



Felix Paschel | Mary Schultz |
Maria von Salisch | Jan Pfetsch

Cybermobbing, Hatespeech, Sexting und Cybergrooming

Online-Interaktionsrisiken
von Kindern und Jugendlichen
aus psychologischer Sicht

BELTZ JUVENTA

Das vorliegende Buch entstand im Rahmen des Verbundprojekts Sicherheit für Kinder in der digitalen Welt: Regulierung verbessern, Akteure vernetzen, Kinderrechte umsetzen (SIKID, <https://sikid.de/>). Das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) förderte das Projekt vom September 2021 bis Dezember 2024 unter dem Förderkennzeichen 13N15885. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Publikation liegt bei den Autor:innen.

GEFÖRDERT VOM



Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Der Text dieser Publikation wird unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung 4.0 International (CC BY 4.0)** veröffentlicht. Den vollständigen Lizenztext finden Sie unter: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>

Verwertung, die den Rahmen der **CC BY 4.0 Lizenz** überschreitet, ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig. Die in diesem Werk enthaltenen Bilder und sonstiges Drittmaterial unterliegen ebenfalls der genannten Creative Commons Lizenz, sofern sich aus der Quellenangabe / Abbildungslegende nichts anderes ergibt. Sofern das betreffende Material nicht unter der genannten Creative Commons Lizenz steht und die betreffende Handlung nicht nach gesetzlichen Vorschriften erlaubt ist, ist für die oben aufgeführten Weiterverwendungen des Materials die Einwilligung des jeweiligen Rechteinhabers einzuholen.



Dieses Buch ist erhältlich als:
ISBN 978-3-7799-8751-2 Print
ISBN 978-3-7799-8752-9 E-Book (PDF)
DOI 10.3262/ ISBN 978-3-7799-8752-9

1. Auflage 2025

© 2025 Beltz Juventa
in der Verlagsgruppe Beltz · Weinheim Basel
Werderstraße 10, 69469 Weinheim, service@beltz.de
Einige Rechte vorbehalten

Herstellung: Myriam Frericks
Satz: Datagrafix, Berlin
Druck und Bindung: Beltz Grafische Betriebe, Bad Langensalza
Beltz Grafische Betriebe ist ein Unternehmen mit finanziellem Klimabeitrag
(ID 15985-2104-1001)
Printed in Germany

Weitere Informationen zu unseren Autor:innen und Titeln finden Sie unter: www.beltz.de

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|----|
| Szenarienverzeichnis | 10 |
| Abbildungsverzeichnis | 11 |
| Tabellenverzeichnis | 12 |
| Vorwort | 13 |
| 1 Einleitung | 17 |
| 2 Online-Interaktionsrisiken | 22 |
| 2.1 Cybermobbing | 26 |
| 2.2 Online-Hatespeech | 30 |
| 2.3 Non-konsensuales Sexting | 34 |
| 2.4 Cybergrooming | 37 |
| 2.5 Zusammenfassung | 42 |
| 3 Entwicklung des Verständnisses von Online-Interaktionsrisiken | 44 |
| 3.1 Entwicklungsaufgaben werden in digitalen Medien bearbeitet | 45 |
| 3.2 Wann und wie entwickeln Kinder eine fortgeschrittene Theory of Mind? | 51 |
| 3.3 Wann und wie entwickeln Kinder ein Verständnis von Fakeprofilen? | 56 |
| 3.4 Wann und wie entwickeln Kinder ein Verständnis von Privatheit? | 65 |
| 3.5 Zusammenfassung | 71 |
| 4 Altersgruppen und Interaktionsrisiken | 73 |
| 4.1 Frühe Kindheit: Fokus elterlicher Einfluss auf Risiken kindlicher Mediennutzung | 73 |
| 4.1.1 Mediennutzung bereits in der frühen Kindheit | 74 |
| 4.1.2 Online-Interaktionsrisiken durch elterlichen Einfluss: Sharenting | 76 |
| 4.2 Mittlere Kindheit: Fokus Cybergrooming | 77 |
| 4.2.1 Mediennutzung | 77 |
| 4.2.2 Cybergrooming | 81 |
| 4.2.3 Cybergrooming-Szenarien | 95 |
| 4.2.4 Fazit zu Cybergrooming in der mittleren Kindheit | 98 |

| | | |
|----------|---|------------|
| 4.3 | Frühe Adoleszenz: Fokus Cybermobbing | 100 |
| 4.3.1 | Mediennutzung | 100 |
| 4.3.2 | Cybermobbing als Interaktionsrisiko im Jugendalter | 103 |
| 4.3.3 | Cybermobbing-Szenarien | 109 |
| 4.3.4 | Fazit zu Cybermobbing in der frühen Adoleszenz | 111 |
| 4.4 | Späte Adoleszenz: Fokus Online-Hatespeech und non-konsensuales Sexting | 113 |
| 4.4.1 | Mediennutzung | 114 |
| 4.4.2 | Online-Hatespeech | 116 |
| 4.4.3 | Online-Hatespeech-Szenarien | 122 |
| 4.4.4 | Fazit zu Online-Hatespeech in der späten Adoleszenz | 125 |
| 4.4.5 | Non-konsensuales Sexting | 126 |
| 4.4.6 | Non-konsensuales-Sexting-Szenarien | 133 |
| 4.4.7 | Fazit zu non-konsensuellem Sexting in der späten Adoleszenz | 136 |
| 5 | Zusammenhänge der digitalen Interaktionsrisiken | 138 |
| 5.1 | Konzeptionelle und theoretische Verknüpfungen der Online-Interaktionsrisiken | 139 |
| 5.1.1 | Öffentlichkeit der Online-Interaktionsrisiken | 141 |
| 5.1.2 | Unvorhersehbarkeit und Unkontrollierbarkeit durch Affordanzen der Onlinekommunikation | 142 |
| 5.1.3 | Verschmelzung von Online- und Offline-Kontexten | 143 |
| 5.2 | Empirische Zusammenhänge | 144 |
| 5.2.1 | Exzessive Internetnutzung | 145 |
| 5.2.2 | Selbstwertgefühl, soziale Akzeptanz und Onlinekontakt mit Fremden | 146 |
| 5.2.3 | Sensation Seeking und Online Disinhibition | 147 |
| 5.2.4 | Medienerziehung, Medienbegleitung, vermittelte Werte und (kritische) Medienkompetenz | 149 |
| 5.3 | Zusammenfassung | 153 |
| 6 | Präventions- und Interventionsansätze | 154 |
| 6.1 | Technische und strukturelle Präventions- und Interventionsansätze | 156 |
| 6.2 | Bildungsangebote zur Reduktion von Cybermobbing, Online-Hatespeech, non-konsensuellem Sexting und Cybergrooming | 158 |
| 6.3 | Risikospezifische pädagogische Präventions- und Interventionsangebote | 161 |
| 6.3.1 | Präventionslandschaft Cybermobbing | 161 |

| | |
|---|------------|
| 6.3.2 Präventionslandschaft Online-Hatespeech | 163 |
| 6.3.3 Präventionslandschaft non-konsensuales Sexting | 164 |
| 6.3.4 Präventionslandschaft Cybergrooming | 166 |
| 6.4 Risikoübergreifende Präventions- und Interventionsangebote: Bystander im Fokus | 168 |
| 6.5 Zusammenfassung | 173 |
| 7 Fazit | 175 |
| 7.1 Limitationen | 178 |
| 7.2 Forschungsbedarfe und Empfehlungen für zukünftige Forschung | 180 |
| 7.3 Empfehlungen für die Praxis | 190 |
| Literatur | 193 |

