**- contextblog.ch - http://www.contextblog.ch -**

# Cyber-Mobbing und Ben X

Posted By Tobias Brücker On February 10, 2010 @ 00:30 In Rezensionen | No Comments




[1]Ben X [2], das grossartige Regiedebut von Nic Balthazar, handelt von einem 17-Jährigen, der am Asperger-Syndrom leidet. Dies scheint zumindest der kleinste gemeinsame Nenner der unzähligen Konsultationen bei Psychologen und Ärzten zu sein. Während er in der Schule ein hilfloses Opfer der pubertären Grausamkeit ist, brilliert er im Computerspiel „Archlord" [3] als hünenhafter Kämpfer Ben X. Einziger sozialer Kontakt ist seine Gamegefährtin Scarlite, mit der er sich durch unzählige Abenteuer gekämpft hat. Selbst seine Mutter, sein Vater und der kleine Bruder scheinen nicht an Ben heranzukommen. Die Geschichte stützt sich auf den Selbstmord eines 17-Jährigen im belgischen Gent, welcher virtuell gemobbt und damit zu Tode gequält wurde. Ein hochaktuelles Thema, dass schwierig messbar ist und mit dem heute fast jeder Jugendliche und immer mehr Erwachsene konfrontiert werden.

Greg Timmermanns macht in diesem Film eine atemberaubende Rolle, die mich zu mutigen Vergleichen anregt: Ich denke an Kaspar Hauser (Bruno S.) in Werner Herzogs „Jeder für sich oder Gott gegen alle" [4] oder an John Merrick (John Hurt) in David Lynch's „Elephant Man" [5]. Das Zittern der Hände oder die Unfähigkeit kontrollierter sozialer Verhaltensweisen machen den Schauspieler als solchen fast unsichtbar.




[6]

Der Film löst im Zuschauer enorme Betroffenheit aus. Das liegt zum einen an unseren eigenen Erfahrungen aus der Schulzeit; aber auch an der Ohnmacht, in welche der Film uns katapultiert. Als Zuschauer kann man geradezu beobachten, wie selbst die wenigen hilfsbereiten Menschen in Ben's Umfeld falsch handeln. Statt ihn zu integrieren, wird er in jeder Hinsicht speziell behandelt und damit isoliert. Dies zeigt sich bereits im Tonfall, der Anspannung und der Mimik, mit welchem die Leute auf ihn zugehen. Man fragt sich zurecht, ob nicht das Umfeld ihn zu einem Verrückten macht. Die Folge davon ist eine weiteres Abgleiten in die Weiten der Gamewelt. Nun gelingt diese Weltflucht aber nur so lange, bis die Grausamkeiten ihm jede Ablenkung nehmen. Seine Mitschüler haben nämlich Handy-Videos ins Internet geladen, auf denen Ben in ängstlich verstörter Haltung auf einem Pult ausgestellt ist. Plötzlich wird ihm die Hose runtergezogen und die Mitschüler johlen und lachen. Es wäre der perfekte Amoklauf-Film geworden, hätte der Regisseur sich auf das steigende Rachebedürfnis eingelassen. Stattdessen werden die Mitschüler durch Ben's die fehlende Rede- und Verteidigungskompetenz noch geschützt.


[7]

Wer jetzt denkt, der Film richte sich gegen virtuelle Computergames, liegt damit ziemlich falsch. In einem Interview für Telepolis [8] sagt Nic Balthazar nämlich: „Bevor ich den Film gemacht habe eigentlich nicht. Aber natürlich habe ich mich dann, schon aus Recherchegründen, damit auseinander gesetzt. Ich habe so eine neue, faszinierende Welt kennen gelernt. Oft hört man ja, dass Computerspiele die Jugend verdummen würde. Meine Erfahrung war, dass es Spiele gibt die richtig poetisch sind und einen nicht dümmer machen, sondern im Gegenteil. Mittlerweile bin ich sogar der Meinung, dass es die Erwachsenen sind, die borniert sind und sich hinter dem Argument, Computerspiele würden die Jugend verdummen, verstecken, um sich nicht mit einer neuen Kulturform beschäftigen zu müssen." Die Parallelwelt von Game und Realität bilden also nicht im geringsten ein Hinweis auf die Gefahren einer Gamewelt. Vielmehr zeigt der Film durch die virtuelle Kontrastierung in genialer Weise die grausamen Eigenheiten der Realität auf. Die virtuellen Welten, die uns immer mehr umgeben, lassen uns zum ersten Mal die sozialen Eigenheiten der Realität begreifen. Oder anders formuliert: Die realen Sozialbeziehungen werden angesichts von social networks kontingent.


[9]

Mobbing ist selbstverständlich kein neues Phänomen. Nur dass dem hobbes'schen Menschenwolf im 21. Jahrhundert ganz neue Werkzeuge zur Verfügung stehen. Der Begriff Cyber-Mobbing [10] ist diesbezüglich schon längst keine Seltenheit mehr. Die enorm schnelle Verbreitung und Zugänglichkeit der Mobbingaktion versetzen den Betroffenen in eine Art Panoptikumsituation, gegen die er nichts ausrichten kann. Dies liegt an der Undurchschaubarkeit des Personenkreises bzw. des Netzwerkes, welches sich um das Gerücht, das Video oder die Bilder gesammelt haben. Die Folge davon ist eine umfassende Vereinnahmung des Betroffenen, indem ihm mit Simmel gesprochen kein „sozialer Kreis" mehr übrig bleibt. Wo sich das Mobbing früher auf einzelne Kreise bezog, aus denen man sich zurückziehen konnte, ist das moderne „social network" hierarchie- und potenziell grenzenlos. Genau so, wie die Myspace- und Facebook-Kontakte allesamt formal gleichwertige Freunde darstellen. Freunde sind Freunde; völlig egal ob Familie, Freundschaft, Bekanntschaft oder eine noch losere Bindung. Kurz gesagt: Die potentielle Verbreitbarkeit und Verbreitetheit nimmt ein undurchschaubares Mass an. Während man bei einem gezielten Mobbing seine Erwartungsstrukturen anpassen kann, ist dies bei umfassenden Netzwerken nicht mehr möglich. Es gibt keine Kontrollmechanismen, weil das Netzwerk ausserhalb jeder individuellen Reichweite liegt. Man hat es mit einem Unbestimmtheitsbereich zu tun, auf den man nur noch extrem reagieren kann. Im Film ist das der Suizidversuch, da Isolation nicht weiter möglich war.


[11]

Auch die Täter- und Opferrolle ist in dieser Thematik nur sehr schwierig zu ziehen. Einerseits weil das Phänomen noch sehr neu ist und andererseits weil eine passive Weitergabe und Verbreitung der Mobbingaktion stattfindet. Während in der Face-to-Face Interaktion eine Mobbingaktion meistens aktiv von jemandem vollzogen werden muss, kennt das Internet nur anonyme Netzwerkbenutzer. Was will man den Benutzern von social networks schon vorwerfen, wenn sie die Beziehungsprobleme eines entfernten Bekannten auf ihren Profilseiten sehen. Was ist schon dabei ein Bild oder einen Youtubelink im Chat zu versenden? Dafür gibt es schlicht noch kein Bewusstsein und es ist fraglich, ob solche Netzwerke jemals selbstregulierend eines erzeugen. Jedenfalls bietet das Internet mit seinen social networks eine Verbreitbarkeit, die unmöglich mit realem sozialen Quatsch gewährleistet werden könnte. Der Aufwand an kommunikativen Akten wäre schlichtweg zu hoch. Darum braucht es konnten die ausserordentlich interessanten und speziellen Vorfälle die Massenmedien. Die Behauptung, dass social networks den normalen Menschen zu einem Popstar aufwerten, ist insofern gar nicht mal so falsch. So wird jeder Skandal interessant, egal ob man auch nur irgendetwas mit diesen Leuten am Hut hat. Wie die Massenmedien wird sozialen Netzwerken auf diese Weise eine Erwartungshaltung vermittelt, was im eigenen sozialen Netzwerk als Kenntnis vorausgesetzt werden kann. Was bei den Massenmedien ein Liftgespräch über das Erdbeben in Haiti, ist in den social networks ein Chat über die Bilder des besoffenen oder sich übergebenden Kollegen X.


[12]

Der Film endet in einer Collagierung alternativer Schlussszenen, welche den endgültigen Suizid andeuten. Die anfangs starke Differenz von virtueller Gamewelt und Realität wird nach und nach mit durch das Auftauchen von Scarlite aufgelöst. Man weiss nämlich nicht, ob sie real oder nur in Ben's Phantasie existiert. Letzteres wird des Öfteren ersichtlich: Etwa wenn die Kamera uns Ben allein zeigt, wo doch kurz zuvor noch Scarlite bei ihm sass. Eine andere Schlussszene lässt Ben auf seiner eigenen Beerdigung wiederkehren, indem er vor den Augen all seiner Quäler die Handyvideos auf eine grosse Leinwand projiziert. Im Endeffekt ist es nicht wichtig, welches Szenario wahr und welches falsch ist. Vielmehr geht es um die Erhaltung der Komplexität eines Themas, dass gar nicht in klassisch narrativer Weise behandelt werden kann. Dies ist der grosse Verdienst dieses Films. Er zieht einen Rahmen um die Unübersichtlichkeit, zeigt Lücken der Unbestimmtheit auf; anstatt sie in einem naiven Versuch aufzulösen.

---

Article printed from contextblog.ch: **http://www.contextblog.ch**

URL to article: **http://www.contextblog.ch/?p=215**

URLs in this post:

[1] Image: **http://www.contextblog.ch/wp-content/uploads/2010/02/cover.jpg**
[2] Ben X: **http://www.benx.kinowelt.de/**
[3] „Archlord": **http://archlord.webzen.net/**
[4] „Jeder für sich oder Gott gegen alle": **http://imdb.com/title/tt0071691/**
[5] „Elephant Man": **http://imdb.com/title/tt0080678/**
[6] Image: **http://www.contextblog.ch/wp-content/uploads/2010/02/xl11672.jpg**
[7] Image: **http://www.contextblog.ch/wp-content/uploads/2010/02/xl11669.jpg**
[8] Interview für Telepolis: **http://www.heise.de/tp/r4/artikel/27/27972/1.html**
[9] Image: **http://www.contextblog.ch/wp-content/uploads/2010/02/xl11668.jpg**
[10] Cyber-Mobbing: **http://de.wikipedia.org/wiki/Cyber-Mobbing**
[11] Image: **http://www.contextblog.ch/wp-content/uploads/2010/02/xl11678.jpg**
[12] Image: **http://www.contextblog.ch/wp-content/uploads/2010/02/xl11676.jpg**

Copyright © 2009 context blog. All rights reserved.