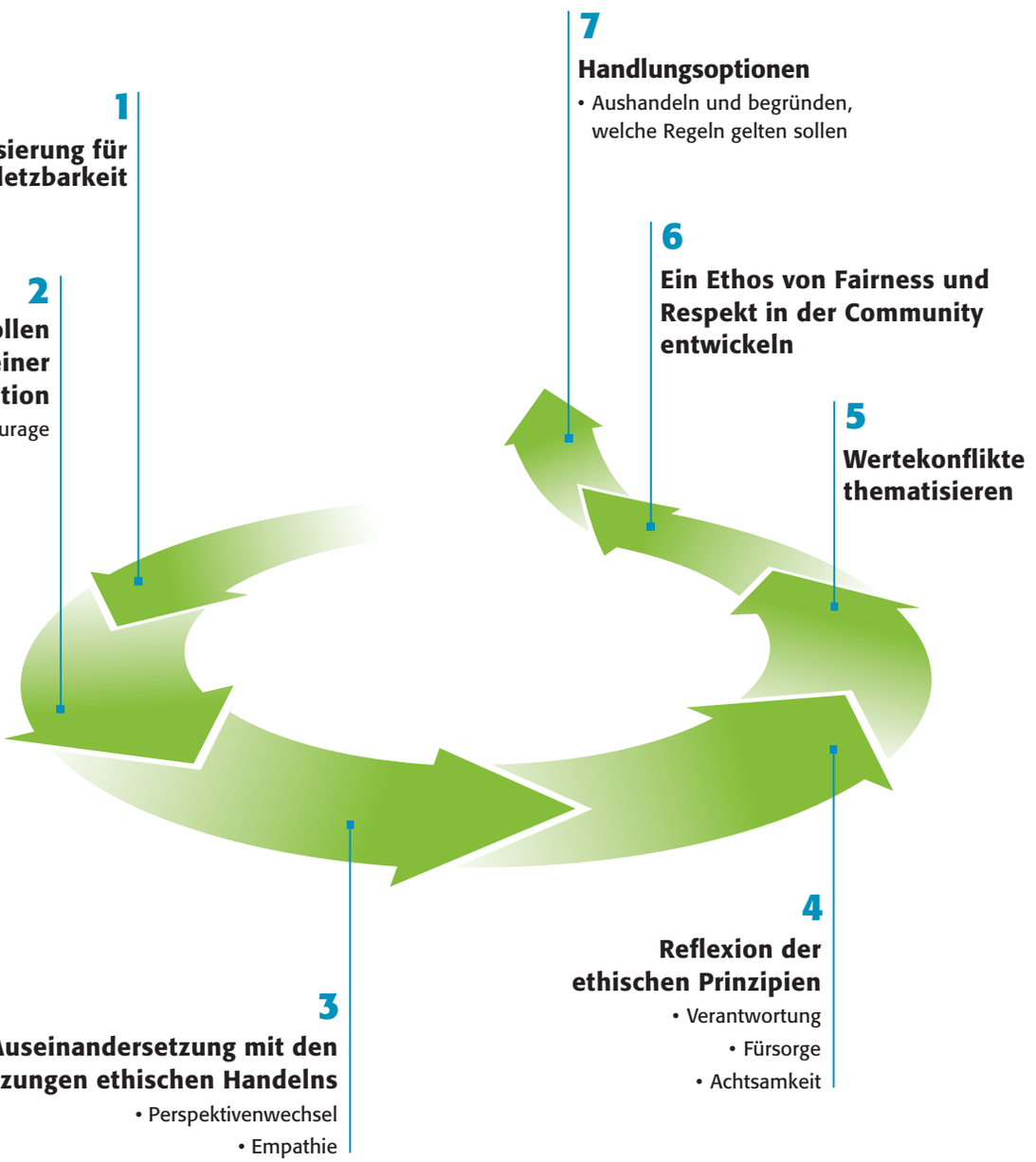
2

Verletzendes Online-Verhalten

Medienethische Roadmap zu „Verletzendes Online-Verhalten“

In der Auseinandersetzung mit verletzendem Online-Verhalten geht es darum, Denkprozesse zum moralischen Urteilen und Handeln anzustoßen. Das Ziel ist der Erwerb einer digitalen Konfliktkompetenz.



Baustein 1 | Privatsphäre und Big Data
• ***Baustein 2 | Verletzendes Online-Verhalten***
Baustein 3 | Mediale Frauen- und Männerbilder

Einleitung

Die Idee der Menschenwürde ist die größte Errungenschaft in der Kulturgeschichte der Menschheit. Würde und der Wert der menschlichen Person sind nicht nur in der Präambel der UN-Menschenrechtscharta, sondern auch als Grundrecht im Grundgesetz der Bundesrepublik Deutschland verankert. Der Gedanke der Menschenwürde ist tief in unserem Denken verwurzelt: Immanuel Kant (1724–1804) sieht sie als „absoluten inneren Wert". Nach dieser Idee teilen Menschen als Subjekte – im Gegensatz zu Sachen bzw. Objekten – eine gemeinsame Würde, die ihnen Anspruch auf Achtung verleiht.

Die Demütigung oder Verletzung eines Menschen bedeutet, seine Integrität als Subjekt nicht anzuerkennen, seine Würde und seinen inneren Wert nicht zu achten. Zumeist will der „Ego", der einem anderen psychische oder körperliche Gewalt antut, Macht erringen und seine Position an der Spitze einer Gruppe festigen. Ziel des Egos ist es also, den Anderen an den Rand zu drängen bzw. auf einen Platz ganz „unten" zu verweisen.

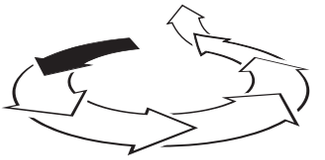
Die Entwicklung hin zu einer Medien-Gesellschaft, die vorwiegend digital interagiert, hat den Raum erweitert, in dem Menschen Konflikte austragen. Cybermobbing, Shitstorms und Bashing sind verschiedene Formen von Gewalt, die über Online-Medien ausgeübt werden (im folgenden „Online-Gewalt" genannt; vgl. Kapitel 1.3.2). Gemeinsam ist jeder Form von Online-Gewalt aber, dass sie die Integrität eines Menschen und sein soziales Ansehen in der realen Welt beschädigt. Sie widerspricht damit dem Würdeprinzip unserer Gesellschaft.

„Alle Menschen sind frei und gleich an Würde und Rechten geboren." *Art. 1 der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte der Vereinten Nationen (UN-Menschenrechtscharta)*

Allgemeine Erklärung der Menschenrechte

„Indem die Bestimmung festlegt, was der Mensch ist, bestimmt sie zugleich, wie er sich zu sich und seinesgleichen verhalten soll: Menschen sollen sich gegenseitig als Personen mit besonderer Würde anerkennen." ***Franz Josef Wetz,*** *2013, S. 129*

Zugleich verhindern solche Gewalthandlungen die Realisierung eines gelingenden Lebens für die Betroffenen. Medial ausgetragene Konflikte und Gewalthandlungen betreffen also im Kern die ethische Frage nach unserer Werte- und Lebensorientierung: Wie wollen wir miteinander leben? Um Jugendliche in der Alltagspraxis zum moralischen Urteilen und Handeln zu befähigen, wenn es um Konflikte, Bloßstellung und Demütigung in Sozialen Online-Medien geht, bietet sich ein mehrstufiger Reflexions- und Motivationsprozess an. Damit soll ihnen sowohl ein **ethischer Kompass** an die Hand gegeben werden als auch Impulse für ein werteorientiertes Handeln. Das Ziel ist also der Erwerb einer **digitalen Konfliktkompetenz.**



1 Sensibilisierung für Verletzbarkeit

1 Don't hurt me!

Sensibilisierung für Verletzbarkeit

1.1 Jeder Mensch ist verletzbar

Reflexionsfrage: *Was folgt aus der Verwundbarkeit der Menschen?*

Menschen sind nicht nur physisch, sondern auch psychisch verletzbar. Anthropologisch gesehen beruht das zum einen auf der Sensitivität des Körpers und zum anderen auf der seelischen Verfasstheit: Man spricht von der **Verletzungsoffenheit** des Menschen. Verwundbarkeit ist also eine **conditio humana** – eine Bedingung des Menschseins.[1] Körper und Psyche sind dabei dergestalt verbunden, dass die Verletzung des einen meist das andere mit betrifft.[2] So kann die Bloßstellung und Erniedrigung eines Opfers (z. B. bei Cybermobbing) auch körperliche Folgen wie Schlaf- und Essstörungen, Bauch- und Kopfschmerzen oder Übelkeit hervorrufen. Ebenso können körperliche Gewaltakte psychische Verletzungen wie Angstzustände bewirken.

Online-Gewalt ist reale Gewalt!
Online-Gewalt beschädigt nicht unmittelbar die Physis einer Person, sondern bedient sich verletzender Worte, Bilder oder Videos: Sie ist eine **symbolische Gewalt**. Solche Attacken zielen auf das soziale Ansehen, den Ruf oder das Image eines Menschen – und damit auf seine Anerkennung als Subjekt. Durch diese Verletzung des Subjektcharakters wird Betroffenen die Möglichkeit auf ein gelingendes Leben verwehrt.[3]

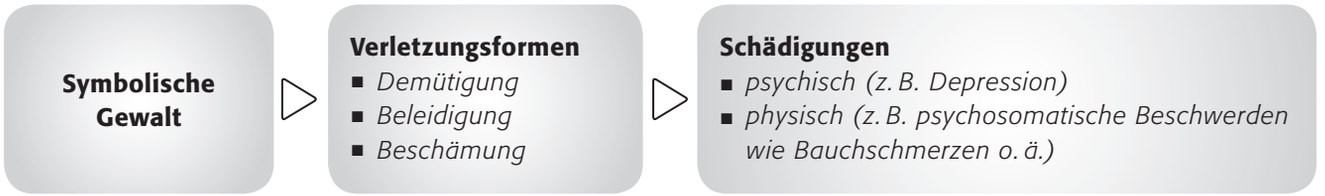


Abb. 8: Symbolische Gewalt

1.2 „Du Opfer!"

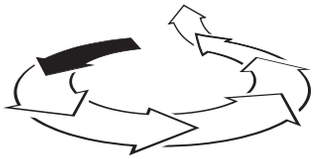
Demütigung, Beleidigung, Beschämung

Reflexionsfrage: *Wodurch sind Menschen verletzbar?*

Ziel einer **Beleidigung** ist es immer, eine Person – meist vorsätzlich – empfindlich zu treffen: Sie soll verunglimpft, gekränkt, verletzt, verunsichert oder gar gedemütigt werden und sich abgewertet fühlen. Das individuelle Selbstwertgefühl einer Person soll leiden[4]: „Beleidigungen sind unmoralische, weil **herabsetzende** Akte der Kommunikation."[5]

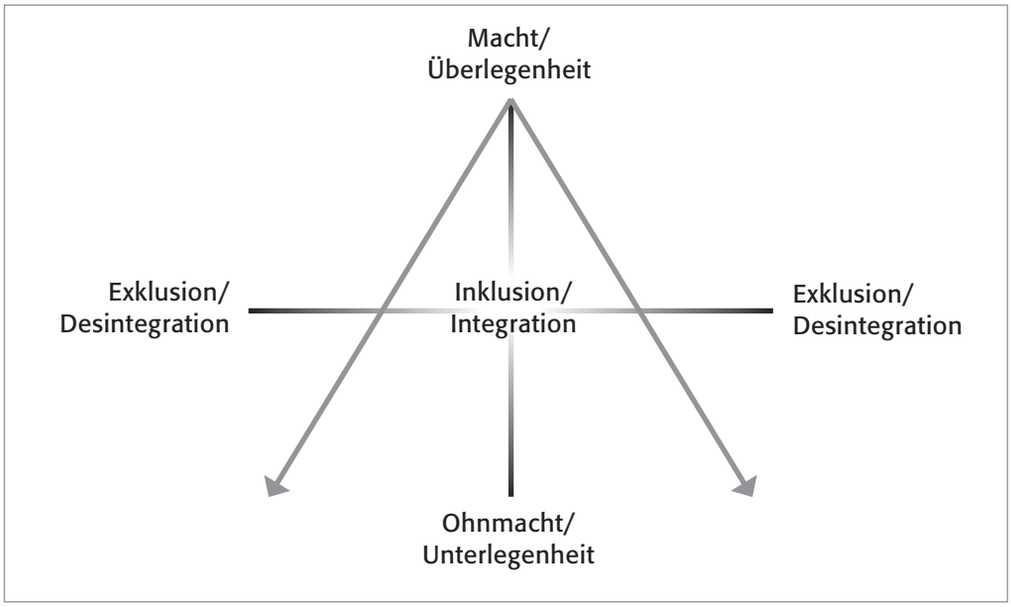
Die Beleidigung ist also ein Akt, dem eine **Logik der sozialen Ortsverschiebung** innewohnt: Symbolisches Ziel der Beleidigung ist es, die Stellung der angegriffenen Person im sozialen Raum zu verändern. Dabei geht es um die Positionierung der Subjekte auf einer vorgestellten Achse von Über- und Unterlegenheit:

Baustein 1 | Privatsphäre und Big Data
• ***Baustein 2 | Verletzendes Online-Verhalten***
Baustein 3 | Mediale Frauen- und Männerbilder



1 Sensibilisierung für Verletzbarkeit

Abb. 9: Beleidigung als Ortsverschiebung im sozialen Raum (in Anlehnung an Herrmann 2013)



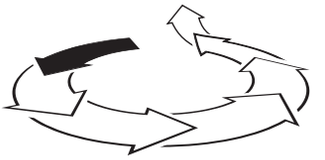
Die vertikale Achse zeigt eine **Bewegung von oben nach unten**. Sie spiegelt sich auch in zur Beleidigung synonym verwendeten Alltagsbegriffen wie Herabsetzung, Erniedrigung oder Abwertung. Dazu kommt eine **horizontale Ortsverschiebung von der Mitte an den Rand**, denn bei der Beleidigung geht es um Ausschließung und Desintegration. Subjekte werden aus der Gesellschaftsmitte geschoben; ihnen wird ein randständiger und marginalisierter Platz in der Peripherie zugewiesen. Diese Exklusion beeinträchtigt auch die Möglichkeit zur sozialen Teilhabe.[6]

Die symbolischen Verletzungen rufen eine Erfahrung der sozialen Entwertung hervor. Bei diesem Verlust der sozialen Stellung in der Welt büßt die betroffene Person die Möglichkeit ein, sich in den Augen ihrer Mitmenschen als wertvoll zu erfahren. Gezielte Beleidigungen sollen den Statusverlust des Adressaten als gleichberechtigten Partner der Kommunikation und Interaktion bewirken. Zudem drückt die Verletzung die Ablehnung der individuellen Lebensführung eines Menschen aus. Erst diese Anerkennung seines individuell gewählten Lebensentwurfs erlaubt dem Subjekt aber, soziales Ansehen zu genießen und ein gelingendes Leben zu führen.[7]

*„Denn die wirksamste Weise" so der Philosoph **Richard Rorty,** auf den der Imperativ der Vermeidung von Grausamkeit zurückgeht, „Menschen anhaltenden Schmerz zuzufügen, besteht darin, sie zu demütigen, indem man alles, was ihnen besonders wichtig schien, vergeblich, veraltet, ohnmächtig erscheinen lässt." **Richard Rorty,** 1989, S. 153*

