denn kein Medium unterstehe einer eigenen, geschlossenen Logik, sondern stehe im Austausch mit anderen Medien: Musik sei bildlich durchsetzt, Literatur könne einen visuellen Charakter haben, Filme einen poetischen. Das Computerspiel habe daher zunächst nichts genuin Eigenständiges, auch die Interaktion nicht, sondern sei ein neues Medium im Spannungsfeld anderer Medien.

Das Buch sei mit der Intention entstanden, das Computerspiel als ästhetisches und kunstfähiges Medium ernst zu nehmen. Inzwischen sei dieser Versuch unumstritten. Die Herausforderung bestehe nunmehr darin, es sich nicht zu einfach zu machen und das Medium zu adeln. Computerspiele seien nicht an sich Kunst, es gebe aber Computerspiele, die man ernsthaft im Kunstkontext diskutieren könne. „Würde ich heute das Buch noch einmal schreiben, würde ich andere Akzente setzen und deutlicher betonen, dass viele Computerspiele auch stark ideologisch sein können. Man muss nicht jedes Computerspiel zum Kunstwerk erklären.“

Angesichts seines theoretischen Interesses ist es nicht verwunderlich, dass Feige selbst über Spielerfahrung verfügt: „Ich gehöre zu der Generation, die damit aufgewachsen ist“, erzählt der Wissenschaftler. „Ich habe da viele Sachen erlebt, die mich geärgert haben, aber auch Dinge, die ich ästhetisch unglaublich faszinierend fand, wie im Film oder in der Literatur auch.“

Feiges persönliches Lieblingsspiel ist *Jagged Alliance 2*, „ein Strategiespiel wie eine 80er-Jahre Actionfilmfantasie, die auf Schach trifft.“ Begeistert haben ihn auch die Spiele des Entwicklungsstudios Looking Glass wie die *System Shock*-Reihe. Von den kleineren Formaten hat ihn vor allem *Kentucky Route Zero* begeistert, „ein sehr bedeutsames Spiel“, wie Feige betont. „Der Witz von *Kentucky Route Zero* liegt nicht nur darin, dass es sehr narrativ ist und man nicht gewinnen und verlieren kann, sondern vor allem darin, dass es die Grenzen des Mediums in die Realität überschreitet. So kommt in dem Spiel etwa ein Theaterstück vor, das die Macher des Spiels als Stück eines fiktiven Autors tatsächlich veröffentlicht haben. In diesem Sinne ist das Spiel sehr selbstreflexiv.“

Fragwürdig an Spielen sei weniger die Gewalt, sondern die häufig implantierte Glücksspiellogik, die die Spieler immer wieder dazu anhielten, Zeit und Geld zu investieren. Die Gewalt sei unter ethischen Gesichtspunkten nicht das Problem, denn diese würde, wenn überhaupt, Gewalthandlungen eben nur darstellen. Was den ästhetischen Aspekt solcher Spiele angehe, so seien diese, gerade aufgrund ihrer Bewegung und ihrer überzogenen Gewalt, popkulturell bedeutsam, das mache sie aber noch nicht automatisch zu einem Kunstwerk. „Ich bin mir nicht sicher, ob *Quake* ein Kunstwerk ist. Auch *Tetris* nicht. Das zu behaupten, ist eine überzogene Reaktion von Game-Studies-Forschern. Nicht alles, was Spaß macht und erfolgreich ist, muss man in die Kunst eingemeinden.“ Dazu gehöre auch, dass nicht jedes Spiel unter die Meinungsfreiheit falle, denn genauso, wie es gewaltverherrlichende Schriften oder Filme gebe, genauso gebe es ohne Zweifel gewaltverherrlichende Spiele, über deren Indizierung ein ernsthafter Diskurs stattfinden müsse.

Philosophie des Designs

Noch einmal vollkommen neu und anders stellt sich die Frage nach der Kunst im Zusammenhang mit Design. Auch hier beharrt Daniel Martin Feige auf einem nicht relativistischen Kunstbegriff und hebt zunächst einmal das Design von der Kunst ab. Nur weil ein Designerstück wie Dieter Rams' Schneewittchensarg im Museum stehe, sei es noch keine Kunst, sondern eben ein wichtiges oder epochemachendes Stück Design. „Ein zentraler Unterschied zwischen Design und Kunst ist, dass man sich bei Kunstwerken fragen kann, was das sein soll und wo es anfängt oder aufhört.“ Design hingegen sei zu etwas gut und dabei zumeist im Sinne von Lucius Burckhardt eben unsichtbar. Das heiße, es erfülle seinen Zweck und seine Funktion und falle erst dann auf, wenn es nicht mehr funktioniert.

„Der zentrale Gedanke meines Buches über die Philosophie des Designs ist daher“, so Feige weiter, „dass wir die Begriffe, die wir aus der ästhetischen Tradition haben – interessenloses Wohlgefallen, Zweckmäßigkeit ohne Zweck usw. –, nicht einfach auf Design anwenden können.“ Design sei zwar ästhetisch, funktioniere aber anders als die Kunst – gerade, weil es sich hier um funktionale Gegenstände handle.

Zugleich sei das Design nicht einfach eine Folge der Funktion, sondern werde in diesem Sinne aus der Funktion erarbeitet. Alle Stühle seien letztlich zum Sitzen da, aber man könne nicht über das Design von Stühlen sprechen, ohne über die Geschichte des Sitzens zu reden, die Geschichte von Stühlen und letztlich sogar über ethische Fragen. „Gegenstände bestimmen unser tägliches Handeln und haben daher immer auch eine moralische oder sogar politische Komponente. In der Designdebatte drückt sich das seit geraumer Zeit in Begriffen wie Critical Design oder Social Design aus.“

»Kunst, die die Welt verbessern will, wird zur Ideologie. Umgekehrt beim Design. Design, das die Welt nicht verbessern möchte, wird Ideologie.«

Design geht für Daniel Martin Feige somit über die reine Form hinaus und bündelt zahlreiche andere, auch soziale Aspekte. Das hat, zu Ende gedacht, Konsequenzen. Denn umgangssprachlich könnte man etwa argumentieren, dass es nicht nur schöne Waffen gibt, vom schönen Kampfflugzeug bis zum schönen Gewehr, sondern dass gerade diese Gegenstände häufig eine gelungene Verbindung von ästhetischer Form und Funktionalität darstellen. Feige hält dem entgegen: „Ein schönes Jagdflugzeug kann es geben, wenn man es nicht als Designgegenstand begreift, sondern als eine visuelle Konstellation, als reine Form. Aber Design fängt für mich da an, wo es eben nicht reine Form ist.“ Und selbst dann könne man noch sagen, ein Gegenstand erfülle seine Funktion auf eine paradigmatische Weise, etwa eine Waffe, die besonders gut in der Hand liege. „Doch an diesem Punkt“, insistiert Feige, „beginnt die Kritik eines zu sehr rein funktional begriffenen Designs. Es geht eben nicht nur um den Entwurf eines ästhetischen und funktionalen Gegenstandes, sondern meiner Meinung nach auch immer um die Legitimität der Zwecke, für die der Gegenstand gebraucht wird.“ Viele Designer würden es sich – ähnlich den Spieleentwicklern – hier zu leicht machen: in der Illusion, die Zwecke ihrer Entwürfe irgendwie im Griff zu haben.

Doch auch in einem viel unspektakulärerem Sinne hätten Designer eine ethische Verantwortung: „Man kann nicht nicht designen“, betont der Wissenschaftler. Zugleich aber bestehe das Problem der ästhetischen Aufdringlichkeit einzelner Gegenstände, aber auch ihr kommerzieller Überredungscharakter, da Design eben immer auch Marketing und Kaufappell sei. Das gelte nicht zuletzt auch für das Design von Medien oder Medienplattformen wie etwa Facebook, die ihre eigentliche Funktion geradezu verschleierten und damit antiemanzipatorisch seien.

„Allerdings gab es im Design auch immer Gegenbewegungen, Autoren wie etwa Victor Papanek und seine Tradition, die für ein Design plädiert, das offenlegt, was es tut und auch dafür verantwortlich ist.“ Auch hier greife natürlich wieder die Branding-Logik, da mit dem Gedanken der Nachhaltigkeit wiederum ein Verkaufsargument kommuniziert werde, aber das Anliegen selbst sei wichtig. Zentrale Zukunftsfragen wie etwa die Mobilität bekämen wir nicht ohne einen angemessenen Blick auf Designfragen in den Griff. „An zentralen Stellen werden Objekte gefragt sein, die expliziter machen, dass sie nicht reibungslos funktionieren, sondern die ihre Gemachtheit auch ausstellen.“

Es sei, so Feige weiter, nicht per se ausgemacht, dass Design immer ideologisch sei. Man könne auch über ein Design nachdenken, das nicht einfach nur schöne Hochglanzprodukte produziere. Auch hier liege gegebenenfalls ein Unterschied zur Kunst: „Kunst, die die Welt verbessern will, wird zur Ideologie. Umgekehrt beim Design. Design, das die Welt nicht verbessern möchte, wird Ideologie.“

Ein Beispiel für beeindruckendes und gelungenes Design sind für Feige die Entwürfe der Mailänder Gruppe Memphis: „Das ist nicht mein Lieblingsdesign, aber was ich an diesen Gegenständen großartig finde, ist, wie in ihnen die ganze Lebensform der 1980er-Jahre aufscheint. Man sieht geradezu die Videos von Duran Duran, die Kleidung. Das ist zeitgeschichtlich toll, das sind aber auch markant verdrehte Gegenstände.“

Im aktuellen Design seien hingegen die politischen, sozialen und ökologischen Faktoren bestimmend. Auch wenn der Begriff problematisch sei, sei Social Design momentan das wichtigste Thema. „Das Design ist sehr politisch geworden. Ich bin skeptisch, ob es diesen Anspruch einlösen kann, aber das ist eine zentrale Entwicklung der letzten Jahre.“



Dr. Alexander Grau arbeitet als freier Kultur- und Wissenschaftsjournalist u. a. für „Cicero“, „NZZ“ und den Deutschlandfunk.

Sich selbst



©Annakathrin Kojkut

Die Kommunikation über Bilder hat durch die sozialen Medien enorm an Bedeutung gewonnen. Dr. Wolfgang Ullrich, von 2006 bis 2015 Professor für Kunstwissenschaft und Medientheorie an der Staatlichen Hochschule für Gestaltung Karlsruhe (HfG) und seither freiberuflich tätig, forscht zum Wandel der digitalen Bildkultur. *tv diskurs* sprach mit ihm über das Verhältnis von Selbstinszenierung und Authentizität und die Entwicklung einer globalen Bildsprache.

zum Bild machen

Christina Heinen im Gespräch mit Wolfgang Ullrich

Es ist viel darüber geschrieben worden, wie im Netz die Trennung zwischen „öffentlich“ und „privat“ verschwimmt. Wirkt sich das auch auf unser Verständnis aus, was wir als authentisch empfinden?

Grundsätzlich ja. Es stellt sich natürlich die Frage, wer überhaupt das Interesse hat, authentisch zu wirken. Das betrifft gar nicht all diejenigen, die sich in den sozialen Medien artikulieren, sondern wahrscheinlich nur bestimmte Milieus. Genauso ist es auf der Seite der Rezipienten. Es ist nicht allen wichtig, etwas, das sie sehen, als authentisch beurteilen zu können. Das müsste meiner Ansicht nach unterschieden werden.

Wie definieren Sie Authentizität?

Damit der Begriff überhaupt Sinn macht, muss man davon ausgehen, dass es so etwas wie eine wahre Identität gibt, ein spezifisches Selbst, den Wesenskern einer Person, dem mehr oder weniger entsprochen wird. Je mehr dies der Fall ist, desto besser ließe sich von Authentizität sprechen. Davon ausgehend, dass es eine feste Identität gibt, ist „authentisch“ alles, was ihr zur Darstellung und Geltung verhilft. „Nicht authentisch“ ist dann alles, was gewissermaßen quer zu dieser Identität liegt.

Man kann aber genauso ein Menschenbild vertreten, in dem der Mensch nicht die eine feste Identität hat. Stattdessen besteht sein Handeln aus Rollenspielen, die in den jeweiligen Situationen verkörpert werden. Dieses Menschenbild ist kontextabhängig, plural, vielfältig, offen und flexibel. Der Mensch ist dann die immer veränderliche Summe all dessen, was er tut und was ihm widerfährt. Hier macht der Begriff des Authentischen keinen Sinn mehr; zwischen „authentisch“ und „nicht authentisch“ kann nicht mehr unterschieden werden.

Würden Sie sagen, der Begriff des Authentischen ist gar nicht mehr brauchbar?

Das ist meiner Meinung nach tatsächlich vom Menschenbild abhängig. In einer eher traditionellen Vorstellung gibt es so etwas wie das wahre Selbst, das gefunden und dem gefolgt werden muss. Das spielt etwa in der Ratgeberliteratur und der Esoterik eine große Rolle. In postmodernen

Zusammenhängen wird hingegen nicht mehr davon ausgegangen, dass es das wahre Wesen, die reine Essenz von etwas, gibt. Es sind nun eher andere Kriterien, nach denen unterschieden wird: beispielsweise, ob etwas passend in einer Situation oder zu einem Anlass ist, ob es gemessen am Kontext originell ist oder nicht, ob es mutig ist oder provokant. Das sind dann relevante Kategorien, aber nicht die Frage, ob etwas authentisch in dem Sinne ist, dass es einer Identität entspricht.

Sie haben sich mit Selfies auseinandergesetzt. Der erste Satz in Ihrem Buch Selfies lautet: „Wer ein Selfie macht, macht sich selbst zum Bild.“ Was bedeutet das?

Zunächst einmal ist gemeint, dass der eigene Körper, das eigene Gesicht bewusst zu einer semantischen Fläche wird. Der eine will ein Selfie machen, das seine wahre Identität abbildet und mit dem die eigenen Gefühle wahrhaftig ausgedrückt werden. In dem Sinne wäre es auch authentisch. Andere wollen ein Selfie mit der Absicht machen, eine bestimmte Rolle, die sie gerade spielen, oder eine Situation, in der sie sich befinden, in Szene zu setzen. Und das soll dann möglichst perfekt und professionell, ja witzig sein. Da geht es also nicht um Authentizität, sondern eher um Professionalität.

Die gängige Kritik lautet, dass es narzisstisch sei, so viele Fotos von sich selbst zu machen und dann auch noch zu erwarten, dass andere das wahnsinnig interessiert. Andererseits wird auch gern kritisiert, dass die Fotos im Hinblick auf ein Publikum erstellt wurden und von daher nicht wirklich authentisch sein können. Wie stehen Sie zu Selfies?

Der Narzissmus-Vorwurf wird mir zu voreilig erhoben, gerade weil Selfies meist adressiert sind und als Mittel der Kommunikation verwendet werden. Sie haben gerade nicht nur die Funktion, dass der Mensch sich in seinem Bild spiegeln möchte, sich selbst gefallen und bewundern möchte. Das wäre Narzissmus. Es geht eher darum, mit anderen in Kontakt zu treten, gerade nicht die eigene Sonderrolle herauszuheben.

Die mythische Figur des Narziss war so überheblich, dass sie noch nicht einmal mit anderen geredet hat. Sie genüg-

te sich selbst. Ihre Devise war: Ich bin schön und alle anderen sind hässlich – warum soll ich mich dann unterhalten, wenn ich mich selbst betrachten kann?

Das ist meines Erachtens nicht der Sinn von Selfies. Ganz im Gegenteil! Es geht oft sogar darum, sich ein bisschen lächerlich zu machen, z. B. mit einem Duckface oder mit einem Filter – vielleicht, um eine Hemmschwelle bei anderen zu nehmen.

Das Kommunikative scheint zu überwiegen und auch, dass man sich selbst sehr bereitwillig in Kategorien ein-sortiert: Urlaub am Strand, frisch verliebt oder verlobt etc. Das zeugt eher davon, sich einordnen zu wollen, statt die Andersartigkeit zu betonen.

Genau...

Selfies sind ein globales Phänomen. Gibt es in anderen Teilen der Welt überhaupt so viele Bedenken und Kritik daran?

Soweit ich das wahrnehme, ist die Kritik eine typisch westeuropäische Angelegenheit. Das hat vermutlich etwas damit zu tun, dass hier noch sehr stark die Vorstellung verbreitet ist, es gebe so etwas wie einen Wesenskern, der durch oberflächliche Bilder verdeckt bzw. verfehlt werde. In den asiatischen Kulturen dominiert von vornherein ein anderes Menschenbild. Die Vorstellung, ein Selfie könnte oberflächlich sein, spielt dort keine Rolle. Man verwendet dort viel selbstverständlicher und hemmungsloser solche Formen der Kommunikation.

Interessant ist auch, dass es eine globalisierte Bildsprache gibt. Die Filter und Apps sind ja nicht lokal begrenzt.

Genau. Da kommt es sicher auch zu Annäherungen zwischen den Kulturen. Für mich ist ein schönes Beispiel der Erfolg von Emojis. Sie sind so etwas wie Paradigmen von Kommunikation, die sich durchschlagen auf die Mimik, die man mit dem eigenen Gesicht macht, wenn man sich selbst zum Bild macht. Da entsteht eine Art globales Idiom.

Die Mimik von Emojis wird nachgeahmt, obwohl sie gar nicht natürlichen Gesichtsausdrücken ähnlich ist?

Ein Auge auf, ein Auge zu und die Zunge streckt man heraus – das gab es vorher nicht als eingeführten Gesichtsausdruck. Inzwischen ist das, beeinflusst von Emojis, ein gängiger Ausdruck auf Selfies.

Gesichtsausdrücke hängen auch mit bestimmten Affekten zusammen. Sie haben untersucht, wie auf Instagram Affekte – insbesondere Trauer – gestaltet werden.

Auch Affekte werden auf diese Weise sehr stark zum Gegenstand von Kommunikation. Diejenigen, die solche Trauerbilder sehen, merken, dass jemand in einer ganz bestimmten Situation ist, und reagieren dann auch auf eine ganz bestimmte Art und Weise: mit Affekten, konkreten Handlungen, einem Kommentar oder mit Emojis. In der Moderne war die Trauer eher ein privates Gefühl. In anderen Kulturen gibt es so etwas wie Klageweiber und öffentliche Rituale, um diesem Affekt Ausdruck zu verleihen und ihn dann auch kollektiv zu erleben. Damit wird denjenigen, die unmittelbar betroffen sind, eine Art Unterstützung und Solidarität erwiesen.

So etwas Ähnliches entwickelt sich aktuell, zumindest bei Leuten, die viele Follower und die Fähigkeit haben, ihre Trauer zu kommunizieren: Indem sie ihre Trauer teilen, können ihnen ihre Follower ein Stück weit Last abnehmen. Die Trauernden sind mit ihren Gefühlen dann nicht mehr allein.

Darüber hinaus ist das Kommunizieren der eigenen Trauer bei einigen Influencern auch verbunden mit der Werbung für bestimmte Produkte. Wie bewerten Sie diesen kommerziellen Aspekt der Gestaltung dieses Affekts?

Durch die Produkte erfahren die Affekte eine Konfektionierung, was es eventuell leichter macht, damit umzugehen. Die Verdinglichung kann vielleicht auch eine Hilfe sein, überwältigende Gefühle zu portionieren, zu verarbeiten oder sich in Distanz zu bringen. Das würde ich also nicht nur kritisch sehen.

Kann man denn allgemein sagen, wie sich die Kommunikation verändert, wenn sie stark über Bilder erfolgt und damit über konfektionierte Ausdrucksformen?

Es lässt sich vermuten, dass das eine Art von Sicherheitsgefühl stiftet, weil man mit ähnlichen Zeichen agiert.

Wirken soziale Medien anders auf das Schönheitsideal, als es Massenmedien tun?

Soziale Medien bieten die Chance für pluralere Schönheitsideale. Die ganze Body-Positivity-Bewegung würde sich wesentlich schwerer tun ohne die sozialen Medien. Massenmedien definieren sich sehr stark über Quantität, sie neigen daher zu Verallgemeinerung. In den sozialen Medien gibt es viel mehr Sender, damit wird auch vieles sichtbar und kommt zur Geltung, das bisher in der Masse untergegangen ist.

Pornografie

Hypothesen und Fakten zu möglichen Auswirkungen auf die psychosexuelle Entwicklung von Kindern und Jugendlichen

Mit der flächendeckenden Verbreitung des Internets hat eine dramatische Veränderung sowohl im Hinblick auf die Zugriffsmöglichkeiten auf pornografisches Material als auch hinsichtlich der Menge und Ausdifferenziertheit der angebotenen Inhalte stattgefunden. Noch nie hatten Kinder und Jugendliche derart früh und einfach Zugang zu Pornografie unterschiedlichster Art wie heute. Dies hat zu einer seit Jahren ausgetragenen Diskussion über eine mögliche Entwicklungsgefährdung von Minderjährigen geführt. Ziel dieser Kurzübersicht ist es, zu einer Versachlichung der sehr kontrovers und in Ermangelung ausreichender Sachkenntnis oft einseitig geführten Problemdebatte beizutragen.

Das Thema „Pornografie“ polarisiert: Die konträren wissenschaftlichen Positionen ebenso wie die populären Beurteilungen in der Diskussion über Auswirkungen von pornografischen Medieninhalten, insbesondere dem im Internet vorgehaltenen Angebot, das auch Formen von Gewalt-, Devianz- und Delinquenz-Pornografie umfasst, oszillieren zwischen zwei Extremen (Hill 2011; Döring 2011; Korte u. a. 2016; Korte 2018). Die öffentlichen Verlautbarungen reichen von eindringlichen, teils katastrophisierenden Warnungen vor einer vermeintlich gravierenden Kindeswohlgefährdung bzw. unausweichlichen Störung der psychosexuellen Entwicklung mit nachhaltiger Beeinträchtigung der Intimbeziehungen von Heranwachsenden und angeblicher sexueller Verrohung einer ganzen Generation über Relativierung oder abwiegelnd-banalisierende Beschwichtigungen bis hin zu leichtfertiger Verharmlosung und pauschalen Unbedenklichkeitserklärungen, inklusive idealisierender Verklärung von Pornografie, wonach Pornokonsum positiv zur Entwicklung liberalerer, sexualitätsbezogener Einstellungen und zum Abbau von Tabus beitragen könne.

Im Zuge des anhaltenden „Erregungsdiskurses“ über Internetpornografie und die vermeintlich „sexuell verwehrlose“ „Generation Porno“ sind mehrere Punkte von Interesse, denen in der Forschung bislang mit erstaunlich unterschiedlichem wissenschaftlichem Anspruch auf Vollständigkeit, Differenziertheit und abschließende Klärung nachgegangen wurde. Es geht um die Fragen,

- *ab welchem Alter* heutzutage Kinder und Jugendliche mehrheitlich mit pornografischen Inhalten im Netz (unfreiwillig) in Berührung kommen und/oder *wie häufig* sie diese selbst gezielt abrufen sowie aus *welchen Motiven* und zu *welchem Zwecke* dies geschieht;

- *welcher Art* die Pornografieinhalte sind, *welche emotionalen Reaktionen, Bedeutungszuschreibungen und Bewertungen* sie aufseiten der minderjährigen Rezipienten auslösen, wobei auch *geschlechtstypische Unterschiede* von Interesse sind;
- *welche Kurz- und Langzeitwirkungen* die Konfrontation mit dem pornografischen Material haben könnte und *welche möglichen Folgen* sich daraus für Kinder bzw. Jugendliche und die (spätere) Paarsexualität ergeben – vielleicht die wichtigsten Aspekte der Diskussion.

Datenlage zur Verbreitung, zum Alter bei Erstkontakt und zu Nutzungsgewohnheiten

Sexualität ist *das* zentrale Thema der Adoleszenz – entwicklungspsychologisch bedingt und infolge der pubertätsbedingten körperlichen Reifungsvorgänge. Da wundert es nicht, dass Jugendliche ein besonderes Interesse an Darstellungen sexueller Interaktionen als „Anschauungsmaterialien“ haben. Eine mittlerweile kaum noch überschaubare Reihe vorrangig nach 2005 publizierter Untersuchungen (Überblick: Peter/Valkenburg 2016; Korte 2018) belegt, dass Kinder und Jugendliche gezielt im Netz nach sexuellen Darstellungen suchen, teilweise aber auch mit Pornografie ungewollt konfrontiert werden. Ein Problem der Vergleichbarkeit diskrepanter Studienergebnisse ergibt sich dabei aus der uneinheitlichen Definition von Pornografie; erfasst wird stets, was unter das je unterschiedliche Verständnis von Pornografie der jeweils adressierten Zielgruppe fällt. Dennoch ist durch die vorliegenden Daten belegt: Etwa die Hälfte der Jungen hatte – gewollt oder ungewollt – bis zum Alter von 14 Jahren bereits Kontakt zu Pornografie, vielfach bereits vor dem 10. Lebensjahr, weshalb das *durchschnittliche Alter bei Erstexposition* beim männlichen Geschlecht noch vor Beginn des Jugendalters liegt; bei den Mädchen hat bis zum 14. Geburtstag ca. ein Drittel Erfahrung mit Pornografie. Mit fortschreitendem Alter nähern sich die Zahlen eines erfolgten Kontakts mit (Internet-)Pornografie zumindest bei männlichen Jugendlichen den 100 % an.

Eklatante Unterschiede zwischen den Geschlechtern zeigen sich in der *Häufigkeit der Nutzung*, die bei Jungen wesentlich höher ist. Insbesondere Intensivnutzer finden sich nach Resultaten mehrerer Studien fast ausschließlich unter männlichen Jugendlichen (Peter/Valkenburg 2006; Luder u. a. 2011). Hinsichtlich der *Art der Pornografie*, die von Jugendlichen konsumiert wird, und der von ihnen getroffenen Auswahl ist die Datenlage dünner; dies gilt ebenso für die emotionalen Reaktionen und Bewertungen. Hinweise lieferte eine Studie von Pro Familia, in die Kinder ab 11 und Jugendliche bis 18 Jahren eingeschlossen wurden. Den Ergebnissen zufolge schaut die überwiegende

Mehrheit pornografische Videoclips, deren Inhalte als „Soft(-porno)“ oder als „mittel“ kategorisiert wurden; eine Minderheit von immerhin 16 % gab jedoch an, auch mit sogenannter „harter Pornografie“ (d. h. Gewaltpornografie, paraphile Themen wie Missbrauch von Kindern, Sodomie, Nekrophilie) in Berührung gekommen zu sein. Aktiv und gezielt aufgesucht wurden in der Regel erotische Darstellungen nackter Körper und „normalen“ Geschlechtsverkehrs („soft“); die Reaktionen darauf wurden überwiegend als positiv (Erregung, Informationsgewinn), von 20 % hingegen als negativ (Ekel, Angst, Scham, Wut) beschrieben, wobei Negativbewertungen häufiger – erstens – bei jüngeren Befragten und – zweitens – bei den teilnehmenden Mädchen vorgenommen wurden. Mit zunehmendem Alter nahmen bei beiden Geschlechtern die positiven Reaktionen zu, die negativen ab. Gewalttätige und paraphile Sexualität wurde fast unisono und unabhängig vom Alter der Befragten abgelehnt; die überwiegenden Reaktionen waren Angst und Ekel – wobei immerhin auch 3 % der Jungen angaben, durch „harte“ Pornografie sexuell erregt worden zu seien (Altstötter-Gleich 2006).

Der Genderspekt – differente Nutzungsmotive und -häufigkeit bei Jungen und Mädchen

In der *Bravo-Dr.-Sommer-Studie* (2009; N = 1.228) mit 11- bis 17-Jährigen berichteten 56 % der Jungen, auf pornografische Darstellungen mit sexueller Erregung zu reagieren und diese zur Masturbation zu nutzen, während 46 % der Mädchen aversive Reaktionen äußerten. Auch in einer Untersuchung mit isländischen Teenagern beiderlei Geschlechts (N = 323; 14 bis 18 Jahre) gaben Jungen signifikant häufiger als Mädchen an, Pornografie bringe ihnen Spaß (65 % versus 23 %), sei sexuell erregend (78 % versus 39 %) und stelle zudem eine wichtige Informations- (38 % versus 23 %) und Inspirationsquelle (51 % versus 21 %) dar. Mädchen hingegen fanden Pornografie häufiger abstoßend als Jungen (37 % versus 14 %). Ein knappes Drittel der Mädchen meinte, dass Pornografie zu sexueller Aggression führen könne; diese Befürchtung äußerten nur 14 % der befragten Jungen. Umgekehrt glaubten 7 % der Jungen und lediglich 3 % der Mädchen, dass der Zugang zu pornografischen Filmen einen protektiven Effekt hinsichtlich Vergewaltigungen habe (Kolbein 2007).

Dieser wiederkehrend gefundene *ausgeprägte Gendereffekt* bei der Pornografienutzung wird jedoch selten hinreichend erklärt. Mädchen konsumieren sehr wohl auch Pornografie, allerdings nicht annähernd im gleichen Umfang wie Jungen. Und größtenteils aus anderen Motiven: Sie nutzen Pornos primär als Quelle von Informationen über sexuelle Praktiken. Bisweilen

schauen sie Pornos gemeinsam mit anderen in der Gruppe oder mit ihrem Freund; anders als die Jungen nutzen sie diese jedoch höchst selten zur Masturbation. Woher dieser Unterschied? Üblicherweise wird davon ausgegangen, dass weibliche Sexualität sehr viel mehr angewiesen ist auf den Beziehungskontext, also wesentlich enger an das Vorhandensein einer bestehenden emotionalen Verbundenheit geknüpft ist. Daraus ließe sich auch die geringere Ansprechbarkeit von Mädchen auf Pornografie ableiten, ist doch deren Hauptkennzeichen die programmatische Beziehungslosigkeit.

Erotische Stimulation und sexuelle Erregung sind bei Frauen/Mädchen überdies weit weniger gekoppelt an optische Schlüsselreize, also nicht annähernd vergleichbar über visuelle Reize getriggert wie bei Männern. Vielmehr scheint für das sinnlich-sexuelle Erleben der Frau typischerweise auch anderen Sinnesmodalitäten eine wichtige Rolle zuzufallen. Zu erwähnen sind allerdings experimentelle Untersuchungen, welche mittels Bestimmung der vaginalen Lubrikation nachweisen konnten, dass die Darbietung sexueller Stimuli in Form erotischen Bildmaterials sehr wohl auch bei den Studienteilnehmerinnen messbare psycho-physiologische Körperreaktionen hervorzurufen in der Lage ist; diese werden jedoch interessanterweise von den Betroffenen nicht notwendigerweise als bewusste sexuelle Erregung wahrgenommen. Das zeigt zum einen, dass der Vorgang der sexuellen Lust auf komplexen, durch Sexualhormone modulierten Steuerungsmechanismen von hypothalamischen, limbischen und neokortikalen Hirnregionen beruht, auf den auch inhibitorische Einflüsse seitens des Großhirns Einfluss nehmen; zum anderen wirft dies Fragen auf, inwiefern (maßgeblich) auch *kulturelle Einflüsse* in Form tradiert Rollenmodelle mit entsprechenden *Erwartungszwängen* und *erziehungsbedingten Hemmungen* verantwortlich für die geringere Ansprechbarkeit des weiblichen Geschlechts auf Pornografie sein könnten.

Auswirkungen von Pornografie auf Minderjährige – Hypothesen, Mythen, Fakten

Annahmen bezüglich der erwarteten kurz- und langfristigen Effekte bzw. Negativfolgen von Pornografienutzung basieren vorrangig auf den zentralen *lerntheoretischen Paradigmen* der Verstärkung von Verhalten durch klassische und operante Konditionierung, der Theorie der Exemplifikation und Nachahmung dargestellter Praktiken, Einstellungen und Verhaltensweisen (Lernen am Modell) sowie des sozialen Vergleichs. Entsprechende Hypothesen sind Gegenstand einer Reihe von Studien, die nach *korrelativen Zusammenhängen* suchen. Mögliche Effekte können auf verschiedenen Ebenen untersucht werden:

- auf der Ebene der Überzeugungen, persönlichen Werte und *Einstellungen* zur Sexualität, die sich beispielsweise auf Fragen zu unverbindlichen Sexualkontakten beziehen;
- auf der Wahrnehmungsebene, z. B. der *empfundenen Realitätsnähe* pornografischer Skripte, inklusive der darin enthaltenen *Geschlechterrollen-Stereotypien*, sowie der subjektiven Reaktion auf die dort vorgehaltenen *Schönheits- und Leistungsideale*;
- auf der *sexualitätsbezogenen Verhaltensebene*, bezogen auf sexuelle Gewohnheiten (z. B. Praktiken) ebenso wie auf riskantes Sexualverhalten und Umgang mit Sexpartnern.

Befürchtet wird, dass Minderjährige die *Realitätsferne* pornotypischer sexueller Skripte nicht richtig einschätzen können, sie sich unreflektiert an den dort gezeigten Verhaltensmustern bzw. sexistischen Einstellungen orientieren und dass Pornografie im Internet (und anderen Medien) ihnen unhinterfragt als Modell für tradierte *stereotype Geschlechtsrollenbilder* und die eigene Beziehungsgestaltung dienen könnte. Unbestritten ist diese *Kultivierungsthese* allerdings nicht: Neben repräsentativen Querschnitts- (Peter/Valkenburg 2007; Braun-Courville/Rojas 2009) und Longitudinalstudien (Peter/Valkenburg 2009), die einen korrelativen Zusammenhang zwischen (Ausmaß der) Pornografieexposition und freizügigen, teils *problematischen sexuellen Einstellungen* nahelegen, gibt es auch Untersuchungen, deren Ergebnisse keinerlei Hinweise erbrachten, dass Werte und Normen, die in Pornografie vermittelt werden, von Jugendlichen kritiklos übernommen würden oder dass die inszenierten Klischees ihnen als Rollenmodell dienen (Popanda 2009; Angermann 2009).

Überdies wird immer wieder warnend darauf hingewiesen, dass Jugendliche, die bereits sexuell aktiv sind, sich durch Vergleich mit pornotypischen Skripten, Darstellerinnen und Darstellern (in der Regel jung, attraktiv, potent) selbst unter *sexuellen Leistungsdruck* setzen und entsprechende Versagensängste bzw. Minderwertigkeitsgefühle entwickeln könnten – ist doch der Sex in der Mainstream-Pornografie oftmals ein Bereich der Superlative, bei dem (meist) makellose, allzeit bereite Körper aufeinandertreffen und sich stundenlang bei multiplen „Feuerwerksorgasmen“ vergnügen. Ohne Frage ist Pornografie dann problematisch, wenn sie Leistungsdruck aufseiten der Nutzer erzeugt. Oder wenn sie Irritationen bezüglich des Körperelbstbildes respektive der eigenen Attraktivität nach sich zieht; besonders in einem Alter, in dem der eigene Körper ohnehin meist kritisch betrachtet wird. Tatsächlich äußerten in mehreren Interviewstudien 20–30 % der Befragten Befürchtungen hinsichtlich einer negativen Beeinflussung des Sexuallebens durch Pornokonsum.

Insbesondere Mädchen berichten über *Verunsicherungen infolge unrealistischer Vergleichsmaßstäbe* bezogen auf ihr Äußeres (Kolbein 2007; Mattebo u. a. 2012). Es ist davon auszugehen, dass die neue Sichtbarkeit des äußeren weiblichen Genitals zu einer *Schönheitsnorm* und in der Folge zu einer Zunahme von Operationen zur Schamlippenverkleinerung geführt hat, auch bereits bei Minderjährigen.

Diffiziler und weitaus komplexer ist die Datenlage zum Zusammenhang zwischen Pornografiekonsum und dem *sexuellen Verhalten* von Jugendlichen (Überblick: Korte 2018). Nachweisbar war eine Korrelation von regelmäßigem Konsum pornografischer Darstellungen bestimmter *Sexualpraktiken* und ihrer vermehrten Ausführung bzw. dem Wunsch danach (Popanda 2009). Sowohl Querschnitterhebungen als auch Longitudinalstudien lieferten zudem Hinweise, dass die Nutzung von Pornografie durch Jugendliche, insbesondere, wenn sie sehr häufig stattfindet, assoziiert ist mit einer höheren Wahrscheinlichkeit für frühzeitige Sexualkontakte. Doch die Mehrzahl der Jugendlichen hatte, ungeachtet ihrer in der Regel beträchtlichen Erfahrungen mit Pornografie, dennoch keinen Geschlechtsverkehr; auch werden unverbindliche, zufällige sexuelle Begegnungen von Jugendlichen heutzutage mehrheitlich abgelehnt. Trotz der allgegenwärtigen Medienpräsenz des Pornografischen ist aktuell unter Jugendlichen im Vergleich zu früheren Generationen das Vorherrschen einer eher konservativeren Sexualmoral mit Rückbesinnung auf traditionelle Werte wie Treue in der Partnerschaft zu verzeichnen (vgl. Ergebnisse der Wiederholungsbefragung der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung [BZgA]).

Allgemein könnte die Liberalisierung des Umgangs mit Pornografie auch positive Effekte haben, z. B., dass der gesellschaftliche Umgang mit Sexualität befreiter vonstattengeht. Das gemeinsame Anschauen von Pornos könnte es (nicht nur) Heranwachsenden erleichtern, über sexuelle Wünsche zu sprechen – obgleich bezüglich Letzterem Skepsis angebracht ist, denn Mainstream-Pornografie überzeugt ja nicht unbedingt durch intelligente Dialoge, Empathie, wechselseitige Rücksichtnahme und echte Partnerbezogenheit; sie taugt damit wohl nur bedingt als Modell für gute Kommunikation. Pornokonsum ist aber in gewisser Weise immer auch eine Art „virtuelles Probandieren“, insofern der Rezipient sich mit den Protagonisten identifiziert. Besonders für Angehörige sexueller Minderheiten kann dies bei Schwierigkeiten der Akzeptanz der eigenen sexuellen Vorlieben oder Orientierung zur Stärkung der eigenen sexuellen Identität beitragen und durchaus hilfreich sein bei der Entwicklung eines konsistenten Konzepts des eigenen Selbst.

In einer auf Selbstauskünften beruhenden Längsschnittuntersuchung an jungen Erwachsenen beiderlei Geschlechts (N = 600), die ausführlich zu ihrem Sexualleben befragt wurden, wurden *keinerlei* Anhaltspunkte dafür gefunden, dass der – rückblickend erhobene – Pornokonsum im Alter von 14 Jahren spätere Einstellungen und Verhaltensweisen beeinflusst hat oder zu einer *Beeinträchtigung der Intimität, sexuellen Erlebnisfähigkeit und Zufriedenheit in der Partnerschaft* führte; auch wurde in der retrospektiven Analyse kein Zusammenhang zwischen der Häufigkeit des früheren Pornokonsums und dem Grad der Übereinstimmung der individuellen, als „Verhaltensdrehbücher“ fungierenden sexuellen Skripte und Vorstellungen über den „besten Sex“ mit dem pornotypischen Skript gefunden (Štulhofer u. a. 2009).

Ein Großteil der befürchteten Negativfolgen von „normaler“, d. h. gewaltfreier Pornografie auf Jugendliche hat sich unterm Strich also ebenso wenig konsistent nachweisen lassen wie langfristige Negativeffekte auf das spätere sexuelle und Beziehungserleben. Insbesondere an Studien, die potenzielle Effekte auf der Verhaltensebene untersuchen, ist methodisch zu kritisieren, dass die Ergebnisse oftmals grob fahrlässig einseitig, im Sinne *unidirektionaler Kausalitätszuschreibungen* missinterpretiert wurden – ohne zu reflektieren, was hier „Henne und Ei“ ist. Dennoch scheint aus entwicklungspsychologischer Sicht eine ungleich größere Beeinflussbarkeit besonders junger Kinder durch pornografietytische Klischees und Geschlechterrollenmodelle durchaus denkbar. Vor allem aber gibt es rational begründbare Sorgen hinsichtlich deren möglicherweise im Vergleich zu Jugendlichen weit größeren Sensitivität gegenüber der Darstellung gewaltpornografischer Inszenierungen und abweichender Sexualitäten. Die Frage nach einer potenziellen Negativbeeinflussung bedarf also einer differenzierten Betrachtung in doppelter Hinsicht: Erstens spielt das Alter bzw. der Entwicklungsstand der Konsumenten eine Rolle und zweitens die Art der Pornos. Leider wird dieser notwendigen Differenzierung in den allermeisten Studien nicht Rechnung getragen.

Gewalt-, Devianz-, Delinquenz-Pornografie – Plädoyer für differenzierte Risikobeurteilung

Heutzutage ist es jedem halbwegs versierten Internetnutzer ohne eine real umsetzbare Altersbeschränkung problemlos möglich, sich innerhalb weniger Sekunden in sämtlich vorstellbare sexuelle Fantasiewelten zu klicken. Dazu gehören auch Paraphilien bzw. Inszenierungen sexueller Interaktionen mit nicht menschlichen Objekten, Praktiken in Verbindung mit Körperexkrementen (Urin, Kot, Sperma), Leiden oder Demütigung (BDSM, d. h. Zufügen von Schmerz, Selbsterniedri-

gung oder Erniedrigung der Partnerin/des Partners) und weitere als normabweichend wahrgenommene Formen von Sexualität bzw. Darstellungsweisen (Devianz-Pornografie). Selbiges gilt für inszenierte Vergewaltigungsszenen, erzwungene sexuelle (Missbrauchs-)Handlungen in macht-asymmetrischen Konstellationen, an Kindern und anderen nicht einwilligungsfähigen Personen (Behinderten, Betäubten), die nicht einvernehmlich erfolgen und somit per se einen Straftatbestand erfüllen (Delinquenz-Pornografie).

Aus experimentellen, an Erwachsenen durchgeführten Untersuchungen ist bekannt, dass sexuelle Erregung beim Sehen eines pornografischen Gewaltfilms nachweislich dessen Einfluss auf reales gewalttätiges Verhalten in nachgeschalteten Situationen verstärken kann („Erregungstransfer“). Demnach muss davon ausgegangen werden, dass zumindest bei einer Subgruppe vulnerabler Jugendlicher die Rezeption gewaltpornografischer Darstellungen die Hemmschwelle für die Umsetzung aggressiver Sexualfantasien und das Ausleben von grenzüberschreitendem sexuellem Verhalten herabgesetzt werden kann, wofür es bereits korrelative Hinweise gibt (Pribe u. a. 2007; Ybarra u. a. 2011). Weitgehend unbekannt (und aus ethischen und rechtlichen Gründen auch zukünftig kaum erforschbar) ist, ob es durch eine frühzeitige und wiederholte Konfrontation mit gewalthaltiger Pornografie oder solcher mit Darstellungen devianter (paraphiler) Sexualpraktiken, die von Minderjährigen im Zustand sexueller Erregung rezipiert wird – sei es unbeabsichtigt oder gewollt, d. h. gezielt aufgesucht –, zu einer dauerhaften Modifikation neuronaler/psychischer Strukturen und so zu einer möglichen Fixierung sexueller Devianz kommen könnte; denkbar wäre ein prägender Einfluss auf die Entwicklung intrapsychischer sexueller Skripte mit Ausbildung einer Präferenzstörung am ehesten bei emotional deprivierten Kindern.

Wann besteht definitiv ein Handlungs- und gegebenenfalls auch therapeutischer Interventionsbedarf? Grundsätzlich stellt Pornografie dann ein Problem dar, wenn sie einen Normierungs- oder Leistungsdruck nach sich zieht, wenn sie als dauerhafter Ersatz für reale zwischenmenschliche Sexualität verwendet wird oder der Konsum so dominiert, dass Verdacht der Verhaltenssucht (mit massiver Vernachlässigung anderer Lebensbereiche) aufkommt. In diesem Falle bedarf es, vergleichbar anderen Formen des pathologischen Mediengebrauchs, frühzeitig konkreter psychotherapeutischer Hilfsangebote. Alarmierend ist ferner ein exzessiver Konsum gewaltpornografischer Materials; hier sind gezielte präventive Ansätze zur Vorbeugung eigenen sexuell übergriffigen und aggressiven Verhaltens wichtig, die sich auf eine Verbesserung des Einfühlungsvermögens und der Fähigkeit zum Perspektivwechsel fokussieren.

Literatur:

- Altstötter-Gleich, C.:** *Pornographie und neue Medien. Eine Studie zum Umgang Jugendlicher mit sexuellen Inhalten im Internet.* Mainz [Pro Familia Landesverband] 2006
- Angermann, T.:** *Sexuelle Sozialisation im Jugendalter – Jugendliche Konsumenten pornographischer Inhalte im World Wide Web.* Diplomarbeit am Institut für Soziologie der Universität Leipzig 2009
- Braun-Courville, D. K./Rojas, M.:** *Exposure to Sexually Explicit Web Sites and Adolescent Sexual Attitudes and Behaviors.* In: *Journal of Adolescent Health*, 2/2009/45, S. 156–162
- Bravo-Dr.-Sommer-Studie:** *Liebe! Körper! Sexualität!* München 2009
- Döring, N.:** *Der aktuelle Diskussionsstand zur Pornografie-Ethik: Von Anti-Porno- und Anti-Zensur- zu Pro-Porno-Positionen.* In: *Zeitschrift für Sexualforschung*, 1/2011/24, S. 1–30
- Hill, A.:** *Pornografiekonsum bei Jugendlichen. Ein Überblick über die empirische Wirkungsforschung.* In: *Zeitschrift für Sexualforschung*, 4/2011/24, S. 379–396
- Kolbein, H. G.:** *Exposed – Icelandic teenagers' exposure to pornography.* In: S. V. Knudsen/L. Löfgren-Mårtenson/S.-A. Månsson (Hrsg.): *Generation P? Youth, Gender and Pornography.* Kopenhagen 2007, S. 103–117
- Korte, A.:** *Pornografie und psychosexuelle Entwicklung im gesellschaftlichen Kontext. Psychoanalytische, kultur- und sexualwissenschaftliche Überlegungen zum anhaltenden Erregungsdiskurs.* Gießen 2018
- Korte, A./Kuhle, L./Nagel, M./Beier, K. M.:** *Auswirkungen von Internet-Pornografie auf die psychosexuelle Entwicklung in Kindheit und Adoleszenz. Ein Beitrag zum anhaltenden Erregungsdiskurs.* In: *Pädiatrische Praxis*, 2/2016/86, S. 359–370
- Luder, M.-T./Pittet, I./Berchtold, A./Akré, C./Michaud, P.-A./Suris, J.-C.:** *Associations between online pornography and sexual behavior among adolescents: myth or reality?* In: *Archives of Sexual Behavior*, 5/2011/40, S. 1027–1035
- Mattebo, M./Larsson, M./Tydén, T./Olsson, T./Häggström-Nordin, E.:** *Hercules and Barbie? Reflections on the influence of pornography and its spread in the media and society in groups of adolescents in Sweden.* In: *The European Journal of Contraception and Reproductive Health Care*, 1/2012/17, S. 40–49
- Peter, J./Valkenburg, P. M.:** *Adolescents' exposure to sexually explicit online material and recreational attitudes toward sex.* In: *Journal of Communication*, 4/2006/56, S. 639–660
- Peter, J./Valkenburg, P. M.:** *Adolescents' exposure to a sexualized media environment and their notions of women as sex objects.* In: *Sex Roles*, 5/2007/56, S. 381–395
- Peter, J./Valkenburg, P. M.:** *Adolescents' Exposure to Sexually Explicit Internet Material and Sexual Satisfaction. A Longitudinal Study.* In: *Human Communication Research*, 2/2009/35, S. 171–194
- Peter, J./Valkenburg, P. M.:** *Adolescents and Pornography: A Review of 20 Years of Research.* In: *The Journal of Sex Research*, 4–5/2016/53, S. 509–531
- Popanda, D.:** *Pornografiekonsum unter männlichen Jugendlichen und dessen Einfluss auf Wahrnehmung, Einstellung und Verhalten.* Diplomarbeit am Institut für Soziologie der Universität Leipzig 2009
- Pribe, G./Akermann, I./Svedin, C. G.:** *High-Frequency Consumers of Pornography. A Swedish Study.* In: V. Knudsen/L. Löfgren-Mårtenson/S.-A. Månsson (Hrsg.): *Generation P? Youth, Gender and Pornography.* Kopenhagen 2007, S. 133–148
- Štulhofer, A./Schmidt, G./Landripet, I.:** *Pornografiekonsum in Pubertät und Adoleszenz. Gibt es Auswirkungen auf sexuelle Skripte, sexuelle Zufriedenheit und Intimität im jungen Erwachsenenalter?* In: *Zeitschrift für Sexualforschung*, 1/2009/22, S. 13–23
- Ybarra, M. L./Mitchell, K. J./Hamburger, M./Diener-West, M./Leaf, P. J.:** *X-rated material and perpetration of sexually aggressive behavior among children and adolescents: is there a link?* In: *Aggressive Behavior*, 1/2011/37, S. 1–18



© ole/LMU

Dr. med. Alexander Korte, M. A., ist Facharzt für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie am LMU-Klinikum München. Er schrieb das Buch *Pornografie und psychosexuelle Entwicklung im gesellschaftlichen Kontext. Psychoanalytische, kultur- und sexualwissenschaftliche Überlegungen zum anhaltenden Erregungsdiskurs.*

Hochgefährlich und ohne verlässliche Strukturen!

Mit Verschwörungsnarrativen gegen
Werterelativismus und Weltbild-Chaos

Wie unsere Welt und unser Leben entstanden sind und ob bzw. wie das eine und das andere enden, bleibt uns Menschen unverständlich und verborgen. Unendlichkeit können wir nicht denken. Um mit dieser Unwissenheit leben zu können, haben Menschen von jeher Narrative entwickelt, eine Fiktion, mit der sie das Unvorstellbare und Unerklärliche fassbar zu machen suchen. Seit der Aufklärung fokussiert sich die Wissenschaft auf die rationale Vernunft und versucht, Theorien zu konstruieren und diese in Experimenten zu verifizieren, zu falsifizieren und immer wieder in Zweifel zu ziehen. Auch angesichts der Coronapandemie können wir uns nicht damit abfinden, dass das Virus einfach so in die Welt gekommen ist. Durch die Suche nach Ursachen und Schuldigen entstehen Verschwörungstheorien. Dr. Jürgen Grimm, Professor für Kommunikationswissenschaft an der Universität Wien, hat untersucht, warum sie so erfolgreich sind.

Ist die mediale Berichterstattung zu einseitig und auf die vom Staat festgelegten Restriktionsmaßnahmen orientiert, womit sie Verschwörungstheorien fördert?

Die Medien haben daran schon einen gewissen Anteil. Es gibt extreme Fälle von Verschwörungstheoretikern wie Xavier Naidoo und Attila Hildmann, deren hohe Medienaufmerksamkeit dazu beiträgt, dass viele meinen, eine große Zahl Menschen sympathisiere mit Verschwörungstheorien. Dies kann deren Akzeptanz bei Mediennutzern

erhöhen, die sich an Mehrheitsmeinungen orientieren. Untersuchungen, die wir in Wien im Juni 2020 mit 607 Probanden durchgeführt haben, zeigen allerdings, dass die Sachlage komplexer ist. Es scheint, als ob die Mehrheit für Verschwörungstheorien während der Pandemie keineswegs anfälliger ist als in Normalzeiten. Wir sehen aber eine Spreizung zwischen denjenigen, die eher immun gegen Weltbild-Abschließungen und bestimmte paranoide Ideen sind, und anderen, die eben doch dahin tendieren.



Können wir im wissenschaftlichen Sinne eigentlich hundertprozentig sicher sein, woher das Virus genau kommt?

Was Wissenschaft ausmacht, ist der Zweifel an allem, was der Fall sein könnte. In postmodernen Zeiten ist der Zweifel demokratisiert und bezieht sich auch auf die Wissenschaft selbst. Das führt dann eben zu Nachfragen: Wo kommt das Virus her? Was war wirklich der Anfang? Darüber haben wir mehr oder weniger wahrscheinliche Vermutungen, die

immer wieder geprüft werden müssen. Was für Wissenschaftler ganz normal ist, wirkt für Laien widersprüchlich und chaotisch. Im Gegensatz dazu sagen die Verschwörungstheoretiker: „Wir wissen genau, was geschehen ist und wer dahintersteckt, überlegt doch mal, wem es nützt. Ihr seid klug, wenn ihr das durchschaut. Ihr seid dumm, wenn ihr den Lügen der Medien glaubt.“ Und wenn das von der Mühe entlastet, sich an Coronaauflagen zu halten: umso besser.

Kann die starke Spreizung auch damit zusammenhängen, dass viele Menschen den Mainstream-Medien positiv gegenüberstehen, während Verschwörunganhänger die Medien eher für regierungsgesteuert halten und aus Prinzip an allem zweifeln, was diese verbreiten?

Wir können in unseren Zahlen klar einen Zusammenhang zwischen der Neigung zu Verschwörungstheorien und Medienmisstrauen erkennen. In gewissem Maße ist eine negative Medientheorie auch Teil von Verschwörungserzählungen. Die Desinformation gehört zum Wirken dieser geheimen Kräfte im Hintergrund dazu, sonst würde man sie ja auch erkennen und ihrer habhaft werden. Wir sehen das aber als Teil eines größeren Komplexes. Nicht nur das Medienmisstrauen, sondern vor allem mangelndes Vertrauen in die Welt und die Menschen macht für Verschwörungstheorien anfällig. Dies hängt sehr stark mit Weltbildern und deren Dynamik zusammen, nicht zuletzt mit sogenannten Scary-World-Ansichten: Das, was wir immer mal wieder als Bedrohung im Leben oder in den Medien wahrnehmen, wird zu einer Weltzustandsbeschreibung generalisiert. So führen Kriminalitätsberichte nachweislich dazu, dass die Verbrechensfurcht wächst und in der Regel höher liegt, als es dem tatsächlichen Risiko entspricht. Man knüpft daran an, was man als Gefahr erkennt, übertreibt und verallgemeinert die Erfahrung und landet schließlich bei einem düsteren Weltbild, das bestimmte weitere Reaktionen nach sich zieht: Wo lauert die nächste Bedrohung, wo kommt sie her, wo führt sie hin? Verschwörungstheorien fügen dem noch ein klares Feindbild hinzu und schaffen so Handlungssicherheit: Was kann ich gegen die Bedrohung unternehmen? Ach so, ich muss nur den Verursacher beseitigen, schon ist das Problem gelöst. Es geht um eine entlastende Art des Weltbild-Managements, das aggressive Konsequenzen nach sich zieht.

In der populären Literatur sind Verschwörungstheorien schon lange vorhanden. Dort erweisen sie sich meist als zutreffend, auch wenn sie zu Beginn keiner glauben will.

Es gibt ja tatsächlich ganz reale Verschwörungen, die in der Literatur und im Film thematisiert und ausgeschmückt werden. Und natürlich sind diese Narrative oft der Ausgangspunkt für das, was wir in einem sozialpsychologischen Sinne Verschwörungstheorie nennen. In der literarischen

Kultur haben Fiktives und Reales schon immer koexistiert. Wir sind es gewohnt, Schein für Sein zu nehmen, wenn wir ins Theater oder ins Kino gehen. Dort werden alle möglichen Sachverhalte unterschiedlicher Wahrscheinlichkeit und unterschiedlichen Wahrheitsgehaltes in Fiktionen abgehandelt. Im Normalfall fällt der Vorhang und wir kehren hoffentlich unbeschadet und bei klarem Verstand ins reale Leben zurück. Was aus der Illusionsphase der Fiktion ins Alltagsleben einsickert, hat zuvor einen Realitätscheck durchlaufen und wird bei der Orientierung im Realitätsrahmen neu interpretiert. Zum Problem wird es dann, wenn fiktionale oder auch reale Einzelerfahrungen mit Weltbild-Abschließung verbunden werden. Hier liegt das Einfallstor für Verschwörungstheorien, deren Narrative aus der kulturellen Sphäre stammen und zu einem Glaubenssystem erstarren. Normalerweise ist man jeden Tag damit beschäftigt, Schein und Sein zu sortieren und alles einem Realitätscheck im Kontext aktueller Problemstellungen zu unterwerfen. Wenn man aber aufhört, kritische Prüfungen vorzunehmen, kann sich das zu einer paranoiden Konstruktion auswachsen, die sektenähnliche Erscheinungen hervorruft und potenziell sogar Mordabsichten motiviert.

Verschwörungstheorien hat es immer schon gegeben. Heute haben wir aber noch die sozialen Medien und jeder kann das in die Welt hineintragen, was er an Unsinn für richtig hält.

Menschen mit Neigung zu Verschwörungstheorien entwickeln nach unseren Befunden ein besonders großes Internetvertrauen, während sie Presse und Fernsehen eher misstrauen. Sie sind stärker als andere an heterodoxen Wissensbeständen interessiert, die nicht dem allgemeinen Konsens unterliegen. Dahinter steckt, was seit der Aufklärung oder spätestens seit der Postmoderne ein Leitgedanke geworden ist, nämlich, dass man alles in Zweifel ziehen kann: Alles steht unter Fake-Verdacht und wird auf Inszenierungs- und Manipulationsabsichten hinterfragt. In diesem Dschungel der Verstellung verschwimmen die Grenzen zwischen Fake und Fakten, es ist ja eh „alles konstruiert“. Das ist die Stunde „alternativer Fakten“, die der amerikanische Präsident Donald Trump für seine Lügengeschichten reklamiert. Und er kommt vielfach durch damit. Das relativistische und postmoderne Denken des „anything goes“ wird durch soziale Netzwerke im Internet verstärkt, weil

»Menschen mit Neigung zu Verschwörungstheorien entwickeln ein besonders großes Internetvertrauen, während sie Presse und Fernsehen eher misstrauen.«

dort ein Wahrheitskriterium im Sinne der Prüfung von Hypothesen an einer äußeren Wirklichkeit strukturell fehlt und durch Klicks ersetzt worden ist. Man ist auf dieser Grundlage viel eher imstande, ein eigenes Bild zu zimmern und weltweit zu verbreiten, ohne das Scheitern seiner Vermutungen zu riskieren. Blasenbildung im Netz und Weltbild-Abschließung gehen Hand in Hand. Das Internet ist zwar nicht ursächlich für Verschwörungstheorien, wohl aber eine Plattform für deren leicht gemachte Zirkulation.

Auf der anderen Seite ist es natürlich auch möglich, über das Internet Verschwörungstheorien entgegenzutreten und gegen sie zu argumentieren.

Richtig. Ignorieren lassen sich Verschwörungstheorien nämlich nicht. Für Menschen ist es in schwierigen Situationen völlig normal, ihre Angstbilder zu objektivieren, um sie einer weiteren Bearbeitung zugänglich zu machen. Schon in der Steinzeit haben Höhlenmenschen angefangen, die Wände zu bemalen, sie haben sich dabei mehr oder weniger realistische Gedanken um die Jagd gemacht. Aber es gab eben auch schamanische Projektionen und solche, die aus heutiger Sicht als realitätsfern eingestuft würden. Als Nachkommen von Höhlenmenschen verfügen wir über eine sehr ausgeprägte Vorstellungskraft, die in Krisenzeiten zu deren Bewältigung beitragen kann. Dies schließt allerdings auch die Möglichkeit paranoider Weltansichten ein, die wir von Albträumen kennen. Dagegen hilft, was die Höhlenmenschen angesichts des Klimaschocks und meterdicker Eisschichten getan haben: das Mobilisieren positiver Vorstellungsbilder in Kunst und Kultur – und sei es nur deshalb, um die Langeweile zu vertreiben und nicht wahnsinnig zu werden. Die gegenwärtig im Netz kursierenden Witzbilder und Tiervideos sind dafür ein aktuelles Anwendungsbeispiel.

Eine Befragung des ZDF vom 28. August 2020 ermittelte eine Zustimmungsrate von 60 % zur gegenwärtigen Coronapolitik der Bundesregierung, 28 % wünschen sich sogar noch schärfere Maßnahmen, nur 10 % sind dagegen. Müssen wir einfach damit leben, dass es einen Prozentsatz von Menschen gibt, die grundsätzlich an allem zweifeln, was vom Staat oder der Wissenschaft kommt?

Unsere Untersuchung zeigt in der Tat, dass die Mehrheit für Verschwörungstheorien wenig empfänglich ist. Trotzdem sollte man das Problem nicht unterschätzen, weil auch wenige Verschwörungstheoretiker positive Ressourcen, die wir zur Krisenbewältigung benötigen, korrumpieren können. Ich glaube, dass die hohe Akzeptanz der Pandemiapolitik der Regierung etwas mit der Höhlenkompetenz von Menschen zu tun hat. Wir haben in unserer Geschichte oft erlebt, dass wir uns zurückziehen mussten, nicht nur in Höhlen während der Eiszeit, sondern auch in die Luftschuttkeller während der Bombenangriffe des letzten Weltkrieges. Da

wäre niemand auf die Idee gekommen, diese Maßnahmen als „freiheitsberaubend“ zu interpretieren. Freiheitsberaubend ist zurzeit in erster Linie das Virus: Wir ziehen uns in die Höhle zurück, um frei vom Virus zu bleiben. Natürlich ist nicht ausgeschlossen, dass wir dann, wenn wir zu lange in der Höhle sitzen, hospitalisieren oder uns mehr oder weniger verrückte Gedanken darüber machen, wer dafür verantwortlich ist. Bill Gates oder die KP Chinas? Oder doch die Echsenwesen? Da kommt es auf soziale Kontrollen und Gespräche mit Freunden an. Auch im Internet gibt es Enklaven mit Sachverstand wie virologische Podcasts, die für rationalen Krisenumgang werben. Die meisten von uns sind höhlenkompetent und können die Coronasituation ganz gut bewältigen. Aufpassen müssen wir auf diejenigen, die vom „Virus“ verschwörungstheoretischer Narrative befallen sind und mit falschen Freiheitsbegriffen hantieren. Wer den Kampf für die Freiheit von Covid-19 als Kampf gegen die eigene Freiheit uminterpretiert, gefährdet unsere Fähigkeit, frei zu sein, frei vom Coronavirus und allen anderen damit verknüpften Freiheiten sowieso.

Wird vielleicht die Person, die man am wenigsten leiden kann – z. B. Bill Gates, Angela Merkel oder Hillary Clinton, die sich gegen den von einigen verehrten Trump stellen –, am ehesten zur Verantwortlichen deklariert? Und dann muss man ein Narrativ entwickeln, warum sie das machen und wie ihnen das Virus nutzt?

Das sind mächtige Personen, denen man zutraut, Verschwörungen zu initiieren. Auch Trump wurde schon als Marionette einer geheimen russischen Verschwörung etikettiert. Eine wesentliche Triebkraft sind die schon angesprochenen Scary-World-Ansichten. Hinzu kommt die Vorstellung, in einer anarchischen und chaotischen Welt zu leben. Die Welt ist nicht nur gefährlich, sondern ohne klare Struktur. Das nennen Soziologen „Anomie“, womit ein Zustand ohne Gesetzmäßigkeit und Kontrolle gemeint ist. Es mag im ersten Moment paradox klingen, denn Verschwörungsnarrative gehen in ihrem Basisplot von Kontrollierbarkeit aus: Die Verschwörer sind diejenigen, die die Fäden ziehen und alles kontrollieren. Dabei wird die empfundene mangelnde Beherrschbarkeit des Ganzen ideologisch überkompensiert, es wird eine viel größere Kontrollierbarkeit unterstellt, als man sie selbst wahrnimmt. Und das ist systematisch der Fall: In den *Protokollen der Weisen von Zion* – dem Prototyp für Verschwörungsnarrative – ist es eine kleine jüdische Gruppe, die mithilfe des Finanzkapitals die Welt nach Belieben dirigiert. Das offensichtlich nicht Regulierte und Bedrohliche kapitalistischer Wirtschaftskrisen wird als intentional und gesteuert dargestellt: Da gibt es welche, die es im Griff haben. An die muss man sich halten, um etwas auszurichten. Also, einfach den Brandherd erkennen und ihn auslöschen. Das haben die Nazis mit 6 Mio. Juden dann auch gemacht.

Diejenigen, die jetzt Bill Gates für die Pandemie verantwortlich machen, haben ihn wahrscheinlich schon vorher nicht gemocht.

Ich würde eher umgekehrt sagen: Die meisten haben zu Hause einen PC mit Microsoft-Software stehen und vielfach erfahren, dass dieser Bill Gates ein mächtiger Mann mit guten Produkten ist. Wenn man jetzt aber unter der Vorstellung leidet, dass alles unreguliert auf einen Abgrund zutreibt, wird der mächtige Mann plötzlich als übermächtiger „Feind“ gesehen und als solcher gebrandmarkt. Die Macht ist der Einhakpunkt, um erlebte Ohnmacht zu kompensieren. Und diese Macht wird zum Feindbild stilisiert, das einen kämpferisch stimuliert. Verschwörungstheoretiker neigen daher verstärkt zu politischer Gewalt, wie unsere Daten glasklar belegen.

Wodurch unterscheidet sich der Anhänger solcher Theorien von demjenigen, der eher Vertrauen in die Mainstream-Medien hat?

In der psychologischen Forschung wurde behauptet, dass diese Menschen mit Komplexitäten nicht umgehen können. Das haben wir allerdings in unseren Daten nicht gefunden. Ich halte diesen Aspekt für überbetont und nur wenig relevant. Die Verschwörungstheoretiker sind weder einfach gestrickt noch dumm. Sie sind in der Lage, sich ein kompliziertes Narrativ anzueignen oder sogar selbst zu generieren. Und sie strengen sich kognitiv gewaltig an, um ihre Scary-World-Vorstellungen und ihr anomisches Weltbild zu restrukturieren und dann gegen alle äußeren Zweifel zu verteidigen. Verschwörungstheorien sind Symptom und Reaktion eines Weltbild-Leidens, das aus dem Verlust traditioneller Sinnstiftung durch Kirche, Moral und Familie sowie aus der Erfahrung von Werterelativierung in pluralisierten Gesellschaften entsteht: Alles ist kulturabhängig, alles ist möglich, so wird es in der Postmoderne propagiert. Und am Ende weiß niemand mehr, wo er eigentlich hinmöchte. Es entsteht eine Art weltanschauliche Obdachlosigkeit, die nach Gegenmaßnahmen verlangt.

Welche Maßnahmen sind das? Welche weltanschaulichen Konzepte passen zu den Verschwörungstheorien?

Es gibt Zusammenhänge zwischen Verschwörungstheorien und dem, was man als „Vorhof des Rechtsextremismus“ bezeichnen könnte. Wir haben unerwartet hohe Korrelationen zwischen der Affinität zu Verschwörungstheorien und politischer Entfremdung, bei der ein extrem negatives Politikerbild und eine Oben-Unten-Dichotomie vorherrschen. Die meisten Verschwörungstheoretiker fühlen sich „denen da unten“ zugehörig und entwickeln auf dieser Basis eine elitenfeindliche Einstellung. Das trifft vor allem die ihrer Ansicht nach herrschenden liberalen Politiker und die sogenannten „Systemmedien“ sowie „linke“ Kulturwächter, die

angeblich dem „Volk“ den Mund verbieten wollen. Der Schritt zu dezidiert rechtsextremen Ansichten ist da nicht mehr weit. Sowohl die Befürwortung autoritärer Herrschaft als auch ein sozialdarwinistisches Gesellschaftsbild – also Leben als Kampf, in dem sich die Stärkeren durchsetzen – sind signifikant mit verschwörungstheoretischen Neigungen verknüpft. Auch die Verharmlosung des Nationalsozialismus ist damit assoziiert. Wie sind die Korrelationen zu erklären? Der gemeinsame Boden dafür entsteht aus dem Gefühl der Bedrohung und dem Bedürfnis nach Ordnung, das auf eine chaotisch empfundene Lebenswelt reagiert. Man will sich einigeln – „Cocooning“ nenne ich das – und die Moral auf eine überschaubare Gemeinschaft der Gleichartigen und Gleichgesinnten beschränken. Dieser Einstellungskomplex, der mit Nationalismus im Sinne von Abschottung und Superioritätsdenken einhergeht, wird von extremen Rechten bedient. Die Linke hat darauf bislang keine geeignete Antwort gefunden.

Lassen sich Verschwörungstheorien als „krankhaftes Denken“ charakterisieren?

Wer Xavier Naidoo im Internet gesehen hat, wie er in Tränen ausbrach, als er von Kinderschändern um Hillary Clinton sprach, die das Kinderblut anzapfen, damit Superreiche ewig jung bleiben, konnte den Eindruck psychischen Leidens durchaus gewinnen. Aber seien wir vorsichtig mit Ferndiagnosen. Vielleicht ist es auch selbst verordneter Glaube, der ihn im psychischen Gleichgewicht hält. Naidoo ist früher schon aufgefallen mit religiösem Sendungsbewusstsein, bevor er dann bei den rechtsextremen Reichsbürgern tingeln ging. Wir alle entwickeln Weltbilder, die wir zur Orientierung in der Umwelt und für unser inneres Gleichgewicht benötigen. Darin liegen Sinn und Zweck des Weltbild-Managements, das den Umgang mit Angst mit dem kompetenten Umwelteingriff versöhnen soll. Das kann allerdings auch schiefgehen und wahnhaftige Züge annehmen, wenn kritische Ideen-Prüfungen versagen. Keineswegs sollten wir Fälle wie Naidoo vorschnell pathologisieren. Das nähme ihm die Verantwortung für ideologische Schäden ab, die er bei sich und vielen seiner Fans anrichtet.

Trotz aller Fragwürdigkeit dieser Theorien glauben die Menschen, dass sie als Einzige das Wahre und Richtige erkennen und deshalb das Recht haben, gegen die „Ungläubigen“ vorzugehen? Wie wird man zum gläubigen Fanatiker? Und wie geht man damit um?

Auch hartgesottene Verschwörungstheoretiker sind nicht von vornherein dogmatisch, sondern überbetonen erst einmal den Zweifel an allem und jedem. Das treibt sie ja in das Medienmisstrauen und dazu, nach alternativen Erkenntnissen Ausschau zu halten. Wenn sie dann etwas gefunden haben, wird es verteidigt wie der eigene Augapfel. Aber es ist eigentlich eine paradoxe Übersprunghandlung: Weil ich

niemandem mehr glauben kann, glaube ich selbst umso mehr. In dieser Paradoxie liegt vielleicht eine Chance, wie man so etwas aufbrechen könnte. Den Zweifel, den jemand hegt und pflegt, für sich selbst zu suspendieren, ist nicht wirklich konsistent.

Wenn man sich die knapp 40.000 Teilnehmerinnen und Teilnehmer der Demonstration am 29. August 2020 in Berlin anschaut, waren das nicht nur Rechte oder gar Rechtsradikale. Viele sahen aus mehr oder weniger verständlichen Gründen durch die Coronabeschränkungen ihre Freiheit oder ihre wirtschaftliche Grundlage in Gefahr. Aber wenn Corona bald vorbei wäre, würden die doch wahrscheinlich morgen wieder komplett auseinanderfallen.

Das war eine sehr bunte Mischung aus Impfgegnern, Esoterikern, Linksanarchisten, Identitären, Rechtsextremisten und ideologisch noch undefinierten Bürgern, die offenbar kein Problem damit hatten, mit Extremisten verschiedener Couleur zu marschieren. Wie kommt es, dass sich so heterogene Gruppen zusammenschließen? Ich glaube, das hängt mit der Bedrohungssituation in der Coronakrise und einigen konvergenten Denkmustern zusammen. Wer sich bedroht fühlt, neigt zu Fight-Flight-Reaktionen, ein biologisch verankerter Mechanismus der Gefahrenabwehr. Derjenige braucht erst mal keine Ideologie, um demonstrieren zu gehen, verliert aber vielleicht einen Teil seines ideologischen Kompasses, wenn er sich neben Extremisten wiederfindet. Im Übrigen haben Rechte und Linke ein kämpferisches Politikverständnis gemeinsam: Kampf der Nationen, Rassen oder Klassen. Die verschwörungstheoretische Komponente bei den Rechten ist sprichwörtlich und hat durch den Holocaust unheilvoll Geschichte gemacht. Bei den Linken gibt es das Monopolkapital und den US-Imperialismus, die alles kontrollieren. Es existieren also einige ähnliche Denkweisen im vorideologischen Raum. Eine Gleichsetzung von Linken und Rechten ist aber nicht gerechtfertigt. Die Verbindung von Rechtsextremismus mit gewaltförderlichen Verschwörungstheorien ist viel stärker ausgeprägt als bei der Linken. Das auf Partialgemeinschaften eingegrenzte Moralverständnis der Rechten kontrastiert maximal mit dem moralischen Universalismus der Linken usw. Vom Verlauf der Pandemie wird es abhängen, ob und wann derzeitige Zweckbündnisse in die Brüche gehen.

