

„Cybermobbing, virtuelle Gewalt, virtuelle Welten - das Internet verändert die Kultur“

von

Heinz Thiery

Dokument aus der Internetdokumentation
des Deutschen Präventionstages www.praeventionstag.de
Herausgegeben von Hans-Jürgen Kerner und Erich Marks im Auftrag der
Deutschen Stiftung für Verbrechensverhütung und Straffälligenhilfe (DVS)

Zur Zitation:

Heinz Thiery: Cybermobbing, virtuelle Gewalt, virtuelle Welten - das Internet verändert die Kultur,
in: Kerner, Hans-Jürgen u. Marks, Erich (Hrsg.), Internetdokumentation des Deutschen
Präventionstages. Hannover 2010, www.praeventionstag.de/Dokumentation.cms/1077

Cybermobbing, virtuelle Gewalt, virtuelle Welten

Ausgangslage

Definition

Daten und Fakten

Ableitungen

Auswirkungen

Exkurs

Aussichten

Konsequenzen



Das Internet verändert die Kultur

Ausgangslage

Ausgangslage

Definition

Daten und Fakten

Ableitungen

Auswirkungen

Exkurs

Aussichten

Konsequenzen

Die fortschreitenden **interaktiven Möglichkeiten** des Internet erlauben es, immer mehr Handlungen des realen Lebens virtuell zu vollziehen.

Umgekehrt erlauben die neuen Medien den Vollzug **neuer Formen kommunikativen Handelns**, die im realen Leben in dieser Form nicht möglich sind.

Reale und virtuelle Welt sind mittlerweile **gleichwertige Organisationsformen** für soziale (Handlungs)Vollzüge.

Beide Welten beeinflussen sich gegenseitig, wobei die Virtualität vielfach als **Verstärker** für reale Handlungen dient.

Definitionen

Ausgangslage

Definition

Daten und Fakten

Ableitungen

Auswirkungen

Exkurs

Aussichten

Konsequenzen

Der Begriff „Mobbing“ wird nur in Deutschland und Skandinavien verwendet, international ist der Begriff „Bullying“ gebräuchlich.

Typen von Mobbing (Bullying):

Mobbing in der Schule

Mobbing am Arbeitsplatz

Virtuelles Mobbing = Cyber-Mobbing

Hazing (=Schikane oder erniedrigende Rituale einer Gruppe)

Cyber-Mobbing versus Cyber-Stalking:

Mobbing dient der **Ausgrenzung** der angegriffenen Person (Opfer),

Stalking dient der **Annäherung** an eine Person (Opfer) gegen deren Willen,
jeweils unter Zuhilfenahme elektronischer Medien.

Definition: Formen der Belästigung

Ausgangslage

Definition

Daten und Fakten

Ableitungen

Auswirkungen

Exkurs

Aussichten

Konsequenzen

Cyber Grooming: gezielte sexuelle Belästigung von Kindern und Jugendlichen (z.B. Kinderpornografie, Veröffentlichung privater Bilder mit eindeutig sexuellem / pornografischem Inhalt etc.).

Chatroom-Bullying: systematische Belästigung von Teilnehmenden in Chatrooms (vor allem bei unbeaufsichtigten Chats). Chats erfreuen sich zunehmender Beliebtheit unter den Jugendlichen.

E-Mail-Bullying: Belästigung von Personen mittels elektronischer Mail, meist als Mail-Flut (Spam) ausgeführt.

SMS-Bullying: Belästigung via Mobiltelefon über kurze Textnachrichten. Diese Variante ist wegen der Verbreitung der Mobiltelefone und deren Bedeutung für die tägliche Kommunikation besonders naheliegend und in ihrer Wirkung sehr effektiv. Insbesondere Jugendliche sind hierüber fast rund um die Uhr erreichbar.

Daten und Fakten

Ausgangslage

Definition

Daten und Fakten

Ableitungen

Auswirkungen

Exkurs

Aussichten

Konsequenzen

Zepf-Studie 2006

54 % der Jugendlichen sind von direktem Mobbing betroffen.

20 % sind von Cyber-Mobbing betroffen.

Der Anteil der Betroffenen steigt mit der Klassenstufe.

Das Hauptmedium ist das **Instant Messaging (IM)**.