Demütigung heißt, Menschen durch verletzende Kommunikationsakte so zu behandeln, als seien sie Gegenstände oder „Untermenschen". Diese Kommunikationsakte stellen einen „unfreiwilligen, ohnmächtigen, erzwungenen, beschämenden und schmerzvollen Verlust subjektiver Verfügungsgewalt dar"[8]. Solche Demütigungen sind eine Verletzung der Menschenwürde – das schlimmste Übel, welches Menschen widerfahren kann.[9]

Jemanden **öffentlich an den Pranger zu stellen** und ihn dadurch zu **beschämen**, ist eine weitere drastische Form der Verletzung. Ursprünglich diente sie als ein Herrschafts- und Bestrafungsinstrument, das sich der Beschämung als Form der Entwürdigung bediente. Beschämt werden Personen durch Bloßstellung, Verhöhnung, Demütigung, Beschimpfung, Geringschätzung, Verachtung, Erniedrigung und Schikane – aber auch dadurch, dass sie lächerlich, zum Objekt gemacht oder in ihrer Integrität gebrochen werden.[10]



1 Sensibilisierung für Verletzbarkeit

1.3. Vernetzt und verletzt

Digitale Erscheinungsformen der Verletzungen

1.3.1 Grundlegende Merkmale

Die „Sozialen" Medien des Web 2.0 erweitern den Raum für Verletzungen. Online-Gewalt wirkt „nachhaltig". Gründe dafür sind:

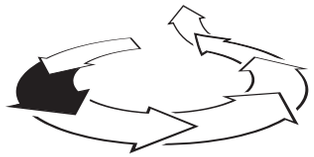
- **Zeit und Raum – Eingriffe in das Privatleben finden zeit- und ortsunabhängig statt**
  Schikanen enden nicht mit dem Läuten der Schulglocke, sondern gehen über das Internet weiter. Der „lange Arm" der Peiniger reicht per Smartphone auch noch in den letzten Winkel von ansonsten abgegrenzten Rückzugsräumen wie dem eigenen Zuhause.
- **Wirkung – Intransparenz der Folgen von Gewalttaten**
  Online-Täter können die Verletzungen des Opfers nicht direkt wahrnehmen. Das verhindert eine empathische Reaktion und erschwert Impulse für ein Beenden der Attacken.
- **Dynamik – die medialen Inhalte verbreiten sich rasend schnell und sind nahezu unbegrenzt teilbar (z. B. über Facebook, WhatsApp, YouTube)**
  Einmal online, sind Texte, Bilder oder Videos kaum noch zu kontrollieren: Sie verbreiten sich wie ein Lauffeuer.
- **Dauer – das Internet vergisst nichts**
  Irgendwo und irgendwann sind die Inhalte immer noch zu finden. Ein Vergessen und die Bewältigung der erlittenen Verletzungen sind so für die Opfer stark erschwert. In schweren Fällen sind die Menschen auch noch Jahre später mit den im Netz stehenden Inhalten konfrontiert, was einen Neustart behindert – z. B. bei einem Klassen- oder Ortswechsel. Damit wird im Extremfall der Opferstatus der Betroffenen zementiert.
- **Anonymität – Täter handeln oft anonym aus den Tiefen des Netzes heraus**
  Die Täter können deshalb unter Umständen nicht identifiziert werden und fühlen sich sicher vor Sanktionen: Das senkt häufig die Hemmschwelle. Betroffene können Tätern auch nicht aus dem Weg gehen, denn sie wissen ja nicht, wer sie belästigt. Nicht zu wissen, wer einen bedroht, kann Angst machen und stark verunsichern.
- **Öffentlichkeit – das Publikum ist unüberschaubar**
  Oft ist nicht bekannt, wer die diffamierenden Kommentare, Bilder oder Videos gesehen hat. Dass die Beschimpfungen auch von Unbeteiligten gelesen werden können, die dann möglicherweise ein schlechtes Bild von dem Opfer haben, belastet die Betroffenen sehr.

1.3.2 Wie verletzt man? Verletzungsarten

Cybermobbing

Bei Cybermobbing handelt es sich um – teils anonyme – Formen eines aggressiven Verhaltens, das wiederholt online gegenüber anderen Nutzern ausgeübt wird. Dabei haben Jugendliche eine andere Perspektive als Erwachsene: Nicht jeder Spaß-Streit wird gleich als Form von Gewalt eingestuft. Die Übergänge zwischen harmlosen Neckereien und ernsten Konflikten sind für Jugendliche oft fließend.[11] Auch handelt es sich nicht bei jeder Attacke um Mobbing. Entscheidende Kriterien sind **Häufigkeit** (wiederholte Verletzungen) oder **Dauer** (über einen längeren Zeitraum). Bei Cybermobbing sind meist beide Kriterien erfüllt: Einmal online, sind herabsetzende Bilder oder beleidigende Kommentare nahezu beliebig oft und lange abrufbar. Aus ethischer Sicht sollte eine opferzentrierte Perspektive eingenommen werden: „Die Wahrheit der Gewalt ist nicht das Handeln, sondern das Leiden."[12]

Baustein 1 | Privatsphäre und Big Data
• ***Baustein 2 | Verletzendes Online-Verhalten***
Baustein 3 | Mediale Frauen- und Männerbilder



1 Sensibilisierung für Verletzbarkeit

Letztlich geht es um die Frage des subjektiven Leidensdrucks, ab wann ein Opfer etwas als peinlich, diffamierend oder verletzend empfindet. Entscheidend ist nicht die Perspektive des Täters, für den seine Tat möglicherweise nur „Spaß" ist, sondern die Perspektive des Opfers. Die Formen von Cybermobbing lassen sich wie folgt systematisieren[13], aber nicht immer scharf voneinander abgrenzen:

Verletzungsarten	Beschreibung
Anschwärzen, Gerüchte verbreiten	Eine absichtliche Verleumdung durch Posten oder Versenden von Gerüchten/Lügen, mit dem Ziel, Freundschaften zu zerstören oder den Ruf von jemandem zu ruinieren
Ausschluss, Ausgrenzung	Bewusstes Ausgrenzen von Personen aus bspw. einer Chatgruppe, einer Community oder einem Online-Spiel
Beleidigung, Beschimpfung	Versenden von bösen oder gemeinen Nachrichten, Posten von verletzenden Kommentaren und Pöbeleien
Schikanieren, Belästigung	Wiederholtes Senden von bösartigen, gemeinen, beleidigenden Nachrichten, Pinnwandeinträgen, Fotos oder Videos
Auftreten unter falscher Identität	Sich als jemand anderes ausgeben und in dessen Namen online Dinge tun, die diesen in Schwierigkeiten bringen (bspw. mit Hilfe dessen Passwortes direkt aus dem Facebook-Profil)
Veröffentlichung privater Dinge, Bloßstellung	Veröffentlichung privater Gewohnheiten und intimer Geheimnisse gegen den Willen oder ohne das Wissen der betroffenen Person (bspw. mittels Text, Video oder Foto, z. B. aus der Umkleide)
Betrügerei	Jemandem intime Details, Geheimnisse oder peinliche Aufnahmen entlocken, um diese anschließend zu verbreiten
Bedrohung	Direkte oder indirekte Ankündigung realer, physischer Gewalt

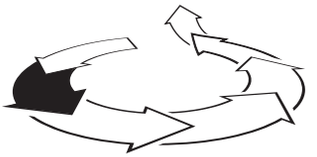
Tab. 1: Verletzungsarten (in Anlehnung an Willard, 2007)

Shitstorms, Bashing, Trolling

Der Begriff **Shitstorm** beschreibt eine sich verselbstständigende Welle der Entrüstung, die sich emotionalisierend vom sachlichen Kern einer Debatte o. ä. entfernt und sich auf eine persönlichere Ebene zubewegt – bis hin zu bösesten Verletzungen. Unter dem Begriff **Bashing** sind regelrechte Beschimpfungskriege zu verstehen, die heftige Beleidigungen bis hin zum Kontrollverlust umfassen. **Trolling** beschreibt ein destruktives, unsachliches und aggressives Kommunikationsverhalten. Trolls – das sind die Akteure – möchten provozieren, Konflikte innerhalb einer Community schüren oder durch falsche Informationen Diskussionen im Web manipulieren.

Allen drei Formen verletzenden Kommunikationsverhaltens ist ein besonderes Charakteristikum gemeinsam: die Gefahr der **Eskalation**, die letztlich unmittelbar von den Beleidigungen ausgeht. Beleidigungen bergen grundsätzlich die Gefahr der Eskalation, denn durch die ihr innewohnende Provokation fordern sie eine Reaktion: Sie will vom Beleidigten geradezu erwidert werden.[14] So kann eine eskalative Dynamik in Gang kommen.[15] Schopenhauer sieht in der Beleidigung den Versuch, diskursive Unterlegenheit in soziale Überlegenheit zu verwandeln: Sie kommt zum Einsatz, wenn die Argumente ausgegangen sind. Der kooperative Austausch wird abgebrochen, man schlägt fortan „unter die Gürtellinie".[16]

Der öffentliche Charakter dieser Gewaltformen begünstigt das Entstehen eskalativer Potenziale. So erweitern beispielsweise Soziale Netzwerke den Kreis möglicher kommunikativer Anschlüsse stark: Diese können eskalierend wirken, wenn sie in die Konflikte hineingezogen werden.[17]



2 Erkennen der Rollen und Motive in einer Konfliktsituation

Digitale Pranger – Hass-, Gerüchte- und „Schlampen-Seiten“

Auf Hass- oder Gerüchteseiten, die z. B. auf Facebook oder über ein einfach zu handhabendes Blogging-Tool wie Tumblr erstellt werden, werden Fotos/Videos zum Kommentieren oder Verlinken gepostet, mit denen eine Person denunziert wird. Dies können Bilder sein, auf denen das Opfer aus unterschiedlichen Gründen unvorteilhaft erscheinen mag (z. B. Partyfotos), sich in peinlichen Situationen befindet – oder aber durch intime Fotos, die nur für den Partner bestimmt waren. Dazu kommen meist diffamierende Kommentare und Bemerkungen.
Auf den so genannten „Schlampen-Seiten“ wird dazu aufgerufen, Fotos und persönliche Informationen über die „größten Schlampen“ einer Gegend einzusenden. Die Bilder und/oder Infos der Mädchen werden dann auf der Seite veröffentlicht und von Nutzern hämisch kommentiert. Die Mädchen, die hier an den digitalen Pranger gestellt werden, sind dem größtenteils hilflos ausgeliefert. Auch eine eventuelle Löschung der Bilder bringt oft nicht viel: Die Bilder können da längst heruntergeladen und gespeichert worden sein und sich innerhalb kürzester Zeit über andere Wege verbreiten – zum Beispiel über Smartphone (WhatsApp) oder E-Mail.
Gemeinsam ist Hass- und Schlampen-Seiten, dass die visuellen Dokumente meist ohne das Wissen der Betroffenen entstehen und anonym gepostet werden. Oft erfahren die Opfer erst dann schmerzlich davon, wenn die Objekte bereits eine Weile kursieren und die Verhöhnung so ihre destruktive Wirkung schon entfaltet hat.

2 Was ist Netzcourage?

Erkennen der Rollen und Motive in einer Konfliktsituation

Reflexionsfrage: *Welche Rollen und Motive gibt es bei Konflikten?*

Im Fokus ethischer Reflexion und Motivation sollten vor allem die Beobachter des verletzenden Verhaltens stehen. Die Täter sind vermutlich nur in wenigen Fällen unmittelbar zu einem moralischen Verhalten zu veranlassen. Ziel ist es vielmehr, ihre Macht innerhalb einer Gemeinschaft zu schwächen und die Beobachter zu motivieren, couragiert einzugreifen. Das Aktanten-Schema aus der Erzähltheorie von Algirdas Greimas ermöglicht es, die Akteure einer Online-Gewalt-Geschichte zu analysieren und den mutigen „Eingreifer“ als Held in den Mittelpunkt zu stellen. Das vorliegende Grundgerüst entspricht dem Muster einer Heldengeschichte, in der es um Zivilcourage geht. Das Aktanten-Schema erlaubt es, die Beziehungsstruktur und Perspektiven der Akteure zu erkennen und die Funktion von Werten und ethischen Prinzipien zu konkretisieren. Der Begriff „Aktant“ meint eine bestimmte Funktionsgröße, die in einer Geschichte eine wichtige Rolle übernimmt. Das kann eine konkrete Person („Akteur“) sein oder ein abstraktes Prinzip – z. B. der „Gerechtigkeitssinn“, der als intrinsischer „Auftrag-/Impulsgeber“ den Helden zu einer Handlung motiviert. Folgende Aktanten gibt es: Helfer, Gegenspieler, Nutznießer, Auftrag-/Impulsgeber und Ziel/Wunsch des Helden bzw. Handelnden. Im Folgenden werden die Begriffe „Handelnder“ oder „Eingreifer“ den des „Helden“ nach Algirdas Greimas (vgl. Abb. 10) ersetzen.

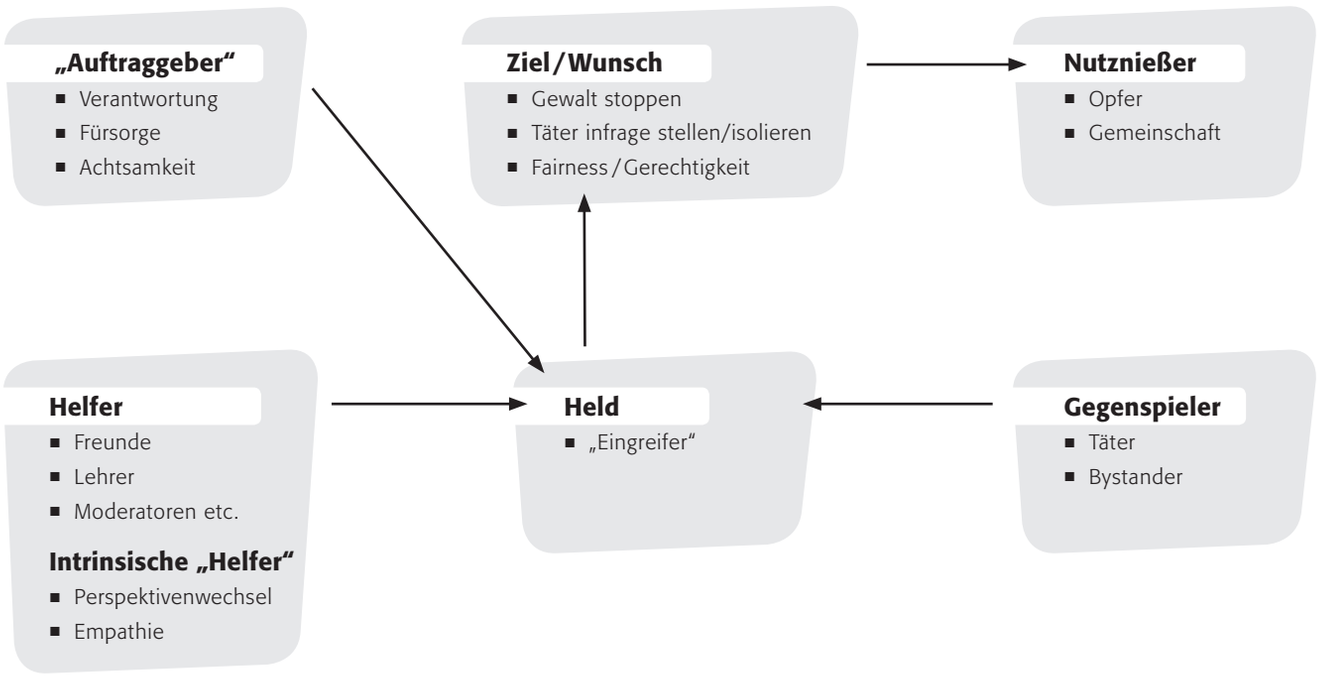


Abb. 10: Aktanten-Schema (in Anlehnung an Algirdas Greimas)

2.1 „Warum ausgerechnet ich?!“

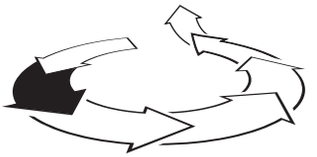
Die Rolle der Bystander

Reflexionsfrage: *Warum übernimmt man keine Verantwortung?*

Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten, verletzendes Online-Verhalten mehr oder weniger zu unterstützen: indem man zum Beispiel intime Videos weiterleitet, ein peinliches Bild teilt oder einen gemeinen Post auf Facebook „liked“. Gewaltakte sind oft gruppendynamische Prozesse, bei denen die **Bystander** eine wichtige Rolle einnehmen. Der so genannte **Bystander-Effekt** kann dabei helfendes Verhalten in einer Konfliktsituation negativ beeinflussen oder sogar unterbinden. Eine Erklärung hierfür ist die **Verantwortlichkeitsdiffusion**: Menschen unterlassen Hilfeleistungen eher, wenn weitere Personen zugegen sind.[18] Mit zunehmender Anzahl von Zeugen nimmt das Gefühl der Eigenverantwortung ab und das der Verantwortungsverteilung zu. Typische Argumente sind dann: „Die anderen könnten ja auch helfen!“ oder „So schlimm kann es nicht sein!“, denn die Notwendigkeit zum Eingriff wird von anderen offensichtlich auch nicht gesehen.

