

CHALLENGES: MUTPROBEN AUS DEM INTERNET

EINE INFORMATION FÜR FAMILIEN UND FACHKRÄFTE

Im Januar 2021 würgte sich ein 10-jähriges Mädchen aus Süditalien mit einem Gürtel zu Tode, als sie an einer sogenannten Black-Out-Challenge teilnahm. Das Ziel der Challenge ist es, eine Ohnmacht herbeizuführen und sich dabei zu filmen¹. Bereits vor einigen Jahren gab es ähnlich lebensgefährliche Formen dieser Challenge unter dem Namen „The Choking Game“. Seit geraumer Zeit kursieren etliche solcher Mitmach-Aktionen im Internet, sie werden insbesondere über Plattformen wie YouTube, TikTok oder Instagram verbreitet. Im Nachgang an derart tragische Vorfälle werden häufig Stimmen laut, die eine stärkere Regulierung fordern oder Betreiber sozialer Medien in der Pflicht sehen zu handeln.

Diese Handreichung erklärt, was Challenges genau sind, woher ihre Faszination für junge Menschen kommt und wie Familien und pädagogische Fachkräfte damit umgehen können.

WAS SIND CHALLENGES?

Bei Internet-Challenges präsentieren sich Personen mit unterschiedlichen Aufgaben und Mutproben öffentlich mithilfe von Bildern und Videos. Mutproben gab es auch früher schon. Challenges sollen andere Menschen animieren, an einer solchen Herausforderungen teilzunehmen. Sie finden jedoch im Zeitalter digitaler Medien wesentlich stärkere Verbreitung. Durch entwicklungsbedingtes Risikoverhalten junger Menschen können dabei Hemmschwellen herabgesetzt und schlimmstenfalls auch (selbst-)schädigendes Verhalten stimuliert werden². Oft verbreiten sich Challenges sehr schnell und gehen meist auch mit dem Appell einher, sie nachzuahmen oder weiterzubreiten.

Bekannt geworden sind Challenges insbesondere durch die Ice Bucket Challenge aus dem Jahr 2014. Sie hatte das Ziel, Spendengelder für die Bekämpfung der Nervenerkrankung Amyotrophe Lateralsklerose (ALS) zu akquirieren. Zu dem wohltätigen Zweck dieser Challenge kam hier aber vielmals auch der Wunsch nach einer positiven, schrillen oder anderweitig besonderen Selbstdarstellung, was zu immer spektakuläreren und ausgefalleneren Videos führte. Auch bei dieser Challenge kamen einige Menschen zu Schaden oder verloren gar ihr Le-



ben, wie im Falle eines Isselsbacher Familienvaters, der von einer mit Eiswasser überladenen Baggerschaufel erschlagen wurde³.

Auch in Projekten der Servicestelle Kinder- und Jugendschutz äußern junge Menschen, dass sie an verschiedenen Challenges teilnehmen oder zumindest Kenntnis davon haben. Dabei berichten die Kinder und Jugendlichen mitunter auch von gefährlichen Mutproben wie Fotos im Gleisbett mit herannahenden Zügen, bei denen es scheinbar einen Wettbewerb darum gibt, wer am spätesten beiseite springt.

MACH MIT, MACH ´S NACH, MACH ´S BESSER

Die meisten Internet-Challenges verbreiten sich viral in den verschiedenen sozialen Netzwerken. Sie werden geteilt, geliked, Freund*innen vorgeschlagen oder auch durch algorithmische Empfehlungssysteme in die Timelines gespült. Das unterscheidet sie erst einmal nicht wesentlich von der Verbreitung diverser anderer Bilder, Videos und Kommentare. Eigen ist den meisten Challenges der auffordernde Charakter. Es geht hier nicht ausschließlich um die reine Betrachtung solcher Videos. Meistens wird mit der Sendung solcher Beiträge auch

ein Appell an die Zuschauer*innen gerichtet, der sich mit dem Slogan „mach mit – mach’s nach – mach’s besser“ umschreiben ließe. Die Rezipient*innen werden aufgefordert, ebenfalls ein Video hochzuladen, in dem sie sich der jeweiligen Herausforderung stellen. So entwickelt sich ein Schneeballprinzip, durch das sich die Challenges rasant schnell verbreiten.