Die Hauptverursacher sind Mitschüler/innen.

Inhalte sind Gerüchte und Beleidigungen.

Zepf-Studie 2009

40 % der Jugendlichen sind von direktem Mobbing betroffen (- 14 %).

17 % sind von Cyber-Mobbing betroffen (- 3 %).

Der Anteil der Betroffenen steigt weiterhin mit der Klassenstufe.

Das Hauptmedium sind die **Internet-Chats**.

Die Hauptverursacher sind weiterhin Mitschüler/innen.

Inhalte sind weiterhin Gerüchte und Beleidigungen.

Quelle: Zentrum für empirische pädagogische Forschung der Universität Landau

Daten und Fakten

Ausgangslage

Definition

Daten und Fakten

Ableitungen

Auswirkungen

Exkurs

Aussichten

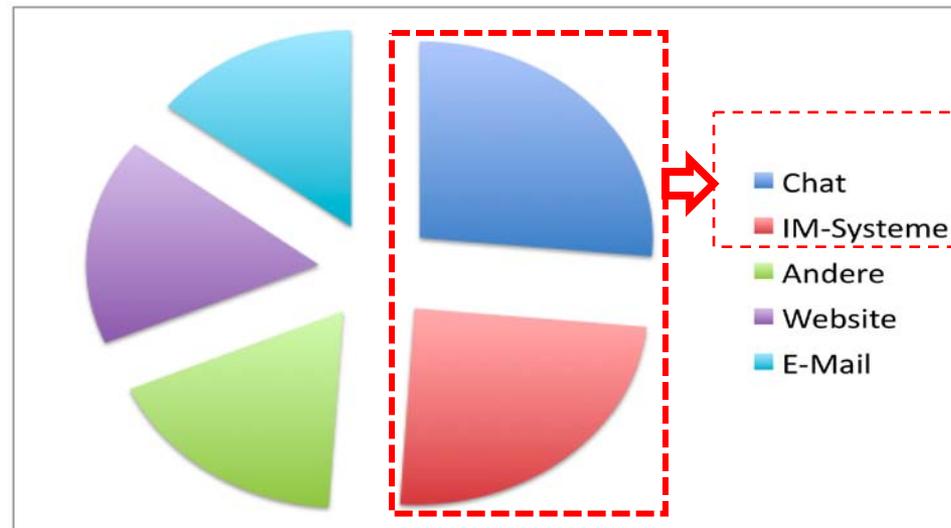
Konsequenzen

Ableitungen aus der Zepf-Studie

Wer direktem Mobbing ausgesetzt ist wird häufig ($P > 25\%$) auch mit elektronischen Medien gemobbt.

Auf der Basis von 12 Millionen Schüler/innen leiden aktuell knapp **5 Millionen** Jugendliche unter direktem Mobbing sowie knapp **2 Millionen** unter Cyber-Mobbing.

Medien, mit denen Mobbing ausgeführt wird



Ableitung

Ausgangslage

Definition

Daten und Fakten

Ableitungen

Auswirkungen

Exkurs

Aussichten

Konsequenzen

Auffällige Verteilung:

Über **50 %** der Cyber-Mobbing-Attacken finden über Medien statt, die den **direkten Dialog** ermöglichen (Chat und Instant Messaging).

Daraus darf geschlossen werden, dass die Täter an unmittelbaren (überprüfbar) Reaktionen interessiert sind. Denn erst bei Emission der vom Täter „gewünschten“ Reaktion durch das Opfer kann verifiziert werden, ob die Attacke „erfolgreich“ war.

Dieser Zusammenhang erklärt, warum direktes Mobbing aktuell häufiger vorkommt und Cyber-Mobbing meist als Ergänzung (= Verstärkung) zum direkten Mobbing zum Einsatz kommt.