Ebenso problematisch ist die Sichtweise, dass das Opfer die Situation selbst verschuldet hat. Hier wird letztlich ignoriert, dass Menschen grundsätzlich aufeinander angewiesen sind, und unterstellt, jeder sei seines Glückes – oder Pechs – eigener Schmied.

Akteure, die Hilfe unterlassen, lassen sich in **Mitläufer** und **Zuschauer** unterscheiden. Die Mitläufer kommen in der Regel aus dem nahen persönlichen Umfeld der Täter und übernehmen deren aggressives Skript – beispielsweise unter Gruppenzwang oder dem Druck, sonst die Freundschaft aufgekündigt zu bekommen. Daher schützen oder unterstützen Mitläufer auch häufig den Hauptdrahtzieher.[19] Die **Zuschauer** oder **Dulder** haben Angst, selbst Opfer zu werden. Sie schauen daher lieber weg oder lachen über die Misshandlungen, um selbst nicht aufzufallen.[20] Gerade durch ihre Passivität ist diese Gruppe allerdings am Übergriff beteiligt: Sie bestärkt und



2 Erkennen der Rollen und Motive in einer Konfliktsituation

ermutigt sowohl Täter als auch Mitläufer in ihrem Verhalten. Dadurch, dass sie sich weder aktiv gegen die Gewaltakte stellen noch für das Opfer Partei ergreifen, werden die Zuschauer zu **Ermöglichern**. Zudem stellen sie das Publikum für Täter und Mitläufer, das den Anreiz für die Ausübenden erhöht – und mit zunehmender Anzahl das Leiden der Opfer verschlimmert.[21]

Im Sinne einer Verantwortungsethik ist man als autonomes Subjekt nicht nur für seine Handlungen verantwortlich, sondern auch für deren **Unterlassung**. Unterlassung ist so verstanden ein spezieller Fall unmoralischen Handelns: „Anstatt moralisch richtig zu handeln, bleibt die betreffende Person untätig, und eben **dadurch** verhält sie sich falsch. Das Unmoralische dieser Nicht-Tat liegt also darin begründet, dass eine moralisch erforderliche Tat versäumt wurde."[22]

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

Erich Kästner:
Das fliegende Klassenzimmer

Es gilt damit ein berühmtes Wilhelm-Busch-Zitat im Umkehrschluss: „Das Böse – dieser Satz steht fest – ist stets das Gute, das man lässt."[23]

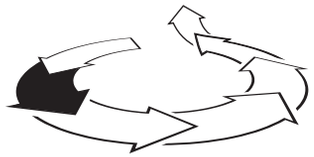
Eine derartige persönliche Verantwortung bringt immer auch die Frage mit sich, unter welchen Umständen jemand für etwas verantwortlich ist. Im Verständnis der Nikomachischen Ethik von Aristoteles fällt eine Handlung – oder deren Unterlassung – dann in den Rahmen von Zurechenbarkeit, wenn **Tatherrschaft** besteht: Man ist handlungsmächtig und hätte auch anders handeln können.[24] Unmoralisch sind Unterlassungen allerdings nur dann, wenn zum einen andere Menschen durch ebenjene Unterlassung Schaden nehmen und zum anderen eine Hilfeleistung auch zumutbar ist – das heißt, wenn man sich durch sein Eingreifen nicht selbst in substantielle Schwierigkeiten bringt. Moralisch gesehen reicht es also aus, einer Tat beizuwohnen und helfen zu **können**, um gleichzeitig helfen zu **müssen**. Unterlassung kann hier ähnlich unmoralisch sein wie aktives Tun. Im Strafgesetzbuch ist das im Tatbestand der **unterlassenen Hilfeleistung** festgehalten.[25]

2.2 „Macht? Gefällt mir!"

Die Rolle der Täter und der Zweck der Gewalt

Reflexionsfrage: *Warum macht man jemanden im Internet fertig?*

Wie kommt es dazu, dass manche Menschen andere Personen so behandeln, wie sie selbst niemals behandelt werden wollen? Die Antwort auf diese Frage ist nicht ganz einfach, denn verletzendes Kommunikationsverhalten unterliegt vielfältigen Einflussfaktoren – unter anderem spielen familiäres und soziales Umfeld, Geschlecht, Alter, eigene Gewalterfahrungen, Medienkompetenz, Prädispositionen, Persönlichkeitsstruktur sowie Werte- und Normensysteme eine Rolle. Täter von Cybermobbing beispielsweise weisen zum Teil ähnliche Kennzeichen auf wie Täter von Schulmobbing: Es fehlt an stabilen Wert- und Normorientierungen, Unrechtsbewusstsein, familiärer Wärme und Empathiefähigkeit sowie der Fähigkeit, Probleme und Konflikte im Gespräch lösen zu können. Dazu kommen teilweise psychologische Auffälligkeiten wie emotionale Schwierigkeiten, Hyperaktivität bzw. Konzentrationsschwierigkeiten, Verhaltensprobleme sowie die Tendenz zum Einzelgänger-Dasein.[26]



Täter können aber auch Opfer sein: Mobben und gemobbt werden gehen oft Hand in Hand – 40 Prozent derer, die online mobben, wurden auch selbst schon online gemobbt.[27]

Dem entgegengesetzt gibt es aber auch Befunde, die zeigen, dass Täter oft gut integriert sind und zentrale Positionen im Klassenverband einnehmen.[28] Sie sind ihren Mitschülern mit Blick auf ihre soziokognitiven Fähigkeiten oft überlegen und so in der Lage, sozial Schwache als Opfer zu identifizieren, bei denen wenig Gegenwehr oder Unterstützung aus der Gruppe zu erwarten ist.[29]

„Den meisten Tätern geht es darum, Macht über andere auszuüben. Sie genießen es, Mitschüler zu kontrollieren und zu unterwerfen. Wenn andere vor ihnen Angst haben, fühlen sie sich stärker. Sie wollen Anerkennung von ihren Mitschülern oder auch von eigenen Misserfolgen ablenken."
***Sander, Haarmann & Kühmichel,** 2011*

❶ Gewalt als Mittel zum Zweck

Motive für die Ausübung von Online-Gewalt:

- **Zementieren von sozialen Verhältnissen und Machtstrukturen:** Gewalt wird zielgerichtet eingesetzt, um Macht zu erlangen oder zu erhalten und um die eigene Position in der sozialen Hierarchie abzusichern.

- **Kompensation und Vergeltung:** Gewalt dient in diesem Falle als unspezifisches Ventil für aufgestaute Aggressionen. Sie kann aber auch konkrete Anlässe haben: Beispiele dafür sind zerbrochene Freundschaften, bei denen sich jemand zurückgesetzt fühlt.

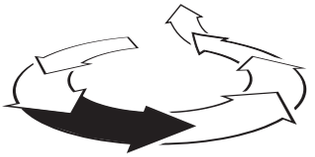
- **Gewinnen von Anerkennung:** Gewalt wird dazu verwendet, sich einen bestimmten Ruf zu verschaffen – beispielsweise besonders cool oder hart zu sein. Hierzu gehören auch gruppendynamische Prozesse (beispielsweise bei Bashing), in denen es in gewisser Weise darum geht, sich zu profilieren und soziale Anerkennung und Respekt unter den Peers zu gewinnen.

- **Aggressive Angstbewältigung:** Oft spielen auch Versagensängste, die Furcht, selbst Opfer von Gewalt zu werden, oder der mögliche Verlust der Gruppenzugehörigkeit eine Rolle. So kann es sein, dass jemand erlebt, wie ein anderer fertig gemacht wurde: Um nun zu vermeiden, selbst in die Gruppe der „Loser" zu geraten, verhält man sich als Mitläufer.

Online-Gewalt ist in diesen Fällen ein Mittel zum Zweck, um die Integrität eines Subjektes zu verletzen.

❷ Unbedachtheit als Verursacher von Gewalt

Verletzendes Verhalten entsteht zudem schlicht aus Unbedarftheit. Anlass und Auslöser ist hier zumeist relativ belangloses Alltagsgeschehen: Aus Langeweile wird ein Foto in einer Online-Community negativ kommentiert, man möchte den „Streber" der Klassengemeinschaft über Handy oder Internet ärgern, ein Neuer kommt in die etablierten Strukturen einer Klassengemeinschaft und muss seine Position aushandeln. So können zunächst harmlose Streitigkeiten, Konflikte oder Auseinandersetzungen entstehen, die sich hochschaukeln und immer weitere Kreise ziehen.[30]



3 Auseinandersetzung mit den Voraussetzungen ethischen Handelns

3 „Ich weiß, wie es Dir geht"

Auseinandersetzung mit den Voraussetzungen ethischen Handelns

Wer sich gegen eine Online-Verletzung engagiert, braucht dringend Unterstützung: Ansonsten gerät er in Gefahr, zu scheitern oder selbst Zielscheibe der Angriffe zu werden – und dabei von den Gegenspielern in einer Community isoliert zu werden. Diese Unterstützer können Freunde des Handelnden sein, die sich mit ihm solidarisieren; das können aber auch Lehrer/ innen sein, die als Vertrauenspersonen helfen. In Chatforen kann sich ein Handelnder auch von den Moderatoren Unterstützung holen, indem er diese zum Eingreifen auffordert. Unabhängig von diesen externen Helfern braucht es aber vor allem einen intrinsischen **Helfer**: einen Wegbereiter, der den Handelnden grundsätzlich dazu befähigt, sich gegen ein unfaires Verhalten im Netz zu engagieren.
Das sind die Fähigkeit zum Perspektivenwechsel und Empathie – also das Einfühlen in die Erlebnisse anderer.

Reflexionsfrage: *Was bedeuten Perspektivenwechsel und Mitgefühl mit anderen?*

Handelnde, die Zivilcourage zeigen und Online-Verletzungen stoppen wollen, besitzen die Befähigung zum Perspektivenwechsel und zur Empathie. Mitgefühl und Wechselseitigkeit schaffen die Voraussetzung für engagiertes Verhalten. Um Jugendliche für die Rolle des Handelnden zu motivieren, sollte ihnen ein **Perspektivenwechsel** bzw. eine **Perspektiven-Annäherung** ermöglicht werden. Auch wer selbst noch nie im Netz „fertig gemacht" wurde, kann durch ein Hineindenken und Einfühlen dazu veranlasst werden, sich die Situation des Attackierten **vorzustellen**.

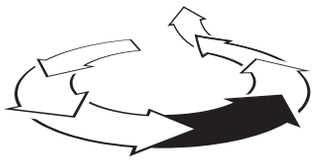
Die Tatsache und das Wissen, dass alle Menschen verwundbar sind, verbindet sie – unabhängig von ihrer Kultur, ihrem Geschlecht oder ihrem Alter. Aufgrund dieser anthropologischen Gemeinsamkeit sind Menschen in der Lage, **wechselseitige Annahmen über ihre Verletzbarkeit** zu machen. Sich das Prinzip der Wechselseitigkeit (Reziprozität) hinsichtlich der Verwundbarkeit von „Alter" und „Ego" bewusst zu machen, kann dazu verhelfen, sich in die Rolle des anderen hineinzuversetzen und einen Perspektivwechsel zu vollziehen.

Der amerikanische Philosoph Richard Rorty hat sich aus pragmatischer Sicht mit der Frage befasst, wie Menschen dazu veranlasst werden können, „Grausamkeiten" zu vermeiden, die aufgrund von Demütigungen und Nichtachtung anderer Menschen entstehen. Er vertritt die Auffassung, dass Erzählungen in Medien – z. B. in der Literatur oder im Film – dazu beitragen können, dass „wir allmählich andere Menschen als **einen von uns** sehen statt als **jene**"[31]. Sich in die Perspektive eines Bloßgestellten, Gedemütigten und sozial Isolierten hineinzuversetzen, gelingt nach Richard Rorty am besten mittels fiktiver Rollenübernahmen und Geschichten, die ethische Impulse geben.

Die Kunst der Empathie ist ein wichtiger **Motivator** für moralisches und soziales Handeln – und damit für das Funktionieren einer Gemeinschaft.

Ich fühle, also bin ich

Gefühl als Bestandteil moralischen Handelns
Vertreter einer **Moral-Sense-Ethik** (Hume) beziehungsweise einer **Ethik des Mitleids** (Schopenhauer) gehen davon aus, dass Menschen nicht allein aus Vernunftgründen, sondern aufgrund von Gefühlen moralisch handeln und urteilen. Mitleid als Gegenpol zum Egoismus ist nach Schopenhauer ein zentrales moralisches Gefühl, das die Quelle für die Werte **Gerechtigkeit** und **Nächstenliebe** ist. Sowohl in der **Moral-Sense-Ethik** als auch in der modernen Psychologie wird von der „Empathie-Altruismus-Hypothese" ausgegangen: Danach vermögen „Menschen anderen,



4 Reflexion der ethischen Prinzipien

in Not befindlichen Menschen rein altruistisch zu helfen (…), ohne dabei explizit oder implizit eigene Kosten und Nutzen ihrer Handlungen abzuwägen“[32].