Die meisten dieser Herausforderungen sind nur kurz anhaltende Trends. Auch wenn drastische Formen und gesundheitsgefährdende Herausforderungen eher die Ausnahme sind, bergen einige Challenges ein gewisses Gefährdungspotenzial für junge Menschen. Diesen Internetphänomenen widmet sich auch der Gefährdungsatlas der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien und weist dabei auf „physische Gefährdungen“ und solche Ausprägungen hin, die „gar einen Suizid zum Ziel haben (z.B. Blue Whale)“⁴.

JUST FOR FAME

Soziale Medien spielen in der Lebenswelt junger Nutzer*innen eine große Rolle. Sie bieten die Möglichkeit, direkten Kontakt zu Freund*innen, Bekannten, Gleichgesinnten oder den eigenen Vorbildern aufzunehmen. Die verschiedenen Kanäle dienen der Unterhaltung, der Information und der Kommunikation. Sie liefern aber auch Vorlagen zum Abgleich mit Dritten und bieten Räume für die Herausbildung der eigenen Persönlichkeit. Jugendliche testen dabei aus, wie sie auf ihr soziales Umfeld wirken. Sie experimentieren gerade in der Phase des Erwachsenwerdens mit ihrer Selbstdarstellung, eifern den großen Vorbildern nach und versuchen sich auch in immer noch spektakuläreren und schöneren Bildern. In diesem Zusammenhang können Challenges soziale Zwänge verursachen, die Risikobereitschaft der Akteure steigern und zu selbstschädigendem Verhalten verleiten oder dieses bestärken⁵. Dabei machen sich junge Menschen mitunter für Mobbing angreifbar. Vor allem aber setzen sie bei manchen Challenges auch ihr Leben oder ihre Gesundheit aufs Spiel. Für die Produktion eines vermeintlich eindrucksvollen Videos steigen Heranwachsende aus fahrenden Autos und laufen auf der Fahrbahn nebenher, essen Waschmittelkapseln, führen eine Ohnmacht herbei oder legen sich auf die Brüstung von Autobahnbrücken.

Im Vordergrund steht dabei das Generieren von Likes, Klicks und Abonnent*innen für den eigenen Kanal. Nach diesen Zahlen bemisst sich augenscheinlich die Beliebtheit und der Grad der Anerkennung; nicht nur für junge Menschen. Aber auch versteckte Hilferufe können Motiv für die Teilnahme an Challenges sein.

Fragt man Jugendliche nach dem bevorzugten Berufswunsch, so bekommt man nicht selten YouTube-Star

oder Influencer*in zur Antwort. Nicht allen Nutzer*innen ist dabei jedoch bewusst, dass hinter den prominenten und viel geklickten Videos in der Regel ein professionelles Team steht. Die Videos suggerieren zwar durch Schnitttechnik und Kamerabewegung eine Laienproduktion, sind jedoch in der Regel sehr gut durchdacht oder von Grund auf durchgeplant.

SPIEGLEIN, SPIEGLEIN IN DER HAND

Beauty- und Lifestyle-Challenges eifern dem vermeintlich perfekten Lebenswandel der Vorbilder nach und können dabei auch Konsumzwänge, unerreichbare Schönheitsideale oder gar Essstörungen fördern. Im Rahmen der Selbstdarstellung in sozialen Medien spielen solche Schönheitsideale, Körperlichkeit und sexuelle Orientierung eine nicht zu vernachlässigende Rolle, insbesondere bei jungen Menschen, die sich im Rahmen eines geschlechtlichen Rollenverständnisses und erwachsener Sexualität ausprobieren wollen. Durch die Präsentation über Plattformen wie Instagram erhalten sie schnelles Feedback und finden bestenfalls Bestätigung. Damit gehen aber oft auch stereotype Rollenbilder und Geschlechterklischees einher. Diese Formen der Darstellung sind auch in der „herkömmlichen“ Medienlandschaft weit verbreitet und entsprechen teils auch einem gesellschaftlichen Trend. Germanys Next Top Model, TV-Spots oder Plakatwerbung von Frauen mit perfekten Körpermaßen geben hier ein anscheinendes Idealbild vor. Mädchen und Frauen zeigen folgerichtig in sozialen Medien mit der Paper Waiste Challenge, dass ihre Taille genauso schmal ist, wie ein A4-Blatt – hochkant!

