



Fachtagung #unantastbar

Prävention von sexualisierter Gewalt an
Kindern und Jugendlichen –
wahrnehmen und handeln



#unantastbar



Petra Grimm

Cybermobbing, Gewalt in der digitalen Gesellschaft



Cybermobbing - Gewalt in der digitalen Gesellschaft

**Prof. Dr. Petra Grimm
Institut für Digitale Ethik, Hochschule der Medien Stuttgart
GraZ 17.10.2016**

Was ist Cybermobbing?

- _ *aggressive, absichtliche Handlungen*, die online gegenüber andere Nutzer ausgeübt werden
- _ verbal/mit Bildern

Formen:

Beleidigung/Beschimpfung, Belästigung, Gerüchte verbreiten, Auftreten unter falscher Identität, Bloßstellung/Betrügerei, Ausgrenzen aus einer Gruppe, Androhung physischer Gewalt, Cyberstalking (Nancy Willard 2007)

Digitale Einflussfaktoren

- _ Intransparenz der Folgen von Gewalttaten
- _ Anonymität
- _ Unabhängigkeit von Zeit und Raum
- _ Dynamik
- _ Dauer
- _ unüberschaubares Publikum

Studie: Gewalt im Web 2.0



Online: <https://www.hdm-stuttgart.de/grimm>

Art der unangenehmen Erfahrungen im Internet

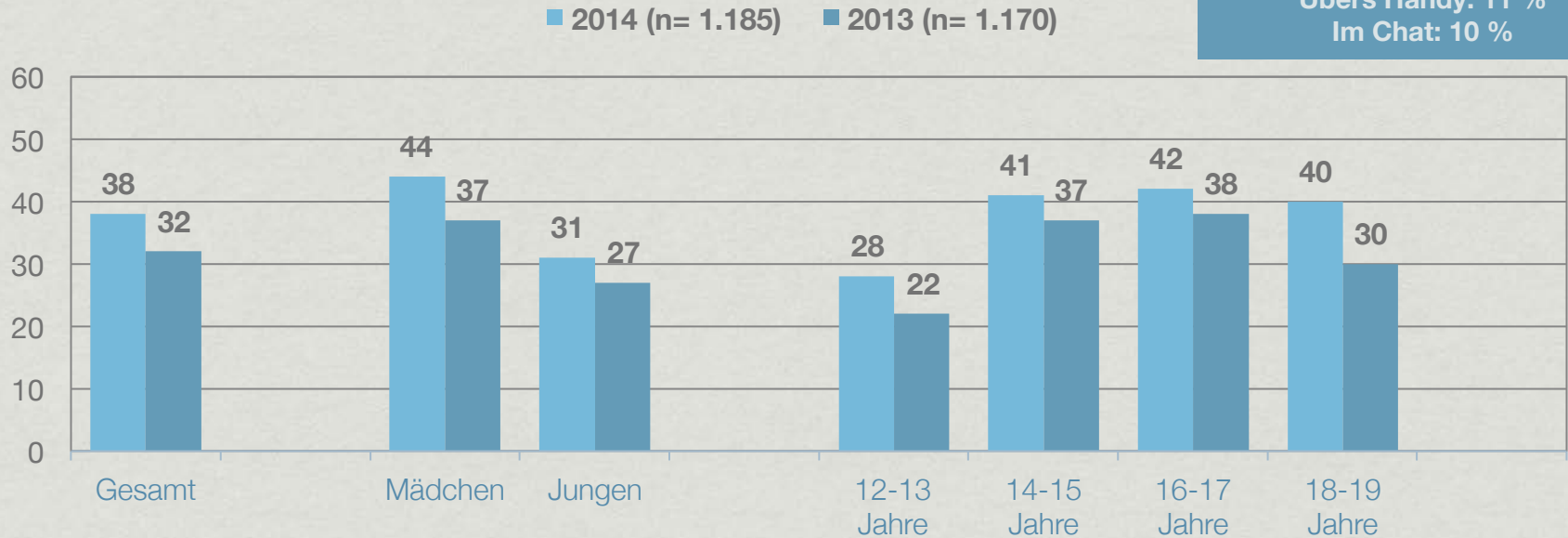


Basis: Kinder und Jugendliche im Alter von 12-19 Jahren, die schon einmal im Internet belästigt wurden, n=253, Angaben in Prozent, Mehrfachnennungen möglich

Verletzendes Online-Verhalten

— Gibt es jemanden in Deinem Bekanntenkreis, der schon mal im Internet oder übers Handy fertig gemacht wurde?