Empathie hat nicht nur eine emotionale, sondern auch eine kognitive Ebene: Sich in jemanden einzufühlen bedeutet, sich **vorzustellen**, wie es jemandem geht, sich in seine Situation **hineinzudenken** und diese affektiv nachzuvollziehen. Es bedeutet nicht, den Schmerz eines anderen selbst zu empfinden. In der Hirnforschung wurden mit der Entdeckung der sogenannten Spiegelneuronen wichtige Einsichten in die neuronalen Prozesse gewonnen, die bei Empathie eine Rolle spielen. Diese Spiegelneuronen sind die Grundlage für einen Mechanismus, der es uns ermöglicht, die Erfahrungen eines anderen nachzuvollziehen. Gleichwohl ist auch davon auszugehen, dass bestimmte Blockaden oder Filter die Entstehung von Mitgefühl beeinflussen. Man nimmt an, dass die **Nähe zu einer Person** sowie die **moralische Bewertung einer Situation oder Handlung** – wenn diese z. B. als ungerecht empfunden wird – wichtige Einflussfaktoren darstellen.

Bei Online-Gewalt findet jedoch eine Entkoppelung von verletzender Handlung und dem direkten Miterleben der Verletzung seitens des Täters statt, da die Möglichkeit der Verhaltensbeobachtung entfällt und die Verletzung nicht sichtbar wird. Aufgrund dieser Distanz gibt es keine Impulse für Empathie: Täter leiden quasi an „empathischer Kurzsichtigkeit“. Es ist ebenso schwierig, über die mediale Distanz das Leid des anderen direkt mitzufühlen wie weit entfernte Ereignisse sinnlich wahrzunehmen.[33] So zeigt eine Studie, dass der fehlende Blickkontakt im Internet enthemmt: Die Teilnehmer wurden angewiesen, per Chat ein Problem zu diskutieren, wobei sich die Probanden der einen Versuchsgruppe via Webcam sehen konnten. In der Folge beschimpften sich diejenigen stärker, die sich bei der Diskussion nicht in die Augen sehen konnten.[34]

Zum Empathietraining sind insbesondere narrative Formen geeignet. Einen Konflikt in Form einer Geschichte zu erzählen ermöglicht einen besseren Zugang zur für die Empathie so wichtigen emotionalen Ebene – im Gegensatz zur Faktenvermittlung.

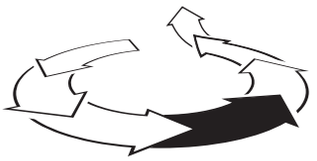
4 „Ich bin kein Egoist!“

Reflexion der ethischen Prinzipien

Reflexionsfrage: *Warum soll ich mich gegen Online-Gewalt engagieren?*

Im Märchen ist es oftmals der König, der den Helden beauftragt: Er veranlasst ihn, die geraubte Prinzessin oder den Schatz zu finden. In modernen Erzählungen, Hollywoodfilmen, TV-Serien oder Comics sind es häufig Institutionen oder intrinsische Aktanten wie „Gewissen“ oder „Verliebtheit“, die den Helden dazu veranlassen, sich zu engagieren, sich auf ein Abenteuer einzulassen oder schlicht die Welt zu retten.

Ein inneres Wertesystem oder ein moralisches Empfinden sind intrinsische Aktanten, die einen Akteur – den Handelnden – dazu veranlassen, Zivilcourage zu zeigen und sich gegen verletzendes Online-Verhalten zu engagieren. Insbesondere die Werteprinzipien **Verantwortung** und **Care** (Achtsamkeit und Fürsorge) können Menschen zu moralischem Handeln veranlassen.



4 Reflexion der ethischen Prinzipien

4.1 Wer frei sein will, muss Verantwortung tragen

Das Verantwortungsprinzip

Reflexionsfrage: *Was heißt es, Verantwortung zu übernehmen?*

In der Philosophie Kants wird die Autonomie als Fähigkeit zur vernünftigen Selbstbestimmung verstanden: „Dadurch, dass ich mich selbst als autonomes Vernunftwesen bestimme, schreibe ich mir zugleich moralische Verantwortung zu, nämlich die Verpflichtung, mein Handeln an allgemein akzeptablen ‚Gesetzen' zu orientieren."
Micha H. Werner*, 2011, S. 544*

Verantwortung erwächst aus dem Anspruch des Menschen auf Autonomie: Freiheit und Verantwortung bedingen sich gegenseitig. Der Mensch ist ein Vernunftwesen, das für sich (Handlungs-)Freiheit und Selbstbestimmung proklamiert. Dann aber muss in ihm auch die Fähigkeit zu verantwortlichem Handeln angelegt sein, um diesen Anspruch nicht zu verlieren. Kurz gesagt: Wenn man frei und autonom sein will, muss man auch Verantwortung übernehmen.

Eng verbunden mit dem Konzept moralischer Verantwortung ist die Frage, **für was** und **wem gegenüber** ich verantwortlich bin. Eine minimalistische Antwort darauf könnte lauten: Ich bin für all das verantwortlich, wo ich auch eine Möglichkeit gehabt hätte, anders zu handeln (das Prinzip der Handlungsalternativen). Gleichzeitig bin ich **gegenüber all jenen** verantwortlich, die von meinen ausgeführten oder unterlassenen Handlungen betroffen sind.[35]

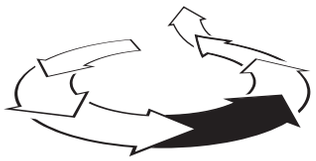
Was ist unter Verantwortung zu verstehen? Der Verantwortungsbegriff lässt sich als Fünf-Fragen-Modell beschreiben: **Wer** ist verantwortlich (Subjekt), **wofür** ist jemand verantwortlich (Gegenstand), **wovor** (Norminstanz), **wem gegenüber** (Betroffener) und **weswegen** (normative Standards, Gesetze)? Übertragen auf die Problematik der Online-Verletzungen sieht das Kreismodell wie folgt aus (vgl. Abb. 11):

Abb. 11: Fünf-Fragen-Modell

Verantwortliches Handeln bedarf letztlich auch der Konfliktfähigkeit und des Muts. Das heißt im Fall von Online-Gewalt:

- dem Opfer zu helfen, auch wenn es einfacher wäre wegzusehen,
- bereit zu 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,
- sich Hilfe bei anderen zu holen, wann immer diese nötig ist.

Zum Mut muss aber auch die Klugheit bei der Beurteilung einer Situation kommen. Dabei ist vor allem die Perspektive des Opfers und dessen Verletzungsgrad zu beurteilen.



4.2 Care statt scare

Die Ethik der Achtsamkeit

Reflexionsfrage: *Was bedeutet „Take care"?*

Eine anthropologische Konstante ist die grundsätzliche **Angewiesenheit** des Menschen: Individuen sind durch ihre Interaktionen aufeinander angewiesen, bereits mit der Geburt, ihr ganzes Leben lang. Mit der Konzeption des Menschen als „sozialisiertes Selbst"[36] wird die Rolle der sozialen Beziehungen gegenüber einem abstrakten Verständnis vom Individuum als autonomes Subjekt zum Ausdruck gebracht. Menschen sind aber nicht nur durch ihre grundlegende **Angewiesenheit** miteinander verbunden, sondern darüber hinaus durch ihre „gemeinsam geteilten Erfahrungen der Verletzbarkeit und Leidensfähigkeit"[37].

Daraus leitet sich das Prinzip der **Achtsamkeit** ab. Achtsamkeit bedeutet, die Hilfsbedürftigkeit und Angewiesenheit des anderen anzuerkennen – und sich selbst ebenfalls als auf andere angewiesen zu begreifen. Ebenso impliziert das Achtsamkeitsprinzip, dass die meisten Ziele nicht allein erreichbar sind.

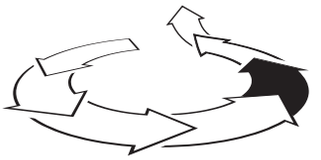
Damit verbunden ist das **Fürsorgeprinzip:** „Jemanden zu achten heißt auch, ihm dann, wenn es nottut, Hilfe nicht zu verweigern (Fürsorge), aber auch, ihn nicht schlechter zu behandeln als andere (Gleichheit)."[38] An das Prinzip der Fürsorge lässt sich in Anlehnung an die **Care**-Ethik[39] – verstanden als fürsorgliche Praxis – weiter anknüpfen und dabei beides zu **einem Ethos der Achtsamkeit und der Fürsorge** verbinden. Care stellt dabei im Wesentlichen auf zwei Aspekte ab: zum einen das **emotionale Sich-sorgen-um** und zum anderen das **helfende Sorgen-für.**

„Take care" ist dabei ein Ausdruck von Stärke: Nur aus einer Position der Stärke heraus ist es möglich, für andere einzustehen und ihnen Schutz und Fürsorge zu gewähren. „Care" kann, so verstanden, auch einen Rahmen für moralische Entscheidungen liefern. Dabei zielt das Fürsorgeprinzip nicht zwingend auf Übereinstimmung ab, sondern auf Verständnis im Umgang miteinander.

Joan Tronto, die eine angewandte Ethik des **Care** entwickelt hat, sieht in dem Unwillen der Menschen, anderen gegenüber aufmerksam zu sein, ein zentrales ethisches Problem. Diese Form der Verantwortungslosigkeit basiert auf Selbstbezogenheit und Ignoranz sowie auf der Weigerung, für andere zu sorgen. Nach Tronto umfasst eine Praxis des **Care** vier ethische Elemente: Aufmerksamkeit, Verantwortlichkeit, Kompetenz und Resonanz. Sie verknüpft damit einen „Prozess engagierter Sorge"[40]. Übertragen auf die Problematik von Online-Verletzungen, stehen vor allem folgende Phasen im Vordergrund, die ein Eingreifen des Handelnden betreffen:

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

Eine Ethik der Achtsamkeit – verstanden als Praxis des **„Take care"** – kann Jugendliche dazu motivieren, sich mit der Situation des Opfers auseinanderzusetzen, sich Gedanken über mögliche Maßnahmen zu machen und aktiv zu werden.



5 Manchmal muss man abwägen…

Wertekonflikte thematisieren

Reflexionsfrage: *An welchen Idealen soll ich mich orientieren, wenn ich mit Online-Konflikten zu tun habe?*

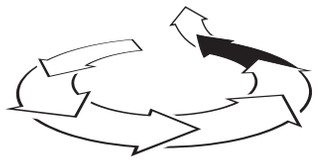
Werte können manchmal miteinander konkurrieren. In diesen Fällen ist man verunsichert, und es kann zu einer Dissonanz zwischen Denken, Fühlen und Handeln kommen. **Freundschaft** ist ein wichtiger Wert, speziell im Jugendalter, wo Gruppenzugehörigkeit und -orientierung eine große Rolle spielen. Der Wert der Freundschaft kann mit dem eigenen Gerechtigkeitsempfinden und Verantwortungsgefühl kollidieren: Aus Angst, Freunde zu verlieren, wird dann verletzendes Online-Verhalten toleriert, ignoriert oder sogar unterstützt. Werte wie Freundschaft können also in Konkurrenz treten zu den Werten Fairness, Gerechtigkeit, Verantwortung, Mut, Achtung und Anerkennung des Anderen (vgl. Tab. 2 Wertetabelle).

Werte des sozialen Miteinanders Freundschaft, Achtsamkeit	**Selbstentfaltungswerte** Mut, Konfliktfähigkeit, Selbstständigkeit
Gemeinschaftswerte Verantwortung, Respekt, Gerechtigkeit/Fairness	**Fundamentale Werte** Achtung und Anerkennung des Anderen, Menschenwürde, (Handlungs-)Freiheit und Autonomie des Menschen

Tab. 2: Wertefelder im Themenkomplex „Verletzendes Online-Verhalten"

Jugendliche formulieren den Anspruch an sich und andere, dass sie imstande sind, Konflikte selbst zu lösen. Den Konfliktparteien wird zugeschrieben, dass sie ihren Dissens souverän untereinander aushandeln können. Selbstkompetenzwerte wie Selbständigkeit und Durchsetzungsfähigkeit sind ihnen also wichtig. Die Privilegierung dieser Werte kann aber problematisch werden, wenn Jugendliche die Konfliktsituation falsch einschätzen oder sich ihrer eigenen Verantwortung nicht – ausreichend – bewusst sind. Auch ein falsch verstandenes Autonomie-Konzept („Jeder muss selbst schauen, wie er klar kommt") kann die Beobachter eines verletzenden Online-Verhaltens davon abhalten, einzugreifen.

Das Storytelling eines **moralischen Dilemmas** ist ein Instrument, mit dem Wertekonflikte thematisiert werden können. Dabei handelt es sich um eine beispielhaft erzählte Geschichte, in der ein Handelnder in einen Wertekonflikt gerät, so dass er zwei völlig entgegengesetzte Handlungen ausführen müsste. Wie sich der Handelnde entscheidet und warum, ist eine zentrale ethische Frage, die eine Reflexion über „richtiges" und „falsches" Verhalten ermöglicht: Sie veranlasst die Jugendlichen, sich eine eigene **Haltung** in Bezug auf den Wertekonflikt zu bilden. Wichtig ist, dass die Geschichte einen realen Bezug zur Lebenswirklichkeit der Jugendlichen hat und sie den weiteren Handlungsverlauf selbst erzählen und begründen. Diese Storytelling-Methode wird zudem dem Anspruch der Jugendlichen gerecht, Konflikte selbstbestimmt zu lösen, indem sie von sich aus Lösungsmöglichkeiten entwickeln.



6 „Was du nicht willst, das man dir tu', das füg' auch keinem anderen zu!"

Ethos von Fairness und Respekt in der Community entwickeln

Reflexionsfrage: *Wie sollte eine ideale Online-Community aussehen?*

Fairness und Gerechtigkeit sind moralische Werte, die sich zum einen auf die Wertvorstellung des Einzelnen und zum anderen auf die einer Gemeinschaft beziehen. In dem Denkmodell des Aktanten-Schemas sind sie als Handlungsziel für den Handelnden beschrieben. Um ein gewaltfreies Klima und ein möglichst verletzungssensibles Verhalten **normativ zu verankern,** bedarf es auch der Gemeinschaftsperspektive.

Moderne philosophische Theorien zur Gerechtigkeit gehen – je nach Denkrichtung – davon aus, dass es die Vereinbarung entsprechender Rechte und/oder einer Ethik des guten Lebens braucht, um gerechte Lebensverhältnisse zu ermöglichen. Gerechtigkeit wird als ethische Konzeption verstanden, die auf der (Um-)Verteilung von Grundgütern, sozialer Gleichheit und der Anerkennung unterschiedlicher Lebensbedingungen (Geschlechter, soziale Milieus, Kultur, Alter etc.) fußt. Für Martha Nussbaum (1999) braucht es für eine gerechte Gesellschaft auch eine **Ethik des guten Lebens,** die die Grundbedürfnisse und Fähigkeiten des Menschen sowie seine sozialen Lebensbedingungen berücksichtigt.

Ein prominenter Ansatz ist John Rawls **Theorie der Gerechtigkeit** (1979 [1971]). Sein Gerechtigkeitsmodell geht von einem fiktiven „Urzustand" aus: Dabei stellen wir uns eine Gruppe von Menschen vor, die über praktische Vernunft verfügt, sich aber hinter einem „Schleier des Nichtwissens" befindet. Niemand „kennt seinen Platz in der Gesellschaft, seine Klasse oder seinen Status; ebenso wenig seine natürlichen Gaben, seine Intelligenz, Körperkraft usw."[41]. Hinter diesem Schleier des Nichtwissens soll die Gruppe die Grundregeln der Gesellschaft bestimmen, nach der sie einst leben werden. Rawls' Argumentation zufolge werden sie sich für einen Schutz der Freiheit entscheiden, bei dem jedermann „gleiches Recht auf das umfangreichste System gleicher Grundfreiheiten haben soll, das mit dem gleichen System für alle anderen vereinbar ist".