Dabei betrifft das Phänomen nicht nur junge Frauen. Auch junge Männer unterliegen diesem sozialen Druck, wenn gestählte Fußballprofis auf im Computer bearbeiteten Werbeplakaten die Messlatte an die idealen Körpermaße nahezu unerreichbar hoch anlegen. Auf der Plattform Instagram äußert sich das zum Beispiel in Phänomenen wie der Gym Selfie Challenge bei jungen Männern. Hier geht es darum, sich mit freiem und bestens durchtrainiertem Oberkörper im Fitnessstudio zu präsentieren. Grundlegend gilt auch bei Beauty-Challenges die gleiche Regel wie allgemein im Umgang mit sozialen Medien: Man sollte sich vorher gut überlegen, was man von sich preisgibt und wie man sich darstellt. Bezogen auf Minderjährige sind leicht bekleidete oder unbedeckte Darstellungen problematisch und in manchen Fällen sogar strafrelevant.

SCHÜTZEN UND BEFÄHIGEN

Seit 2019 reagiert auch YouTube auf das Phänomen der gesundheitsgefährdenden Challenges. Die Plattform behält sich vor, Videos zu löschen, die „Handlungen för-

dem, bei denen die Gefahr schwerer körperlicher Verletzungen besteht“⁶. Darüber hinaus laufen die Betreiber*innen von YouTube-Kanälen bei einer Zuwiderhandlung gegen die Community-Richtlinien Gefahr, zeitweise oder ganz gesperrt zu werden. Die Plattform – ebenso wie Instagram, Facebook oder TikTok – reagieren allerdings nach wie vor zu selten oder zu spät. Im tragischen Fall des Mädchens, das sich im süditalienischen Palermo bei der sogenannten Black-Out-Challenge zu Tode strangulierte, versicherte TikTok zwar, dass „die Sicherheit der TikTok-Gemeinschaft (...) absolute Priorität“ hätte und das Unternehmen mit den Behörden zusammenarbeiten werde, um den Fall aufzuklären⁷. Häufig bleibt es aber bei solchen Reaktionen im Nachgang. Proaktive Strategien sind jedoch ebenso unumgänglich wie Präventionsangebote für junge Menschen, um kompetent mit derartigen Medienangeboten umzugehen.

Je nach Alter und Erfahrung sind Heranwachsende einfach noch nicht in der Lage, den manipulativen Charakter und die Tricks in der Produktion vollständig zu erfassen. Neben dem Sperren von entwicklungsbeeinträchtigenden Beiträgen liegt eine wichtige Aufgabe daher im erzieherischen Kinder- und Jugendmedienschutz und der Förderung von Medienkompetenz. Junge Menschen müssen in der Lage sein, Medienproduktionen zu durchschauen, an der eigenen Lebenswirklichkeit abzugleichen und deviante Verhaltensweisen als gesellschaftlich unerwünscht einzuordnen.

NEUE DIMENSIONEN

Letztlich sind Mutproben und Selbstdarstellung keine neuen Phänomene. Insbesondere im Jugendalter spielen sie von jeher eine große Rolle. Allerdings verfolgt mit der Entwicklung der sozialen Medien ein deutlich größeres Publikum solche Aktionen. Daher ist auch die Gefahr größer, dass sich unbedacht oder leichtfertig geteilte Inhalte rasant schnell verbreiten. Außerdem steigen so die sozialen Zwänge, sich besonders schön, extrem sportlich, witzig oder außerordentlich wagemutig zu präsentieren, da sich der Grad der Beliebtheit für junge Menschen stark in Followerzahlen und Likes bemisst. Dieses Verständnis und der zählbare Wert von „Fame“ oder Beliebtheit im Netz sollte in Relation gesetzt werden zu Begriffen wie Freundschaft und Anerkennung in „analogen“ Lebensbereichen oder dem sozialen Nahfeld.

Junge Menschen sollten dabei den Mehrwert von Privatheit, dem Schutz der eigenen Privatsphäre und physischen wie auch psychischen Gesundheit nicht außer Acht lassen. Junge Menschen müssen lernen, die gesehenen Inhalte an ihrer realen Lebenswelt abzugleichen und auf deren „Echtheits- und Sinngehalt“ zu prüfen. Gefährliche, diskriminierende oder anderweitig abwer-

tende Inhalte sollten weder nachgeahmt noch weiter verbreitet werden.