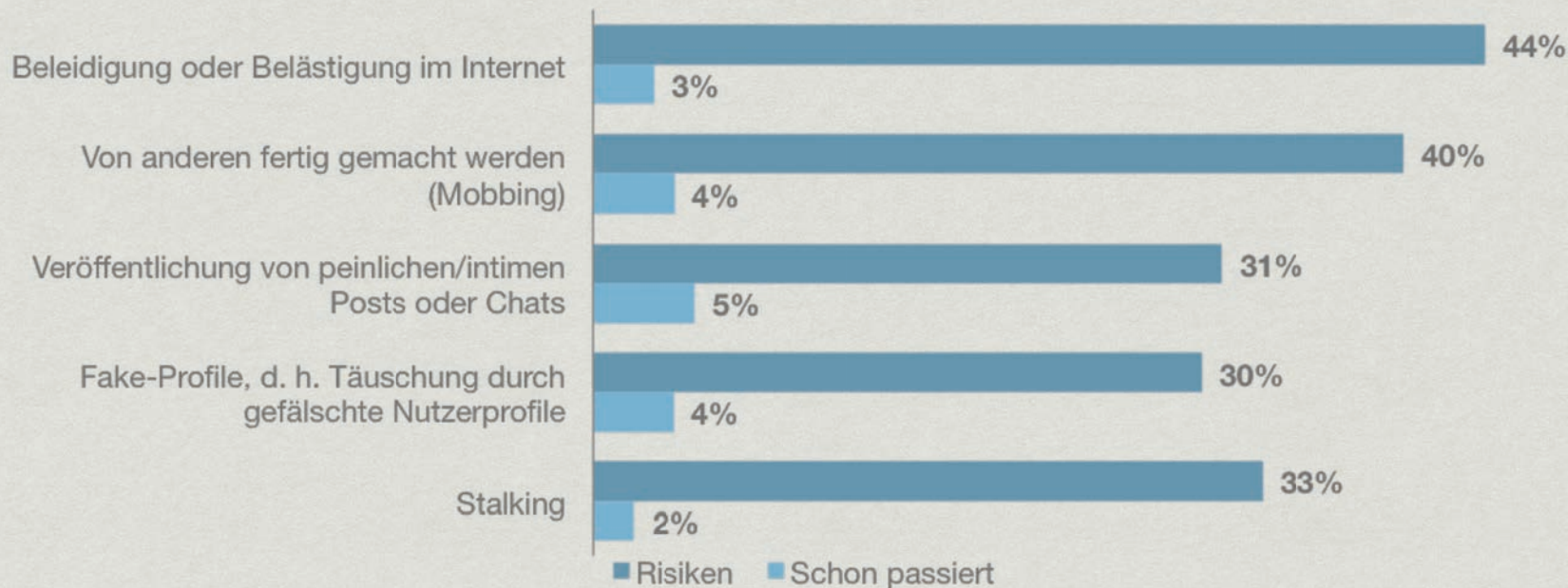
Wo?
In einer Community: 20 %
Übers Handy: 11 %
Im Chat: 10 %



Angaben in Prozent, Basis: Internet-Nutzer

Risiken im Internet – Jugendliche

Was sind für Dich die größten Risiken in der Internet-Nutzung?
Was ist Dir bei der Internet-Nutzung schon passiert?



