



Verletzendes Onlineverhalten aus medienethischer Sicht

Prof. Dr. Petra Grimm
Institut für Digitale Medien, Hochschule der Medien Stuttgart

20. Fachtagung des Forums Medienpädagogik der BLM

Digitale Gesellschaft

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

Online-Gewalt

Ethische Frage nach unserer Werte- und Lebensorientierung

- Wie wollen wir miteinander leben?
- Entwicklung eines mehrstufigen Reflexionsprozesses
- Ethischer Kompass
- Ziel: Erwerb einer digitalen Konfliktkompetenz

Medienethisches Handbuch

Kooperationsprojekt klicksafe & Institut für Digitale Ethik: Ethik macht klick! Werte-N@vi fürs digitale Leben

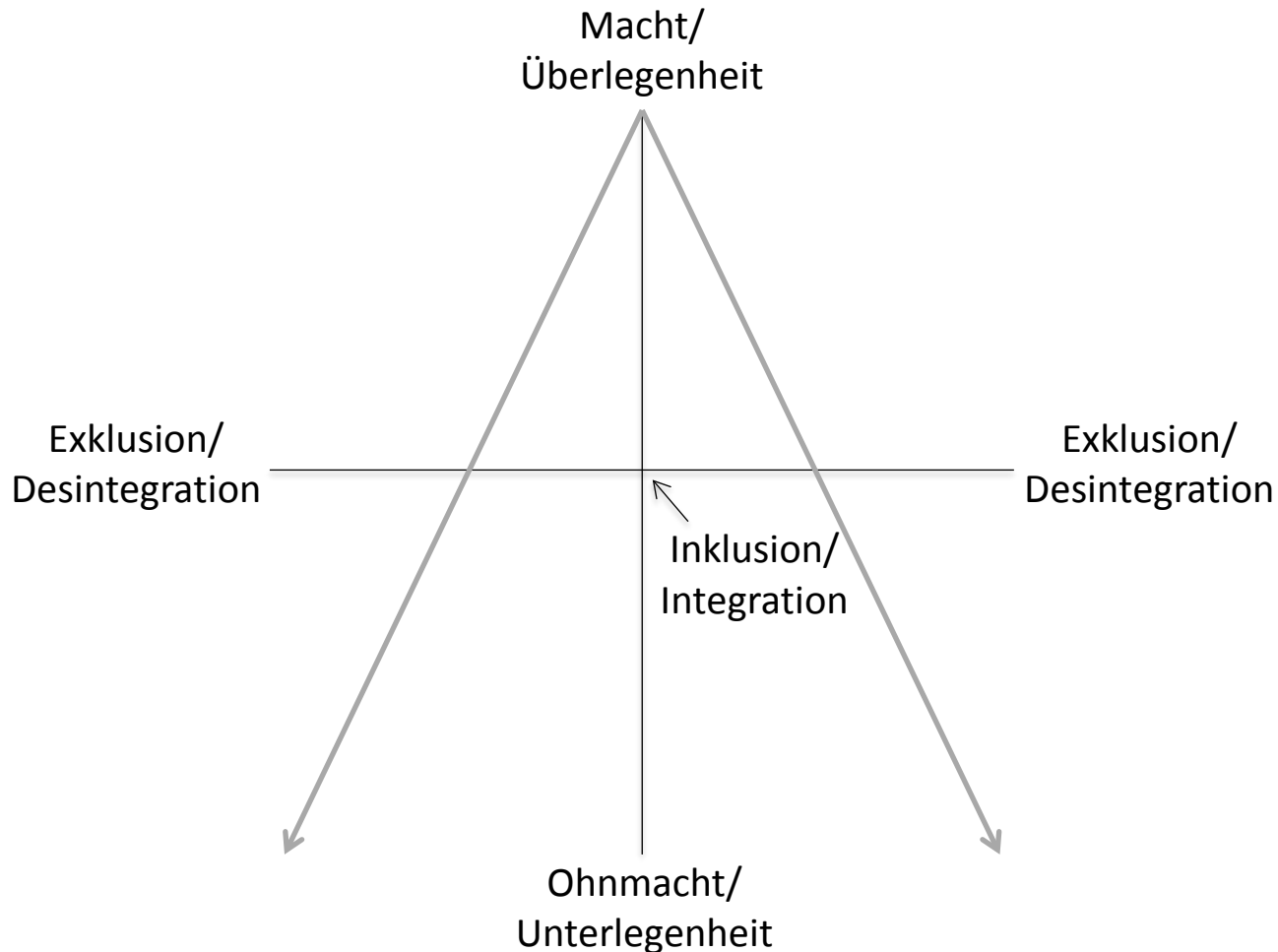
1. Stufe: Sensibilisierung für Verletzbarkeit

Verwundbarkeit ist also *conditio humana* – eine Bedingung des Menschseins.

Online-Attacken zielen 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



Merkmale der Online-Verletzungen

Zeit und Raum – Eingriffe in das Privatleben finden zeit- und ortsunabhängig statt.