DON'T BELIEVE THE HYPE

In der Regel sind die meisten Challenges Strohfeuer, die nur wenige Wochen Bestand haben. Die meisten gesundheitsgefährdenden Mutproben bleiben eher Randerscheinungen. Grundlegend erkennen auch die meisten Kinder und Jugendlichen, dass an ihnen nichts nachahmenswert ist. In Bezug auf gefährdungsgeneigte Heranwachsende bedarf es aber einer besonderen Sensibilität für solche Phänomene.

Die Befassung mit Challenges – insbesondere solchen, die Risiken für die gesunde Entwicklung junger Menschen bergen – ist in Familie ebenso wie in pädagogischen Settings unumgänglich. Eine wertschätzende, interessierte und offene Haltung für die Medienvorlieben der Kinder und Jugendlichen bietet dabei die beste Voraussetzung, um ins Gespräch zu kommen. Generelle Ablehnung hingegen verbaut von vornherein Diskussionsgrundlagen und verhindert Gesprächsanlässe.

Eine Auseinandersetzung mit Challenges sollte dabei abstrakt und ohne konkreten Bezug erfolgen, um keine Hinweise zu geben. Eine globale Beschäftigung kann aber auch ohne konkrete Beispiele erfolgen. Schließlich geht es um grundlegende Fragen der Medienerziehung, der Medienbildung und des Medienschutzes, aber auch um grundsätzlich pädagogische Zieldimensionen wie Resilienz, Urteilsfähigkeit, Selbstwert und Selbstachtung.

In der öffentlichen Wahrnehmung sollten Online-Challenges nicht skandalisiert werden, um unnötige Aufmerksamkeit und damit weitere Verbreitung zu verhindern. Dass die Gefahr besteht, zeigt die Blue Whale-Challenge, die zu Beginn kaum mehr als eine Internet-Hoax war und erst durch die mediale Aufmerksamkeit einige Trittbrettfahrer*innen zu selbstverletzendem Verhalten und Suizidversuchen verleitete^{8 9}.

Für Pädagog*innen und Eltern ist die Kenntnis solcher Trends wichtig, um zu aktuellen Phänomenen auf dem neuesten Stand zu sein. Nur so können entsprechende Signale und Zeichen sensibel wahrgenommen und geeignete Präventions- und Interventionsstrategien entwickelt oder Hilfe geholt werden.



WAS FACHKRÄFTE UND ELTERN TUN KÖNNEN

AUF DEM NEUEN STAND BLEIBEN: Informieren Sie sich zu aktuellen Online-Trends, Plattformen und riskantem Verhalten. Gute Anlaufstellen im Netz sind hierfür www.klicksafe.de und www.jugendschutz.net.

AKZEPTIEREN UND VERTRAUEN: Bleiben Sie im Gespräch und zeigen Sie, dass sie Interessen und Bedürfnisse ernst nehmen. Mit einer ablehnenden Haltung gegenüber dem Mediennutzungsverhalten disqualifizieren Sie sich von vornherein als Gesprächspartner*in, wenn Kinder und Jugendliche Probleme oder Sorgen haben.

ORIENTIERUNG GEBEN: Auch wenn Sie nicht jeden neuen Trend verstehen: Sie sind ein wichtiger Kompass für die Werte- und Moralvorstellungen junger Menschen. Reden Sie mit ihnen über Freundschaft, Zwang, Gesundheit, Schönheitsideale, Rollenbilder, Anerkennung, Recht auf Privatheit oder gefährliche Mutproben. Vermitteln Sie Einfühlungsvermögen für Mitmenschen und Empathie für Betroffenenperspektiven.

NICHT WEITERLEITEN: Leiten Sie gefährliche Challenges nicht weiter, um nicht zur Verbreitung beizutragen. Machen sie auch Heranwachsenden deutlich, dass sie durch die virale Verbreitung auch andere, jüngere Kinder und Jugendliche gefährden.

REGELN AUSHANDELN: Vereinbaren Sie Regeln zum Umgang mit digitalen Medien mit Kindern und Jugendlichen. Eine gute Hilfestellung bietet die Internetseite www.medienutzungsvertrag.de.

NICHT IN PANIK VERFALLEN: Skandalisieren Sie entsprechende Challenges nicht. In der Regel sind es kleinere Randphänomene und Strohfeuer, die dadurch mehr Aufmerksamkeit erhalten, als ihnen gebührt.