Wenn wir uns Verschwörungstheorien anschauen, dann beruhen diese Narrative alle auf komplett unbewiesenen Behauptungen. Verschwörungstheoretiker scheinen auch in sich nicht besonders stringent zu sein. Welche Kommunikationsstrategie ist da sinnvoll?

Ich sehe keine Alternative dazu, den rationalen Diskurs zu führen. Meine Hoffnung gründet darin, dass sich Verschwörungstheorien ja durchaus von realen Bedrohungen herleiten und einen, wenn auch fehlgeleiteten Versuch darstellen, dem etwas entgegenzusetzen. Daran lässt sich anknüpfen, wenn es um rationales Krisenmanagement geht. Wenn allerdings auf Anti-Corona-Demos keine Schutzmaßnahmen eingehalten werden, so ist das moralisch und demokratisch nicht tolerierbar, da andere dadurch gefährdet werden. Hier muss man die Geschäftsgrundlage für demokratische Äußerungsformen erst einmal klären, bevor ein Dialog beginnen kann. Dieser stellt auch inhaltlich eine Herausforderung dar. So reicht es gegenüber Verschwörungstheoretikern sicherlich nicht aus, den Unterschied zwischen Fakes und Fakten schlicht zu reklamieren, der in Kultur und Wissenschaft oft genug selbst nicht klar gezogen wird. Auch die derzeit populären Faktenchecks in den Medien bleiben wirkungslos, wenn wir nicht sagen können, was „Fakten“ eigentlich sind. Wir müssen viel grundlegender darüber nachdenken, wie unser „aufgeklärtes Weltbild“ so weiterentwickelt werden kann, dass es gegen bestimmte Formen des Relativismus und des ständigen Infragestellens geschützt wird. „Objektive universelle Werte“ im Sinne des kategorischen Imperativs von Kant sind ein erster Schritt, den etwa Markus Gabriel zur Überwindung des Beliebigkeitsproblems vorschlägt. Ethikunterricht für alle reicht zur Lösung jedoch nicht aus. Er hilft gegen Wertelativismus, nicht aber gegen Desorientierung durch realitätsferne Konstruktionen der Wirklichkeit. Wir benötigen zusätzlich auch eine epistemologische Neuorientierung. Diese beginnt mit der Restituierung einer „objektiven Realität“, die als regulative Idee für kritische Rationalität im postmodernen Denken unter die Räder gekommen ist. Die Idee der Wahrheit setzt eine vom Bewusstsein unabhängige Wirklichkeit voraus, die man als „Widerstand“ gegen all die fantastischen Konstrukte erfährt, die unsere Vorstellungskraft erzeugt. Daher sind die Bereitschaft zur empirischen Prüfung und realistische Falsifikationskriterien die wohl wichtigsten Bedingungen dafür, die Falle der angeblichen Gleichwertigkeit geistiger Erfindungen umgehen zu können und der Versuchung irrationaler Weltbilder zu widerstehen.

»Wir müssen viel grundlegender darüber nachdenken, wie unser ›aufgeklärtes Weltbild‹ so weiterentwickelt werden kann, dass es gegen bestimmte Formen des Relativismus und des ständigen Infragestellens geschützt wird.«

Die Datingshow

Gerd Hallenberger

Mit welchem Menschen möchte ich mein weiteres Leben verbringen? Was heute eine Schlüsselfrage für ein glückliches Leben ist, spielte in der Menschheitsgeschichte lange keine nennenswerte Rolle, da die Partnerwahl entweder von anderen und/oder nur unter wenigen infrage kommenden Personen vorgenommen wurde. Erst im 19. Jahrhundert wurde die aktive Partnerwahl häufiger zum Thema – und das in der Regel in jungen Jahren und nur einmal im Leben. Heute ist die Situation dagegen für viele Menschen kompliziert geworden – und daher die Partnerwahl ein attraktives Thema der Medienunterhaltung. Das gilt vor allem für die erste Phase: das Kennenlernen.

Gleich der erste Versuch war ein großer Erfolg und kam wie viele andere Unterhaltungsangebote von der Bühne ins Radio und dann ins Fernsehen. Die Bühne befand sich in einem Kino in Sioux Falls, USA, wo ab 1943 ein kleines Spiel geboten wurde, das auch das Radio übertrug: Je zwei Soldaten bemühten sich um die Gunst einer jungen Frau, der Sieger durfte einen Abend mit ihr verbringen. Beide Parteien konnten sich nicht sehen, weil sie durch eine Wand getrennt waren, die Kommunikation fand per Telefon statt. *G. I. Blind Date* wurde rasch von anderen Sendern als *Blind Date* übernommen und kam 1949 ins Fernsehen. Die Geschlechterrollen waren hier noch klar verteilt: Männer wählen aus, Frauen werden ausgewählt. Daran änderte sich zumindest ein wenig, als Produzent Chuck Barris 1965 eine modernisierte Variante als *The Dating Game* in den USA zum Erfolg machte und gleichzeitig zum weltweit imitierten Prototyp. Immerhin konnte nun gelegentlich auch eine Frau unter mehreren Männern wählen, ausschließlich heterosexuelle Paarungen blieben jedoch die Regel ohne Ausnahme.

Dank *The Dating Game* hat sich auch etabliert, dass die Partnersuche meistens in eine Spielinszenierung eingebettet wird. Eine naheliegende Verbindung, weiß doch schon der deutsche Schlager, dass es sich bei der Liebe um ein seltsames Spiel handelt. Einen Sonderweg hat hier das deutsche Fernsehen eingeschlagen, da der erste Versuch kein Spielelement aufwies. *Spätere Heirat nicht ausgeschlossen* (1974–1981) war eine Talkshow mit Einspielfilmen, und es ging um echte Hilfe bei der Partnersuche. Der DFF und danach der MDR griffen diese Idee später wieder auf: In *Je t'aime – wer mit wem?* präsentierten sich ab 1990 Singles in professionell produzierten „TV-Annoncen“.

Abgesehen von solchen Ausnahmen bedienen Datingshows jedoch in erster Linie die Unterhaltungsinteressen des Fernsehpublikums – was den Beteiligten in der Regel bewusst ist. Pionier war dabei auch in Deutschland *The Dating Game*, und zwar die lokale Adaption *Herzblatt* (ARD ab 1987). Sowohl die Fragen des „Pickers“ wie die Antworten waren redaktionell vorbereitet, damit möglichst witzige Dialoge entstanden. Partnersuche als nur ein Element eines komplexen Formats verwendete ab 1989 mit großem Erfolg die ARD-Show *Geld oder Liebe* (Moderation: Jürgen von der Lippe): In jeder Folge absolvierten drei männliche und drei weibliche Singles in ständig wechselnden Paarkonstellationen diverse Spiele. Am Ende der Sendung stimmte das Fernsehpublikum per Telefon über das „Traumpaar“ der Sendung ab, und nur, wenn sich beide zuvor nicht für „Geld“, sondern für „Liebe“ entschieden hatten, gab es für sie als Hauptgewinn den Jackpot mit dem erspielten Geld der Sendung.

In den 1990er-Jahren nahm die Zahl der Kennenlernshows deutlich zu, gleichzeitig differenzierte sich das Feld aus, etwa durch indirekte Partnersuche – so wollten in *Grünschnäbel* (1996) Kinder alleinerziehender Mütter oder Väter für diese einen Partner bzw. eine Partnerin finden. Obwohl tatsächlich alte Familienkonzepte und konservative Vorstellungen von Geschlechterrollen längst durch eine vielfältigere gelebte Realität abgelöst worden waren, blieb in Datingshows ein traditionelles Modell verkörperer romantischer Liebe als Referenz intakt – und es sollte bis 2003 dauern, dass erstmals in *Herzblatt* ein Mann einen Mann suchte.

Aber nicht nur bei Datingshows, auch in der wirklichen Welt wurden in den letzten Jahrzehnten immer mehr Varianten des Kennenlernens und der Beziehungsgestaltung sichtbar. Das Resultat: eine massive Zunahme von Ambivalenz. Einerseits leben mehr Menschen längere Zeit als Singles, andererseits sehnen sich viele doch nach einer verlässlichen Partnerschaft. Einerseits gibt es mehr Wahlmöglichkeiten als jemals zuvor, andererseits haben die Suchenden keine Wahl: Sie müssen sich selbst entscheiden. Einerseits ist es toll, so frei wählen zu können, andererseits ist da unweigerlich die Angst vor der falschen Entscheidung. Einerseits geht es mir mit meiner getroffenen Wahl ja gut, andererseits könnte es mir mit einer anderen vielleicht noch besser gehen. Und die Digitalisierung vieler Lebensbereiche hilft hier nur begrenzt weiter, denn auch Tinder und Parship besitzen keinen Algorithmus für Beziehungsglück.

Als Folge dieser realen Ambivalenzen zeigen sich heute auch Datingshows und Artverwandtes sehr ambivalent. Neben Shows, die glaubwürdige Kennenlernsituationen nachstel-

len, wie etwa *First Dates – Ein Tisch für zwei* (VOX ab 2018) ein Blind Date im Restaurant, gibt es beispielsweise auch seit vielen Jahren erfolgreiche Produktionen, die aufgrund der für Großstadtmenschen exotischen Protagonisten eher zu ironisch-distanzierter Nutzung einladen wie *Bauer sucht Frau* (RTL ab 2005) oder gleich an Schadenfreude oder Fremdscham appellieren wie *Schwiegertochter gesucht* (RTL ab 2007). Außer Beziehungen neu zu stiften, kann das vordergründige Sendungsziel auch ein „Treuetest“ sein wie in *Temptation Island – Versuchung im Paradies* (RTL ab 2019). Wenn es scheinbar noch um romantische Liebe geht, neigt die Inszenierung so sehr zu kitschiger Übertreibung und zum Rekurs auf erkonservative Geschlechterrollenbilder, dass das Ergebnis einer Parodie gleicht wie bei *Der Bachelor* (RTL ab 2003).

Der neueste Trend ist das Nackt-Dating: So bekommt in *Naked Attraction – Dating hautnah* (RTL II ab 2017) die auswählende Person das Angebot an möglichen Partnerinnen oder Partnern nackt in zunächst noch undurchsichtigen Glasbehältern präsentiert, deren Seitenwände schrittweise hochgezogen werden. Das heißt: Zuerst sind die Geschlechtsteile zu sehen, das Gesicht kommt später. Die Auswahl geschieht also wie auf einem Viehmarkt, was drastisch daran erinnert, dass auch der Beziehungsmarkt heute letztlich nur ein Markt ist wie jeder andere.

Dr. habil. Gerd Hallenberger ist freiberuflicher Medienwissenschaftler.



Mit dem coronabedingten Lockdown sah das Fernsehen plötzlich anders aus: Prominente talkten per Videokonferenz vom heimischen Sofa aus, Künstler gaben per Livestream Konzerte aus der Küche und Comedians machten Witze in ihre Handykameras. Nach zwei Wochen war der On-Air-Video-Schalten-Spuk wieder vorbei. Die Zuseher wollten ihr „normales“ Fernsehen zurück. Doch Normalität hat sich mit der Pandemie verändert, auch im Fernsehen. Worauf setzen die Bewegtbildanbieter im New Normal? Eine Übersicht zu den wichtigsten Trends.

Tanja Deuerling

Zwischen Eskapismus und Eskalation

TV-Trends im New Normal

Vom Lockdown zum New Normal: Wie Corona den TV-Markt verändert

Während des Lockdowns gab es einen stark erhöhten Fernsehkonsum, von dem sowohl die öffentlich-rechtlichen linearen Sender, die Mediatheken, die privaten TV-Sender und die Video-on-Demand-Plattformen profitierten. Erfolgreich waren im linearen TV vor allem Nachrichten, Talks und regionale Informationen einerseits sowie eskapistische Unterhaltungsprogramme andererseits. Mediatheken, Streamingdienste und Pay-TV punktetten mit Serien, Dokumentationen und Filmen und konnten gerade im März und April 2020 kurzfristig viele neue Abonnenten gewinnen. Die kommerziellen Sender hingegen leiden bis heute unter den Auswirkungen der Pandemie: Die Werbeerlöse brachen bei der RTL-Gruppe und ProSiebenSat.1

nach eigenen Angaben um rund 40 % ein, auch das öffentlich-rechtliche Fernsehen vermeldet weniger Einnahmen.

Mit dem Ende der Lockdown-Maßnahmen normalisierte sich zwar das Sehverhalten quantitativ weitgehend, doch die noch schwelende Pandemie wirkt sich weiterhin aus: Der Trend hin zu nonlinearen Angeboten hat sich durch Corona beschleunigt und wird sich in hohem Tempo weiter fortsetzen. Mediatheken und Streamingplattformen kosten das klassische TV weitere Marktanteile, der Verteilungskampf wird härter. Zudem wird die angespannte Wirtschaftslage vor allem bei den privaten TV-Sendern noch lange sichtbar sein: Weniger Werbeeinnahmen heißt: weniger Programmbudget und Fokussierung auf Must-have-Formate, die erwiesenermaßen das Potenzial haben, hohe Reichweiten zu erzielen.

Für Geld machen sie alles: Promi-Realityshows

Realityshows werden bei den kommerziellen Anbietern als *das* Erfolg versprechende Genre gehandelt. Besetzt mit halbwegs bekannten, möglichst hemmungslosen Menschen, gelten Realitys zwar als TV-Trash, sorgen aber bei linearen wie bei nonlinearen Anbietern für verlässlich hohe Reichweiten. Die typischen Zutaten für eine gute Realityshow: ein Haus, das komplett mit Remote-Kameras ausgestattet und in dem nichts und niemand unbeobachtet ist. Darin rund ein Dutzend verhaltensauffälliger Promis, die für Geld und Aufmerksamkeit alles machen. Schließlich Challenge, die dafür sorgen, dass es in der Gruppe genug Zündstoff gibt und am Ende ein Sieger gekürt werden kann. Ist das Ganze mit bissigen Kommentaren

zugespitzt, bieten Promi-Realityshows Guilty-Pleasure-Unterhaltung pur. Wer zuschaut, erlebt ein Vergnügen, bei dem man sich immer etwas schuldig oder peinlich berührt und auf jeden Fall überlegen fühlt: In den Villen und Häusern wird gelästert, geschimpft, gemobbt, gesoffen, gestritten und vieles gezeigt, was im echten Leben eigentlich nicht in Ordnung ist. Guilty-Pleasure-Formate sind wie Fast Food: nicht nachhaltig, nicht gesund, aber ab und zu lecker und irgendwie befriedigend. Sie bieten Eskapismus und die genussvolle Sünde, sich mit lautstarkem Trash vom Alltag ablenken zu lassen – in Zeiten von Homeoffice ohne Urlaube im Ausland vielleicht genau das richtige Angebot.

Das Rezept funktioniert seit *Ich bin ein Star – Holt mich hier raus!* (RTL 2004). Es folgten weitere Shows wie *Promi Big Brother* (SAT.1 2013) und *Das Sommerhaus der Stars – Kampf der Promipaare* (RTL 2016). Dass damit der Hunger der Deutschen nach Promi-Realitys offenbar noch nicht gestillt ist, bewies SAT.1 im Sommer 2020 mit *Promis unter Palmen – Für Geld mache ich alles!* Die bewährten Zutaten wurden noch einmal extra scharf mit neuen Eskalationen gewürzt, die Schlagzeilen und hervorragende Quoten bescherten. Weitere Sender ziehen mit neuen, prominent besetzten Realityshows nach: RTL II launchte *Kampf der Realitystars – Schiffbruch am Traumstrand* und TV NOW und RTL *Like Me – I'm Famous*. Damit könnte der Trend seinen Höhepunkt erreicht haben. Zu erwarten ist jedenfalls, dass die Grenzen des noch Erträglichen immer weiter ausgelotet werden. Eskalationen gehören zum Genre. Doch der Krawall wird zwangsläufig immer lauter, um noch wahrgenommen zu werden.

Schräg und schrill: Musikshows

Wenn es im vergangenen Jahr eine extrem innovative und zugleich extrem erfolgreiche Show gab, dann ist es *The Masked Singer* (ProSieben 2019). Das ursprünglich aus Südkorea stammende Format trat über die USA einen weltweiten Siegeszug an. Bis dahin galten asiatische Shows gerade in Deutschland als

zu schräg und schwer adaptierbar. Der Erfolg von *The Masked Singer* aber öffnet die Türen für schräge Unterhaltung und setzt den etablierten Musikshows eine völlig neue Farbe entgegen. 20 Jahre lang dominierten Casting- und Talentshows wie *Popstars* (RTL II/ProSieben 2000) *XFaktor* (VOX 2010) *Deutschland sucht den Superstar* (RTL 2002) und *The Voice of Germany* (ProSieben 2011) die Primetime-Abende im deutschen TV. Gesucht wird der beste Act, die beste Band, das beste Talent oder einfach nur ein Star. Die Zuseher begleiten die Bewerber über Wochen dabei, wie sie sich gegen die Konkurrenz durchsetzen und ihrem Traum von einer Karriere im Musikgeschäft ein Stück näher kommen – oder auch, wie sie dabei scheitern. *The Masked Singer* durchbricht dieses Muster radikal mit der Frage: Welcher Prominente singt hinter der Maske? Es geht um verrückte Verkleidungen und um kollektives Raten, um gute Unterhaltung ohne Enttäuschung, ohne Verlierer, ohne schlechte Gefühle. Eskapismus und Feel Good pur. RTL setzt mit *Big Performance – Wer ist der Star im Star?* (2020) auch auf diesen Trend. Hier verstecken sich deutsche Sängerinnen und Sänger hinter den Masken von Weltstars und versuchen, so nah am Original wie möglich zu performen. Schräg und vor wenigen Jahren noch kaum vorstellbar ist auch die aus Südkorea stammende Idee von *I Can See Your Voice* (RTL 2020). Hier müssen Kandidaten erraten, ob jemand gut singt – ohne ihn oder sie singen zu hören. *FameMaker* (ProSieben 2020) versucht sich an einer ähnlichen Idee: Die Kandidaten singen und performen unter einer schalldichten Glaskuppel.

Im Rausch der Spiele: Gameshows

Groß, bunt, verrückt, hart – die neuen großen Gameshows bieten riesige, fantasievolle Spielwiesen und wirken wie überdimensionierte Kindergeburtstage, bei denen Erwachsene jeden Blödsinn machen dürfen. Die uralte Idee vom *Spiel ohne Grenzen* wird mit neuen Mechanismen und Aufgaben immer wieder variiert, die Definition von „ohne Grenzen“ dabei ständig neu ausgelotet. Ob *Schlag*



Promis unter Palmen – Für Geld mache ich alles!
Das Sommerhaus der Stars – Kampf der Promipaare
Kampf der Realitystars – Schiffbruch am Traumstrand



The Masked Singer
Ninja Warrior Germany – Die stärkste Show Deutschlands
First Dates – Ein Tisch für zwei
Der Bachelor

den Raab/Star (ProSieben 2006/2009), *Denn sie wissen nicht, was passiert – Die Jauch-Gottschalk-Schöneberger-Show* (RTL 2018), *Joko & Klaas gegen ProSieben* (ProSieben 2019) oder *Die Festspiele der Reality Stars – Wer ist die hellste Kerze?* (SAT.1 2020) – die oftmals prominenten Teilnehmerinnen und Teilnehmer müssen in möglichst absurden Disziplinen und Spielen gegeneinander antreten und auf der Bühne jeden Unsinn mitmachen. Wie weit das gehen kann, zeigte *Balls* mit dem vielversprechenden Untertitel *Für Geld mache ich alles* (ProSieben 2020): Die Kandidaten stellen sich stufenweise immer extremeren Challenges, um zu beweisen, dass sie für Geld wirklich alles tun. Das kann schmerzhaft, ekelhaft und vor allem erniedrigend sein – nur wer jede Grenzüberschreitung mitmacht, geht am Ende als Gewinner hervor. Visuelle und inhaltliche Inspirationsquelle sind auch hier die schrillen Shows aus Asien, die sich wiederum gerne an einer Ästhetik orientieren, die auf Social-Media-Plattformen und bei Onlinegames beliebt ist. In diesem Kontext ist auch der Trend der Physical-Game-Shows einzuordnen, der mit *Ninja Warrior Germany – Die stärkste Show Deutschlands* (RTL 2016) in die Bundesrepublik schwappte. Als neue Variante wird *Cash Back* (TVN 2020) aus Korea international gehandelt, ein Physical-Format, bei dem Moneymojs gesammelt werden müssen.

Wer mit wem? Next Generation Dating

Datingplattformen wie Parship, Elite-Partner und Tinder boomen. Längst ist es eher normal, sich matchen zu lassen und einen potenziellen Partner erst online unter die Lupe zu nehmen, bevor ein Kennenlernen im „echten“ Leben stattfindet. Kein Wunder also, dass auch beim Dating im TV kein Ende abzusehen ist. Fast jeder Sender, jede Plattform hat ein eigenes Datingformat: Von *First Dates – Ein Tisch für zwei* (VOX 2018) und *Dinner Date* (ZDFneo 2019) über *Bauer sucht Frau* (RTL 2005) und *Der Bachelor* (RTL 2003) bzw. *Die Bachelorette* (RTL 2004) bis zu *Love Island – Heiße Flirts und wahre Liebe* (RTL II 2017) und *Naked Attraction – Da-*

ting hautnah (RTL II 2017) reicht die Palette. Die Dramaturgie bei Datingformaten ist grundsätzlich so einfach wie spannend – es geht um mindestens zwei Menschen und die Frage: Funkt es zwischen den beiden oder nicht? Dieser Spannungsbogen wird je nach Sender und Sendezeit mit mehr oder weniger Ernsthaftigkeit, Spielmechanismen und nackter Haut aufgeladen.

Aber wie sieht die nächste Generation von Datingformaten aus? Auf der einen Seite ist zu erwarten, dass es bei neuen Datingprogrammen um weitere ungewöhnliche Spielregeln und Tabubrüche gehen könnte, wie z. B. bei *Naked Attraction* oder *UNdressed – Das Date im Bett* (RTL II 2017). Hier findet die Partnerwahl nackt oder das erste Date gleich im Bett statt. Bei *Finger weg!* (Netflix 2020) verdonnern die Regeln die extrem gut aussehenden paarungswilligen Teilnehmer dazu, sich erst einmal *nicht* anzufassen. Auf der anderen Seite ist auch eine Gegenbewegung hin zu einer extremen Vereinfachung des Datings zu bemerken. Im niederländischen Format *Let Love Rule* (SBS6 2020) ziehen zwei Singles, die zueinander passen könnten, für 24 Stunden in ein mit Kameras ausgestattetes Appartement. Am Ende steht die Antwort auf die immer gleiche Frage: Funkt es oder funkt es nicht?

