

kopaed - 80634 muenchen
PVSt, 05184, DPAG,
„Entgelt bezahlt“

merz
medien + erziehung
zeitschrift für medienpädagogik

Neu bei kopaed

Thomas Knaus / Olga Merz (Hrsg.)

Schnittstellen und Interfaces

Digitaler Wandel in Bildungseinrichtungen



fraMediale [Band 7]
München 2020, 295 S.
ISBN 978-3-86736-568-0, 16,80 €

Die Komplexitäten, Herausforderungen und Potentiale des digitalen Wandels können weder in isolierten Einzeldisziplinen noch im oftmals „disziplinlosen“ Schmelztiegel bildungspolitischer Debatten fundiert und zukunftsweisend diskutiert werden. Eine konstruktive Auseinandersetzung wird erst möglich, wenn auch die Grenzen, Nahtstellen und Übergänge der involvierten Perspektiven in den Fokus rücken – die Schnittstellen und Interfaces.

Schnittstellen realisieren die Interaktion zwischen Mensch und Maschine. Jede technische Schnittstelle muss zunächst definiert und daraufhin gestaltet werden. Ähnliches gilt auch für den digitalen Wandel und seine Bedeutung für Bildungsprozesse: Denn der mit diesem Transformationsprozess verbundene Diskurs versammelt zahlreiche Disziplinen, Ansätze und Denkhorizonte, deren Grenzbereiche es zu sondieren und auszugestalten gilt. Der Band fokussiert daher konstruktive Anknüpfungspunkte zwischen zentralen Disziplinen, Perspektiven, Akteurinnen und Akteuren in der Diskussion um den digitalen Wandel in Bildungseinrichtungen. Dazu gehört die Auseinandersetzung zwischen erziehungs- und medienwissenschaftlichen, medienpädagogischen, kultur- und gesellschaftstheoretischen, technisch-gestalterischen und informatischen Perspektiven genauso wie die Frage nach möglichen Schnittstellen zwischen (digital-) technischen Potentialen und menschlichem Handeln.

Die Autorinnen und Autoren widmen sich theoretischen und konzeptionellen Bezügen der Bildungsinformatik, Erziehungswissenschaften und Medienpädagogik wie auch praxis- und handlungsbezogenen Schnittmengen von Forschung, schulischer und universitärer Bildungspraxis sowie der Lehrerinnen- und Lehrerbildung.

kopaed | Medienpädagogik

merz medien + erziehung
zeitschrift für medienpädagogik

Wie analog ist digitale Gewalt?



Weitere Themen

- Medienbildung und Informatik verbinden – aber wie?
- Filmbilder aus der populären Kultur und ihr Bildungspotenzial
- Ein Peer-to-Peer-Projekt im Schulkontext



Smartphones sind zum festen Bestandteil des Alltags geworden. Auch für Kinder. Diskurse über Sinn oder Unsinn und Vorteile und Risiken des kindlichen Smartphone-Gebrauchs sind geprägt von erwachsenen, oft normativ gefärbten Perspektiven. Kinder selbst kommen dabei kaum zu Wort. Doch wie erleben sie – als kompetente Akteurinnen und Akteure – das Gerät? Auf der Basis von Gruppendiskussionen rekonstruiert die Studie verschiedene Bedeutungen, die Kinder im Alter von 10 bis 12 Jahren dem Smartphone zuschreiben. So eröffnet sie facettenreiche und differenzierte Einsichten in kindliche Sichtweisen auf Smartphones und das Aufwachsen in der Mediengesellschaft, die anschaulich vermittelt und in ihrer sozialen Fundierung reflektiert und verstehbar gemacht werden.

Mirjam Oertli
**„Wer auf dem Handy
 kein gratis Internet hat, ist tot!“**
 Zur Relevanz des Smartphones für Kinder
 an der Schwelle zum Jugendalter
 München 2019, 160 Seiten
 ISBN 978-3-86736-562-8, 16,80 €

Kinder und Medien



Peter Maffay ist jüngst 70 geworden. Das war für diverse Medien ein willkommener Anlass, den Künstler zu befragen: Was er vorhabe und wie er auf seine private Vergangenheit und sein musikalisches Lebenswerk zurückblicke. So titelte das Bahnmagazin „mobil“ im August: „Zu seinem 70. Geburtstag spricht Peter Maffay über sein Leben zwischen Schnulze und Rock“. Und auf Spiegel Online hieß es am 23. August: „An die Rente denkt der Musiker offenbar auch mit 70 nicht.“ Peter Maffey steht stellvertretend für ein Phänomen, mit dem sich die Ausgabe beschäftigt: Immer mehr Größen aus dem Rock- und Popgeschäft kommen in die Jahre, sie werden älter – als Menschen, die eine Lebensgeschichte haben, zu denen sich öffentliche Narrative verfestigt haben, nicht zuletzt über die mediale und musikjournalistische Begleitung; und als Musiker/-innen und Bands, die ihren Stil haben und/oder weiterentwickeln, die aber in jedem Fall im Alter nicht aufhören, sondern weiterauftreten und Musik veröffentlichen. In dieser Hinsicht sicher eine Ikone des alternden Musikers: der späte Johnny Cash mit seinen von der Geste der Vergänglichkeit getragenen Interpretationen bekannter Rock- und Popsongs.

Medien & Altern
 Zeitschrift für Forschung und Praxis
**Pop(ular)-Musik:
 Alternde Idole und Alternde Fans**
 Heft 15, München 2019
 113 Seiten, 15,00 €

