

# DISLIKE-BUTTON BEI FACEBOOK – GEFÄLLT MIR NICHT?



Veröffentlicht am 23. September 2015 von Judith



Wie bekannt wurde, ist der Dislike-Button bei Facebook geplant, mit dem Nutzer ihr Beileid aussprechen können. Bisher war es nur möglich, einen Beitrag mit dem Slogan „Gefällt mir“ zu kennzeichnen. Lange wehrte sich Facebook gegen diese Funktion, obwohl viele Nutzer danach forderten.

## ALLES RUND UM DIE DISKUSSION DES DISLIKE-BUTTON BEI FACEBOOK:

### „Dislike“ im Messenger bereits seit 2013 möglich

Ende 2013 machte das Unternehmen einen ersten Schritt in Richtung „Gefällt mir nicht“. Mit der Einführung der Funktion beim [Facebook-Messenger](#) war es den Nutzern möglich ihr Beileid oder ihre Abneigung bei Nachrichten zu äußern.

### „Gefällt mir nicht“ -Button als Beileidsbekundung

Jedoch erklärt Facebook, dass die neue Funktion nicht als Mittel für Feindseligkeit und Hass dienen soll, sondern dass den Nutzern die Möglichkeit gegeben werden soll, Mitleid und Beileid auszudrücken. Das Unternehmen möchte in jedem Fall verhindern, dass durch den Daumen nach unten es noch häufiger zu Shitstorms (Onlinemobbing) kommt oder dass Facebook Nutzer über

Beiträge anderer abstimmen können.

### **Kritik durch „Daumen nach unten“**

Auch Unternehmen müssen damit rechnen, durch die Einführung des „Gefällt mir nicht“ Buttons negative Reaktionen bei [Facebook](#) zu bekommen. Es ist jedoch wichtig, ruhig zu reagieren und sich besonnen auf die Situation einzulassen. Sie sollten professionell auf die Kritik reagieren und sie hinterfragen und prüfen. Durch den „Gefällt mir nicht“ Button ist es für die Nutzer leichter, ihre Ablehnung durch einen einfachen Daumen nach unten zu zeigen. Dies bedeutet aber keine generelle Abneigung gegen ihr Unternehmen.

Wenn Sie Fragen zur Vorgehensweise bei negativen Kommentaren oder zum Umgang mit dem neuen „Gefällt mir nicht“ Button haben, berät Sie das Team der [Media Company](#) sehr gerne.

---

Thumbnail Image: [scream and shout](#) von [Mindaugas Danys](#) via [CC BY 2.0](#).