Ableitung

Ausgangslage

Definition

Daten und Fakten

Ableitungen

Auswirkungen

Exkurs

Aussichten

Konsequenzen

1. Cyber-Mobbing **verstärkt** die Wirkung realen Mobbings.
2. Ausschließlich über Medien wird dann gemobbt, wenn die Person im realen Umfeld **nicht oder nur temporär** erreichbar ist bzw. in der Lage wäre, sich real erfolgreich zur Wehr zu setzen.
3. Der Urheber selbst kann **anonym** bleiben, Gegendarstellungen laufen faktisch ins Leere.
4. Das Opfer kann sich **nicht (direkt) wehren**, zeitliche und räumliche Voraussetzungen des Dialogs sind aufgehoben.
5. Das „lange Gedächtnis“ des Internet sorgt für eine **faktisch unbegrenzte Vorhaltung** der Darstellungen.
6. Die Botschaften erreichen über das „world-wide“ Web eine **unbegrenzte (weltweite) Reichweite**.
7. Ausgrenzung wird zum „**virtuellen Kavaliersdelikt**“, denn es bleibt (zumindest in Deutschland) frei von juristischen Konsequenzen.
8. Diese Bedingungen **stimulieren** die Nachahmung.

Ableitung

Ausgangslage

Definition

Daten und Fakten

Ableitungen

Auswirkungen

Exkurs

Aussichten

Konsequenzen

Gelebte Parallelwelten

Das Geschehen im virtuellen Raum wird – insbesondere von Jugendliche und älteren Kindern - **in gleicher Weise wahr und ernst** genommen wie das Geschehen im Real Life. Vielfach kommunizieren bereits die Eltern mit dem eigenen Nachwuchs unter Zuhilfenahme der neuen Medien (z.B. SMS).

Aus dieser Gleichwertigkeit (= Parallelisierung) erklärt sich die Empfindlichkeit der Opfer gegen virtuelle Formen von Ausgrenzung und Schikane.

Weil die Virtualität nur als **andere** Repräsentanz der Realität (miss)verstanden wird fehlt zugleich die Fähigkeit, virtuelle Ausgrenzung zu ignorieren oder individuell erfolgreich umzudeuten.

Auswirkungen

Ausgangslage

Definition

Daten und Fakten

Ableitungen

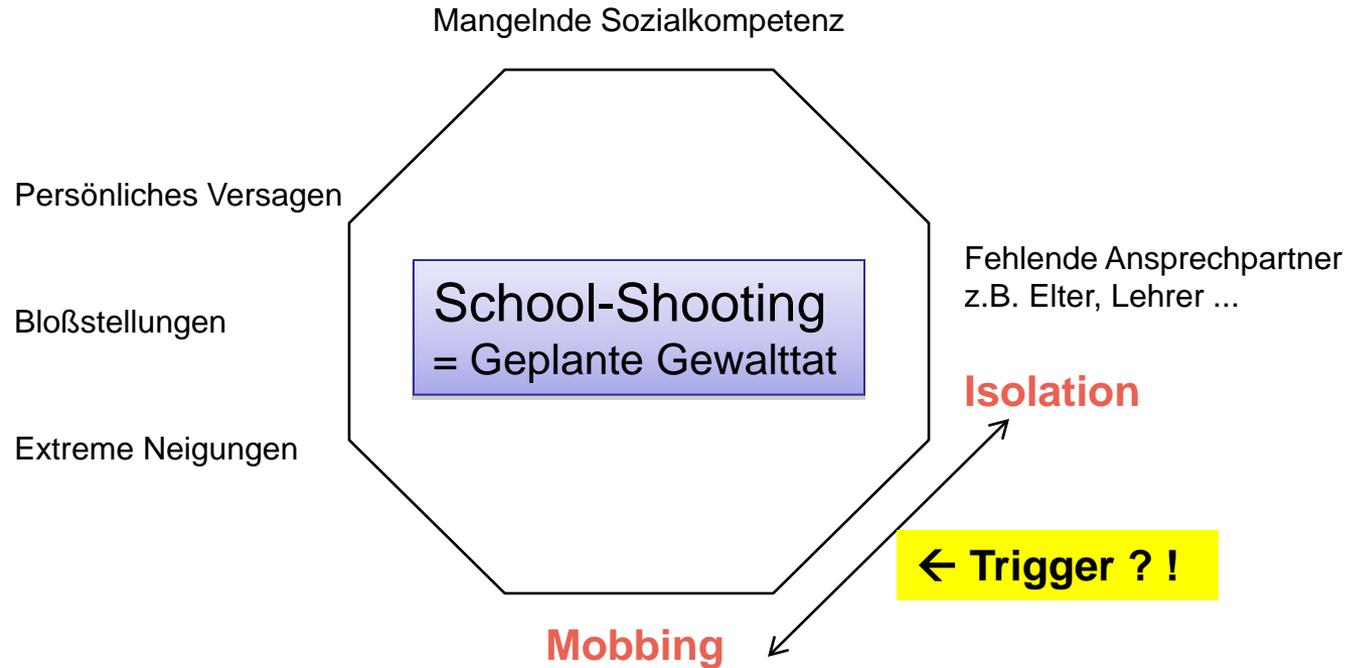
Auswirkungen

Exkurs

Aussichten

Konsequenzen

Stimulierende Faktoren für School-Shootings



Auswirkungen

Ausgangslage

Definition

Daten und Fakten

Ableitungen

Auswirkungen

Exkurs

Aussichten

Konsequenzen

Isolation und Mobbing – ein starker Trigger

Auf der Grundlage der vorliegenden Daten können noch keine verlässlichen Täterprofile entwickelt werden. Jedoch finden sich in allen bislang untersuchten Profilen die Faktoren „Isolation“ und „Mobbing“ als starke (traumatisierende) Belastungsfaktoren.

Die pädagogischen und sozialen Systeme wären daher gut beraten, die Einschätzung der Jugendlichen hinsichtlich der negativen Auswirkungen des **allgegenwärtigem Phänomens „Mobbing“** ernst zu nehmen und Schutzmaßnahmen zu installieren.

These

Fortgesetztes Mobbing (virtuell und / oder real) bei gleichzeitig starker sozialer Isolation war möglicherweise der **zentrale Auslöser** für die School-Shootings der letzten Jahre. Die These wird durch die beobachtbare Tatsache gestützt, dass die Taten sich planvoll gegen bestimmte Personen oder Personengruppen richteten.

Auswirkungen

Ausgangslage

Definition

Daten und Fakten

Ableitungen

Auswirkungen

Exkurs

Aussichten

Konsequenzen

Mobbingformen, die den sozialen Nahraum verlassen:

**Happy Slapping,
Stabbing,
Organisierte urbane Gewalt (Chaos-Tage etc.)**

Diese Aktionsformen werden konkret geplant (fast immer unter Zuhilfenahme der neuen Medien), die Opferauswahl erfolgt dagegen meist willkürlich. Dokumentiert werden die Aktionen mit Hilfe **mobiler** Medien (z.B. Kamera im Smartphone etc.), deren Verbreitung erfolgt über die einschlägigen Internetportale (Youtube ...).

Motiv oder Verstärker?

„Wir alle tendieren doch dazu, dass wir Höhepunkte unseres Lebens filmisch oder fotografisch festhalten wollen. Jugendliche tun das auf ihre Weise: Für sie ist das der Höhepunkt der Woche, wenn sie jemand anderes beim Prügeln besiegt haben, wenn sie ihn richtig am Boden hatten. Und das wollen sie dann auch noch filmisch dokumentieren, es prahlend anderen zeigen und den Gegner demütigen, das ist das Motiv hinter 'Happy Slapping'.“

Christian Pfeiffer 2006

Auswirkungen

Ausgangslage

Definition

Daten und Fakten

Ableitungen

Auswirkungen

Exkurs

Aussichten

Konsequenzen

Mobbing als Grund für Suizid:

ca. 25 Selbstmorde werden jährlich in Großbritannien als Folge von Mobbing gezählt. Für Deutschland liegen keine gesicherten Zahlen vor.

Psychiatrische Auffälligkeiten:

Gesteigerte Anfälligkeit gegenüber **Depressionen und Angst**. In diesem Zusammenhang auch Auftreten von **selbstverletzendem Verhalten** (SVV).

Hass (als dominantes Lebensgefühl) kann Kurzschlusshandlungen (z.B. Suizid, School-Shooting) auslösen.

These

Durch Mobbing de-stabilisierte Personen landen früher oder später als Fälle in der Jugend- oder Sozialhilfe und verursachen einen hohen Betreuungsaufwand und hohe volkswirtschaftliche Kosten.