Der Vorteil eines solchen Gerechtigkeitsmodells ist es, dass Personen sich auf faire Regeln einigen können – unabhängig von eigenen Interessen. Als reflexives Instrument sollte mit Jugendlichen ein Szenario entwickelt werden, bei dem sie Regeln für eine faire Online-Community aushandeln können. Grundlage dafür könnte die Frage sein:
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?

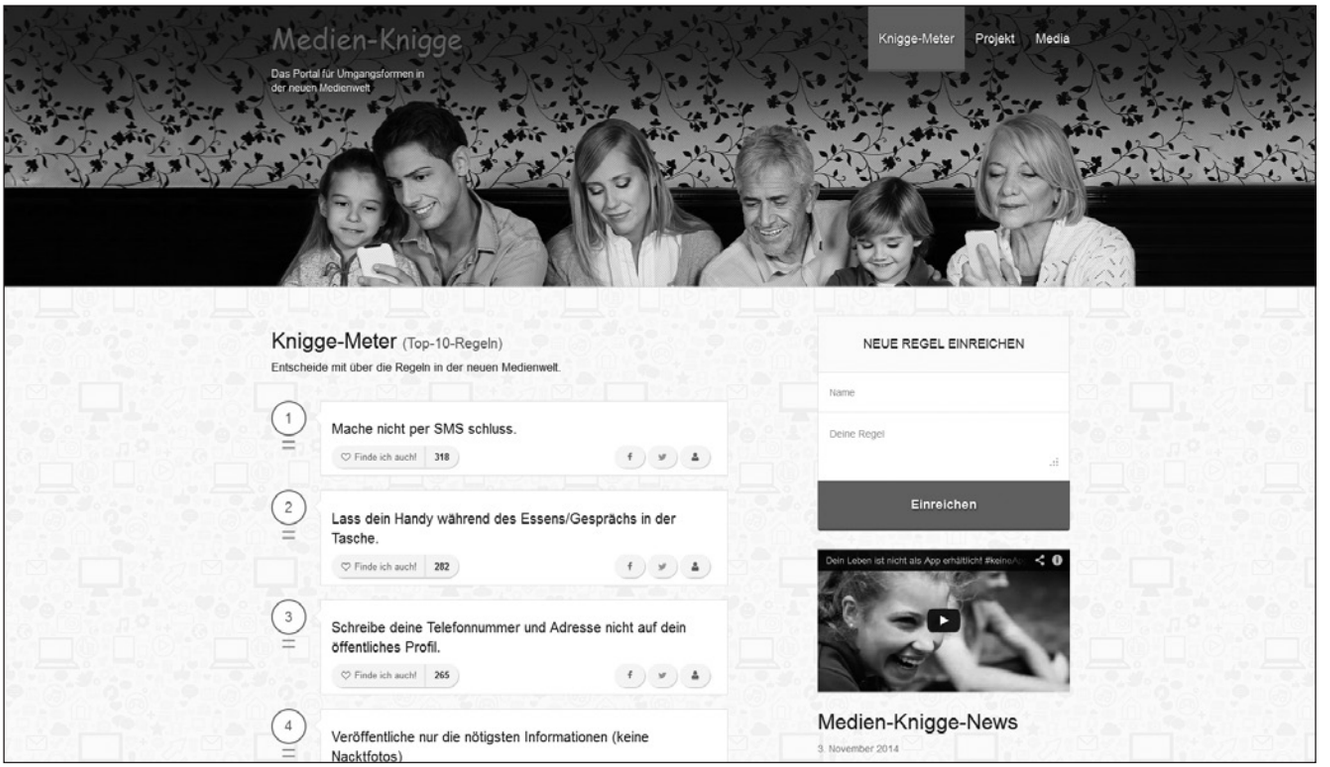
Ausgangspunkt für den Entwurf eines Szenarios kann das Prinzip der **Wechselseitigkeit** als eine zentrale ethische Norm sein, die in der „Goldenen Regel" zum Ausdruck kommt: „Was du nicht willst, das man dir tu', das füg' auch keinem anderen zu!" Sie hat eine lange philosophiehistorische Tradition und ist religionsübergreifend im Judentum, Christentum und Islam zu finden: im indischen Epos „Mahabharata", den Lehren des Konfuzius, der ägyptischen Spruchsammlung, dem neuzeitlichen Gesellschaftsvertrag und dem Achtungs-Prinzip des deutschen Idealismus.

7 Der Vertrag fürs Vertragen

Handlungsoptionen: Aushandeln und begründen, welche Regeln gelten sollen

Reflexionsfrage: *Auf welche Netiquette wollen wir uns einigen?*

Ob Konflikte eskalieren, hängt von den im sozialen Umfeld anerkannten Verhaltensweisen und von den **normativen Standards** ab. Sich auf gewisse Regeln oder einen Verhaltenskodex zu verständigen, erleichtert es, „machtvolle" Täter auszubremsen: Ihre gewalttätigen Verhaltensweisen können als nicht normkonform deklariert werden, und sie müssen in der Folge mit Antipathie, Ablehnung oder sogar Sanktionen rechnen. Ein normatives, in der Gemeinschaft entwickeltes Vertragswerk kann festlegen, welche Regeln gelten sollen und wie man mit Online-Verletzungen umgehen soll. Eine solche **Netiquette** könnte in Gruppenprozessen ausgehandelt werden – zum Beispiel in Form eines Klassenvertrages.



Quelle: Screenshot der Website; Projekt „Medien-Knigge" der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK) und der mecodia GmbH. URL: http://medien-knigge.de. Stand: 24.11.2014

Links und weiterführende Informationen

Weiterführende Literatur

Meyer, Gerd/Dovermann, Ulrich/Frech, Siegfried/Gugel, Günther (Hrsg.) (2004): *Zivilcourage lernen. Analysen – Modelle – Arbeitshilfen,* Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn. Online: www.bpb.de/system/files/pdf/EPTUEJ.pdf.

Pieschl, Stephanie/Porsch, Torsten (2012): *Schluss mit Cybermobbing! Das Trainings- und Präventionsprogramm „Surf-Fair".* Mit Film und Materialien auf DVD. Weinheim, Basel: Beltz.

Grimm, Petra/Rhein, Stefanie/Clausen-Muradian, Elisabeth: *Gewalt im Web 2.0 (2008): Der Umgang Jugendlicher mit gewalthaltigen Inhalten und Cyber-Mobbing sowie die rechtliche Einordnung der Problematik.* Berlin: Vistas. Online: http://www.nlm.de/fileadmin/dateien/pdf/Band_23.pdf.

Gugel, Günther/Ritzi, Nadine/Heuss, Amos (2013): *Didaktisches Handbuch. Werte vermitteln – Werte leben.* Backnang/Tübingen: Kreisjugendring Rems-Murr e.V./Berghof Foundation.

Webseiten und Artikel

Artikel *„Der Shitstorm, das sind wir alle".* Sibylle Berg, Quelle: http://www.spiegel.de/kultur/gesellschaft/sibylle-berg-ueber-hass-trolle-shitstorm-im-internet-a-973316.html

Eine Polemik gegen das Mitredenwollen im Internet: http://www.fluter.de/de/120/heft/11429/

Gesammelter Hass auf der Webseite: http://hatr.org/

Filme, Spots und andere Medien

Erklärfilm aus der BR-Reihe „Die Frage" zum Thema *„Warum haten wir so viel im Netz?"* http://story.br.de/hater-im-netz/

Arbeit an Schulen

Portmann, Rosemarie (2012): *Spiele für ein faires Miteinander,* Don Bosco Medien GmbH.

Portmann, Rosemarie (2014): *Spiele für mehr Respekt,* Don Bosco Medien GmbH.

Kartenspiel zum Entscheidungslernen http://www.bpb.de/shop/lernen/spiele/34263/jetzt-mal-ehrlich

Erstellen Sie mit Ihren SuS ein Wertequadrat: www.philosophicum.de/lh/komm2.htm

Gugel, Günther (2013): *„Was uns wichtig ist …".* Materialien zur Wertevermittlung: 10 Plakate, 30 Bildkarten und Arbeitsheft in einer Hardbox. Backnang/Tübingen: Kreisjugendring Rems-Murr e. V./Berghof Foundation.

Projekte und Aktionsbündnisse

„Triple V: Values vs. Violence" ist ein europäisches Projekt der Jugendarbeit, das von der Europäischen Kommission unterstützt wird. Ziel ist es, das Wertebewusstsein bei Jugendlichen zu stärken, um ein friedlicheres Zusammenleben zu erreichen. http://triple-v.org/triple-v-das-projekt/

Baustein 1 | Privatsphäre und Big Data
• ***Baustein 2 | Verletzendes Online-Verhalten***
Baustein 3 | Mediale Frauen- und Männerbilder

Medienethische Roadmap mit Reflexionsfragen zu „Verletzendes Online-Verhalten“

1 Sensibilisierung für Verletzbarkeit

Was folgt aus der Verwundbarkeit der Menschen?

Wodurch sind Menschen verletzbar?

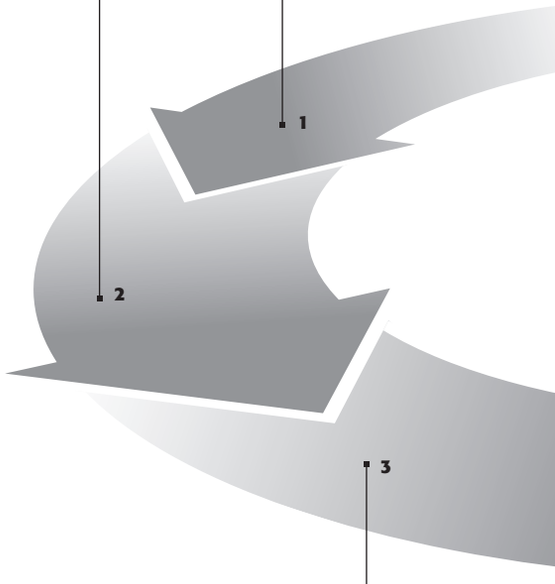
2 Erkennen der Rollen und Motive in einer Konfliktsituation

• Netzcourage

Welche Rollen und Motive gibt es bei Konflikten?

Warum übernimmt man keine Verantwortung?

Warum macht man jemanden im Internet fertig?



3 Auseinandersetzung mit den Voraussetzungen ethischen Handelns

• Perspektivenwechsel
• Empathie

Was bedeutet Perspektivenwechsel und Mitgefühl mit anderen?

Baustein 1 | Privatsphäre und Big Data
• ***Baustein 2 | Verletzendes Online-Verhalten***
Baustein 3 | Mediale Frauen- und Männerbilder

7 Handlungsoptionen

- Aushandeln und begründen, welche Regeln gelten sollen

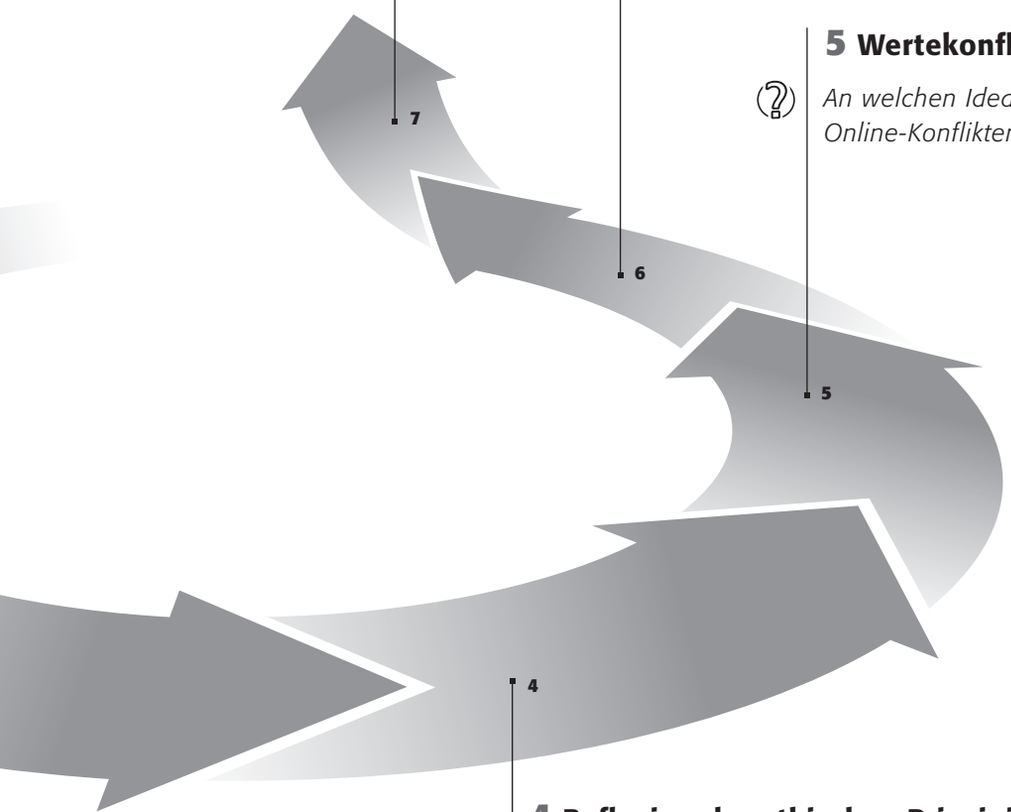
Auf welche Netiquette wollen wir uns einigen?

6 Ein Ethos von Fairness und Respekt in der Community entwickeln

Wie sollte eine ideale Online-Community aussehen?

5 Wertekonflikte thematisieren

An welchen Idealen soll ich mich orientieren, wenn ich mit Online-Konflikten zu tun habe?



4 Reflexion der ethischen Prinzipien

- Verantwortung
- Fürsorge
- Achtsamkeit

Warum soll ich mich gegen Online-Gewalt engagieren?

Was heißt es, Verantwortung zu übernehmen?

Was bedeutet „Take care“?