Basis: 302 Fälle; 14- bis 17-Jährige, die das Internet nutzen

Quelle: DIVSI U25-Studie (2014): Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene in der digitalen Welt, Kap. 7.3, Abb. 43 gekürzt (nur Antworten bezüglich Online-Verletzungen hier aufgeführt)

Online: <https://www.divsi.de/publikationen/studien/divsi-u25-studie-kinder-jugendliche-und-junge-erwachsene-in-der-digitalen-welt/7-was-jungen-menschen-in-der-online-kommunikation-wichtig-ist-und-was-gar-nicht-geht/7-3-wenn-die-privatsphaere-verletzt-wird/>

Vernetzt und verletzt

- _ Erweiterung des Raums, in dem Menschen Konflikte austragen
- _ Online-Gewalt: Cybermobbing, Shitstorm, Bashing, Trolling, digitaler Pranger, Hass- und Schlampenseiten
- _ Verletzung der Integrität eines Menschen und Beschädigung seines sozialen Ansehen in der realen Welt
- _ unvereinbar mit dem Wert- und Würdeprinzip unserer Gesellschaft
- _ Verhinderung eines gelingenden Lebens für die Betroffenen

DIGITALE ETHIK

Ethik

- _ philosophische Wissenschaft
- _ Reflexion
- _ gute Argumente, Kriterien, Handlungsorientierung
- _ „Was soll ich tun?“
- _ Theorie richtigen Handelns

Medienethik

- _ eine spezielle Bereichsethik
- _ Angewandte Ethik
- _ Gegenstandsbereich: ethische Aspekte der menschlichen Kommunikation via Medien

Digitale Ethik

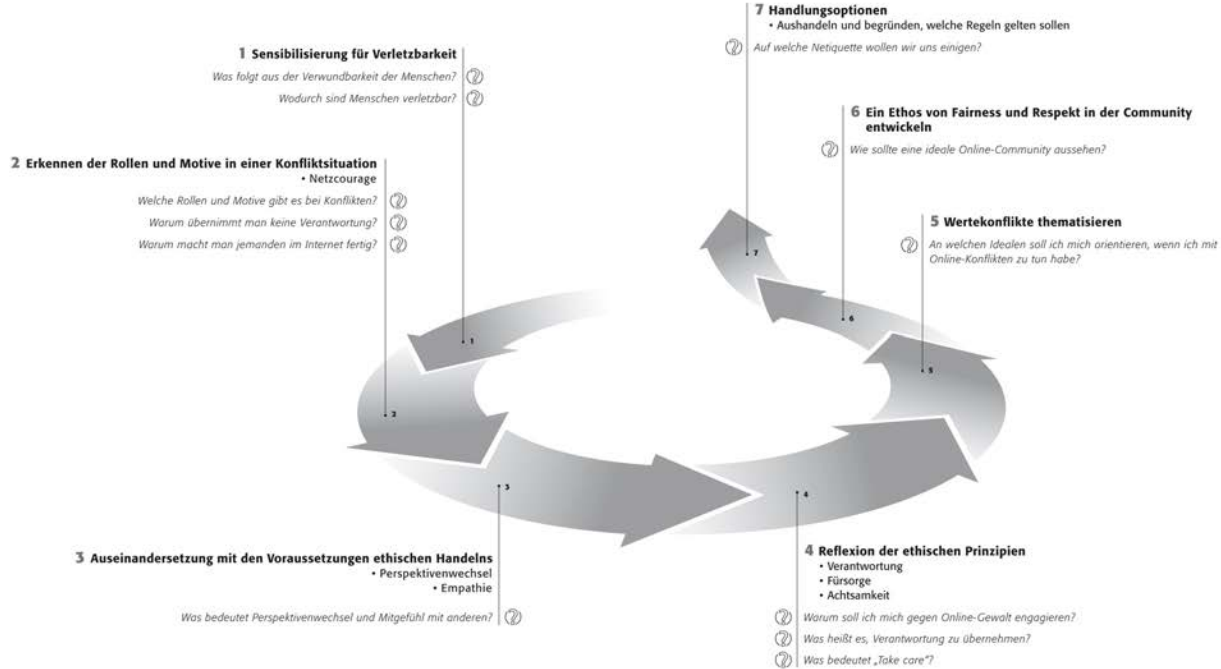
- _ Erweiterung der allgemeinen Medienethik
- _ Verantwortbarkeit des Verhaltens im Onlife
- _ gutes, gelingendes Leben in einer digitalisierten Welt