Thema oder Tabu? Factual Entertainment

Factual-Entertainment-Formate bedienen den Wunsch, sich echte Menschen im echten Leben anzusehen – gleichzeitig soll diese Realität so spannend, verdichtet und unterhaltsam sein, wie es die Zuschauerinnen und Zuschauer von fiktionalen Programmen gewohnt sind. Die Verdichtung wird mit Formatierungen und Spielmechanismen sowie mit unterhaltsamen Protagonisten geschaffen. Spannende Themen, die so noch nicht zu sehen waren und bei denen es um die wahrhaft existenziellen Dinge des Lebens geht, sorgen für die nötige Aufmerksamkeit. Neue Factual-Ideen resultieren oft aus gesellschaftlichen Entwicklungen und Themen, die gerade kontrovers diskutiert und noch als Tabubruch empfunden

den werden. Vor zehn Jahren war es z. B. noch aufregend, Paare zu zeigen, die auf künstliche Befruchtung setzen – wie bei der Sendung *WunschKinder – Der Traum vom Babyglück* (RTL II 2009). Neue Programme gehen noch einen Schritt weiter weg von der klassischen Vorstellung vom Elternwerden und -sein. Im finnischen Format *Lapsi tuntemattoman kanssa* (Nelonen 2020; deutsch: Ein Kind mit einem Fremden) wird das Thema „Co-Parenting“ behandelt. Es werden Menschen begleitet und auch zusammengeführt, die einen Partner suchen, einzig deshalb, um gemeinsam ein Kind zu bekommen – und ohne ein echtes (Liebes-)paar zu werden. Die Idee zu diesem Format stammt aus Israel und wurde von der BBC unter *Pregnant and Platonic* (BBC Two 2019) ausgestrahlt. Ein anderes heißes Eisen fasst gerade der holländische Sender NPO an. In *De 100* (NPO 1 2020) suchen 100 Menschen einen Organspender und lassen sich über Monate bei ihrer existenziellen Reise für ein besseres Leben begleiten.

Echter Grusel: True Crime

Menschen lieben es, sich zu gruseln! Ein Rendezvous mit der Angst aktiviert unser Lustsystem, Glückshormone werden ausgeschüttet. Davon wollen wir immer mehr. True Crime ist das Genre, das diesen Kick perfekt bedient. Es hat sich, obwohl wahrlich nicht neu, in den vergangenen Jahren zum Megatrend entwickelt. Dokus über reale Verbrechen, meist besonders brutale Morde und abscheuliche Vergewaltigungen, boomen. Dabei geht es nicht allein um die Whodunit-Frage und wie man dem Täter auf die Schliche gekommen ist. Vielmehr interessiert, was einen Menschen dazu bringt, zum Täter zu werden. Die meisten True-Crime-Serien kommen aus den USA, wo persönliche Daten und Videomaterial von Polizeieinsätzen oder aus Gerichtsverhandlungen anders als in Deutschland öffentlich verfügbar sind. Hierzulande sind es vor allem kleine Sender und VoD-Plattformen, die originär deutsche True-Crime-Serien anbieten, wie z. B. *KillerFrauen – Die weibliche Art zu töten* (Joyn 2019), *Trautes Heim*,

Mord allein (TLC/Joyn 2017) und *Joe Bausch: Im Kopf des Verbrechers* (SAT.1 Gold 2016).

Einen neuen Trend innerhalb des Genres True Crime setzte im vergangenen Jahr die Streamingplattform Netflix: In aufwendig produzierten mehrteiligen Dokuserien werden einzelne spektakuläre Fälle, die sich in das öffentliche Bewusstsein eingebrannt haben und die noch jede Menge Stoff für offene Fragen und Spekulationen bieten, aus den unterschiedlichsten Perspektiven horizontal erzählt. Weltweit ein Überraschungserfolg ist z. B. die siebenteilige Serie *Großkatzen und ihre Raubtiere* (Original: *Tiger King – Murder, Mayhem and Madness*) (Netflix 2020). Erzählt wird die unglaubliche Geschichte des Exzentrikers Joe Exotic, der einen riesigen Wildkatzen-Zoo besaß und nicht nur wegen seiner Verstöße gegen diverse Tiergesetze, sondern vor allem wegen Auftragsmordes zu über 20 Jahren Haft verurteilt wurde. Die erste große deutsche Netflix-Produktion ist ab diesem Herbst zu sehen: *Rohwedder – Einigkeit und Mord und Freiheit* thematisiert die Ermordung des Treuhand-Chefs Detlev Rohwedder im Jahr 1991, eine Tat, zu der sich die RAF bekannte. Der eigentliche Täter ist bis heute unbekannt.

Let's talk about sex again

TV-Trends kommen und gehen, aber oft erleben Themen und Ideen nach vielen Jahren ein Revival. Im Moment scheint das Thema „Sex und Partnerschaft“ wieder in den Fokus neuer Formate zu rücken. In den 1990er-Jahren gab es mit *Liebe Sünde* (VOX 1993/ProSieben 1994), *Wa(h)re Liebe* (VOX 1994) und *Peep!* (RTL II 1995) gleich mehrere Magazine, die Sex und Erotik thematisierten. Zu Beginn des neuen Millenniums verschwanden die Sendungen aus den Programmen der privaten TV-Anstalten. Das Thema schien ausgereizt, die Nation hatte alles gesehen, und mit dem Internet gab es zunehmend frei verfügbare erotische und pornografische Inhalte.

Nun scheinen Sex und Partnerschaft im TV neu aufgelegt zu werden. Diese Formate klären weniger auf: Sie thema-

tisieren, wie Liebe und Partnerschaft in einer diversen Gesellschaft funktionieren, und laden die Menschen ein, ihr privates (Sex-)leben und ihre Sicht auf Sexualität im Allgemeinen zu teilen. *Paula kommt – Sex und gute Nachtgeschichten* (sixx 2013) kann hier als Vorreiter gesehen werden. Neue Programme beziehen sich auf den rasant gestiegenen und enttabuisierten Pornokonsum vor allem bei jungen Menschen. SAT.1 adaptierte das britische *Mums Make porn* (SAT.1 2020), ein Format, bei dem besorgte Mütter einen Porno produzieren, um ihren Kindern eine andere Perspektive auf Sexualität zu geben. Das in Israel entwickelte *Sex Tape* (TLC/Joyn 2020) wird nach Adaptionen in England und Belgien nun auch für Deutschland produziert. Hier filmen sich Paare selbst in ihrem Alltag und beim Sex und tauschen sich über diese Videos mit anderen Paaren zu ihren Beziehungen aus.

Fazit

Wie sieht das Fernsehen aus im New Normal der Coronapandemie? Welche Trends ergeben sich für die Zukunft? Inhaltlich scheint nicht viel bleibend Neues entstanden zu sein, vielmehr wurden bewährte Format-Rezepte neu aufgekocht und schärfer gewürzt. Aber vielleicht hat ja das Fernsehen in der Krise gezeigt, wie sich die vielen alten und neuen Bewegtbildanbieter auch in Zukunft positionieren könnten, um Aufmerksamkeit und Marktanteile zu sichern: die Öffentlich-Rechtlichen hauptsächlich mit Information und Lokalem, die VoDs mit hochwertiger Fiktion und Dokumentationen und die privaten linearen Programme mit Formaten, die vor allem sehr laut und sehr bunt sind.



Dr. Tanja Deuerling arbeitet als Formatentwicklerin und Innovationsberaterin für nationale wie internationale Medienhäuser im öffentlich-rechtlichen wie privatwirtschaftlichen Bereich. Sie hat an der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLFF promoviert und veröffentlichte ihre Dissertation unter dem Titel *Innovationsmanagement für neues Fernsehen*.



Henrike Rau

Freundschaft


Der Beitrag beschäftigt sich mit informellen Gesprächs-Podcasts und der Inszenierung ihrer Hosts. Dabei wird untersucht, ob Strategien zu erkennen sind, wie diese Podcasts parasoziale Beziehungsangebote an ihre Hörerschaft offerieren.

Podcasts können informierend oder unterhaltend sein, mal werden sie professionell produziert, mal einfach in der Küche aufgenommen. Seitdem der True-Crime-Podcast *Serial* von 2014 mit mehr als 90 Mio. Download-Zahlen alle Erwartungen an das Medium übertraf, hat der Podcast sein Nischendasein verlassen. In Medienhäusern (Amazon durch Audible), bei Streaminganbietern (Spotify) oder Verlagen (Zeitverlag, DuMont) gehören Podcasts inzwischen zum gängigen Angebot. Sowohl Medienanstalten als auch Marktforschungsinstitute sind am werblichen Profil von Podcasts interessiert und möchten durch Studien die Nutzerschaft von Podcasts verstehen und messbar machen. Der Markt ist umkämpft, exklusive Inhalte nehmen zu. So kaufte Spotify erfolgreiche Formate (*Herrengedeck*, *Gemischtes Hack*, *Fest & Flauschig*), die App Anchor sowie das Podcast-Label Gimlet Media auf. Independent-Produktionen nehmen dennoch nicht ab, denn Podcasts sind schnell und ohne großen technischen Aufwand zu produzieren. Das Bild des „einfachen Mannes“ oder der „einfachen Frau“ am Mikrofon bleibt bestehen.

Viele der erfolgreichen Formate zählen zu den sogenannten „Laber-Podcasts“: ein informeller Gesprächs-Podcast, der weder gezielt informiert noch kommentiert. Was macht ihre Attraktivität für die Hörerinnen und Hörer aus? Der folgende Beitrag geht der Frage nach, ob dabei das bereits in den 1950er-Jahren von den US-Psychologen Horton und Wohl beschriebene Phänomen der parasozialen Beziehung (PSB) eine wichtige Rolle spielt. Auf Grundlage einer Inhaltsanalyse von drei entsprechenden Formaten wird untersucht, ob und, wenn ja, wie durch die Inszenierung der Hosts Angebote für eine parasoziale Beziehung konstruiert werden.

Die parasoziale Beziehung (PSB)

PSB umschreibt eine einseitige Beziehung von Rezipierenden zu Medienfiguren (Personae). Diese entsteht aus wiederholten und regelmäßigen parasozialen Interaktionen (PSI). Über den Rezeptionsprozess hinaus entsteht ein Verbundenheitsgefühl der Rezipierenden zur Medienperson, eine Art imaginäre Freundschaft. Anders als bei einer Face-to-Face-Begegnung (orthosoziale Interaktion) ist die parasoziale Interaktion nicht wechselseitig, sondern einseitig (vgl. Horton/Wohl 1956, S. 215). Die Medienperson ist stetig sendend, während die Rezipierenden empfangend sind. Rezipierende können zwar reagieren, doch dies kann nicht (direkt) von den Personae wahrgenommen werden. Die Medienperson besitzt einen blinden Fleck. Das Besondere an einer parasozialen Interaktion ist, dass sich die Rezipierenden genauso angesprochen und involviert fühlen können wie in einer orthosozialen Interaktion – und das, obwohl ihnen die Einseitigkeit bewusst ist. In Zeiten der sozialen Medien kann die parasoziale Interaktion näher an die orthosoziale Interaktion heranrücken. Sie kann aber aufgrund des Machtverhältnisses „follow – be followed“ nicht mit ihr gleichgesetzt werden. Die Aufgabe der Personae ist es, sich als PSI- und PSB-Partnerin oder -Partner anzubieten



im Ohr

und als Mittler zwischen Medium und Publikum zu fungieren. Sie werden von wildfremden Menschen als persönliche Bekannte akzeptiert, obwohl diese um die einseitige Beziehung wissen. Wie kann das funktionieren?

Die Persona ist in ihrem Auftritt zwar medial inszeniert, aber nicht fiktiv, sondern außerhalb der Medienwelt tatsächlich existent (vgl. ebd., S. 216). Personae sprechen Rezipierende direkt an und nutzen Anekdoten und Details über sich, um ihnen näherzukommen. Sie wenden Gestik an, die aus dem Alltag bekannt ist, und setzen auf persönliche Sprache. Dabei hat oberste Priorität, dass sie *echt* wirken: „[...] Stimmigkeit und Glaubwürdigkeit im Verhalten erzeugen die Vertrauensbasis, auf der sich das Publikum an die Fernsehperson bindet“ (Groebel 1990, S. 77). Ihre beständige Wiederkehr sichert die Kontinuität der PSB und erlaubt dadurch die Narration einer gemeinsamen Beziehung. Wichtige Aspekte für die PSB, auf die die Persona Einfluss nehmen kann, sind also die Narration der Beziehung sowie die Illusion von Intimität und Kontinuität.

Die Konstruktion der Persona zeigt sich als Kern des PSB-Angebots.

Warum PSB für Podcasts so interessant ist

Einige wissenschaftliche Ausarbeitungen betonen, dass Podcasts schon allein durch die physische Position als „Stimme im Kopf“ eine große Nähe zu den Rezipierenden schaffen. Robert MacDougall ist so enthusiastisch zu bemerken: „The podcast [...] may be part of an evolution in parasocial phenomena and a fundamentally new form of mediated interpersonal communication“ (MacDougall 2011, S. 716). Alexander Wunschel beschreibt konkret, warum sich Podcasts für PSB-Angebote gut eignen: „Die ‚parasoziale Interaktion‘ als intensives Bindeglied zwischen Hörer und Sender basiert auf einem Identifikationspotenzial, das durch gemeinsame Wertvorstellungen, Erfahrungen sowie weitere Identifikationsdimensionen entsteht. Diese Bindung wird im Podcasting durch den Dialogcharakter und die vermeintlich persönliche Ansprache gefördert und bietet auf dieser Basis ein neuartiges Community-Gefühl, welches die Massenmedien nur vereinzelt vermitteln können.“ (Wunschel 2007, S. 157) Auch die Mediennutzung ist nicht unerheblich. So werden Podcasts, wenn sie genutzt werden, regelmäßig gehört und in die Tagesstruktur integriert: Auf dem Weg zur Arbeit oder beim Aufräumen werden die Hosts Begleitende im Alltag.

Drei Beispiele

Für die Untersuchung wurden jeweils zwei Folgen der folgenden Podcasts transkribiert und inhaltlich analysiert: *Fest & Flauschig*, *Herrengedeck* und *Das Podcast Ufo*, Gewinner des deutschen Podcastpreises 2018/2019 in der Kategorie „Unterhaltung“.

Die Inszenierung

(Vor-)Deutung der Beziehung

Die Narration der Beziehung zur Hörerschaft wird in den Podcasts unterschiedlich umgesetzt, doch etwas Essenzielles ist ihnen gemein: Nicht nur die Medienpersonen selbst inszenieren sich, sondern auch ihr Publikum sowie die Beziehung zu ihnen werden arrangiert. Alle Personae nehmen durch das, was sie sagen und wie sie es sagen Einfluss auf die Beziehung und das Bild der Hörerinnen und Hörer. Das gibt eine neue Perspektive auf die Persona-Konstruktion: Es wird nicht allein inszeniert, dass ein PSB-Angebot besteht, sondern auch, wie die Beziehung funktioniert und welche Rolle die Rezipierenden einnehmen.

Dabei ist wichtig festzuhalten, dass die Einseitigkeit von PSI und PSB eine solche Inszenierung der Rezipierenden und eine Beziehung erst ermöglicht. Die Hosts können konkrete Behauptungen aufstellen, ein sofortiges Feedback ist nicht möglich. Sie schildern die Hörerinnen und Hörer so, dass es in ihr Konstrukt der Beziehung passt. Die Rezipierenden können die Inszenierung der Beziehung als Angebot nur annehmen, ablehnen oder umdeuten. Die Hosts von *Fest & Flauschig* beispielsweise erklären ihr Publikum bereits in der ersten Episode zu elitären, noblen Menschen, für die der Podcast und ihre Beziehung zu den Hosts ein schmutziges Geheimnis darstellen. Die Personae nutzen ihren Freiraum, um ein fertiges Konstrukt einer Beziehung zu erstellen, ohne dass eine solche Beziehung schon vorhanden sein könnte.

Alle besprochenen Podcasts bieten Beteiligung und Interaktion an. Gemeinsam ist den Formaten, dass sie dies in einem gesetzten Rahmen tun. So gibt es Telefonanrufe, das Abspielen von Sprachaufnahmen oder die Hosts stellen konkrete Aufgaben oder Fragen an die Hörerschaft, deren Ergebnisse sie im Podcast präsentieren („Hörerintro“, Spielanfragen etc.). Die Macht des Kontextes und der Handlung gehört den Personae. Sie besitzen die Deutungshoheit und üben sie auch aus.

Die Konstellation der zwei Hosts als Freundschaftspaar hat den Vorteil, dass die Hörerschaft ein Bild von Freundschaft vorgelebt bekommt. Wie die Hörerinnen und Hörer innerhalb der PSI zu reagieren haben, wie die Spielregeln funktionieren, haben sie bereits durch die Interaktion der Hosts miteinander gelernt. So können die Personae auch Umgangs- und Deutungsweisen etablieren, die ihrem Publikum ungewohnt sind, wie es bei *Fest & Flauschig* der Fall ist.

Aktivierung bekannter Beziehungsmuster

Alle drei Podcasts und ihre Personae nutzen Gesten und Rituale aus dem orthosozialen Umgang, wie in der PSB üblich. Am auffälligsten ist dies bei der Begrüßung und Verabschiedung der Hörerinnen und Hörer. Sie werden willkommen geheißen, involviert und in den Podcast geleitet. Die Verabschiedung zeugt von Wertschätzung und inszeniert das Podcast-Hören als orthosoziales Treffen. Ferner werden die Rezipierenden von den Personae geduzt und meist in der Mehrzahl angesprochen. Das inszeniert einen vertrauensvollen Umgang und

Partizipation. Das Nutzen der Mehrzahl verhindert eine zu direkte Ansprache, die irritierend wirken und die Inszenierung entblößen könnte. Die Waage zwischen Inszenierung und Authentizität soll im Gleichgewicht bleiben.

Auffällig ist, dass neben Gesten und Ritualen ganze Komplexe des orthosozialen Lebens übernommen werden: So bedient sich *Fest & Flauschig* dem Bild der Verführung und dem Guilty Pleasure. Dabei inszenieren sie ihre Hörerschaft als hoch angesehen, sich selbst dagegen als vulgär, aber reizvoll für die Hörerinnen und Hörer. Das Publikum und die Personae sind nicht ebenbürtig, sondern befinden sich in einem ständigen Wechsel vorgegebener Machtpositionen. Die Deutungshoheit behalten die Hosts. Beleidigungen, Komplimente und Vertraulichkeiten wechseln sich immerzu ab, sodass sie letztendlich an Bedeutung verlieren und – im Sinne der Spielregeln der Hosts – als Synonym von freundschaftlichem Austausch fungieren. *Herrengedeck* bedient sich am Bild des gemeinsamen Umtrunks. Das Medium Podcast wird als Spiel der zwei Freundinnen, als Ausschnitt ihres gemeinsamen Abends inszeniert, dem die Hörerinnen und Hörer beiwohnen. Sie lauschen ihren Anekdoten, die sie „nüchtern nie erzählen würden“. Die Hörerschaft ist den Personae ebenbürtig, hat allerdings eine viel eingeschränktere Funktion. *Das Podcast Ufo* nutzt das Bild des runden Tisches, des gemeinschaftlichen Projekts. Die Hosts präsentieren ihre Hörerschaft als Teil einer gut aufgestellten Community, die mit ihnen das Interesse teilt, einen gelungenen Podcast zu produzieren. Sie wirken alle auf den Podcast und das Ergebnis ein. Rezipierende und Personae sind ebenbürtig, besitzen allerdings unterschiedliche Funktionen. Ihre Beziehung besitzt die konkrete Motivation, dafür zu sorgen, dass der Podcast gut wird.

Alle drei Beziehungskomplexe sind an Modellen der orthosozialen Kommunikation angelehnt. Die Strategie der Übernahme von bekannten Gesten wird also erweitert um Beziehungsgefüge aus dem realen Leben. Den Zuhörenden werden so angemessene Reaktionen und ihre Funktion vermittelt. Die übernommenen Beziehungsmuster legen zudem bestimmte Emotionen nahe. Diese Emotionen können ansprechend oder auch abschreckend sein. In jedem Fall lösen sie etwas bei den Rezipierenden aus.

Selbstoffenbarung – Alltägliches und Comedy

Gemeinsam ist allen drei Podcasts und ihrer Konstruktion der Personae, dass sie Komik und Intimes vermischen. Schwächen und Verletzlichkeiten werden humorvoll in Szene gesetzt. Die Hosts entnehmen dem Alltag Anekdoten, Peinlichkeiten und Banalitäten, die sie überspitzen. Dadurch entstehen Komik und die Offenlegung eines *wahren Kerns* über ihre eigene Person oder die Skurrilität der Welt. Niedrigschwellig können so komplexere Themen wie Ängste oder Unzufriedenheit aufgegriffen werden. Bekannt ist ein solches Vorgehen aus der Stand-up-Comedy. Auch hier werden Alltagsprobleme thematisiert, die subjektive Verletzungen und Ängste spiegeln und durch das Bühnenprogramm geradezu rituell im Kollektiv herausgelacht werden – und damit eine therapeutische Wir-

kung erzielen (vgl. MacRury 2012, S. 189 f.) Es ist nicht verwunderlich, dass auch die Hosts dieser Podcasts aus dem Comedy-Bereich kommen.

Das Erzählen von Geschichten aus dem Alltag hat im Podcast Tradition. Die Nähe zur Hörerin und zum Hörer wird hier durch eine ähnliche Lebensrealität hergestellt. Die Überhöhung der Geschichten, die emotionale Sprechweise und der oftmals beiläufige Inhalt legen die Vermutung nahe, dass es hauptsächlich darum geht, *dass* sich mitgeteilt wird und *wie* sich mitgeteilt wird, anstatt darum, *was* mitgeteilt wird. Social Presence¹ und das Auslösen von Emotionen sowie der Humorscheinen wichtiger zu sein als qualitative Informationen über die Personae.

Kontinuität durch Transmedialität

Kontinuität, vor allem in der medialen Präsenz als Kontakt zur Hörerschaft, wird selbst mit hohem Aufwand verfolgt. Die besprochenen Podcasts erscheinen im Ein- oder Zweiwochenrhythmus. Um Kontinuität auch dauerhaft zu gewährleisten, nehmen die Podcasterinnen und Podcaster selbst während ihres Urlaubs auf oder produzieren vor. Kurze Episoden können hier als Überbrückung dienen. Der Regelmäßigkeit des Kontakts zum Publikum wird also ein hoher Stellenwert beigemessen. Über soziale Medien haben die Rezipierenden eine ergänzende Möglichkeit, ihre PSB fortzuführen und zu stärken. Jeder der Hosts ist auf den Plattformen aktiv. Besonders auffällig dabei ist, dass der Account des Podcasts selbst – im Gegensatz zu denen der Hosts – unwichtig ist. Die Personae stehen im Vordergrund, nicht die Präsentation ihres Produkts. Auch die Verknüpfung des Podcasts zu einer passenden Musik-Playlist bietet emotionale Einblicke in die Personae und ihren persönlichen Musikgeschmack.

Die Podcasts erzeugen zudem durch den Sound (Stimmen sind „nah“), Umgebungsgeräusche, wenig Schnitte und Schilderungen des Moments Unmittelbarkeit und Authentizität. Rezipierende können den Podcast in der Realität verorten und als *echt* wahrnehmen. Diese Faktoren, insbesondere die Unmittelbarkeit, stützen den Eindruck der sozialen Präsenz.

Spielregeln und Positionierung durch die Kommunikation im Ensemble

Die zwei Hosts präsentieren sich als kontrastreich, stellenweise sogar gegensätzlich. So können sie als Zweierkonstrukt verschiedene Meinungen und Werte abbilden, zu denen sich Hörerin und Hörer positionieren können. Ihr Zusammenspiel kann außerdem Aussagen verstärken, kontextualisieren oder schwächen. Gleichzeitig dient die Doppelmoderation der Legitimation der Existenz der Podcasts selbst, denn es wird der Eindruck vermittelt, dass man dabei ist, wenn sich zwei Freunde treffen.

Doch die Hosts sind nicht die einzigen Akteure eines Podcasts. Es gibt weitere Ensemblemitglieder, die im Podcast gelegentlich auftreten. Diese können stellvertretend für die Normalität in Abgrenzung zu den Hosts eingesetzt werden. Ähnlich wie im Stand-up erhalten die Hosts so eine Position,

in der sie von außen auf die Welt und die Normalität blicken und urteilen. Durch die Präsenz zusätzlicher Ensemblemitglieder kann sich das Verhältnis Hosts – Rezipierende verschieben. So kann z. B. ein mahnender Zuruf eines Redakteurs dafür sorgen, dass die Hörerinnen und Hörer angehalten sind, sich mit den frechen Hosts zu verbünden; oder die Normalität der weiteren Ensemblemitglieder betont die Außenseiterposition der Hosts und macht sie nahbarer. Die Präsenz der weiteren Ensemblemitglieder verstärkt also die Inszenierung der Beziehung der Hörschaft zu den Personae.