Auswirkungen

Ausgangslage

Definition

Daten und Fakten

Ableitungen

Auswirkungen

Exkurs

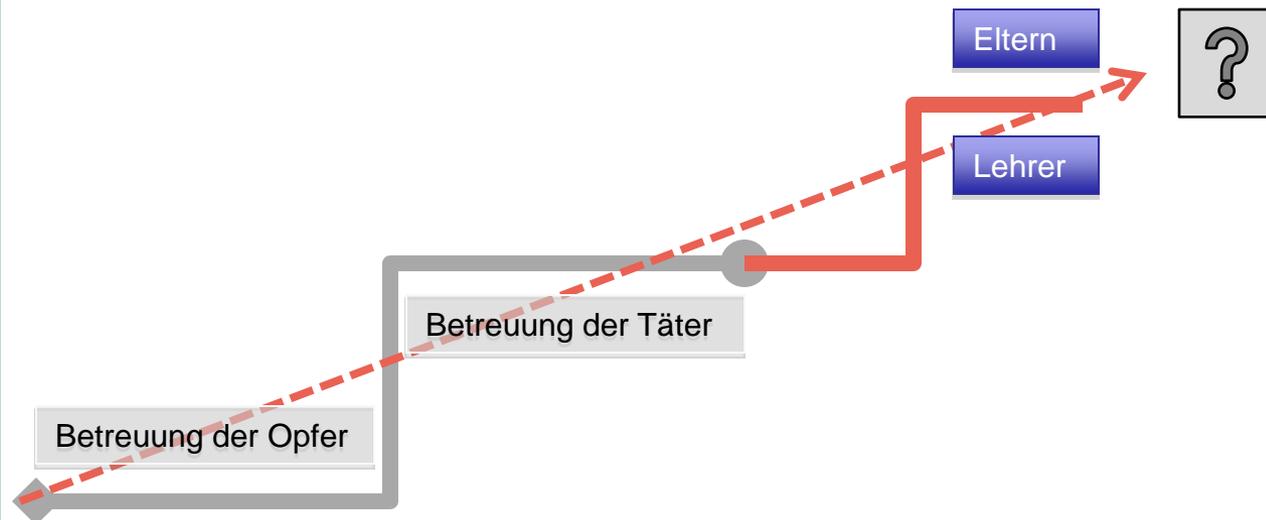
Aussichten

Konsequenzen

Künftig ansteigende Problempyramide

Opfer von (Cyber)Mobbing sind geneigt, (über)starke Hassgefühle und psychische Auffälligkeiten zu entwickeln.

Mobber (die Täter) kollidieren häufig mit sozialen Regeln und Institutionen (Schule, Ausbildung, Arbeitsplatz).



Exkurs: Warum Jugendliche Mobbing-Attacken für sich behalten

Ausgangslage

Definition

Daten und Fakten

Ableitungen

Auswirkungen

Exkurs

Aussichten

Konsequenzen

1. Jugendliche glauben lernen zu müssen, alleine mit Mobbing (und den Folgen) klar zu kommen.
2. Sie glauben, diese Form des Umgangs sei Bestandteil der Netznutzung und insoweit auch der Netzkultur.
3. Sie fürchten Einschränkungen der Internetnutzung, wenn Erwachsene von den Übergriffen erfahren.
4. Die Mitteilung gegenüber Eltern zieht unangenehme Diskussionen und Ärger nach sich, mit negativen Folgen für die Freizeitgestaltung.
5. Eine für Jugendliche sinnfällige Auseinandersetzung über Cyber-Mobbing gelingt in deren Augen erst, wenn Eltern verstehen und akzeptieren (lernen), welche Bedeutung das Internet für die Pflege sozialer Kontakte hat.

Jugendliche nutzen das Internet vornehmlich zur Pflege bestehender Beziehungen und seltener, um neue Menschen kennen zu lernen.

Aussichten

Ausgangslage

Definition

Daten und Fakten

Ableitungen

Auswirkungen

Exkurs

Aussichten

Konsequenzen

Daten-Mashups ermöglichen kollektives Mobbing

Aktuell geben öffentliche Verwaltungen sowohl in Großbritannien wie in Deutschland Daten frei, die bisher lediglich verwaltungsintern zur Verfügung standen. Auf der Grundlage dieser Daten entstehen Daten-Mashups (=Datenkarten) über Regionen, deren Bewohner und der sozialen Situation in diesen Regionen.

„Karten sind Wissen in kodierter Form. Die Gestaltung von Karten bedeutet die Gestaltung von Diskursen über Räume und damit die Kontrolle über diese Räume“

Nils Zurawski, Kriminologe Hamburg

Wer Meinungsführerschaft mit Hilfe von Mashups erlangt, kontrolliert soziale Gruppen und Räume. Dort veröffentlichte Anschauungen und /oder Vorurteile sind schwer rückgängig zu machen und unterliegen keinerlei öffentlicher Kontrolle. Mit Hilfe dieser Daten und einem unkontrollierten Gebrauch kann es zu Ausgrenzungen (= Mobbing) sozialer Räume kommen.

Aussichten

Ausgangslage

Definition

Daten und Fakten

Ableitungen

Auswirkungen

Exkurs

Aussichten

Konsequenzen

Virtualität wirkt als sozialer Strukturverstärker

Auf der Basis der Mashups kann es zum Beispiel zur Bildung so genannter „gated communities“ (Rena Tangens) kommen, als Folge von Selbstselektion (im Sinne von „privilegierter Ausgrenzung“).

Die Auswirkungen von „privilegierten Ausgrenzungen“ können derzeit nicht abgeschätzt werden.

Unklar ist schon jetzt, wer für die kontinuierliche Überprüfung der Daten und deren Korrektur sorgt (im Sinne von Relativierung der Reichweite der Information)?

Die Reichweite von Ausgrenzung (= Mobbing ?) könnte sich auf ganze Gruppen und Regionen erweitern und würde als „andere Form des Mobbing“ nicht mehr (ohne weiteres) erkannt.

Sozialpolitische Konsequenzen

Ausgangslage

Definition

Daten und Fakten

Ableitungen

Auswirkungen

Exkurs

Aussichten

Konsequenzen

Etablierung sozialer Werte und Normen auch für Netzaktivitäten

Derzeit gibt es in Deutschland noch keine Legaldefinition von „Mobbing“, insofern auch keine Möglichkeit zur strafrechtlichen Verfolgung.

Häufig unterbleibt Gegenwehr, wenn sie juristisch aussichtslos erscheint.

Existierende juristische Normen sind geeignet, die Motivation der Opfer zu stärken, sich zu wehren.

Insbesondere Jugendliche würden aktuell ein Anti-Mobbing-Gesetz als Hinweis für ihre (politische) Ernstnahme interpretieren.

Die Schulen müssten Rückzugsmöglichkeiten für die Opfer einrichten. Die Opfer würden damit sichtbar und könnten gezielt unterstützt werden. Bislang scheut der pädagogische Betrieb die aktive Auseinandersetzung mit diesem Phänomen.

Juristische Konsequenzen

Ausgangslage

Definition

Daten und Fakten

Ableitungen

Auswirkungen

Exkurs

Aussichten

Konsequenzen

Denkbare Regelungen

Erweiterte **Haftungspflicht der Provider** für die Inhalte, die durch die Nutzer veröffentlicht werden. Soziale Communities und Plattformen wie YouTube müssen die Regelkonformität (= Netzkultur) durch entsprechende Betreuung sicher stellen. Und: Haftung der Provider bei Datenschutzverstößen (bis hin zur Stilllegung des Angebots).

Das Recht an den eigenen Daten muss um die **Durchsetzbarkeit der Löschung** von Daten bei den Hostern und Suchmaschinenbetreibern erweitert werden.

Grundsätzliches **Verbot der Weitergabe oder Veröffentlichung** von Profildaten durch die Provider (= Verbot als Default-Einstellung).

Problem: der Datenschutz ist bislang weitgehend national geregelt. Und selbst europaweit geltende Regelungen können nicht ohne Weiteres gegenüber anderen Staaten durchgesetzt werden.

Weitere Konsequenzen

Ausgangslage

Definition

Daten und Fakten

Ableitungen

Auswirkungen

Exkurs

Aussichten

Konsequenzen

Tiefgreifende Eingriffe zum Schutz Dritter?

Sollen die Namen (Profile) von Personen im Netz veröffentlicht werden, die wegen sexueller und gewalttätiger Übergriffe rechtskräftig verurteilt wurden (siehe das Vorgehen in den USA)?

Sollen die Profile von (verurteilten) Groomern und Slappern öffentlich einsehbar sein (siehe das Vorgehen in Teilen von GB)?