Kooperation



Medienethische Roadmap

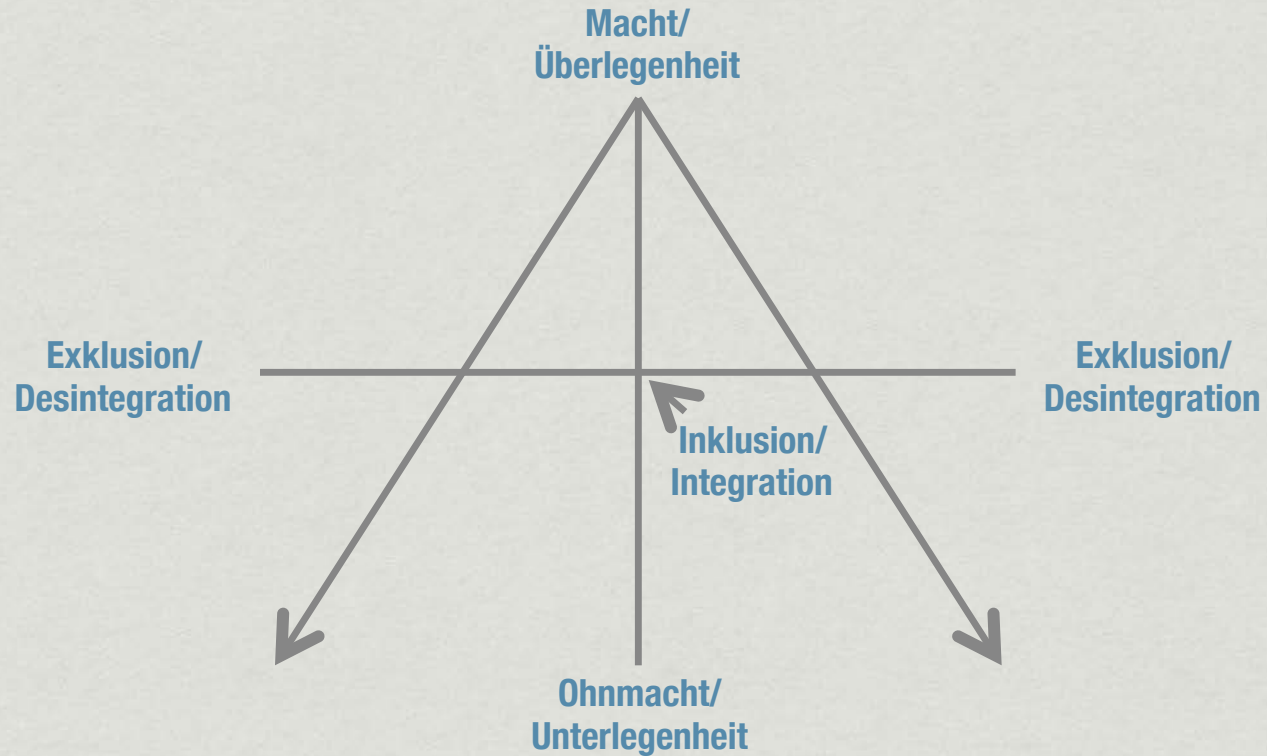
Medienethische Roadmap mit Reflexionsfragen zu „Verletzendes Online-Verhalten“