Fazit

Die Analysen zeigen, dass alle Aspekte der PSB, die Horton und Wohl in ihrem Modell aufgeführt haben, in den Podcasts zu finden sind. Die Personae wenden Strategien aus dem Comedy- und orthosozialen Kommunikationsbereich an, um ihrem Publikum ein einzigartiges PSB-Angebot zu bieten. Die Kunst scheint darin zu liegen, die Rezipierenden zwar einzubinden, Nähe zu inszenieren und sich ihnen zu offenbaren, sie dabei aber nie zu überfordern, sodass der Podcast unterhaltend und niedrigschwellig bleibt.

Die Persona-Konstruktion baut auf den einzelnen Strategien auf, doch ihr Zusammenspiel ist entscheidend. Insbesondere die Waage zwischen Künstlichkeit und Authentizität wird gehalten. Beispielsweise werden Typisierungen und eine überspitzte Inszenierung der Betonung von Unmittelbarkeit und Spontaneität entgegengestellt. Welche Strategien wie kombiniert werden, hängt dabei stark von dem gewählten Bild der Beziehung zu den Rezipierenden ab. So wird Ebenbürtigkeit zwischen Hosts und Hörschaft angestrebt, wenn das narrative Bild ihrer Beziehung ein Projektteam ist (*Das Podcast Ufo*). Doch wird sie gemieden, wenn im Beziehungskonstrukt Macht eine spielerische Rolle übernimmt (*Fest & Flauschig*). Das Bild der Beziehung ist entscheidender Faktor für die Kombination der Strategien.

Anmerkung:

1 „Degree of salience of the other person in the interaction and the consequent salience of the interpersonal relationships“ (Short/Williams/Christie 1976, S. 65)

Literatur:

Groebel, J.: *Was macht Fernsehmoderatoren attraktiv? Zur Personalisierung des Programms.* In: *Filmkunst. Zeitschrift für Filmkunst und Filmwissenschaft*, 126/1990, S. 58–80

Horton, D./Wohl, R.: *Mass Communication and Para-Social Interaction: Observations on Intimacy at a Distance.* In: *Psychiatry*, 19/1956, S. 215–229

MacDougall, R. C.: *Podcasting and Political Life.* In: *American Behavioral Scientist*, 6/2011/55, S. 714–732

MacRury, I.: *Humour as 'social dreaming': Stand-up comedy as therapeutic performance.* In: *Psychoanalysis, Culture & Society*, 17/2012, S. 185–203

Short, J./Williams, E./Christie, B.: *The Social Psychology of Telecommunications.* London 1976

Wunschel, A.: *Podcasting – Bestandsaufnahme aktueller Ansätze von Business-Modellen.* In: V. Diemand/M. Mangold/P. Weibel (Hrsg.): *Weblogs, Podcasting und Videojournalismus. Neue Medien zwischen demokratischen und ökonomischen Potenzialen.* Hannover 2007, S. 155–172



Henrike Rau studierte Medienwissenschaft und digitale Medienkultur an der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF. Sie arbeitet als Innovationsassistentin für das Podcast-Hosting-Unternehmen Podigee.

HERBERT VON HALEM VERLAG



Hans-Jürgen Bucher (Hrsg.)
**Medienkritik zwischen ideologischer
Instrumentalisierung und
kritischer Aufklärung**

2020, 424 S., Broschur, 240 x 170 mm, dt.

ISBN (Print) 978-3-86962-445-7
ISBN (PDF) 978-3-86962-446-4



Dominik Maeder / Herbert Schwaab /
Stephan Trinkaus / Anne Ulrich / Tanja Weber (Hrsg.)

**Trump und das Fernsehen.
Medien, Realität, Affekt, Politik**

2020, 384 S., Broschur, 213 x 142 mm, dt.

ISBN (Buch) 978-3-86962-505-8
ISBN (PDF) 978-3-86962-506-5

<https://www.halem-verlag.de>

Entdeckerfreude auf jeder Seite: Was waren die wichtigsten Filme des Jahres 2019? Welche Personen und Debatten haben das Filmjahr geprägt? **Das Filmjahr 2019/2020 des Lexikon des Internationalen Films** informiert über die wichtigsten Ereignissen des Filmjahres und bietet 1500 Kritiken zu allen Neuerscheinungen, die im Kino, im Fernsehen, auf DVD/Blu-ray und über Streaming-Plattformen veröffentlicht wurden.

Und als *special*: 150 Seiten *best of*: Dokumentation des aktuellen Filmgeschehens durch Beiträge aus dem Filmdienst, die bisher nur online zu lesen waren.

Unverzichtbar FÜR ALLE, die den Überblick über die Filmszene behalten wollen und die im Unterricht mit Filmen arbeiten.

554 S. | Pb. | 28,00 € | ISBN 978-3-7410-0354-7



Unterhaltungsserien sind nicht nur bei Schülerinnen und Schülern in aller Munde. Sie sind Gesprächsthema im Freundes- und Familienkreis, es wird in Onlineforen über sie diskutiert und häufig werden sie in der Mittagspause oder auch auf dem Schulhof thematisiert. Nicht selten kommt es dabei zu Diskursen über die moralischen Standpunkte und Entscheidungen von Figuren. Der vorliegende Band begründet ein kompetenz- und lerngruppenorientiertes Modell, mit dem ethische Lernprozesse anhand fiktiver Jugendfiguren konzipiert und initiiert werden können. Das Modell liefert Hilfestellung bei der Serienrecherche und markiert die zentralen didaktischen Entscheidungen, sodass sich auch serienunerfahrene Lehrpersonen an die Serienthematik herantrauen und dabei ihren eigenen didaktischen Stil beibehalten und weiterentwickeln können.

378 S. | Pb. | zahlr. tw. farb. Abb. | 34,00 € | ISBN 978-3-7410-0361-5

www.schueren-verlag.de **SCHÜREN**

Literatur



Daniel Rode/Martin Stern (Hrsg.): Self-Tracking, Selfies, Tinder und Co. Konstellationen von Körper, Medien und Selbst in der Gegenwart	89
Claudia Wegener	
Friederike von Gross/Renate Röllecke (Hrsg.): Instagram und YouTube der (Pre-)Teens. Inspiration, Beeinflussung, Teilhabe	90
Lothar Mikos	
Jörn Ahrens: Überzeichnete Spektakel. Inszenierungen von Gewalt im Comic	91
Uwe Breitenborn	
Stefan Butter: Die USA und ihre Bösen. Feindbilder im amerikanischen Spielfilm 1980–2005	92
Jesko Jockenhövel	
Jule Korte: Zwischen Script und Reality. Erfahrungsökologien des Fernsehens	93
Uwe Breitenborn	
Kurzbesprechungen 1	94
Lothar Mikos, Klaus-Dieter Felsmann	
Kurzbesprechungen 2	95
Bernward Hoffmann, Lothar Mikos	



Daniel Rode/Martin Stern (Hrsg.): *Self-Tracking, Selfies, Tinder und Co. Konstellationen von Körper, Medien und Selbst in der Gegenwart.* Bielefeld 2019: transcript. 286 Seiten, 34,99 Euro

Self-Tracking, Selfies, Tinder und Co.

Mit der zunehmenden Digitalisierung des Alltags ist der Körper vermehrt in Variationen von Sichtbarkeit und Präsenzformationen eingebunden, für die häufig normierte Ideale Pate stehen und denen sich die Subjekte der Gegenwartsgesellschaft kaum mehr zu entziehen wissen. Daraus wiederum können Prozesse der Selbstbeobachtung resultieren wie auch der Selbstthematisierung und Selbstoptimierung, aus denen sich weitreichende Konsequenzen der Mediatisierung für den Einzelnen schließen lassen. Die vorliegende Herausgeberschaft von Daniel Rode und Martin Stern setzt hier an. Sie zeigt aktuelle Phänomene auf, in denen sich die Verbindung von Medien und Körper manifestiert, und fragt nach der Bedeutung, aber auch nach den Möglichkeiten, die sich daraus für das Subjekt ergeben. Die neben der Einführung insgesamt zehn Beiträge des Bandes sind durch einen Workshop zum Thema initiiert, der im Januar 2016 am Institut für Sportwissenschaft der Universität Marburg stattgefunden hat. Sie setzen sich mit dem Themenfeld aus verschiedenen Perspektiven und Disziplinen, vornehmlich der Sportwissenschaft, der Soziologie und der Erziehungswissenschaft, mit jeweils unterschiedlichen Forschungsschwerpunkten auseinander. Entsprechend divers sind die Themen, die der Band aufgreift, sowie die Herangehensweisen, unter denen diese reflektiert werden.

Die ersten Aufsätze sind unter der Überschrift „Körper – Medien – Selbst“ (H. i. O.) zusammengefasst. Es geht um das Ineinandergreifen von Ausüben und Abbilden im Trendsport (Martin Stern), um den Stellenwert des Leiblichen beim Onlinedating am Beispiel von Tinder (Sascha Oswald) und Praktiken der körperlich-leiblichen Selbstvermessung. Anhand von zwei Fallbeispielen beschreiben Karolin Eva Kappler, Eryk Noji und Uwe Vormbusch, auf welche Weise Anwenderinnen und Anwender von Self-Trackern versuchen, die Unsicherheitserfahrungen der Lebensführung „mittels kalkulativer Praktiken in den Griff [zu] bekommen“ (S. 96). Der nächste Abschnitt behält die Überschrift bei und fokussiert nun, durch Kursivstellung sichtbar hervorgehoben, auf

die Rolle der Medien. Die Autorin und der Autor des ersten Beitrags, Denise Klinge und Franz Krämer, analysieren Körperdarstellungen exemplarisch in Self-Tracking-Werbebildern und konstatieren, dass der Körper hier weniger als Subjekt denn als „formbares Objekt“ (S. 121) erfahrbar wird. Gerrit Fröhlich und Daniel Kofahl setzen sich folgend mit Diet-Tracking auseinander und diskutieren die Rolle der Vermessung des Ernährungsverhaltens für die Selbstthematisierung der Subjekte.

Weitere Aufsätze mit Fokus auf das Selbst entwickeln Vorschläge zur Analyse von Self-Tracking ausgehend von einer praxistheoretischen Perspektive (Daniel Rode), plädieren in Auseinandersetzung mit vorliegenden Forschungsarbeiten für einen differenzierten Blick auf jugendliche Selbstdarstellung in sozialen Netzwerken (Clarissa Schär) und reflektieren die Selbstvermessung des Menschen aus Sicht einer philosophisch orientierten Medienpädagogik (Thomas Damberger). Der Band schließt im vierten Gliederungsabschnitt mit forschungspraktischen Überlegungen: Simon Schapp entwirft eine „Skizze zu einer materialistischen Dispositivanalyse“, Benjamin Zander reflektiert den Einsatz von Collagen und Selfies in Gruppendiskussionen mit Heranwachsenden und fragt, inwieweit deren alltäglicher Umgang mit entsprechenden Materialien für die empirische Forschung fruchtbar gemacht werden kann.

Insgesamt gibt der Band einen differenzierten Überblick über gegenwärtige Formen der mediengestützten Selbstbeobachtung und -thematisierung. Der Blick aus unterschiedlichen Disziplinen, die das Subjekt gleichermaßen in den Fokus ihrer Ausführungen stellen, ist mehrheitlich gewinnbringend. Er führt zu nachvollziehbaren Schlussfolgerungen, die – je nach Perspektive – sowohl eher praktisch als auch theoretisch interessierten Leserinnen und Lesern Anknüpfungspunkte bieten. Dass dabei mitunter ebenso viele Fragen aufgeworfen wie beantwortet werden, ist den neuen Phänomenen angemessen und motiviert zum weiteren Diskurs.

Prof. Dr. Claudia Wegener



Friederike von Gross/Renate Röllecke (Hrsg.):
Instagram und YouTube der (Pre-)Teens.
Inspiration, Beeinflussung, Teilhabe.
 München 2019: kopaed. 175 Seiten,
 18,00 Euro

Instagram und YouTube der (Pre-)Teens

Der Band versammelt zum einen Beiträge aus Forschung und Praxis, die sich dem Thema „Instagram und YouTube bei Jugendlichen“ widmen. Zum anderen werden medienpädagogische Projekte vorgestellt, die mit dem Dieter Baacke Preis der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) ausgezeichnet wurden. Eine alte Devise der Medienpädagogik lautet, Jugendliche dort abzuholen, wo sie sich körperlich oder medial aufhalten. So weisen denn auch Isabel Venne und Larissa Brands in ihrem Beitrag darauf hin: „Dazu ist es notwendig, die Kinder und Jugendlichen dort abzuholen, wo sie sich online bewegen, also mit ihnen direkt zu den beliebtesten Apps zu arbeiten“ (S. 63). In ihrem Fall geht es um TikTok, eine Plattform, die weltweit monatlich 800 Mio. aktive Nutzerinnen und Nutzer hat, überwiegend Teenager. Im vorliegenden Projekt ging es darum, Themen wie „Cybergrooming“ und „Cybermobbing“ mithilfe von eigens gestalteten TikTok-Clips zu bearbeiten. Eine Methode, die nach Auskunft der Autorinnen von Erfolg gekrönt war. Ein Vorteil dieser bei Jugendlichen beliebten Medien ist es, dass sie einerseits „einen barrierearmen Zugang“ (S. 71) ermöglichen und andererseits aber „durch vielfältige Funktionen“ (ebd.) eine gewisse Komplexität haben. Die Beiträge eint, dass sie sich nicht nur kritisch mit Medien wie Instagram, YouTube oder TikTok auseinandersetzen, sondern auch die Potenziale sehen, die sich für die Selbstermächtigung bzw. das Empowerment der Jugendlichen ergeben. So kann Tanja Witting in ihrem Beitrag anhand mehrerer Beispiele zeigen, welche Möglichkeiten der Selbstermächtigung es gerade für Mädchen auf Instagram gibt. „Denn Instagram eröffnet eben auch einen Raum – anders als die traditionellen Massenmedien –, in dem weibliche Vielfalt sichtbar wird und Widerstand gegen eine normierte Schönheitsvorstellung geleistet werden kann. [...] Hier kann Instagram durchaus empowerndes Potential entwickeln, indem es den unterschiedlichsten Menschen mit all ihren Eigenarten und auch Einschränkungen eine Plattform bietet“ (S. 38). Sicher sind diese Möglichkeiten vorhanden, aber die meistgesehenen Accounts sind dann doch die, die eher tradi-

tionelle Schönheitsvorstellungen und -normen in den Mittelpunkt stellen. Wichtig ist es daher, dass medienpädagogische Fachkräfte einen Überblick über das Angebot in den sozialen Medien haben: „Ein erster Schritt kann und muss für Fachkräfte dann sein, zunächst einmal die entsprechenden Formate zu kennen und in den Rezeptionsprozess einzubringen“ (S. 22), wie Lars Gräber und Markus Gerstmann in ihrem Beitrag zur Inspiration durch soziale Bewegtbildnetzwerke betonen. Denn nur so können die jugendlichen Nutzer auf die Angebote aufmerksam werden, die einen Beitrag zu ihrer Selbstermächtigung leisten bzw. sie zu eigenen Aktivitäten inspirieren. Christa Gebel und Andreas Oberlinner setzen sich entsprechend auch in ihrem Beitrag zum „Orientierungspotential von YouTube-Stars für 10- bis 14-Jährige“ mit einer problemorientierten Medienanalyse des Angebots auseinander (S. 45). Bei der Analyse der Videos der YouTube-Stars muss es um „Aspekte der Kommerzialisierung, Werblichkeit, Publikumsbindung, Geschlechterstereotype und ethisch-normative Ausrichtung“ gehen (ebd.). Ihre Analyse zeigt, dass die Videos „die Verständnis- und Verarbeitungsfähigkeiten von 10- bis 14-Jährigen zumindest stark herausfordern, wenn nicht gar überschreiten“ (S. 48). Zugleich stellen sie fest, dass es vor allem die Kommentare zu Videos sind, die ethisch-soziale Normen verletzen. Kai-Uwe Hugger und seine Co-Autorinnen und -Autoren haben sich angeschaut, wie Jugendliche zwischen 15 und 24 Jahren mit informationsorientierten YouTube-Angeboten umgehen. Im Zentrum stehen dabei Fragen der Authentizität und Glaubwürdigkeit, die aber an die „Wahrnehmung des Persönlichen, Individuellen und Eigenständigen der YouTuber*innen“ gebunden ist (S. 31). Den Inszenierungscharakter von Authentizität hinterfragen die Jugendlichen jedoch kaum. Zwar stehen die Jugendlichen der Kommerzialisierung kritisch gegenüber, doch „solche kritischen Einschätzungen zur Kommerzialisierung beziehen die Jugendlichen vor allem auf die einzelnen You-Tuber*innen. Argumentationen, die auf der Ebene gesellschaftlich-medialer Verhältnisse angesiedelt sind, werden dagegen kaum in die formulierten Kritikpunkte einbezogen. Strukturelle Ursachen und Folgen von Kommerzialisierung werden somit von den Jugendlichen so gut wie gar nicht thematisiert und diskutiert“ (S. 32). Darum ist es ja die Aufgabe der Medienpädagogik, Jugendliche zu einer kritischen Medienanalyse anzuleiten.

Interessanterweise haben die im zweiten Teil des Buches vorgestellten prämierten medienpädagogischen Projekte nichts mit den zuvor diskutierten Medien wie Instagram, YouTube oder TikTok zu tun, außer dass sie zur Verbreitung der Ergebnisse dieser Projekte genutzt werden. In der medienpädagogischen Arbeit mit sozialen Medien warten noch einige Herausforderungen, wie die Beiträge des ersten Teils deutlich machen.

Prof. Dr. Lothar Mikos



Jörn Ahrens:
Überzeichnete Spektakel. Inszenierungen von Gewalt im Comic.
 Baden-Baden 2019: Nomos.
 338 Seiten, 64,00 Euro

Gewalt im Comic

Der Band präsentiert theoretische Auseinandersetzungen sowie Fallstudien, von denen einige auf Texten basieren, die Jörn Ahrens als profunder Kenner der Materie bereits in anderen Kontexten publiziert. Er offeriert hier eine repräsentative Palette seiner Arbeiten. In theoretischer Hinsicht sind seine analytisch deskriptiven Koordinaten schnell umrissen: Spektakel, Gewalt, Ästhetik. In der elaborierten Auseinandersetzung schwingt immer auch die Frage mit, ob die Gewaltinszenierung affirmativ ist und damit einer Gewaltverherrlichung Vorschub leistet. Ahrens verneint dies u. a. mit Verweis auf das Distanzierungspotenzial, das sich allein schon aus der grafischen Ästhetik ergebe. Gewalt sei Comics immanent. Ihre mediale Eigenheit beruhe auf den überzogenen Darstellungen. „Die Überzeichnung ist exakt das Stilmittel, das der Comic anderen Medien voraushat und über das er seine Sujets in einer Weise handhaben kann, welche [...] die Bilder zu Motoren der Erkenntnis und kulturellen Wissensproduktion macht. Im ikonographisch organisierten Spektakel drückt sich dann zum einen der tradierte Habitus der Massenkultur aus, zum anderen das Privileg speziell des medien- und kulturhistorisch marginalisierten Mediums, über sich hinauszugehen“ (S. 319). Hier hofiert der Autor aber auch mächtig den Außenseiterstatus seines Untersuchungsobjekts, der angesichts des Comic-Hypes wohl etwas übertrieben ist. Als Fallbeispiele wählte er nicht die Blockbuster-Popcorn-Werke, sondern recht extravagante, künstlerisch ambitionierte Comics und Graphic Novels aus. In den Kapiteln zu *Sin City* (Miller), *Helden ohne Skrupel* (Yann, Conrad), *100 Bullets* (Azzarello, Risso), *DMZ* (Wood, Burchielli) sowie zu den Werken von Baru, Sacco, Huppen und Winchluss arbeitet er heraus, wie die Gewaltinszenierung eine Parabel für andere Realitäten schafft, womit eine Übertragungsleistung ermöglicht wird. So veranschaulichen die Comic-Reportagen von Sacco über den Jugoslawienkrieg oder den Palästinenserkonflikt oder die Comicstory *DMZ* das Leben im Gewalttraum eines Krieges, wohingegen die Gewaltdarstellung in *Sin City* oder in *100 Bullets* für sich steht, also eher selbstreferenziell ist. Ahrens will dem alltäglichen,

pädagogisierenden Vorurteil entgegentreten, Comics seien ein „Medium der Verrohung, des Primitiven, der latent kriminellen Subkulturen und der verführbaren Jugend“ (S. 11). Ob das so noch existiert, sei dahingestellt. Es gebe zwar immer noch normative Auseinandersetzungen darüber, die er aber nicht bedienen möchte. Der Autor stellt daher „schlicht die Art und Weise der Darstellung von Gewalt“ in den „Mittelpunkt des Interesses“ (ebd.). Ein sehr deskriptiver Ansatz. Die Gewalt im Comic teste innerhalb der Massenkultur „neue formale Zugänge zur Bildlichkeit medialer Kommunikation“ aus und verschiebe damit auch die „etablierten Repräsentationsmuster medialer Wirklichkeit“ (S. 320). Richtig, aber das könnten auch Splatter- und Horrorfilme für sich beanspruchen. Die Form bestimme den Inhalt – das funktioniert nur bedingt. Gewaltdarstellung ist das eine, der Kontext das andere. Es kann daher nicht ganz egal sein, was dargestellt wird.

Der Wert des Buches liegt in seiner empirischen Gründlichkeit und im Facettenreichtum des Materials. Im Zentrum stehen „nicht einfach die Betrachtung von Gewaltinhalten, die Diskussion vordergründig operierender Narrationen oder Ikonographien von Gewalt“ (S. 12), sondern die „formal-ästhetischen“ Aspekte, die Bildwirkung konkreter Comics. Das Medium Comic spiele mit einer unauflösbaren Differenz zwischen Abbildung und Abgebildetem, mit grafischer Distanz zwischen Fiktion und Realität. Im Comic sind Identifikation und Mimesis eher schwierig. Ahrens bringt also das Argument der Realitätsferne in Stellung und spricht von einem sogenannten „Riss in der Repräsentation“ (S. 320), der unüberbrückbar sei. Das verleihe dem Medium Comic sein Potenzial. Alles ist darin möglich. Zugleich weist der Autor auch darauf hin, dass dieser Effekt bei dokumentarisch orientierten Comics der eindringlichen Wirkung aber durchaus abträglich sein kann. Andererseits öffnen Comics historische Themen für jüngere Nutzergruppen. Die inszenierten Spektakel, so der Autor, erwiesen sich als „kulturell extrem produktiv“ (ebd.). Und worin besteht diese Produktivität? Wissenstransfer? Bewusstseinsweiterung? Reflexion gesellschaftlicher Zustände?

Eine Anmerkung zum Schluss: Immer wieder ist in diesem Buch von „dem Comic“ die Rede, als sei diese Kunstform an die Trägerschaft des Printformats gebunden. Eleganter wäre vielleicht, generell vom „Comichaften“ zu sprechen. Es ginge dann weniger um die Abgrenzung zu Film oder Fotografie. Auch wenn sich der Autor „nur“ auf westeuropäische und amerikanische Comics konzentriert, bietet dieses fundierte Sachbuch einen sehr gut ausgearbeiteten Überblick zu Entwicklungen der Comic-Kultur mit spannenden Exkursen.