Medien & Altern

- 2 aktuell
- 8 thema
 Wie analog ist digitale Gewalt?
- 8 **Digitale Gewalt – analoge Muster in digitalen Dimensionen?**
 Editorial
 Susanne Heidenreich, Ulrike Wagner
- 14 **Digitale interpersonale Gewalt und Aggression**
 Forschungsstand und medienpädagogische Herausforderungen
 Nicola Döring, M. Rohangis Mohseni
- 24 **Glossar: Digitale Gewalt**
 Eine Begriffssammlung
 Swenja Wütscher
- 29 **Sexualisierte Gewalt mit digitalem Medieneinsatz**
 Ein Interview mit Frederic Vobbe, SRH Hochschule Heidelberg
- 34 **Aktiv gegen digitale Gewalt**
 Ein Interview mit Ans Hartmann, bff
- 39 **Online-Beratung von Jugendlichen für Jugendliche**
 Ein Interview mit Susanne Neuerburg, JUUUPORT
- 42 **Zwischen virtuellen Schlägen und analogen Mistkarren**
 Digitale Aggression auf Personen in der Öffentlichkeit
 Marlis Prinzing
- 52 **Die Beratungsstelle HateAid**
- 54 **spektrum**
- 54 **Medienbildung und Informatik verbinden – aber wie?**
 Gerhard Tulodziecki
- 61 **Filmbilder aus der populären Kultur und ihr Bildungspotenzial**
 Die Erde aus kosmischer Perspektive
 Ulrich Kumher
- 68 **„Können wir bitte auch mal Mathe so machen?“**
 Ein Peer-to-Peer-Projekt im Schulkontext
 Andreas Hudelist, Caroline Roth-Ebner
- 74 **medienreport**
- 74 **Alle auf einen**
 Wenn der Hass das Netz bestimmt
 Dana Neuleitner
- 76 **Kann ich meinen Augen noch trauen?**
 Im Zeitalter digitaler Bildbearbeitung
 Dana Neuleitner
- 78 **How we roll online**
 Digitale Tools im Rollenspiel
 Monika Himmelsbach
- 80 **Mit dem Hörstift auf Entdeckungsreise**
 Andrea Stephani
- 82 **Komm, spiel mit!**
 Jerome Wohlfarth
- 84 **publikationen**
- 90 **kurz notiert**
- 93 **impresum**
- 94 **service**
- 96 **kolumne**
- 96 **Wer soll dein Herzblatt sein?**
 Klaus Lutz

Interpersonale Gewalt und Aggression werden heutzutage oft mittels digitaler Medien ausgeübt: Online Hate Speech, Cybermobbing, Online Grooming, Revenge Porn, Online Stalking, Trolling, Scamming und weitere Erscheinungsformen sind zu beobachten. Was wissen wir über diese Phänomene, ihre Ursachen und Erscheinungsformen sowie wirksame Gegenmaßnahmen?

Digitale interpersonale Gewalt und Aggression

Forschungsstand und medienpädagogische Herausforderungen

Nicola Döring und M. Rohangis Mohseni

Hass und Hetze, Mobbing und sexuelle Belästigung sind in digitalen Medien keine Seltenheit. Oft wird angenommen, dass interpersonale Gewalt in digitalen Medien vor allem durch Anonymität begünstigt wird. Doch diese Erklärung greift zu kurz. Denn digitale Gewalt wird auch unter Klarnamen ausgeübt und unter Menschen, die sich persönlich kennen. Der Beitrag präsentiert den aktuellen Forschungsstand und leitet daraus Handlungsempfehlungen für die Medienpädagogik ab.

Interpersonale Gewalt und Aggression

Interpersonale Aggression ist in der Psychologie ein Sammelbegriff für normverletzende Verhaltensweisen, die Menschen absichtlich ausüben, um anderen Menschen zu schaden (vgl. Scheithauer/Hayer 2007). Man spricht – teils synonym, teils wenn es um besonders schwere Formen der inter-

personalen Aggression geht – auch von *interpersonaler Gewalt*. Die verschiedenen Formen sind in unterschiedlichem Maße sozial stigmatisiert sowie zivil- und strafrechtlich relevant. Nach der obigen Definition handelt es sich *nicht* um Aggression oder Gewalt, wenn die Schädigung versehentlich erfolgt (wie bei einem Unfall), wenn sie normkonform und einvernehmlich erfolgt (wie beim Kampfsport) oder wenn sie sich nicht gegen Menschen richtet (wie in digitalen Spielen bei rein virtuellen Figuren = non-player characters). Auf soziologischer Ebene existiert neben der interpersonalen Gewalt noch die strukturelle Gewalt. Von interpersonaler digitaler Gewalt abzugrenzen sind digitale *Gewaltdarstellungen*, bei denen Digitalmediennutzende nicht in die Gewalthandlungen involviert sind, sondern diese nur beobachten (z. B. fiktionaler Gewaltszene in einem Online-Musikvideo oder reale Gewaltszene in den Online-Nachrichten). Die psychologische Aggressionsforschung und vor allem die interdisziplinäre Gewaltforschung sind

geprägt von Problemen mit der exakten Definition, klaren Abgrenzung und Klassifikation unterschiedlicher Formen von interpersonaler Aggression und Gewalt. Es besteht aber weitgehend Konsens in der Unterscheidung von vier Hauptformen gemäß der *Art der Schädigung des Opfers*. Diese verschiedenen Aggressionsformen sind nicht völlig trennscharf und können auch miteinander gekoppelt auftreten (vgl. Scheithauer/Hayer 2007; Tedeschi/Felson 1994):

- *Physische Aggression oder Gewalt gegen Personen* richtet sich gegen die körperliche Unversehrtheit und physische Gesundheit des Opfers (etwa durch Einsperren, Schlagen).
- *Aggression oder Gewalt gegen unbelebte Objekte* richtet sich gegen Besitzgegenstände des Opfers, indem diese beschädigt oder zerstört werden, was für das Opfer einen finanziellen, ideellen und oft auch psychischen Schaden bedeutet.
- *Verbale Aggression oder Gewalt* richtet sich gegen die seelische Unversehrtheit und psychische Gesundheit des Opfers (etwa durch Auslachen, abfällige Bemerkungen).
- *Soziale/relationale Aggression oder Gewalt* richtet sich gegen den sozialen Status und die Sozialbeziehungen des Opfers (etwa durch Verbreitung von rufschädigenden Gerüchten, Ausschluss aus sozialen Gruppen).
- *Sexuelle/sexualisierte Aggression oder Gewalt* richtet sich gegen die sexuelle Selbstbestimmung des Opfers (etwa durch nicht-einvernehmliche sexuelle Bemerkungen und Berührungen).

Für die Analyse von interpersonaler Aggression und Gewalt ist die Frage nach dem *sozialen Kontext* und der *Beziehung zwischen Täterinnen bzw. Tätern und Opfern* sehr wichtig. So unterscheidet man häusliche Gewalt, die in Paarbeziehungen und Familien stattfindet, von Gewalt in Institutionen, also etwa in Schulen, Heimen, Kirchen und Sportvereinen. Differenziert wird auch, ob Gewalt unter Personen stattfindet, die sich kennen oder eben nicht kennen, und welches Beziehungs- oder Machtverhältnis zwischen ihnen besteht.