1. Stufe: Sensibilisierung für Verletzbarkeit

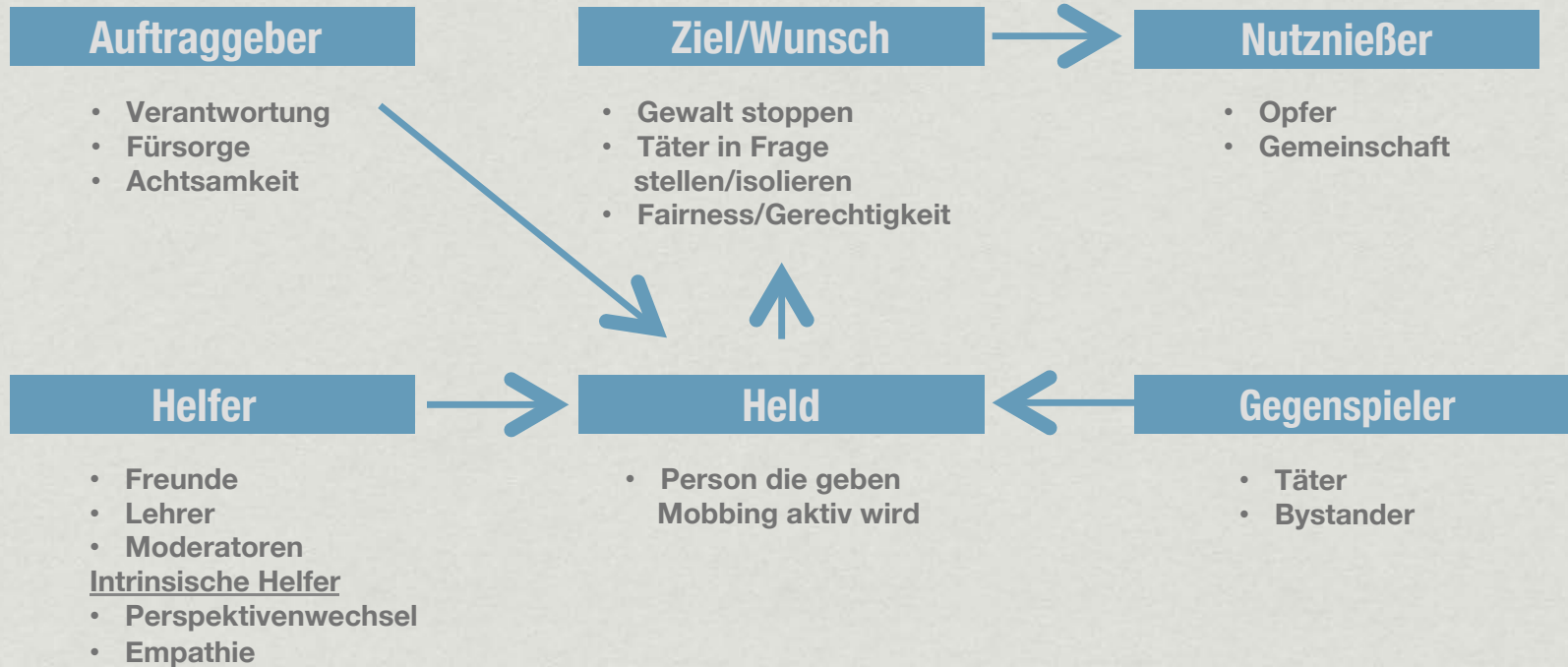
- _ Verwundbarkeit ist *conditio humana* – eine Bedingung des Menschseins.
- _ Online-Attacken zielt auf das soziale Ansehen, den Ruf oder das Image eines Menschen – und damit auf seine Anerkennung als Subjekt.
- _ Durch die Verletzung des Subjektcharakters wird Betroffenen die Möglichkeit auf ein gelingendes Leben verwehrt.

Beleidigung, Beschämung, Demütigung



Grafik in Anlehnung an Herrmann, S. (2013). Beleidigung. In: Gudehus, C. & Christ, M. (Hrsg.), Gewalt: Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart: J.B. Metzler, S. 110–115.

2. Stufe: Erkennen der Rollen und Motive



Aktanten-Modell „Zivilcourage“

Warum übernimmt man keine Verantwortung?



Wer eignet sich als Opfer?

Opfer...

- _ wehren sich nicht oder wehren sich falsch
- _ haben keine oder nur wenig Unterstützung
- _ bitten nicht um Hilfe
- _ „Aufhänger“

Bei Cyber-Mobbing kann allerdings jeder zum Opfer werden!

Täter ethische Aspekte

- _ Fehlen von stabiler Wert- und Normorientierung, Unrechtsbewusstsein, familiärer Wärme und Empathiefähigkeit sowie der Fähigkeit, Probleme und Konflikte im Gespräch lösen zu können
- _ Täter können auch Opfer sein (vgl. Görzig 2011: 1 sowie Livingstone et al. 2011: 42)
- _ Täter oft gut integriert und zentrale Position im Klassenverband
(vgl. Eisenschmidt 2012: 127, vgl. Schäfer 2013: 135f.)

Zweck der Gewalt

Warum macht man jemanden im Internet fertig?

- _ Zementieren von sozialen Verhältnissen und Machtstrukturen
- _ Kompensation und Vergeltung
- _ Gewinnen von Anerkennung

3. Stufe: Perspektivenwechsel und Empathie

- _ Motivation für engagiertes Verhalten & Netzcourage
- _ Ethisches Handeln und Urteilen nicht allein aus Vernunftgründen, sondern aufgrund von Gefühlen (*Moral-Sense-Ethik*, Ethik des Mitleids, Care-Ethik)
- _ Einflussfaktoren für Empathie: sich in die Perspektive eines anderen hineinversetzen können, Nähe zu einer Person, moralische Bewertung einer Situation/Handlung

4. Stufe: Reflexion der ethischen Prinzipien

Verantwortung – Fürsorge – Achtsamkeit

- _ Warum soll ich mich gegen Cybermobbing engagieren?
- _ Was heißt es, Verantwortung zu übernehmen?
- _ Was bedeutet „Take care“?

Voraussetzungen

Aristoteles: Nikomachische Ethik

Handlungen – oder deren Unterlassungen – sind zurechenbar, wenn „Tatherrschaft“ besteht:

- _ Handlungsmächtigkeit
- _ Freiwilligkeit
- _ Alternative

Unterlassung einer Handlung

„An jedem Unfug, der passiert, sind nicht nur die schuld, die ihn begehen, sondern auch die, die ihn nicht verhindern.“

Erich Kästner

Fünf Fragen



Verantwortliches Handeln im Fall von Online-Gewalt

- _ dem Opfer helfen, auch wenn es einfacher wäre wegzusehen,
- _ bereit sein, bis zu einer gewissen Grenze auch Nachteile in Kauf zu nehmen,
- _ sich gegen die Beleidigung und Verletzung auszusprechen, auch wenn die anderen das witzig oder okay („selber schuld“) finden,
- _ sich auf das eigene moralische Empfinden beziehen und
- _ sich Hilfe bei anderen holen, wann immer diese nötig ist.

Ethik der Achtsamkeit: Take Care-Phasen bei Online-Verletzungen (in Anlehnung an Joan Tronto)

1. Anteilnahme (*caring about*) als Ausdruck von Achtsamkeit:

- _ feststellen, dass Unterstützung nottut
- _ Wahrnehmung eines Bedürfnisses
- _ sich in die Perspektive anderer hineinversetzen

2. Unterstützung (*taking care of*) als Ausdruck von Verantwortlichkeit:

- _ bereit sein, Verantwortung zu übernehmen
- _ Handlungsmächtigkeit (*agency*)
- _ beurteilen, wie geholfen werden kann

Ethik der Achtsamkeit

3. Fürsorgliches Handeln (care-giving) als Ausdruck von Kompetenz:

- _ direktes Eingehen auf den Bedarf
- _ dafür sorgen, sich ggf. Hilfe zu holen
- _ angemessen handeln

5. Stufe: Wertekonflikte thematisieren

- _ Wertekonkurrenz (z. B. Freundschaft versus Gerechtigkeitsempfinden)

- _ Anspruch der Jugendlichen, Konflikte selbst zu lösen

- _ Instrument: Storytelling eines *moralischen Dilemmas*

6. Stufe: Ethos von Fairness und Respekt

– Gemeinschaftsperspektive

– Reflexives Instrument: Szenario einer fairen Online-Community

„Angenommen, du sollst die Regeln für eine neue Online-Community festlegen, weißt aber nicht, welche Eigenschaften du selbst besitzt und in welcher Situation du dich befindest – wie sollte diese Community aussehen?“

7. Stufe: Handlungsoptionen

- _ Verständigung auf Regeln und Verhaltenskodex
- _ Isolierung und Ausbremsen „machtvoller“ Täter



Conclusio

- _ Cybermobbing ist auch aus Sicht der Jugendlichen ein ernstzunehmendes Risiko
- _ kontinuierliche Förderung von emotionaler und sozialer Digitalkompetenz
- _ Digitale Ethik muss in Bildungsplänen fest verankert sein





INSTITUT FÜR DIGITALE ETHIK
E-Mail: die@hdm-stuttgart.de
Web: www.digitale-ethik.de
Twitter: @DigitaleEthik
YouTube: Digitale Ethik TV
Newsletter: Digital:Gut:Leben

VIELEN DANK
FÜR IHRE AUFMERKSAMKEIT!

Prof. Dr. Petra Grimm
E-Mail: grimm@hdm-stuttgart.de
Web: www.hdm-stuttgart.de/grimm