Dr. Uwe Breitenborn

**Stefan Butter:**

Die USA und ihre Bösen. Feindbilder im amerikanischen Spielfilm 1980–2005. Bielefeld 2019: transcript. 834 Seiten, 49,99 Euro

Die USA und ihre Bösen

Das US-amerikanische Kino durchlief um 1980 einen grundlegenden Wandel. Die Epoche des New Hollywood mit seinen größeren Freiheiten für Filmemacherinnen und Filmemacher ging endgültig zu Ende. Die Zeit der offeneren Erzählstrukturen und ambivalenteren Protagonistinnen und Protagonisten war, zumindest für den Hollywood-Mainstream-Film, zunächst weitestgehend vorbei. Jetzt treten Rocky, Rambo, Chuck Norris in der *Missing-in-Action*-Reihe und Tom Cruise in *Top Gun* (1986) auf. Der Historiker Stefan Butter blickt in seiner Dissertationsschrift auf das amerikanische Kino ab 1980 mit einem dezidiert geschichtswissenschaftlichen Anspruch. Sein Ziel ist es, den populären Film als Quelle der historischen Analyse zu etablieren – ein Vorhaben, das in der Geschichtswissenschaft lange kritisch beäugt wurde, mittlerweile aber weitestgehend anerkannt ist und zu einem fruchtbaren Austausch zwischen Film- und Geschichtswissenschaft geführt hat.

Butter sieht sich in der Tradition Siegfried Kracauers, Filme als Ausdruck der Mentalität ihrer Zeit zu verstehen und über sie Rückschlüsse auf das sozial Imaginäre einer gesellschaftspolitischen Epoche zu ziehen. In die Falle Kracauers tappt er dabei nicht, über wenige, eher erfolglose Filme ein Urteil über einen ganzen Zeitabschnitt zu fällen – was Kracauer oft vorgeworfen wurde. Beeindruckende 450 Filme, sowohl Kino- als auch Spielfilme für TV und Video, umfasst Butters Korpus, die er mal mehr und mal weniger ausführlich analysiert. Sein Ziel ist es, über die Filmanalysen den Wandel von Feindbildern im amerikanischen Spielfilm von 1980 bis 2005 darzustellen. Er beschränkt sich dabei auf außenpolitische Feindbilder. Die Filmanalysen werden von detaillierten zeitgeschichtlichen Darstellungen flankiert – oder umgekehrt. Der Blick ist der eines Historikers.

Drei thematische Schwerpunkte gliedern das Buch: zunächst das Feindbild UdSSR und dessen Wandel bis zum Ende des Kalten Krieges, dann der Verlust dieses Feindbildes und der Umgang der USA damit sowie schließlich die Feindbilder des Krieges gegen den Terror und dabei insbesondere die Rolle von Schurkenstaaten und des Islamismus. Butters zentrale

These ist, dass das Aufgreifen bestimmter Feindbilder nicht nur deren zeitgeschichtliche Bedeutung widerspiegelt, sondern sie auch verstärkt. Den Zuschauenden spricht er eine aktive Rolle zu, deren individuelle Lesarten zu verschiedenen Interpretationen führen könnten. Das in der Rezeptionsforschung etablierte Argument, dass sich Lesarten nicht hierarchisieren lassen, wird jedoch etwas zu beiläufig zur Seite geschoben.

Eindrücklich ist die Darstellung, wie sich Prämissen der Reagan-Administration in der Zeit des Kalten Krieges, z. B. die einer zu weichen Haltung („softness“) des Westens gegenüber der UdSSR, in Filmen der Zeit wiederfinden. Die USA standen nach Ende des Ost-West-Konflikts als strahlender Sieger da. Fast vergessen ist aber, dass sich das Land Anfang der 1980er-Jahre, auch resultierend aus dem Vietnamtrauma, eher als Underdog gegenüber der UdSSR verstand. Butter zeigt informativ auf, dass sich diese Krise des amerikanischen Selbstwertgefühls in Filmen wie *Red Dawn* (1984) oder *Rambo: First Blood Part II* (1985) deutlich widerspiegelt, wenn amerikanische Guerillakämpfer gegen eine anscheinend unbesiegbare sowjetische Militärmacht ins Feld ziehen – und letztlich doch siegen.

Diese Lesart ist überzeugend – auch die der Darstellung der weiteren Feindbilder bis 2005, die sich von der Irrationalität verschiedener Schurkenstaaten bis zur totalitären Ideologie des Islam erstrecken. Ergänzt werden könnte sie durch eine Lesart, die nur manchmal durchschimmert und die die Erzählweise des amerikanischen Films nach 1980 in die Tradition der klassischen Erzählweise Hollywoods einordnen würde. Bereits dort ist es immer wieder der individuelle Einzelkämpfer, der gegen Unordnung und/oder Totalitarismus und für amerikanische Freiheitsrechte kämpft. Diese Figur kehrt nach Ende des New Hollywood und mit der Wiederkehr der klassischen Erzählformen mit aller Macht zurück auf die Leinwand (oder den Bildschirm).

Eine filmhistorische Einordnung über den Beginn des Blockbusterzeitalters und die damit verbundenen Erzählstrukturen würden die zeitgeschichtliche Ebene (des allerdings schon umfangreichen Werkes) abrunden. Der Fokus der Analysen liegt deutlich auf der thematischen Ebene sowie der der Handlung und Figuren. Hier lassen sich am leichtesten Korrespondenzen zwischen zeitgeschichtlichen Geschehnissen und Filminhalten finden. Eine systematische stilistische Analyse findet leider nicht statt, denn entscheidend für die Darstellung von Feindbildern ist ja nicht nur, was dargestellt wird, sondern auch, wie es dargestellt wird. Trotzdem bleibt Butters Arbeit ein beeindruckender Fundus für alle, die sich mit dem amerikanischen Film nach 1980 beschäftigen möchten und einen dezidiert historischen Ansatz verfolgen.

Dr. Jesko Jockenhövel

**Jule Korte:**

Zwischen Script und Reality. Erfahrungsökologien des Fernsehens. Bielefeld 2020: transcript. 264 Seiten, 34,99 Euro

Alles ist relativ

Als Untersuchungsobjekt ist Scripted Reality nicht neu, aber die Autorin wagt einen recht komplexen Blick auf das Verhältnis von Alltag und Fernsehen. Was ist für die Zuschauenden real an Scripted Entertainment? Eine gute Frage, die sich nicht durch einen simplen Abgleich zwischen vermeintlich faktenbasierter Realität und „inszenierter Authentizität“ klären lässt. Also erkundet Jule Korte, an welche Erfahrungswelten Scripted-Reality-Formate bei bestimmten Zuschauergruppen affektiv andocken. Wie interferieren diese miteinander? Damit wirbt sie auch für ein unaufgeregtes Verständnis von Scripted Reality, das sich kurzfristigen Distanzierungsmaßnahmen gegenüber diesen Formaten verweigert. Das Buch stützt sich auf Ergebnisse des Forschungsprojekts „Affekt, Alltag, Fernsehen“, bei dem es um ein Methodendesign zur Erforschung affektiver Dimensionen von Fernsehformaten ging. Basis dafür waren Beobachtungen und Gespräche mit Jugendlichen einer Düsseldorfer Schule. Die Autorin diskutiert kenntnisreich viele neuere sowie etablierte theoretische Ansätze wie Bourdieu (Habitus) oder Hall (Encoding/Decoding). Neben medienbiografischen Fallstudien zur Erfahrungsökologie einiger Gruppenmitglieder bietet das Buch auch zahlreiche Exkurse. So geht es um „Fernsehen, Frauen und die Ideologie der Häuslichkeit“, um Studien zu Formaten wie *X-Diaries* oder um „*TeleviSciousness* und die Angst vor dem Fernsehen“ (H. i. O.). Ausführlich widmet sich Korte der Serie *Berlin – Tag & Nacht*, die ein empirisches Fundament ihrer Studie ist.

Das Buch gliedert sich in vier Teile, die letztlich verschiedene Perspektiven auf eine zentrale Überlegung darstellen, nämlich, dass Fernsehforschung wie auch das Fernsehen selbst immer bereits Teil einer gemeinsamen Erfahrungsökologie sind. Das Fernsehen sei daher nicht primär über seine Bedeutungen oder Repräsentationen analysierbar, so die Autorin. Darüber lässt sich streiten. Bei ihr geht es um das Zusammenspiel von Realität und Fiktion. Script und Reality sind für sie Bestandteile einer „Halbwelt“, die nicht auseinanderzudividieren ist. Fernsehformate als Halbwelt, eine interessante These. Die Halbwelt lebe „gerade davon, dass sie zweifelhaft

ist und bleibt, während die ‚wirkliche‘ Wirklichkeit sich ganz unzweifelhaft auf diejenige Realität des Alltagslebens bezieht, in der gelebt und interagiert werden will – in der also die Regeln guten Lebens gelten, Anstand herrscht und Bildung ein erstrebenswertes Gut ist“ (S. 17). Wäre zu fragen, ob es manchmal nicht gerade umgekehrt ist?

Ihren medienökologischen Ansatz umschreibt Korte mit dem Begriff „Erfahrungsökologie“. Der Zusammenhang zwischen Medienwelten und dem Begriff der Ökologie als relationalem Geflecht wurde schon in den Siebzigern diskutiert, z. B. bei Neil Postman. Und natürlich hat die Autorin auch die Cultural Studies im Blick. Sie nimmt für sich in Anspruch, „eine Bewegung nachzuzeichnen, die sich von Theorien der Bedeutung [...] hin zu Konzepten vollzieht, die stattdessen Dimensionen der jeweiligen Bedeutsamkeit des Gesehenen betonen“ (S. 21). Korte geht es nicht mehr um ein Denken über Fernseherfahrung, sondern um den Versuch, eine Beschreibungsperspektive einzunehmen, die durch diese Relation verläuft und aus ihr heraus entsteht (S. 184). Alles hängt mit allem zusammen, was sich auch bei ihren medienbiografischen Fallstudien zeigt. Erfahrung selbst, so Korte, bildet einen ökologischen Zusammenhang und folgt einer sich ständig verzweigenden, prozessualen Relationslogik. Es geht ihr also nicht darum, eine generalisierbare Logik der Fernseherfahrung aufzuspüren, um daraus universelle Muster innerhalb einer diese Muster umgebenden Ökologie abzuleiten, „sondern genau um die Partikularität vielleicht ganz verschiedener und dennoch relationaler Erfahrungsöko(un)logi(k)en“ (S. 34). Diese Passage zeigt auch, wie sich die Autorin leider manchmal selbst im Weg steht, da sie sich alles offenhalten will. Den Darlegungen lässt sich eine Neigung zur begrifflichen Überkomplexität nicht absprechen. So werden bei ihr aus „Bedeutung“ letztlich „Dimensionen von Bedeutsamkeit“. Die Autorin betont immer wieder die Relationalität, Fernseherfahrungen seien nicht kategorisier- oder generalisierbar. Das ist nicht falsch, wirkt aber zuweilen überladen. Das Buch enthält zweifellos viele interessante Exkurse und kluge theoretische Abhandlungen, die Fernsehen als einen fixen Bestandteil unserer Alltagskultur beschreiben. Es fokussiert das Thema „Medienökologie“ und trifft damit einen Nerv. Es muss ja nicht nur über Fernsehen gesprochen werden. Mit diesem Ansatz lassen sich beispielsweise auch Fragen der Netzkultur betrachten. Fazit: für den Bereich Medienbildung anregend und geeignet.

Dr. Uwe Breitenborn



Michael Schröder/Axel Schwanebeck (Hrsg.): *Big Data – In den Fängen der Datenkraken. Die (un-)heimliche Macht der Algorithmen.* Baden-Baden 2019²: Nomos. 165 Seiten, 29,00 Euro



Bernhard Pörksen/Andreas Narr (Hrsg.): *Schöne digitale Welt. Analysen und Einsprüche von Richard Gutjahr, Sascha Lobo, Georg Mascolo, Miriam Meckel, Ranga Yogeshwar und Juli Zeh.* Köln 2020: Herbert von Halem. 218 Seiten, 21,00 Euro



Marion Brüggemann/Sabine Eder/Angela Tillmann (Hrsg.): *Medienbildung für alle. Digitalisierung. Teilhabe. Vielfalt.* München 2019: kopaed. 227 Seiten, 18,00 Euro

Big Data und Algorithmen

Die neun Beiträge des Bandes setzen sich kritisch mit den Entwicklungen in der Datengesellschaft auseinander. Dabei steht die Totalüberwachung als negative Vision, gewissermaßen als Dystopie, im Mittelpunkt. Große Datenmengen werden inzwischen gesammelt: Daten aus „dem Internet und Mobilfunk, der Finanzindustrie und Energiewirtschaft, dem Gesundheitswesen und Verkehr sowie aus sozialen Medien, Kredit- und Kundenkarten, Überwachungskameras als auch Flug- und Fahrzeugdaten“ (S. 12). Das Problem wird darin gesehen, dass Staat, Wirtschaft, Geheimdienste und andere irgendwann den vernetzten Zugriff auf all diese Daten haben. Daniel Moßbrucker zeichnet in seinem Beitrag zum digitalen Informantenschutz anhand eines Fallbeispiels nach, welche umfangreichen und vielfältigen digitalen Spuren ein Journalist bei der Recherche eines Beitrags hinterlässt. Das zeigt, dass Regulierung notwendig ist. Sabine Leutheusser-Schnarrenberger plädiert für eine digitale Grundrechte-Charta, nach der jeder das Recht hat, „nicht Objekt von automatisierten Entscheidungen von erheblicher Bedeutung für die Lebensführung zu sein“ (S. 135). Doch Regulierung ist nur die eine Seite, auf der anderen stehen „Medienkompetenz und Medienprophylaxe“ (S. 36), wie Axel Schwanebeck betont. Das Buch widmet sich verschiedenen Aspekten der digitalen Überwachung, wobei sich ein pessimistischer Grundton durch die Beiträge zieht.

Prof. Dr. Lothar Mikos

Schöne digitale Welt

In dem Band befassen sich sechs bekannte Persönlichkeiten aus der Medienbranche auf ihre je eigene Weise mit Phänomenen der digitalen Welt. Damit soll einem Trend entgegengewirkt werden, den Bernhard Pörksen in seiner Einleitung beschreibt: der Dystopisierung der digitalen Welt. Denn die Vorstellungen vom Ende der Demokratie, der Anarchie des Diskurses und der totalen Überwachung „zeigen das Umschlagen gut gemeinter Warnungen in einen Aufklärungs- und Bildungspessimismus, der vorschnell beerdigt, was man eigentlich befördern möchte: Autonomie, Mündigkeit, selbstbewusste Gegenwehr“ (S. 10f.). Richard Gutjahr, der seine Erfahrungen mit Hass im Netz schildert, plädiert für mehr Empathie, um aus dem Zirkel von Aktion und Reaktion herauszukommen. Miriam Meckel verteidigt in ihrem Beitrag die Individualität, denn in der Datengesellschaft sei die „Differenz zwischen Wissen und Wollen“ in Gefahr (S. 135). Daher fordert sie mehr Transparenz. Juli Zeh setzt gegen die dystopischen Vorstellungen die Einsicht, dass wir ein „breites gemeinsames Wertefundament“ teilen (S. 200). Denn: „Demokratie braucht Rückgrat, und das Rückgrat sind wir“ (ebd.). Sascha Lobo setzt bei aller Kritik an den sozialen Medien auf Partizipation, in den sozialen Medien selbst, im Internet, in der Diskursöffentlichkeit (vgl. S. 79). Die Beiträge des Bandes machen Mut in einer dystopisch anmutenden digitalen Welt.

Prof. Dr. Lothar Mikos

Medienbildung für alle

Der vorliegende Band geht auf Diskussionsbeiträge beim Forum Kommunikationskultur der GMK im November 2018 zurück. Anliegen der Autorinnen und Autoren ist es, „das Spannungsverhältnis zwischen dem Prozess der Digitalisierung, den veränderten Bedingungen von Teilhabe und der geforderten Vielfalt“ (S. 10) zu reflektieren. Inzwischen hat die Coronakrise, u. a. mit der weitreichenden Praxis von Fernunterricht, sehr anschaulich verdeutlicht, wie relevant die Fragestellung für gesellschaftliches Gelingen ist. Ob dabei allerdings zielführend sein kann, was Ricarda Drüeke in ihrem eher ideologisch intendierten Leitartikel formuliert, scheint fragwürdig. Welche Folgen soll eine Selbstbefragung nach eigenen „Privilegien“ (gemeint nicht im Sinne eines verliehenen Vorrechts, sondern von Geburt her) haben? So wird eher Exklusion als kooperative Teilhabe befördert. Dem begrüßenswerten Anliegen der sonstigen Aufsätze wäre mehr gedient, mit Naomi Klein zu fragen, warum coronabedingt Regierungen plötzlich Billionen aus der Schatulle zaubern können, wo zuvor ein Bruchteil gereicht hätte, um etwa Schulen für Inklusion fit zu machen. Die meisten der vorgestellten Denkmodelle und Projekte sind ehrenwert und gut gemeint. Doch um sie umzusetzen, braucht es weniger moralische Appelle denn eine ökonomische Basis. Es gilt darüber hinaus, nach komplexeren Lösungsansätzen zu suchen, so wie etwa Bernhard Hoffmann, der Medienbildung als Teil kultureller Bildung sieht.

Klaus-Dieter Felsmann



Detlef Scholz:
Meine Schüler, ihr Smartphone und ich. Ermunterung zu mehr Gelassenheit. München 2019: kopaed. 73 Seiten, 12,00 Euro

Meine Schüler, ihr Smartphone und ich

Bei 13 Seiten mit ganzseitigen Schwarz-Weiß-Fotos verbleiben knapp 60 Seiten Text, die hat man schnell gelesen. Manches ist „FragWürdig“ und „MerkWürdig“, beides wiederkehrende Rubriken im Text, vieles regt zum Nachdenken an. Drei Kapitel mit jeweils drei Thesen und einer zugehörigen Frage strukturieren das Buch. Die „Digitale Perspektive“ verdeutlicht die Relevanz digitaler Medien nicht nur für Heranwachsende. Für Lehrer gilt: Verordnetes Interesse ist eine schlechte Voraussetzung, nicht jede Lehrperson muss Medieneinsatz gleich praktizieren, aber Unterricht muss sich verändern. „Digitale Kommunikation“ thematisiert vor allem den im systemischen Ansatz wichtigen Elternkontakt – mit „Checkliste“. „Digitales Erleben“ reflektiert die Verantwortung der Lehrenden für sich, die Schüler und ihren Medienumgang. Durchgängig werden Aktionen und Gedanken eines fiktiven Schülers zwischen Computer-spiel-Clan und schulischen Ansprüchen eingestreut. Die Fotos, ohne Bildnachweis vermutlich vom Verfasser, sind assoziative Symbolfotos, deren Verbindung zum Text sich nicht immer leicht erschließt. Leider fehlen Informationen zum Autor, der wohl nicht unmittelbar im Schuldienst, sondern an einer Beratungsstelle für Medienabhängigkeit arbeitet. Das Büchlein bietet wenig neue Sachinformation, ist aber anregend für eine reflektiert gelassene pädagogische Haltung zu digitalen Medien.

Prof. Dr. Bernward Hoffmann



Manfred Spitzer:
Die Smartphone-Epidemie. Gefahren für Gesundheit, Bildung und Gesellschaft. Stuttgart 2020³: Klett-Cotta. 368 Seiten m. Abb. u. Tab., 10,00 Euro

Smartphone-Kritik

Der Ulmer Psychiater Manfred Spitzer stellt seine Bedenken gegen Smartphones, YouTube und andere digitale Medien vor. Dabei sammelt er Daten aus unzähligen Studien und präsentiert deren Ergebnisse kontextlos, sofern sie ihm genehm sind. Seine alte These zur „digitalen Demenz“ wird noch einmal aufgewärmt. Denn: Smartphones wirken sich negativ auf „Bewegung und Bildung“ (S. 37, H. i. O.) aus und beeinflussen das Sozialverhalten. So konstatiert er einen „Verlust von sozialem Kapital“ (S. 182), ohne einerseits den wissenschaftlichen Kontext des Begriffs zu kennen und ohne andererseits die zahlreichen Studien zu kommentieren, die den Aspekt der sozialen Kommunikation bei der Smartphone-Nutzung hervorheben. Die populistischen Thesen setzen sich aus Halbwahrheiten zusammen, in denen viele Lesende eigene Erfahrungen wiedererkennen können. Wenn Spitzer schreibt: „Nach dem gegenwärtigen Stand unseres Wissens schadet digitale Informationstechnik bei unkritischer Verwendung der körperlichen, emotionalen, geistigen und sozialen Entwicklung junger Menschen und damit deren Gesundheit nachweislich“ (S. 112 f.), mag man ihm vielleicht zustimmen. Allerdings treffen negative Auswirkungen einer „unkritischen Verwendung“ auf so ziemlich alles im Leben zu: Essen, Trinken, Sport, Sex usw. Von den Bemühungen der Medienpädagogik, einen kritischen Umgang mit Medien durch Erziehung zu Medienkompetenz zu fördern, hat Spitzer offenbar noch nichts gehört.

Prof. Dr. Lothar Mikos



André Haller/Hendrik Michael (Hrsg.):
Scandology 2. Cultures of Scandals – Scandals in Culture. Köln 2020: Herbert von Halem. 308 Seiten, 29,00 Euro

Kulturen des Skandals

Skandalisierung scheint ein generelles Muster der Aufmerksamkeitsökonomie in der Gesellschaft zu sein. Die zwölf englischsprachigen Beiträge des Bandes basieren auf einer Konferenz an der Universität Bamberg, auf der die Skandalisierungskulturen Gegenstand waren. Ausgangspunkt war eine Paradoxie des Skandals, auf der einen Seite eine relativ stabile transkulturelle Funktion zu haben, sich aber auf der anderen Seite in verschiedenen Formen und kulturellen Situationen zu zeigen (vgl. S. 8), wie es in der Einleitung der Herausgeber heißt. Die Beiträge setzen sich mit mehreren Aspekten der Skandalkulturen auf der Makro-, Meso- und Mikroebene in interdisziplinärer Perspektive auseinander. Dabei geht es u. a. um eine moderne Skandaltheorie, warum manche Angriffe auf Persönlichkeiten zu Skandalen führen, andere aber nicht, wie sich im Kontext von sozialen Organisationen bestimmte Skandalkulturen entwickeln – dargestellt am Beispiel der National Football League (NFL) und dem Silicon Valley – bis hin zur politischen Kommunikation auf dem roten Teppich von Filmfestivals und zur medialen Berichterstattung über Korruption. Bei der Lektüre entstehen vielfältige Einblicke in die Funktionsweisen und Ausprägungen von Skandalen. In der Gesamtheit werfen die Beiträge – wie der Titel schon sagt – ein Licht auf die verschiedenen Aspekte der Kulturen des Skandals und der Skandale in unterschiedlichen Kulturen.

Prof. Dr. Lothar Mikos

Recht

Rezension



**Thomas-Gabriel Rüdiger/
Petra Saskia Bayerl (Hrsg.):**
*Cyberkriminalologie. Kriminologie
für das digitale Zeitalter.*
Wiesbaden 2020: Springer VS.
755 Seiten, 54,99 Euro

Cyberkriminalologie

Die Kriminologie ist seit jeher ein interdisziplinäres Feld, das sich aus zahlreichen Bezugswissenschaften zusammensetzt. Nur folgerichtig erscheint vor diesem Hintergrund, dass Thomas-Gabriel Rüdiger und Petra Saskia Bayerl sich im Rahmen der Herausgeberschaft des Sammelbandes bei den insgesamt 28 Beiträgen einer breiten Autorenschaft aus der Rechtswissenschaft, der Psychologie, der Soziologie und Politologie sowie weiteren – auch berufspraxisnahen – Wirkungsbereichen eines soliden interdisziplinären Fundaments versichert haben.

So vielgestaltig die Bezugspunkte der Internetkriminalität in einer vollständig digitalisierten Gesellschaft sind, so gewaltig erscheint die Herausforderung ihrer Fassung in einem einzigen Buch. Dies kann auch bei einem Umfang von mehr als 700 Seiten nur eklektisch und ohne Anspruch auf Vollständigkeit gelingen, sodass die nur lose thematische Klammerung in die Abschnitte „Grundlagen der Cyberkriminalologie“, „Phänomenologie von Kriminalität im digitalen Raum“ sowie „Normenkontrolle und digitale Polizeiarbeit“ zunächst unscharf und vage bleiben muss. Jedoch wird gleich im ersten Beitrag durch die Herausgeberin und den Herausgeber (S. 3 ff.) ein plausibler roter Faden durch Aufbau und Chronologie der nachfolgenden Beiträge gesponnen, welche im Rahmen dieser Rezension freilich nicht alle erwähnt und besprochen werden können. Vielmehr erfolgt eine Auswahl, die insbesondere die Beiträge zu den „Grundlagen der Cyberkriminalologie“ fokussiert.

Klug wirft Holger Plank in seiner Betrachtung aus der Perspektive einer „Gesamten Strafrechtswissenschaft“ die eigentlich schon mit dem Titel des Sammelbandes evozierte Frage nach der Kontur des Begriffs der „Cyberkriminalologie“ auf. Hebt der Autor die Bedeutung und (empirische) Rolle der Kriminologie im Konzert der „Gesamten Strafrechtswissenschaft“ in der Diktion v. Liszts auch hervor, so wird auch eine kritische Distanzierung von der Terminologie der „Cyberkriminalologie“ allein dadurch deutlich, dass sie nach Auffassung Planks derzeit die „Verbrechenswirklichkeit“ „noch gar nicht ausreichend oder gar als ontologische Entität“ konturiere. Zutreffend weist er darauf hin, dass allein die terminologische Institutionalisierung einer Subkategorie der Kriminologie wenig leistet, solange ihr eine unklare Phänomenologie gegenübersteht. Insoweit bleibt sie zum Gutteil vage Worthülse.

Hoheisel-Gruler erweitert in seinem sehr lesenswerten Beitrag die in der Politik oft verwandte und – wie der Autor selbst bemerkt – banale Phrase „Das Internet ist kein rechtsfreier Raum“ umsichtig zu dem Titel *Der digitale Raum ist kein (grund-)rechtsfreier Raum*. Er weist auf die wechselseitigen Dynamiken der Digitalisierung hin, wonach die digitale Welt nicht nur als Adaption der analogen Lebensumgebung begriffen werden kann. Dies erscheint auch mit Blick auf die weiteren spezifizierenden Beiträge des Sammelbandes wichtig, da hierauf das Postulat einer eigenständigen Disziplin der „Cyberkriminalologie“ möglicherweise gestützt werden kann. Korrekt legt der Autor die verfassungsrechtlichen Grundlagen in

wesentlichen Zügen dar und zeigt das Spannungsfeld miteinander in Konflikt tretender verfassungsrechtlicher Belange etwa anhand der Wechselwirkungslehre auf. Auf dieser Grundlage prüft er Befugnisserweiterungen in der polizeilichen Ermittlungsarbeit (z. B. Onlinedurchsuchungen) im digitalen Raum, ehe sich Hoheisel-Gruler der kriminologischen These der – nach Ansicht des Rezensenten noch vagen und nicht in allen Punkten überzeugenden – Übertragung der klassischen Broken-Windows-Theorie auf das Internet zuwendet. Hier wäre ein kritischerer Blick derart möglich gewesen, dass der These eines beobachtbaren kontrollfreien Verrohungsphänomens im Internet die Phänomenologie einer spätestens durch das Netzwerkdurchsetzungsgesetz (NetzDG) umfassenden Lösch-Compliance in großen sozialen Netzwerken gegenübersteht, welche auch angesichts der Zahlen entfernter Inhalte eher Indizien für ein Overblocking denn für Normkontrollverlust liefert. Die nun vorgesehenen, weitgehend automatischen Ausleitungen solcher Fälle an das BKA § 3a NetzDG hätten in diesem Kontext doch zumindest Erwähnung finden müssen. Immerhin erfolgt ein Überblick zum Netzwerkdurchsetzungsgesetz *de lege lata* in sehr ausgewogener Weise in einem anderen Abschnitt (8.), freilich nicht mehr zuvörderst im Kontext des Broken-Web-Ansatzes.

Zur Problematik der Hell- und Dunkelfeldanalyse im Bereich Cybercrime äußern sich Edith Huber und Bettina Pospisil, wobei in dem ebenso betitelten Beitrag zunächst die differenzierende Taxonomie von Cybercrime in drei Varianten („core cybercrime“, „non-cyberspecific cybercrime“ und „Verschleierung der Identität“) gewinnbringend erscheint. Bedenken einer systematischen Stringenz und Vollständigkeit bei der deskriptiven Darstellung werden mit einiger Berechtigung aufgeworfen. Dezidiert und umfassend werden dann die Begriffe des Hellfeldes und des Dunkelfeldes erklärt und die Methoden der Erfassung (insbesondere des Hellfeldes) dargestellt, wobei die Problematik und die Herausforderungen hinsichtlich des Dunkelfeldes deutlich werden. Die Darstellung von Phänomenologie und Kasuistik erfolgt mit Fokus auf den österreichischen Forschungs- und Wirkungsbereich der Autorinnen.

Dirk Kunze befasst sich in seinem Beitrag *Strafverfolgung digital* mit der – auch anlassunabhängigen – Ermittlung und Verfolgung von Straftaten im Cyberbereich sowie dem Erkennen und Abwehren von Gefahren im Internet. Der Autor rekurriert dabei auch auf den Erfahrungsfundus aus dem Aufbau und der Leitung des Ermittlungsdezernats des Cybercrime-Kompetenzzentrums des LKA NRW und der zentralen Internetrecherche. Schwerpunktbereiche der Internetfahndung, namentlich 1.) der personenzentrierte Ansatz, 2.) der sachbezogene Ansatz, 3.) die Unterstützungsleistungen und 4.) Ermittlungskommissionen werden dargestellt, ehe – z. T. korrespondierend mit dem anderweitigen Beitrag von Henkel (S. 175 ff.) – Kriminalitätsformen im Darknet und darüber hinaus im sogenannten „Surfaceweb“ in den Blick genommen werden, wobei eher deskriptiv Kasuistik, etwa der Amoklauf eines 18-Jährigen in München am 22. Juli 2016 sowie der

Waffenhandel, erwähnt wird. Erkenntnisgewinn bringt vor allem das ausführliche vierte Kapitel „Ohnmacht im Netz?“, welches über die Implikation des Titels hinaus zahlreiche Kriminalitätsbereiche (illegale Handelsplattformen, Hasskriminalität, Cybergrooming, Kinderpornografie) im Hinblick auf Herausforderungen der Ermittlungs- und Verfolgungsarbeit sowie aktuelle praktische und legislative Ansätze (Gesetzesentwurf zur Bekämpfung von illegalen Marktplätzen) überblicksartig beleuchtet.

In dem Beitrag *Defensible Digital Space* verfolgen Cindy Ehlerth und Thomas-Gabriel Rüdiger den Ansatz, eine Raumtheorie des Architekten und Stadtplaners Oscar Newman zur Kriminalprävention und Nachbarschaftssicherheit für den Onlinebereich zu adaptieren. Dabei bleiben die Betrachtungen allerdings zuweilen an der Oberfläche, Problemstellungen einer Übertragbarkeit werden zwar benannt, dann in der weiteren Abhandlung jedoch nur noch z. T. wieder aufgegriffen. Allein die „Interaktion der Menschen miteinander“ als Bindeglied bzw. gemeinsame Basis für die Entstehung von Kriminalität in bestimmten Räumen erscheint limitiert angesichts der erheblichen strukturellen Unterschiede, welche auch bei den von der Autorin und dem Autor gewählten Beispielen Zweifel evozieren. Dies gilt etwa für die Benennung des „unerwünschten Zusendens pornografischer Medien“ (welche gegenüber erwachsenen Personen schon nicht per se strafbar ist), die in Newmans relevantem „physischem“ Delinquenzbereich enger Wohnräume mit vielen Menschen schon kaum eine Entsprechung findet. Auch wird gerade bei den sozialen Medien, welche in dem Beitrag in den Fokus gestellt werden, zu wenig berücksichtigt, dass Mediennutzungsmotivationen der Nutzerschaft ganz andere sind als die oftmals sozial determinierte, unfreie Nutzung eines bestimmten Wohnraums. Auch soziopsychologische, kriminalitätsfördernde Ursachen gestalten sich im Bereich physisch-körperhafter Beengung und Konzentration vieler menschlicher Individuen anders als bei dem rein kommunikativen Zusammentreffen und Interagieren im Internet. Vor diesem Hintergrund bleibt das Analogon „Facebook“ – „Wohnblock“ fragwürdig. Schließlich entfernen sich dann auch die vorgeschlagenen Mechanismen wie „Counter Speech“ oder im Jugendschutz „Safety-by-Design“ von dem eigentlichen Ansatz Newmans, der zuvörderst auf die Evozierung eines „Ownership“- und Eigenverantwortungsgefühls bei den Bewohnerinnen und Bewohnern abstellt. Dies findet in den Praxisvorschlägen nicht immer eine Entsprechung, so dass gerade der Mehrwert des Rückgriffs auf die klassische Raumtheorie Newmans weiter infrage steht. Gleichwohl ist das Wagnis der Kontextualisierung klassischer kriminologischer Ansätze zu „Cyber“-Phänomenologien grundsätzlich verdientvoll und diskussionswürdig.

Die im zweiten Abschnitt des Sammelbandes vielfältig behandelte „Phänomenologie von Kriminalität im digitalen Raum“ kann im vorgegebenen Rahmen nur ganz überblicksartig dargestellt werden. Einen Schwerpunkt bildet sicher die Betrachtung des „Cyberterrorismus“ in den Beiträgen von Holger Nitsch (S. 193 ff.) sowie von Enghofer, Müller und Parrino

(S. 217 ff.). Daneben liefert Christian Thiels Beitrag *Liebeschwindel im Cyberspace* (S. 241 ff.) interessante Einblicke in das Phänomen des sogenannten „Romantikbetrugs“, der freilich nicht soziophilosophisch in Bezug auf die häufige Chronologie menschlicher Partnerschaften, sondern ausschließlich mit Blick auf Betrugskriminalität gemeint ist. *Hate Speech in der Computerspielkultur* (Sonja Gabriel, S. 269 ff.) wird ebenso delikts- und phänomenologiespezifisch beleuchtet wie *Cyberangriffe gegen private Internetnutzer*innen* (Dreißigacker/von Skarczynski/Bergmann/Wollinger, S. 319 ff.). Neben weiteren lesenswerten Beiträgen (deren namentliche Nennung und ausführlichere Besprechung nur wegen des beschränkten Rezensionsumfangs nicht möglich ist) liefern Stelzmann, Amelung und Kuhle interessante Einblicke in *Grooming-Umgebungen von pädophilen und hebephilen Männern in Deutschland* (S. 475 ff.).

Im letzten Teil des Sammelbandes werden Mechanismen der Normenkontrolle sowie die Rolle bzw. Möglichkeiten digitaler Polizeiarbeit behandelt. Dabei wird neben den Mitteln praktischer Ermittlungsarbeit (vgl. etwa Povalej/Volkmann: *GIS und Geoinformatik bei der Polizei. Chancen und Potenziale für Ermittlungen* (S. 685 ff.) sowie Konstanze Marx (S. 707 ff.) zu automatischen Verfahren bei der Detektion von Hate Speech) in mehreren Beiträgen eine grundsätzlichere kriminologische Perspektive eingenommen, welche nicht zwingend nur den Bereich der Normenkontrolle und der Polizeiarbeit betrifft. Exemplarisch zu benennen ist der Beitrag von Piasecki und Dienstbühl (S. 489 ff.), die sich mit dem generellen Sicherheitsempfinden der Nutzer in sozialen Netzwerken auseinandersetzen. Allerdings erscheint fraglich und wäre weiter zu untersuchen, inwieweit die nur von einem sehr geringen Teil der Internetnutzerschaft betroffenen, in dem Beitrag beleuchteten Delinquenzbereiche (Cybergrooming, Romance-Scamming) und singuläre Ausnahmeereignisse wie die Blue Whale Challenge geeignet sind, Rückschlüsse auf ein repräsentatives Sicherheitsgefühl im Gesamten ziehen zu können. Hier scheinen Deliktsbereiche mit einer breiteren potenziellen Betroffenheit von Nutzerinnen und Nutzern (Datenschutzdelikte wie Ausspähung, Phishing etc.) aus Sicht des Rezensenten näherliegende Parameter und Ansatzpunkte für ein ohnehin schwer empirisch zu fassendes Sicherheitsgefühl einer nicht weiter differenzierten Nutzerschaft zu sein.

Insgesamt kann der Sammelband als gelungenes Kompendium kriminologischer sowie auch rechtswissenschaftlich und kriminalistisch orientierter Beiträge im Kontext der Internetdelinquenz angesehen werden. Naturgemäß ist bei 28 Einzelbeiträgen die Niveauvarianz hinsichtlich Wissenschaftlichkeit, Struktur und Aufbau sowie Sprachstil und Duktus breit. Dies zeigt sich etwa an dem einerseits aufgrund des Ich-Erzählstils an den Duktus studentischer Abschlussarbeiten erinnernden Beitrag *Digitaler Vigilantismus*, der auch inhaltlich Grundlagen über die Strafbarkeit klassischer vigilantistischer Handlungen wie Bildnisveröffentlichungen (vgl. §§ 22, 23 KUG oder auch § 201a StGB) oder Spruchpraxis der Bundesprüfstelle zur Prangerwirkung von Internetveröffentlichungen zu wenig

berücksichtigt. Andererseits zeichnet sich z. B. Planks nachgerade rechtsphilosophische Abhandlung zur Kontur des Begriffs „Cyberkriminalologie“ durch eine enorme gedankliche Komplexität und Stringenz, ein exzellentes Sprachniveau sowie die jeder guten ontologischen Betrachtung förderliche Perspektivenbreite aus.

Wer sich aus dem klassischen Wissenschaftsfeld der Kriminologie – wie auch der Kriminalistik und (Straf-)Rechtswissenschaft – heraus mit Ursachen der Internetdelinquenz sowie praktischen Ansätzen der Ermittlungsarbeit und Gefahrenabwehr befasst, dürfte an dem von Thomas-Gabriel Rüdiger und Petra Saskia Bayerl herausgegebenen Werk kaum vorbeikommen. Aufgrund des Umfangs und der Vielfalt der – ohne Anspruch auf Vollständigkeit – behandelten Aspekte kommt dem Buch nachgerade ein enzyklopädischer Charakter zu, der – in der Diktion v. Liszts in der „Gesamten Strafrechtswissenschaft“ – ein Gewinn ist. Dem Werk ist weite Verbreitung zu wünschen.

Prof. Dr. Marc Liesching

Kurz notiert

IN EIGENER SACHE

Multimediaplattform *Medienradar* geht online

Anfang November 2020 geht das Portal für Medienbildungsangebote *Medienradar* (vgl. auch den Beitrag von Claudia Mikat, S. 12 ff. in dieser Ausgabe) online – coronabedingt nicht wie geplant im Rahmen eines realen Netzwerktreffens, sondern als Podiumsdiskussion im Livestream mit Einspielern.

6. November 2020 | 14.00 bis 16.00 Uhr | ALEX Berlin

<https://www.alex-berlin.de/tv/livestream.html>

Release Medienradar. Präsentation

*

Medienkompetenz ist Medienreflexion – Ansätze für die schulische und außerschulische Bildung. Diskussion

*

Beiträge von Gästen aus Wissenschaft und Praxis sowie von Kindern und Jugendlichen des Projekts *Medienbarometer*

Sinnvolle Regulierungsstandards: *medien impuls* am 8. Dezember 2020

Am 8. Dezember 2020 findet die bereits im April dieses Jahres geplante *medien impuls*-Tagung „Durchreguliert – Zwischen Government und Governance“ in der Bertelsmann-Repräsentanz Unter den Linden 1 (Berlin) statt. Speakerinnen und Speaker der Tagung sind u. a. Prof. Dr. Jeanette Hofmann (Politikwissenschaftlerin) und Prof. Dr. Armin Nassehi (Soziologe).

Weitere Informationen zu einer (zahlenmäßig begrenzten) Teilnahme, zu Programm und Livestream-Link sind zeitnah abrufbar unter: www.fsf.de.

Annette Kümmel leitet VAUNET

Die Mitglieder des Verbandes Privater Medien (VAUNET) wählten am 16. September 2020 in Berlin einstimmig Annette Kümmel, die Nachhaltigkeitsbeauftragte von ProSiebenSat.1 Media SE, zur neuen Vorstandsvorsitzenden.

Impressum

Herausgeber: Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen e. V. (FSF)
Am Karlsbad 11, 10785 Berlin
Tel.: 0 30 / 23 08 36-0
E-Mail: tvdiskurs@fsf.de
fsf.de | tvdiskurs.de

Chefredaktion: Prof. Joachim von Gottberg (V. i. S. d. P.)

Redaktion: Karin Dirks, Camilla Graubner, Christina Heinen, Christian Kitter, Prof. Dr. Lothar Mikos, Simone Neteler, Anke Soergel

Bildredaktion: Camilla Graubner, Sandra Hermansen

Onlineredaktion: Karin Dirks

Gestaltung: Alexandra Zöllner, Berlin

Mit Beiträgen von: Dr. Uwe Breitenborn, Johanna Degen, Dr. Tanja Deuerling, Klaus-Dieter Felsmann, Dr. habil. Jens Förster, Dr. Alexander Grau, Prof. Dr. Daniel Hajok, Dr. habil. Gerd Hallenberger, Klaus Hinze, Prof. Dr. Bernward Hoffmann, Dr. Jesko Jockenhövel, Dr. Alexander Korte, Prof. Dr. Marc Liesching, Sebastian Markt, Claudia Mikat, Manfred Nussbaum, Nicolas Ohlwein, Sebastian Pertsch, Henrike Rau, Prof. Dr. Claudia Wegener, Jenni Zylka

Wir danken Prof. Dr. Eva Illouz, Prof. Dr. Oliver Bendel, Prof. Dr. Daniel Martin Feige, Prof. Dr. Jürgen Grimm, Dr. Felix Lill, Dr. habil. Wolfgang Ullrich sowie Saskia, Stefan und Matti für ihre Gesprächsbereitschaft.

Druck: BVD Druck + Verlag AG
Schaan, Liechtenstein
www.bvd.li

Gedruckt auf FSC-zertifiziertem Papier.

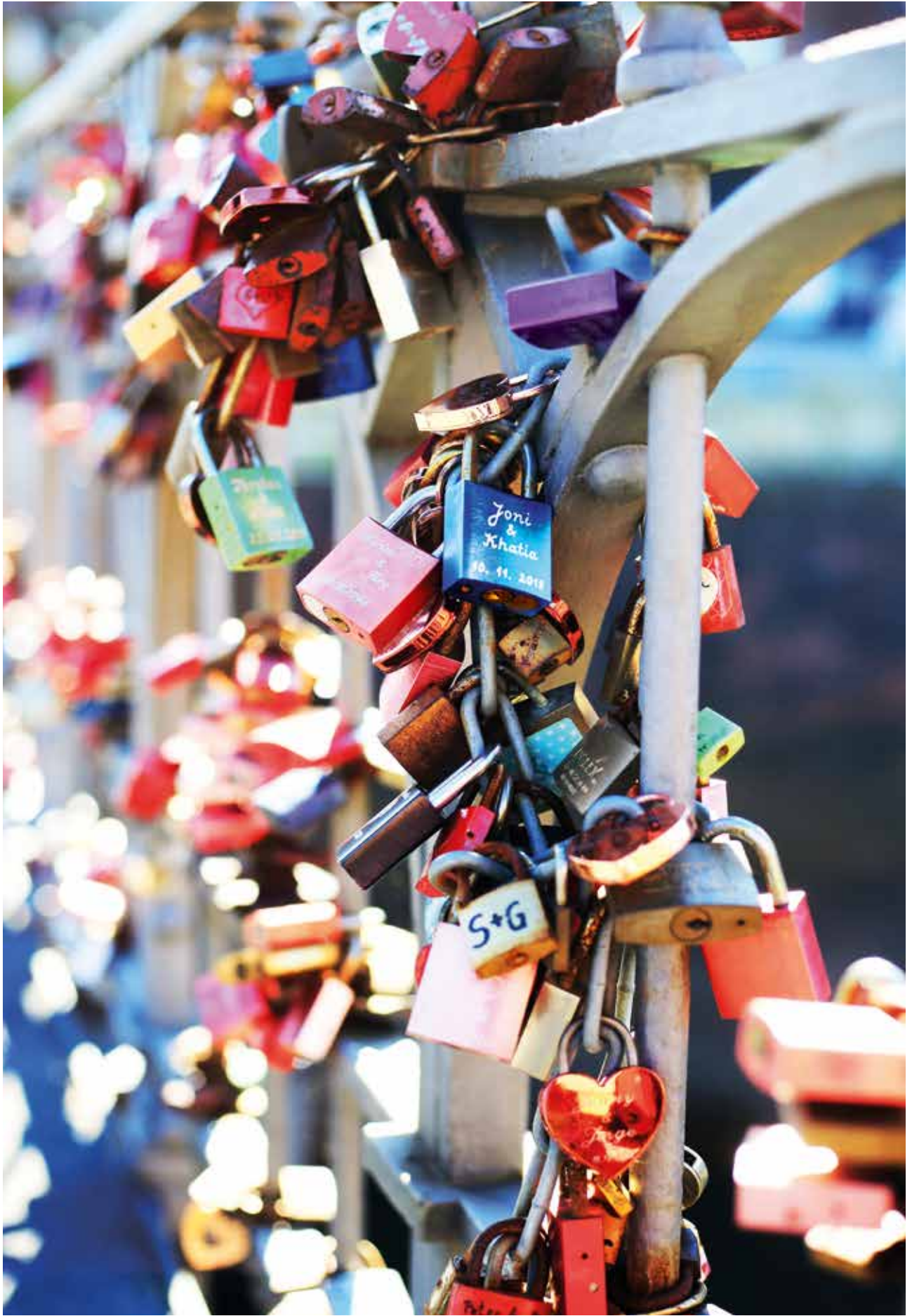
Bezugspreis:

Einzelheft: 24,00 Euro
(inkl. MwSt. und Versandkosten innerhalb Deutschlands)
ISSN 1433-9439
ISBN 978-3-7445-2049-2
Zu beziehen über den Herbst von Halem Verlag
Schanzenstraße 22, 51063 Köln
Tel.: 0 221-92 58 29 0
E-Mail: info@halem-verlag.de
www.halem-verlag.de/tv-diskurs/

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

Hinweis:

Auch in der *tv diskurs* soll gendergerechte Sprache umgesetzt werden. Dabei verzichten wir allerdings auf den Genderstern und andere typografische Zeichen. Vielmehr orientieren wir uns an den Duden-Regelungen und verwenden bei Personenbezeichnungen vornehmlich die weibliche und männliche Form.



Schriften zur Rettung des öffentlichen Diskurses



Peter Seele

Künstliche Intelligenz und Maschinerisierung des Menschen

*Schriften zur Rettung des
öffentlichen Diskurses, 1*

ISBN (Buch) 978-3-86962-512-6
ISBN (PDF) 978-3-86962-513-3
ISBN (ePub) 978-3-86962-514-0



Michael Müller

Politisches Storytelling. Wie Politik aus Geschichten gemacht wird

*Schriften zur Rettung des
öffentlichen Diskurses, 2*

ISBN (Buch) 978-3-86962-499-0
ISBN (PDF) 978-3-86962-500-3
ISBN (ePub) 978-3-86962-578-2



Stephan Russ-Mohl (Hrsg.)

Streitlust und Streitkunst. Diskurs als Essenz der Demokratie

*Schriften zur Rettung des
öffentlichen Diskurses, 3*

ISBN (Buch) 978-3-86962-552-2
ISBN (PDF) 978-3-86962-553-9
ISBN (ePub) 978-3-86962-555-3



Marco Bertolaso

Rettet die Nachrichten! Was wir tun müssen, um besser informiert zu sein

*Schriften zur Rettung des
öffentlichen Diskurses, 6*

ISBN (Buch) 978-3-86962-493-8
ISBN (PDF) 978-3-86962-494-5
ISBN (ePub) 978-3-86962-520-1