Sollen Anbieter öffentlich genannt und (politisch) geächtet werden, die wiederholt gegen Datenschutzbestimmungen und Persönlichkeitsrechte verstoßen?

Eine tragfähige Netzkultur erfordert die Etablierung von Möglichkeiten zur Gegenwehr. Aktuell ist das Geschehen im Netz von einem Machtgefälle gekennzeichnet: das Verhalten der Täter erweist sich als virtuell kaum begrenztbar.

Umgekehrt darf Gegenwehr nicht zur Gegenausgrenzung führen.

Cybermobbing, virtuelle Gewalt, virtuelle Welten

Ausgangslage

Definition

Daten und Fakten

Ableitungen

Auswirkungen

Exkurs

Aussichten

Konsequenzen

**Vielen Dank
für Ihre
Aufmerksamkeit**

Ausgangslage

Definition

Daten und Fakten

Thesenbildung

School-Shooting

Gründe

Auswirkungen

Ergebnis

Aussichten

Ableitung und Thesenbildung

Ausgangslage

Definition

Daten und Fakten

Thesenbildung

School-Shooting

Gründe

Auswirkungen

Exkurs

Aussichten

Besonderheiten des virtuellen Mobbing

Virtualität wird – insbesondere von älteren Kindern und Jugendlichen - als Ergänzung des realen Lebens erlebt, beide ergänzen sich im Sinne **gelebter Parallelwelten**.

Daher wird das Geschehen im virtuellen Raum in gleicher Weise wahr und ernst genommen wie das Geschehen im Real Life. So erklärt sich die Empfindlichkeit der Opfer gegen virtuelle Formen von Ausgrenzung und Schikane sowie die immer erkennbare Unfähigkeit, virtuelle Ausgrenzungen zu ignorieren.

These 1

Durch das Verschmelzen von Virtualität und Realität gelangen dem Täter wirksame und weitreichende, für das Opfer nicht zu kontrollierende Ausgrenzungsstrategien. Der Schutz der Anonymität und die technischen Möglichkeiten des Mediums „ermutigen“ den Täter zu diesen Handlungen.

Ableitung und Thesenbildung

Ausgangslage

Definition

Daten und Fakten

Thesenbildung

School-Shooting

Gründe

Auswirkungen

Exkurs

Aussichten

Situation der Opfer

Gegenüber den virtuellen Angriffen fühlen sich die Opfer noch hilfloser als gegenüber direkten Angriffen .

Der als Rückzugsgebiet erlebte virtuelle Raum wird empfindlich gestört, die Opfer erleben sich als völlig schutzlos.

Wenn reagiert wird, dann in Form von Überreaktion (Hassreaktionen).

Die im realen Leben bestehende Isolation wird virtuell fortgesetzt und dadurch als „verdoppelt“ erlebt.

These 2

Neben der Verstärkung der Ausgrenzung wächst die Wahrscheinlichkeit körperliche Übergriffe auf Opfer virtueller Gewalt als weiterer Stufe der Wirkungsverstärkung.

Da Cyber-Mobbing aktuell mehrheitlich zwischen Jugendlichen stattfindet, wird es von der Generation der Erwachsenen als entwicklungsbedingtes (= temporäres) Problem wahrgenommen.

Gründe für Cybermobbing

Ausgangslage

Definition

Daten und Fakten

Thesenbildung

School-Shooting

Gründe

Auswirkungen

Exkurs

Aussichten

Entweder: Obwohl der reale soziale Status gut oder ausreichend ist, erweist sich das Internet als tauglich, den persönlichen Status durch virtuelle Ausgrenzungen weiter zu verbessern.

(typischer Täter)

Oder: Der reale soziale Status wird als unzureichend bewertet und soll durch die virtuelle Ausgrenzungen anderer Personen im sozialen Umfeld „relativiert“ werden (Umwertung).

(Opfer als Täter)

These

Mit den sich erweiternden Einsatzmöglichkeiten der neuen Medien entwickelt sich Virtualität verstärkt als experimentelle Plattform für Menschen, die deviantes Verhalten ausprobieren oder neue Formen kreieren wollen – ohne soziale oder juristische Konsequenzen fürchten zu müssen.