Baustein 1 | Privatsphäre und Big Data
• ***Baustein 2 | Verletzendes Online-Verhalten***
Baustein 3 | Mediale Frauen- und Männerbilder

Methodisch-didaktische Hinweise – Übersicht über die Projekte

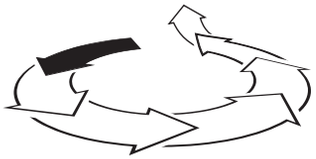
Mittlerer Schwierigkeitsgrad (ab 14 Jahren)

Projekt	Titel	Kompetenzen	Methoden	Material	Zeit	Zugang Internet/PC
1	**Vernetzt und verletzt**	Die SuS* denken über die Verletzlichkeit des Menschen nach. Sie können verletzendes Online-Verhalten erkennen.	Offline-Posting	Post-it-Zettel, Gefühlskarten, Beispiel-Kärtchen	45 min	Nein
2	**Wer nichts tut, macht mit!**	Die SuS üben ein, wie sie vom Beobachter einer Konfliktsituation zum Helfer werden können.	Standbilder, Rollenübung, Plakatgestaltung	Rollenkarten (Täter, …) zur Rollenverteilung (Anzahl je nach Gruppen-/ Klassenstärke)	45–90 min	Nein (Filme verfügbar machen)
3	**Achtung und Fürsorge im Netz**	Die SuS bekommen in einem Stationenbetrieb Impulse für gegenseitige Achtung und Fürsorge im Internet.	Tagebucheintrag etc.	Stationenbeschreibungen, Plakate	60–90 min	Für einzelne Stationen
4	**Wie soll ich mich entscheiden?**	Die SuS lernen, sich mit schwierigen Situationen auseinanderzusetzen und auf Grundlage ihrer Wertvorstellungen Entscheidungen zu treffen.	Wertediskussion	Kärtchen, Dilemma-Beispiele ausschneiden	45 min	Nein
5	**Knigge 2.0**	Die SuS denken über Prinzipien einer fairen Netzgesellschaft nach. Sie können Regeln für den guten Umgang in der Netzgemeinschaft formulieren.	Plakatpräsentation	Plakate	45 min	Nein

* Die Abkürzung SuS steht für Schüler und Schülerinnen.

Auf www.klicksafe.de/medienethik finden Sie Zusatz-Projekte zu diesem Baustein.

Methodisch-didaktische Hinweise



1 Sensibilisierung für Verletzbarkeit

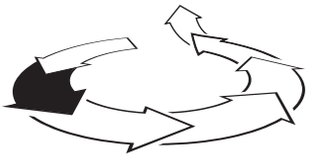
Beschreibung zu Projekt 1: Vernetzt und verletzt

Kompetenzen	**Die SuS denken über die Verletzlichkeit des Menschen nach. Sie können verletzendes Online-Verhalten erkennen.**
Zeit	45 Minuten
Methoden	Offline-Posting
Material	Post-it-Zettel, Gefühlskarten, Beispiel-Kärtchen
Zugang Internet/PC	Nein
Einstieg	**Methode Offline-Posting:** Teilen Sie den SuS im Sitzkreis Post-it-Klebezettel aus. Die SuS schreiben ihrem rechten Nachbarn etwas Positives/Wertschätzendes auf ein Post-it und heften ihm/ihr diesen an (dieser Vorgang kann als Analogie zum Online-Posten verstanden werden!). Einige Kommentare werden vorgelesen. **Mögliche Auswertungsfragen:** Wie fühlt man sich, wenn man etwas Positives gesagt bekommt? Zeigen Sie einen Post-it-Zettel, auf dem steht: „Du Schlampe!“, „Du stinkst“, „Du bist hässlich“ (hier kann unterstützend das Beispiel der GNTM-Teilnehmerin Aminata aus Projekt 3/Station „Am digitalen Pranger“ gezeigt werden). Wie würden sich die SuS fühlen, wenn sie einen solchen Zettel bekämen? Um Gefühle vielfältig formulieren zu können, nutzen Sie hier die Gefühlskärtchen im Anhang. Die SuS suchen sich jeweils ein Kärtchen aus.
Erarbeitung	Verteilen Sie die ausgeschnittenen Kärtchen mit Beispielen für Online-Verletzungen auf dem Boden. Reihum wird ein Kärtchen genommen, vorgelesen und von dem SuS beurteilt: Verletzendes Online-Verhalten oder nicht? Zur Verdeutlichung können die Beispiele auf einer Skala (Grad der Verletzung 1–10) oder imaginären Linie (an einem Ende Ja, am anderen Ende Nein) angelegt werden. Vielleicht gibt es SuS, die die Situation anders beurteilen würden. Die Beispiele sind so gewählt, dass klare Verletzungen wie Betrug/illegale Downloads (auch strafrechtl. Verletzung), Vertrauensmissbrauch sowie Ausschluss aus einer Gruppe vorkommen, andere Beispiele sind jedoch schwerer einzuordnen und können deshalb eine Diskussion in der Gruppe anregen. Es sollte deutlich werden: Alle Menschen sind verletzlich, das verbindet uns als Menschen. Jedoch: Was einen verletzt, ist unterschiedlich und wird von jedem selbst bestimmt! Differenzierung für ältere SuS: Die SuS ordnen die Beispiele verschiedenen Verletzungsarten zu (nach Willard, siehe Kapitel 1.3.2 Sachinformationen). Dazu gehören: Gerüchte verbreiten, Ausgrenzen, Beleidigen, Belästigen, Auftreten unter falscher Identität, Veröffentlichung privater Dinge, Betrügerei, Bedrohung. Schreiben Sie diese Begiffe bspw. an die Tafel oder legen Sie sie ausgedruckt auf dem Boden aus.
Sicherung	Die SuS wählen drei Beispiele aus und überlegen, wie man in diesen Situationen nun konkret handeln könnte. Was würdet ihr tun, wenn ihr oder einer eurer Freunde betroffen wärt/wäre?

Wenn dich jemand bei einer Gruppenaufgabe in einem Online-Spiel (Quest) ausschließt oder gar nicht erst dazu einlädt	***Wenn*** jemand ein Bild, das du ihm/ihr im Vertrauen geschickt hast, an andere weiterleitet	***Wenn*** jemand im Chat ein Nacktbild von dir verlangt und dir droht, deinen Namen und Adresse zu veröffentlichen, wenn du es nicht schickst	***Wenn*** unter deinem selbstgemachten YouTube-Video steht, dass es unprofessionell gemacht ist
Wenn dich jemand auf einem unvorteilhaften Bild von der letzten Klassenfahrt verlinkt	***Wenn*** du bei der WhatsApp-Gruppe deiner Klasse nicht eingeladen wirst	***Wenn*** jemand deinen Namen gebraucht, um im Internet Unfug zu schreiben	***Wenn*** jemand ein Bild von dir auf Ask.fm hochlädt und drunter schreibt: „Sexy or not"?
Wenn auf einer Gerüchteseite steht, dass du mit jemandem zusammen bist und das stimmt gar nicht	***Wenn*** dein Profilbild bei Facebook für eine Werbung einer Datingagentur eingeblendet wird	***Wenn*** jemand über deine IP-Adresse (Erkennungsnummer deines Computers) illegale Downloads gemacht hat und du bekommst nun ein Abmahnschreiben	***Wenn*** dein Ex-Freund/deine Ex-Freundin ein Liebesgedicht von dir im Internet veröffentlicht
Wenn niemand dein neuestes Profilbild liked	***Wenn*** du auf Facebook dazu nominiert wirst, ein Bild in Unterwäsche zu posten	***Wenn*** jemand deine Freundschaftseinladung auf Facebook nicht annimmt	***Wenn*** dich jemand, mit dem du auf Facebook befreundet warst, entfreundet
Wenn jemand dein neues Profilbild kommentiert: du bist aber hübsch geworden!	***Wenn*** du in einem Hausaufgabenforum eine Frage postest und du bekommst die Antwort, dass das doch eigentlich jeder weiß und schon die Frage total lächerlich ist	***Wenn*** jemand ohne deine Einwilligung deine Handynummer bewusst an eine Firma weiter gibt, weil er/sie bei der Anmeldung die Synchronisation mit seinem Adressbuch erlaubt hat	***Wenn*** du lange mit jemandem chattest und feststellst, dass er/sie nicht seine/ihre richtige Identität angegeben hat
Wenn unter deinem Artikel auf der Schulwebseite steht, dass dein Artikel schlecht geschrieben ist	***Wenn*** jemand das Handy, das du geschenkt bekommen hast, als billiges Teil bezeichnet	***Wenn*** du selbst YouTube-Videos produzierst und du merkst, dass jemand exakt deine Art zu reden kopiert	***Wenn*** dir jemand über eine private Nachricht einen Virus schickt, der deinen Computer schädigt
Wenn dein Freund oder deine Freundin auf Facebook nicht angeben will, dass er/sie in einer Beziehung mit dir ist	***Wenn*** dir jemand in einem Chat schreibt, dass er ein Nacktbild von dir haben will und er Lügen über dich verbreiten will	***Wenn*** ein Freund oder eine Freundin nicht zu einer Teamplay-Verabredung in einem Online-Spiel auftaucht, ohne dir abzusagen	Hier ist Platz für ein eigenes Beispiel

glücklich	traurig
enttäuscht	dankbar
zufrieden	verlegen
entspannt	neugierig
erleichtert	schockiert
sprachlos	frustriert
hilflos	begeistert
wütend	gespannt
überfordert	unsicher
verwundert	verärgert
verängstigt	einsam
beschämt	zornig
erfreut	eifersüchtig
akzeptiert	stolz
geschmeichelt	schuldig

Methodisch-didaktische Hinweise

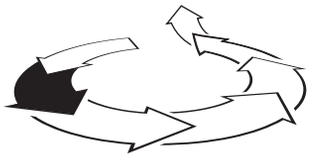


2 Erkennen der Rollen und Motive in einer Konfliktsituation
Fokus Netzcourage

Beschreibung zu Projekt 2: Wer nichts tut, macht mit!

Kompetenzen	**Die SuS üben ein, wie sie vom Beobachter einer Konfliktsituation zum Helfer werden können.**
Zeit	45–90 Minuten
Methoden	Standbilder, Rollenübung, Plakatgestaltung
Material	Rollenkarten (Täter, …) zur Rollenverteilung (Anzahl je nach Gruppen- /Klassenstärke)
Zugang Internet/PC	Nein (Filme verfügbar machen)
Einstieg	Zeigen Sie einen der Filme als Einstieg oder schildern Sie einen Fall (z. B. aus den Medien), in dem es die Rollen Täter, Mittäter, eine/n Betroffene/n, Helfer und Zuschauer gibt. **Filmtipps:** ■ Netzangriff (45 min., SWR) auf kindernetz.de: **http://bit.ly/1vQNAJ4** ■ Let's fight it together (6.30 min.; Childnet) auf klicksafe.de: **http://bit.ly/1sk4Ibe** Analysieren Sie mit den SuS die Rollen in dem Fall, z. B. durch Zuordnung auf einem Tafelbild oder Ausdrucke, die die Protagonisten zeigen. *Variation:* Szenen aus dem Film können von den SuS in Standbildern nachgestellt werden. So kann die Rollenzuordnung auch in dem Standbild z. B. von den anderen SuS durch Zuteilung der Rollenkarten vorgenommen werden. Hier kann außerdem auf die Motivation der einzelnen Protagonisten in ihren Rollen eingegangen werden: *Warum verhältst du dich gerade so?*
Erarbeitung	**Rollenübung** – Vom Beobachter zum Helfer: Die Situation aus dem Einstieg wird nun in der Klasse nachgestellt. Verteilen Sie die Rollenkarten in der Klasse. **Hinweis:** In der Ausgangssituation gibt es Täter (z. B. 1), Mittäter (z. B. 3), Betroffene (z. B. 1), Helfer (z. B. 3) und Zuschauer (Anzahl der restlichen SuS). In sehr kleinen Klassen können Sie evtl. auch die Mittäter und Helfer reduzieren. Nehmen Sie sich kurz Zeit, den SuS die Situation deutlich zu machen, indem die Kärtchen nach Aufruf hoch gehalten werden bzw. die SuS aufstehen. Thematisieren Sie: Die Mitglieder der zahlenmäßig größten Gruppe, die gleichgültigen Zuschauer/ innen, unterliegen in dieser Konstellation nicht dem Gruppendruck der Tätergruppe. Sie können sich heraushalten und wegschauen oder aber Position beziehen. Stellen Sie eine neue Situation her, indem Sie deshalb einigen der Zuschauern Helferkärtchen austeilen, sodass sie Tätern und Mittätern gegenüber zahlenmäßig gleichauf oder in der Überzahl sind. Die Karten werden erneut hoch gehalten. Zu den Helfern gehören nun deutlich mehr Personen. Im Klassengespräch wird herausgearbeitet, dass innerhalb dieser Gruppe Bündnisse gebildet werden können, um gemeinsam weitere Schritte zu unternehmen. Die Befürchtung, dass man selbst gemobbt wird, wenn man dem Opfer beisteht, verliert damit an Brisanz – nach dem Motto: Gemeinsam sind wir stark. Thematisieren Sie hier auch das Prinzip der Verantwortung anderen Menschen gegenüber (siehe Kapitel 4.1 Sachinformationen). ***Mögliche Auswertungsfragen:*** ■ Was ist nun anders? ■ Was macht uns stark? ■ Was brauchen wir, um helfen zu können?

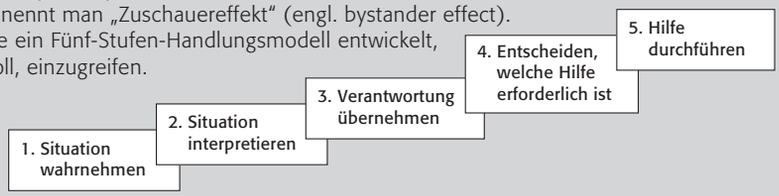
Methodisch-didaktische Hinweise



2 Erkennen der Rollen und Motive in einer Konfliktsituation
Fokus Netzcourage

Sicherung

Differenzierung für ältere SuS: **Bystander-Effekt und Verantwortungsdiffusion**
Stellen Sie den „Zuschauereffekt" nach Latané und Darley sowie das dazugehörige Handlungsmodell vor: In den 1960er-Jahren wurde in Amerika eine Frau auf offener Straße ermordet, 38 Augenzeugen unternahmen nichts. Dieses Phänomen der unterlassenen Hilfeleistung nennt man „Zuschauereffekt" (engl. bystander effect).
Daraus wurde ein Fünf-Stufen-Handlungsmodell entwickelt, das helfen soll, einzugreifen.



Was uns hilft, zu helfen: Die SuS fertigen gemeinsam ein Plakat in der Klasse an, das am Ende der Einheit vorgestellt wird und im Klassenraum aufgehängt werden kann. Arbeitsverteilung z. B. in 4 Gruppen.
Erarbeitung konkreter Handlungskompetenz: Verbündete/Verstärkung suchen; Widerstand leisten gegenüber dem/der TäterIn; Beistand leisten für die Zielperson; Beweissicherung (Screenshots); Inhalte/Urheber im Dienst melden; Inhalte nicht weiter verbreiten; Hilfe bei Erwachsenen holen (Schule: Schulsozialarbeit, Streitschlichter, Medienscouts …).

Zeigen Sie am Ende der Einheit einen Anti-Bullying TV-Spot **http://bit.ly/1yUlilv** („Pink Shirt Day 2013") als Beispiel für überraschendes, kreatives Handeln in Mobbingsituationen.

Was uns hilft, zu helfen.

Beispiel für ein Plakat

Quelle Bild: klicksafe youth panel, cc-by-sa Alexandra Bulla

klicksafe.de

Täter

Mittäter

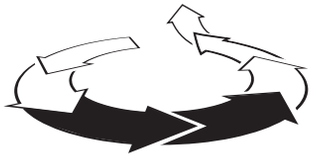
Betroffene/r

Helfer

Zuschauer

Quelle: Methode Rollenzuteilung http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/
Michaela D. Brauburger, medien-sinnvoll-nutzen.de

Methodisch-didaktische Hinweise



3 Auseinandersetzung mit den Voraussetzungen ethischen Handelns
4 Reflexion der ethischen Prinzipien Verantwortung, Fürsorge, Achtsamkeit

Beschreibung zu Projekt 3: Achtung und Fürsorge im Netz

Kompetenzen	**Die SuS bekommen in einem Stationenbetrieb Impulse für gegenseitige Achtung und Fürsorge im Internet.**
Zeit	60–90 Minuten
Methoden	Tagebucheintrag etc.
Material	Stationenbeschreibungen, Plakate
Zugang Internet/PC	Für einzelne Stationen: Blogregeln (evtl.), Emoticon-Scharade (evtl.), Netzkarma, Love is in the web und YouTuber gegen Hater
Einstieg	Zum Einstieg (oder Ausstieg) in die Stunde kann eine aktivierende Übung für mehr Respekt und Achtsamkeit in der Klasse gemacht werden. Folgende Spiele eignen sich dafür: **Seitenwechsel:** Die SuS stehen sich gegenüber in einer Reihe und versuchen auf ein Signal („Los“) auf die gegenüberliegende Seite zu kommen, ohne jemanden zu berühren. Auf ein erneutes „Los“ wird wieder zurück gewechselt. Das Tempo sollte kontinuierlich gesteigert werden. (Quelle: Spiele für ein faires Miteinander, S. 25, Portmann, Rosemarie, Don Bosco Medien GmbH, 2012) **Immer drei stehen:** Die SuS sitzen im Raum verteilt auf dem Boden. Es sollen immer drei SuS stehen, d. h. wenn sich einer hinsetzt, muss ein anderer aufstehen. Die SuS müssen genau aufeinander achten, das Spiel sollte langsam gespielt werden. (Quelle: Spiele für mehr Respekt S. 60, Portmann, Rosemarie, Don Bosco Medien GmbH, 2014)
Erarbeitung	Die SuS durchlaufen Stationen zum Thema Respekt und Achtsamkeit im Internet. Zur Auswahl stehen 9 Stationen, die in Kleingruppen (max. 4 SuS / Gruppe) durchlaufen werden sollen. Die Stationen werden in der Regel nach 15 Minuten gewechselt. Sie können auch weniger Stationen auswählen und mehr Zeit für einzelne ausgewählte Stationen einplanen. Für einige Stationen ist ein Internetzugang und ein Tablet/PC notwendig, siehe Markierung: = ja, = nur für die Recherche eines Links, evtl. auch über Handy möglich Legen Sie an den Stationen die Stationenbeschreibungen sowie ausreichend Plakate/Blätter zum Notieren der Ergebnisse aus. Für die Station „Keine Chance für Hater, Trolle und Shitstorms!“ gibt es ein Lösungsblatt.
Sicherung	Die SuS fassen die Ergebnisse der Station, an der sie sich zuletzt befinden, zusammen. Eindrücke oder weitere Anmerkungen können von den anderen Gruppen ergänzt werden. Abschließend kann die sehr gute Dokumentation des BR zum Thema „Warum haten wir so viel im Netz?“ **http://story.br.de/hater-im-netz/** gezeigt werden, die alle bearbeiteten Aspekte (Anonymität, Impulskontrolle, das Fehlen von F2F) noch einmal anschaulich zusammenfasst.

Handlungsoptionen gegen Hasskommentare im Netz

Als einzelner Nutzer:

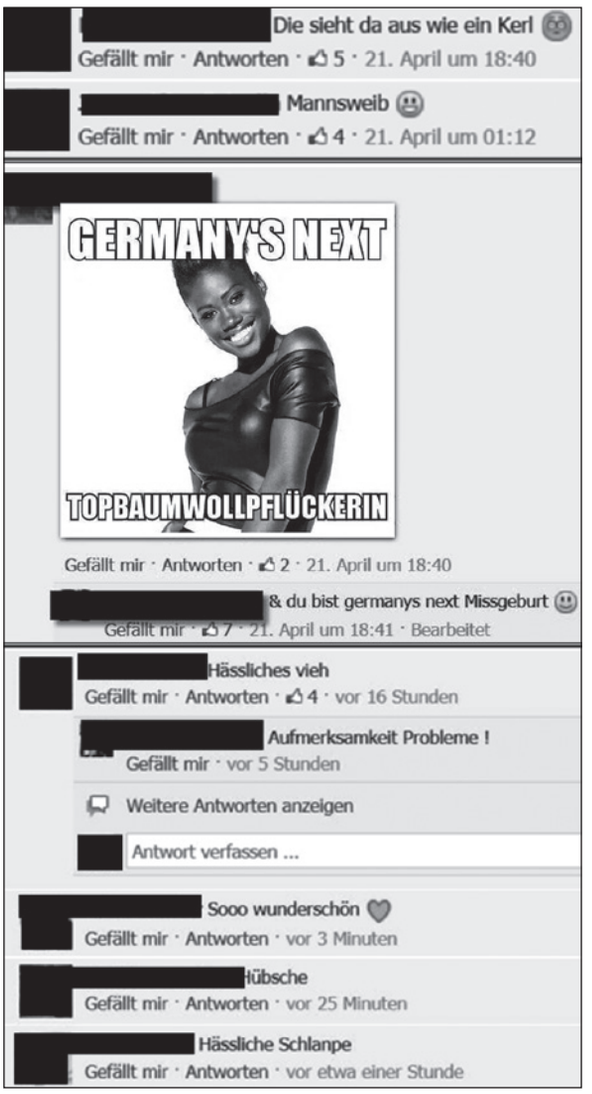
- Hasskommentar sowie Person melden
- Hasskommentar direkt löschen
- Hasskommentar stehen lassen (damit andere ihn sehen und darauf reagieren können)
- Gegenkommentar schreiben (Achtung: selbst nicht beleidigen!)
- eigene Kommentarkultur reflektieren

Als Betreiber eines Dienstes:

- Kommentarfunktion ausschalten, zumindest für Beiträge, von denen man weiß, dass sie große Entrüstung hervorrufen können
- Kommentarfunktion schließen, wenn Kommentare aus dem Ruder laufen und dies auch begründen
- Meldefunktion gut sichtbar machen und häufig darauf hinweisen
- strengere Regeln für Online-Kommentare (Forderung des Deutschen Presserates nach einer Novellierung des Pressekodex für das Internet)

Beispiel für eine gesperrte Kommentarfunktion auf einer Webseite.

Station: Am digitalen Pranger



Aufgabe:

- Lest euch die Einträge auf der Facebook-Seite der GNTM-Teilnehmerin Aminata durch.
- Wie fühlt sich Aminata? Schreibt einen Tagebucheintrag aus Sicht von Aminata.
- Lest euch die Texte gegenseitig vor und sammelt die Gefühle, die beschrieben werden.

Quelle: Screenshot facebook; https://www.facebook.com/Aminata.Topmodel.2014/timeline?ref=page_internal, Stand: 21.04.2014

Station: Keine Chance für Hater, Trolle und Shitstorms!

Aufgabe: „Don't feed the trolls!" ist oft in Internetforen zu lesen.
Was kann man tun gegen Hass im Netz?
Als einzelner **Nutzer**, als **Gesellschaft,** aber auch als **Anbieter** eines Dienstes?

Sammelt eure Ideen in einer Mindmap.

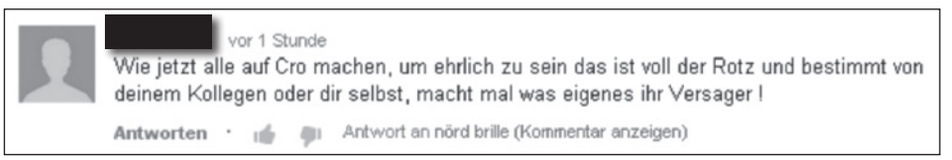
Station: Online-Redaktion

Aufgabe: Stellt euch vor, ihr seid im Reaktionsteam einer Online-Redaktion und ihr entscheidet darüber, welche Kommentare freigegeben werden sollen und welche nicht. Entscheidet bei jedem einzelnen Beispiel und vor allem: Begründet eure Entscheidung!

Beispiel 1

Beispiel 2

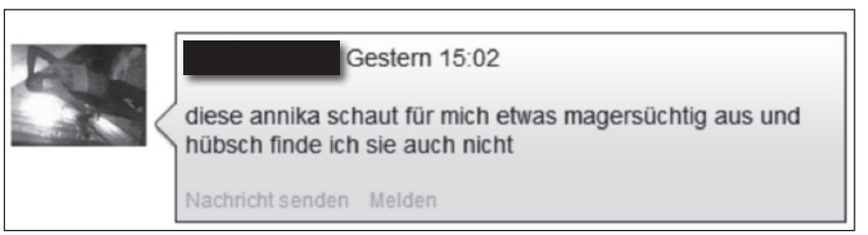
Beispiel 3



Beispiel 4

Beispiel 5

Beispiel 6



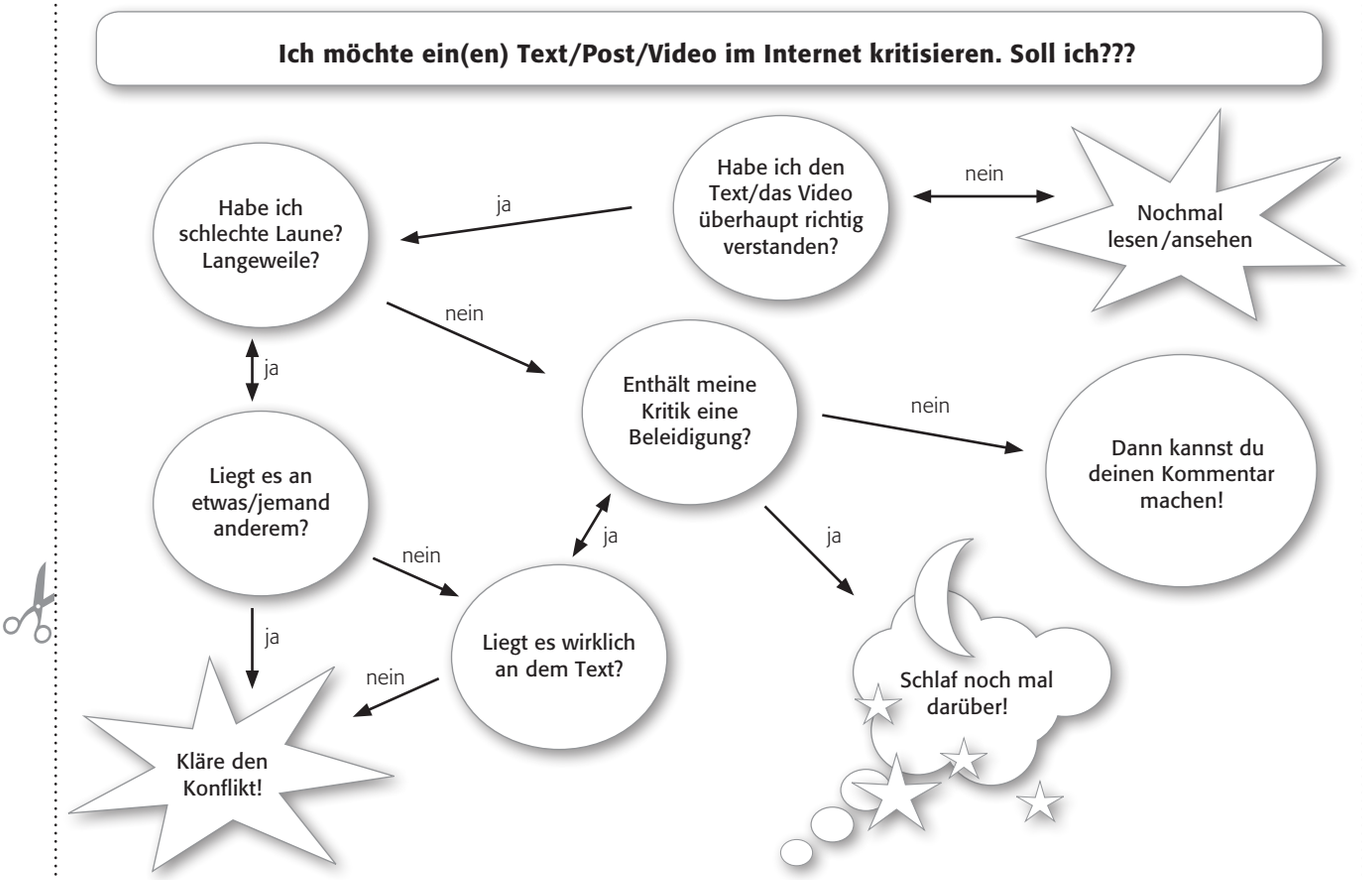
Quelle: Die Beispiele stammen von facebook.de, bravo.de, youtube.de

Station: Hab deine Emotionen im Griff!

Aufgabe: Ihr wollt einen Text/ein Bild/ein Video im Internet kritisieren.

- Was solltet ihr dabei beachten?
- Welche Gefühle leiten euch?
- Wie schafft ihr es, sachlich Kritik zu äußern?

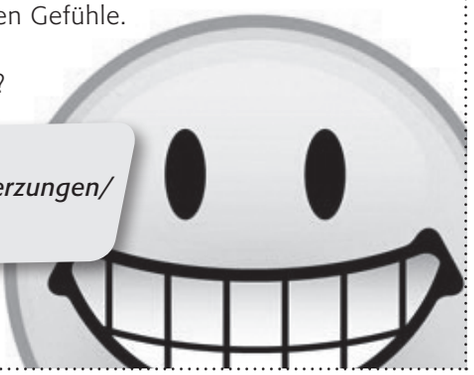
▶ *Überlegt euch jeder ein anderes Beispiel und erklärt euch das Schaubild gegenseitig.*



Station: Emoticon-Scharade – Gefühle gibt es auch im Netz

Aufgabe: Die eine Hälfte eurer Gruppe malt Emoticons auf Zettel, die andere Häfte zieht jeweils ein Emoticon und versucht, es mit Mimik und Gestik nachzustellen (dies kann per Handyfoto festgehalten werden).
Beschreibt euch gegenseitig die Mimik und Gestik für die dargestellten Gefühle.
Welche waren einfach, welche schwer zu verstehen?
Wie kann man es schaffen, im Internet Gefühle richtig auszudrücken?

Auf der Webseite ***www.chatten-ohne-risiko.net/wissen/abkuerzungen/*** *könnt ihr euch Ideen für Smileys holen.*



Station: Blogregeln

Aufgabe: Stellt euch vor, ihr betreibt ein Blog. Welche drei Kommentarregeln zum guten Umgang miteinander würdet ihr aufstellen? Sammelt auf einem Plakat.

TIPP: *Hier könnt ihr euch Anregungen holen, falls ihr nicht weiterkommt*
http://blog.tagesschau.de/kommentarrichtlinien/

Station: Love is in the web

Aufgabe: Nett zueinander sein ist gar nicht so schwer. Denkt einfach darüber nach, was euch selbst gut tut. Sammelt schöne, liebe, nette Abkürzungen, Emojis, Sätze, Fotos, Filme und bastelt eine Collage damit (für eine digitale Collage könnt ihr die App Pic Collage oder das Programm Glogster nutzen http://edu.glogster.com).

Station: Gutes Netzkarma

Aufgabe: Schaut euch den Spot Kindness Boomerang an:
http://bit.ly/1be70P9

Die Pfadfinder tun es und auch YouTuber Le Floid ruft dazu auf: Jeden Tag eine gute Tat tun! Warum nicht mal im Netz? Wie könnte eine gute Tat im Netz aussehen? Sammelt eure Ideen auf einem Plakat.