Szenarienverzeichnis

| | | |
|---------------|--|-----|
| Szenario 2.1 | Wiederholte Beleidigungen unterstützt durch mehrere Personen | 30 |
| Szenario 2.2 | Hasspostings auf Instagram | 32 |
| Szenario 2.3 | Non-konsensuale Verbreitung von Bildmaterial in der Schule | 36 |
| Szenario 2.4 | Gemeinsames Interesse | 41 |
| Szenario 4.1 | Männlicher Betroffener | 96 |
| Szenario 4.2 | Jugendlicher als Ausübender | 97 |
| Szenario 4.3 | Versuchter Kontaktabbruch | 98 |
| Szenario 4.4 | Veröffentlichung von Bildmaterial ohne Einverständnis | 110 |
| Szenario 4.5 | Sozialer Ausschluss, Demütigung auf YouTube und Offlinemobbing | 111 |
| Szenario 4.6 | Negative Stereotypisierung auf Instagram | 123 |
| Szenario 4.7 | Holocaust-Leugnung auf einer Internetseite | 124 |
| Szenario 4.8 | Hatespeech in einem Onlinegame | 125 |
| Szenario 4.9 | Pressured Sexting | 134 |
| Szenario 4.10 | Non-konsensuale Weiterleitung und unerwünschter Erhalt intimer Fotos | 135 |
| Szenario 4.11 | Non-konsensuale Weiterleitung unter besten Freundinnen | 136 |
| Szenario 5.1 | Einvernehmliches Sexting, non-konsensuale Weiterleitung und Cybermobbing | 139 |

Vorwort

Vor ein paar Jahren nahm eine Vierzehnjährige ein erotisches Video von sich auf und schickte es einem Jungen, der sie darum gebeten hatte. Er war der Kumpel ihres eigentlichen festen Freundes und sie hatten sich nur über Skype und Facebook kennengelernt, da er in einem anderen Bundesland lebte. Dieser schickte das Video an einen Freund weiter, und so entstand eine Kette der Weiterleitung, bis schließlich ein Großteil ihrer Schule von dem Video wusste. Sie wurde daraufhin von ihren Mitschüler:innen gemieden, fotografiert, absichtlich angerempelt und Zielfigur einer WhatsApp-Gruppe, in der ihre Mitschüler:innen über sie herzogen. Das passierte „Laura“ im Jahr 2013¹. Damals noch recht unbekannt war der Begriff „non-konsensuales Sexting“ als ein Beispiel von Online-Interaktionsrisiken. Heutzutage spielen Online-Interaktionsrisiken eine immer größere Rolle aufgrund der hohen Medienausstattung, häufigen Onlinekommunikation und schnellen Veränderung der Online-Angebote, die Vernetzung und Austausch ermöglichen.

Die tägliche Internetnutzung ist mittlerweile zu einem festen Bestandteil der Lebensrealität der Jugend in Deutschland geworden. Soziale Interaktionen finden nicht mehr nur auf dem Schulhof, im Sportverein oder im Jugendzentrum statt, sondern zu einem erheblichen Teil in virtuellen Räumen. Neben den Vorteilen, die die permanenten Vernetzungsmöglichkeiten mit sich bringen, tun sich mit dieser Realität doch auch neue Risiken auf. Wir befinden uns in einer Zeit, in der sich das Internet für so viele als essenziell etabliert hat. Gleichzeitig kommen die (halb-)staatlichen Stellen der Medienregulation kaum hinterher, wenn es darum geht, diese virtuelle Welt für Kinder und Jugendliche sicher zu gestalten. In den Schulen herrscht Lehrkräftemangel und Rahmenlehrpläne sind so eng getaktet, dass die Förderung kritischer Medienbildung kaum Platz findet. Auch Eltern können ihren Kindern in vielen Fällen nicht den Schutz und die Befähigung gewähren, die sie ihnen in der realen Welt geben können, denn viele Elterngenerationen sind ohne das Internet in seiner heutigen Form – mit Nutzer:innen als aktiv Mitgestaltende und unzähligen Interaktionsmöglichkeiten – aufgewachsen oder sehen sich durch technische Entwicklungen, Anwendungen und Trends der Mediennutzung überfordert, um eine umfassende Medienerziehung zu leisten.

Das vorliegende Buch setzt sich mit zentralen Risiken auseinander, mit denen Kinder und Jugendliche bei ihren Interaktionen im Internet konfrontiert werden können, eben mit Online-Interaktionsrisiken. Im Speziellen werden Cybermobbing, Online-Hatespeech, non-konsensuales Sexting und Cybergrooming

1 <https://www.zeit.de/2014/26/cybermobbing-pubertaet-erotikvideo> (zuletzt aufgerufen am 30.08.2024)

entlang der Entwicklungsphasen frühe und mittlere Kindheit sowie frühe und späte Adoleszenz betrachtet. Im Verlauf der emotionalen, sozialen und kognitiven Entwicklung sind Kinder und Jugendliche aufgrund ihrer Kompetenzen, Ressourcen aber auch Vulnerabilitäten unterschiedlich stark durch diese Art der Online-Risiken gefährdet. Nicht nur in ihrer Rolle als Betroffene kann die Konfrontation mit den genannten Phänomenen teils schwerwiegende und auch nachhaltige Konsequenzen für ihre weitere Entwicklung haben. Auch für ein besseres Verständnis der Bystander (also Zuschauer:innen), die für die Eindämmung der Schikanen von zentraler Bedeutung sind, lohnt ein Blick auf die entwicklungspsychologischen Hintergründe.

Dieses Buch bereitet entwicklungs- und medienpsychologische Theorien und Forschungsergebnisse mit Bezug zu Cybermobbing, Online-Hatespeech, non-konsensuellem Sexting und Cybergrooming von Kindern und Jugendlichen lesefreundlich auf. Vorgestellt werden Besonderheiten und Gemeinsamkeiten der verschiedenen Online-Interaktionsrisiken bezogen auf psycho-soziale Prädiktoren und Konsequenzen sowie bezogen auf unterschiedliche Entwicklungsphasen von Kindern und Jugendlichen. Auf dieser Grundlage werden wirksame Präventions- und Interventionsmaßnahmen vorgestellt beziehungsweise hergeleitet, wo evaluierte Maßnahmen fehlen.

Das Buch entstand im Rahmen des interdisziplinären Projekts SIKID², zu dessen Team auch Jurist:innen, Kommunikationswissenschaftler:innen und Ethiker:innen zählen und das die Stärkung von Kinderrechten als zentrales Querschnittsanliegen in der Forschung und der Medienregulierung betrachtet. Unter anderem vor diesem Hintergrund haben sich die Autor:innen mit ihrer ethischen Verantwortung auseinandergesetzt, die mit der (Open-Access-)Publikation von Forschungsergebnissen zu sensiblen Themen einhergeht. Insbesondere kann eine missbräuchliche Nutzung der dargestellten Inhalte zu Cybergrooming nicht ausgeschlossen werden, da sie auch die Darstellung von Strategien von Täter:innen und die Verknüpfung zu entwicklungspsychologischen Faktoren beinhalten, die das Funktionieren dieser Strategien zumindest teilweise erklären. Gleichzeitig sind es auch Vulnerabilitäten, die als wirkmächtige Ansatzpunkte für Prävention, Beratung und Regulierung für den Kinder- und Jugendschutz genutzt werden können. Interventionen, die lediglich eine Verbesserung der Medienkompetenz sowie eine erhöhte Medienkontrolle durch Eltern fordern, greifen zu kurz. Wir

2 <https://sikid.de/> (zuletzt aufgerufen am 30.08.2024). Das Verbundprojekt *Sicherheit für Kinder in der digitalen Welt: Regulierung verbessern, Akteure vernetzen, Kinderrechte umsetzen* (SIKID), Teilvorhaben an der Technischen Universität Berlin *Analyse digitaler Kontakt- und Interaktionsrisiken im Entwicklungsverlauf und Förderung digitaler Zivilcourage* (SIKID-Psychologie) wird vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) unter dem Förderkennzeichen 13N15885 mit der Laufzeit von September 2021 bis Dezember 2024 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Publikation liegt bei den Autor:innen.

sind auch vor dem Hintergrund der Existenz expliziter Anleitungen von Cybergroomer:innen für Cybergroomer:innen und der durch moderne Technologien relativ leicht zu beschaffenden Informationen zu dem Ergebnis gekommen, dass der präventive Nutzen dieser Publikation die potenziellen Kosten überwiegt – zumal es sich um eine Übersichtsarbeit handelt, für die bereits publizierte Erkenntnisse zusammengetragen worden sind. Für diesen Entscheidungsprozess haben wir sowohl projektintern als auch mit externen Expert:innen diskutiert, bei denen wir uns an dieser Stelle herzlichst für die konstruktiven Gespräche bedanken möchten!

Ein weiterer Dank gebührt dem Bundesministerium für Bildung und Forschung, dessen finanzielle Unterstützung für das SIKID-Projekt dieses Buch erst ermöglicht hat. Insbesondere über die Ermöglichung einer Open-Access-Publikation sind wir sehr glücklich, da unserer Auffassung nach das erarbeitete Wissen einer möglichst großen Zielgruppe frei zur Verfügung stehen sollte.

Insgesamt bietet das Buch eine konzentrierte Einführung in die Online-Mediennutzung unter Kindern und Jugendlichen, in medien- und entwicklungspsychologische Konzepte, die helfen, die Online-Interaktionsrisiken in dieser Altersgruppe besser zu verstehen, sowie eine Darstellung zentraler Phänomene und Befunde zu Online-Risiken entlang der psycho-sozialen Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. Vor dem Hintergrund entwicklungs- und medienpsychologischer Erkenntnisse zum Verständnis der Online-Interaktionsrisiken werden deren Häufigkeit und Folgen im Entwicklungsverlauf skizziert.

Zusammenhänge und Besonderheiten der Online-Interaktionsrisiken bieten eine Grundlage für ein besseres Verständnis in Forschung und Praxis. Daher wird mit dem vorliegenden Buch eine breite Zielgruppe angesprochen: Studierende und Wissenschaftler:innen aus Psychologie, Erziehungswissenschaft, Medien- und Kommunikationswissenschaft, Soziologie, Kriminologie, Fachdidaktik und Fachwissenschaften im Lehramtsstudium, pädagogisches Fachpersonal in Schule und außerschulischen Jugendeinrichtungen (Lehrkräfte, Erzieher:innen, Fachpersonal in Schulpsychologie, schulischer und außerschulischer Sozialarbeit) und deren Vorgesetzte in der Sozial- und Bildungsadministration, Beschäftigte im Jugendmedienschutz und damit verbundenen Bereichen des Rechtssystems (Staatsanwaltschaft, Prävention etc.), Personal aus Beratung und Therapie mit Kindern und Jugendlichen (Psychologie, Medizin, Heilpädagogik etc.) sowie interessierte Eltern und Öffentlichkeit. Allen, die sich für die Lebenswirklichkeit, die Gefahren und Probleme im Internet von Kindern und Jugendlichen interessieren und die zu deren Schutz beitragen wollen, kann – so unsere Hoffnung – das vorliegende Buch interessante Einsichten und Erkenntnisse bieten.

1 Einleitung

Hintergrund und Anlass

Das Internet ist von und für Erwachsene entwickelt worden, gleichwohl ist die Mehrzahl der Nutzenden in jüngerem Alter: Weltweit hat ein Drittel der Nutzenden ihren 18. Geburtstag noch nicht erlebt (Livingstone et al., 2016). Das Internet hat im letzten Vierteljahrhundert durch die zeitgleiche (synchrone) und zeitversetzte (asynchrone) Kommunikation eine Vielzahl von Möglichkeiten eröffnet. Über computervermittelte Kommunikation können Menschen mit Hilfe von Messengerdiensten (wie etwa WhatsApp), Social Media (wie etwa TikTok oder Instagram) oder Onlinespielen und Spieleplattformen (wie etwa Minecraft oder Roblox) auch mit anderen Menschen in Kontakt kommen, die räumlich entfernt leben und denen sie offline nicht begegnen würden. Digital vermittelte Kommunikation ermöglicht es, gemeinsam Pläne zu schmieden, sich selbst zu präsentieren und Freundschaften über geographische Distanzen hinweg aufrechtzuerhalten, um nur einige der vielen Funktionen zu nennen, die dazu beitragen können, soziale Beziehungen aufzubauen und zu vertiefen sowie soziale Unterstützung zu erhalten und soziales Kapital zu sammeln (z. B. Hayes et al., 2022; Livingstone et al., 2018; Treppe et al., 2021).

Diese durchweg positiv zu bewertenden kommunikativen Funktionen des Internets haben auch Schattenseiten, nämlich Risiken, die mit Onlinekommunikation einhergehen. In diesem Buch geht es um diese Online-Interaktionsrisiken für Kinder und Jugendliche, also um mögliche negative Konsequenzen für das psychische oder physische Wohlbefinden, die durch Kommunikation und soziale Interaktionen mit bekannten und bisher unbekanntem Personen im Internet entstehen können. Beispiele für solche Risiken sind Cybermobbing, non-konsensuales Sexting, Online-Hatespeech und Cybergrooming. Sie haben gemeinsam, dass sie auf Onlinekommunikation und -interaktion beruhen, durch diese verstärkt werden und dadurch ihre schädliche Wirkung entfalten. Während Kommunikation das Senden und/oder Empfangen von Informationen umfasst und auch einseitig verlaufen kann, stellt die soziale Interaktion immer eine Wechselwirkung zwischen zwei oder mehreren Personen mit verhaltensbeeinflussender Wirkung dar (Schindler et al., 2019). Gemeint ist der Austausch zwischen Menschen gleichen und verschiedenen Alters, der auf öffentlichen (z. B. Beiträge auf Instagram), teil-öffentlichen (z. B. Gruppenchats auf TeamSpeak oder Discord) oder privaten Kanälen (z. B. Direktnachrichten über WhatsApp oder Signal) gepflegt wird. Wie kommuniziert wird, ist ausgesprochen vielseitig und kann beispielsweise die Form von gesprochenen Nachrichten, von geschriebenen Texten, von Bildern, Musik oder multimodalen Botschaften annehmen. Kinder

und Jugendliche sind in dieser Kommunikation einerseits handelnde Akteure, die Botschaften mit anderen austauschen. Sie sind andererseits potenziell Betroffene, deren mangelnde Urteilskraft sie zum Beispiel zu Käufen in Online-Spielen verleitet, deren Vertrauen zum Beispiel zur Anbahnung sexueller Kontakte und Gewalt bei Cybergrooming missbraucht wird oder die durch Beschimpfung oder Bloßstellung im Rahmen von Cybermobbing oder Online-Hatespeech öffentlich erniedrigt werden. Aufgrund dieser vielfältigen Rollen und aufgrund der sich erst langsam entwickelnden kognitiven, affektiven und sozialen Kompetenzen von Heranwachsenden, die die korrekte Einschätzung mancher Situation erst nach und nach ermöglichen, ist es wichtig, die Risiken in der Online-Interaktion unter Kindern und Jugendlichen zu analysieren. Und natürlich im nächsten Schritt zu reduzieren.

Dass das Internet Online-Interaktionsrisiken für junge Menschen bereithält, wurde lange Jahre kaum wahrgenommen. Im Jahr 2010, als das Internet für die breite Masse noch relativ neu war und an den Anfängen der Kommerzialisierung stand, nutzten vor allem Jugendliche das Internet ausgiebig. In einer im Jahr 2022 erschienenen Netflix-Dokumentation³ über die Revenge-Porn-Seite „isanyoneup.com“ wird das Internet in dieser Phase von den befragten Jugendlichen als eine Art Festival-Erfahrung beschrieben: Es existierten kaum Regeln, gleichzeitig boten sich unzählige Möglichkeiten. Es herrschte eine hohe Unbeschwertheit auf Seite der Nutzenden. Kaum jemand war sich darüber im Klaren, was mit hochgeladenen Inhalten geschehen kann. Betroffene von Hacking, Cybermobbing und Diebstahl von privaten Fotos hatten den Eindruck, allein gelassen zu werden. Außerhalb der Echokammer Jugendlicher bestand ein noch geringeres Verständnis und eventuell auch Interesse für die Risiken, die das Phänomen Internet bot. Heutzutage, nur ein gutes Jahrzehnt später, ist die digitale Welt eine völlig andere, und auch die Politik und Gesellschaft gehen anders mit ihr um. Die Risiken im Internet sind für die meisten Menschen – oft bereits ab der Kindheit – keine vagen Konstrukte, sondern Gefahren, die zur Lebensrealität dazugehören und ernst genommen werden.

Auch die Schnelligkeit des Internets steigert die Relevanz von Online-Interaktionsrisiken: Immer neue Apps und Plattformen entstehen und sind mitunter sehr niedrigschwellig zugänglich, Funktionen innerhalb bestehender Apps und Plattformen sind im Wandel und nutzer:innengenerierte Inhalte, die zum Beispiel auf sozialen oder Gaming-Plattformen gehostet werden können, stellen schwer durchschaubare und überprüfbare Inhalte dar, die Raum für ebenso unübersichtliche Interaktionsdynamiken bieten. Auf diese raschen Änderungen zu reagieren und daraus entstehende Risiken für Heranwachsende zu

3 „The most hated man on the internet“ (in Deutschland: „Der meistgehasste Mann im Internet“), 2022, Mini-Serie; <https://www.imdb.com/title/tt21098728/> (zuletzt aufgerufen am 30.08.2024)

reduzieren, stellt die Forschung, Medienregulation und pädagogische Praxis vor große Herausforderungen. Die Schnellebigkeit des Internets steht im Kontrast zu langwierigen Prozessen der Analyse von Risikopotenzialen und der Schaffung medienregulatorischer Rahmen, oder auch der Entwicklung pädagogischer Präventions- und Interventionsansätze. Erschwerend kommen wirtschaftliche Interessen einiger Appentwickler:innen und Plattformbetreiber:innen hinzu, die ihre Anwendungen an eine möglichst große Masse junger Menschen zu bringen versuchen.

Im sogenannten 4C-Modell der Online-Risiken für Kinder und Jugendliche werden vier Risikobereiche unterschieden (Livingstone & Stoilova, 2021): Kontakt mit potenziell schädlichen Inhalten (*Content*/Inhalt), kommerzielle Ausbeutung von persönlichen Daten (*Contract*/Nutzungsbedingungen), Erfahrungen mit potenziell schädlichen Kontaktpersonen (*Contact*/Kontakt) sowie Beeinflussung durch potenziell schädliche Kommunikationen und Handlungen (*Conduct*/Verhalten). In Politik, Praxis und Forschung wurde in den letzten Jahrzehnten den potenziell schädlichen Inhalten (*Content*) viel Aufmerksamkeit gewidmet. Erst jüngst rücken Interaktionsrisiken (*Contact* und *Conduct*) wie Online-Hate-speech, Cybermobbing, non-konsensuales Sexting und Cybergrooming stärker in den Vordergrund. Konkret geht es hier um die Böswilligkeit anderer Kommunikationsteilnehmer:innen, die im Falle von Cybermobbing Kinder und Jugendliche belasten und verängstigen und ihr soziales Ansehen beschädigen. Hier geht es um Online-Hatespeech in der Anonymität des Internets, die Grundwerte wie Demokratie oder Friedfertigkeit verbal missachtet, und damit die Gemeinschaftsfähigkeit von jungen Menschen beeinträchtigt. Oder um die kommunikativen Manipulationen eines unsichtbaren Gesprächspartners mit einem Fakeprofil, der Kinder dazu bringt, ihm zu vertrauen und sich ihm zu offenbaren – auch in sexueller Hinsicht, wie im Falle von Cybergrooming. Empirische Untersuchungen belegen, dass diese Varianten der Cyberviktimisierung unter Kindern und Jugendlichen weit verbreitet sind und häufig negative Folgen für das emotionale, physische und psychosoziale Wohlbefinden der Betroffenen nach sich ziehen (Doyle et al., 2021; Kansok-Dusche et al., 2022; Polanin et al., 2021; Wachs et al., 2018).

Kinder- und Jugendmedienschutz

Im Zentrum dieses Buches steht der Gedanke der Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes, der „vom Kind aus“ zu denken ist (Brüggen et al., 2022). Kinder müssen sich ihr Wissen über sich, ihre Mitmenschen und die Welt durch Handeln aneignen, und dazu zählt in unserer mediendominanten Welt auch das Handeln im Internet. Insofern steht neben der Verpflichtung zum Schutz von Kindern vor Online-Interaktionsrisiken auch der Leitgedanke, sie für Interaktionen im Internet zu befähigen und ihnen damit Möglichkeiten

zum Austausch und zur Partizipation in und mit diesem Medium zu bieten. Kinder und Jugendliche sind aktive Akteur:innen im Internet, die sich ihre Kenntnisse über die Welt auch über die Nutzung und Gestaltung von internetbasierten Angeboten erschließen. Gemäß dem 2021 novellierten Jugendschutzgesetzes (JuSchG) sollen Kinder von staatlicher Seite geschützt werden vor nicht altersangemessenen (z. B. Pornografie), erschreckenden oder verstörenden Inhalten (z. B. Videos mit gewaltvollen Inhalten), die ihre Persönlichkeitsentwicklung in den Punkten Eigenverantwortung und Gemeinschaftsfähigkeit beeinträchtigen oder gefährden können. Zugleich wird Kindern ein Recht auf Befähigung zum Umgang mit problematischen Kontakten im Internet zugestanden. Online-Interaktionsrisiken entstehen im Verlauf der Interaktion zwischen den Beteiligten, entwickeln sich dynamisch und können daher nur schwer durch statische Ansätze des Jugendmedienschutzes reduziert werden. Der Schutz durch Meldesysteme, Orientierungs- und Hilfestrukturen auf der Seite der Angebote muss daher ergänzt werden durch eine Medienbildung der Nutzenden, die den Anspruch verfolgt, die Heranwachsenden zum Umgang mit diesen Risiken zu befähigen. Ziel ist es, Kinder und Jugendliche gegenüber diesen Gefährdungen zu stärken, also ihre Fähigkeiten zum Selbstschutz zu fördern, damit sie an den Chancen altersgerechter Internetkommunikation teilhaben können (Eickelmann et al., 2014). Insofern geht es um die Trias von *Schutz* und *Befähigung* als Grundlage für die *Teilhabe* der jungen und jüngsten Menschen an einer mediatisierten Welt (UN Committee on the Rights of the Child, 2021).

Die Aufgaben des Schutzes, der Befähigung und der Teilhabe von jungen Menschen zugleich in den Blick zu nehmen, hat Auswirkungen auf die pädagogische Praxis: Noch deutlicher als zuvor wird von pädagogischen Einrichtungen – von Kindertagesstätten über Schulen bis zu außerschulischen Jugendeinrichtungen – erwartet, dass sie Kinder und Jugendliche auf ein Leben in einer digitalisierten Welt vorbereiten, ihre kritische Medienkompetenz fördern und Maßnahmen zur Prävention und Intervention von Online-Risiken umsetzen. Dies setzt ein Fachwissen voraus, welches das vorliegende Buch zu dem immer relevanter werden Bereich der Online-Interaktionsrisiken vermitteln möchte.

Ziel und Aufbau des Buches

Ziel des vorliegenden Buches ist es, einen Überblick über Online-Interaktionsrisiken und Gefährdungslagen vor dem Hintergrund der psycho-sozialen Entwicklung und der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen zu geben. Um diese Risiken anschaulich zu machen, werden auf der Grundlage dieser Übersicht häufige kommunikationsbasierte Bedrohungsszenarien vorgestellt, etwa in Form von typischen Chatverläufen. Zudem werden die Zusammenhänge (und Unterschiede) zwischen den verschiedenen Online-Interaktionsrisiken diskutiert. Denn obwohl Kinder und Jugendliche durch ihre intensive Internetnutzung

relativ häufig auf Online-Interaktionsrisiken treffen, behandeln bisherige wissenschaftliche und praxisbezogene Publikationen diese Phänomene zumeist nur getrennt voneinander. Dabei kann ein Blick auf die spezifischen Besonderheiten und Gemeinsamkeiten von Online-Interaktionsrisiken hilfreich sein, wenn es darum geht, Muster und Zusammenhänge zu erkennen. Abschließend werden Präventions- und Interventionsansätze aufgezeigt. Der Fokus liegt dabei auf pädagogischen Ansätzen, die Kindern und Jugendlichen Kompetenzen, Einstellungen und Wissen zum Umgang mit Online-Interaktionsrisiken im Internet vermitteln. Aber auch strukturelle und technische Ansätze, die eine sichere Teilnahme von Kindern und Jugendlichen ermöglichen sollen, werden angesprochen. Denn das Ziel bleibt, Heranwachsenden möglichst sichere Online-Umgebungen zu schaffen und sie zugleich zu befähigen, mit den Risiken umzugehen, sodass sie die vielen Vorteile der Onlinekommunikation nutzen können, ohne deren Risiken schutzlos ausgesetzt zu sein.

2 Online-Kommunikations- und Interaktionsrisiken

Mit zunehmender Popularität der Onlinekommunikation wie E-Mails und Chaträumen in den 1990er Jahren kamen Bedenken auf, welche Auswirkungen diese Form der Kommunikation auf das Wohlbefinden von Jugendlichen hat (Valkenburg & Peter, 2009). Es wurde angenommen, dass die Beziehungsqualität zu Peers im analogen Umfeld sowie das Wohlbefinden der Jugendlichen darunter leiden könnten, wenn Jugendliche online Zeit mit ihnen fremden Personen verbringen. Diese Annahme fand zunächst auch empirische Bestätigung, gleichwohl es methodische Herausforderungen gab: Querschnittliche Studien können nicht unterscheiden, ob Jugendliche, die vermehrt online Kontakte pflegten, sozial ängstlicher waren oder ob sozial ängstliche Jugendliche häufiger online Kontakte pflegten. Mittlerweile, da nahezu alle Jugendlichen ab zwölf Jahren im Besitz eines internetfähigen Geräts sind (Feierabend et al., 2023a), es soziale Netzwerke und Instant Messaging gibt, hat sich die damals klare Grenze zwischen analogen Freundschaften und Fremden in der digitalen Welt aufgelöst. Bereits bestehende Freundschaften aus der analogen Welt können online gepflegt werden – und wenn das der Schwerpunkt der Onlinekommunikation ist, kann diese zu einer Verbesserung des Wohlbefindens von Jugendlichen beitragen (z. B. Bessière et al., 2008). Diese positive Assoziation wird unter anderem durch die in Online-Umgebungen geförderten Selbstoffenbarungsprozesse erklärt. Onlinekommunikation ist häufig durch eine geringere Anzahl audiovisueller und psychosozialer Hinweisreize geprägt, weshalb Kommunizierende sich weniger Gedanken darüber machen, wie Empfänger:innen von Nachrichten diese oder die eigene Person wahrnehmen und bewerten. Die Hemmung, persönliche Informationen, Gedanken und Einstellungen zu teilen, nimmt ab – die Kommunikation wird ungewöhnlich intim (vgl. Hyperpersonal Model, Walther, 1996). Der Austausch persönlicher und intimer Informationen ist wiederum ein Prädiktor der wahrgenommenen Beziehungsqualität zu Peers, welche ihrerseits ein relevanter Prädiktor des persönlichen Wohlbefindens ist (Valkenburg & Peter, 2009). Doch die besonderen Merkmale von Online-Umgebungen, die zu einer Verbesserung des Wohlbefindens beitragen können, bergen gleichzeitig auch Risiken.

Affordanzen in der Onlinekommunikation

Online-Umgebungen, insbesondere soziale Medien wie Facebook oder Instagram, zeichnen sich durch verschiedene Affordanzen aus: Handlungsoptionen

mit Aufforderungscharakter, die in bestimmten Funktionalitäten (sog. *Features*) sichtbar und nutzbar werden (Trepte et al., 2021). Zu solchen Funktionalitäten zählen in sozialen Medien zum Beispiel die „Teilen“-Funktion, Chat- und Pinnwandverläufe, „Like“-Buttons oder die Möglichkeit, Freunde zu einer Freundesliste hinzuzufügen. Für den vorliegenden Kontext sind insbesondere die Affordanzen Persistenz, Sichtbarkeit und Anonymität versus Identifizierbarkeit relevant. Daten werden im Internet langfristig, wenn nicht sogar dauerhaft gespeichert (*Persistenz*). Auf der einen Seite wird dadurch ein langfristiger Zugriff auf Informationen ermöglicht, der Lernprozesse fördern kann – auf der anderen Seite kann Persistenz mit einem Verlust an Kontrolle und informationeller Selbstbestimmung einhergehen. Relevant kann die Persistenz durch die teils dauerhaft verfügbaren, wenig kontrollierbaren negativen Inhalte über Betroffene von Cybermobbing, non-konsensuellem Sexting oder Hatespeech sein. Die *Sichtbarkeit* von Informationen oder Personen ist in Online-Umgebungen mitunter sehr hoch, je nach konkreter Umgebung und getroffener Privatsphäre-Einstellungen. Botschaften können somit ein großes Publikum erreichen. Das kann sowohl nützlich sein, beispielsweise bei Bitten um soziale Unterstützung, es kann aber auch mit negativen Konsequenzen verbunden sein, wenn beispielsweise peinliche Bilder der eigenen Person einem breiten Publikum zugänglich gemacht werden. *Anonymität/Identifizierbarkeit* schließlich beschreibt die Möglichkeit, sich mit einer ausgedachten oder gefälschten Identität in der Online-Umgebung zu bewegen oder andere zumindest im Ungewissen über die eigene Identität zu lassen. Anonymität kann sorgenfreies Handeln in Online-Umgebungen fördern. Andererseits kann Anonymität Impulsivität und unhöfliche bis diskriminierende Umgangsweisen stimulieren (Valkenburg & Peter, 2011). Aussagen und Handlungen können schwierig auf eine konkrete Person zurückgeführt werden, was sowohl Möglichkeiten der Sanktionierung von Fehlverhalten als auch der Belohnung von erwünschtem Verhalten einschränkt. Relevant wird Anonymität insbesondere für problematische beziehungsweise strafrechtlich relevante Onlinehandlungen etwa bei Formen von Online-Hatespeech oder Cybergrooming. Als weitere Besonderheiten von Onlinekommunikation argumentiert boyd, dass insbesondere im Kontext sozialer Medien räumliche, soziale und zeitliche Grenzen überschritten werden und somit öffentliche und private Kontexte ineinanderfließen (boyd, 2008). Durch eine schnelle Reproduzierbarkeit von Inhalten, etwa durch Teilen und Weiterversenden, und das Verschwimmen von öffentlich und privat wahrgenommenen sozialen Kontexten sind die Auswirkungen von Onlinekommunikation für die Beteiligten schwer zu überblicken, was non-konsensuales Sexting, Cybergrooming, Cybermobbing oder Online-Hatespeech Vorschub leisten kann. Hierbei zeigt sich, dass die besonderen Affordanzen der Onlinekommunikation die Wahrscheinlichkeit der Exposition mit Online-Risiken erhöhen.

Selbstdarstellung und Selbstoffenbarung als Werkzeuge jugendlicher Entwicklungsaufgaben

Im Kontext dieser Affordanzen der sozialen Medien treten psychische Prozesse auf, die auch in analogen Interaktionen zwischen Jugendlichen stattfinden. Besonders relevant sind hierbei Selbstdarstellung und Selbstoffenbarung, die im Folgenden erläutert werden. Selbstdarstellung und Selbstoffenbarung dienen der Funktion von Identitätsbildung und Identitätsmanagement respektive der Herstellung von Intimität und positiven Beziehungen zu Peers – zwei zentrale Entwicklungsaufgaben im Jugendalter (z. B. Berk, 2011; Hurrelmann & Quenzel, 2018; s. auch Kapitel 3). Bereits Kinder probieren spielerisch herauszufinden, wer sie sind, und suchen nach Anerkennung und Akzeptanz. Die bereits angesprochenen Affordanzen von Online-Umgebungen, insbesondere die reduzierten oder reduzierbaren Hinweisreize in der Kommunikation (vgl. audiovisuelle Anonymität bei Valkenburg & Peter, 2011) fördern Selbstdarstellungsprozesse und stimulieren das, was Walther (1996) als hyperpersönliche Kommunikation bezeichnet. Bei hyperpersönlicher Kommunikation handelt es sich um eine Form des Identitätsmanagements. Dabei können sich Jugendliche ihren Kommunikationspartner:innen gegenüber selektiv präsentieren und Eigenschaften der eigenen Person in den Vordergrund stellen, die ein wünschenswerter Teil der eigenen Identität sind oder sein sollen. Diese selektive Präsentation des Selbst wird durch Feedback des/der Kommunikationspartner:in weiter verstärkt, infolgedessen der gegenseitige Eindruck der Kommunizierenden hyperpersönlich wird. Dies zeigt, dass grundsätzlich von einer wechselseitigen Beziehung auszugehen ist: Die Prozesse von Selbstdarstellung und Selbstoffenbarung nehmen einerseits Einfluss auf die Erfahrungen, die Personen in Online-Umgebungen machen. Andererseits wirken auch diese Erfahrungen auf Selbstdarstellungs- und Selbstoffenbarungsprozesse ein (Trepte et al., 2021).

Selbstoffenbarung im Kontext der Affordanzen von Online-Umgebungen

Selbstoffenbarung gilt als Schlüsselkomponente für soziale Interaktionen und Beziehungen, da uns andere Menschen anders nur schwer kennenlernen und auf uns eingehen können. Im Gegensatz zur Selbstdarstellung dient die Selbstoffenbarung der gezielten Vermittlung von *wahren* persönlichen Informationen – die bei der Selbstdarstellung übermittelten Informationen müssen hingegen nicht wahr sein (Schlosser, 2020, zitiert nach Trepte et al., 2021). Selbstoffenbarung unterliegt außerdem der Reziprozitätsnorm: Wenn ein:e Sender:in sich anderen offenbart, erhöht dies die Bereitschaft auf Seite des/der Empfänger:in, sich ebenfalls zu offenbaren. Auf diese Weise entsteht Intimität zwischen zwei oder mehreren Personen, die grundlegende Voraussetzung für enge, positive Beziehungen

ist. Eine längsschnittliche Studie von Trepte und Reinecke (2013) zeigte, dass die Neigung zur Selbstoffenbarung in Onlinekontexten die Nutzung sozialer Medien über die Zeit hinweg verstärkt (Selektionseffekt). Ebenso nimmt die Nutzung sozialer Medien Einfluss auf die Tendenz, sich anderen online selbst zu offenbaren (Sozialisierungseffekt). Selbstoffenbarungen können für Jugendliche aber nicht nur positive Konsequenzen wie beispielsweise soziale Unterstützung haben, sondern sie auch verletzlich und angreifbar machen, beispielsweise, wenn sensible Informationen ungewollt an Dritte weitergegeben werden (Trepte et al., 2021). Unter anderem wird dies in zunächst einvernehmlicher Kommunikation relevant, deren Inhalte später zum Schaden der Betroffenen eingesetzt werden können. So zum Beispiel bei non-konsensuellem Sexting, Cybergrooming, aber auch bei einzelnen Formen von Cybermobbing wie *Outing* und *Trickery*, bei dem sich Personen das Vertrauen der Betroffenen erschleichen, persönliche Informationen und Geheimnisse erhalten und diese dann zum Schaden der Betroffenen veröffentlichen. Selbstoffenbarung ist also ein typischer psychologischer Prozess von Online-Interaktionen, ermöglicht den Aufbau und die Vertiefung von sozialen Beziehungen und macht Personen, die anderen etwas über sich mitteilen, zugleich vulnerabel.

Begriff und Charakteristika von Online-Interaktionsrisiken

Das vorliegende Buch fokussiert auf Interaktionsrisiken in der Onlinekommunikation von Kindern und Jugendlichen. Aber was ist damit genau gemeint? *Risiken* bezeichnen die Unsicherheit über und die Schwere von Konsequenzen bezüglich persönlich wichtigen Aspekten, die aus einer Aktivität resultieren (Avenn & Renn, 2009, zitiert nach Livingstone & Stoilova, 2021). Mit Online-*risiken* ist also die Möglichkeit verbunden, dass Handlungen im Internet ernsthafte und nicht klar abzuschätzende Folgen haben können bezüglich wichtigen (immateriellen) Gütern für Menschen (z. B. körperliche Unversehrtheit, psychische Gesundheit, Menschenwürde). Dabei ist es wichtig, zwischen Risiko (*risk*) und Schädigung (*harm*) zu differenzieren: Risiko bezieht sich auf eine mögliche Schädigung oder die Wahrscheinlichkeit, mit der ein Schaden aus einer Aktivität entstehen kann; Schädigung hingegen auf tatsächlich eintretende negative Konsequenzen für das emotionale, physische oder psychische Wohlbefinden (Livingstone & Stoilova, 2021). Dabei werden nach der 4C-Klassifikation von Onlineriesiken für Kinder und Jugendliche vier Formen von Onlineriesiken unterschieden: Exposition von potenziell schädigenden Inhalten (*Content*), Erfahrungen durch potenziell schädigende (erwachsene) Kontakte (*Contact*), Betroffenheit, Durchführung oder Beobachtung von potenziell schädigenden (Peer-)Kommunikationen und Handlungen (*Conduct*) und Ausnutzung persönlicher Daten und Profile zu kommerziellen und weiteren Zwecken durch

unfaire Nutzungsbedingungen (*Contract*; Livingstone & Stoilova, 2021). Die Erfahrung potenziell schädigender Kontakte (*Contact*) und potenziell schädigender (Peer-)Kommunikation (*Conduct*) bezieht sich also auf Interaktionen mit anderen Personen im Sinne einer umfassenden Wechselwirkung zwischen zwei oder mehreren Personen mit verhaltensbeeinflussender Wirkung (Schindler et al., 2019) und Kommunikation, die auch einseitig beziehungsweise asymmetrisch erfolgen kann. Insgesamt beziehen sich also *Interaktionsrisiken in der Onlinekommunikation* auf Risiken, die aus Kommunikation und sozialen Interaktionen im digitalen Raum entstehen und mit negativen Konsequenzen für das emotionale, physische oder psychische Wohlbefinden der Beteiligten einhergehen können. Solche Risiken sind durch ihre dynamische Natur, ihre Geschwindigkeit, Orts- und Zeitunabhängigkeit, geringe Vorhersehbarkeit sowie Nachvollziehbarkeit gekennzeichnet. Wichtige Bereiche solcher Interaktionsrisiken in der Onlinekommunikation von Kindern und Jugendlichen sind Cybermobbing, Online-Hatespeech, non-konsensuales Sexting oder Cybergrooming, die in diesem Buch behandelt werden. Diese vier Interaktionsrisiken werden im Folgenden kurz eingeführt und in Kapitel 4 weiter ausgeführt.

2.1 Cybermobbing

Cybermobbing (im Englischen *Cyberbullying*) ist aggressives Verhalten über digitale Medien beziehungsweise die wiederholte, beabsichtigte Schädigung über Internet und Mobiltelefon (Tokunaga, 2010). Beispiele solcher negativen Kommunikationsmuster sind wiederholte Beleidigungen, das Verbreiten von Gerüchten und negativen Inhalten über Personen, das Ausschließen aus Onlinegruppen oder das Posten und Weiterversenden peinlicher Bilder und Videos. Eine der ersten Definitionen von Cybermobbing ist angelehnt an Definitionen von Offlinemobbing: „Cyberbullying [...] can be defined as an aggressive, intentional act carried out by a group or individual, using electronic forms of contact, repeatedly and over time against a victim who can not easily defend him or herself“ (Smith et al., 2006, S. 1). Die hier benannten Definitionsbestandteile Schädigungsabsicht, Wiederholung und Nutzung digitaler Medien werden auch von vielen späteren Definitionen aufgegriffen. Der Aspekt des Machtungleichgewichts, also ob sich die Betroffenen von Cybermobbing nicht oder nur schlecht wehren können, wurde allerdings kritisch diskutiert, weil auch (physisch) stärkere Peers von Cybermobbing betroffen sein können (Dooley et al., 2009; Vandebosch & Van Cleemput, 2008). Vor dem Hintergrund des Forschungsstandes zum Konzept Cybermobbing, schlug Tokunaga eine integrative Definition vor: „Cyberbullying is any behavior performed through electronic or digital media by individuals or groups that repeatedly communicates hostile or aggressive messages intended

to inflict harm or discomfort on others“ (Tokunaga, 2010, S. 278). Dabei sind Schädigungsintention, Wiederholung und digitale Kommunikationswege zentrale Definitionskriterien und diese dienen auch für den vorliegenden Kontext als theoretische Grundlage.

Cybermobbing weist im Vergleich zu Offlinemobbing einige Besonderheiten auf (Slonje & Smith, 2008): Die beteiligten Personen kommunizieren über digitale Medien und können daher räumlich voneinander entfernt sein. Möglicherweise bleiben die angreifenden Personen anonym und sie wissen weniger, wie die Angriffe auf die Betroffenen wirken. Die Angriffe können fast jederzeit und von jedem Ort ausgeführt werden, deshalb lösen sich räumliche und zeitliche Grenzen des Mobbings auf. Die Verfügbarkeit und Dauerhaftigkeit der negativen Inhalte ist hoch, weil diese leicht heruntergeladen, verändert und weiterverbreitet werden können. Schließlich kann häufig ein großes Publikum davon erfahren, weil Beleidigungen, peinliche Fotos oder Videos öffentlich im Internet stehen können oder über soziale Netzwerke beziehungsweise Messengerdienste an Gruppen versandt werden können.

Neben diesen Spezifika von Cybermobbing existieren allerdings auch Gemeinsamkeiten mit Offlinemobbing wie die Schädigungsabsicht und die Wiederholung der Handlungen. Zusätzlich überschneiden sich die involvierten Personengruppen häufig (Steffgen et al., 2010; Waasdorp & Bradshaw, 2015; Wachs & Wolf, 2011). In einer Meta-Analyse über 80 Einzelstudien finden sich mittlere Zusammenhänge von $r = .47$, 95 % KI [.47, .47] für Cybermobbing und Offlinemobbing sowie $r = .40$, 95 % KI [.40, .41] für Cyber-Viktimisierung und Offline-Viktimisierung (Modecki et al., 2014). Daher ist ein mittelstarker positiver Zusammenhang zwischen Cybermobbing und Offlinemobbing festzuhalten. Zu einem relevanten Anteil sind die Beteiligten also in beide Formen involviert, es gibt aber auch einen kleineren Anteil von Personen, die nur in Cybermobbing involviert sind. Sowohl konzeptuell als auch empirisch zeigen sich also Gemeinsamkeiten mit Offlinemobbing, aber auch Unterschiede und Besonderheiten von Cybermobbing.

Strafbarkeit

Es ist möglich, rechtlich gegen einzelne Tatbestände von Cybermobbing vorzugehen, wenngleich es sich in Deutschland nicht um einen juristisch definierten Begriff handelt. Bei Vorfällen von Cybermobbing kommt es teilweise zu Handlungen, die durch das Strafgesetzbuch (StGB) oder das Kunsturheberrechtsgesetz (KunstUrhG) geschützt sind. Dazu zählen insbesondere Beleidigung (§ 185 StGB), üble Nachrede (§ 186 StGB), Verleumdung (§ 187 StGB), in schwereren Fällen auch Nachstellung/Stalking (§ 238 StGB), Nötigung (§ 240 StGB), Bedrohung (§ 241 StGB) oder Erpressung (§ 253 StGB). Auch das Recht

am eigenen Bild (§§ 22 & 23 KunstUrhG), Verletzung der Vertraulichkeit des Wortes (§ 201 StGB), Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereichs durch Bildaufnahmen (§ 201a StGB) sowie das Ausspähen von Daten (§ 202a StGB) können berührt sein. In der Schweiz existiert ähnlich wie in Deutschland kein eigenständiges Gesetz gegen Cybermobbing, es lassen sich aber unterschiedliche Straftatbestände im Kontext von Cybermobbing feststellen (z. B. Beschimpfung [Art. 177 StGB], üble Nachrede [Art. 173 StGB], Drohung [Art. 180 StGB] bzw. Unbefugtes Eindringen in ein Datenverarbeitungssystem [Art. 143 StGB], Datenbeschädigung [Art. 144 StGB]). In Österreich ist Cybermobbing seit 2016 als eigener Straftatbestand im Strafgesetzbuch verankert (§ 107c StGB „Fortgesetzte Belästigung im Wege einer Telekommunikation oder eines Computersystems“), es kommen aber auch dort in Abhängigkeit vom konkreten Fall noch weitere Straftatbestände in Betracht.

Die Strafbarkeit einzelner Handlungen im Kontext von Cybermobbing ist vielen Kindern und Jugendlichen nicht bewusst, auch wenn dies aus kriminologischer Sicht einen abschreckenden Effekt haben könnte. Juristische Verfahren zur Bestrafung können allerdings das Ausmaß des Leides für die Betroffenen nicht wieder gut machen, weshalb der Prävention von Cybermobbing eine wichtige Rolle zukommt.

Rollen bei Cybermobbing: Betroffene, Ausübende und Bystander

Involviert in Cybermobbing sind zunächst die Ausübenden (Cyberbullies) und Betroffenen von Cybermobbing (Cyberviktims). In manchen Fällen greifen mehrere Cyberbullies ein Cybervictim an, manchmal findet der Angriff in der direkten Kommunikation zwischen einem Cyberbully und einem Cybervictim statt, zumeist bekommen aber auch weitere Personen das Cybermobbing mit. Die virtuellen Zuschauer:innen, auch *Bystander* genannt, können je nach Form von Cybermobbing unterschiedlich involviert sein (Pfetsch, 2016): Im direkten Cybermobbing (Langos, 2012), das wiederholte Beleidigungen (*Harassment*), fortwährende Belästigung und Verfolgung (*Cyberstalking*) oder virtuelle Drohungen (*Cyberthreat*) beinhaltet, ist zunächst nur die Cyberbully-Cybervictim-Dyade beteiligt und keine weitere Person. Kenntnis von den Vorfällen können Bystander aber durch Gespräche mit den involvierten Personen erlangen. Indirektes Cybermobbing hingegen besteht in dem einmaligen Verrat von Geheimnissen, dem Verbreiten von Gerüchten oder entwürdigenden Bildern/Videos (*Denigration*), dem Auftreten unter falschem Namen (*Impersonation*) oder dem Bloßstellen und Betrugerei (*Outing and Trickery*). Bei diesen Formen von Cybermobbing richtet sich die Kommunikation der Cyberbullies gezielt an ein Publikum, das Einbinden der Bystander ermöglicht erst den öffentlichen Ansehensverlust der betroffenen Person, den die Cyberbullies erreichen wollen.

Hier wissen Bystander also über die Vorfälle Bescheid und müssen sich entscheiden, wie sie darauf reagieren.

Angelehnt an den Participant-Role-Ansatz für Offlinemobbing (Salmivalli, 2001) werden folgende Verhaltensmuster der Cyberbystander unterschieden (Allison & Bussey, 2016; DeSmet et al., 2014; Knauf, 2022; Pfetsch, 2011; Shultz et al., 2014): a) Verteidigende und die Betroffenen unterstützende Reaktionen wie Konfrontation der Cyberbullies oder emotionale Unterstützung der Cyberbiktims (*Defender/Verteidigende*), b) zustimmende Reaktionen, die durch Likes oder bestärkende Kommentare die Cyberbullies verstärken (*Reinforcer/Verstärkende*), c) passive, den Vorfall ignorierende Reaktionen wie etwa weitersurfen oder keine sichtbare Reaktion im Chat (*Outsider/Außenstehende*). Auch wenn sich Außenstehende zunächst ganz aus der Situation heraushalten möchten, wirkt deren Verhalten auf das Cybermobbing zurück und kann von Cyberbullies als stillschweigende Zustimmung und Unterstützung des Cybermobbings gedeutet werden. Die Verhaltensweisen der Bystander scheinen beim Cybermobbing weniger festgelegt als beim Offlinemobbing (Pfetsch, Müller & Ittel, 2014) und stärker von der Beziehung und dem situativen Kontext beeinflusst zu sein (DeSmet et al., 2014). Empirisch zeigte sich, dass sich das Verhalten bei Cybermobbing weniger in typische Cyberbully- und Cyberbiktim-Rollen einteilen lässt, sondern stärker differenzierte Verhaltensweisen der Cyberbystander nachzuweisen sind: prosoziale Verteidigende, kommunikative Außenstehende, antisoziale Verteidigende sowie Assistierende (Schultze-Krumbholz et al., 2018). Insgesamt spielen Cyberbystander in vielen Vorfällen von Cybermobbing eine wichtige Rolle und können den weiteren Verlauf von Cybermobbing beeinflussen. Cybermobbing ist zumeist ein soziales Phänomen, bei dem mehrere Personen mit unterschiedlichen Verhaltensweisen und Rollen involviert sind.

Szenario 2.1

Wiederholte Beleidigungen unterstützt durch mehrere Personen

Das folgende Szenario zeigt eine der häufigsten Formen von Cybermobbing: wiederholte Beleidigung, hier unterstützt durch mehrere Personen.

Abbildung 2.1 Chatverlauf Cybermobbing



Im dargestellten Szenario wird anhand der drastischen Wortwahl und der Tatsache, dass mehrere Personen (Lewis2011, KingKong als Cyberbully bzw. Verstärker) eine betroffene Person (Simsim als Cybervictim) beleidigen, deutlich, dass Cybermobbing heftige Angriffe oder auch „schwächere“ wiederholt auftretende Beleidigungen umfassen kann. Auch wenn in diesem Szenario eine Person mäßigend versucht einzuwirken (Sowiso12, evtl. als Verteidiger?) pflichtet eine andere Person (Quark) den Angriffen bei. Eine Auflösung des Cybermobbings findet in dieser Situation nicht statt.

2.2 Online-Hatespeech

Online-Hatespeech (auch Cyberhate oder Online-Hassrede) kann als abwertende Äußerung über andere Menschen beschrieben werden, die „auf der Grundlage zugewiesener Gruppenmerkmale (z. B. ethnische Zugehörigkeit, Nationalität, Geschlecht, sexuelle Orientierung, Behinderung, Religion) erfolgt. Hatespeech