CCO Linus Schütz_pixabay

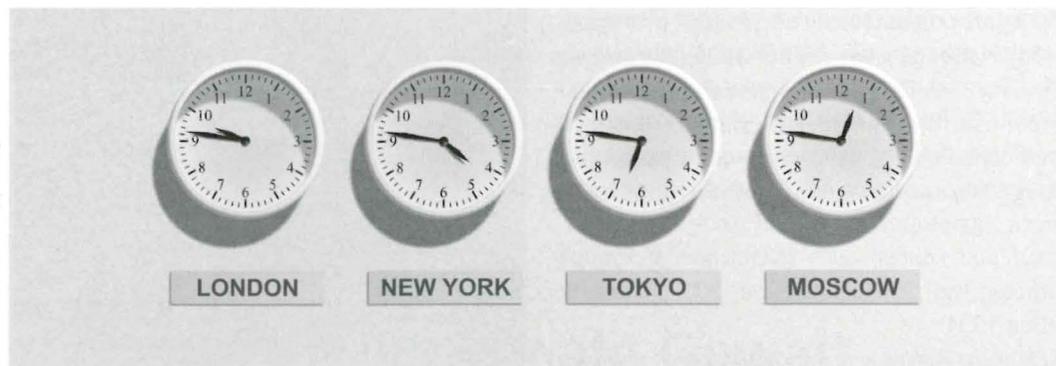
Worin unterscheiden sich die digitale und die analoge interpersonale Gewalt?

Die Motive für das Ausüben von Aggression und Gewalt können sehr vielfältig sein: So kann physische Gewalt angewendet werden, um Wut, Neid und Hass auszudrücken, um Gegnerinnen und Gegner sowie Konkurrentinnen und Konkurrenten auszuschalten, um einen Raub zu begehen oder sich anderweitig finanziell zu bereichern oder um die eigene Machtposition in einer Gruppe zu stärken (vgl. Tedeschi/Felson 1994).

Digitale interpersonale Gewalt

In dem Maße, in dem Menschen mittels digitaler Medien kommunizieren und interagieren, ihre bestehenden sozialen Beziehungen und Gemeinschaften per Internet und Smartphone pflegen und auf diesem Wege auch neue Beziehungen und Gemeinschaften bilden, verlagern sich alle bekannten Formen der zwischenmenschlichen Aggression und Gewalt in digitale Räume (vgl. Döring 2019). Man spricht von *digitaler interpersonaler Gewalt und Aggression*, wenn interpersonale Gewalt und Aggression mittels digitaler Medien ausgeübt werden.

Worin unterscheidet sich nun die digitale von der analogen interpersonalen Gewalt? Man könnte denken, dass digitale Aggression harmloser ist, da medienvermittelt zumindest keine physische Gewalt ausgeübt werden kann. Das



Digitale interpersonale Gewalt ist durch den Einsatz von digitalen Mitteln unabhängig von Zeit und Ort

stimmt zwar für die unmittelbare Situation, aber mittelbar ist digitale interpersonale Aggression durchaus sehr eng mit physischer Gewalt verknüpft: Physische Gewalt kann über digitale Medien angebahnt und angedroht werden (etwa Morddrohungen per E-Mail oder WhatsApp). Zudem werden Offline-Gewaltakte (etwa Schlägereien, Vergewaltigungen) nicht selten digital aufgezeichnet und online verbreitet.

Die analytische Gegenüberstellung von digitaler und analoger interpersonaler Gewalt ist also einerseits sinnvoll, andererseits aber auch mit Vorsicht zu verwenden, da die Grenzen oft sehr durchlässig oder kaum vorhanden sind: Wenn in der WhatsApp-Gruppe einer Schulklasse wiederholt über eine Schülerin gelästert und Gerüchte über sie verbreitet werden, dann kann man das zwar „Cybermobbing“ nennen. Es ist aber gleichzeitig analoges Mobbing, da die gesamte Klasse am nächsten Morgen in der Schule Bescheid weiß. Die Schädigung des sozialen Status des Mädchens und ihrer Sozialbeziehungen innerhalb der Klassengemeinschaft wirkt unabhängig davon, über welche (nicht-)medialen oder (nicht-)digitalen Kommunikationskanäle die rufschädigenden Lästereien stattfinden. Berechtigterweise spricht auch niemand separat von „Zettel-Mobbing“ oder „Telefon-Mobbing“. Digitale Erscheinungsformen interpersonaler Gewalt sind also in der Regel im Zusammenhang mit entsprechenden analogen Erscheinungsformen zu betrachten. Dennoch sind Besonderheiten digi-

tal ausgedrückter interpersonaler Aggression und Gewalt nicht zu vernachlässigen. Besonders hervorzuheben sind folgende fünf Besonderheiten digitaler Gewalt:

■ Digitale interpersonale Gewalt ist *zeit- und ortsunabhängig*, das heißt, sie ist durch die fortwährende Nutzung von Digitalgeräten immer und überall präsent. Die Opfer kommen dementsprechend kaum zur Ruhe. Im Falle von schulischem Mobbing endet es nicht nachmittags am Schultor, sondern setzt sich per Smartphone auch abends, nachts und in den Ferien fort.

■ Digitale interpersonale Gewalt kann *(teil)öffentlich* stattfinden und hinsichtlich *Mitwissenden und Mittäterinnen bzw. Mittätern* sehr große, kaum überschaubare Kreise ziehen. So kann sich schulisches Mobbing mittels Social-Media-Plattformen und Apps leicht und schnell über die Klassengemeinschaft hinaus in der gesamten Schule, im gesamten Ort bis hin zu Nachbarschulen ausweiten, wie manche Mobbing-Opfer nach einem Schulwechsel schmerzlich feststellen müssen: An der neuen Schule waren bereits alle Vorfälle aus der alten Schule bekannt.

■ Digitale interpersonale Gewalt kann neben Textkommunikation auch *bedrohliche oder bloßstellende Foto-, Audio- und Videoaufzeichnungen* beinhalten. Diese haben oft einen besonders hohen Aufmerksamkeitswert und wirken sehr stigmatisierend. So ist es im Falle von schulischem Mobbing etwas völlig anderes, ob über

das Sexuelleben eines Mädchens nur Gerüchte verbreitet werden oder ob mittels digitaler Medien echte oder gefälschte Nacktfotos und Sexvideos von ihr herumgeschickt werden.

■ Digitale interpersonale Gewalt kann *lebenslange digitale Spuren* hinterlassen, weil bloßstellendes oder verletzendes Material nicht effektiv gelöscht bzw. immer wieder neu verbreitet werden kann.

■ Digitale interpersonale Gewalt kann sehr weitreichend in das Leben der Opfer eingreifen, da sich sogar Außenstehende mit entsprechender Medienkompetenz und krimineller Energie mittels digitaler Medien auf *vielfältige Lebensbereiche des Opfers Zugriff* verschaffen können. Während beim analogen schulischen Mobbing nur das unmittelbar Greifbare beschädigt werden kann, können digital alle möglichen Accounts des Opfers ausgespäht oder gehackt werden, ihre Identität kann gestohlen und missbraucht werden.

Verschiedene Formen digitaler interpersonaler Gewalt

In der Fachliteratur gibt es bislang so gut wie keine Übersichtsarbeiten, die unterschiedliche Formen der digitalen interpersonalen Aggression und Gewalt zusammenfassend darstellen und ihre Verbreitung, ihre Merkmale und die beteiligten Täterinnen und Täter sowie Opfer beschreiben. Stattdessen gibt es eine Flut an Beiträgen, die jeweils immer nur einzelne Formen digitaler interpersonaler Gewalt behandeln. Auffällig ist, dass digitale Erscheinungsformen interpersonaler Aggression oft mit schillernden neuen Namen bedacht werden, die sich bei Bedarf leicht googeln lassen: wie Trolling, Flaming, Griefing, Raging, Dissing, Outing, Doxing, Swatting, Catfishing (mehr dazu im Glossar in dieser Ausgabe, S. 24 ff.). Diese Wortschöpfungen suggerieren leider oftmals fälschlich, es handele sich um einzigartige mediale Spezialphänomene. Die engen Bezüge zwischen digitaler und analoger Gewalt drohen dabei vergessen zu werden. Auffällig ist auch, dass in der breiten Öffentlichkeit sowie in

der Fachliteratur bestimmte digitale Gewaltphänomene geradezu als Modethemen ständig behandelt werden (etwa Missbrauch intimer Digitalbilder unter Jugendlichen im Kontext von Sexting), während andere weitgehend ignoriert werden (etwa Missbrauch intimer Digitalbilder unter Erwachsenen im Kontext von Revenge Porn). Eine vernünftige Auseinandersetzung mit digitaler interpersonaler Gewalt verlangt also immer auch nach einer Meta-Perspektive, die sich kritisch mit Merkmalen der Debatte auseinandersetzt und Verzerrungen, blinde Flecken und problematisches Vokabular aufzeigt.

Um die Vielfalt der Formen digitaler interpersonaler Gewalt zu gliedern, werden im Folgenden vier Hauptformen mit jeweiligen Unterformen angesprochen: (1) Cybermobbing, (2) Online Hate Speech, (3) digitale sexuelle Gewalt sowie (4) Online-Betrug und Identitätsdiebstahl.

Cybermobbing

Unter *Cybermobbing* versteht man Mobbing mittels digitaler Medien (vgl. Popow et al. 2018). Bei Mobbing geht es um Aggression in Gruppen, die über längere Zeit stattfindet und sich gegen Schwächere richtet. Im Vordergrund steht hier die soziale und verbale Gewalt der Ausgrenzung und Abwertung, es kann aber auch zu physischer und sexueller Gewalt kommen. Die Forschung zeigt, dass Online- und Offline-Mobbing meist Hand in Hand gehen, dass sich also das herkömmliche Mobbing in der Schule in Sozialen Medien fortsetzt, meist in derselben Täter-Opfer-Konstellation. Weiterhin ist bekannt, dass Jungen wie Mädchen gleichermaßen am Mobbing beteiligt sind und dass Mobbing-Täterinnen und -Täter oftmals auch Mobbing-Opfer sind. In Umfragen geben elf bis 41 Prozent der Jugendlichen an, selbst schon Opfer von Mobbing und etwa ein Viertel, Opfer von Cybermobbing geworden zu sein (vgl. ebd.). Die starke Thematisierung von Cybermobbing ist insofern berechtigt, da diese Form der interpersonalen digitalen Aggression durch die oben beschriebenen fünf Besonderheiten digitaler Gewalt als extrem belastend erlebt werden kann.

Trotzdem darf nicht vergessen werden, dass analoges Mobbing ebenfalls weit verbreitet und sehr belastend ist – gerade weil hier oftmals die handfesten Beweise fehlen, während Akte von Cybermobbing definitionsgemäß digital dokumentiert sind, was die Verfolgung erleichtern kann.

Online Hate Speech

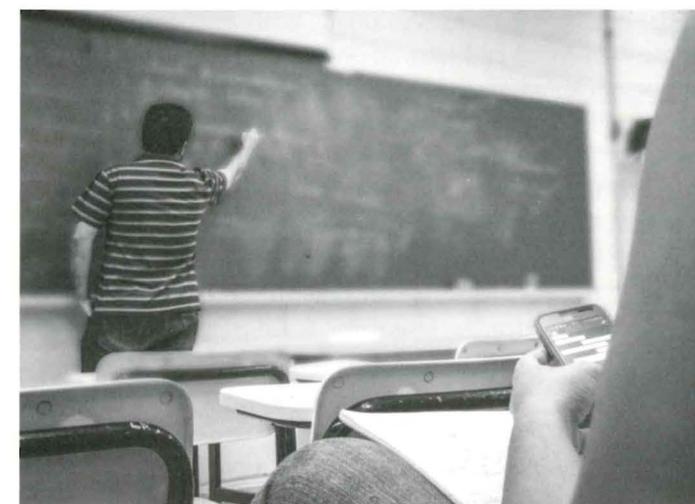
Unter *Online Hate Speech* (Online-Hassrede) versteht man die Herabwürdigung und Verunglimpfung bestimmter gesellschaftlicher Gruppen (Minderheiten) im Internet (vgl. Kaspar et al. 2017). Im Vordergrund steht hier die soziale und verbale Gewalt der Ausgrenzung und Abwertung, häufig wird aber auch physische und sexuelle Gewalt angedroht (vgl. Döring/Mohseni 2019a; 2019b) und teilweise auch umgesetzt. Typische Opfer von Online-Hassrede sind etwa Menschen mit nicht-heterosexueller oder nicht-cis-gender Identität, Menschen mit Migrationshintergrund, Menschen mit Behinderungen, Feministinnen und Feministen oder andere politische Aktivistinnen und Aktivisten. In der Online-Hassrede werden teils feindselige Gedanken und Gefühle ausagiert, teils geht es aber auch gezielt darum, politische Gegnerinnen und Gegner zu diskreditieren und auszuschalten. Mittels Falschmeldungen (Hoaxes, Fake News; vgl. Tab. 1) wird in Sozialen Medien beispielsweise gezielt Hass gegen Geflüchtete geschürt, der dann wiederum interpersonale Aggression online wie offline befeuert. Auch ist gut dokumentiert, dass sich der Feminismus im Internet als „Netzfeminismus“ oder „Hashtag-Feminismus“ erfolgreich neue Formen von Aktivismus erschlossen hat, dass aber gerade feministische Online-Aktivistinnen und -Aktivisten in starkem Maße mit (nicht selten sexualisierter) Online-Hassrede attackiert werden (vgl. Kaspar et al. 2017). Aktuelle Studien zeigen, dass 31 bis 53 Prozent junger Erwachsener in Deutschland, Finnland, Großbritannien und USA angeben, in den letzten drei Monaten Online-Hassrede gesehen zu haben, und dass immerhin vier bis 16 Prozent berichten, selbst schon einmal Opfer geworden zu sein (vgl. Robertz et al. 2016).

Verbunden ist das Phänomen auch mit dem so genannten *Shitstorm*, einer organisierten Online-Kampagne gegen einzelne Akteurinnen und Akteure im Netz. So ist bekannt, dass die rechte Szene gezielt politische Gegnerinnen und Gegner durch Online-Hassrede und Shitstorms einzuschüchtern versucht. Die Algorithmen der Social-Media-Plattformen können solche Angriffe befeuern, weil sie verstärkt provokative Inhalte im persönlichen Feed anzeigen, da häufiger darauf geklickt wird.

Digitale sexuelle Gewalt

Unter *digitaler sexueller Gewalt* versteht man sexuelle/sexualisierte Gewalt mittels digitaler Medien (vgl. Dekker et al. 2016). Sexuelle Gewalt richtet sich gegen die sexuelle Selbstbestimmung der Opfer. Online besteht sie in nicht-konsensuellen, beleidigenden und bedrohlichen sexuellen Bemerkungen einschließlich der Anbahnung, Androhung oder Erpressung körperlicher sexueller Gewalt. Im Kontext des sexuellen Missbrauchs an Kindern und Jugendlichen spricht man statt von Kinderpornografie oder Jugendpornografie besser von *Online-Missbrauchsdarstellungen* mit einer weltweiten Verbreitung im Jahr 2001 von geschätzt einer Million Darstellungen (vgl. Dekker et al. 2016). Ebenso illegal wie Herstellung, Verbreitung oder Besitz von Online-Missbrauchsdarstellungen ist auch das *Online Grooming*, das vorliegt, wenn von Erwachsenen mittels digitaler Medien ein sexueller Kontakt zu Kindern oder Jugendlichen angebahnt wird (vgl. ebd.). Von der sexuellen Viktimisierung Minderjähriger durch Erwachsene im Netz abzugrenzen sind Formen digitalen sexuellen Ausdrucks, die nicht per se als Gewalt gelten, sondern nur dann, wenn keine Einwilligung vorliegt. Ungewollte sexuelle Kommentare und Interaktionen in digitalen Kontexten werden dabei als *sexuelle Online-Belästigung* gefasst. Die Angaben zur Verbreitung schwanken dabei je nach Studie extrem und liegen zwischen neun und 70 Prozent der jeweils Befragten (vgl. ebd.). Nicht-konsensueller Online-Exhibitionismus liegt etwa vor, wenn Jungen und Männer

uneingeladen Genitalfotos an Mädchen und Frauen versenden (mit 14 bis 34 % Verbreitung in der Allgemeinbevölkerung, ähnlich bei Studien mit Schülerinnen und Schülern). Ein großes Problem stellt auch die nicht-konsensuelle Weiterleitung und Veröffentlichung intimer Digitalbilder dar (mit 2 bis 3 % Verbreitung in repräsentativen Umfragen in USA und Schweden; vgl. ebd.). Die Verbreitung intimer Digitalbilder ohne Einverständnis der abgebildeten Personen ist nach neuester Rechtslage strafbar für alle, die sich an der Weiterleitung beteiligen. Wenn etwa Männer nach einer Trennung nicht-konsensuell intime Fotos oder Videos der Ex-Partnerin im Internet verbreiten, spricht man von Rachepornografie (Revenge Porn). Auch Prominente werden Opfer, wenn ihre privaten Accounts gehackt und intimes Bildmaterial nicht-konsensuell veröffentlicht wird. Wenn intime Bilder (Nacktfotos, Sexvideos) einer Person (meist eines Mädchens oder einer Frau) zirkulieren, erfolgt oft eine Schuldzuschreibung an das Opfer: Sie hat „solche“ Bilder erstellt, jetzt darf sie sich nicht beklagen, wenn diese herübergereicht werden. Diese Schuldzuschreibung an das Opfer ist fatal, da digitale Intimkommunikation in Paarbeziehungen heutzutage ganz normal und weit verbreitet ist (vgl. Döring 2012; 2014). Das nicht-konsensuelle Weiterverbreiten der Bilder dagegen ist ein unfares, unethisches und gewaltförmiges Verhalten. Dabei muss man noch nicht einmal selbst intime Bilder erstellt haben, um Opfer von sexuellem Bildmissbrauch zu werden. Denn von jeder Person können heutzutage jederzeit glaubwürdige Nackt- und Sexvideos durch digitale Bildverarbeitung problemlos gefaked werden. Viktimisiert wurden auf diese Weise bereits Lehrkräfte durch Schülerinnen und Schüler.



CCO giovannacco_pixabay

Wird über eine Schülerin oder einen Schüler gelästert, wissen dank WhatsApp-Gruppen alle Mitschülerinnen und Mitschüler Bescheid

Online-Betrug und Identitätsdiebstahl

Beim *Online-Betrug* (Scam) wird versucht, unter Vorspiegelung falscher Tatsachen das Gegenüber zur Geldzahlung ohne Erhalt einer Gegenleistung zu bewegen. Eine Variante ist der *Online Dating Scam* (vgl. Döring 2019), bei dem die Anbahnung einer romantischen Beziehung vorgespielt wird, um Geldgeschenke zu erhalten. Hier wird das Opfer finanziell und zusätzlich emotional durch den Vertrauensbruch und die enttäuschten Liebesgefühle geschädigt. Die Betroffenen fühlen sich verbaler, psychischer und sexueller Gewalt ausgesetzt, da sie sich unter völlig falschen Voraussetzungen auf Nähe eingelassen haben. Ebenfalls finanziell schädigend ist der *Identitätsdiebstahl* (vgl. Döring 2019), bei dem die Online-Identität einer Person übernommen wird, um so Zugriff auf ihr Vermögen (etwa das Bankkonto) zu erhalten. Identitätsdiebstahl kann im Rahmen von *Stalking* oder *Mobbing* vorkommen. Denn die finanzielle Schädigung ist nicht selten Teil des Aggressionsverhaltens. Identitätsdiebstahl kann aber auch für Rufschädigung genutzt werden, indem vermeintlich im Namen des Opfers peinliche Bestellungen oder Bewerbungen aufgegeben werden.

Bei der *Identitätstauschung* (vgl. Döring 2019) geben sich Täterinnen und Täter als eine andere Person aus, um Aufmerksamkeit oder Ruhm zu erlangen. Hier werden die Opfer sozial und emotional geschädigt, da ihr Vertrauen in soziale Beziehungen unterminiert wird (etwa, wenn sich Jungen oder Männer im Netz als Mädchen oder Frauen ausgeben, um partnerinnensuchende andere Jungen oder Männer hereinzulegen und zu mobben). Es kann zudem zu finanzieller Schädigung kommen, etwa wenn Täterinnen und Täter sich internetöffentlich als schwer krank ausgeben und um Spenden bitten. Derartige Betrugsfälle laufen im Internet auch unter dem Schlagwort „Hoax“ (Falschmeldung). Sie beziehen sich auf falsche Virusmeldungen ebenso wie auf angebliche dramatische Krankheitsfälle, bei denen um Hilfe gebeten wird (vgl. Tab. 1).

Ursachen digitaler interpersonaler Gewalt

Die Ursachen digitaler interpersonaler Gewalt sind vielfältig und vielschichtig. Oftmals sind es dieselben Faktoren, die analoge Gewalt begünstigen, die auch zu digitaler Gewalt führen. Generell muss man sich vor monokausalen Erklärungen hüten und Faktoren auf mindestens sechs Ebenen berücksichtigen, die jeweils miteinander in Wechselwirkungen stehen und hier exemplarisch (aber nicht erschöpfend) angeführt sind:

- **Merkmale der Täterinnen und Täter:** Soziale Dominanzorientierung, gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit, Dunkle Tetrade (Machiavellismus, Narzissmus, Psychopathie, Sadismus), mangelndes Wissen um Rechtswidrigkeit ihres Verhaltens
- **Merkmale der Opfer:** Isolation, Selbstbeschuldigung, mangelnde Selbstwirksamkeit, fehlende Kenntnis der eigenen Rechte, mangelndes Wissen um Anlaufstellen und Unterstützung
- **Merkmale der Zeuginnen und Zeugen/Bystander:** Mangel an Mitgefühl, an Sensibilität für Ungeerechtigkeit, an Verantwortungsgefühl und/oder

an Zivilcourage, mangelndes Wissen um Anlaufstellen und Unterstützung

- **Merkmale der Situation:** Kontroverse Themen, Interaktionen zwischen verschiedenen, möglicherweise rivalisierenden Gruppen
- **Merkmale der digitalen Plattform:** Anonymität, Kommunikationsklima, spezifische Plattform-Algorithmen, die Kontroversen und Konflikte fördern
- **Merkmale des Offline-Kontextes (etwa Familie, Schule, Arbeitsplatz):** Mangelnde Sensibilität, Aufklärung und Intervention hinsichtlich digitaler Gewalt und Aggression in den jeweiligen Institutionen, in denen die Beteiligten zu Hause sind

Prävention und Intervention bei digitaler interpersonaler Gewalt

Um digitale interpersonale Gewalt zu bekämpfen, ist auf unterschiedlichen Ebenen anzusetzen:

Gesetzgeber und Strafverfolgung

Viele Formen der digitalen interpersonalen Gewalt verstoßen gegen zivilrechtliche und strafrechtliche Normen. Im Rechtssystem hat es in den letzten Jahren teilweise auch Gesetzesverschärfungen gegeben. Eine juristische Herausforderung besteht darin, die Rechtsnormen im Zuge des Medienwandels aktuell zu halten. Für die Praxis besonders vorrangig ist zudem die wirkungsvolle Anwendung bestehender Gesetze. Diese Anwendung wird erschwert durch Ressourcenengpässe auf Seiten der Strafverfolgungsbehörden oder mangelnde juristische Aufklärung und Begleitung der Opfer, so dass diese gar nicht für ihre Rechte eintreten können. Für die Medienpädagogik bedeutet dies, medienrechtliche Fragen stärker in die Praxis zu integrieren und bei Bedarf auf kompetente Rechtsberatung zu verweisen. Im Falle von digitaler interpersonaler Gewalt ist schnelles Handeln oft wichtig. Dem Mythos, beim Internet handele es sich um einen „rechtsfreien Raum“, gilt es durch medienrechtliche Aufklärung zu begegnen.

Sich vor digitaler interpersonaler Gewalt schützen	
nummergegenkummer.de	Beratung für Kinder, Jugendliche, Eltern
hilfeportal-missbrauch.de	Beratung bei sexuellem Missbrauch
polizei-dein-partner.de	Informationsangebot der Polizeigewerkschaft
klicksafe.de	Initiative der EU für mehr Sicherheit im Netz
bmfjsfj.de/bmfjsfj/themen/kinder-und-jugend/medienkompetenz/was-kann-ich-dagegen-tun-/86486	Maßnahmen gegen Cybermobbing
no-hate-speech.de	Maßnahmen gegen Hassrede
hoax-info.de	Informationen über Hoaxes, Scams, Kettenmails
hoaxmap.org	Aufdeckung von Fake News über Geflüchtete
Digitale interpersonale Gewalt bekämpfen	
das-netz.de	Vernetzungsstelle für Projekte gegen Hassrede
ichbinhier.eu	Projekt für Gegenrede und Zivilcourage
Digitale interpersonale Gewalt melden	
online-strafanzeige.de	Strafanzeige erstatten
hassmelden.de	Rechtswidrige Inhalte sehr einfach melden
tickets.demokratiezentrum-bw.de	Rechtswidrige Inhalte einfach melden
internet-beschwerdestelle.de	Rechtswidrige Inhalte melden
hass-im-netz.info	Islamistische und rechtsextremistische Inhalte melden
bundesjustizamt.de/DE/Themen/Buergerdienste/NetzDG/Service/Formulare/Meldung/Formular_node.html	Rechtswidriges Nichtlöschen melden

Tab. 1: Initiativen und Hilfsangebote bei digitaler interpersonaler Gewalt (Auswahl)

Gerätehersteller und Plattformbetreiber

Ein zweiter Ansatzpunkt sind die *Gerätehersteller und Plattformbetreibenden*. Sie können durch ihre Geschäftsbedingungen und Nutzungsregeln einen gewaltfreien Umgang verlangen, gewaltförmige Kommunikation durch entsprechende Maßnahmen erschweren oder unterbinden und Gewalttäterinnen und -täter ausschließen. Hier gibt es verschiedene Varianten: Fortlaufende Moderation, Meldesysteme für normverletzende Beiträge und Mitglieder, Privatsphäre-Einstellungen, Ignorier- und Blockierfunktionen. Es wird seit längerem kritisch dis-

kutiert, dass viele Plattformbetreibenden ihre Schutzpflichten nicht ausreichend wahrnehmen, etwa Hinweisen auf gewaltförmige Beiträge nur sehr zeitverzögert nachgehen und nach intransparenten, mutmaßlich eher ökonomisch als ethisch gesteuerten Kriterien entscheiden. Für die Medienpädagogik bedeutet dies, im Zuge der Medienkompetenzbildung auf vorhandene oder fehlende Schutzmaßnahmen auf den verschiedenen Social-Media-Plattformen hinzuweisen sowie auf alternative Hilfsangebote hinzuweisen (vgl. Tab. 1) und nicht zuletzt die wirkungsvolle Nutzung der Schutzfunktionen einzuüben.

Institutionen

Wenn man davon ausgeht, dass digitale interpersonale Aggression nicht in einem vom sonstigen Alltag losgelösten „Cyberspace“ stattfindet, sondern eng mit analoger Gewalt und analogen Lebenswelten verknüpft ist, dann ergeben sich für die Institutionen neue Verantwortlichkeiten. So müssen Schulen, Kinder- und Jugendeinrichtungen und Heime in ihren Schutzkonzepten konkrete Vorgehensweisen definieren, etwa wie sie kompetent reagieren und die Opfer schützen können, wenn gegen deren Willen beispielsweise intimes Bildmaterial herumgeschickt wird. Entsprechende Maßnahmen beinhalten beispielsweise definierte Informationsflüsse nach innen und außen, Einbeziehung der Erziehungsberechtigten, der Aufsichtsbehörden, Einschaltung der Polizei, Betreuung der Geschädigten, gewaltpräventive Aufarbeitung durch Beteiligung von Gewaltpräventionsstellen. Ebenso sind Gewaltschutz-Einrichtungen und Beratungsstellen gefordert, hinsichtlich digitaler interpersonaler Gewalt auf dem neuesten Stand zu sein. Für Mädchen- und Frauenhäuser etwa ist es sehr relevant, die vorhandenen Schutzkonzepte auf Schutz vor digitaler Gewalt auszuweiten. Für die Medienpädagogik bedeutet dies, Kinder und Jugendliche sowie Erziehungsberechtigte über Ansprechpersonen und Schutzkonzepte innerhalb der Institutionen aufzuklären und die Institutionen zu unterstützen, ihre Schutzkonzepte auszubauen und wirkungsvoll anzuwenden.

Individuelles Verhalten

Ein vierter Ansatzpunkt sind die *Individuen und Gruppen*, mit denen in medienpädagogischen Maßnahmen gearbeitet wird. Für die Opfer geht es hier um Empowerment und Aufklärung über ihre Rechte und über Anlaufstellen für Hilfe sowie um Kenntnis präventiver Schutzmaßnahmen (vgl. Tab. 1).

Mit Blick auf die (möglichen) Täterinnen und Täter gilt es, sie dafür zu sensibilisieren, wo digitale Gewalt anfängt, welche schwerwiegenden

Folgen sie für Opfer, aber auch für überführte Täterinnen und Täter haben kann. Moderne Ansätze der Gewaltprävention legen nicht zuletzt auch großen Wert auf die Rolle der sogenannten *Bystander*, das sind Personen, die weder Opfer noch unmittelbare Täterinnen und Täter sind, sondern die Vorfälle beobachten oder von ihnen hören und somit Zeugen der Verhältnisse sind. Oftmals sind sie leider stumme und passive Zeuginnen und Zeugen. Dabei können Bystander aktiv gewaltpräventiv wirken, indem sie das Opfer vor weiterer Eskalation schützen, die Vorfälle öffentlich machen und Hilfe holen. Damit Bystander derartige Zivilcourage an den Tag legen und sich aktiv gegen Gewalt stellen, ist es wiederum wichtig, dass sie verschiedene Formen der digitalen Gewalt als solche erkennen und wissen, wie und wo sie wirkungsvoll intervenieren können.

Fazit

Glaubte man Anfang der 1990er-Jahre noch, im Cyberspace eine neue *Zivilisation des Geistes* schaffen zu können, geprägt durch einen vorurteils- und machtfreien zwischenmenschlichen Austausch (vgl. Barlow 1996), so sind wir ein Vierteljahrhundert später deutlich ernüchtert. Heute gelten digitale Medien gar als Orte einer besonders unzivilisierten, verrohten, empathielosen, aggressiven und gewaltförmigen Kommunikation. Dabei ist die utopische Hoffnung, dass digitale Medien eine rundum bessere Welt erschaffen könnten, ebenso ungerechtfertigt wie die dystopische Angst, dass digitale Medien automatisch die Menschlichkeit zerstören. Denn beide Perspektiven sind technikdeterministisch. Zunächst müssen wir anerkennen, dass sich grundlegende Prozesse und Phänomene interpersonaler Aggression und Gewalt unabhängig vom Kommunikationskanal überall ausprägen, wo Menschen miteinander zu tun haben. Dabei bringen digitale Medien spezifische Besonderheiten des Ag-

gressions- und Gewaltausdrucks mit sich. Diese gilt es in Zukunft noch besser zu analysieren, um wirkungsvolle Gegenmaßnahmen zu entwickeln. Die Medienpädagogik ist gut beraten, auf die allgegenwärtige Skandalisierung digitaler interpersonaler Gewalt besonnen und lösungsorientiert zu reagieren. So ist im Auge zu behalten, dass Online- und Offline-Gewalt eng miteinander verknüpft sind und Offline-Gewalt oftmals noch deutlich stärker verbreitet ist. Gewaltprävention ist hier also nicht mit Medienverböten zu erreichen. Die berechtigte Kritik an digitalen Ausprägungsformen interpersonaler Gewalt sollte vor allem nicht dazu führen, dass bestimmte Gruppen von Jugendlichen (etwa Mädchen) angstgetrieben zur Digitalmedien-Abstinenz erzogen werden, da ihnen dies gesellschaftliche Partizipationsmöglichkeiten entziehen würde. Neben der individuellen Handlungskompetenz sollte gewaltbezogene Medienpädagogik auch die medienpolitische Ebene im Blick behalten: Medienkompetente Jugendliche sollten lernen, sich selbst zu regulieren, um in digitalen Medien nicht aggressiv oder gewalttätig zu agieren. Sie sollten lernen, digitale interpersonale Gewalt zu erkennen und angemessen zu intervenieren. Auch müssen sie lernen, sich vor eigener Viktimisierung soweit wie möglich aktiv zu schützen und bei einer Viktimisierung von Peers frühzeitig Hilfe zu holen und Zivilcourage zu zeigen. Sie sollten befähigt werden, sich bei Interesse in Initiativen und Kampagnen für Gewaltfreiheit in digitalen Medien zu engagieren sowie nicht zuletzt eine gewaltsensible Medienpolitik einzufordern und mitzugestalten.

Literatur

Barlow, John Perry (1996). Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace. www.heise.de/tp/features/Unabhaengigkeitserklaerung-des-Cyberspace-3410887.html [Zugriff: 22.10.2019].

Dekker, Arne/Koops, Thula/Briken, Peer (2016). Sexualisierte Grenzverletzungen und Gewalt mittels digitaler Medien. Zur Bedeutung digitaler Medien für Phänomene sexualisierter Grenzverletzungen und Gewalt gegen Kinder und Jugendliche. Berlin. www.cora-baden.de/doc/expertise.pdf [Zugriff: 22.10.2019]

Döring, Nicola (2012). Erotischer Fotoaustausch unter Jugendlichen: Verbreitung, Funktionen und Folgen des Sexting. In: Zeitschrift für Sexualforschung, 25 (1), S. 4–25. DOI: 10.1055/s-0031-1283941.

Döring, Nicola (2014). Consensual Sexting Among Adolescents: Risk Prevention Through Abstinence Education or Safer Sexting? In: Cyberspsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace, 8 (1). DOI: 10.5817/CP2014-1-9.

Döring, Nicola (2019). Sozialkontakte online. In: Schweiger, Wolfgang/Beck, Klaus (Hrsg.), Handbuch Online-Kommunikation. Wiesbaden: Springer, S. 167–194.

Döring, Nicola/Mohseni, M. Rohangis (2019a). Fail Videos and Related Video Comments on YouTube: a Case of Sexualization of Women and Gendered Hate Speech? In: Communication Research Reports, 36 (3), S. 254–264. DOI: 10.1080/08824096.2019.1634533.

Döring, Nicola/Mohseni, M. Rohangis (2019b). Male Dominance and Sexism on YouTube: Results of Three Content Analyses. In: Feminist Media Studies, 19 (4), S. 512–524. DOI: 10.1080/14680777.2018.1467945.

Kaspar, Kai/Gräber, Lars/Riffi, Aycha (Hrsg.) (2017). Online Hate Speech. Perspektiven auf eine neue Form des Hasses. München: kopaed.

Popow, Christian/Ohmann, Susanne/Paulus, Frank W. (2018). „Cyberbullying“ unter Jugendlichen. In: Monatschrift Kinderheilkunde, 166 (6), S. 498–503. DOI: 10.1007/s00112-018-0464-8.

Robertz, Frank J./Oksanen, Atte/Räsänen, Pekka (2016). Viktimisierung junger Menschen im Internet. Leitfaden für Pädagogen und Psychologen. Wiesbaden: Springer.

Scheithauer, Herbert/Hayer, Tobias (2007). Psychologische Aggressionstheorien und ihre Bedeutung für die Prävention aggressiven Verhaltens im Kindes- und Jugendalter. In: Gollwitzer, Mario/Pfetsch, Jan/Schneider, Vera/Schulz, André/Steffke, Tabea/Ulrich, Christiane (Hrsg.), Gewaltprävention bei Kindern und Jugendlichen. Aktuelle Erkenntnisse aus Forschung und Praxis. Göttingen: Hogrefe, S. 15–37.

Tedeschi, James T./Felson, Richard B. (1994). Violence, Aggression, and Coercive Actions. Washington, DC: American Psychological Association.

Prof. Dr. Nicola Döring leitet das Fachgebiet für Medienpsychologie und Medienkonzeption am Institut für Medien und Kommunikationswissenschaft der Technischen Universität Ilmenau.

Dr. M. Rohangis Mohseni ist wissenschaftlicher Mitarbeiter im Fachgebiet Medienpsychologie und Medienkonzeption.