MEDIENKOMPETENZ FÖRDERN: Nutzen Sie medienpädagogische Angebote, die Kindern und Jugendlichen helfen, Medien zu bewerten, geeignete Angebote zu erkennen und Verantwortung für das eigene Handeln in und mit digitalen Medien zu übernehmen. Projekte für Heranwachsende und Fortbildungen für Fachkräfte finden Sie unter www.servicestelle-jugendschutz.de.

CHALLENGES – EINIGE BEISPIELE

PLANKING: Hier legen sich Menschen flach und starr wie ein Brett an außergewöhnlichen Orten hin und lassen sich dabei fotografieren. Oft geht es um besonders spektakuläre Ort wie Autobahnbrücken oder Hochhäuser.

BIRD BOX CHALLENGE: Abgeleitet vom gleichnamigen Film mit Sandra Bullock in der Hauptrolle müssen hier Aufgaben mit verbundenen Augen erfüllt werden, so zum Beispiel Autofahren, über eine Straße laufen oder einen Parcours absolvieren.

SALT & ICE CHALLENGE: Die Challenge fordert dazu auf, sich Salz auf dem Arm zu streuen und einen Eiswürfel darauf zu legen. Die Folgen sind zum Teil schwere Kälteverbrennungen der Haut.

CINNAMON CHALLENGE: Bei der Cinnamon Challenge versuchen Menschen, einen ganzen Löffel Zimt in den Mund zu nehmen und herunterzuschlucken. Hierbei sind Gesundheitsrisiken und die Gefahr des Erstickens nicht auszuschließen.

NECK NOMINATION: Hier geht es darum, innerhalb kürzester Zeit so viel Alkohol bzw. so viele Drogen wie möglich zu konsumieren. Die Protagonist*innen nominieren anschließend weitere Menschen, es ihnen gleichzutun oder sie zu überbieten.

THE CHOKING GAME: Bei dieser Mutprobe unterbrechen Kinder und Jugendliche die Sauerstoffzufuhr zum Gehirn, indem sie sich selbst oder aber auch gegenseitig drosseln. Dadurch soll eine Ohnmacht herbeigeführt werden während der sich die Teilnehmer*innen filmen oder filmen lassen.



Gareisstraße 15 | 39106 Magdeburg
Tel.: 03 91 / 50 37 638 | Mail: jugendschutz@fjp-media.de
www.servicestelle-jugendschutz.de

Stand: 01.02.2021 | Autor: Jörg Kratzsch | V.i.S.d.P.: Olaf Schütte
Gefördert durch das Ministerium für Arbeit, Soziales und Integration
Sachsen-Anhalt



SACHSEN-ANHALT

Ministerium für
Arbeit, Soziales und
Integration

#moderndenken

- 1 Zeit Online (2021): Online unter: <https://www.zeit.de/news/2021-01/23/zehnjährige-stirbt-in-palermo-bei-tiktok-mutprobe> [zuletzt abgerufen am 28.01.2021]
- 2 Klicksafe (2020): Online unter: <https://www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/detail/selbstgefaehrung-im-netz-problematische-challenges-und-mutproben/> [zuletzt abgerufen am 28.01.2021]
- 3 Welt (2015): Online unter: <https://www.welt.de/regionales/nrw/article145146983/Prozess-beginnt-nach-toedlichem-Video-Jux.html> [zuletzt abgerufen am 28.01.2021]
- 4 Brügger, N. / Dreyer, S. / Gebel, C. / Lauber, A. / Müller, R. / Stecher, S. (2019): Gefährdungsatlas 1. Auflage. Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (Hrsg.). Bonn, BPJM.
- 5 Ebd.
- 6 Verbraucherschutz (2019): Online unter: <https://www.verbraucherschutz.com/news/youtube-gefaehrliche-videos-und-challenges-sind-verboden/> [zuletzt abgerufen am 28.01.2021]
- 7 n-tv (2021): Online unter: <https://www.n-tv.de/panorama/Zehnjährige-erdrosselt-sich-bei-TikTok-Spiel-article22310127.html> [zuletzt abgerufen am 28.01.2021]
- 8 Merkur tz (2017): Online unter: <https://www.tz.de/welt/whatsapp-spiel-blue-whale-challenge-polizei-warn-t-vor-panikmache-zr-8445621.html> [zuletzt abgerufen am 28.01.2021]
- 9 Vice (2017): Online unter: <https://www.vice.com/en/article/mgmwbn/the-truth-about-blue-whale-an-online-game-that-tells-teens-to-self-harm> [zuletzt abgerufen am 28.01.2021]