Hier findet ihr Ideen: Onlineaufruf zum Smile mob, sich für etwas engagieren im Netz, eine Gruppe gründen, die sich für etwas einsetzt was euch wichtig ist, einen kleinen Betrag für etwas spenden, eine Online-Petition unterzeichnen, Apps Happier oder Little Bliss.

Station: YouTuber gegen Hater

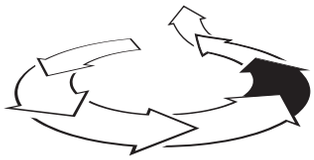
Aufgabe: Einige YouTube-Stars haben sich mit dem Problem des Hatens auf YouTube beschäftigt und dazu Stellung genommen. Schaut euch die Videos an und sammelt, was die drei YouTuber zu folgenden Punkten sagen.

Diskutiert anschließend das Thema:
Nützt Realnamenpflicht gegen Onlinehass oder nicht?

Gründe für das Haten	Realnamenpflicht im Internet

YouTuber: **Le Floid** „Schwul“: **http://bit.ly/1jmiEIw**
Space Radio „Warum Hater haten“: **http://bit.ly/1olcNLw**
Coldmirror „KRAMSS – Youtube Kommentare, Hate/Troll-Kultur“: **http://bit.ly/1hrgNYa**

Methodisch-didaktische Hinweise



5 Wertekonflikte thematisieren

Beschreibung zu Projekt 4: Wie soll ich mich entscheiden?

Kompetenzen	**Die SuS lernen, sich mit schwierigen Situationen auseinanderzusetzen und auf Grundlage ihrer Wertvorstellungen Entscheidungen zu treffen.**
Zeit	45 Minuten
Methoden	Wertediskussion
Material	Kärtchen, Dilemma-Beispiele ausschneiden
Zugang Internet/PC	Nein
Einstieg	In einem *Sitzkreis* schreiben die SuS auf 3 Kärtchen die 3 für sie wichtigsten Werte (z. B. Familie, Frieden, Gesundheit, Ehrlichkeit etc.). *Sammlung* an der Tafel (Strichliste) oder mit dem Programm **www.wordle.net.** *Auswertung:* Welche 3 Werte sind für die Klasse am wichtigsten? Was sagt das über die Klasse aus? **Hinweis:** Je nach Wissensstand der SuS klären Sie vor der Übung, was ein „Wert" ist und wozu Werte da sind. Werte können als häufig unbewusste Orientierungsstandards und Leitvorstellungen bezeichnet werden. Sie können auch die Übersicht „Wertefelder" aus der Einleitung verwenden.
Erarbeitung	**Wie würden sich Ihre SuS entscheiden?** Die Dilemma-Beispiele dienen dazu, den SuS Denkanstöße zu geben, über Fragestellungen nachzudenken, bei denen es kein einfaches und auch kein eindeutiges Ja oder Nein als Antwort gibt. Sie können eine eigene Stunde mit ausgewählten Entscheidungs-Situationen durchführen oder sie am Ende einiger Arbeitsblätter als wiederkehrende Methode einsetzen. **Methode „Entscheidungsfindung":** 1. Ein Beispiel wird ausgeteilt oder vorgelesen. 2. Probeabstimmung: Was soll die Person tun? Die SuS stimmen per Handzeichen ab. 3. Begründungen finden für die Entscheidung im Plenum. Die Argumente werden stichwortartig auf der Tafel festgehalten. 4. Analyse der Argumente im Bezug auf Werte (siehe Wertesammlung): Welche Werte stecken hinter den Argumenten? Welche Werte werden hier außer Acht gelassen? Welche Werte kollidieren miteinander? Welche Werte beeinflussen unsere Entscheidungen? 5. Schlussdiskussion: Die Ausgangsfrage wird nochmals zur Abstimmung gestellt. Es wird sichtbar, ob und wie sich Meinungen verändert haben und welche Begründungen überzeugend sind. Wichtig ist auch zu thematisieren, welche Konsequenzen oder Konflikte die jeweilige Entscheidung mit sich bringt.. Am Ende der Übung kann auch diskutiert werden, ob man aus der Dilemma-Situation herauskommen könnte. Quelle: Methode modifiziert nach Gugel, Günther; Didaktisches Handbuch, Werte vermitteln – Werte leben; Berghof Foundation
Sicherung	**Auswertung:** Welche Entscheidungen waren für die SuS am schwierigsten? Warum? **Zusatzaufgabe/Hausaufgabe:** Die SuS können eigene Entscheidungs-Situationen entwerfen und diese der Klasse vorstellen. **So entwirft man ein Werte-Dilemma:** Liegt eine Zwangslage/Zwickmühle vor? Lassen sich keine leichten Auswege aus der Zwangslage/Zwickmühle finden? Ist die Geschichte kurz und verständlich dargestellt (max. eine halbe Seite)? Wird Neugier, Empathie und Spannung ausgelöst? Haben die beteiligten Personen Namen? Quelle: Günther Gugel: Didaktisches Handbuch, Werte vermitteln – Werte leben, S.83 **TIPP:** Kartenspiel zum Entscheidungslernen **http://www.bpb.de/shop/lernen/spiele/34263/jetzt-mal-ehrlich**

Wie soll ich mich entscheiden?

Konflikt: Cyber-Mobbing

Die Klasse 7b der Uhland-Realschule hat einen neuen Schüler bekommen – Alexander aus der Ukraine. Er ist schüchtern und spricht nur gebrochen Deutsch. Zwei Tage vor einer gemeinsamen Klassenfahrt sieht Tom, dass Ole, ein anderer Klassenkamerad, den Neuen bei Facebook auf einem Bild verlinkt hat, das einen Kothaufen zeigt. Unter dem Bild ist zu lesen: „Der stinkt". Tom wurde von Ole bereits selbst gemobbt, beleidigt und bedroht.

Soll Tom etwas unternehmen?

Konflikt: Verlorenes Handy

Lisa findet in der Umkleidekabine ihres Hockeyvereins ein nicht gesperrtes Smartphone. Sie will nachsehen, ob sie vielleicht an Informationen kommt, die auf den/die BesitzerIn hindeuten. Dazu liest sie die WhatsApp-Nachrichten und erfährt, dass das Handy Karla gehört, einem Mädchen aus ihrem Team. Karla tauscht Liebesnachrichten mit Luka aus, einem Spieler der Jungenmannschaft, der aber eigentlich seit zwei Jahren mit Frida zusammen ist.

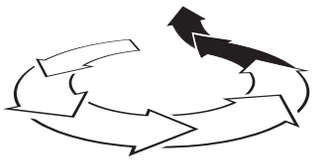
Soll sie Frida informieren?

Konflikt: Anonymer Hass

Paul ist ein leidenschaftlicher Parcourer und YouTuber. Er stellt regelmäßig Videos online, in denen er die besten Parcourplätze in seiner Stadt vorstellt. Unter einem Video postet ein anonymer Teilnehmer, dass Paul ein Anfänger sei, total unsportlich und für die Parcourszene eine echte „Schande". Paul ist total sauer, auch weil er nicht weiß, wer der Hater ist. Wenn Anonymität im Netz verboten wäre, gäbe es sicher auch viel weniger Hasskommentare, denkt sich Paul.

Sollte Anonymität im Netz verboten werden?

Methodisch-didaktische Hinweise



6 Ethos von Fairness und Respekt in der Community entwickeln
7 Aushandeln und begründen, welche Regeln gelten sollen

Beschreibung zu Projekt 5: Knigge 2.0

Kompetenzen	**Die SuS denken über Prinzipien einer fairen Netzgesellschaft nach. Sie können Regeln für den guten Umgang in der Netzgemeinschaft formulieren.**
Zeit	45 Minuten
Methoden	Plakatpräsentation
Material	Plakate
Zugang Internet/PC	Nein
Einstieg	Der Einstieg in die Stunde beginnt mit einer Imaginationsübung, die Sie anmoderieren. **Wie sollte eine ideale Community aussehen? (Imaginationsübung)** **Die faire Online-Gesellschaft** nach John Rawls „Theorie der Gerechtigkeit". *Angenommen, ihr sollt die Grundregeln einer neuen (Online-)Community festlegen, wisst aber nicht, welche Eigenschaften ihr selbst besitzt und in welcher Situation ihr euch befindet. Wie sollte diese Community aussehen?* Weitere Informationen dazu finden Sie in den Sachinformationen in Kapitel 5. Lassen Sie die SuS in Kleingruppen fünf Minuten lang beraten und drei Grundregeln aufstellen, die sie festlegen wollen würden. Alle Gruppen stellen ihre Regeln vor. Gibt es Gemeinsamkeiten? Der Vorteil eines solchen fiktiven Gerechtigkeitsmodells ist es, dass Personen sich auf faire Regeln, unabhängig von eigenen Interessen und Positionen, einigen können. Auf der Webseite **http://medien-knigge.de** können die SuS selbst Vorschläge einbringen, wie der Umgang im Web miteinander aussehen soll, sowie bereits existierende Vorschläge gewichten. Die Vorschläge können mit den Grundregeln der SuS abgeglichen werden.
Erarbeitung	Mangelnde Höflichkeit und Achtung füreinander im Netz wird heute häufig beklagt. Zur Zeit Adolph Knigges gab es noch kein Internet. Soziale Regeln für den Umgang mit Menschen gelten allerdings noch heute und können auf das Netz übertragen werden. Die SuS übersetzen die alten Regeln nun in neue Verhaltenstipps für das Internet. Lassen Sie die Vorschläge für die Formulierungen z. B. in Partnerarbeit erarbeiten. Ein Dokument mit Formulierungsvorschlägen zum Vergleich finden Sie auf **www.klicksafe.de/medienethik** *Information:* Knigge im Projekt Guttenberg: **http://gutenberg.spiegel.de/buch/3524/1www.planet-wissen.de/alltag_gesundheit/essen/tischetikette/freiherr_von_knigge.jsp**
Sicherung	Die Tipps sollen vorgelesen, auf Plakate geschrieben, kreativ gestaltet und im Klassenzimmer oder im Schulhaus aufgehängt werden. **Quelle Infokasten AB:** In: Wikipedia, Die freie Enzyklopädie. Bearbeitungsstand: 12. Mai 2014, 08:05 UTC. URL: http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Adolph_Knigge&oldid=130321456 (Abgerufen: 13. Mai 2014, 12:18 UTC) **Bildquelle:** By Adolph Knigge (Deutsches Textarchiv aufgerufen am 1. Juli 2013) [Public domain], via Wikimedia Commons

klicksafe.de

Knigge 2.0

„Knigge"
1788 erschien die erste Ausgabe des wohl bekanntesten Werkes über den Umgang mit Menschen (heute einfach kurz als „Knigge" bekannt). In seinem Werk gibt Adolph Knigge Tipps für Höflichkeit, Respekt und gute Umgangsformen.

Aufgabe1: Der „Knigge" von anno dazumal ist auch heute noch von Bedeutung. Schreibe den original Knigge-Text um und formuliere daraus Tipps für das Verhalten im Internet heute.

So steht's bei Knigge	**Etikette im Netz: eigener Text**
„… setze Dich immer in Gedanken in andrer Leute Stelle!"	z. B. Überlege dir, wie sich der andere fühlt, der auf der anderen Seite sitzt und den du nicht sehen kannst.
Regeln beim Briefwechsel: „… Ein einziges hingeschriebenes, unauslöschliches Wort (…) hat manches Menschen Ruhe und oft auf immer den Frieden einer Familie zerstört."	
„Die Hauptsache kömmt immer darauf an, leicht in den fremden Ton mit einzustimmen und nichts auskramen, nichts geltend machen zu wollen, was da nicht verstanden oder nicht geschätzt wird."	
„Habe stets ein gutes Gewissen!"	
„Vermeide Zweideutigkeiten!"	
„Schrecke, zerre, beunruhige und necke niemand!"	
„Trage keine Nachrichten aus einem Hause in das andre!"	
„Nimm nicht Teil an fremdem Spotte!"	

(Quelle: in Anlehnung an Scout, 2013, S.18f. sowie eigene Anpassungen und Erweiterungen)

Aufgabe 2: Erstellt Plakate aus euren selbst formulierten Tipps!

Baustein 1 | Privatsphäre und Big Data
• ***Baustein 2 | Verletzendes Online-Verhalten***
Baustein 3 | Mediale Frauen- und Männerbilder

Endnoten

[1] Vgl. **Schües,** 2013, S. 210.
[2] Vgl. **Hausmanninger,** 2002, S. 27.
[3] Vgl. **Herrmann,** 2013, S. 111ff.; **Pollmann,** 2010, S. 70; **Schäfer,** 2013, S. 134f.; sowie **Hausmanninger,** S. 29.
[4] Vgl. **Pollmann,** 2010, S. 67ff.
[5] **Ebd.,** S. 67.
[6] Vgl. **Herrmann,** 2013, S. 112.
[7] Vgl. **ebd.,** 2013, S. 112ff.
[8] **Kapust,** 2013, S. 139.
[9] Vgl. **ebd.**
[10] Vgl. **Marks,** 2013, S. 136f.
[11] Vgl. **Wagner/Brüggen,** 2012, S. 3.
[12] Vgl. bei **Hausmanninger,** 2002, S. 26.
[13] In Anlehnung an **Willard,** 2007.
[14] Vgl. **Pollmann,** 2010, S. 69.
[15] Vgl. **Herrmann,** 2013, S. 113f.
[16] Vgl. **Pollmann,** 2010, S. 68.
[17] Vgl. **Wagner/Brüggen/Gerlicher/Schemmerling,** 2012, S. 6.
[18] Vgl. **Schweizer/Klein,** 2008, S. 162.
[19] Vgl. **Sander/Haarmann/Kühmichel,** 2011.
[20] Vgl. **Kretschmer,** o.J.
[21] Vgl. **Sander/Haarmann/Kühmichel,** 2011.
[22] **Pollmann,** 2010, S. 200.
[23] Nach **Pollmann,** 2010, S. 200.
[24] Vgl. **Werner,** 2011, S. 542ff.
[25] Vgl. **Pollmann,** 2010, S. 201ff.
[26] Vgl. **Görzig,** 2011, S. 3.
[27] Vgl. **ebd,** S. 1 sowie **Livingstone/Haddon/Görzig/Ólafsson,** 2011a, S. 42.
[28] Vgl. **Eisenschmidt,** 2012, S. 127.
[29] Vgl. **Schäfer,** 2013, S. 135f.
[30] Vgl. **Rack/Fileccia,** 2012, S. 9.
[31] **Rorty,** 1989, S. 16.
[32] **Schweizer/Klein,** 2008, S. 163.
[33] Vgl. **Grau,** 2008, S. 33ff.
[34] Vgl. **Lapidot-Lefler/Barak,** 2012.
[35] Vgl. **Werner,** 2011, S. 544ff.
[36] **Friedman,** 1993.
[37] **Pauer-Studer,** 1996, S. 268.
[38] **Birnbacher,** 2003, S. 80.
[39] Bspw. **Kohlen/Kumbruck,** 2008.
[40] Vgl. **Conradi,** 2001, S. 225.
[41] Vgl. **Rawls,** 1979, S. 160.