Wirkung – Intransparenz der Folgen von Gewalttaten.

Dynamik – Mediale Inhalte verbreiten sich rasend schnell und sind nahezu unbegrenzt teilbar (z.B. über Facebook, WhatsApp, YouTube).

Dauer – Das Internet vergisst nichts.

Anonymität – Täter handeln oft anonym aus den Untiefen des Netzes heraus.

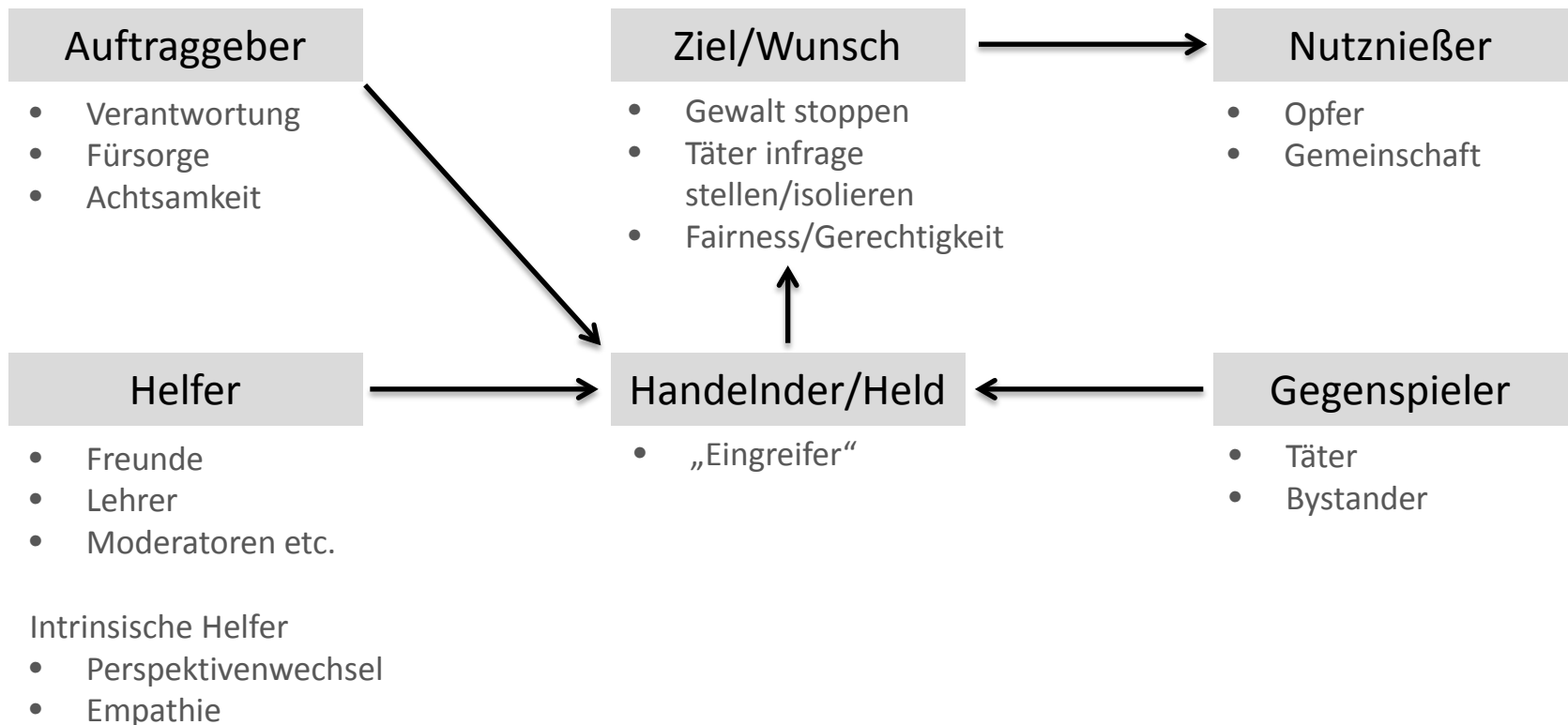
Öffentlichkeit – Publikum ist unüberschaubar.

Online-Verletzungsarten

- Cybermobbing
- Hass- und „Schlampen“-Seiten
- Shitstorms, Bashing, Trolling

2. Stufe: Erkennen der Rollen und Motive

Aktanten-Schema „Zivilcourage“



Rolle der Bystander

Mitläufer, Zuschauer/Dulder

- Bystander-Effekt: Verantwortlichkeitsdiffusion
- Verantwortung: nicht nur für Handlung, auch für Unterlassung

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
- Aggressive Angstbewältigung

3. Stufe: Perspektivenwechsel und Empathie

- Motivation für engagiertes Verhalten & Netzcouourage
- 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
- Empathietraining durch narrative Formen

4. Stufe: Reflexion der ethischen Prinzipien

Das Verantwortungsprinzip:

Freiheit und Verantwortung bedingen sich gegenseitig.

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

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

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

7. Stufe: Handlungsoptionen

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



Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit!