



universität
wien

MASTERARBEIT

Titel der Masterarbeit

„Digital natives“ im Cyberspace

Theologische, (religions-)pädagogische und soziologische Reflexionen zu virtuellen Wirklichkeitsräumen – am Beispiel Cyber-Mobbing.

Verfasserin

Andrea Lentner, BA

angestrebter akademischer Grad

Master of Arts (MA)

Wien, 2014

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 066 793

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Katholische Religionspädagogik

Betreuerin:

Ao. Univ.-Prof. Mag. Dr. Andrea Lehner-Hartmann

Vorwort

Digitale Medien begleiten mein Leben und jenes von den Menschen um mich herum. Jedes Jahr ein Stück mehr, im Studium genauso, wie in der Freizeit, beim Sport und selbst in kirchlichen Einrichtungen. Medienkompetenz ist zum Schlagwort des 21. Jahrhunderts geworden, besonders wenn man lernen möchte, Medien für eigene Zwecke einzusetzen und dennoch Gefahren des Cyberspace nicht ausgesetzt zu sein.

2011 kam das medienethische Impulspapier „Virtualität und Inszenierung“ der deutschen Bischöfe heraus. Dieses gab mir einen wichtigen Anstoß, mich mit den Themen Cyber-Mobbing und virtuellen Welten auseinanderzusetzen. Außerdem war es meine Mitarbeit an einem Projekt für eine gewaltmindernde und friedvolle Schulkultur, unter der Leitung meiner Betreuerin Andrea LEHNER-HARTMANN und unter Begleitung von Renate WIESER, die mir das Thema nähergebracht hat. Ein Dankeschön an die beiden genannten Frauen und natürlich an die MitarbeiterInnen: Britta, David, Gerfried und Petra.

Ein Dankeschön sei hier an meine beiden Freundinnen und Studienkolleginnen Mareike und Vivian zu richten, weil wir gemeinsam durch unsere Studienzeit gegangen sind, gemeinsam gelernt, philosophiert und uns ausgetauscht haben. Unter anderem waren es die beiden jungen Frauen, die mir die Freude am Studium immer wieder neu gegeben haben. Vielen Dank auch meinem Mann Konstantin, meiner Familie, meiner Schwester Michaela und Freunden für die Unterstützung im Studium.

Wien, im April 2014

Andrea LENTNER

INHALTSVERZEICHNIS

1	EINLEITUNG	9
1.1	Aufgabenstellung und Ausgangspunkt der Arbeit	9
1.2	Inhaltlicher Aufbau	10
1.3	Literaturbericht	11
2	CYBERSPACE UND THEOLOGIE	13
2.1	Eine Hinführung	13
2.2	Begriffsdefinitionen: Cyberspace und der virtuelle Raum	14
2.2.1	Der Begriff Cyberspace	14
2.2.2	Die Virtuelle Realität und der Begriff virtuell	16
2.2.2.1	<i>Virtuelle Realität (VR)</i>	16
2.2.2.2	<i>Augmented, Enhanced oder Mixed Reality</i>	16
2.2.2.3	<i>Virtualität</i>	17
2.3	Cyber-Theorien und theologische Anfragen	19
2.3.1	Cyber-Technologien und „Technologien des Geistes“	19
2.3.2	Grundaussagen von Cyber-TheoretikerInnen und NetzphilosophInnen	20
2.3.3	Cyberspace als Religion?	22
2.3.3.1	<i>Mythos Cyberspace</i>	23
2.3.3.2	<i>Verknüpfung von theologischem Denken mit Cyberspace</i>	24
2.4	Veränderungen durch den Cyberspace in theologischer Perspektive	26
2.4.1	Differenz von Körperkult und Cyberworld.....	26
2.4.1.1	<i>Körperkult und Ästhetisierung</i>	26
2.4.1.2	<i>Inszenierung</i>	27
2.4.2	Neues Unendlichkeitsstreben im Cyberspace	27
2.4.3	Globales Dorf und kollektive Intelligenz.....	29
2.4.4	Leibentwertung und der Mensch als Schöpfer	30
2.4.5	Exkurs: Second Life.....	31
2.4.6	Raum und Zeit: Wirklichkeit und Virtualität im Cyberspace	31
2.4.6.1	<i>Verhältnis von virtuell und real</i>	31
2.4.6.2	<i>Verlust der physikalischen Wirklichkeit?</i>	33
2.4.6.3	<i>Raum und Zeit</i>	35
2.4.6.4	<i>Entgrenzung</i>	37
2.4.7	Transzendenz und Cyberspace.....	38
2.5	Zusammenfassende Bemerkungen	39
3	CYBERSPACE UND ANWENDERINNEN	43
3.1	Wo ist der Cyberspace? Medien und Anwendungen	43
3.1.1	Social Web und Web 2.0	43

3.1.2	Exkurs: Web 3.0 und das semantische Web	45
3.1.3	Soziale Netzwerke.....	45
3.1.4	Blogs und Twitter	46
3.1.5	Instant Messenger	47
3.1.6	Andere Dienste.....	48
3.2	Veränderungen in der Kommunikation.....	49
3.2.1	Entkörperlichung.....	49
3.2.2	Textualität	50
3.2.3	Entzeitlichung, Enträumlichung und Entkontextualisierung.....	50
3.2.4	Digitalisierung.....	50
3.2.5	Theorien von CVK.....	51
3.3	Der Cyberspace in der Jugendkultur: Veränderungen, Chancen und Gefahren ..	52
3.3.1	Wie häufig nutzen Jugendliche neue Medien?.....	52
3.3.1.1	<i>Medienausstattung</i>	52
3.3.1.2	<i>Mediennutzung</i>	54
3.3.2	Und sie können das alles?	56
3.3.3	Der Cyberspace als neuer Lebensraum - Veränderungen	57
3.3.3.1	<i>Keine Trennung von On- und Offline</i>	57
3.3.3.2	<i>Selbstdarstellung – Inszenierung</i>	57
3.3.3.3	<i>Entgrenzung</i>	58
3.3.3.4	<i>Psychologische Untersuchung der „App-Generation“</i>	59
3.3.3.5	<i>Beobachtungen der Neurobiologie</i>	60
3.3.4	Chancen, Risiken und Gefahren des Cyberspace als Kommunikationsraum.....	61
3.3.4.1	<i>Dauererreichbarkeit und Informationsübersättigung</i>	62
3.3.4.2	<i>Eingeschränkte Kontrollmöglichkeit durch Erwachsene</i>	63
3.4	Zusammenfassung	64
4	CYBER-MOBBING	66
4.1	Ausgangspunkt: traditionelles Mobbing	66
4.2	Definition von Cyber-Mobbing	67
4.2.1	Eingrenzung des Begriffes	67
4.2.2	Weitere Bezeichnungen: Cyber-Bullying, Mediengewalt.....	68
4.2.2.1	<i>Cyber-Bullying</i>	68
4.2.2.2	<i>Mediengewalt</i>	69
4.3	Merkmale und Besonderheiten von Cyber-Mobbing.....	69
4.3.1	Allgegenwärtigkeit.....	70
4.3.2	Anonymität und Unsichtbarkeit	71
4.3.3	Keine klare Rollenabgrenzung.....	71
4.3.4	Dauerhaftigkeit und Reichweite.....	72
4.4	Formen von Cyber-Mobbing.....	73
4.4.1	Kanäle	73
4.4.2	Öffentlichkeitsgrade.....	74

4.4.3	Methoden / Arten	75
4.5	Ursachen von Cyber-Mobbing	79
4.6	Verbreitung von Cyber-Mobbing	82
4.6.1	Nach Alter	85
4.6.2	Nach Geschlecht	86
4.7	Korrelation zwischen Mobbing und Cyber-Mobbing.....	86
4.8	TäterInnen und Opfer von Cyber-Mobbing: Merkmale und Risikofaktoren.....	87
4.8.1	Opfer / Betroffene	87
4.8.2	TäterInnen.....	88
4.9	Folgen von Cyber-Mobbing.....	89
4.9.1	Für Opfer	90
4.9.2	Für TäterInnen	92
4.9.3	Für Gruppen.....	93
4.9.4	Umgang mit Cyber-Mobbing.....	93
4.10	Gesetze in Österreich	95
4.11	Handeln bei Cyber-Mobbing.....	96
4.11.1	Zur Prävention	97
4.11.1.1	<i>Medienkompetenzen – Medienerziehung – Datenschutz</i>	97
4.11.1.2	<i>Aufgabe der Eltern</i>	98
4.11.1.3	<i>Was soziale Netzwerke tun können</i>	99
4.11.1.4	<i>Präventionsprogramme für die Schule</i>	101
4.11.2	Was tun als BetroffeneR?	105
4.11.3	Was tun als LehrerIn?	106
4.11.3.1	<i>Erkennen</i>	106
4.11.3.2	<i>Vorbeugen</i>	107
4.11.3.3	<i>Handeln</i>	107
4.12	Zusammenfassung.....	107
5	RELIGIONSPÄDAGOGISCHE DENKANSTÖSSE.....	110
5.1	Virtualität und Realität und die Religionspädagogik der virtuellen Welten	111
5.1.1	„Das Leben ist real“	112
5.1.2	„Die Wirklichkeit ist mehr als ihre Abbildung“	112
5.1.3	„Information ersetzt nicht die Entscheidung“	113
5.1.4	„Vollkommenheit bleibt eine Utopie“	114
5.2	(Medien-)Kompetenzen im Religionsunterricht.....	115
5.2.1	Medienkompetenz als Ensemble von Fähigkeiten	115
5.2.2	Authentizität als Medienkompetenz	117
5.2.3	Ästhetische Wahrnehmungsfähigkeit – Ästhetische Bildung	119
5.2.4	Abschalten, Innenschau und Unterbrechung	121

5.2.5	Medien- und religionskritische Kompetenz	122
5.3	Religiöses Lernen im und vom Cyberspace	123
5.4	Zusammenfassung und Ausblick	124
6	BIBLIOGRAPHIE	127
7	ABBILDUNGSVERZEICHNIS.....	135
8	ABSTRACT	137
9	LEBENS LAUF	138

1 EINLEITUNG

Die virtuellen Räume, die durch neue Medien geschaffen werden, können zunehmend als „Aufenthaltort“ von Kindern und Jugendlichen, aber mittlerweile auch von Erwachsenen, angesehen werden. Die Orte in der digitalen Welt treten so immer mehr in die Realität ein, ja sie *werden zur* Realität und konstituieren so eine neue Wirklichkeit.

1.1 Aufgabenstellung und Ausgangspunkt der Arbeit

Diese „Realitätswerdung“ von virtuellen Räumen, genannt Cyberspace, und die Veränderungen, die damit einhergehen, gilt es zu untersuchen. Kommunikation erfolgt via Smartphones in Echtzeit und die Nutzung von neuen Medien ist für Kinder und Jugendliche von heute fester Bestandteil ihrer Kultur. Sie bringt eine Menge an Chancen, wie erweiterte Kommunikationsmöglichkeit, die unabhängig von örtlichen Gegebenheiten ist, aber auch Gefahren, wie zum Beispiel Cyber-Mobbing, mit sich. Die Mediennutzung kann und darf, trotz Gefahren, weder in der Theologie, der (Religions-)Pädagogik, von Erwachsenen, noch von Lehrkräften einfach verboten oder als Hobby abgetan werden. Der Cyberspace wird nämlich verwendet um Beziehungen zu gestalten und zu pflegen, Identitäten zu entwickeln, sich selbst darzustellen, sich zu bilden und sich zu informieren und engagieren¹.

Cyber-Mobbing ist hier ein begleitendes, neues Phänomen von Gewalt in der Schule und in der Freizeit. Es betrifft nicht nur Kinder und Jugendliche selbst, sondern auch Eltern, LehrerInnen und Verantwortliche in außerschulischer Kinder- und Jugendarbeit. Im Besonderen sind ReligionspädagogInnen damit konfrontiert, da sie häufig Ansprechpersonen im schulischen und pastoralen Rahmen sind.

Die Gefahr von Mobbing ist in den letzten Jahren, durch die Verbreitung neuer Kommunikationsmedien von Internet und Handy, in der Literatur und im öffentlichen Bewusstsein stark geworden. Systematisches Belästigen, Bloßstellen und Schikanieren wird durch die starke Nutzung von Internet und anderen Kommunikationsmitteln in einen virtuellen Raum verlagert. Deswegen kann diese Art von Mobbing für Menschen, die wenig Erfahrung mit diesen neuen Technologien haben, ein unsichtbares Thema sein.

Die vorliegende Arbeit geht also den folgenden Fragestellungen nach:

Welche theologischen, soziologischen und religionspädagogischen Überlegungen ergeben sich aus dem zunehmenden Aufhalten von Menschen im Cyberspace und damit

¹ Vgl. dazu: BURKHARDT, Sara (Hg.): Online_offline: Aufwachsen mit virtuellen Welten.- Seelze 2011, 20-21; [in Folge: BURKHARDT, Online_offline].

einhergehendem Verschwimmen von Realität und Virtualität und angesichts von Gefahren wie Cyber-Mobbing?

Genauer aufgeschlüsselt: Welche Besonderheiten weist die neue virtuelle, aber dennoch echte Form von Gewalt – genannt Cyber-Mobbing – auf und wo können Anknüpfungspunkte beziehungsweise Herausforderungen für religionspädagogisches Handeln gesehen werden? Welche Eigenschaften hat das Internet oder die Kommunikation online, um sie für Gewalt anfällig zu machen und welche Präventionsmaßnahmen gibt es? Welchen Zusammenhang gibt es überhaupt zwischen Cyberspace und Theologie? Welcher Handlungsbedarf entsteht für die Religionspädagogik angesichts des virtuellen Raumes und der intensiven Nutzung von digitalen Medien und Sozialen Netzwerken?

1.2 Inhaltlicher Aufbau

Die Arbeit gliedert sich in mehrere Bereiche, mit dem Ziel, diesen Fragen nachzugehen. Nach dieser Einleitung in das Thema, soll zuerst der Begriff Cyberspace näher betrachtet werden und dahinterliegende Theorien und Philosophien auf ihren theologischen Gehalt hin untersucht werden.

Im dritten Kapitel gilt es verwendete Medien und die AnwenderInnen zu untersuchen. So sollen die Veränderungen der Mediennutzung von Jugendlichen, ebenso wie auch Veränderungen in der Jugendkultur und in der Kommunikation, ausgewiesen werden.

Im nächsten Abschnitt wird der aktuelle Forschungsstand zum Thema Cyber-Mobbing untersucht, mit den Fragen: Was ist Cyber-Mobbing? Welche Merkmale und Besonderheiten dieser neuen Form von Gewalt sind zu beobachten? Wie wird Cyber-Mobbing kategorisiert und welche verschiedenen Arten gibt es? Des Weiteren wird nach Ursachen und der Verbreitung von Cyber-Mobbing gefragt. Risikofaktoren und Folgen für TäterInnen und Opfer werden ebenso betrachtet, wie gesetzliche Regelungen in Österreich. Daran schließen Hilfestellungen für die Praxis an: Was kann man bei Cyber-Mobbing tun und welche Präventionsmaßnahmen gibt es? Wohin kann ich mich wenden? Welche Materialien gibt es?

In einer abschließenden Reflexion soll, bezugnehmend auf die ganze Arbeit, insbesondere die Frage nach Denkanstößen gestellt werden, die die Religionspädagogik im Zusammenhang mit Cyber-Mobbing und neuen virtuellen Wirklichkeitsräumen liefern kann. Dabei sollen die Erkenntnisse der eröffnenden theologischen Betrachtung verglichen werden, mit den Ergebnissen der Frage nach der Besonderheit von Cyber-Mobbing.

1.3 Literaturbericht

Religionspädagogische Herausforderungen im Zusammenhang mit dem Cyberspace leiten sich besonders aus dem medienethischen Impulspapier DER DEUTSCHEN BISCHÖFE zum Thema „Virtualität und Inszenierung“ von 2011 ab. Medienkompetenz wird in diesem Papier besonders stark auf allen Ebenen gefordert. Ansonsten leistet M. WÖRTHER einen Beitrag zur „Religionspädagogik der virtuellen Welten“. Eine theologische Betrachtung des Cyberspace wird bei Klaus MÜLLER und Stefan SCHUMANN grundgelegt.

In Bezug auf Cyber-Mobbing begann die Arbeit für einen sicheren Umgang mit dem Internet in der Europäischen Union spätestens mit dem „Safer Internet Day“ 2005. Man fing an, sich mit den Gefahren für Kinder und Jugendliche im Internet auseinanderzusetzen. Daraus folgten Organisationen wie *klicksafe.de* in Deutschland und *saferinternet.at* in Österreich, die in weiterer Folge bis heute zahlreiche Broschüren herausgeben, Projekte anbieten, Präventionsmaßnahmen fördern und Veranstaltungen, zum Thema „Das Internet sicher nutzen“, anbieten. Der „Safer Internet Day“ findet jedes Jahr im Februar statt und wird mittlerweile in 90 Ländern der Erde gefeiert.²

Nayla FAWZI leistet mit ihrem Buch „Cyber-Mobbing - Ursachen und Auswirkungen von Mobbing im Internet“ von 2009 einen wichtigen Beitrag zur Untersuchung von Cyber-Mobbing im deutschsprachigen Raum. Mittlerweile gibt es eine Reihe von Büchern, Studien und Präventionsmaterial. Zum Beispiel sei hier auch auf das kürzlich erschienene Buch von KATZER Catharina „Cybermobbing. Wenn das Internet zur Waffe wird“ zu verweisen.

Praxisorientierte Materialien für PädagogInnen sind seit 2010 auch auf Deutsch zu finden. Werke stammen unter anderem von:

- DAMBACH Karl E. (2011)
- PIESCHL, Stephanie / PORSCH, Torsten (2012)
- SCHULTZE-KRUMBHOLZ, Anja / ZAGORSCAK, Pavle / SCHEITHAUER, Herbert (2012)

Auch die Beratungsstelle „147 Rat auf Draht“ gilt als „helpline“ für Kinder und Jugendliche bei Mobbing. Sie hat sich mit *saferinternet.at* zusammengeschlossen.

² unter <http://www.saferinternetday.org/web/guest/about> abgerufen am 11.4.2013.

2 CYBERSPACE UND THEOLOGIE

“Is this the real life?
Is this just phantasy?
Caught in a landslide,
no escape from reality.”³

2.1 Eine Hinführung

Kommunikation via Internet – und demnach im Cyberspace – hat sich mit unglaublicher Rasanz zu einer ‚normalen‘ Austauschform entwickelt. In der vernetzten Welt des Internets sind räumliche Distanzen nicht spürbar, dennoch ist es schwer, sich ganz nah zu sein. Es gibt im Cyberspace kein Wetter, keinen Geruch und mitunter fällt man in einen Zustand der Zeitlosigkeit, wie in einem Traum, nur, dass man selbst das Steuer übernehmen kann. Möglicherweise ist vielen Menschen nicht bewusst, wie sehr technische Erfindungen die Welt heutzutage in der Hand, und wie sehr sie auch das menschliche Dasein verändert, haben. Würde das ganze Computer- und Stromnetz zusammenbrechen wären wir an face-to-face-Kommunikation gebunden, wüssten keinen Termin mehr, es würden uns viele Daten und Fakten fehlen, die wir sonst „googeln“ können und all die E-Mails und gespeicherten Bilder, die durch Inszenierung unser Selbstbewusstsein prägen, würden verlorengehen. Viel was heute die Existenz unseres Lebens ausmacht oder auszumachen scheint, würde mit einem Schlag auseinanderbrechen. Die wirkliche Welt und nicht nur ihr Abbild, ihre Reproduktion, müssten wir anschauen. Wir wären auf körperlichen Austausch angewiesen, müssten Dinge im Augenblick ansprechen, ohne Zuhilfenahme eines elektronischen Mittels, vielleicht voll Scham und in völligem einander Ausgeliefertsein. Derzeit betreffen Veränderungen durch technologische Mittel besonderes den Kommunikationsstil und das Wahrnehmen von räumlichen und zeitlichen Distanzen.⁴

Hinter dem Cyberspace und seinen Technologien gibt es eine Reihe von sogenannten Cyber-TheoretikerInnen und NetzphilosophInnen, mit teils genauen Vorstellungen wohin die technische Entwicklung uns noch führen soll.

In diesem eröffnenden Kapitel soll, anschließend an eine Definition von Cyberspace bzw. Virtueller Realität, nach den philosophischen Ansätzen zum Cyberspace gefragt werden. Ohne hier künstlich eine Brücke zu theologischen Überlegungen zu bauen,

³ Beginn des Liedes „Bohemian Rhapsody“ von der Band Queen.

⁴ Vgl. GROSSEGGER, Beate: Schöne neue Online-Welt. Die „Generation Facebook“ kommuniziert entgrenzt, mobil und in Echtzeit – wohin führt der Trend?- Institut für Jugendkulturforschung, Wien 2013.- Verfügbar unter: <http://jugendkultur.at/publikationen/online/> [Zugriff am 20. 12. 2013], 1; [in Folge: GROSSEGGER, Online-Welt].

werden sich hier grundlegende, im Zusammenhang mit Religion und Theologie stehende, Fragen auftun.

Wie verändert der Cyberspace unser Wirklichkeitsverständnis? Und wie sind religiöse Auffassungen davon betroffen? Was sucht die Theologie im Cyberspace?

2.2 Begriffsdefinitionen: Cyberspace und der virtuelle Raum

Kennzeichnend für den virtuellen Raum sind insbesondere die beiden Benennungen dessen: Cyberspace und Virtuelle Realität. Diese und weitere Bezeichnungen sollen zunächst geklärt werden.

2.2.1 Der Begriff Cyberspace

In kaum einer einschlägigen Literatur wird nicht darauf hingewiesen, dass der Begriff Cyberspace von William GIBSONS (1984) Science-Fiction-Roman „Newromancer“ geprägt wurde.⁵ Dort taucht er als reiner Kunstbegriff auf, der sich aus der Vorsilbe „Cyber“, welche von Kybernetik – der Kunst des Steuerns, Navigierens, stammt – und dem englischen Wort „space“, was mit Raum oder Weite zu übersetzen ist, zusammensetzt.⁶ Im Roman selbst wird mit Cyberspace eine Art Halluzination bezeichnet, die über Elektroden am Kopf hergestellt werden kann und so direkten Anschluss an das menschliche Nervensystem bietet.⁷

Heute wird Cyberspace zum Beispiel im DUDEN Fremdwörterlexikon als „von Computern erzeugte virtuelle Scheinwelt, die eine fast perfekte Illusion räumlicher Tiefe und realitätsnaher Bewegungsabläufe vermittelt“⁸, bestimmt.⁹

Im alltäglichen, aber mittlerweile auch im wissenschaftlichen Sprachgebrauch, wird Cyberspace aber oft weiter gefasst. HAESE zum Beispiel definiert Cyberspace offener und beschreibt damit „den gesamten, durch alle in diesem Netz möglichen und vollzogenen Kommunikationen geformten Handlungsraum.“¹⁰ Technische Basis ist

⁵ Vgl. GIBSON, William: Neuromancer.- München ¹⁰2000 (engl. 1984); [*in Folge*: GIBSON, Neuromancer].

⁶ Vgl. SCHUMANN, Stefan: Theorien und Technologien des Cyberspace. Im Kontext chiliastisch-utopischer Tendenzen der Neuzeit.- Wien 2012, 22; [*in Folge*: SCHUMANN, Theorien].

⁷ Vgl. GIBSON, Neuromancer 87.

⁸ Vgl. DUDEN Fremdwörterbuch: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Kybernetik> und <http://www.duden.de/rechtschreibung/Cyberspace> [Zugriff am 1.9.2013].

⁹ Diese Definition gibt eher wieder, was unter „Virtueller Realität“ folgt. Hier schließt sich unter anderem MUTSCHLER, Fundament 15, an und nennt Cyberspace „alle computergenerierten virtuellen Räume, also auch z.B. das Internet. In einem engeren Sinne spricht man von Cyberspace dort, wo ein Rechner dreidimensionale, interaktive Bilder des Realen erzeugt, die man durch Stereobildschirme betrachten kann und die im Betrachter nach einiger Zeit die Illusion erwecken, er befinde sich in einer Realität, die es an sich ,gibt‘.“

¹⁰ HAESE, Bernd-Michael: Hinter den Spiegeln - Kirche im virtuellen Zeitalter des Internet. [Band 81: Praktische Theologie heute].- Stuttgart 2006, 167; [*in Folge*. HAESE, Hinter den Spiegeln].

immer der vernetzte Computer, aber hier werden noch alltägliche Erfahrungen im Kommunikationsraum WWW mit einbezogen. Als Beispiel führt HAESE weiter an:

„Cyberspace is any [...] information space that is created by media that are densely enough shared, so that there's the sense of other people being present. [...] In cyberspace you don't have your body.“¹¹

Der Cyberspace ist nicht gleich das Internet, sondern Cyberspace selbst – im weiter gefassten Sinne – wird durch computervermittelte Kommunikation (CMC) möglich. Darunter versteht man wiederum Austauschprogramme, die durch einen Computer, als vermittelndes technisches Medium, stattfinden. Wenn jemand also verschiedene Formen von internetbasierter Kommunikation verwendet, wie Chat, Blogs, Foren, Soziale Netzwerke etc., dann bewegt er/sie sich im Cyberspace und somit in einem virtuellen Raum.¹² In dieser Arbeit soll der Cyberspace in diesem weitergefassten Sinne verstanden werden.

Wichtig ist, laut HAESE, der Verweis auf die Vernetzung der Computer, besonders im Gebrauch der Vorsilbe „Cyber“. ¹³ Diese alleine, wird verwendet „wie das Attribut virtuell und soll die Nutzung und Bedeutung des Internet im Zusammenhang mit einem bestimmten sozialen Phänomen unterstreichen“. ¹⁴ Als Beispiel wäre hier gleich Cyber-Mobbing heranzuziehen.

SCHUMANN arbeitet drei Aspekte des Cyberspace heraus, welche unterschiedliche Definitionen fassen:

- Cyberspace kann *als (nicht topografisch bestimmbarer) Raum* gesehen werden, welcher von AnwenderInnen quasi hinter dem Bildschirm betreten werden kann. Dieser Raum ist durch Computer generiert.
- Cyberspace wird auch *als Datennetz* beschrieben, welches global ausgebreitet ist.
- Zuletzt ist Cyberspace noch ein *Kommunikationsknoten*.¹⁵

Mit HAESE sei dem noch hinzuzufügen, dass Cyberspace nicht nur Raum, sondern sogar ein navigierbarer Raum ist, der sich dadurch auszeichnet, dass NutzerInnen zwischen

¹¹ VON DEN BRINCKEN, Bernd: Eine andere Art von Welt-Raum.- in: WAFFENDER (Hg.): Cyberspace. 1991, 164-175, hier 165; zit. nach HAESE, Hinter den Spiegeln 167.

¹² Vgl. HAESE, Hinter den Spiegeln 167.

¹³ So könne eine Jugendgruppe im Internet als Cyberkids bezeichnet werden, aber eine Textverarbeitung nicht als Cybertype; vgl. HAESE, Hinter den Spiegeln 167.

¹⁴ DÖRING, Nicola: Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen, Göttingen u.a. ²2003, 48; [*in Folge*. DÖRING, Sozialpsychologie].

¹⁵ Vgl. SCHUMANN, Theorien 23-24.

verschiedenen Optionen zu bestimmten Zeiten und an bestimmten Stellen oder Orten wählen können.¹⁶

2.2.2 Die Virtuelle Realität und der Begriff virtuell

2.2.2.1 Virtuelle Realität (VR)

Der Begriff virtuell begegnet häufig im Zusammenhang mit Cyberspace, wobei mit *Virtuelle Realität* oder häufig in Englisch *virtual reality (VR)*, etwas Eigenes, oftmals als eine Unterkategorie von Cyberspace verstandenes, bezeichnet wird. Wenn Cyberspace in einem sehr engen Sinn verwendet wird, kommt es vor, dass VR mit Cyberspace gleichgesetzt wird. Grundsätzlich ist mit VR die Generierung eines simulierten Raumes gemeint, welcher mithilfe technischer Simulationsgeräte errichtet wird.¹⁷ Für diesen computergenerierten Raum gibt es konkrete Einsatzbereiche, zum Beispiel Flugsimulationen bei der PilotInnenausbildung, Operationsübungen in der Medizin, Gebäudesimulation in der Architektur und natürlich Spiele. Die Simulation selbst, soll aber bis zur Immersion führen, also bis zu einem Eintauchen und völligem Wiederfinden in einem dreidimensionalen Raum.¹⁸

„When we speak of „virtual reality” (VR) we refer to a computer simulation that creates an image of a world that appears to our senses in much the same way we perceive the real world, or “physical” reality. [...] Virtual reality is a medium [...] composed of interactive computer simulations that sense the participant’s position and actions, providing synthetic feedback to one or more senses, giving the feeling of being immersed or being present in the simulation. [...] A typical VR system will substitute at least the visual stimuli...”¹⁹

Es wird daran gearbeitet, dass derartige Geräte für spielfreudige Menschen bald auch leistbar zur Verfügung stehen, zum Beispiel eine VR-Brille, welche noch 2014 verkauft werden könnte.²⁰

2.2.2.2 Augmented, Enhanced oder Mixed Reality

Die sogenannte *augmented reality (AR)*, deutsch: Erweiterte Realität) bezeichnet eine Erweiterung der eigenen Sinneswahrnehmung mit technischen, computergenerierten

¹⁶ Vgl. HAESE, Hinter den Spiegeln 176.

¹⁷ Vgl. SCHWARZBAUER, Christian: Grundlagen Virtual Reality. Definition des Begriffs Virtual Reality. Verfügbar unter: <http://www.dma.ufg.ac.at/app/link/Grundlagen%3AAllgemeine/module/13975> Zuletzt bearbeitet am 12.05.2008 [Zugriff am 4.2.2014]; [in Folge: SCHWARZBAUER, Grundlagen Virtual Reality].

¹⁸ Vgl. ebd.

¹⁹ CRAIG, Alan B. / SHERMAN, William R. / WILL, Jeffrey D.: Developing Virtual Reality Applications: Foundations of Effective Design.- Burlington 2009, 1.

²⁰ Vgl. N24: Virtuelle Realität zum Greifen nah So sieht die Zukunft des Gamings aus. 17.01.2014, Verfügbar unter: <http://www.n24.de/n24/Nachrichten/Netzwelt/d/4142354/so-sieht-die-zukunft-des-gamings-aus.html> [Zugriff am 1.3.2014].

Bildern oder Tönen.²¹ Im Gegensatz zur VR ist hier also keine vollständige Immersion gegeben, sondern es wird eine Ausdehnung von menschlichen Fähigkeiten angestrebt.²² Sie gilt derzeit als eine der vielversprechendsten Technologien, welche über Smartphones zum Teil schon eingesetzt wird. Die Google Datenbrille (Google Glass) gehört zu den bekanntesten Erweiterungen der Realität. Auch in der Medizin, wo ein Arzt oder eine Ärztin zum Beispiel Röntgen- oder Ultraschallaugen, in Form eines technischen Hilfsmittels, benutzt, ist ihr Einsatz bereits im Gange.²³

Die nachfolgende Grafik erläutert den Zusammenhang zwischen AR und den anderen genannten Begriffen, wobei Enhanced und Mixed Reality meist synonym mit AR verwendet werden. Mixed Reality als Überbegriff wird „als eine Umgebung definiert, in der reale und virtuelle Objekte in beliebiger Weise in einer Darstellung, d. h. zwischen den beiden Extrempunkten des Kontinuums liegend, kombiniert werden. Bei Augmented Reality überwiegt der reale Anteil, bei Augmented Virtuality hingegen der virtuelle Anteil.“²⁴

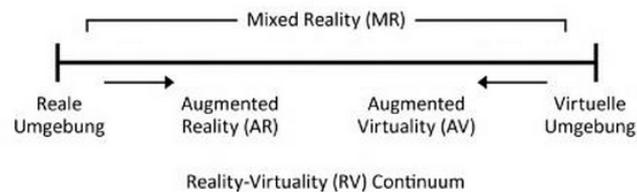


Abbildung 1: Realitäts-Virtualitäts-Kontinuum nach MILGRAM. Quelle: MEHLER-BICHER / REISS / STEIGE, Augmented Reality 10.

Virtualität wird hier auf computergenerierte Räume eingeschränkt. Um hier einen weiteren Blick zu schaffen, soll der Begriff virtuell selbst noch genauer untersucht werden.

2.2.2.3 Virtualität

Der Begriff und die Vorstellung von Virtualität sind nicht erst mit computergenerierten Räumen aufgetaucht, wobei nicht ausgeblendet werden darf, dass der Begriff in diesem Sinne verwendet, vor allem mit der Entwicklung von neuen Medien einen Aufschwung erfahren hat. Umgekehrt ist aber auch zu sehen, dass Computernetzwerke „ihren außerordentlichen Stellenwert am besten durch die Beheimatung virtueller Welten und neuer Medienmixe“²⁵ zeigen.

²¹ LANGLOTZ, Tobias / MOOSLECHNER, Stefan / ZOLLMANN, Stefanie: Sketching up the world: in situ authoring for mobile Augmented Reality.- London 2011, 1.

²² Vgl. HAESE, Hinter den Spiegeln 174.

²³ Vgl. MEHLER-BICHER, Anett / REISS, Michael / STEIGE, Lothar: Augmented Reality: Theorie und Praxis.- Mainz 2010, 4; [in Folge: MEHLER-BICHER / REISS / STEIGE, Augmented Reality].

²⁴ MEHLER-BICHER / REISS / STEIGE, Augmented Reality 10.

²⁵ HAESE, Hinter den Spiegeln 136.

HAESE nimmt eine dreifache Differenzierung des Virtuellen vor:²⁶

1. Virtualität als Grundlage des Menschseins und *conditio humana*. „Jede Idee und jede zeitlich rückwärts oder vorwärts gewandte Antizipation, die Befreiung der Aktion aus der Gegenwart, ist nur mit einer virtuellen, die konkret vorliegende Bedingungen absichtlich oder unabsichtlich verlassenden Überlegung vorstellbar. Kurz: Ohne Virtualität gibt es kein Bewußtsein.“²⁷
2. Erregung der Virtualität mit Hilfsmittel wie Erzählungen, Mythen, Bücher oder eben auch mediale Anregungen. Dies ist eine „notwendige Bedingung für alle instrumental hervorgerufenen virtuellen Denkmöglichkeiten.“²⁸
3. Virtualität, die „komplexe gedankliche Aktivität mit Hilfe von digitalisierten, also mit Hilfe von Computern hergestellten Umgebungen anregt und beherrscht.“²⁹

Der Mensch ist also nach HAESE virtualitätsfähig und sogar virtualitätsangewiesen und braucht oder schafft sich Hilfsmittel zur Erregung von Virtualität. Deshalb sieht er Vorbehalte gegenüber einer Einschränkung des Virtuellen als nicht gerechtfertigt an. „Gerade wenn Virtualität ausschließlich auf computerinduzierte Erfahrungen bezogen wird, legt sich das Mißverständnis [*sic!*] nahe, hier hätten wir es mit einer neuen, gefährlichen, und vor allem verzichtbaren Erscheinung zu tun.“³⁰

Begrifflich festschreiben lässt sich Virtualität aber nicht, sondern es braucht immer einen Kontrastbegriff, um ihn vor der Auflösung zu bewahren. „Ohne Wirklichkeit keine Virtualität – und umgekehrt.“³¹

In diesem Zusammenhang sei hier noch die älteste belegte Verwendung des Terminus *virtuell* zu nennen, weil hier erste theologische Berührungspunkte erkennbar sind: Der Begriff wurde im 12. Jahrhundert nach dem Universalienstreit³² für eine Unterscheidung theologisch-symbolischer Präsenzweisen eingesetzt. Ein Heiliger war in einem Gnadenbild demnach *virtualiter* gegenwärtig und Christus war im eucharistischen

²⁶ Er betont dabei, dass es sich nicht um drei verschiedene Auffassungen des Virtuellen handelt, sondern um „drei auseinander hervorgehende Aspekte – sozusagen als Konsequenz der steigenden Komplexität, in der Virtualität erscheint.“ HAESE, *Hinter den Spiegeln* 138-139.

²⁷ HAESE, *Hinter den Spiegeln* 137.

²⁸ Ebd. 137.

²⁹ Ebd. 137-138. HAESE hält sich dabei an „Simulationsklassen“ von Manfred Fabler: 1. Natur als Virtualisierung erster Ordnung; 2. Soziale Organisation als Virtualisierung zweiter Ordnung und 3. elektronische kybernetische Räume als Virtualisierung dritter Ordnung.

³⁰ HAESE, *Hinter den Spiegeln* 155.

³¹ Ebd. 139.

³² Beim Universalienstreit ging es um die philosophische Frage nach dem Verhältnis des Allgemeinen (universale) zu den Dingen und um die Frage, ob etwas, das nicht physisch Existent ist, auch real Existentem hinsichtlich Bedeutung und Wirksamkeit gleich kommt.

Sakrament *realitier* gegenwärtig.³³ Eine religiöse und spirituelle Verbindung von Virtualität reicht also tief in das christlich-theologische Verständnis hinein und führt letztlich zur Frage: „Was ist wirklich wirklich?“³⁴

MÜLLER beschreibt „Virtualität“ umfassend:

„Zum Zentrum der medialen Durchformung der Lebenswelten gehört der Begriff der Virtualität längst mit einer Selbstverständlichkeit, die nicht mehr lange nach seinem genauen Gehalt fragen muss. Dass medial vorgegebene Bilder bearbeitet oder hochkomplexe Bildwelten, in denen durchaus auch deren Schöpfer selbst nochmals in einer Selbstpräsentation auftreten kann, neu geschaffen werden können, dass die Demarkationslinie zwischen Sein und Schein, Faktum und Fiktum fließend wird, bildet in etwa den Kernbegriff des Virtuellen.“³⁵

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der Mensch Virtualität braucht und sie immer schon zu seiner Verfasstheit dazugehört. Jene Virtualität, die aber unter Zuhilfenahme von computergenerierten Umgebungen erzeugt wird, schafft heute eine neue Art von Virtualität, die im Grunde bereits weniger als Virtualität, denn als neue Realität, bezeichnet werden kann.

2.3 Cyber-Theorien und theologische Anfragen

Die Möglichkeit von Computern und anderen computergesteuerten Medien, eine neue virtuelle Welt zu erschaffen, lässt die Fantasien über zukünftige Möglichkeiten in überragende Utopien münden. Grundlinien von sogenannten Cyber-TheoretikerInnen und NetzphilosophInnen sollen in diesem Kapitel dargelegt werden.

2.3.1 Cyber-Technologien und „Technologien des Geistes“

Technologische Errungenschaften entwickeln sich mit einer unglaublichen Geschwindigkeit weiter. Von da her ist es wenig überraschend, dass es schon seit dem letzten Jahrhundert Überlegungen gibt, wohin die „Reise“ gehen wird oder gehen soll. Die Cyber-Technologien bzw. Cyber-Theorien konzentrieren sich in diesem Horizont auf jene „Technologien [...], deren Ziel oder Konsequenz eine teilweise oder totale Existenzform im Cyberspace ist.“³⁶ In sogenannten *Cyberspacevisionen* sammeln Cy-

³³ Vgl. dazu HENKEL, Georg: Rhetorik und Inszenierung des Heiligen. Eine kulturgeschichtliche Untersuchung zu barocken Gnadenbildern in Predigt und Festkultur des 18. Jahrhunderts. Weimar 2004. Hier 78-94; zitiert nach: DIE DEUTSCHEN BISCHÖFE (Hg.): Virtualität und Inszenierung. Unterwegs in der digitalen Mediengesellschaft – ein medienethisches Impulspapier.- Bonn 2011, 19-20 (Nr. 18); [*in Folge*: DIE DEUTSCHEN BISCHÖFE, Virtualität].

³⁴ Vgl. MÜLLER, Klaus: Endlich unsterblich. Zwischen Körperkult und Cyberworld.- Kevelaer 2011, 90; [*in Folge*: MÜLLER, Endlich unsterblich].

³⁵ MÜLLER, Endlich unsterblich 88.

³⁶ SCHUMANN, Theorien 25.

ber-Theoretikerinnen ihre Vorstellungen über die „qualitativen Veränderungen von Mensch und Welt aufgrund der Cyber-Technologien“.³⁷

Die Bezeichnung „Technologien des Geistes“³⁸ dient als Sammelbegriff für die verschiedenen Ansätze dieser qualitativen Veränderungen. Darunter fallen der Transhumanismus³⁹, der Extropianismus⁴⁰, die Kryonik⁴¹ und das Verfahren des „Upload“. Bei letzterem wird das menschliche Gehirn „vollständig durch eine Maschine simuliert und somit der Geist in einen Computer übertragen“⁴², so zumindest das Ziel des „Upload“. Darauf laufen letztlich auch alle anderen Ansätze hinaus. So geht es sowohl dem Transhumanismus, als auch dem Extropianismus, um die Überwindung der leiblichen Existenz des Menschen, bis hin zu einer Unsterblichkeit im Cyberspace.⁴³ Bei Kryonik handelt es sich um die „Aufbewahrung eines Leichnams in flüssigem Stickstoff [...] mit der Absicht die Verwesung [...] zu verhindern.“⁴⁴ Ziel ist dabei wieder die Rettung des Gehirns, welches zu einem späteren Zeitpunkt – nach Weiterentwicklung anderer Technologien – wie ein USB-Stick ausgelesen werden soll. Es geht also auch hier im Endeffekt um einen „Upload“ des Gehirns und somit um eine Unsterblichkeit des Geistes.⁴⁵

2.3.2 Grundaussagen von Cyber-TheoretikerInnen und NetzphilosophInnen

Diesen Ansätzen liegen Aussagen und Abhandlungen von Cyber-TheoretikerInnen und NetzphilosophInnen zugrunde.⁴⁶ NetzphilosophInnen lassen sich nicht immer klar von

³⁷ Ebd. 26.

³⁸ Dieser Sammelbegriff stammt von LIST, Elisabeth: Vom Enigma des Leibes zum Simulakrum der Maschine. Das Verschwinden des Lebendigen aus der telematischen Kultur, in LIST, Elisabeth / FIALA, E. (Hg.): Leib Maschine Bild. Körperdiskurse der Moderne und Postmoderne. Wien 1997, 121-135, hier 123; zitiert nach SCHUMANN, Theorien 27.

³⁹ Informationen zum Transhumanismus unter: <http://humanityplus.org/> [Zugriff am 10.2.2014] und <http://www.transhumanism.org/index.php/WTA/languages/C47/> [Zugriff am 10.2.2014]: „Transhumanisten treten für das Recht derer ein, die technologische Mittel zur Erweiterung ihrer geistigen und körperlichen Fähigkeiten und zur Verbesserung der Kontrolle über ihr eigenes Leben einzusetzen wünschen. Wir streben nach individuellem Wachstum über unsere gegenwärtigen biologischen Grenzen hinaus.“ aus: „Transhumanistische Erklärung“ – abrufbar unter: <http://www.transhumanism.org/index.php/WTA/more/163/> [Zugriff am 10.2.2014].

⁴⁰ Informationen zu den Extropianern unter: <http://www.uni-muenster.de/PeaCon/phantawi/extro/Extropianismus/extropianismus.html> [Zugriff am 21.3.2014].

⁴¹ Informationen zum Thema Kryonik unter: <http://cryonics.org/> [Zugriff am 10.2.2014].

⁴² SCHUMANN, Theorien 39.

⁴³ Vgl. SCHUMANN, Theorien 27-48; genaueres folgt im anschließenden Kapitel 2.2.2.

⁴⁴ SCHUMANN, Theorien 46.

⁴⁵ Vgl. Ebd. 45-48.

⁴⁶ Bei SCHUMANN, Theorien 49-71, findet sich eine Zusammenfassung der Grundlinien von wichtigen Vertretern dieser Theorien. Zu diesen zählen: Marvin MINSKY (*1927; Vgl. seine Homepage: MINSKY, Marvin: <http://web.media.mit.edu/~minsky/> [Zugriff am 11.2.2014], seine letzte große Publikation: MINSKY, Marvin: The Emotion Machine: Commonsense Thinking, Artificial Intelligence, and the Future of the Human Mind. New York, 2006.), Frank TIPLER (*1947), Hans MORAVEC (*1948), Ray KURZWEIL (*1948), Rodney A. BROOKS (*1954).

Cyber-TheoretikerInnen trennen, aber laut SCHUMANN sind es jene Personen, „die richtungsweisend und grundlegend die Theorien des Cyberspace gestaltet bzw. beeinflusst haben.“⁴⁷ Teilhard DE CHARDIN gilt als Vordenker, auf den sich aktuelle NetzphilosophInnen gerne berufen.⁴⁸ Bekannte Netzphilosophen sind Marshall MCLUHAN, Pierre LÉVY und John Perry BARLOW. Im Anschluss an SCHUMANN⁴⁹ sollen hier aber lediglich die grundlegenden und übereinstimmenden Linien dargelegt werden:

In allen Ansätzen geht es um den Glauben an einen immer fortschreitenden, unbegrenzten, technologischen Fortschritt, welcher sich zum Beispiel beim Transhumanismus als evolutionäre Entwicklung äußert und letztendlich Unsterblichkeit ermöglichen soll – oder prophetisch gesprochen – ermöglichen wird.⁵⁰ So wird zum Beispiel bei KURZWEIL, Technik als „die Fortsetzung der Evolution mit anderen Mitteln“⁵¹ verstanden. Der Fortschrittsglaube, besonders in technischer Hinsicht, ist bei allen genannten Theoretikern und Philosophen⁵² ungebrochen und soll bis zur „digitalen Auferstehung“⁵³ führen.

Der Körper als solches muss dabei aber aufgegeben werden. Entkörperlichung ist also ein weiteres Schlagwort von Cyber-TheoretikerInnen und NetzphilosophInnen. Wie schon erwähnt soll der Geist letztendlich durch einen „Upload“ in den Cyberspace übertragen werden. Dort kommt es zur endgültigen Überwindung der leiblich-körperlichen Existenzweise des Menschen. MORAVEC, TIPLER und KURZWEIL sehen den Menschen generell als eine Art „biochemische Maschine“.⁵⁴ Damit geht die Annahme einer vollständigen Berechen- und Digitalisierbarkeit des Menschen (vor allem bei MINSKY und TIPLER) einher.⁵⁵

Fortschritte in diese Richtung werden als Teil der Evolution gesehen und sollen letztendlich zur Vervollkommnung des menschlichen Daseins führen. TIPLER zum Beispiel entwirft eine digitale Eschatologie, die sich gegenüber der Theologie behaupten soll. Am Ende, so TIPLER, sei es alleine eine Frage der Physik, „ob wir eine Auferstehung zu unsterblichen Leben erwarten könnten.“⁵⁶ Er prophezeit einen von

⁴⁷ SCHUMANN, Theorien 72.

⁴⁸ besonders auf die Lehre der „Noosphäre“ eine Art menschlicher Kollektivorganismus; siehe Teilhard DE CHARDIN, Pierre: Die Zukunft des Menschen (Werke V), Olten/Freiburg 1963. zit. nach SCHUMANN, Theorien 72-75.

⁴⁹ Vgl. SCHUMANN, Theorien 49-90, besonders 86-89.

⁵⁰ Vgl. Ebd. 34; 36.

⁵¹ KURZWEIL, Ray: Homo S@piens. Leben im 21. Jahrhundert. Was bleibt vom Menschen? Köln 1999; zit. nach: SCHUMANN, Theorien 63.

⁵² Hier sind die Ausdrücke bewusst in männlicher Sprache gehalten, da bislang nur männlicher Theoretiker und Philosophen genannt wurden.

⁵³ SCHUMANN, Theorien 44; 51 u.a. Vor allem bei TIPLER vertreten: Theologie soll in der Physik aufgehen 51-53.

⁵⁴ SCHUMANN, Theorien 87.

⁵⁵ Vgl. SCHUMANN, Theorien 50-52.

⁵⁶ TIPLER, Physik 295; zit. nach SCHUMANN, Theorien 52.

Menschen erschaffenen Ort, der „in allen wesentlichen Grundzügen dem jüdisch-christlichen Himmel entspricht.“⁵⁷ Theologie soll demnach völlig in der Physik aufgehen und so ihre Heilsversprechen einlösen. So wird Religion von Physik abgelöst und letztere übernimmt nicht nur eschatologische Vorstellungen, sondern meint, sie auch einlösen zu können.

„Diese Theorie umfasst die Zukunft der gesamten (!) Menschheit und sieht in ihrer Auflösung bzw. Übergang in eine ‚Maschinenexistenz‘ ihre Erfüllung oder gar Bestimmung. Der neue Mensch ist ein Computerprogramm, das menschliches Leben emuliert – die neue Welt ist ein vom Computer generierter Cyberspace.“⁵⁸

Wann „die Toten auferstehen werden“ hängt von der Leistungsfähigkeit der Computer ab.⁵⁹ So wird der Mensch selbst zum Hoffnungsträger, der es in der Hand hat wann und ob die Menschen „Erlösung im Cyberspace“ in Zukunft erfahren können wird. Der Mensch selbst und sein Fortschritt bestimmen den Zeitpunkt der Erlösung und des Kommens eines neuen Reiches.⁶⁰ Auch bei LÉVY findet eine Technologiesierung von theologischen Inhalten statt. In seinem Ansatz, der eine Nähe zur Gnosis aufweist, werden durch kollektive Intelligenz im Cyberspace Himmelswelten zu virtuellen Welten.⁶¹

Die Realität des Lebens wird also zur Virtualität bzw. Simulierung des Lebens und der Cyberspace ist der neue Lebensraum, der neue Himmel, der Ort der Erlösung und Hoffnung – ja – das himmlische Jerusalem.⁶²

2.3.3 Cyberspace als Religion?

Nicht zu übersehen ist die religiöse Sprache, die in vielen Entwürfen enthalten ist. Religiöse Vorstellungen wie Erlösung, Himmel und Auferstehung sind nur einige unter ihnen. Für manche sind der Cyberspace und die Philosophie dahinter, wie eben angesprochen, ein neuer Glaube, eine neue Religion. Netzweltvordenker wie George DYSON, Kevin KELLY und Jaron LANIER waren davon überzeugt, dass es sich bei der Cyber-Kultur um eine neue Religion handelt. Nämlich um eine, die mit „ausgesprochen starken Machtfaktoren einhergeht“⁶³.

Eine neue Religionskritik werde aber nicht nur deswegen notwendig, sondern auch aufgrund der These von GUMBRECHT, dass ein „Bedürfnis nach einer Wiederverzauberung der Welt“⁶⁴ herrsche, die mit der Digitalisierung zusammenhänge.⁶⁵

⁵⁷ Ebd. 17; zit. nach SCHUMANN, Theorien 52.

⁵⁸ SCHUMANN, Theorien 55.

⁵⁹ Vgl. TIPLER, Physik 279; auch bei SCHUMANN, Theorien 55.

⁶⁰ Vgl. SCHUMANN, Theorien 88.

⁶¹ Vgl. LÉVY, Intelligenz 106; zit. nach SCHUMANN, Theorien 80-82.

⁶² Vgl. SCHUMANN, Theorien 87.

⁶³ Vgl. DIE DEUTSCHEN BISCHÖFE, Virtualität 26 (Nr. 28). Vgl. auch MÜLLER, endlich unsterblich 104.

⁶⁴ GUMBRECHT, Hans Ulrich: Mobilmachung der Sehnsucht.- In: Cicero, 22. Jänner 2008. Verfügbar unter: <http://www.cicero.de/mobilmachung-der-sehnsucht/38453> [Zugriff am 1.3.2014]; [in Folge:

GUMBRECHT meint, neue Medien „hätten den Menschen gleichsam mit Gottesqualitäten wie Allgegenwart, Allwissen und Zugriffseffizienz ausgestattet, jedoch um den Preis eines Funktionsverlust des Körperlichen einerseits und andererseits eines beständigen Verfügbarseins für andere.“⁶⁶

MÜLLER sieht hier eine Verschränkung von technischen und spirituellen Dynamismen, welche wahrgenommen werden sollte, weil sie heute sowohl unser kulturelles, als auch unser praktisches Dasein in einer sehr tiefen Form bestimmt. So, „dass jemand, der gewillt ist, ein bewusstes Leben zu führen, von einer Aufklärung der medialen Formatierung seiner Existenz nicht absehen kann.“⁶⁷ Es gehe MÜLLER nicht darum Medienfortschritt schlecht zu reden, sondern auf Grenzüberschreitungen aufmerksam zu machen. In religiöser Semantik drückt MÜLLER Netzwerkkommunikation als kommunikatives „Wirrwarr“⁶⁸ aus, dessen „Diabolik darin besteht, im banalen Gewand einer an sich harmlosen Alltags- und Unterhaltungselektronik daherzukommen.“⁶⁹

2.3.3.1 *Mythos Cyberspace*

„Wo immer technische Errungenschaften verändernd in Lebenswelten einzugreifen beginnen, wächst ihnen rasch eine Art religiöse Aura zu.“⁷⁰, schreibt Klaus MÜLLER in seinem Buch „Endlich unsterblich“. Dies sieht er aufgrund von Verblüffung, Irritation und Beängstigung, die von technischen Errungenschaften ausgehe. Vielfach wird dann der Begriff „Mythos“ dafür verwendet.⁷¹ MUTSCHLER schreibt zu diesem Thema:

„Es scheint fast, als wäre der mystische Impuls, der im Mittelalter zum Bau von Kathedralen, zu blutigen Kreuzzügen, oder zur Askese zurückgezogener Mönche führte, heute in die Technik gefahren. Und dieser Impuls verwandelt die Technik in ein religiöses Unternehmen [...].“⁷²

Der Begriff Religion ist bei MUTSCHLER weit gefasst und umfasst jedes Verhalten, „das sich bemüht die Grenzen des Endlichen auf ein Endgültiges hin zu sprengen.“⁷³

Technische Errungenschaften haben also teilweise Anspruch Mythisches oder Religiöses zu überwinden und werden so „selbst zu etwas Quasi-Religiösem“⁷⁴ oder zu einer

GUMBRECHT, Mobilmachung]. In diesem Zusammenhang auch bei DIE DEUTSCHEN BISCHÖFE, Virtualität 26 (Nr. 28) und MÜLLER, endlich unsterblich 104.

⁶⁵ Vgl. Gespräch mit LANIER, Jaron: Eine grausame Welt.- in: Der Spiegel, 46/2006, 109 zit. nach DIE DEUTSCHEN BISCHÖFE, Virtualität 26 (Nr. 28) und nach MÜLLER, endlich unsterblich 104.

⁶⁶ Vgl. GUMBRECHT, Mobilmachung.

⁶⁷ Vgl. MÜLLER, endlich unsterblich 105.

⁶⁸ Tohuwabohu - MÜLLER, endlich unsterblich 105.

⁶⁹ Ebd. 105

⁷⁰ Ebd. 64.

⁷¹ Vgl. SCHUMANN, Theorie 201-203.

⁷² MUTSCHLER, Hans-Dieter: Vom religiösen Fundament der modernen Technik.- 1998. Verfügbar unter: http://www.forum-grenzfragen.de/downloads/mutschler_religioesesfundament.pdf [Zugriff am 20.2.2014], 3; [in Folge. MUTSCHLER, Fundament].

⁷³ MUTSCHLER, Fundament 5.

Ersatzreligion. Inhaltlich handelt es sich beim Mythos Cyberspace, neben dem Unsterblichkeitsgedanken, um die

„Erschaffung einer neuen Welt, neuen Lebensraumes, neuer Gemeinschaft; Weltweite Verständigung und Einheit; Immerwährende Harmonie und ewiger Frieden; Lösung aller irdischen Probleme; Allwissenheit, Grenzenlosigkeit und unbegrenzte Freiheit; Freiheit des Geistes gegenüber körperlicher Gebundenheit in Zeit und Raum und Vereinigung des Geistes zu einem kollektiven Bewusstsein [...]; Neuentwurf oder Überwindung des Menschseins.“⁷⁵

Von daher ist es nicht verwunderlich, dass religiöse Semantik gehäuft im Zusammenhang mit dem Cyberspace auftritt.

2.3.3.2 *Verknüpfung von theologischem Denken mit Cyberspace*

Die Verknüpfungen im Denken reichen vom Turmbau zu Babel bis zum Pfingstereignis. Beide Male gehe es laut NetzphilosophInnen um die Aufhebung von Kommunikationsbarrieren, also letztlich um die Vereinigung der Menschheit ohne jegliche Trennungen. Durch den Cyberspace sei dies endlich möglich.⁷⁶ Wie schon gesehen bringt besonders LÉVY eine „digitale Eschatologie“ hervor, in der genuin theologisches Gedankengut auf den Cyberspace und den technischen Fortschritt übertragen wird. Theologisches Denken ist hier eindeutig identifizierbar.

Techno-Spiritualität bzw. Technotheologie hat sich, so MÜLLER, bereits entwickelt. Diese sieht den Cyberspace mitunter als Metapher Gottes bzw. wenn sie weitergeht auch als Gottes Personifikation an.⁷⁷ Auch Hartmut BÖHME vergleicht den Cyberspace mit Gott:

„Cyberspace ist die technische Form Gottes – nämlich seiner Ubiquität und seiner Fähigkeit, alles zu prozessieren – also das Non-Aliud der Dinge zu sein, und dennoch in jeder Form des Erscheinens zugleich der Entzug des Erscheinens zu sein: Cyberspace ist ubiquitäre Gegenwart in der Form abwesender Anwesenheit.“⁷⁸

Weiter stellt BÖHME klar, dass der Cyberspace natürlich nicht Gott sei, sondern ein menschliches Medium der Weltflucht.⁷⁹

⁷⁴ MÜLLER, endlich unsterblich 106.

⁷⁵ SCHUMANN, Theorie 204.

⁷⁶ Vgl. MÜLLER, endlich unsterblich 115-117.

⁷⁷ Vgl. MÜLLER, endlich unsterblich 126.

⁷⁸ BÖHME, Hartmut: Zur Theologie der Telepräsenz.- in: HAGER, Frithjof (Hg.): KörperDenken. Aufgaben der historischen Anthropologie.- Berlin 1996, S. 237–249.- auch verfügbar unter: <http://www.culture.hu-berlin.de/hb/static/archiv/volltexte/pdf/Telepraesenz.pdf> [Zugriff am 10.2.2014], 7; [in Folge: BÖHME, Telepräsenz].

⁷⁹ Vgl. BÖHME, Telepräsenz 7.

Klaus MÜLLER fasst Strömungen zusammen, die starke Verknüpfungen von theologischen Vorstellungen mit technologischen Möglichkeiten aufweisen und nennt sie Cyber-Theologie.

„Diese entspringt also einer seltsam leib- und materiekritischen Anthropologie, bewegt sich damit aber gleichwohl strukturell im Horizont dessen, was in der christlichen Theologie der Gegenwart ‚anthropologische Wende‘ heißt, also dem vor allem durch Karl Rahner (1904-1984) ausgearbeiteten und propagierten Prinzip, dass man von Gott nur dadurch reden könne, dass man von der Verfassung des Menschen spricht.“⁸⁰

Die Cyber-Welt selbst als Religion zu bezeichnen wirkt, nach MÜLLER, religionsphilosophisch betrachtet nicht weit her geholt. Wenn davon ausgegangen wird, dass es zwei Grundmodelle gibt – also ein personalistisch-pluralontologisches Modell in westlichen monotheistischen Offenbarungsreligionen wie Christentum, Judentum und Islam und ein apersonal-monistisches Modell in östlichen Hochreligionen Hinduismus und Buddhismus, dann ist diese neue Cyber-Religion dem zweiten Modell zuzuordnen.⁸¹ MÜLLER drückt es so aus.

„Der Extropianismus schreibt sich klar einem der beiden Grundmodelle ein, nämlich dem östlichen monistischen, die Einzelperson überschreitenden und auf Alleinheit gehenden Streben, verfolgt dieses Ziel aber nicht mit den klassischen östlichen Mitteln wie etwa der Meditation, sondern mit der bis auf die Spitze getriebenen typisch westlichen instrumentellen Rationalität.“⁸²

Zusammengefasst ist festzustellen, dass es sogenannte Cyber-Theorien von Cyber-Theoretikern und Netzphilosophen gibt, welche an unbegrenzten technologischen Fortschritt glauben, der mittels „Upload“ zur Unsterblichkeit im Cyberspace führen soll. Eine neue Welt wird erwartet, die der Mensch aber selbst erschaffen kann. Der Leib wird hier nicht mehr gebraucht, sondern nur der Geist. Wie lange der Mensch noch im Leib „gefangen„ ist, hängt von ihm selbst ab. Der Cyberspace wird dann zu einer Metapher Gottes bzw. zu einer technischen Personifikation Gottes oder zum himmlischen Jerusalem. Religiöse Begriffe durchformen diese *Cyberspacevisionen* und als neue Religion verheißt er, ähnlich wie Strömungen der Gnosis, geistliche Unsterblichkeit und einen „evolutionärer Sprung aus der Enge des Leibes, aus der Begrenztheit der Intelligenz und der Hinfälligkeit der Materie“⁸³.

⁸⁰ MÜLLER, endlich unsterblich 126.

⁸¹ Vgl. MÜLLER, endlich unsterblich 133.

⁸² MÜLLER, endlich unsterblich 133.

⁸³ BÖHME, Telepräsenz 8.

2.4 Veränderungen durch den Cyberspace in theologischer Perspektive

2.4.1 Differenz von Körperkult und Cyberworld

Nicht nur diese Utopien, sondern tatsächliche Veränderungen in unserer heutigen Zeit der Postmoderne bringen Veränderungen für den Menschen mit sich. Zum Beispiel ist ein Trend in Richtung Körperkult, neben den betrachteten Positionen zum „entkörperlichten“ Leben im Cyberspace, zu erfassen.

2.4.1.1 Körperkult und Ästhetisierung

Körperkult und Ästhetisierung des Lebens sind in der heutigen Welt unschwer zu erkennen. Die Ästhetisierung zum Beispiel ist in Einkaufspalästen, Thermen und Flughäfen wahrnehmbar. Einkaufen wird zum „Erlebnis-Shopping“ und ein Bad zum „Wellness-Hochgenuss“. Auch eine Wichtigkeit von äußerer, körperlicher Schönheit, an der mit allen Mitteln – und das am besten bis zum Tod – gearbeitet wird, ist nicht zu übersehen. Man könnte sagen, dass „der Mensch selbst [...] aufs intensivste Objekt ästhetisierenden Stylings geworden“⁸⁴ ist. MÜLLER differenziert hier zwischen somatischer und psychischer Ästhetisierung. Psychisch sieht er sie dahingehen, dass durch therapeutische Maßnahmen psychosomatische Perfektionierung erreicht werden soll.

Wirklichkeit würde uns heute demnach häufig „nur noch als ästhetisch konfigurierte, nämlich in den Medien, speziell den Neuen Medien“ begegnen, „mit der Folge, dass so etwas wie ein Sein der Dinge, wie sie sind, zumindest tendenziell verschwindet.“⁸⁵ Claudia GÄRTNER erkennt ein Verschwimmen von virtuellen Bildern und Identitäten mit realen, weshalb sie meint „virtuelle Räume und Körper erobern auch immer größere Bereiche der ‚realen‘ Welt. Digital erstellte Figuren prägen unser Schönheitsideal ebenso wie virtuelle Simulationen oder digital bearbeitete resp. manipulierte Fotografie.“⁸⁶ MÜLLER bringt hier zur Sprache, dass es zu einer Verwechslung von künstlichem und echten kommen kann.⁸⁷

Grundsätzlich sei hier gesagt, dass Ästhetisierung und Schönheit in jeder Kultur einen Stellenwert haben und hatten, jedoch entwickle sich, so MÜLLER, eine Art Verblendungstechnik und damit eine Überbietung von jemals dagewesenem.⁸⁸ Gerade aber im Christentum – und in der in ihm Verherrlichten anti-ästhetischen Christusgestalt

⁸⁴ MÜLLER, endlich unsterblich 147.

⁸⁵ Ebd. 147-148.

⁸⁶ GÄRTNER, Lernen 191.

⁸⁷ Vgl. MÜLLER, endlich unsterblich 147.

⁸⁸ Vgl. ebd. 148.

– sieht MÜLLER einen Gegenpol.⁸⁹ Das Christentum spiegelt die Welt und sie ist nicht nur schön. Zur Welt gehört ebenso Tod und Leid.

2.4.1.2 Inszenierung

Im Kommunikationsraum Cyberspace dominiert die Darstellung, Visualisierung, ja die Inszenierung der eigenen Person, welche mit allen Mitteln positiv darzustellen versucht wird. Insbesondere in den Sozialen Medien des Web 2.0 gilt es sich darzustellen und in Szene zu setzen, damit man von anderen als der- oder diejenige gesehen wird, für den oder die man gesehen werden möchte. DIE DEUTSCHEN BISCHÖFE nennen dies, in ihrem medienethischen Impulspapier, den „Wettbewerb um Aufmerksamkeit.“⁹⁰ Sie gehen, ähnlich wie MÜLLER, davon aus, dass sich die Alltagswelt mittlerweile über digitale Bilder erschließe. Deswegen sei es auch nicht mehr nötig, sich ein Bild von der Welt zu machen.

„Vielmehr können sie [Bilder, Anm. AL] zur reinen Darbietungen ihrer selbst werden. Bilder sind oftmals nun die ‚performance‘ einer Realität, die es ohne sie nicht gibt. Solche Bilder sind Entwürfe, Simulation und Modelle von Wirklichkeiten, die Realität erschließen und sich auf sie beziehen können, aber nicht müssen.“⁹¹

Durch die Inszenierungsmöglichkeiten im Cyberspace mittels Bildern, die ja eigentlich aus dem künstlerisch-ästhetischen Bereich kommen, hat sich deren Bedeutung verschoben: Häufig wird heute „dem Wirklichen oft zuerst oder ausschließlich in seiner technischen Reproduktion begegnet.“⁹² Und doch stammen auch von sogenannten Sekundärerfahrungen der Wirklichkeit echte Emotionen und Erfahrungen.

In dem Impulspapier von 2011 wird Authentizität, was für Aufrichtigkeit und Wahrhaftigkeit im Miteinander steht, als ein Leitkriterium für eine zukunftsfähige digitale Internet- und Mediengesellschaft genannt. Die Würde eines Menschen darf nicht, durch die Art wie Bilder vermittelt werden, verletzt werden. Theologisch aber, vor allem von christlicher Medienethik her betrachtet, sind die Inszenierung und die häufige Betrachtung von Bildern zu hinterfragen.⁹³

2.4.2 Neues Unendlichkeitsstreben im Cyberspace

Nach Unsterblichkeit – und damit nach Unendlichkeit zu streben – sind keine Veränderungen, die erst im Zusammenhang mit den Utopien über die Möglichkeiten im Cyberspace aufgetaucht sind. Und doch ist es wieder einmal der Tod, den Cyber-

⁸⁹ Als Beispiel nennt MÜLLER insbesondere die Gottesknechtslieder aus Jesaja. Das Bekannteste ist das vierte Gottesknechtslied in Jesaja 52,13-53,12.

⁹⁰ DIE DEUTSCHEN BISCHÖFE, Virtualität 29 (Nr. 31).

⁹¹ Ebd. 32 (Nr. 38).

⁹² Ebd. Virtualität 33 (Nr. 39).

⁹³ Vgl. DIE DEUTSCHEN BISCHÖFE, Virtualität 36-42.

TheoretikerInnen und NetzphilosophInnen endlich abschaffen möchten. Es hat sich mit technischen Möglichkeiten also eine neue Hoffnung nach Unendlichkeit breit gemacht.

Nach MÜLLER ist dieses Streben besonders in der Medizin zu erkennen, wo mit aller Kraft versucht wird, das Leben auf ein Höchstmaß auszudehnen. Er schreibt auch, dass probiert wird „in die nach wie vor endliche Lebensspanne so viel wie irgend möglich an Aktivität und Erlebnis hineinzustopfen.“⁹⁴ Als Beispiel nennt er das Einnehmen von Viagra von alten Männern und das medizinischen Bearbeiten von Lippen und Wangen mit Botox. „Weil sich die Sterblichkeit nicht abschütteln lässt, wird beschleunigt.“⁹⁵ Auch durch technische Errungenschaften geschieht dies. „Längst wird das Leben digital beschleunigt nach vorne gelebt und immer weniger nach rückwärts verstanden – besonders in den Medien und durch die Medien.“⁹⁶

In der Cyberphilosophie erreicht das Unendlichkeitsstreben ihren Höhepunkt. Und wohin führt das Streben nach Unendlichkeit? „Vielleicht werden wir bald den todlosen Menschen haben, der seine Todlosigkeit mit wahrer Unsterblichkeit verwechselt, als ob es genügte, nicht zu sterben, um unsterblich zu sein.“⁹⁷

Warum der Mensch aber trotzdem nach Unsterblichkeit strebt, wird mit der Angst des Menschen vor der Endlichkeit begründet. Dies ist also ein natürlicher Selbsterhaltungstrieb des Menschen.⁹⁸ MÜLLER streicht aber heraus, „zu gelungener Subjektivität und einem bewusst geführten Leben gehört konstitutiv ein affirmatives Verhältnis zur Endlichkeit und eine ihr entsprechende limitierte Selbsterhaltung, traditionell gesprochen: Die Kompetenz einer *Ars moriendi*.“⁹⁹ Ein immerwährendes, zeitliches Weiterleben würde laut MÜLLER auch die Erfahrung dieser Kostbarkeit zerstören.¹⁰⁰

„Das Bewusstsein unserer Endlichkeit macht das Leben jetzt gerade nicht absurd, sondern ist Voraussetzung dafür, dass wir es als kostbar erfahren, als kostbar in jedem seiner Augenblicke und unabhängig von deren Zahl und Dauer, weshalb auch ein jung zu Ende gekommenes Leben keineswegs ärmer sein muss als das eines anderen, ...“¹⁰¹

⁹⁴ Vgl. MÜLLER, endlich unsterblich 28.

⁹⁵ MÜLLER, endlich unsterblich 28.

⁹⁶ MÜLLER, endlich unsterblich 29; als Beispiel führt Müller an, dass besonders in Volksschulen ehemalige Lehr- und Lernsequenzen nicht mehr durchgeführt werden können, aufgrund der Reizüberflutung durch Computerspiele und Viedoclips.

⁹⁷ MUTSCHLER, Fundament 10.

⁹⁸ Dieser Trieb gründete im Christentum, in einem „konstitutiven Bestimmtsein“ durch den Schöpfer. Pointiert sagt MÜLLER: „Die Selbsterhaltung wurzelt in Fremderhaltung.“ In der Moderne sei aber, mit dem Zerbrechen der abendländisch-christlichen Metaphysik, eine radikale Selbstbeziehung eingetreten. „Sich selbst bestimmende Subjektivität muss auch ihre Erhaltung selbst besorgen.“ Vgl. MÜLLER, endlich unsterblich 40-42

⁹⁹ MÜLLER, endlich unsterblich 47.

¹⁰⁰ Vgl. MÜLLER, endlich unsterblich 54.

¹⁰¹ Ebd. 53.

So schließt MÜLLER an: „Der Tod macht das Leben ganz und das für Immer-gewesen-sein-Werden schenkt ihm seine unvertretbare Einmaligkeit und Würde.“¹⁰²

2.4.3 Globales Dorf und kollektive Intelligenz

Veränderungen, die durch den Cyberspace aufgetreten sind, sind die Verengung oder das Zusammenrücken des Raumes, also die Veränderung von Distanzen sowie die Ansammlung von Wissen.

Ausgehend von Teilard DE CHARDINS „Noosphäre“ findet sich unter NetzphilosophInnen die Vorstellung, dass im Cyberspace die Welt zu einem „globalen Dorf“ wird.¹⁰³ Tatsächlich ist ein Zusammenrücken der Welt schon heute zu beobachten. Die Vernetzung des Internets ermöglicht Kommunikation über Distanzen hinweg, zumindest für all jene Menschen, die Zugang zum Cyberspace haben.

Weiters herrscht die Annahme, dass durch den Cyberspace eine Art übermenschliches Kollektiv-Intellekt oder -Seele entstehe. LÉVY nennt dies kollektive Intelligenz und formuliert es im Anschluss an Teilhard DE CHARDIN und MCLUHAN so:

„Wenn wir uns aber auf den Weg zu einer kollektiven Intelligenz machen, dann werden wir nach und nach Techniken, Zeichensysteme, soziale Organisationsformen und Regelmechanismen entwickeln, die uns erlauben, gemeinsam zu denken, unsere intellektuellen und geistigen Kräfte zu bündeln, unsere Vorstellungen und Erfahrungen zu vervielfachen [...] und wir werden [...] uns als Gattung im Kollektiv erfinden.“¹⁰⁴

Man könnte sagen: „Im Netz kann Geist mit Geist über prinzipiell unendliche Distanzen in unmittelbaren Kontakt treten“.¹⁰⁵

MÜLLER sieht in letzterem keine neue Erkenntnis, zumal sich Cyber-AutorInnen auf ein mittelalterliches Theorem beziehen, bei dem der tätige Verstand (*intellectus agens*) – der als Grundlage allen Erkennens angenommen wird – „notwendig ein Einziger und damit eine überpersönliche geistige Energieinstanz“ ist, „die im je einzelnen Erkennenden wirkt“. Das heißt in weiterer Folge, dass der menschliche Verstand und die eigenen Subjektive kein eigenes Erkenntnisvermögen in sich besitzen, sondern dass sie an jener Übergeordneten partizipieren.¹⁰⁶ Übersetzt in Cyber-Theorie kann gesagt werden, dass die „vormals transzendent gedachte Instanz des *intellectus agens* als Ermöglichungsbedingung von Erkenntnis überhaupt [...] in ein technisch, semiotisch und soziologisch erzeugtes Potential, das es in seinem Vollsinn erst noch zu realisieren

¹⁰² Ebd. 54.

¹⁰³ besonders bei MCLUHAN, Marshall: Die magischen Kanäle. *Understanding Media* [aus dem Engl. von Meinrad Amann].- Dresden ²1995.

¹⁰⁴ LÉVY, Intelligenz 14; zit. nach SCHUMANN, Theorien 79.

¹⁰⁵ MÜLLER, endlich unsterblich 128.

¹⁰⁶ Vgl. MÜLLER, endlich unsterblich 129.

gilt¹⁰⁷ übersetzt wird. Im Cyberspace entsteht durch Vernetzung einer Vielzahl von Subjekten eine Art Geistsphäre. Diese wird hier aber vom Menschen selbst erzeugt. Sie will, wie der zeitgenössische Cyber-Autor Pierre LÉVY es beschreibt, nicht nur „individuelle Intelligenzen [...] addieren, sondern [...] eine qualitativ neue Form der Intelligenz hervorbringen, die zur persönlichen Intelligenz hinzukommt, eine Art kollektives Gehirn oder Hyperkortex.“¹⁰⁸

Dass das Internet allmählich zu einem allwissenden Medium wird ist bereits sehr gut festzustellen, wenn man Internetseite wie zum Beispiel Google oder Wikipedia und ihre Nutzungsintensität betrachtet. Auch das Zusammenrücken zu einem „globalen Dorf“ ist im Internet durch die globale Vernetzung eine logische Konsequenz.

2.4.4 Leibentwertung und der Mensch als Schöpfer

Der Mensch tritt in der Cyber-Theologie als „Mitschöpfer“ Gottes oder als eigener Schöpfer auf, der selbst die Zukunft des Menschen vervollkommen kann. Das kollektive Gehirn zum Beispiel wird vom Menschen selbst geschaffen und stellt keine unmittelbare Schöpfung Gottes dar.¹⁰⁹ Es stellt sich nun die Frage, ob die Schöpfung deshalb als mangelhaft angesehen werden kann bzw. von Cyber-TheoretikerInnen als mangelhaft angesehen wird?

Definitiv gilt Cyber-Technologie als Versuch der Vervollkommnung des Menschen aufgrund von Mängeln. Auch bei der Anwendung von Implantationstechnik, zum Beispiel an der weiblichen Brust, wird Vervollkommnung des Menschen durch den Menschen und der von ihm erschaffenen Technik angestrebt, bei der es letztlich zu einer Leibentwertung in einem anderen Sinne kommt. Im Cyberspace allerdings lösen sich die Begriffe Leib und Körper generell auf, weil man im Cyberspace nur mit seinem Geist anwesend sein kann. Der verbesserungswürdige Körper wird nicht mehr gebraucht, da „die menschliche Physis sich der menschlichen Intelligenz und des von ihr technisch zu Realisierenden als hoffungslos unterlegen zeige.“¹¹⁰ Der Leib zeigt sich also als fehlerhaft oder fehleranfällig und wird in der Cyber-Theorie deswegen abgewertet. MÜLLER zitiert zum Beispiel einen Autor des „Second Life“ Projektes:

„Dieser Primatenkörper, der sich in den letzten vier Millionen Jahren nicht verändert hat, kann mit den Visionen unseres Geistes nicht Schritt halten. Unser Geist ist draußen im Universum, greift nach den Sternen und nach der Unsterblichkeit, und diese armseligen, schlampigen Körper fesseln uns hier unten an den Dschungel.“¹¹¹

¹⁰⁷ MÜLLER, endlich unsterblich 130.

¹⁰⁸ LÉVY, Intelligenz 114; zit. nach MÜLLER, endlich unsterblich 131.

¹⁰⁹ Vgl. MÜLLER, endlich unsterblich 71.

¹¹⁰ MÜLLER, endlich unsterblich 71.

¹¹¹ Futurist FM 2030, zitiert nach: MÜLLER, Endlich unsterblich 71.

2.4.5 Exkurs: Second Life

„Second Life“ (deutsch: „zweites Leben“) ist im Grunde ein Online-Spiel. Dieses wurde und wird immer noch von BenutzerInnen selbst gestaltet und bietet eine virtuelle Welt, in welcher selbst erstellte Avatare¹¹² miteinander interagieren. Die Plattform beschreibt sich selbst:

„Second Life is a 3D world where everyone you see is a real person and every place you visit is built by people just like you. [...] Enter a world with infinite possibilities and live a life without boundaries, guided only by your imagination.“¹¹³

Leben ohne Grenzen in der virtuellen Welt ist nur eine der Verheißungen dieses Spieles. Neben einer großen Faszination für die virtuelle Welt geht von dem Spiel eine Gefahr aus, die einer Realitätsflucht nahe kommt. Jugendschutz und Suchtpotential seien hier nur kurz als problematische Herausforderungen genannt.¹¹⁴

2.4.6 Raum und Zeit: Wirklichkeit und Virtualität im Cyberspace

Zu einer wesentlichen Veränderung durch den Cyberspace zählt das Verschwimmen von Sein und Schein, von Realität und Virtualität. Es ist eine Wandlung des Wirklichkeitsbegriffs des Menschen festzustellen, seitdem Computertechnologien in den Alltag von Menschen Einzug halten.¹¹⁵ Dieser Wandel soll nun näher betrachtet werden.

2.4.6.1 Verhältnis von virtuell und real

Zunächst einmal ist auf die festgestellte Tatsache zurück zu weisen, dass der Mensch virtualitätsfähig – ja – angewiesen ist und es zu seiner *conditio humana* gehört.¹¹⁶ Philosophisch betrachtet ist man sich überdies einig, dass es keine „unvermittelte Anschauung der Wirklichkeit“¹¹⁷, also keine unmittelbare Erkenntnis des Wirklichen, gibt.¹¹⁸

Wie verschieden das Verhältnis von virtuell und real im Zusammenhang mit Cyberspace bestimmt wird, fasst SCHUMANN¹¹⁹ zusammen:

- „die virtuelle Wirklichkeit erweitert die reale
- virtuelle Wirklichkeit transzendiert die reale

¹¹² Als Avatare werden künstliche, elektronische Rollenfiguren bezeichnet, die die eigene Person in der virtuellen Welt stellvertretend darstellen.

¹¹³ <http://secondlife.com/whatis/?lang=en-US> [Zugriff am 2.2.2014].

¹¹⁴ Vgl. DIE DEUTSCHEN BISCHÖFE, Virtualität 20 (Nr. 18).

¹¹⁵ Von BARLOEWEN, Constantin: Der Mensch im Cyberspace. Vom Verlust der Metaphysik und dem Aufbruch in den virtuellen Raum.- München 1998, 21-25; [in Folge: BARLOEWEN, Mensch].

¹¹⁶ Siehe 2.2.2.3 Virtualität.

¹¹⁷ HAESE, Hinter den Spiegeln 146.

¹¹⁸ Vgl. HAESE, Hinter den Spiegeln 139-146.

¹¹⁹ SCHUMANN, Theorien 95-96.

- die virtuelle bildet eine Option neben vielen anderen Wirklichkeiten
- die virtuelle verdrängt die reale Wirklichkeit bzw.
- reale und virtuelle Wirklichkeit fallen zusammen.“

Inwiefern sich reale und virtuelle Wirklichkeit aber unterscheiden und welche wirklich ist, ist für SCHUMANN eine Differenz, die generell aufgebbar sei. Wirklichkeit sei immer dort, wo Erfahrungen gemacht werden. So werden im virtuellen Raum vermutlich zum Teil vom realen Raum unterschiedene Erfahrungen gemacht, dennoch bleiben sie reale Erfahrungen.¹²⁰ So kann also der Cyberspace „den gleichen Anspruch auf Wirklichkeit erheben wie jeder andere“¹²¹ Raum. „Das entscheidende Kriterium“, so SCHUMANN, „bleibt die Möglichkeit und Intensität von Erfahrung bzw. der Grad von Immersion in die virtuelle Wirklichkeit des Cyberspace.“¹²² Auch HAESE sieht zwischen Virtualität und Realität keinen Gegensatz, sondern Ausprägungen und Differenzierungen, die durch steigende Komplexität der Lebenswelt auftreten.¹²³

Wie die folgende Grafik zeigt, wird bei ihm sowohl der Cyberspace, als auch VR in die Sphären der Virtualität integriert. HAESE sieht keine Gefahr, dass Virtualität jemals Wirklichkeit ersetzen könnte, denn keiner der beiden Kontrastbegriffe sei selbstständig denkbar. Er erkennt mehr eine gegenseitige Bereicherung.¹²⁴

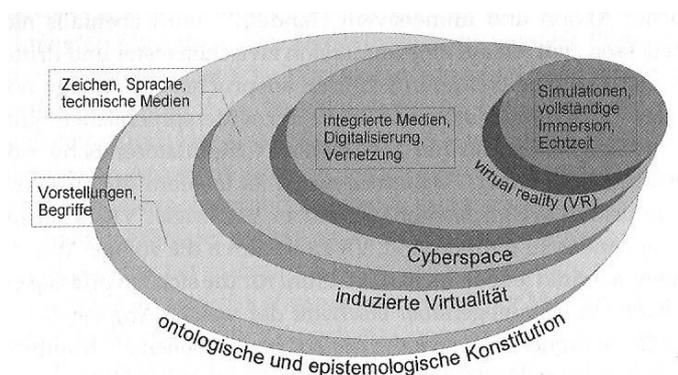


Abbildung 2: Sphären der Virtualität. Quelle: HAESE, Hinter den Spiegeln 173.

Andere meinen, dass sich die Frage nach Wirklichkeit heute verschoben habe: Es geht nun nicht mehr um Selbst- und Weltwahrnehmung, sondern vielmehr um das Verhältnis und das einander Einwirken von materieller, natürlicher und künstlicher, gedachter,

¹²⁰ Vgl. SCHUMANN, Theorien 100.

¹²¹ SCHUMANN, Theorien 138.

¹²² SCHUMANN, Theorien 138.

¹²³ Vgl. HAESE, Hinter den Spiegeln 172-173.

¹²⁴ Vgl. Ebd. 173.

digitaler Welt. Virtuelle Bilder und virtuelle Kommunikation seien längst mehr als eine bloße Erweiterung, sie „behaupten eine völlig neue Wirklichkeit zu konstituieren.“¹²⁵

„Es entsteht zunehmend der Eindruck, als ob das Anwachsen der Virtualitäten unsere (wie wir bislang annahmen) vorläufige, vergängliche, materielle, zufalls- wie schicksalsgeschlagene geschichtliche Welt in eine absolute (digitale) Objektivität überführen könne.“¹²⁶

Simulationen aller Art, die schon bei Malerei, Theater und Erzählungen begonnen haben, gehören also nicht nur längst zu unserer Kultur - SCHUMANN nennt hier noch Abenteuer in Freizeitparks, Musik in einer Disko als simulierter Liveauftritt etc. – sie haben bereits eine neue Ebene erreicht. Mehr als nur bei einer Simulation, geht es oftmals auch um Immersion, also um ein Eintauchen und eine Veränderung der Wahrnehmung, wie es bei dem „Second Life“ Projekt angestrebt wird. Durch Immersion soll es zur Vorstellung kommen „in einer Welt zu sein anstatt nur vor einem Interface zu stehen und ein Bild zu betrachten.“¹²⁷

Eine kritische Stimme dazu ist MUTSCHLER:

„Sie (Apostel der Cyberspacetechnik, Anm. AL) glauben, dass wir durch immer exaktere Simulation von Wirklichkeit schließlich die Differenz zwischen Realität und Fiktion aufheben werden, um zu Schöpfern des Seins zu mutieren. Dann nämlich wären wir nicht nur, was früher beides Gott vorbehalten war, Herren über Leben und Tod, sondern auch über Sein und Nichtsein.“¹²⁸

2.4.6.2 Verlust der physikalischen Wirklichkeit?

Besonders BARLOEWEN sieht die virtuelle Wirklichkeit als Gefahr an: Er erkennt einen Verlust unserer physikalischen Wirklichkeit und meint, dass durch Simulation, Aktion ihre Wirklichkeit verliere und dass virtuelle Realität eine Transformation unseres gesamten Bewusstseins von Wirklichkeit bedeuten würde.

„Zugleich können virtuelle Realitäten aber die Gesamtheit der Integrität menschlicher Erfahrung bedrohen, sie können die ontologische Balance ins Ungleichgewicht stürzen. Eine virtuelle Welt kann nur so lange virtuell sein, als wir sie von der wirklichen, verankerten Welt unterscheiden können. Über die virtuellen Welten wird dann eine Aura der imaginären Wirklichkeit aufgebaut, wobei die Kraft der Symbole die Imagination beflügeln könnte. Die Imagination erlaubt uns das, was wir lesen oder hören, zu gebrauchen, die symbolischen Komponenten in eine mentale Vision einzugliedern. Die

¹²⁵ WÖRTER, Matthias: Realiter! Virtualiter! Oder: Was haben digitale Welten mit dem Abendmahl zu tun? Vier Thesen zu einer Religionspädagogik der virtuellen Welten.- in: Reli, 4/2012, S. 29-32, 29; [in Folge: WÖRTER, Realiter].

¹²⁶ Ebd.

¹²⁷ Vgl. WURZER, Jörg: Realität und virtuelle Welten. Philosophie für eine High-Tech-Gesellschaft; Essen 1997, S. 25; zit. nach SCHUMANN, Theorien 93.

¹²⁸ MUTSCHLER, Fundament 10.

Vision transzendiert die Grenzen unserer körperlichen Wirklichkeit, Imagination wird zur Flucht, wenngleich auch unserer tatsächlichen Lebensumstände dadurch verändert werden.“¹²⁹

Virtuelle Welten sollen nach BARLOEWEN also deutlich von der realen Wirklichkeit unterscheidbar bleiben, um den Menschen zu schützen. Tatsächlich sieht er aber, dass mehr und mehr Menschen im Abbild die Wirklichkeit erkennen. Durch das Fernsehen, das Internet und andere Faktoren, sei also unsere Konzentration auf die „Repräsentation der Wirklichkeit“¹³⁰ gelenkt.¹³¹ Wohlgermerkt schreibt BARLOEWEN sein Buch 1998, also vor dem Beginn des Web 2.0 und dem Aufkommen von Smartphones.¹³² Er prophezeit einschneidende Veränderungen der digitalen Revolution, die er mit der Erfindung des Buchdruckes oder der Atomspaltung vergleicht.¹³³ Warum aber die Verankerung mit der irdischen, physikalischen Welt so wichtig ist, begründet BARLOEWEN mit Ethik.

„Die menschliche Geschichte war im weitesten Sinne die Aufzeichnung der Auseinandersetzung mit der Welt. Wirklichkeit ist und bleibt der Stein, an dem sich die Empirie reibt und damit die Voraussetzung für die ethischen Systeme schafft. Die Welt versorgt den Menschen mit empirischer Erdung, und ohne diese Verankerung ist ethisches Verhalten nicht möglich. Die physikalische Besetzung der Geburt und des Todes erlaubt uns erst, Werturteile zu fällen. Virtuelle Systeme [...] stellen [...] ein unmoralisches Universum dar.“¹³⁴

Im medienethischen Impulspapier „Virtualität und Inszenierung“ der DEUTSCHEN BISCHÖFE 2011 fallen auch kritische Urteile über die Verschmelzung von Virtualität und Realität im Zusammenhang mit neuen Medien. In Wirklichkeitssimulationen und Computerspielen sehen sie ein großes Suchtpotential, besonders durch die Möglichkeit, die eigene Identität zu verbergen und zum Beispiel als Avatar oder unter einem Decknamen in ein anderes Ich zu schlüpfen.¹³⁵ Daneben warnen sie ebenfalls davor, dass „Bilder und die durch sie erzeugte Information wichtiger werden als die Dinge, um die es in

¹²⁹ BARLOEWEN, Mensch 48.

¹³⁰ Ebd. 50.

¹³¹ BARLOEWEN nennt als weitere Faktoren, für das Brechen mit der Wirklichkeit: „Die Urbanisierung, die anwachsende Mobilität, der Verlust der Religiosität, die wachsende Entfremdung von einer besonderen Landschaft und vor allem die Technologie als der gemeinsame Nenner dieser Bewegungen standen am Beginn der Reise in die Abstraktion. Das gebrochene Verhältnis zur Wirklichkeit wuchs auch mit der Geschwindigkeit. [...] Heute erleben wir zunehmend die Erschütterung des Wirklichen und die Verarmung der zwischenmenschlichen Kommunikation. Die digitale Revolution ist ein Angriff auf das Verhältnis des Menschen zur Wirklichkeit. Er lebt in einer immer synthetischeren Welt, einer Welt der computergesteuerten Halluzination.“ (50-51).

¹³² Vgl. BARLOEWEN, Mensch 46-49; Zum Begriff Web 2.0: Kaptitel 3.1.1.

¹³³ Vgl. Ebd. 51.

¹³⁴ BARLOEWEN, Mensch 52.

¹³⁵ Vgl. DIE DEUTSCHEN BISCHÖFE, Virtualität 20 (Nr. 19).

ihnen geht oder worauf sie sich tatsächlich oder vermeintlich beziehen“.¹³⁶ Ein damit einhergehender Werteverlust – in Bezug auf Authentizität, Echtheit und Wahrheit – sei zu vermeiden.

DIE DEUTSCHEN BISCHÖFE äußern sich auch zum Thema „Technotheologie“ (Cybertheologie):

„Offenbar führt das Infragestellen der Bildbezüge und die Möglichkeit pseudorealisticer Wirklichkeitsentwürfe zu einem Denken, das für ästhetische, utopische, selbstüberschreitende, verheißungsgeladene und damit auch dem Religiösen nahe stehende Elemente höchst empfänglich ist.“¹³⁷

Hier erkennen sie in Cyber-Theorien zwar spekulative Überlegungen, dennoch sehen sie in der derzeitigen Dynamik eine faszinierende und erschreckende „fundamentale Umwandlung menschlicher Welt- und Selbstbeschreibung“.¹³⁸ Gerade das menschliche Selbstverständnis werde sich verändern, weil Medien über Hilfsmittel hinaus heute eine Rolle bei der Wirklichkeitserzeugung und Wahrnehmung spielen.¹³⁹

2.4.6.3 Raum und Zeit

Als ein wichtigstes Merkmal von neuen Kommunikationsmitteln gilt die Überwindung von Raum. HAESE wirft hier ein, dass es sich um Überwindung von Distanzen handeln muss und nicht von Raum im eigentlichen Sinne.¹⁴⁰ Wie bereits erwähnt wird davon gesprochen, dass die Welt durch das Internet zusammenrückt, sie wird also zu einem globalen Dorf. Zumindest entsteht das Dorf unter jenen, die tatsächlich Zugang zum Internet und zum Cyberspace besitzen. Oftmals wird darauf vergessen, dass es einen digitalen Graben – meist *digital divide* genannt – gibt, der Menschen mit Internetanschluss von jenen trennt, die diesen nicht besitzen können, wollen oder dürfen.¹⁴¹ Neue technische Möglichkeiten verkürzen also Distanzen, zumindest unter jenen Menschen, die sich dem *global village* angeschlossen haben, konnten oder wollten.

Über die Frage der räumlichen Veränderungen wird oft im Zusammenhang mit Cyberspace gesprochen, Veränderungen im Bezug zu Zeit hingegen fehlen oft. Mitunter, so HAESE, weil Raum und Zeit fest zusammengehören. Räumliche Entfernungen werden noch heute oft mit Zeitangaben ausgedrückt, zum Beispiel wenn gesagt wird, dass man

¹³⁶ DIE DEUTSCHEN BISCHÖFE, *Virtualität* 21 (Nr. 20).

¹³⁷ Ebd. 21 (Nr. 20).

¹³⁸ DIE DEUTSCHEN BISCHÖFE, *Virtualität* 21-22 (Nr. 20). Als Beispiel führen sie hier ferngelenkte Kriegsführung an, bei welcher, ihrer Ansicht nach „die Grenzen zwischen Manöver und Ernstfall, zwischen Virtualität und Realität“ verschwimmen.

¹³⁹ Vgl. DIE DEUTSCHEN BISCHÖFE, *Virtualität* 22-23 (Nr. 21;22).

¹⁴⁰ Vgl. HAESE, *Hinter den Spiegeln* 184.

¹⁴¹ Vgl. ebd. 87-96.

eine Stunde in die nächste Stadt braucht oder man fünf Flugstunden von jenem Land entfernt ist.¹⁴²

Dabei ist Zeit für den Menschen eine existentielle Kategorie. Sie beginnt mit der Geburt und endet beim Tod. Dazwischen ist der Mensch häufig von Uhrzeit bestimmt. Inwiefern sich das Zeitverständnis durch und im Cyberspace verändert hat, ist nicht leicht zu bestimmen. Wenn zum Beispiel davon die Rede ist, dass ganz auf die Zeit vergessen wurde und jemand im virtuellen Raum kein Zeitgefühl mehr hatte, dann ist dies kein besonderes Phänomen von computergenerierten Welten, sondern von Virtualität im allgemeinen Sinne, wie es auch zum Beispiel beim Lesen eines guten Buches passiert.¹⁴³

Als Veränderung kann aber die Gleichzeitigkeit der virtuellen Kommunikation genannt werden. Dadurch bekommt der computervermittelte Austausch einen ähnlichen Stellenwert wie face-to-face-Kommunikation. Die Zeit im Cyberspace kann in diesem Sinne wenig objektiviert werden. Nach REINDERS befindet sich der Cyberspace deswegen im „Dauerpräsenz“ bzw. in „virtueller Ewigkeit“.¹⁴⁴ Sie meint auch: „Die Aufhebung linearer Kommunikationsstrukturen im Cyberspace geht mit einem zyklischen Zeitempfinden einher. Dies ist von Bedeutung, da das Zeitempfinden die Sinnfindung und -konstitution beeinflusst.“¹⁴⁵ Das Phänomen der Entgrenzung von Zeit bzw. des Zeitgefühls wird auch „Punktzeit“ genannt. Es geht um eine „allmähliche Loslösung von der empirischen Zeit“ und damit „scheint diese gleichsam still zu stehen. Sie verdichtet sich zu einem bewegungslosen Punkt.“¹⁴⁶

HAESE geht davon aus, dass „Zeit ihren zwingenden Charakter der Unaufschiebbarkeit verliert, zumindest wenn man eingeschränkte Handlungsmöglichkeiten akzeptiert.“¹⁴⁷ WÖRTHER konkretisiert das in einem Satz: „Der Zeit wird ihre Macht über das Leben bestritten.“¹⁴⁸

In Bezug auf Cyber-Theorien und zunehmender Virtualisierung von vielen Bereichen des Lebens, stellt sich die Frage nach Zeit auch in einer anderen Weise: Das Streben nach Unsterblichkeit führt dazu, dass der Mensch ewig leben möchte – auf Erden bzw. im Cyberspace wohl gemerkt. Aus der Zeit wird eine zeitlose Zeit, die ewiglich voranschreitet. Kurt APPEL nennt als zentrale Herausforderung für menschliches

¹⁴² Vgl. ebd. 176-177.

¹⁴³ Vgl. ebd. 177, 186.

¹⁴⁴ REINDERS, Angela M. T.: Zugänge und Analysen zur religiösen Dimension des Cyberspace.- Münster 2006 (Literatur - Medien - Religion; 16), 100; [*in Folge*. REINDERS, Zugänge].

¹⁴⁵ REINDERS, Zugänge 100.

¹⁴⁶ GÄRTNER, Herausforderung 192; zum Thema „Punktzeit“ vgl.: GENDOLLA, P: Punktzeit. Zur Zeiterfahrung in der Informationsgesellschaft.- in: WENDORFF, R. (Hg.): Im Netz der Zeit. Menschliches Zeiterleben interdisziplinär.- Stuttgart 1989, S. 128-139.

¹⁴⁷ Vgl. HAESE, Hinter den Spiegeln 186.

¹⁴⁸ WÖRTHER, Realiter 31.

Geschichtsverständnis und damit Zeitverständnis, die Virtualisierung, „verbunden mit dem Versuch der Ersetzung des Menschen durch unsterbliche biologische und technische Maschinen, die Zeit zum beliebig Wiederholbaren herabsetzen und menschliche Erinnerungen und Erzählungen und sogar den menschlichen Tod nihilistisch entleeren.“¹⁴⁹

Alle betrachteten Veränderungen zeigen, dass die Menschen das natürliche, beschränkte Leben durch Virtualisierung kontrollieren, „um ihm seine Kontingenz zu nehmen.“¹⁵⁰ Konfrontationen für die Theologie sind hier breit gefächert und berühren teleologische, anthropologische wie kosmologische „Voraussetzungen wie natürliche Rhythmen (Jahreszeiten, Schöpfungsordnung), der Mensch als Leib-Geist-Wesen (Lebensalter, Vergänglichkeit) oder das Wirken Gottes in der Geschichte (Reich Gottes, Eschatologie).“¹⁵¹

Möglicherweise lässt sich gerade in Bezug auf Zeit und Geschichte von den biblischen Texten lernen, wo von einem Gott erzählt wird, der der Welt einen Rhythmus von Tag und Nacht, Arbeits- und Ruhetag und Festzeiten gibt und sie nicht wie im Chaos, ewig voranschreiten lässt.¹⁵²

2.4.6.4 *Entgrenzung*

In Bezug auf Kommunikation wird meist von *Entgrenzung* gesprochen, was sowohl den zeitlichen, als auch den räumlichen Aspekt mit einbezieht. Diese beiden natürlichen Grenzen stellen bei virtueller Kommunikation gerade kein Hindernis dar, was für das primäre menschliche Anliegen nach sozialer Integration viele Vorteile bringt. Nach WÖRTHER steht für die Theologie hier die Frage „nach den Voraussetzungen und der Realität von Beziehungen, menschlicher Kommunikation und Gemeinschaftsbildung neu zur Diskussion.“¹⁵³ So sind das Gebet und der Glaube an Heilige und die daraus erwachsenen geistigen Beziehungen der Theologie eigentlich als virtuelle Kommunikation vertraut.¹⁵⁴ WÖRTHER meint aber:

„Die Virtualisierung der Kommunikation lenkt ihren Blick aber gerade wegen dieser Affinität und Vergleichbarkeit zurück auf den materiellen Träger des Geistes, also den Körper. Es scheint, als ob es in einer überraschenden Dialektik ihre Aufgabe würde, das irdische beschränkte Leben gegen die vermeintlich unsterblichen digitalen Geister zu verteidigen: Wir sind Geist, aber nicht im Sinne der digitalen Virtualisierung.“¹⁵⁵

¹⁴⁹ APPEL, Kurt: Apokalypse.- Verfügbar unter: <http://www.kurt-appel.at/content/site/de/forschung/article/33.html> [Zugriff am 1.3.2014].

¹⁵⁰ WÖRTHER, Realiter 31.

¹⁵¹ Vgl. WÖRTHER, Realiter 31.

¹⁵² Vgl. Genesis 1-2.

¹⁵³ Vgl. WÖRTHER, Realiter 31.

¹⁵⁴ Vgl. Ebd. 30-31.

¹⁵⁵ Vgl. Ebd. 31.

2.4.7 Transzendenz und Cyberspace

Wir haben eine Verschiebung in den Cyber-Theorien gesehen: Die Heilsgeschichte wird zu einem weltimmanenten Ereignis. Erlösung, Auferstehung und ewiges Leben sollen durch evolutionäre Entwicklung im technologischen Fortschritt ermöglicht und vom Menschen selbst erschaffen werden. Was ist aber mit Transzendenz?

Vorbemerkend ist zu sagen, dass der Begriff Transzendenz (von lat. *transcendere*: hinübersteigen, überschreiten) ausdrückt, dass „ein bestimmter Bereich und damit eine bestimmte Grenze ‚überschritten‘ wird.“¹⁵⁶ Als Grenze kann philosophisch und theologisch insbesondere die eigene Endlichkeit gesehen werden. Damit ist auch die Endlichkeit von Erfahrungen der Wirklichkeit gemeint. Theologisch betrachtet bezeichnet der Begriff Transzendenz „das erkenntnistheoretische Verfahren des Übergangs vom Vorhandenen zu einem wie auch immer zugänglichen Unzugänglichen.“¹⁵⁷

Im Projekt Cyberspace ist erkennbar, dass es im Menschen eine Sehnsucht gibt, alle Grenzen zu überschreiten.¹⁵⁸ Der virtuelle Raum will und kann teilweise als „die reale Welt transzendierender Raum“¹⁵⁹ verstanden werden. Cyber-Theorien können deswegen zur Religion oder Ersatzreligion werden, vor allem weil sie vielfach von eschatologischen Vorstellungen geprägt sind. Dennoch bleiben ihre Vorstellungen innerweltlich, also immanent.¹⁶⁰ SCHUMANN bestimmt hier, unter Rückgriff auf ENDERS, die Transzendenz in Cyber-Theorien als „anthropologischen Typus von Transzendenz [...]. Eine solche Transzendenz überschreitet zwar sich selbst, ist aber zugleich eine welt- oder bewusstseinsimmanent bleibende ‚Bewegung des menschlichen Subjekts‘.“¹⁶¹ Denn es braucht ja immer menschliche, innerweltliche Technik dafür.¹⁶² Deswegen schreibt BARLOEWEN: „Es liegt auf der Hand, daß [*sic!*] sich die Transzendenz auf die Immanenz verschiebt und die Theologie zur Anthropologie zurückkehrt“.¹⁶³

Letztlich liegt der Gedanke der Vervollkommnung des Menschen dahinter, bis hin zur Vergottung. „Wenn so die Differenz zwischen dem Gemachten und dem Gegebenen

¹⁵⁶ SCHÜSSLER, Werner: Transzendenz I, Philosophisch.- in: TRE, Band XXXIII, Berlin, New York 2002, S. 768-771, 768.

¹⁵⁷ HARBECK-PINGEL: Transzendenz II, Systematisch-theologisch.- in: TRE, Band XXXIII, Berlin, New York 2002, S. 771-775; 771.

¹⁵⁸ Vgl. MUTSCHLER, Fundament 17.

¹⁵⁹ ESTERBAUER, Cyberspace 119, zit. nach SCHUMANN, Theorien 101.

¹⁶⁰ Immanenz gilt als Gegensatz zu Transzendenz.

¹⁶¹ ENDERS, M: Artikel Transzendenz II. Neuzeit.- in: HWP Band 10, Basel 1998, 1447-1455, hier 54; zit. nach SCHUMANN, Theorien 165.

¹⁶² Vgl. SCHUMANN, Theorien 165.

¹⁶³ BARLOEWEN, Mensch 44.

aufgehoben wird, wenn das virtuelle real ist, wie die Realität sonst auch, dann rückt der Mensch an die Stelle Gottes.“¹⁶⁴

2.5 Zusammenfassende Bemerkungen

Cyberspace ist als computergenerierter, virtueller Handlungsraum zu bestimmen, der durch die dort vollzogenen Kommunikationen, geformt wird. Dieser Raum definiert sich stark über das Internet bzw. wird durch das Internet ermöglicht. Er vernetzt uns Menschen und lässt die Welt ein wenig zusammenrücken. In der Literatur wird dafür der Begriff *global village*, also globales Dorf, gebraucht. Räumliche Entfernungen sind, sofern man den Cyberspace als realen Raum betrachtet, aufgehoben, so wie das einst schon Carl BENZ mit der Erfindung des Autos begann.¹⁶⁵ Besonders in Bezug auf Kommunikation wird der Begriff *Entgrezung* verwendet, da sich auch zeitliche Grenzen und „sozial definierte Schwellen wie Unangemessenheit der Situation“¹⁶⁶ zusehends auflösen.¹⁶⁷

In einem engeren Sinne ist dort von Cyberspace die Rede, wo von einem technischen Gerät dreidimensionale oder interaktive Bilder erzeugt werden, mit dem Ziel, dass diese nach einiger Zeit zur Realität werden. Dies wird als Virtuelle Realität (*virtual reality*) bezeichnet und stellt einen Teilbereich von Cyberspace dar. Davon zu unterscheiden ist die erweiterte Realität bzw. gemischte Realität, wo technische Medien die Sinneswahrnehmungen des Menschen erweitern. Auch wenn festgestellt wurde, dass Virtualität zum Menschsein dazugehört und dass der Mensch Virtualität braucht, so gibt es eine Reihe von Entwicklungen, die versuchen hier neue, „transzendierende“ Formen von Virtualität zu ermöglichen. Außerdem behaupten neue digitale Medien nicht eine virtuelle Welt zu sein, sondern eine neue Wirklichkeit zu konstituieren. Dahingehend können heute eine Reihe von Veränderungen festgestellt werden, die das Verschwimmen von zwei Welten aufzeigen.

Hinter weiter gehenden Vorstellungen, was der Cyberspace in Zukunft alles ermöglichen wird, stehen, teilweise aus Science-Fiction-Romanen motivierte, Cyber-TheoretikerInnen und NetzphilosophInnen, deren Utopien bis hin zur Unsterblichkeit des Menschen mittels „Upload“ des Gehirns und somit zum ewigen Leben im Cyberspace reichen. Nicht nur religiöse Sprache, sondern auch Grundvorstellungen, wie Auferstehung und Erlösung werden vom Christentum übernommen. Im Grunde, so könnte man meinen, sind Cyber-TheoretikerInnen verrückte „Freaks“, die aufgrund ihrer Unzufriedenheit mit ihrer leiblichen Existenz und aus Angst vor ihrer eigenen

¹⁶⁴ MUTSCHLER, Fundament 15.

¹⁶⁵ Vgl. MUTSCHLER, Fundament 18.

¹⁶⁶ WÖRTHER, Realiter 31.

¹⁶⁷ Vgl. ua. WÖRTHER, Realiter 31.

Sterblichkeit, *Cyberspacevisionen* erfinden und an ihrer Umsetzung arbeiten. Technik dient also, aufgrund ihrer verlorenen Gottgläubigkeit, als Ersatzreligion, die als eschatologische Verheißung vom neuen Jerusalem im Cyberhimmel und Erlösung von der Sterblichkeit spricht. Die Evolution führt den Menschen dabei selbst zum Heil, der Mensch erlöst sich selbst, er steht auf, aus sich selbst, so die Vision. So rückt der Mensch an die Stelle Gottes, oder der Cyberspace – je nachdem.

Einige der Visionen sind vermutlich sehr weit hergeholt und sowohl deren reale Umsetzung, also auch die Finanzierung solcher Projekte ist wohl fraglich. Der Cyberspace ist auch garantiert nicht nur aufgrund dieser Visionen entstanden, sondern kommerzielle Absichten bestimmen das Medium ebenso.¹⁶⁸ Jedoch gibt es heute einschneidende Veränderungen, die aufgrund des Cyberspace, wie er sich heute konstatiert, zu beobachten sind und es ist zu bedenken, dass Entwicklungen längst kein Ende gefunden haben. Im Gegenteil, sie entwickeln sich mit unglaublicher Geschwindigkeit weiter. Als Beispiel seien hier zwei „heiße Technik-Trends“ für 2014 genannt: 4K-Fernseher und Kameras, die mit Ultra-HD-Auflösung Bilder beinahe schöner und brillanter als in Wirklichkeit abbilden und Computerbrillen, wie die „Google Glasses“, die ab 2014 verkauft werden sollen. Sie stellt den ersten „wearable“, also anziehbaren Computer dar, 3D-Scanner inklusive.¹⁶⁹ Was das verändert? Wir werden es sehen. Derzeit sind (Selbst)Inszenierung, Ästhetisierung und die Betrachtung der Welt in Abbildern, womit eine Umwandlung der menschlichen Welt- und Selbstbeschreibung einhergeht, neben *Entgrenzung*, „Dauerpräsenz“ und Konstitution einer neuen (virtuellen) Wirklichkeit zu erkennen. Die Entwicklung – denkt man sie weiter fort – deutet auf alle Fälle in eine Richtung: Wir versuchen „das über den Menschen verfügte naturhafte, schicksalhafte und beschränkte Leben unter Kontrolle zu bekommen und ihm seine Kontingenz zu nehmen.“¹⁷⁰

Nach anfänglichem Mythos, so einige Autoren, sei das Internet und der Umgang mit ihm in der Praxis angekommen und habe sich zu etwas Selbstverständlichem entwickelt.¹⁷¹ Trendforscher versuchen zu erahnen wie die Entwicklung weiter geht. Klar ist aber, dass man sich schon oft verschätzt hat. So sind Aussprüche wie jene von Bill GATES, dem Gründer und Chef von Microsoft, „Niemand wird je mehr als 640k brau-

¹⁶⁸ Vgl. HAESE, *Hinter den Spiegeln* 59.

¹⁶⁹ Vgl. T-ONLINE.DE, dpa: Das sind die heißen Technik-Trends in diesem Jahr. Blick nach vorne, vom 04.01.2014, 11:07 Uhr; verfügbar unter: http://www.t-online.de/computer/hardware/id_66806902/technik-trends-fuer-das-jahr-2014.html [Zugriff am 23.2.2014].

¹⁷⁰ WÖRTHER, *Realiter* 31

¹⁷¹ Vgl. HAESE, *Hinter den Spiegeln* 59-60.

chen¹⁷² und „Im Internet ist für uns nichts zu verdienen.“¹⁷³ wohl bekannt und weit verfehlt, wie wir heute besser wissen.

In diesem ersten Kapitel wurde mit Sicherheit vieles besprochen, dass über das Thema Cybermobbing und über religionspädagogische Überlegungen – angesichts neuer Wirklichkeitsräume – hinausführt. Dennoch gibt es einige Anknüpfungspunkte, auf die hier hingewiesen werden soll:

- Wenn sich die Alltagswelt und die physische Wirklichkeit zunehmend über Medien erschließen, wer macht sich dann noch selbst ein Bild von der Welt? Wenn im Internet psychische Gewalthandlungen stattfinden, wer überzeugt sich davon, ob Bilder, Videos, Aussagen oder Erzählungen über jemanden der Wahrheit und damit der Wirklichkeit entsprechen? Wird das Sein der Dinge noch wahrgenommen, insbesondere mit Betrachtung auf die ästhetisch konfigurierte neue Wirklichkeit?
- Umgekehrt stellt sich die Frage: Wenn ich im Cyberspace als Avatar mit verborgener Identität auftreten kann, erleichtert dies nicht, aufgestaute Aggressionen abzubauen? Falsche Identitäten im Internet bergen außerdem die Gefahr von Weltflucht. Wenn der virtuelle, körperlose Raum attraktiver erscheint, als die Wirklichkeit, ist auch ein gewisses Suchtpotential nicht zu leugnen. Aus christlicher Perspektive wäre hier einzuwenden: Leib und Seele sind untrennbar miteinander verbunden.
- Der Trend, dass sich Jugendliche im Internet inszenieren und so viel von sich preisgeben, ist gerade in Bezug auf das Thema Datenschutz und Mobbing im Internet weiter zu verfolgen. Es stellt sich die Frage: Wie weit geht der „Wettbewerb um Aufmerksamkeit“? Soweit, dass andere dafür öffentlich im Internet blamiert, verleumdet, gedemütigt etc. werden? Wo bleibt Echtzeit, Wahrheit, Identität?
- Und zuletzt: Das Verschwimmen von Sein und Schein, von Realität und Virtualität. In Bezug auf Cyber-Mobbing muss hier festgestellt werden, dass Wirklichkeit dort ist, wo Erfahrungen gemacht werden. Kommunikation und Beziehungspflege sind ebenso echt. Mobbing im Internet ist auch wirkliches Mobbing, zumindest für den oder die Betroffene. Die virtuelle Welt des Internets konstituiert nämlich zunehmend neue Wirklichkeitsräume. Die Grenze kann hier, besonders für Kinder und Jugendliche, nicht mehr genau gezogen werden. Außerdem verliert die Zeit den Unaufschiebbarkeitscharakter, weshalb, wie

¹⁷² von 1981; zit. nach HAESE, Hinter den Spiegeln 63: „Zur Information: Gemeint sind 640 kByte Arbeitsspeicher, die für die ersten IBM-kompatiblen PCs zur typischen Ausstattung gehörten.“ Im Vergleich dazu: heute haben Computer zwischen 8 und 16 Gigabyte.

¹⁷³ 1994, zit. nach HAESE, Hinter den Spiegeln 63.

REINDERS es sagt, „Dauerpräsenz“ herrscht. Wie sich dies auf Kinder und Jugendliche auswirkt ist zu untersuchen.

Die Aufgabe der Theologie ist deswegen so zu bestimmen:

„Die Theologie muss angesichts dieser Entwicklungen den Verweischarakter von Bildern, Wirklichkeitsentwürfen und Simulationen aller Art und deren symbolische Dimensionen neu durchdenken. Eine ihrer Aufgaben wird es sein, Kritik an der verdinglichenden ‚Vergötzung‘ von ‚Bildwerken‘ zu üben, indem sie Virtualität tatsächlich als solche kenntlich macht und auf einer unaufhebbaren Differenz zwischen Wirklichkeit und den pseudorealistischen digitalen Entwürfen von ihr besteht.“¹⁷⁴

¹⁷⁴ WÖRTHER, Realiter 31.

3 CYBERSPACE UND ANWENDERINNEN

Es gibt eine Reihe von Hard- und Software, die Zugang zum Cyberspace bieten. Natürlich ist das Internet jene Errungenschaft, die hier die bedeutendste Rolle spielt. In diesem Kapitel sollen Medien und Anwendungen betrachtet werden, sowie deren Einfluss auf die Kommunikation. Außerdem ist hier Platz für die Frage nach AnwenderInnen des Cyberspace, welche, nicht ausschließlich aber häufig, Jugendliche sind. Jugendkultur und Chancen und Gefahren vom Cyberspace werden auch Thema dieses Kapitels sein.

3.1 Wo ist der Cyberspace? Medien und Anwendungen

Informations- und Kommunikationstechnologien wie Mobiltelefone und das Internet gehören seit Jahren zu unserer Gesellschaft einfach dazu. Es ist aber häufig nicht eindeutig was neue Medien sind, zumal sie sich sehr schnell weiterentwickeln. SCHULTZE-KRUMBHOLZ et al. schreiben, dass zu neuen Medien das Mobiltelefon, das Internet und die neue Entwicklungsstufe gehört, die beides verbindet: das Smartphone.¹⁷⁵ Zu neuen Medien zählt also jedes Gerät, das entweder internetfähig ist und somit einen Zugang zum *Social Web* bietet oder eine einfache Aufzeichnung von Fotos und Videos ermöglicht, welche dann verbreitet werden können.

3.1.1 Social Web und Web 2.0

Aufgrund von Partizipationsmöglichkeiten von jedem und jeder NutzerIn im Internet, wurde, bevor noch der Begriff *Social Web* in Gebrauch kam, aus dem Internet das *Web 2.0*. Allerdings kam es nicht zu einem gravierenden Einschnitt zwischen einem Web 1.0 und der Weiterentwicklung zu 2.0. Es ist eher von einer langsamen Weiterentwicklung zu populären Plattformen, wie Sozialen Netzwerken (z.B. *Facebook*), Blogs, Ebay und ähnlichem, zu reden.¹⁷⁶ Bei EBERSBACH et al. wird vom Oberbegriff *Web 2.0* das *Social Web* als Teilbereich abgeleitet, bei dem es „um die Unterstützung sozialer Strukturen und Interaktionen im Netz geht.“¹⁷⁷

„Es geht dabei nicht primär darum, Verbindungen zwischen Servern herzustellen oder Daten auszutauschen, sondern Menschen als Zielpublikum dabei zu helfen, bestimmte zwischenmenschliche Interaktionen auszuführen. Diese bewegen sich vor allem in den

¹⁷⁵ Vgl. SCHULTZE-KRUMBHOLZ, Anja / ZAGORSCAK, Pavle / SCHEITHAUER, Herbert: Medienhelden. Unterrichtsmanual zur Förderung von Medienkompetenz und Prävention von Cybermobbing; mit zahlreichen Vorlagen und Arbeitsblättern auf CD-ROM, München [u.a.] 2012, 18. [*in Folge*: SCHULTZE-KRUMBHOLZ ua., Medienhelden].

¹⁷⁶ Vgl. STEPHAN, René: Cyber-Bullying in sozialen Netzwerken: Maßnahmen gegen Cyber-Bullying am Beispiel von SchülerVZ, Boizenburg 2010, 24-25; [*in Folge*: STEPHAN, Cyber-Bullying].

¹⁷⁷ EBERSBACH, Anja / GLASER, Markus / HEIGL, Richard: Social Web, Konstanz 2008, 29; [*in Folge*: EBERSBACH et al., Social Web].

Bereichen Austausch von Information oder Wissen, Herstellung von Kontakten zu anderen Personen und Unterhaltung mit diesen über das Internet.¹⁷⁸

Mit *Web 2.0* wird also die Weiterentwicklung von vormals statischen Websites zu interaktiven Internetseiten benannt und beim *Social Web* rücken die zwischenmenschlichen Beziehungen in den Mittelpunkt. In diesem Zusammenhang werden häufig Schlagwörter wie „Partizipation, „Kollaboration“ und „kollektive Intelligenz“ benannt.¹⁷⁹ EBERSBACH et al. definieren:

„Das ‚Social Web‘ besteht aus:

- (im Sinne des WWW) webbasierten Anwendungen,
 - die für Menschen
 - den Informationsaustausch, den Beziehungsaufbau und deren Pflege, die Kommunikation und die kollaborative Zusammenarbeit
 - in einem gesellschaftlichen oder gemeinschaftlichen Kontext unterstützen, sowie
- den Daten, die dabei entstehen und
- den Beziehungen zwischen Menschen, die diese Anwendungen nutzen.¹⁸⁰



Abbildung 3: „Social Web“ Landkarte. Quelle: BARD, Mirna: <http://www.mirnabard.com/wp-content/uploads/2010/02/TheSocialWeb1.jpg> [Zugriff am: 1.05.2013].¹⁸¹

¹⁷⁸ EBERSBACH et al., Social Web 29.

¹⁷⁹ DIE ZEIT (Hg.): Medienkunde.- Hamburg 2011, 97; [in Folge: DIE ZEIT, Medienkunde].

¹⁸⁰ EBERSBACH et al., Social Web 31.

¹⁸¹ Nicht alle in der Grafik dargestellten Anwendungen, fallen wirklich unter den Sammelbegriff Social Web, wenn die Definition von vorhin betrachtet wird.

Das Internet wird so zu einem Kommunikationsmedium, das für alle für Selbstdarstellung, Kommunikation und Diskussion nutzbar wird. Spezielle Software ermöglicht diese Partizipation.¹⁸²

Wie die vorangehende Grafik zeigt, ist das *Social Web* sehr umfangreich und vielseitig geworden. Für Cyber-Mobbing sind viele dieser Bereiche nutzbar.

3.1.2 Exkurs: Web 3.0 und das semantische Web

Mit dem *Web 2.0* sind wir aber längst nicht am Ende der Entwicklung angekommen. Mittlerweile ist auch vom *Web 3.0* (oder *Social Semantic Web*) und vom semantischen Web die Rede. Derzeit befinden sich diese Neuentwicklungen noch in einer Erprobungsphase, jedoch mit guten Ergebnissen.¹⁸³

Beim *semantischen Web* geht es darum, die Vielzahl an Informationen, die von diversen NutzerInnen durch das *Web 2.0* ins Internet gelangte – zum Beispiel in der Online Enzyklopädie *Wikipedia* – aufzubereiten und zu strukturieren, sodass Computer zukünftig in der Lage sind, diese Informationen sinnvoll zu verknüpfen. Es sollen demnach Wortketten, die in eine Suchmaschine eingegeben werden, nicht mehr nur einzelne Wörter sein, sondern der Computer soll die Bedeutung von miteinander auftretenden Wörtern verstehen und so die Suche zielgerichteter machen. Wenn Informationen aus dem *Social Web*, also aus Blogs, *Facebook*, *Wikipedia* o.ä. verknüpft werden können und miteinander in Beziehung gesetzt, dann spricht man von *Web 3.0*.¹⁸⁴

Es steht also die Wortbedeutung und nicht nur das Zeichen im Vordergrund. So soll das Web in Zukunft „intelligenter“ werden und komplexe Suchanfragen lösen können, wenn zum Beispiel ein Arzt oder eine Ärztin mit einer bestimmten Fachrichtung gesucht wird. Dieser soll in der Nähe des eigenen Wohnortes sein und meine Termine sollen mit dessen oder deren Praxisstunden vereinbar sein.¹⁸⁵

3.1.3 Soziale Netzwerke

Soziale Netzwerke haben in den letzten Jahren einen besonders hohen Stellenwert bei Jugendlichen, aber auch bei anderen Altersgruppen, eingenommen.¹⁸⁶ So geben 2013 85 Prozent der österreichischen 16- bis 24-Jährigen an, dass sie Soziale Netzwerke benutzen. Mädchen nutzen diese Netzwerke etwas häufiger als Jungen.¹⁸⁷ Laut der deut-

¹⁸² Vgl. DIE ZEIT, Medienkunde 97.

¹⁸³ Vgl. BRACKELMANN, Katja: Web 3.0: Einsatzmöglichkeiten und Potenziale des Web 3.0 für Mitarbeiter und Unternehmen.- Hamburg 2013, 2-4; [in Folge: BRACKELMANN, Web 3.0].

¹⁸⁴ Vgl. BRACKELMANN, Web 3.0 2-3.

¹⁸⁵ Vgl. DIE ZEIT, Medienkunde 103.

¹⁸⁶ Zahlen zur Mediennutzung folgen unter: 3.3.1 Wie häufig nutzen Jugendliche neue Medien?.

¹⁸⁷ Vgl. STATISTIK AUSTRIA: Personen mit Internetnutzung in den letzten drei Monaten für folgende private Zwecke 2013.- Verfügbar unter: http://www.statistik.at/web_de/statistiken/informationsgesell

schen Jim Studie verbringen Jugendliche zwischen zwölf und 19 Jahren 179 Minuten am Tag im Internet.¹⁸⁸ Davon fällt fast die Hälfte der Zeit auf Kommunikation via Mail, Chat oder durch die Nutzung von Sozialen Netzwerken. Drei Viertel der befragten Jugendlichen zwischen zwölf und 19 Jahren suchen täglich bis mehrmals in der Woche eine Online-Community auf. Am Beliebtesten ist derzeit *Facebook* (80 Prozent).¹⁸⁹

Soziale Netzwerke werden auch als Social Network Sites, Online Community, Online Network, oder Online Social Network bezeichnet. Folgende Merkmale zeichnen sie aus:

- „Registrierung erforderlich,
- Profilsseiten mit Interessen und Tätigkeiten,
- Daten liegen hauptsächlich in strukturierter Form vor,
- Beziehungen zu anderen Menschen werden dargestellt,
- Bekanntschaften über sprichwörtlich „fünf Ecken“ werden nachvollziehbar gemacht,
- starker Bezug zu realen Sozialbindungen.“¹⁹⁰

Beispiele für soziale Netzwerke sind: *Facebook*, *Google+*, *LinkedIn*, *Xing*, *StudiVz*, *netlog*, *Odnoklassniki*, *Myspace.com*, *jappy.de*, *stayfriends.de*, *runtastic*...

Heute sind die sozialen Netzwerke mittels Applikation (kurz: App) meist für Smartphones verfügbar, um ständig „connected“ sein zu können.

3.1.4 Blogs und Twitter

„Weblogs (kurz: Blogs) sind auf WWW-Seiten geführte öffentliche Tagebücher.“¹⁹¹ Es handelt sich also um chronologisch geführte Internetseiten, die eine einfache Möglichkeit darstellen, andere Personen am eigenen Leben teilhaben zu lassen – oder umgekehrt – Dinge über andere Personen zu erfahren. Es gibt auch professionelle Online-Journale oder Blogs von Unternehmen für Werbezwecke. Diverse Anbieter verhelfen dazu, diese „Online-Tagebücher“ ohne großen Aufwand zu erstellen. Es lassen sich sowohl Texte, als auch Bilder „bloggen“ und meist gibt es eine Kommentar-Funktion für Betrachter dieser Websites. Hyperlinks vernetzen oft Blogs untereinander.¹⁹² Eine besondere Form von Weblogs sind Video web logs (kurz: Vlogs) mit demselben Prinzip, nur, dass die Einträge hauptsächlich in Form eines Videos gemacht werden.¹⁹³

[schaft/ikt-einsatz_in_haushalten/024571.html](http://www.statistik.at/neuerscheinungen/024571.html) [Zugriff am 12.2.2014]; [in Folge: STATISTIK AUSTRIA, Personen].

¹⁸⁸ Vgl. MEDIENPÄDAGOGISCHER FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST: Jim Studie 2013, Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland, Stuttgart 2013.- Verfügbar unter: <http://www.mpfs.de/index.php?id=613> [Zugriff am 2.1.2014], 28; [in Folge: MPFS, Jim Studie 2013].

¹⁸⁹ Vgl. MPFS, Jim Studie 2013 31; 38. Mehr über Mediennutzung und Medienausstattung unter 3.3.1.

¹⁹⁰ EBERSBACH et al., Social Web 80.

¹⁹¹ Vgl. EBERSBACH et al., Social Web 56.

¹⁹² Vgl. DIE ZEIT, Medienkunde 101-102.

¹⁹³ Vgl. SCHULTZE-KRUMBHOLZ, Medienhelden 20.

Die Plattform *Twitter* ermöglicht eine neue, leichte Art des Bloggens. Sie unterscheidet sich von anderen Blogs dadurch, dass nur 140 Zeichen pro Eintrag – genannt „Tweet“ – hinterlassen werden können und dass diese Einträge von allen anderen angemeldeten BenutzerInnen gelesen werden können. Dafür muss man anderen Personen „folgen“. Anschließend kann über Einträge diskutiert und kommentiert werden oder sie können auch durch „retweeten“ weiterverbreitet werden.¹⁹⁴

3.1.5 Instant Messenger

Zum Austausch von Nachrichten und Dateien in Echtzeit sind *Instant Messenger* (kurz: IM, übersetzt etwa „Nachrichten-Sofortversand“) oder auch „conversation apps“, besonders beliebt. Nach dem Herunterladen eines Programmes bzw. einer Applikation auf den PC oder auf das Smartphone ist es möglich, mittels Internet, mit anderen angemeldeten NutzerInnen (meistens FreundInnen) in verschiedenen Weisen in Kontakt zu treten. Beispiele sind *Skype*, was unter anderem auch Videotelefonie in die ganze Welt anbietet, *WhatsApp* für Smartphones, *Ovoo*, *ICQ*, u.ä. Besonders die Applikation *WhatsApp* hat im letzten Jahr einen unglaublichen Aufschwung erlebt.

„WhatsApp, der Messaging-Dienst für Smartphones, gewinnt in Deutschland rapide an Popularität. Innerhalb von sechs Monaten ist die Zahl der Nutzer von 9,3 auf 13,7 Millionen gestiegen, ergab eine Hochrechnung aus den App-Charts des Nachrichtenmagazins "Focus". [...] WhatsApp zählt inzwischen 200 Millionen aktive Nutzer weltweit und verarbeitet 20 Milliarden Nachrichten täglich. Vor allem Jugendliche verwenden das Programm. WhatsApp dient vielen Nutzern als Ersatz für die SMS und höhlt inzwischen auch die Kommunikationsfunktionen der sozialen Netzwerke aus.“¹⁹⁵

Die Jim Studie von 2013 gibt an, dass 70 Prozent der deutschen Jugendlichen, die ein Handy besitzen (96 Prozent), *WhatsApp* auf ihrem Handy installiert haben.¹⁹⁶

Nicht zu vergessen ist, dass auch Soziale Netzwerke meist Instant Messenger bzw. Chats anbieten, die mit Smartphones ebenfalls funktionieren. Zusehends verschwimmen also die Funktionen. Zudem tauchen rasend schnell neue Applikationen auf. Derzeit beliebt ist z.B. *Snapchat*. Eine Foto bzw. Video-Masseging-App für „schlaue“ Handys, bei der der oder die NutzerIn einstellen kann, wie lange der oder die AdressatIn das Foto sehen kann. Danach, so die Betreiber, wird das Foto gelöscht.¹⁹⁷ *Snapchat* hat im

¹⁹⁴ Vgl. DIE ZEIT, Medienkunde 102.

¹⁹⁵ SPRINGER, Axel: 13,7 Millionen Whatsapp-Nutzer in Deutschland, 2013. Verfügbar unter: <http://www.welt.de/wirtschaft/webwelt/article116322676/13-7-Millionen-Whatsapp-Nutzer-in-Deutschland.html> [Zugriff am 18.5.2013].

¹⁹⁶ Vgl. MPFS, Jim Studie 2013 53.

¹⁹⁷ MÜHLBAUER, Christian: Was ist Snapchat?.- Version vom 14.01.2014. Verfügbar unter: <http://www.techfacts.de/ratgeber/was-ist-snapchat> [Zugriff am 23.2.2014]. Ob das Fotos bzw. das Video tatsächlich gelöscht wird, wird von Kritikern hinterfragt.

letzten Jahr aber für Aufregung gesorgt, weil eine Gruppe von Hackern eine Unmenge an Daten veröffentlichte. Dabei wollten sie darauf aufmerksam machen, wie unsicher die Applikation ist.¹⁹⁸ Bei Jugendlichen ist die App nämlich beliebt, um intime Fotos von sich zu verschicken, im Glauben, dass sie ohnehin nach rund zehn Sekunden wieder gelöscht werden. Dabei gibt es einige Wege, z.B. Screenshots, um Fotos zu behalten.

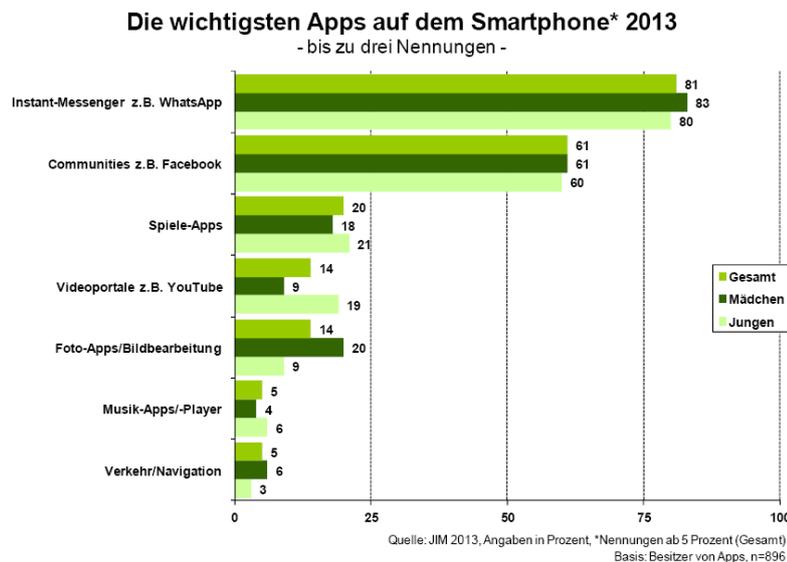


Abbildung 4: Die wichtigsten Apps auf dem Smartphone 2013. Quelle: MPFS, Jim Studie 2013 54.

Wie Abbildung 4 zeigt, sind die wichtigsten Applikationen von Jugendlichen aus Deutschland – neben *WhatsApp* – Communities wie *Facebook* und Spiele-Apps.¹⁹⁹ Mädchen haben besonders häufig zusätzlich Foto-Apps auf ihren Smartphones und ein Fünftel der Jungen haben eine App für ein Videoportal auf dem Handy.

3.1.6 Andere Dienste

Es gibt noch viele weitere Social-Software Angebote, die hier nur noch kurz genannt werden sollen. Darunter sind *Media-Sharing-Dienste* wie zum Beispiel die Foto-Plattform *Flickr*²⁰⁰ und die Video-Sharing-Dienste *YouTube*²⁰¹ und *Vimeo*²⁰². Eine Mischung aus Microblog und sozialem Netzwerk stellt *Instagram*²⁰³ dar. Fotos können hier schnell via Handy-App bearbeitet und anderen für Kommentare zur Verfügung gestellt werden. Auch *Tumblr*²⁰⁴ ist eine Microblogging-Plattform, wo eigene oder fremde Texte, Links, Fotos und Videos zu einem Blog zusammengestellt werden

¹⁹⁸ Vgl. ZEIT ONLINE (Hg.): Datenleck. Hacker entblößen 4,6 Millionen Snapchat-Nutzer, von Marin MAJICA.- 2. Januar 2014; Verfügbar unter: <http://www.zeit.de/digital/datenschutz/2014-01/snapchat-hack/komplettansicht> [Zugriff am 25.3.2014].

¹⁹⁹ Vgl. MPFS, Jim Studie 2013 53.

²⁰⁰ Verfügbar unter: <http://www.flickr.com> [Zugriff am 20.12.2013].

²⁰¹ Verfügbar unter: <http://www.youtube.com> [Zugriff am 20.12.2013].

²⁰² Verfügbar unter: <http://vimeo.com> [Zugriff am 20.12.2013].

²⁰³ Verfügbar unter: <http://instagram.com/> [Zugriff am 5.3.2014].

²⁰⁴ Verfügbar unter: <http://www.tumblr.com> [Zugriff am 5.3.2014].

können.²⁰⁵ *Pinterest*²⁰⁶ ist eine ähnliche Plattform, wo es hauptsächlich um das Darstellen und Vernetzen von Interessen auf virtuellen Pinnwänden geht. *Foursquare* wiederum ist ein Soziales Netzwerk, welches sich auf Standorte bezieht. An vielen Orten kann man mit dieser App „einchecken“ und so mitteilen, wo man gerade ist bzw. wo man schon überall war.²⁰⁷ Diese Plattform gehört auch zu den sogenannten *Bewertungsportalen*. Auf unterschiedlichen Websites werden Produkte, Restaurants, Sehenswürdigkeiten, Städte, Plätze, Ärzte oder auch LehrerInnen bewertet.²⁰⁸

Privater Austausch von Daten findet häufig über Online-Speicher – auch bekannt als „Cloud-Computing“- wie zum Beispiel *Dropbox*²⁰⁹ statt.

3.2 Veränderungen in der Kommunikation

Computervermittelte Kommunikation (CVK – oder engl. CMC: computer-mediated-communication) hat sich als eine normale und sehr häufig angewandte Art der Kommunikation etabliert, nicht nur unter Jugendlichen. Deshalb ist von Veränderungen in der interpersonalen Kommunikation auszugehen.

Sabina MISOCH unterscheidet bei computervermittelter Kommunikation zwischen *synchroner* und *asynchroner* Kommunikation. Die erste findet zeitgleich zwischen den Beteiligten statt, zum Beispiel Kommunikation in einem Online-Chat, während bei der asynchronen Kommunikation der Adressat – wie bei einem Brief – die Botschaft dann erhält, wenn er seine „Post“ ansieht, das heißt die Gesprächspartner müssen nicht gleichzeitig online sein, um eine Kommunikation zu führen.²¹⁰

Die wichtigsten Unterscheidungen zur „normalen Face-to-Face-Kommunikation“ sollen nun in Anlehnung an Sabina MISOCH näher ausgeführt werden.

3.2.1 Entkörperlichung

Bei der Online-Kommunikation können Sinnesempfindungen wie Gestik, Mimik, Körperhaltung oder auch der Tonfall nicht wahrgenommen werden. Der Körper bleibt also der Kommunikation fern, außer es handelt sich um Videotelefonie. Paul WATZLAWICKS berühmter Satz „Man kann nicht nicht kommunizieren“²¹¹ trifft hier also

²⁰⁵ Vgl. GROSEGGER, Online-Welt 7.

²⁰⁶ Verfügbar unter: <https://www.pinterest.com/> [Zugriff am 21.3.2014].

²⁰⁷ Vgl. <https://de.foursquare.com/about> [Zugriff am 4.4.2014].

²⁰⁸ Beispiele: <http://www.teachercheck.at/>, <http://www.meinprof.at/>, <http://www.yelp.at/>,

²⁰⁹ Verfügbar unter: <https://www.dropbox.com/> [Zugriff am 21.3.2014].

²¹⁰ Vgl. MISOCH, Sabina: Online-Kommunikation.- Konstanz 2006, 50; [*in Folge*: MISOCH, Online-Kommunikation].

²¹¹ siehe: WATZLAWICK, Paul / BEAVIN, Janet H. / JACKSON, Don D.: Menschliche Kommunikation.- Bern ua. 1969.

nicht mehr ganz zu. Unbewusste Körpersprache kann dem „Gegenüber“ nämlich verborgen werden, was schnell zu Missverständnissen führen kann.²¹²

3.2.2 Textualität

Ein weiteres Merkmal der Kommunikation via digitale Medien ist die Textualität. Sms, E-Mails und Austausch in Chatrooms finden immer mittels Wörtern statt. Weil computervermittelte Kommunikation hauptsächlich in schriftlicher Form getätigt wird, wurden Smileys, Zeichenkombinationen und andere Grafiken – oft auch als Emoticons bezeichnet – entwickelt, um Gefühle und Mimik auszudrücken. Sie sollen helfen, die Kommunikation verständlicher zu machen und vor allem Witze – und nicht ganz ernst gemeinte Ausdrücke – können erkenntlich gemacht werden.²¹³

Sehr schnell hat sich in diesem Sinne eine Art Netiquette, also Höflichkeits- und Verhaltensnormen für computervermittelte Kommunikation, ausgebildet.²¹⁴

3.2.3 Entzeitlichung, Enträumlichung und Entkontextualisierung

Auch die Unabhängigkeit von zeitlichen und räumlichen Grenzen stellt ein Merkmal der computervermittelten Kommunikation dar. Zusätzlich verfügen die KommunikationspartnerInnen häufig nicht über einen gemeinsamen Kontext oder Handlungshintergrund.²¹⁵ „Die Besonderheit des Computers liegt darin, daß er Menschen Teilnahme an Situationen ermöglicht, in denen sie nicht sind, und diesen Fall mehr oder weniger zur Normalität werden läßt.“²¹⁶

3.2.4 Digitalisierung

Digitalisierung, im Zusammenhang mit Kommunikation, heißt, dass die gesamte Kommunikation auf digitalen Prozessen basiert. Das bedeutet, dass Einträge und Nachrichten, im Gegensatz zu mündlichen Äußerungen, dauerhaft erhalten bleiben und dokumentiert werden können.²¹⁷

Hinzuzufügen wäre hier noch eine beinahe unbegrenzte Möglichkeit der Vortäuschung von Identitäten, wie es sowohl bei Sozialen Netzwerken, also auch in Chatrooms und im E-Mail-Verkehr möglich ist.²¹⁸

²¹² Vgl. MISOCH, Online-Kommunikation 56-67.

²¹³ Vgl. ebd. 58.

²¹⁴ Siehe: <http://www.netplanet.org/netiquette/> [Zugriff am 2.2.2014].

²¹⁵ Vgl. MISOCH, Online-Kommunikation 58-59.

²¹⁶ HAESE, Hinter den Spiegeln 112.

²¹⁷ Vgl. MISOCH, Online-Kommunikation 56-61.

²¹⁸ Vgl. HAESE, Hinter den Spiegeln 231.

3.2.5 Theorien von CVK

All diese Unterschiede haben natürlich positive und negative Auswirkungen auf unsere Kommunikationen und Beziehungen. Es gibt verschiedene Modelle und Theorien, die unterschiedliche Urteile über CVK (computervermittelte Kommunikation) fällen. So geht eine weitverbreitete Theorie davon aus, dass das typisch Menschliche bei CVK verloren gehe, die Kommunikation defizitär sei und enthemmtes Verhalten gefördert werden würde.²¹⁹ Die nachfolgende Grafik zeigt einen Überblick über sämtliche theoretische Modelle mit ihrer Kernaussage. In Bezug auf Cyber-Mobbing ist besonders das „Herausfiltern sozialer Hinweisreize“ alarmierend.

Theoretisches Modell	Kernaussage
Kanalreduktion	CMC ist wegen fehlender Sinneskanäle im Vergleich zur Face-to-Face-Kommunikation defizitär und unpersönlich.
Herausfiltern sozialer Hinweisreize	CMC führt wegen ihrer Anonymität zu Enthemmung und steigert sowohl prosoziales als auch antisoziales Verhalten
Rationale Medienwahl	CMC ist für bestimmte Kommunikationsanlässe geeignet, für andere nicht. Richtig eingesetzt ist CMKeine Bereicherung.
Normative Medienwahl	CMC-Nutzung wird durch die sozialen Normen im Umfeld beeinflusst und ist deswegen oft irrational und dysfunktional.
Interpersonale Medienwahl	CMC-Nutzung hängt von der CMC-Nutzung der jeweiligen Kommunikationspartnerinnen ab.
Soziale Informationsverarbeitung	CMC ist genauso lebendig wie Face-to-Face-Kommunikation, denn nonverbale Botschaften lassen sich verbalisieren.
Simulation	CMC liefert Freiheitsgrade in der Selbstdarstellung und begünstigt damit Täuschung, Authentizität und Selbstreflexion.
Imagination	CMC regt durch fehlende Sinneskanäle Projektionsprozesse an und evoziert sinnliche Phantasiebilder.
Digitalisierung und Oraliteralität	CMC stellt eine Mischung aus Mündlichkeit und Schriftlichkeit dar und verändert Kommunikationsstile, -rhythmen und -netze.

Abbildung 5: Theorien der computervermittelten Kommunikation im Überblick. Quelle: DÖRING, Kommunikation 371.

Bei all den Theorien gibt es BefürworterInnen und BestreiterInnen. FILIPOVIC in etwa sieht diese Kommunikation mittlerweile als Alltagspraxis und meint ihr sei mit einer „Heuristik des Vertrauens zu begegnen und nicht mit der Unterstellung, hier werde gar nicht ‚echt‘ und ‚richtig‘ kommuniziert.“²²⁰ Auch HAESE warnt vor einer schnellen Verurteilung von CVK und streicht Vorteile, wie die Möglichkeit über viele Distanzen hinweg zu kommunizieren, mit Menschen aus anderen Ländern in Begegnung kommen und Offenheit durch das Nicht-Sehen-Können des anderen, heraus.²²¹ Offenheit ist aber

²¹⁹ Vgl. zum Beispiel: DÖRING, Nicola: Sozialpsychologie des Internet: die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen.- Göttingen 1999. Vgl. auch FAWZI, Nayla: Cyber-Mobbing. Ursachen und Auswirkungen von Mobbing im Internet.- Baden Baden 2009 (Internet Research 37), 19-27; [in Folge: FAWZI, Cyber-Mobbing].

²²⁰ FILIPOVIC, Alexander: Individualismus – vernetzt.- in: KatBl 138 (2013), S. 164-169; [in Folge: FILIPOVIC, Individualismus].

²²¹ Vgl. HAESE, Hinter den Spiegeln 233-235; 256ff.

nicht immer nur positiv, weil diese auch leicht missbraucht werden kann. Das allerdings CVK eine Veränderung in der Kommunikation mit sich bringt ist eine Tatsache. Wie gravierend sie ist, hängt mit Sicherheit von vielen Faktoren, wie Persönlichkeitsstruktur und Alter, ab.

3.3 Der Cyberspace in der Jugendkultur: Veränderungen, Chancen und Gefahren

Besonders Jugendliche haben die Kommunikation im Cyberspace schnell für sich entdeckt und nicht gezögert mit FreundInnen und eventuell auch mit Unbekannten in Kontakt zu treten. Die Verankerung von digitalen Medien in der Jugendkultur hat große Ausmaße angenommen. Wie groß diese sind, wie sehr Jugendliche wirklich mit Medien umgehen können und welche Chancen und Gefahren sich dahinter verbergen, soll nun thematisiert werden.

3.3.1 Wie häufig nutzen Jugendliche neue Medien?

Ein rasanter Anstieg der Mediennutzung und Medienausstattung unter Kindern und Jugendlichen, aber auch unter Erwachsenen, wird in allen einschlägigen Studien verzeichnet. Ein Großteil ihrer Freizeit verbringen Menschen und insbesondere Jugendliche mit Medien und im Internet.²²² Aktuelle Zahlen mit fortlaufenden Veröffentlichungen bietet zum Beispiel der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest mit seinen KIM-, JIM- und FIM-Studien für Deutschland.²²³ Laufende Ergänzungen für Zahlen aus Österreich befinden sich neben Statistik Austria auch unter <http://jugendkultur.at>.²²⁴ Europäische Zahlen sind zu finden unter eukidsonline.net.²²⁵

3.3.1.1 Medienausstattung

Die deutsche Jim-Studie von 2013 bietet die genauesten Zahlen für Internet- und Medienausstattung von zwölf- bis 19-Jährigen, weshalb sie hier und auch in der Litera-

²²² Studien zum Thema Mediennutzung, Cyber-Mobbing u.ä. im deutschsprachigen Raum und auf europäischer Ebene werden laufend auf <http://www.saferinternet.at/studien/> veröffentlicht.

²²³ Sämtliche Studien sind verfügbar unter: <http://www.mpfs.de> [Zugriff am 13.2.2014]. Für Deutschland gibt es außerdem die ARD/ZDF-Online Studie (verfügbar unter: www.ard-zdf-onlinestudie.de [Zugriff am 13.2.2014]) und Media Perspektiven Basisdaten (verfügbar unter: www.media-perspektiven.de [Zugriff am 13.2.2014]) für Deutschland.

²²⁴ STATISTIK AUSTRIA liefert auch Zahlen zum Internetkonsum unter: STATISTIK AUSTRIA: IKT-Einsatz in Haushalten 2013. Verfügbar unter: http://www.statistik.at/web_de/statistiken/informationsgesellschaft/ikt-einsatz_in_haushalten/index.html [Zugriff am 12.2.2014]; [in Folge: STATISTIK AUSTRIA: IKT-Einsatz]. Eine weitere Studie aus Österreich, die in Oberösterreich durchgeführt wurde: EDUCATION GROUP: Oö Medien-Jugend-Studie 2013. Das Medienverhalten der 11- bis 18-Jährigen.- Verfügbar unter: http://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/Innovation/News_Dateien/WEB_Zsf_Jugend-Medien-Studie.pdf [Zugriff am 12.2.2014]; [in Folge: EDUCATION GROUP, Oö Medien-Jugend-Studie].

²²⁵ Die internationale Homepage ist verfügbar unter: <http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/Home.aspx> [Zugriff am 13.2.2014]. In deutscher Sprache ist die Seite verfügbar unter: <http://eukidsonline.de/> [Zugriff am 13.2.2014].

tur häufig herangezogen wird. Sie belegt, dass 96 Prozent der deutschen Jugendlichen ein eigenes Handy besitzen. Es ist deswegen von Vollausrüstung die Rede. 72 Prozent, also die deutliche Mehrheit, hat 2013 bereits ein *eigenes* Smartphone, mit welchem 88 Prozent vom eigenen Zimmer aus online gehen können.²²⁶ Auch mobilen Internetzugang haben 88 Prozent der Smartphone-BesitzerInnen.²²⁷ Es ist davon auszugehen, dass österreichische Jugendliche ein ähnliches Medienverhalten haben. Dies bezeugen Zahlen von Statistik Austria. Demnach nutzen 84,6 Prozent der ÖsterreicherInnen zwischen 16 und 24 Jahren ein Mobiltelefon oder ein Smartphone für mobilen Internetzugang.²²⁸ Auch eine Studie aus Oberösterreich, die als repräsentativ für ganz Österreich angesehen werden kann, zeigt, dass insbesondere Internetzugang via Smartphone mittlerweile für zwei Drittel der elf- bis 18-jährigen OberösterreicherInnen Alltag ist.²²⁹

Besonders die Smartphone-Ausrüstung ist in den letzten Jahren unglaublich schnell angestiegen. Laut der deutschen Jim-Studie stieg die Anzahl der Jugendlichen, die ein Smartphone besitzen, um 25 Prozent gegenüber 2012 an. Daneben sind fast drei Viertel der Jugendlichen mit einem MP3-Player und mehr als die Hälfte mit einem eigenen Fernseher ausgestattet.²³⁰

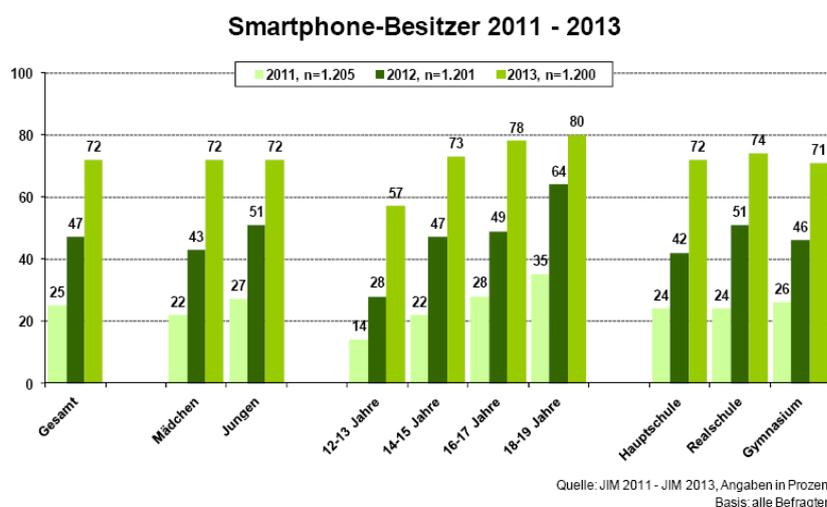


Abbildung 6: Jugendliche Smartphone-Besitzer 2011 – 2013. Quelle: MPFS, Jim Studie 2013 51.

Interessant ist, dass in Deutschland auch schon Kinder sehr gut mit Medien ausgestattet sind. So besitzt nach Angaben der KIM-Studie jedeR zweite sechs- bis zwölf-JährigeR ein eigenes Handy und jedes dritte Kind hat selbst einen Fernseher. Einen PC haben 21 Prozent der Kinder.²³¹

²²⁶ Vgl. MPFS, Jim Studie 2013 6-7.

²²⁷ Vgl. MPFS, Jim Studie 2013 52.

²²⁸ Vgl. Statistik Austria, IKT-Einsatz.

²²⁹ Vgl. EDUCATION GROUP, Oö Jugend-Medien-Studie 5.

²³⁰ Vgl. MPFS, Jim Studie 2013 7-8.

²³¹ Vgl. MEDIENPÄDAGOGISCHER FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST: Kim Studie 2012, Kinder + Medien + Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland.-

Bei zwölf- bis 19-Jährigen verfügen im Vergleich vier von fünf über einen eigenen Computer.²³²

Mit der Ausstattung geht die Freizeitbeschäftigung einher. Neben FreundInnen treffen und Sport machen besitzen Handy und Internet, gefolgt vom Fernsehen, die höchste Relevanz im Alltag. 90 Prozent der Jugendlichen nutzen diese drei Medien täglich bis mehrmals wöchentlich, so die Jim Studie von 2013.²³³ Bei der Frage nach subjektiver Wichtigkeit von Medien folgt auf „Musik hören“, „Internet nutzen“ und danach „Handy nutzen“.²³⁴

3.3.1.2 Mediennutzung

Laut eigener Angabe der befragten Jugendlichen der Jim-Studie, ist insbesondere die Nutzungsdauer des Internets mit Aufkommen von Smartphones rasant angestiegen, auf mittlerweile 179 Minuten pro Tag.²³⁵

Spannend ist, dass die Hälfte der Jugendlichen Smartphone und Internet häufig parallel zum Fernsehen nutzen. Von jenen geben 91 Prozent an, dass sie sich mit Dritten austauschen, zum Beispiel mittels *WhatsApp*, *Skype*, SMS oder einem *Social Network*.²³⁶

Generell nutzen die deutschen zwölf- bis 19-Jährigen die Zeit im Internet überwiegend um zu kommunizieren – in Online-Communities (überwiegend, also 80 Prozent, *Facebook*) und mit Instant Messenger, wie *WhatsApp* oder *Skype*. Vor allem aber haben die Sozialen Netzwerke in den letzten Jahren stark an Anziehungskraft auf Jugendliche gewonnen. Mittlerweile loggen sich drei Viertel mindestens mehrmals pro Woche auf entsprechenden Plattformen ein, wobei Mädchen häufiger auf diesen Seiten sind als Jungen und die Nutzungsintensität mit dem Alter ansteigt. Von den täglichen BenutzerInnen (61 Prozent) sucht ein Großteil (79 Prozent) die Communities sogar mehrmals an einem Tag auf. Eine Steigerung gegenüber vorigen Jahren ist hier erkennbar. Viele (63 Prozent) lassen sich bereits Benachrichtigungen über Aktivitäten in ihrem Profil auf ihr Smartphone senden.²³⁷ Auch Statistik Austria bestätigt die Zahlen aus Deutschland: 85 Prozent der 16- bis 24-Jährigen nutzen Soziale Netzwerke, wie *Facebook*.²³⁸

Ein eventuelles Problem, beziehungsweise viel Angriffsfläche und Material für Cyber-Mobbing, sind die persönlichen Angaben, die Jugendliche auf diesen Plattformen oder

Stuttgart 2013. Verfügbar unter: http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf12/KIM_2012.pdf [Zugriff am 2.1.2014], 8-9; [In Folge: MPFS, Kim Studie 2012].

²³² Vgl. MPFS, Jim Studie 2013 27.

²³³ Vgl. ebd. 11-12.

²³⁴ Vgl. MPFS, Jim Studie 2013 13.

²³⁵ Vgl. MPFS, Jim Studie 2013 28-29.

²³⁶ Vgl. ebd. 24-25.

²³⁷ Vgl. ebd. 37-38.

²³⁸ Vgl. STATISTIK AUSTRIA, IKT-Einsatz.

auf eigenen Blogs, machen. Weit verbreitet sind nicht nur eigene Fotos oder kurze Videoclips, sondern auch Angaben von persönlichen Vorlieben und Hobbies, sowie die persönliche E-Mail-Adresse. Letztere war laut Jim-Studie 2013 bei 43 Prozent der Jugendlichen im Internet einsehbar und jeder vierte Jugendliche hat Fotos und Filme von seinen FreundInnen oder seiner Familie im Internet. Fünf Prozent der deutschen Jugendlichen haben sogar ihre persönliche Telefonnummer im Internet für andere einsehbar. Wie die nachfolgende Grafik zeigt, ist aber die Bereitschaft persönliche Daten im Internet anzugeben, zumindest in manchen Bereichen, rückläufig, gegenüber den letzten Jahren. Die Jugendlichen geben hier aber an, dass diese Angaben zum überwiegenden Teil nur für „Freunde“ sichtbar sind. „Privacy Optionen“, also Einstellungsmöglichkeiten, um Daten nur für einen bestimmten Personenkreis einsehbar zu machen, werden oftmals verwendet und sind mittlerweile den Jugendlichen ein Begriff.²³⁹

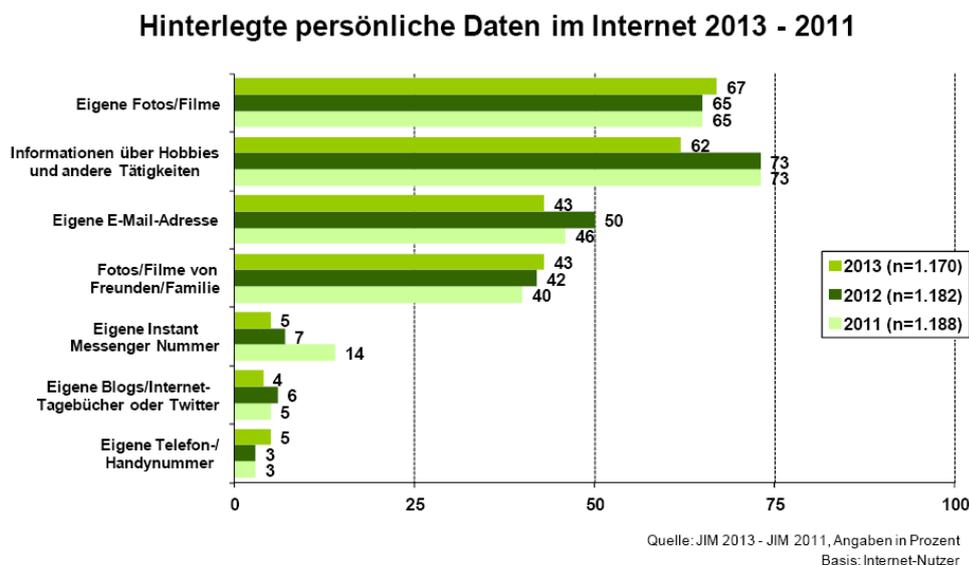


Abbildung 7: Welche Daten hinterlegen Jugendliche im Internet – Vergleich 2011, 2012, 2013. Quelle: MPFS, Jim Studie 2013 42.

Durchschnittlich besitzt einE UserIn in Deutschland aber 290 „Freunde“.²⁴⁰ Inwiefern die Einschränkung dann tatsächlich eine Einschränkung ist, ist hier kritisch zu hinterfragen, zumal sich der Personenkreis meist noch durch die FreundInnen von FreundInnen erweitert.

²³⁹ Vgl. MPFS, Jim Studie 2013 42-43. Zum Vergleich: 2009 waren es gerade einmal 46 Prozent aller aktiven TeilnehmerInnen eines Sozialen Netzwerkes, die Privacy Optionen benutzten.

²⁴⁰ Vgl. MPFS, Jim Studie 2013 42-43. Hier fragt die Jim-Studie vollständig nach der „Definition“ von Freunden. Die 12 bis 19-Jährigen geben aber hauptsächlich an, dass es sich bei „Freunden“ auch um tatsächliche Personen handle, die sie kennen. Jedoch nehmen die Verfasser der Jim-Studie hier an, dass der Begriff „Freunde“ weit gefasst wird. Somit wird festgestellt, dass es sich um Bekannte handeln muss, und sich nicht um Freunde im eigentlichen Sinne handeln kann. Vgl. MPFS, Jim Studie 2012 45.

Die Studie aus Oberösterreich teilt erfreulicherweise mit, dass bereits bei 85 Prozent der jungen OberösterreicherInnen sowohl mit Eltern, als auch in der Schule über Risiken und Gefahren der Internetnutzung gesprochen wurde.²⁴¹

3.3.2 Und sie können das alles?

Wie die aktuellen Zahlen belegen, wachsen Kinder und Jugendliche mit digitalen Medien auf. Deswegen wird die junge Generation häufig als *digital natives* bezeichnet, also digitale Eingeborene, im Gegensatz zu den *digital immigrants*, also den digitalen Immigranten, die sich erst mit neuen Medien vertraut machen müssen oder mussten. Auch die Bezeichnung „Generation Facebook“ kommt in diesem Zusammenhang in der Literatur vor.²⁴²

Dass sich Kinder und Jugendliche aber so schnell an die digitale Technologie gewöhnen und sie nutzen können, liegt unter anderem daran, dass die Handhabung im Prinzip sehr einfach ist, insbesondere wenn unter Gleichaltrigen ein gewisser Druck herrscht. Innerhalb kürzester Zeit können Applikationen auf ein Smartphone installiert werden. Auch eine Anmeldung in einem Sozialen Netzwerk funktioniert ohne großen Aufwand innerhalb weniger Minuten.²⁴³

Medienkompetenz wird heute als eine Schlüsselqualifikation bestimmt und umfasst weit mehr, als die Fähigkeit zur praktischen Nutzung. So versteht BAACKE Medienkompetenz, als Teil der kommunikativen Kompetenz und unterscheidet zwischen vier Dimensionen:

1. *Medienkritik*, als Fähigkeit analytisch, reflexiv Medienentwicklung zu verstehen und zu hinterfragen. Hier gehört auch ethisches Betroffensein von gesellschaftlichen Veränderungen und soziale Verantwortung dazu.
2. *Medienkunde*, als das Wissen über Medien und -systeme.
3. *Mediennutzung*, als die oben genannte Kompetenz, Medien praktisch Anzuwenden, interaktiv und rezeptiv.
4. *Mediengestaltung* wiederum, bestimmt BAACKE als Fähigkeit, selbst innovativ oder gestalterisch, kreativ Medien zu nutzen. Partizipationskompetenz ist hier untergeordnet.²⁴⁴

Medienkompetenz lässt sich also nicht reduzieren und ist für Kinder und Jugendliche der Netzgeneration von größerer Bedeutung, als für je eine Generation zuvor. „Sie bil-

²⁴¹ Vgl. EDUCATION GROUP, Oö Jugend-Medien-Studie 8.

²⁴² Vgl. GROSEGGGER, Online-Welt 6.

²⁴³ Vgl. KATZER, Catarina: Cyber-Mobbing: Wenn das Internet zur Waffe wird.- Köln 2014, 12ff; [*in Folge*: KATZER, Cyber-Mobbing].

²⁴⁴ Vgl. BAACKE, Dieter: Zum Konzept und zur Operationalisierung von Medienkompetenz. Bielefeld 1998.- Verfügbar unter: http://www.produktive-medienarbeit.de/ressourcen/bibliothek/fachartikel/baacke_operationa-lisierung.shtml [Zugriff am 20.2.2014]; [*in Folge*: BAACKE, Konzept].

det eine wesentliche Voraussetzung für eine souveräne Lebensführung, die zunehmend davon geprägt ist, mit und über Medien, das eigene Leben zu gestalten.“²⁴⁵

3.3.3 Der Cyberspace als neuer Lebensraum - Veränderungen

Das Internet wird für viele Menschen, besonders für Jugendliche in der westlichen Welt, zum Lebensraum. Hier sollen auch, anknüpfend an das eröffnende Kapitel, Veränderungen in der jugendlichen Lebenswelt, durch das Aufkommen des Cyberspace, betrachtet werden.

3.3.3.1 Keine Trennung von On- und Offline

Seit dem Aufkommen hat sich die Internetnutzung bereits weiterentwickelt. Sabina MISOCH spricht als Veränderung an, dass sich Jugendliche heute nicht mehr von einem PC ins Internet einloggen, sondern meist ein Smartphone mit sich tragen, mit dem sie rund um die Uhr im Internet sein können. Sie sind also beinahe immer auf Sozialen Netzwerken oder auch auf *WhatsApp online*. Was sich dadurch ändert: „Das Leben offline und das Leben online sind für die Jugendlichen keine getrennten Welten, sondern eng miteinander verzahnt und selbstverständliche Elemente ihres Lebensalltags.“²⁴⁶ Freundschaften und Beziehungen verlängern sich hinein in den Cyberspace und werden dort gepflegt. Leben findet also auch online statt.²⁴⁷

3.3.3.2 Selbstdarstellung – Inszenierung

Das Internet wird vor allem deswegen so in der Jugendkultur aufgenommen, weil es vielen Bedürfnissen von Jugendlichen entgegenkommt: Neben dem Verlangen nach Kommunikation innerhalb der Peergroup, wird vor allem das Bedürfnis nach Selbstpräsentation und Inszenierung unterstützt und gefördert. Diese Selbstdarstellung erfolgt mittels Postings von Bildern, Texten, Meinungen, Videos etc. „Es geht um Ausstellen und Aufführen sowie Zuschauen, sich inspirieren lassen, Beobachten, aber auch Kommentieren, was andere tun.“²⁴⁸ Als weiteres Bedürfnis kann noch der Wunsch nach sozialer Integration genannt werden. Gerade diese findet heute oftmals über Soziale Netzwerke statt, denn auf die Frage, warum Jugendliche zum Beispiel auf *Facebook* angemeldet sind, antworten die meisten, damit, dass „das Onlinesein selbstverständlich

²⁴⁵ SCHORB, Bernd / WAGNER, Ulrike: Medienkompetenz: Befähigung zur souveränen Lebensführung in einer mediatisierten Gesellschaft.- in: BUNDESMINISTERIUM FÜR FAMILIE, SENIOREN, FRAUEN UND JUGEND: Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche Eine Bestandsaufnahme.- 2013. Verfügbar unter: <http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationen.did=199436.html> [Zugriff am 16.3.2014], 18.

²⁴⁶ Vgl. MISOCH, Sabina (Interview von Reinhardt, Susie): Offline und online – das sind für Jugendliche keine getrennten Welten.- in: Psychologie Heute, 41. Jahrgang, Heft 3, März 2014, S. 34-35; 34; [in Folge: MISOCH, Offline].

²⁴⁷ Vgl. MISOCH, Offline 34 und GROSSEGGER, Online-Welt 5.

²⁴⁸ GROSSEGGER, Online-Welt 6.

zum Leben“ dazugehöre und man „müsse mitmachen, wenn man kein Außenseiter sein wolle.“²⁴⁹

Präsentiert wird auf Fotoplattformen und Sozialen Netzwerken im Cyberspace insbesondere der eigene Körper. Durch Rückmeldungen von FreundInnen sei es gerade der Körper, der leichter akzeptiert werden könne, wenn er auf Netzwerken präsentiert wird, so die Antwort auf eine Studie.²⁵⁰ MISOCH weist drauf hin, dass Selbstpräsentation zur Identitätsentwicklung von Jugendlichen notwendig dazu gehört und durch das Internet interaktiv entwickelt wird. Allerdings sind es *desired selves*, die soziale Netzwerke zeigen. Das bedeutet, dass Menschen zwar meist auch online sich selbst entsprechen, aber jene Dinge an sich oder von sich betonen, von welchen angenommen wird, dass sie von anderen im Sozialen Netzwerk erwünscht sind und eine positive Resonanz erfahren. 251

Christina ERNST meint, dass diese „Selektivität einer Selbstdarstellung [...] Kontrolle und Handlungsautonomie auf der Seite des Akteurs ermöglicht.“²⁵²

3.3.3.3 Entgrenzung

Als Merkmal des Cyberspace als Lebensraum von Jugendlichen gilt natürlich auch die Aufhebung von Grenzen: Räumliche und zeitliche Grenzen bzw. Distanzen werden durch Echtzeitkommunikation und zunehmende Mobilität aufgelöst.²⁵³

Unter *digital natives* ist es nach GROSEGGER beinahe „unzeitgemäß“, wenn zeitversetzt, also nicht sofort, auf eine Nachricht reagiert wird. Weil Jugendliche heute oft ein Smartphone besitzen ist es unter ihnen üblich, dass sie immer erreichbar sind und auch online gehen können. GROSEGGER beschreibt, dass dieses Online-sein mittlerweile fast zu einem Zwang geworden ist. Die permanente Erreichbarkeit ist nicht mehr nur möglich, sie wird unter Jugendlichen fast zur Pflicht.²⁵⁴ Laut einer Studie des Bündnisses gegen Cybermobbing in Deutschland, sagen ein Drittel der Jugendlichen, dass sie aufgrund von Zwang oder Druck in einem sozialen Netzwerk angemeldet sind.²⁵⁵

²⁴⁹ MISOCH, Offline 35.

²⁵⁰ Vgl. ebd. 34-35.

²⁵¹ Vgl. ebd. 35.

²⁵² ERNST, Christina: Sichtbar entzogen. Medienwissenschaftliche und theologische Deutung von Selbstdarstellungspraktiken auf Facebook.- in: COSTANZA, Christina / ERNST, Christina (Hg.): Personen im Web 2.0. Kommunikationswissenschaftliche, ethische und anthropologische Zugänge zu einer Theologie der Social Media.- (Edition Ethik 11) Göttingen 2012, S. 32-47; [*in Folge*: ERNST, Sichtbar entzogen]; 41. Ernst spricht von Sichtbarkeit und Entzogenheit als theologisches Motiv, dass besonders in der personalen Gottesbeziehung auch thematisiert wird; Vgl. Ebd. 32ff.

²⁵³ Vgl. GROSEGGER, Online-Welt 1-2.

²⁵⁴ Vgl. ebd. 11-12.

²⁵⁵ Vgl. SCHNEIDER / KATZER, Cyberlife 89.

3.3.3.4 Psychologische Untersuchung der „App-Generation“

In den USA wurde Anfang 2014 eine groß angelegte psychologische Untersuchung an Jugendlichen, mit Betrachtung der Veränderung ihrer Persönlichkeit, von zwei PsychologieprofessorInnen namens Howard GARDNER und Katie DAVIS veröffentlicht.²⁵⁶ Drei Untersuchungsbereiche waren dabei im Fokus: Autonomie und Ausbildung der Persönlichkeit, Kreativität und Bindungsfähigkeit. Neben Interviews mit Jugendlichen wurden ExpertInnen befragt und auch Literaturarbeiten und Zeichnungen/Malereien analysiert.

Mit Verweis darauf, dass sich die Ergebnisse auf Jugendliche in den USA beziehen, sind folgende Resultate vorzuweisen: Jugendliche sind sehr auf ihre Außendarstellung konzentriert. Befürchtet wird, dass durch ständige Selbstdarstellung, und damit einhergehende Ich-Bezogenheit, die „Innenschau“ auf ein Minimum verkürzt wird. Zeit für eigene Gedanken bleibt dann kaum mehr, vor allem auch, wenn Jugendliche via Smartphone – ohne Unterbrechung – mit anderen Jugendlichen verbunden bleiben. Dadurch, dass jede freie Minute beim Warten auf den Bus, beim Heimweg von der Schule oder auch bei Werbepausen im Fernsehen das Handy als Kommunikationstool gezückt werden kann und faktisch wird, gibt es kaum Zeit für Gedankenspiele. Jugendliche finden aber gerade durch den häufigen Austausch Selbstbestätigung und die Zusage, dass sie wahrgenommen werden. Ein interviewter Psychoanalytiker sieht hier die Gefahr, dass bei zu viel Kontakt die anderen zu Objekten werden. Besonders, wenn Jugendliche Wartezeiten verkürzen und Selbstbestätigung suchen. „Um den Menschen, mit dem wir kommunizieren, geht es uns dann kaum noch. Sondern eher um eine kurze Ablenkung, Aufheiterung oder Zerstreuung oder um die Versicherung: Da draußen ist jemand, den ich erreichen kann, ich bin nicht allein.“²⁵⁷

Jugendliche, die sich sehr oft auf *Facebook* aufhalten, so GARDNER und DAVIS, sind der Meinung, dass andere glücklicher seien, als sie. Beim Betrachten der vielen, zum Großteil geschönten, Bilder und Videos auf *Facebook*, erscheint ihnen wohl, dass andere ein schöneres und aufregenderes Leben haben, als sie selbst.²⁵⁸

²⁵⁶ GARDNER, Howard / DAVIS, Katie: The app generation: How today's youth navigate identity, intimacy, and imagination in a digital world. New Haven 2014; Zusammenfassende Darstellung siehe: REINHARDT, Generation App 30-34.

²⁵⁷ REINHARDT, Susie: Generation App: Ständig verbunden und doch einsam?.- in: Psychologie Heute, 41. Jahrgang, Heft 3, März 2014, S. 30-33, 32; [in Folge: REINHARDT, Generation App].

²⁵⁸ Diesem Phänomen wurde in den letzten Jahren der Name „Facebook-Depression“ gegeben: zu finden bei: JELENCHICK, Lauren A. / EICKHOFF, Jens C. / MORENO, Megan A.: „Facebook Depression?“ Social Networking Site Use and Depression in Older Adolescents.- in: Journal of Adolescent Health, Vol. 52, Issue 1, Jänner 2013. S. 128-130. Verfügbar unter: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1054139X12002091> [Zugriff am 4.3.2014]. Hier ist allerdings unter Depression der medizinische Ausdruck und nicht eine Alltagssprachliche Gemütsverstimmung gemeint.

Spannende Ergebnisse lieferten auch die KunstexpertInnen, welche die kreativen Werke von Jugendlichen untersuchten. Häufiger als noch in den 1990er Jahren traten die Themen „Einsamkeit“, sowie „Isolation“ auf. Ob dies aber tatsächlich mit neuen Medien in Zusammenhang steht, wird hinterfragt, könnte aber möglich sein. Sonst ist im künstlerisch, kreativen Bereich teilweise ein Aufschwung erkennbar. Bei der Interpretation von Erzählungen ist aber das Gegenteil beobachtet worden. In vielen Geschichten sind sich Hauptfigur und AutorIn sehr ähnlich, was bei älteren Untersuchungen seltener der Fall war. Unter anderem wird daraus geschlossen, dass die Empathiefähigkeit, also die Fähigkeit, sich in andere hineinzusetzen, abnimmt.²⁵⁹ Die Kurzgeschichten waren auch weit weniger einfallsreich und außergewöhnlich, als vergleichsweise SchülerInnengeschichten aus den 1990er Jahren. Oftmals spielten sie im selben Raum und in der Zeit der AutorInnen und waren häufig linear erzählt. Die ExpertInnen stuften sie deswegen als konservativ ein. Als Grund wurde hier ein „Mangel an Lageweile“ und Ruhe angegeben, diese gäbe es aufgrund von Smartphones einfach seltener.²⁶⁰

Inwiefern diese Interpretationen und Untersuchungen auch auf europäische bzw. österreichische Jugendliche trifft, kann hier nicht festgestellt werden. Außerdem ist nicht sicher zu sagen, ob diese Trends alleine durch neue Medien verursacht werden.

3.3.3.5 Beobachtungen der Neurobiologie

Der bekannte Neurobiologe Gerald HÜTHER hat Veränderungen, diesmal bezogen auf das menschliche Gehirn, im Zusammenhang mit intensiver Mediennutzung untersucht. Seine Ergebnisse zeigen welche Macht virtuelle Bilder auf das Gehirn und damit auf Wirklichkeitswahrnehmung und -verarbeitung haben. Das Gehirn selbst ist sehr anpassungsfähig und ändert sich aufgrund von Nutzungsverhalten, genannt nutzungsabhängige Neuroplastizität, was sich wiederum auf das zentrale Nervensystem auswirkt. Wichtig ist zu sehen, dass das Gehirn selbst nicht zwischen virtuellen und realen Welten unterscheiden kann. HÜTHER sieht hier ein Verschieben von Realitätsgrenzen mit großen Konsequenzen für den Menschen.²⁶¹ Konkret hat HÜTHER eine Anpassung in der visuellen Wahrnehmung beobachtet. Die Erkennung von Bildern ist demnach schneller geworden und hat sich mit motorischen Fähigkeiten verbunden. Sieht also jemand etwas auf einem Bildschirm, reagiert er mit einer schnelleren Reaktion als früher mit der Hand darauf. Bei Jugendlichen konnte zudem festgestellt werden, dass die „Daumen-Steuerungsregion“ im Gehirn größer geworden ist.²⁶²

²⁵⁹ Vgl. REINHARDT, Generation App 32.

²⁶⁰ Vgl. Ebd. 33.

²⁶¹ Vgl. HÜTHER, Gerald: Die Macht der virtuellen Bilder: neurobiologische Hintergründe von Veränderungen unserer Vorstellungskraft im Zeitalter digitaler Medien.- in: Internationale katholische Zeitschrift 40(2011) 6, S. 533-542, hier: 534-537; [in Folge: HÜTHER, Macht].

²⁶² Vgl. HÜTHER, Macht 536-537.

Als zweite Konsequenz von intensiver bzw. extensiver Computernutzung und Konzentration auf computergenerierte Bilder, sieht HÜTHER einen Verlust des Sinnbezuges zur Wirklichkeit, welcher auch bewirke, dass der Mensch den Bezug zu sich und seinen körpereigenen Signalen, verliere. Dies kann zur Folge haben, dass die Vernetzungen im Gehirn auch schwächer werden und letztendlich verkümmern können. Schlafbedürfnis, Hunger- und Durstgefühl können dann nicht mehr wahrgenommen werden.²⁶³

Als weitere Konsequenz wird hier mangelnde Empfindungsfähigkeit, sowie Veränderungen im Vorstellungsvermögen und der Fantasie beobachtet, ähnlich wie in der vorangehenden psychologischen Untersuchung.

HÜTHERS letzte Konsequenz: „Wer in den Strudel virtueller Welten eintaucht, bekommt ein Gehirn, das zwar für ein virtuelles Leben optimal angepasst ist, mit dem man sich aber im realen Leben nicht mehr zurechtfindet.“²⁶⁴

3.3.4 Chancen, Risiken und Gefahren des Cyberspace als Kommunikationsraum

Neue Medien bieten eine Reihe von Chancen und Vorteilen, egal ob als RezipientIn (z.B. Websites, Wikis), TeilnehmerIn (z.B. Soziales Netzwerk) oder als AkteurIn (z.B. Blog, Chat...). Die Risiken, wie z.B. Cyber-Mobbing dürfen dabei aber nicht übersehen werden. Die nachfolgende Übersicht listet sowohl Möglichkeiten, als auch Risiken von Kindern und Jugendlichen im Netz auf.

		Content: Child as recipient	Contact: Child as participant	Conduct: child as actor
OPPORTUNITIES	Education learning and digital literacy	Educational resources	Contact with others who share one's interests	Self-initiated or collaborative learning
	Participation and civic engagement	Global information	Exchange among interest groups	Concrete forms of civic engagement
	Creativity and self-expression	Diversity of resources	Being invited/ inspired to create or participate	User-generated content creation
	Identity and social connection	Advice (personal/ health/sexual etc)	Social networking, shared experiences with others	Expression of identity
RISKS	Commercial	Advertising, spam, sponsorship	Tracking/ harvesting personal info	Gambling, illegal downloads, hacking
	Aggressive	Violent/ gruesome/ hateful content	Being bullied, harassed or stalked	Bullying or harassing another
	Sexual	Pornographic/harmful sexual content	Meeting strangers, being groomed	Creating/ uploading pornographic material
	Values	Racist, biased info/ advice (e.g. drugs)	Self-harm, unwelcome persuasion	Providing advice e.g. suicide/ pro-anorexia

Abbildung 8: Chancen und Risiken im Social Web. Quelle: LIVINGSTONE / HADDON 2009, what do we know, 18.

²⁶³ Vgl. ebd. 536-538; Eine besondere Gefahr sieht er bei Menschen mit Computer(spiel)sucht.

²⁶⁴ HÜTHER, Macht 533.

Die Chancen im Internet reichen vom Erhalt von Information in den meisten Belangen, Möglichkeiten von Engagement, Auffinden von Interessensgruppen, Unterhaltung und Kommunikation bis hin zu Qualifikation und Internet als Bildungsressource.

Andererseits laufen Kinder und Jugendliche auch Gefahr negative Erlebnisse im Internet zu haben, die nicht selten zur Überforderung werden können. Technische Herausforderungen, Viren u.ä. stellen dabei noch harmlose Schwierigkeiten dar. Wie die Grafik zeigt, können Kinder zum Beispiel auch zufällig auf Websites gelangen, die überfordernd sein können, wie „illegale, pornographische, rassistische, diskriminierende oder gewalthaltige Seiten, aber auch Verharmlosung von Selbstmord, Selbstverletzung, Magersucht etc.“²⁶⁵ Daneben können Jugendliche auch unwissentlich in Kontakt mit Pädophilen geraten und zusätzlich können persönliche Daten und Angaben missbraucht werden.²⁶⁶ Internetkriminalität, also Diebstahl von Daten, Virenangriffe oder Kreditkartenbetrug, bekannt als *Cybercrime*, zählt natürlich auch zu einer Form von Gewalt.²⁶⁷ Einige Risiken und Gefahren des Internets sind bereits angeklungen. Hier sollen in Auswahl noch einige vorgestellt werden, die im Verdacht sind, mit Cyber-Mobbing in Zusammenhang zu stehen.

3.3.4.1 Dauererreichbarkeit und Informationsübersättigung

Wenn Dauererreichbarkeit durch die mobile Echtzeitkommunikation zum Zwang wird, dann sieht GROSSEGGER darin eine Überforderung für Jugendliche, die gerade in ihrer pubertären Umbruchsituation Druck und Bedürfnis zur sozialen Integration zugleich verspüren. Das Handy abdrehen oder später auf eine Nachricht antworten gilt unter Jugendlichen als langweilig und alt. „Nicht jetzt!“ sagen zu können zählt deswegen zur Medienkompetenz.²⁶⁸

Unter Rückgriff auf Geert LOVINKS Kritik an der Vernetzungskultur sieht GROSSEGGER auch die Gefahr, dass alle nur noch senden, sich also schnell über etwas äußern und damit inszenieren, aber niemand mehr zuhört.²⁶⁹ Konzentration gilt der eigenen Person und wie sie im Cyberspace präsentiert wird. Die Perspektive wird dabei nicht nur auf sich selbst beschränkt, sondern durch das Echtzeitsprinzip verkürzen sich auch zeitliche Perspektiven. Nur die nächsten fünf Minuten seien für die „Generation Facebook“ rele-

²⁶⁵ PAUS-HASEBRINK, Ingrid / ORTNER, Christina: Online-Risiken und -Chancen für Kinder und Jugendliche: Österreich im europäischen Vergleich Bericht zum österreichischen EU Kids Online-Projekt.- Salzburg 2008; Verfügbar unter: <http://www.bmukk.gv.at/medienpool/17370/eukidsonlineabschlussbericht.pdf> [Zugriff am 28.12.2013], 8; [in Folge: PAUS-HASEBRINK ua., Online-Risiken].

²⁶⁶ Vgl. PAUS-HASEBRINK ua., Online-Risiken 8.

²⁶⁷ Vgl. KATZER, Cybermobbing 2.

²⁶⁸ Vgl. GROSSEGGER, Online-Welt 12-14.

²⁶⁹ Vgl. LOVINK, Geert: Das halbwegs Soziale. Eine Kritik der Vernetzungskultur.- Bielefeld 2012; zit. nach GROSSEGGER, Online Welt 14-15.

vant und nicht Kontinuität und Entwicklung.²⁷⁰ „In einem derartigen Szenario sind Informationen allgegenwärtig, allerdings nicht in einer strukturierten, Zusammenhänge sichtbar machenden, Form.“²⁷¹ Gestückelte Gefühlsbekundungen und eine riesige Menge an Information machen es nicht nur schwierig relevante Nachrichten herauszufiltern, was auch Erwachsene zunehmend betrifft.²⁷²

Unter der ständigen Erreichbarkeit, und damit einhergehendem ständigen Wechsel der Aufmerksamkeit, leidet besonders auch die Konzentration beim Arbeiten.

„Nutzt man sein Denkvermögen vornehmlich für kursorisches Lesen und schnelle, wenig nachhaltige Informationsaufnahme, wie dies die Wissenspräsentation des Internet bisweilen nahelegt, und setzt man sich dem ständigen Wechsel der Aufmerksamkeit, der organisierten Gleichzeitigkeit der virtuellen Welt massiv aus, so nimmt es nicht wunder, wenn darüber konzentriertes Arbeiten und komplexes Denken in Mitleidenschaft geraten.“²⁷³

3.3.4.2 Eingeschränkte Kontrollmöglichkeit durch Erwachsene

Probleme die sich insbesondere durch die rasant angestiegene Smartphone- und Internetnutzung ergeben, sind auf der einen Seite eine eingeschränkte Kontrollmöglichkeit für Eltern, da gewisse Jugendschutzoptionen auf Smartphones (noch) nicht verfügbar sind, auf der anderen Seite können auch sehr einfach brutale Videos oder Pornofilme verschickt werden. In Deutschland weiß knapp jedeR Fünfte davon, dass solche Daten im Freundes- und Bekanntenkreis verschickt werden. Vier Prozent der zwölf- bis 19-Jährigen haben selbst solche Dateien erhalten.²⁷⁴

Wie, wann und wo Eltern ihre Kinder kontrollieren können ist sehr schwierig. In der bereits zitierten Jim-Studie 2013 aus Deutschland wird dargelegt, dass von zwölf- bis 13-Jährigen nur ein Viertel (25 Prozent) eine Erlaubnis von Eltern einholen muss, wenn sie ins Internet gehen wollen. 2012 waren es noch 37 Prozent. Bei 14- bis 15-Jährigen sinkt die Anzahl jener, die eine Einwilligung ihrer Eltern brauchen nochmals auf zehn Prozent. Auch hier waren es 2012 noch 15 Prozent. Danach müssen Jugendliche kaum mehr um Erlaubnis fragen.²⁷⁵

²⁷⁰ Vgl. GROSEGGGER, Online-Welt 15, sie greift unter anderem zurück auf: BAUMAN, Zygmunt: *Leben als Konsum.* - Hamburg 2009, 46.

²⁷¹ GROSEGGGER, Online-Welt 15.

²⁷² Vgl. GROSEGGGER, Online-Welt 16.

²⁷³ KNOP, Julia: *Virtuelle Welten – neue Medien. Erkundungsgänge.* - In: *Internationale katholische Zeitschrift* 40 (2011), S. 505-513, hier: 508-509; [*in Folge*: KNOP, virtuelle Welten].

²⁷⁴ Vgl. MPFS, Jim Studie 2013 56-57.

²⁷⁵ Vgl. ebd. 2013 28.

3.4 Zusammenfassung

Generell wurden das Internet und Medien in diesem Kapitel als Hilfsmittel dargestellt, die sich bereits in den Alltag integriert haben, im Gegensatz zum vorangehenden Kapitel, wo der Cyberspace als neue Wirklichkeitsebene und Kopie der realen Welt in den Blick genommen wurde.

Kinder und Jugendliche wachsen mit neuen Medien auf, weshalb auch von *digital natives*, im Gegensatz zu Erwachsenen *digital immigrants*, gesprochen wird. Die Kommunikation verläuft zunehmend online und in Echtzeit, über Dienste des *Social Web*. Hierunter fällt eine Reihe von Anwendungen, die soziale Partizipationsmöglichkeiten von Individuen im Internet ermöglichen. Über Soziale Netzwerke, Blogs, Video-Sharing Dienste und Instant Messenger werden insbesondere Selbstpräsentation, zwischenmenschliche Beziehungen und soziale Integration – also Grundbedürfnisse von Jugendlichen – ermöglicht. Computerermittelte Kommunikation, die sich durch Entkörperlichung, Textualität, Entgrenzung und –kontextualisierung, sowie durch Digitalisierung auszeichnet, hat Veränderungen in der interpersonalen Kommunikation mit sich gebracht. Die Theorie, dass CVK enthemmtes Verhalten aufgrund von Anonymität fördere, sei hier hervorzuheben, weil sie im Zusammenhang mit Cyber-Mobbing steht. Dennoch ist auch festzustellen, dass Kommunikation und Vernetzung im Internet heute Alltag ist und sich als wichtige Kommunikationsform etabliert hat.

Wie in diesem Kapitel herausgearbeitet wurde, herrscht unter Jugendlichen mittlerweile ein Druck, sofort auf eine Nachricht zu antworten. Langweilig, alt und unmotiviert werden jene bezeichnet, die nicht sofort erreichbar sind. Außerdem werden jene, die zum Beispiel nicht in einem Sozialen Netzwerk angemeldet sind, häufig als Außenseiter gesehen. Eine Unterscheidung zwischen On- und Offline gibt es aber gerade wegen dem Aufkommen des Smartphones nicht mehr, welches 72 Prozent der zwölf- bis 19-Jährigen selbst besitzen. Es ist eine Verlängerung von Gesprächen, die online stattfindet. Virtuelle und reale Welt verschwimmen zusehends, was sich auf den Menschen und sein Selbst- und Weltbild auswirkt. G. HÜTHER sieht hier einen Verlust des Sinnbezugs zur Wirklichkeit und damit einhergehend einen Verlust vom Wahrnehmen körpereigener Signale, sowie mangelnde Empfindungsfähigkeit. Besonders auch durch mediale Inszenierung, die in den letzten Jahren gerade für Jugendliche, aber natürlich auch für Erwachsene und für Unternehmen von unglaublicher Bedeutung geworden ist. Immerhin stellt die Jim-Studie von 2013 dar, dass Jugendliche 179 Stunden am Tag online sind!

Mit Blick auf die psychologische Untersuchung aus den USA – wo auch eine ständige Selbstdarstellung und andauernde Konzentration auf Außendarstellung der „Generation App“ festgestellt wurde – kann vor Ich-Bezogenheit, also Egoismus, fehlender

Empathiefähigkeit, Verobjektivierung des anderen – der nur dazu da ist mich selbst zu bestätigen und Wartezeiten zu verkürzen – und „Facebook Depression“ gewarnt werden. Zeit für „Innenschau“, Langeweile und Ruhe fehle den Jugendlichen von heute.

Gefahren durch das Internet, die teilweise verheerende Folgen mit sich bringen, sind außerdem Datenmissbrauch, Cybercrime, digitale Sucht, aber auch und besonders Gefahren im Bereich von Gewalt, wie Cyber-Mobbing.

4 CYBER-MOBGING

Die Nutzung von Smartphones und Internet ist heute Alltag in unserer Gesellschaft. Besonders unter Jugendlichen ist die soziale Interaktion mit neuen Medien ein Teil ihrer Kultur geworden, die keine Trennung von On- und Offline kennt. Es wurde bereits über Veränderungen, Chancen und Gefahren, die sich daraus ergeben, gesprochen. Nun gilt es eine Gefahr im Cyberspace zu betrachten, die im Internet große Dimensionen annehmen kann und die jedes Jahr viele Kinder, Jugendliche und auch Erwachsene betrifft: Cyber-Mobbing.

Es handelt sich um eine Form von psychischer Gewalt²⁷⁶, die mittlerweile auch in der wissenschaftlichen Literatur häufiger untersucht wird. Hier wird zunächst von traditionellem Mobbing ausgegangen, dann aber stehen die Besonderheiten von Cyber-Mobbing selbst im Vordergrund. Neue Medien, so die These, fördern bzw. erleichtern bis zu einem gewissen Grad die Anwendung von Gewalt.

4.1 Ausgangspunkt: traditionelles Mobbing

Das Wort *Mobbing* kommt von dem englischen Verb „to mob“, was übersetzt werden kann mit schikanieren oder anpöbeln. Mobbing ist eine besondere Form von Gewalt, die häufig in der Schule, aber auch am Arbeitsplatz, auftritt. Oftmals wird der Begriff synonym mit *Bullying* genannt, wobei letzterer meist speziell für Übergriffe im schulischen Umfeld gebraucht wird.²⁷⁷

Eine Definition von Mobbing die häufig anzutreffen ist, stammt von Dan OLWEUS. Für ihn bedeutet Mobbing, dass „ein oder mehrere Individuen, wiederholt und über eine längere Zeit den negativen Handlungen eines oder mehrerer anderer Schüler oder Schülerinnen ausgesetzt ist.“²⁷⁸ Das bedeutet, dass eine Person einer anderen Schaden zufügt oder dies wiederholt versucht. Zu unterscheiden sind die Handlungen, durch die es zu Schaden kommt, diese können verbal, physisch oder non-verbal gemacht werden. Die TäterInnen bei Mobbing sind, laut OLWEUS, körperlich und/oder sprachlich ihren Opfern überlegen. Es findet also ein Missbrauch einer Machtposition statt.

Soweit zu den Merkmalen von traditionellem Mobbing, mit Fokus auf die Schule.

²⁷⁶ Der Arbeit zugrunde liegt die allgemeine Gewaltdefinition der WHO (2004) zugrunde gelegt ist: “Violence is the intentional use of physical and psychological force or power, threatened or actual, against oneself, another person, or against a group or community, that either results in or has a high likelihood of resulting in injury, death, psychological harm, mal-development or deprivation.”

²⁷⁷ Vgl. STEPHAN, Cyber-Bullying 14.

²⁷⁸ OLWEUS, Dan: Gewalt in der Schule. Was Lehrer und Eltern wissen sollten – und tun können.- Bern u.a. ²1996, 22.

4.2 Definition von Cyber-Mobbing

4.2.1 Eingrenzung des Begriffes

Für das Phänomen Cyber-Mobbing ist in der Literatur noch keine allgemein gültige Definition zu finden. Es kann jedoch, wie manche Autoren es handhaben, von dem Begriff des traditionellen Mobbings auf Cyber-Mobbing, beziehungsweise Cyber-Bullying, übergeleitet werden, indem Internet und Handy als Medium hinzugefügt werden. Allerdings tauchen hier einige Schwierigkeiten auf. Es bleibt nämlich die Frage, ob bei Cyber-Mobbing auch ein Ungleichgewicht zwischen Opfer und TäterInnen vorherrschen muss und ob Cyber-Mobbing, wie traditionelles Mobbing, auch über einen längeren Zeitraum stattzufinden hat, um als Mobbing zu gelten. Diese Frage ist bisher noch unzureichend beantwortet. Es ist nämlich nicht leicht einzugrenzen, was im Internet als längerer Zeitraum gilt. Eine einzelne Nachricht oder ein einzelnes Video wird nur einmal ‚gepostet‘ oder hochgeladen, bleibt aber für einen längeren Zeitraum für andere verfügbar etc.²⁷⁹

Wann der Begriff zuerst aufgetaucht ist, ist nicht ganz klar auszumachen. Als namensgebend für den Begriff wird aber unter anderem Bill BELSEY genannt, der wie folgt definiert:²⁸⁰ „Cyberbullying involves the use of information and communication technologies to support deliberate, repeated, and hostile behaviour by an individual or group, that is intended to harm others.“²⁸¹

Auch Nany WILLARD wird manchmal als erste genannt, die den Begriff Cyber-Mobbing verwendet und definiert. „Cyberbullying is being cruel to others by sending or posting harmful material or engaging in other forms of social aggression using the Internet of other digital technologies.“²⁸²

Im deutschen Sprachraum definiert zum Beispiel JÄGER et al.:

„Bei Cyber-Mobbing geht es darum, dass neue Techniken, wie z. B. E-Mails, Chats, Instant Messaging Systeme (wie z.B.. ICQ oder MSN) oder auch Handys eingesetzt werden, um immer wieder und mit voller Absicht andere zu verletzen, sie zu bedrohen, sie zu beleidigen, Gerüchte über sie zu verbreiten oder ihnen Angst zu machen.“²⁸³

C. KATZER verwendet die Definition, die ursprünglich aus dem Englischen von TOKUNAGA stammt:

²⁷⁹ Unter 4.3 Merkmale und Besonderheiten von Cyber-Mobbing wird darauf näher eingegangen.

²⁸⁰ Vgl. STEPHAN, Cyber-Bullying 16.

²⁸¹ BELSEY, Bill: Cyberbullying, 2008. Verfügbar unter: www.cyberbullying.org [Zugriff am: 11.4.2013].

²⁸² WILLARD, Cyberbullying 5-15 zit. nach STEPHAN, Cyber-Bullying 16.

²⁸³ JÄGER, Reinhold S. / FISCHER, Uwe / RIEBEL, Julia: Mobbing bei Schülerinnen und Schülern in der Bundesrepublik Deutschland. Eine empirische Untersuchung auf der Grundlage einer Online Befragung, 2007. Verfügbar unter: <http://www.zepf.uni-landau.de> [Zugriff am 15. 12. 2010], 8; [in Folge: JÄGER et al., Mobbing].

„Cybermobbing ist ‚jedes Verhalten, das von Individuen oder Gruppen mittels elektronischer oder digitaler Medien ausgeführt wird und wiederholt feindselige oder aggressive Botschaften vermittelt, die die Absicht verfolgen, anderen Schaden oder Unbehagen zu bereiten.‘“²⁸⁴

Sowohl KATZER, als auch JÄGER et al. und BELSEY sprechen bei Cyber-Mobbing von einer wiederholten Tat, wobei nie ein Ungleichgewicht von TäterIn und Opfer oder ein bestimmter, längerer Zeitraum genannt werden.

4.2.2 Weitere Bezeichnungen: Cyber-Bullying, Mediengewalt

Für das Verständnis des Begriffes Cyber-Mobbing ist es wichtig den Bezug zu dem englischen Begriff Cyber-Bullying herzustellen, da er sehr häufig Verwendung findet.

4.2.2.1 Cyber-Bullying

Bullying bezieht sich in der englischen Literatur traditionell auf Vorkommnisse zwischen Kindern und Jugendlichen in der Schule mit einem Einzeltäter (engl. bully = brutaler Kerl, Tyrann). Der Begriff Mobbing hingegen bezieht sich eher auf Fälle am Arbeitsplatz und wo eine Gruppe von TäterInnen Schaden verursacht.²⁸⁵

FAWZI schreibt, dass Cyber-Mobbing gerade aber in der Schule auch LehrerInnen betreffen könne und deswegen unterscheidet der Begriff im Deutschen nicht zwischen Erwachsenen und Kindern. Im Englischen werden dafür die Begriffe Cyber-Stalking oder Cyber-Harassment verwendet.²⁸⁶

STEPHAN spricht sich, wenn über Vorkommnisse im schulischen Umfeld gesprochen wird, für die konsequente Verwendung des Begriffes Cyber-Bullying aus, da es eine internationale Vergleichbarkeit erleichtert.²⁸⁷

Sowohl in der deutschsprachigen Literatur, als auch im Internet, vermischen sich die beiden Begriffe Cyber-Mobbing und Cyber-Bullying und es ist keine klare Trennung mehr auszumachen. Es wird sogar die Frage gestellt, ob bei einem weit gefassten Gewaltbegriff und bei dem Wegfall von Wiederholungstaten überhaupt von Mobbing gesprochen werden soll. PIESCHL / PORSCH schreiben, dass Begriffe wie Cyber-Schikane, -Gemeinheiten, -Bedrohungen, Belästigungen zwar in manchen Fällen besser passen würden als Cyber-Mobbing, sie selbst fassen den Begriff aber sehr weit, aufgrund

²⁸⁴ KATZER, Internet 60, übersetzt von TOKUNAGA 2010.

²⁸⁵ PIESCHL, Stephanie / PORSCH, Torsten: Schluss mit Cybermobbing! Das Trainings- und Präventionsprogramm „Surf-Fair“; mit Film und Materialien auf DVD.- Weinheim [u.a.] 2012, 18; [*in Folge*: PIESCHL / PORSCH, Schluss].

²⁸⁶ Vgl. FAWZI, Cyber-Mobbing 33; eine genauere Erklärung der Begriffe folgt unter 4.4 Formen von Cyber-Mobbing.

²⁸⁷ STEPHAN, Cyber-Bullying 15.

von Präventionsmaßnahmen, also „um die ersten Anzeichen von Cybermobbing mit einzubeziehen“.²⁸⁸

Auch die Schreibweise variiert: So wird manchmal ein Bindestrich zwischen Cyber und Mobbing gesetzt, manchmal wird daraus ein zusammenhängendes Wort. Dies macht aber keinen Unterschied in der Bedeutung des Begriffes.

4.2.2.2 Mediengewalt

Ein übergeordneter Begriff zu Cyber-Mobbing stellt das Wort *Mediengewalt* dar. Hierbei wird auch der passive „Konsum von medial dargestellter Gewalt“²⁸⁹ mit einbezogen. Dazu gehört jede Art von Zusehen und Konsumieren²⁹⁰ von Horrorfilmen, pornografischen Darstellungen, gewalthaltigen Musikvideos und Songtexten, Videospielen, aber auch „witzige“ Gewalt²⁹¹, nachgespielte, gestellte Gewalt und sogenannte „Snuff-Videos“, also Videos mit extrem brutalen Gewalthandlungen als Inhalt, wie Hinrichtungen, Vergewaltigungen, Folter und Morde.²⁹²

Die Trennung zwischen passiver und aktiver Gewalt in Medien ist nicht immer eindeutig zu ziehen, weshalb der Begriff *Mediengewalt* auch beides umfasst.²⁹³

Um das Phänomen Cyber-Mobbing zu beschreiben, so stellen PATCHIN und HINDUJA fest, können auch andere Begriffe verwendet werden: *electronic bullying, e-bullying, cyber harassment, text bullying, SMS bullying, mobile bullying, digital bullying, Internet bullying, online social cruelty*.²⁹⁴ Ähnliche Begriffe gibt es auch auf Deutsch. Nach und nach setzt sich aber der Begriff Cyber-Mobbing, teilweise auch Cyberbullying, durch.

4.3 Merkmale und Besonderheiten von Cyber-Mobbing

Mobbing zwischen SchülerInnen ist nicht neu, weshalb es nicht verwunderlich ist, dass es auch vor den „neuen Möglichkeiten“ nicht Halt macht. Studien, die nach der Beziehung von Mobbing und Cyber-Mobbing fragen, kommen häufig zu dem Ergebnis, dass

²⁸⁸ PIESCHL / PORSCH, Schluss 18.

²⁸⁹ ÖSTERREICHISCHES INSTITUT FÜR ANGEWANDTE TELEKOMMUNIKATION (ÖIAT): *Ch@dvice – Handbuch für Pädagog/innen: Sex und Gewalt in digitalen Medien, Prävention, Hilfe & Beratung*; Wien 2012; [in Folge: ÖIAT, Ch@dvice].

²⁹⁰ In dem Heft *Ch@dvice* vom ÖIAT wird dem „Produzieren und Ausüben“, als aktive Mediengewalt, also Cyber-Mobbing, gegenübergestellt. Vgl. ÖIAT, Ch@dvice 10.

²⁹¹ wie in Zeichentrickserien wie z.B. „South Park“ oder Videos wie z.B. „Jackass“.

²⁹² Vgl. ÖIAT, Ch@dvice 7-9.

²⁹³ Vgl. ebd. 7.

²⁹⁴ Vgl. PATCHIN, Justin W. / HINDUJA, Sameer: *Bullies Move Beyond the Schoolyard: A Preliminary Look at Cyberbullying*. - in: *Youth Violence and Juvenile Justice* 4, H. 2, 2006, 148-169. Verfügbar unter: <http://yvj.sagepub.com/content/4/2/148.full.pdf+html> [Zugriff am 24.4.2013], 4; [in Folge: HINDUJA / PATCHIN, Cyberbullying].

zwei Drittel der Mobbingopfer auch von Cyber-Mobbing betroffen waren. Zirka ein Drittel war nur von Cyber-Mobbing betroffen.²⁹⁵

Dennoch kann, in Bezug auf Merkmale, das traditionelle Mobbing nicht einfach auf den virtuellen Raum erweitert werden. Obwohl Cyber-Mobbing eine Art von Mobbing ist, besitzt es eine Reihe von eigenen Merkmalen. Durch das Hinzukommen von verschiedenen Medien, wie die bereits betrachteten Foto- und Videoplattformen (*Youtube, Flickr, Vimeo*), Sozialen Netzwerke (*Facebook, Twitter*), Instant Messenger (*Skype, MSN, WhatsApp*) und neuen Mobiltelefonen, die all dies vereinen, ergeben sich doch einige Unterschiede zu Mobbing.²⁹⁶

4.3.1 Allgegenwärtigkeit

Traditionelles Mobbing ist meist begrenzt auf die Schulzeit oder den Weg von zu Hause in die Schule und wieder zurück. Cyber-Mobbing aber kann jederzeit, also rund um die Uhr, stattfinden, weil man durch Handys – im besonderen Smartphones – immer und überall erreichbar ist. Kindern und Jugendlichen ist demnach auch in ihrer Freizeit vor Cyber-Mobbing keine Pause gegönnt, außer sie verstehen es, ihr Smartphone abzudrehen oder den Computer nicht zu verwenden.

„Nearly all of us can be contacted 24/7... via the internet or our mobile phones. Victims can be reached anytime and anyplace. For many children, home is no longer a refuge from the bullies.“²⁹⁷

Bei traditionellem Mobbing ist es möglich die Klasse zu wechseln oder zumindest zuhause vor den TäterInnen sicher zu sein. Durch die Allgegenwärtigkeit von neuen Informations- und Kommunikationstechnologien können TäterIn und Opfer aber räumlich und zeitlich getrennt sein. Die Echtzeitkommunkation und Entgrenzung der Kommunikation wirken sich also, im Fall von Cyber-Mobbing, verstärkt auf die Opfer aus.²⁹⁸

²⁹⁵ Vgl. Studien von: KATZER, Catarina / FECHTENHAUER, Detlef: Cyberbullying: Aggression und sexuelle Viktimisierung aus Forschung und Praxis, Göttingen 2007. Sowie: KATZER, Catarina: Cyberbullying in Germany: What has been done and what is going on, in: Special Issue of Journal of Psychology 217, H. 4. 2009, 222-223. Außerdem: RIEBEL, Julia: Spotten, Schimpfen, Schlagen ...: Gewalt unter Schülern – Bullying und Cyberbullying.- Landau 2008. Internationale Studien von: GRADINGER, Petra / STROHMEIER, Dagmar / SPIEL, Christiane: Traditional bullying and cyberbullying: Identification of risk groups for adjustment problems, in: Journal of Psychology 217, H. 4, 205-213, 2009; zitiert nach PIESCHL / PORSCH: Cyber-Bullying 19.

²⁹⁶ Die folgende Aufteilung entstammt dem Heft: Ch@dvice (2012) vom ÖIAT S.11, findet sich aber in ihren wesentlichen Aussagen in allen wichtigen literarischen Beiträgen zum Thema, z.B. FAWZI, Cyber-Mobbing 66-71; KOWALSKI, Robin M. / LIMBER, Susan P. / AGATSTON, Patricia W.: Cyberbullying: bullying in the digital age.- 2. ed., Malden, Mass [u.a.] 2012, 82-88; [*in Folge*: KOWALSKI et al., Cyberbullying]; STEPHAN, Cyber-Bullying 16-17; KATZER, Cybermobbing 61. Genauere Quellenangaben werden in weiterer Folge unter jedem Punkt noch angegeben.

²⁹⁷ WEBSTER, Cyber-Bullying.

²⁹⁸ Vgl. FAWZI, Cyber-Mobbing 68. PIESCHL / PORSCH, Schluss 22-23. TOKUNAGA, Robert S.: Following you home from school: A critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization, in:

4.3.2 Anonymität und Unsichtbarkeit

Ein weiteres besonderes Merkmal von Cyber-Mobbing wurde bei der Frage von computervermittelter Kommunikation²⁹⁹ bereits aufgeworfen: TäterIn und Opfer stehen nicht in direktem Kontakt, sie sehen sich nicht. Das wirft zwei Unterschiede zum traditionellen Mobbing auf: Anonymität und Unsichtbarkeit.

So kann auf der einen Seite das Opfer den Täter oder die Täterin möglicherweise nicht identifizieren und weiß deshalb nicht, wem es in der realen Welt aus dem Weg gehen soll.³⁰⁰ Der Täter oder die Täterin auf der anderen Seite, weiß aber mitunter auch nicht, was er mit seiner Handlung angerichtet hat, da er die Reaktion des Opfers nicht unmittelbar sieht. MASON schreibt, dass die Anonymität im Internet die Hemmschwelle für Belästigungen sinken lasse und nennt dies „the Disinhibition Effect“.³⁰¹ Menschen können im Internet virtuelle Identitäten aufbauen, was ihnen erleichtert Dinge zu tun und zu sagen, die sie sich im echten Leben nicht trauen würden. Dabei spielt auch mit hinein, dass die Angst vor dem Erwischt-Werden und somit vor der Strafe geringer ist.³⁰² Warum? „Cyber-Bullys müssen sich nicht von Angesicht zu Angesicht mit den Reaktionen ihrer Opfer auseinandersetzen und dadurch ist ihnen gar nicht bewusst, was verletzende Worte oder Bilder auslösen können.“³⁰³

4.3.3 Keine klare Rollenabgrenzung

Ein beachtenswertes Merkmal ist zudem die veränderte Situation der Rollen. Bei Mobbing sind die Rollen des Täters bzw. der Täterin, des Opfers, der AssistentInnen, der VerstärkerInnen, von Außenstehenden und des Verteidigers bzw. der Verteidigerin zu unterscheiden. Diese gibt es auch bei Cyber-Mobbing. Sie müssen bei beiden Formen nicht vollständig besetzt sein, nur die Hauptrollen gibt es bei allen Mobbing-Fällen.³⁰⁴ Bei Cyber-Mobbing sind die Rollen der TäterInnen und der Opfer aber nicht leicht zu trennen. Mehr als im realen Leben können Attacken als Gegenattacken wiederkehren und so die ursprünglichen TäterInnen zu Opfer werden lassen.³⁰⁵

Computers in Human Behavior 26, 2010, 277-287. Verfügbar unter: http://icbtt.arizona.edu/sites/default/files/tokunaga_r_cyberbullying.pdf [Zugriff am 24.4.2013], 148-169; [in Folge: TOKUNAGA, home]; PATCHIN / HINDUJA, Bullies 148-169.

²⁹⁹ Siehe Kapitel 3.2 Veränderungen in der Kommunikation.

³⁰⁰ Vgl. FAWZI, Cyber-Mobbing 34 und CAMPBELL, Marilyn A.: Cyber bullying and young people: Treatment principles not simplistic advice, Queensland 2007. Verfügbar unter: <http://eprints.qut.edu.au/14903/1/14903.pdf> [Zugriff am 24.4.2013], 4; [in Folge: CAMPBELL, Cyber bullying].

³⁰¹ Vgl. MASON, Kimberly L.: Cyberbullying: A preliminary assessment for school personnel.- in: Psychology in the Schools 45, H. 4, 2008, 323-348. Verfügbar unter: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/pits.20301/pdf> [Zugriff am 24.4.2013], 228-229; [in Folge: MASON, Cyberbullying]; auch "The Phenomenon of Disinhibition" bei KOWALSKI et al., Cyberbullying 86- 88.

³⁰² Vgl. MASON, Cyberbullying 229.

³⁰³ ÖIAT, Ch@dvice 11;

³⁰⁴ Vgl. ORTEGA et al., 2009, zitiert nach PIESCHL / PORSCH, Schluss 20.

³⁰⁵ Vgl. ÖIAT, Ch@dvice 11.

ZuschauerInnen wiederum haben eine geringere Unterstützungsmöglichkeit. Damit sind besonders Erwachsene, also Eltern und LehrerInnen, angesprochen. Diese besitzen meistens nicht die Möglichkeit auf Computer oder Handys der Jugendlichen zuzugreifen. Vorfälle, die in virtuellen Welten passieren, sind häufig weniger präsent.³⁰⁶ Außerdem fehlt vielfach auch die geforderte Medienkompetenz von Eltern oder LehrerInnen um unterstützend oder präventiv einzugreifen.³⁰⁷

4.3.4 Dauerhaftigkeit und Reichweite

Weitere wesentliche und gleichzeitig fatale Unterschiede von Cyber-Mobbing zu traditionellem Mobbing sind die Dauerhaftigkeit und die Reichweite der Taten. Durch das Internet ist es möglich eine breitere Masse von Menschen zu erreichen, das heißt, dass Cyber-Mobbing nicht nur in der Schulklasse bleibt. Ist ein beleidigendes Video oder Foto erst einmal hochgeladen, kann die Verbreitung nur sehr schwer aufgehalten werden. Theoretisch können öffentliche Taten von jedem weltweit eingesehen werden.³⁰⁸ Die Reichweite ist also mitunter enorm und unüberschaubar.

Auch die Dauerhaftigkeit von Schikanen im Internet ist nicht zu unterschätzen. Mobbing kann mitunter beendet sein, sobald jemand eingreift. Bei Cyber-Mobbing können gespeicherte Einträge, Videos oder Fotos nicht so leicht gelöscht werden. Es besteht außerdem die Chance, dass jemand anderer die Daten bereits auf seinem Computer gespeichert hat und sie somit jederzeit erneut hochladen kann.³⁰⁹ Auch wenn ein peinliches Foto zufällig von jemandem im Internet entdeckt wird, kann Cyber-Mobbing wieder losgehen.³¹⁰ Ein Vorteil von digital gespeicherten Medien ist aber die Nachweisbarkeit, wer beleidigende oder intime Daten ins Internet gestellt hat. Wobei dies oftmals einen (zu) großen Aufwand darstellt.³¹¹ KATZER fasst alle Besonderheiten zusammen:

Besonderheiten von Cybermobbing sind also:

- Ein hoher Anonymitätsgrad: Dieser führt zu mehr Angst bei den Opfern, da sie keine Lösungsstrategien sehen und die Täter schwer zu identifizieren sind.
- Ein hoher Öffentlichkeitsgrad: Ein weltweites Publikum kann beim Cybermobbing zusehen (z. B. auf Facebook über eine Milliarde User)!
- Endlosviktimsierung: Cybermobbing hört niemals auf und tut deshalb besonders weh!
- Schutzlosigkeit der Opfer: Die Täter kommen bis ins Kinderzimmer!

Abbildung 9: Besonderheiten von Cyber-Mobbing. Quelle: KATZER, Cybermobbing 61.

³⁰⁶ Vgl. FAWZI, Cyber-Mobbing 70-71.

³⁰⁷ Vgl. FAWZI, Cyber-Mobbing 70-71; PIESCHL / PORSCH, Schluss 23. ein lustiger Beitrag zum Thema Medienkompetenz der Eltern ist das Lied zum "Safer Internet Day 2013". Verfügbar unter: <http://youtu.be/12uVge7AHsw> [Zugriff am 25.4. 2013].

³⁰⁸ Vgl. FAWZI, Cyber-Mobbing 34; MASON, cyberbullying 2008; PIESCHL /PORSCH, Schluss 23.

³⁰⁹ Vgl. FAWZI, Cyber-Mobbing 69-70; MASON, cyberbullying 2008; PIESCHL /PORSCH, Schluss 23.

³¹⁰ Vgl. KATZER, Cybermobbing 61.

³¹¹ Vgl. FAWZI, Cyber-Mobbing 69.

4.4 Formen von Cyber-Mobbing

Cyber-Mobbing wird in der Literatur zwar verschieden klassifiziert, hauptsächlich werden aber zwei Wege beschrrieben: Einteilung nach *Kanälen*, damit ist die Art des Mediums gemeint und Einteilung nach der *Methode*, also nach der Art des Angriffs.³¹² FAWZI fügt die Einteilung nach *Öffentlichkeitsgraden* hinzu. Eine Einheitlichkeit ist noch nicht festzustellen, zumal Kanäle zusammenwachsen und Methoden einer ständigen Erweiterung unterliegen, die zu einer Unübersichtlichkeit führen.

4.4.1 Kanäle

Aufgrund der Diversität der neuen Informations- und Kommunikationstechnologien scheint sich eine Kategorisierung nach diesen anzubieten. So werden die Angriffe zum Beispiel bei KOWALSKI et al. kategorisiert nach: Instant messaging (IM), electronic mail (E-mail), text messaging (SMS), social networking sites, bash boards, chat rooms, blogs, Web sites und Internet gaming.³¹³

SMITH et al. unterscheiden sieben Kanäle bei Cyber-Mobbing:

- via SMS,
- via E-Mail,
- am Telefon (Handy),
- durch Verbreitung von Bildern und Videoclips – sie nennen es „Picture/ Video Clip bullying (via mobile phone cameras)“
- in Chatrooms,
- via Instant Messaging und
- auf Webseiten.³¹⁴

Die Einteilung nach der Art des Mediums hat laut RIEBEL / JÄGER den Nachteil, dass all diese Technologien durch den technischen Fortschritt immer mehr verschmelzen. Man kann mit einem Handy meist Videos und Fotos aufzeichnen und diese von dort ins Internet hochladen. Durch die Weiterentwicklung vieler Technologien, in zum Beispiel Smartphones, wachsen diese Kanäle also sukzessive zusammen. Handys mit Internet, Video- und Fotofunktion, Zugang zu Sozialen Netzwerken, E-Mail Funktion, etc. sind heutzutage weit verbreitet, wie bereits festgestellt wurde.³¹⁵

³¹² Vgl. RIEBEL, Julia / JÄGER, Reinhold S.: Klassifikation von Cyberbullying. Eine empirische Untersuchung zu einem Kategoriensystem für die Spielarten virtueller Gewalt, in: Diskurs Kindheits- und Jugendforschung Heft 2-2009, 233-240, hier: 234; [in Folge: RIEBEL / JÄGER, Klassifikation].

³¹³ Vgl. KOWALSKI et al.: Cyberbullying 70-77.

³¹⁴ Vgl. SMITH, Peter K. / MAHDAVI, Jess / CARVALHO, Manuel et al.: Cyberbullying: it nature and impact in secondary school pupils, in: Journal of Child Psychology and Psychiatry 49(4), 2008, 376-385. Verfügbar unter: <http://www.gold.ac.uk/media/SmithJCPP.pdf> [Zugriff am 24.4.2013], 1.

³¹⁵ Siehe 3.3.1 Wie häufig nutzen Jugendliche neue Medien?

Somit kann ein einziger Cyber-Mobbing-Vorfall mehreren Kategorien zugeteilt werden und dies ist nicht der Sinn von Klassifizierungen.³¹⁶

4.4.2 Öffentlichkeitsgrade

FAWZI greift auf, dass Cyber-Mobbing auf allen Internet- und Handyanwendungen stattfinden kann und unterteilt diese deshalb nach *Öffentlichkeitsgraden* in öffentlich, halb-öffentlich und privat. Öffentlich sind solche Anwendungen, die „für jeden jederzeit zugänglich sind.“³¹⁷ Halb-öffentliche Anwendungen sind jene Internetanwendungen, die eine Registrierung erfordern und als privat gelten jene Nachrichten, die ausschließlich an *eine* Person gerichtet sind (SMS, E-Mail...). Zu beachten ist aber, dass bei privaten Nachrichten aufgrund der Digitalisierung die Geheimhaltung der Inhalte nie vollständig garantiert ist.³¹⁸ „Eine SMS oder eine E-Mail, die an eine Person gerichtet ist, kann auch halb-öffentlich werden, indem sie an andere weitergeleitet wird bzw. öffentlich, wenn sie auf eine Homepage kopiert wird.“³¹⁹

Medium	Kanal	Öffentlichkeitsgrad		
		Öffentlich	Halb-öffentlich	Privat
Internet	Video-/Fotoplattform	x		
	Homepage	x	x	
	Weblogs	x	x	
	Foren	x	x	
	Newsgroup		x	
	MUDs		x	x
	Social Community		x	x
	E-Mail		x	x
	Chat		x	x
	Online-Spiele		x	x
	Video-Konferenzen		x	x
	Internet-Telefonie			x
	Instant Messenger			x
	Handy	SMS		
MMS				x
Anruf				x
Video			x	x

← Steigerung des Öffentlichkeitsgrades möglich

Abbildung 10: Kanäle von Cyber-Mobbing / Quelle: FAWZI, Cyber-Mobbing 36.

³¹⁶ Vgl. RIEBEL / JÄGER, Klassifikation 234.

³¹⁷ FAWZI, Cyber-Mobbing 35.

³¹⁸ Vgl. FAWZI, Cyber-Mobbing 35.

³¹⁹ Ebd. 35.

4.4.3 Methoden / Arten

Des Weiteren lässt sich Cyber-Mobbing nach den Methoden, die angewendet werden können, charakterisieren. In der englischen Literatur bietet Nancy E. WILLARD (2007) die erste genaue Einteilung in „flaming, harassment, denigration, impersonation, outing and trickery, exclusion, and cyberstalking“. ³²⁰ KOWALSKI et al. fügen dem noch „happy slapping“ und „sexting“ hinzu. ³²¹ Die Einteilung wurde auch im deutschsprachigen Raum übernommen und teilweise ergänzt, zusammengefasst oder auch leicht umgedeutet. Hier folgt nun eine Auswahl an Arten von Cyber-Mobbing, die teilweise auch über die klassische Definition hinausführen. ³²²

- **Flaming** (Beschimpfungen und Beleidigungen)

Als *Flaming* bezeichnet man kurze, hitzige Online-Streitereien mit meist unhöflichen oder vulgären Nachrichten an andere Personen. Diese Streitigkeiten dauern oft nicht lange und es muss auch kein Kräfteungleichgewicht vorherrschen. ³²³ Beispiele:

„In Sozialen Netzwerken werden über die Kommentarfunktionen bei Fotos und Videos sowie auf der Profil-Pinnwand gemeine, für alle sichtbare Nachrichten hinterlassen.

Über Instant Messenger werden boshafte Kommentare in Sekundenschnelle an einen oder mehrere Empfänger/innen geschickt. Zum Beispiel an eine Gruppe bei WhatsApp.“ ³²⁴

PIESCHL / PORSCH nehmen *flaming* aufgrund des fehlenden Kräfteungleichgewichtes nicht in ihre Listen von Arten von Cyber-Mobbing auf. ³²⁵

- **Harassment** (Belästigung, Schikane)

Hier wird eine Spielart des klassischen Mobbings angesprochen: Das Opfer erhält – in diesem Fall über Handy, per E-Mail, in einem Chat o.ä. – Bedrohungen oder Beleidigungen. Im Gegensatz zum *Flaming* gibt es hier klare Opfer und TäterInnen.

- **Cyber-Stalking** (fortwährende Belästigung und Verfolgung)

Stalking äußert sich wie *Harassment*, aber extremer und mit Drohungen und Einschüchterung verbunden. Das Opfer bekommt in diesem Fall Angst um seine eigene Sicherheit. Diese Art von fortwährender Belästigung schließt auch sexu-

³²⁰ Vgl. WILLARD, Nancy E.: Cyberbullying and Cyberthreats. Responding to the Challenge of Online Social Aggression, Threats, and Distress.- Champaign 2007, 5-11; [in Folge: WILLARD, Cyberbullying].

³²¹ Vgl. KOWALSKI et al., cyberbullying 61-70.

³²² Vgl. STEPHAN, Cyber-Bullying 18-20; PIESCHL / PORSCH, Schluss 16-17; FAWZI, Cyber-Mobbing 38-40; SCHULTZE-KRUMBHOLZ et al., Medienhelden 13; ÖIAT, Cyber-Mobbing 10-12.

³²³ Vgl. u.a. ÖIAT, Cyber-Mobbing 10.

³²⁴ ÖIAT, Cyber-Mobbing 10.

³²⁵ Vgl. PIESCHL / PORSCH, Schluss 17.

elle Androhungen mit ein. Bei KATZER fällt dies nicht unter Cyber-Mobbing, sondern stellt eine eigene Form von Gewalt im Internet dar.³²⁶

- **Denigration** (Verunglimpfung, Verleumdung)

Hierbei wird versucht, falsche Informationen, Gerüchte, Bilder und Videos des Opfers im Internet oder via Handy zu verbreiten, um den Ruf des Opfers zu zerstören und es bloßzustellen. Meistens geht es hier um Rache z.B. an Ex-FreudInnen. Als Unterkategorie könnte man hier *Photoshopping* und *Sexting* (siehe unten) einfügen.

- **Outing & Trickery** (Verrat, Betrug, Bloßstellen, Vertrauensbruch)

Bei *Outing und Trickery* werden Nachrichten über eine Person, mit privaten und geheimen Inhalten, verbreitet.

„Outing refers to sharing personal, often embarrassing, information with others. [...] Trickery refers to tricking someone into revealing personal information about themselves and then sharing that information with others.“³²⁷

Im Unterschied zur *Denigration* stammt hier das verbreitete Material vom Opfer selbst und wäre eigentlich nur für eine Vertrauensperson bestimmt. Deswegen übersetzt man diese Kategorie mit Vertrauensbruch. Auch unter diese Kategorie kann *Sexting* fallen, wenn zuvor private Intimfotos oder ähnliches an andere Personen weitergeleitet werden.

- **Impersonation** (Auftreten unter falscher Identität, Identitätsdiebstahl)

TäterInnen versuchen sich als jemand anderer auszugeben und/oder die Passwörter der Opfer herauszufinden, um ihnen durch öffentliche Nachrichten, die vermeintlich von ihnen stammen, zu schaden. Die Folgen muss das Opfer austragen. Auch hier werden der Ruf und/oder die Freundschaft verraten. Beispiele:

„Persönliche Daten können missbräuchlich, z. B. zur Bestellung von Waren übers Internet, verwendet werden.

Unter dem Namen eines Opfers wird in einem Sozialen Netzwerk ein neues Profil angelegt. Über dieses gefälschte Profil werden dann beispielsweise Beschimpfungen über Freund/innen des Opfers oder bloßstellende Falschinformationen verbreitet.“³²⁸

- **Exclusion/Ostracism** (Ausschluss, Ausgrenzung)

Wie bei traditionellem Mobbing handelt es sich hier um den Ausschluss von einzelnen Personen, in dem Fall bei Online-Spielen, in Chatrooms, Gruppen bei *WhatsApp* oder durch das nicht annehmen einer Freundschaftsanfrage z.B. in

³²⁶ Vgl. KATZER, Cybermobbing 2.

³²⁷ KOWALSKI et al., Cyberbullying 65.

³²⁸ ÖIAT, Cyber-Mobbing 11.

Sozialen Netzwerken. KOWALSKI et al. schreiben, dass die Ausgrenzung in der Online-Welt einen ernsten Einfluss auf das Opfer haben kann und das dies deswegen nicht zu unterschätzen ist.³²⁹

- **„Happy Slapping“**

Diese sehr brutale Form von Mobbing findet nicht nur über Kommunikationsmedien statt und wird auch in der deutschsprachigen Literatur als „Happy Slapping“ bezeichnet. In der Regel läuft es so ab, dass sich eine Gruppe willkürlich ein Opfer aussucht und auf dieses einschlägt. Einer aus der Gruppe filmt die Szene und stellt sie anschließend ins Internet oder versendet es via Bluetooth o.ä. an andere.³³⁰ „Es beinhaltet inzwischen auch Videos von schwerer Schikane unter Klassen- oder SchulkameradInnen, die mit körperlichen Angriffen einhergeht.“³³¹

- **Cyberthreats**

Eine weniger oft erwähnte Form von Cyber-Mobbing sind *Cyberthreats*. Hier handelt es sich um Drohungen, mit dem Inhalt sich selbst oder anderen physisch Schaden zuzufügen, z.B. die Androhung eines Suizids.

- **Sexting**

Diese Art von Cyber-Mobbing taucht erst in den letzten zwei bis drei Jahren in der Literatur auf, beschreibt aber einen Trend unter Jugendlichen.³³² Dabei werden erotische Fotos oder Nacktaufnahmen an den Freund oder an die Freundin, aber auch an Bekannte, versendet, z.B. via *Snapchat*. Geht eine Freundschaft in die Brüche oder passieren andere ähnliche Umstände, können solche Bilder im Internet landen. Beispiel „Nach Beendigung einer (Liebes-)Beziehung werden von der Ex-Freundin/dem Ex-Freund Nacktbilder erpresst. Werden keine (weiteren) Bilder geschickt, wird damit gedroht, intime Details und Fotos weiterzuschicken (Handy) bzw. im Internet zu veröffentlichen.“³³³

Im Zusammenhang mit Sexting steht auch **sexuelle Belästigung und sexuelles Bedrängen im Internet**, was Varianten von Cyber-Mobbing oder, wie bei KATZER, eigene Formen von Gewalt im Internet darstellen.³³⁴ Die Bandbreite reicht hier von unerwünschter sexueller Kontaktabbahnung, schmutzigen Witzen und Bemerkungen bis hin zur

³²⁹ Vgl. KOWALSKI et al., Cyberbullying 66-67.

³³⁰ RICHARD, Birgit / GRÜNWARD, Jan / RECHT, Marcus: Happy Slapping und visuelles Mobbing.- Frankfurt 2006. Verfügbar unter: http://web.uni-frankfurt.de/fb09/kunstpaed/indexweb/down/abst.happy_slapping.pdf [Zugriff am 20.03.2013], 1.

³³¹ SCHULTZE-KRUMBHOLZ et al., Medienhelden 13.

³³² Vgl. KOWALSKI et al., Cyberbullying 68-69: “In a survey conducted by the National Campaign to Prevent Teen and Unplanned Pregnancy, 19 % of teens (13-19) said that they had sent via text messaging or posted online inappropriate pictures or videos of themselves.”

³³³ ÖIAT, Cyber-Mobbing 11.

³³⁴ Vgl. KATZER, Cybermobbing 2.

Überredung zu Online-Sex oder Ausziehen vor einer Webcam. Eine weitere Erscheinungsform in diesem Zusammenhang ist **Cyber-Grooming**.

„Beim Grooming erschleichen sich (vornehmlich männliche) Erwachsene im Internet das Vertrauen von Kindern und Jugendlichen – mit dem Ziel der sexuellen Belästigung bzw. des Missbrauches. Die TäterInnen versuchen dann über einen längeren Zeitraum hinweg, geduldig das Vertrauen des potenziellen Opfers zu gewinnen und schließlich ein reales Treffen zu vereinbaren. Dabei geben sich Erwachsene manchmal auch als Gleichaltrige aus.“³³⁵

Ein weiterer Begriff, der in den letzten Jahren aufgetaucht ist, nennt sich **Photoshopping**. Darunter versteht man das Retuschieren und Verändern von Fotos mittels moderner Bildbearbeitungsprogrammen – wie z.B. Adobe Photoshop – und das anschließende Verbreiten oder Drohen mit Veröffentlichung. Es fällt dann unter Verleumdung (*Denigration*), wenn damit der Ruf geschädigt werden soll. Es kann aber, je nach Bearbeitung, bis zu *Cyberstalking* oder auch *Sexting* kommen.³³⁶

Eine Form von Cyber-Mobbing bzw. von Gewalt im Cyberspace, die besonders auch Erwachsene oder Unternehmen betrifft, ist der sogenannte **Shitstorm**.

Shitstorm

Ein Internetphänomen, bei dem „massenhafte öffentliche Entrüstung“ sachliche Kritik mit zahlreichen unsachlichen Beiträgen vermischt. Der Duden definiert einen Shitstorm als ‚Sturm der Entrüstung in einem Kommunikationsmedium des Internets, der zum Teil mit beleidigenden Äußerungen einhergeht‘. Ein typischer Shitstorm umfasst „Blogbeiträge oder -kommentare, Twitternachrichten oder Facebook-Meldungen“. Dabei richtet sich „eine große Anzahl von kritischen Äußerungen [...], [die] aggressiv, beleidigend, bedrohend oder anders attackierend geführt [werden]“, gegen Unternehmen, Institutionen, Einzelpersonen oder in der Öffentlichkeit aktive Personengruppen, etwa Parteien oder Verbände (Wikipedia).

Abbildung 11: Was ist ein Shitstorm? Quelle: KATZER, Cybermobbing 2.

KATZER beschreibt, dass gerade Gerüchte, peinliche Fotos oder Lügen des Öfteren das Auslösen eines Shitstorms als Ziel haben. Als Hintergrund und Auslöser wird bei Ex-FreundInnen Eifersucht, Rache, Neid, aber bei ArbeitskollegInnen Angst vorm Jobverlust, Karrierechancen o.ä. vermutet.³³⁷

Da mittlerweile schon viele Kategorien aufgekommen sind, und da auch hier häufig Mischformen auftreten, bietet es sich an zwischen *direktem* und *indirektem* Cyber-Mobbing zu unterscheiden.³³⁸ Direktes Cyber-Mobbing beinhaltet den direkten Kontakt des Täters oder der Täterin mit dem Opfer, zum Beispiel über SMS, MMS, Telefon, privater Nachricht in einem Sozialen Netzwerk, E-Mail oder einen Eintrag in das Gästebuch der Homepage des Opfers. Bei indirektem Cyber-Mobbing braucht es diesen persönlichen

³³⁵ ÖIAT, Ch@dvice 15.

³³⁶ Vgl. SCHULTZE-KRUMBHOLZ et al., Medienhelden 13-14.

³³⁷ Vgl. KATZER, Cybermobbing 214.

³³⁸ Vgl. FAWZI, Cyber-Mobbing 38-41.

Kontakt nicht, sondern der Schaden wird mittels Ausgrenzung, Verleumdung oder Verbreitung von Gerüchten angerichtet.

Direktes Cyber-Mobbing	Indirektes Cyber-Mobbing
<ul style="list-style-type: none"> • Flaming (Beleidigung, Beschimpfung) • Harassment (Belästigung, Schikane) • Cyberstalking (Verfolgung) • Cyberthreats (Androhung) • Cyber-Grooming (sexuelles Bedrängen) 	<ul style="list-style-type: none"> • Denigration (Verleumdung) • Outing and Trickery (Vertrauensmissbruch) • Impersonation (Identitätsdiebstahl) • Exclusion (Ausgrenzung) • <i>Sexting</i> • <i>Photoshopping</i>

Abbildung 12: Inhaltliche Ausprägungen von Cyber-Bullying. Quelle: eigene Darstellung nach STEPHAN, Cyber-Bullying 21; FAWI, Cyber-Mobbing 39 und WILLARD, Cyberbullying 5-11.

KATZER teilt die Methoden, wie dies bei traditionellem sonst auch der Fall ist, in *verbales* und *psychisches* Cyber-Mobbing. So meint verbales Cyber-Mobbing eine Beleidigung, Erpressung, Bedrohung oder Hänselei via SMS, E-Mail, Sozialem Netzwerk, Blogs etc. und psychisches Cyber-Mobbing bezieht sich auf Gerüchte und Lügen, peinliche Fotos und Videos im Internet, Isolation und Ausschluss.³³⁹ KATZER spricht außerdem davon, dass es im Internet auch zur Verbindung zwischen virtueller und *physischer* Gewalt kommt, zum Beispiel bei „*Happy-Slapping*“.³⁴⁰

4.5 Ursachen von Cyber-Mobbing

Die Ursachen von Cyber-Mobbing zu klären ist nicht einfach, da es Einzelfälle zu betrachten gilt. Dennoch wurde in Studien versucht auf Ursachen und auch auf Risikofaktoren zu schauen. Dabei ist nicht vereinfacht zu sagen, dass Jugendliche sich zu viel im Internet aufhalten. „Das Internet ist ein integrativer Bestandteil ihrer Lebenswelt, in dem sie kommunizieren, arbeiten, spielen, sich selbst präsentieren und Informationen suchen.“³⁴¹ Das bedeutet, dass das Internet und das Handy zur Pflege und zum Austausch von sozialen Beziehungen genutzt wird, wie dies im letzten Kapitel über Jugendkultur schon dargelegt wurde, und deswegen aus entwicklungspsychologischer Sicht von enormer Bedeutung geworden sind.³⁴²

³³⁹ Vgl. KATZER, Cybermobbing 62.

³⁴⁰ Vgl. ebd. 63.

³⁴¹ PERREN, Sonja: Entwicklungsprobleme im Autonomisierungsprozess: Moderne Freiheiten und ihre potentiellen Risiken im Jugendalter.- in: ALBISSER, Stefan / BIERI BUSCHOR, Christine (Hg.): Sozialisation und Entwicklungsaufgaben Heranwachsender. Bd. 1. Professionswissen für Lehrerinnen und Lehrer, Baltmannsweiler 2011, 183-202, hier 190; [in Folge: PERREN, Entwicklungsprobleme].

³⁴² Vgl. PERREN, Entwicklungsprobleme 191.

René STEPHAN erklärt die Ursachen von Cyber-Mobbing anhand von dem integrativen Modell von Julia RIEBEL, dass auch für traditionelles Mobbing angewendet wird. Bei diesem Modell wird davon ausgegangen, dass jeweils Folgen von Mobbing, die Ursache und Bedingung für neues Mobbing sind. Folgen und Ursachen stehen bei diesem Modell also in direktem Zusammenhang.³⁴³ Als begünstigende Faktoren, zur Entstehung von Mobbing überhaupt, berücksichtigt dieses Modell sowohl genetische Faktoren, wie die Neigung zu aggressivem Verhalten, autoritäre oder permissive Erziehungsstile, den sozioökonomischen Status der Familie, Peer-Faktoren, Kontextfaktoren der Schule wie Lernklima, u.ä.³⁴⁴ MASON bietet in ihrer Ursachenforschung drei psychologische Erklärungen von Cyber-Mobbing³⁴⁵:

- Enthemmung im Internet aufgrund von Anonymität („Disinhibition Effect“³⁴⁶), was mit einer geringeren Empathiefähigkeit einhergeht, die leichter eintreten kann, wenn das *Gegenüber* nicht in Reichweite ist.³⁴⁷ Auch bei FAWZI spielt der Aspekt Anonymität und Unsichtbarkeit eine wesentliche Rolle in den Ergebnissen ihrer Untersuchungen.³⁴⁸ Nancy WILLARD stellt zudem fest, „dass dadurch auch das Reuegefühl der Jugendlichen verringert wird. Ferner betrachtet sie die Tatsache, dass die TäterInnen keine spürbaren Reaktionen auf die Konsequenzen ihres Online-Verhaltens erfahren als weitere Ursache.“³⁴⁹
- Als zweites führt MASON „Identity Transition from Private to Social Self“ als Ursache von Cyber-Mobbing an. Damit ist das Ersetzen der individuellen Identität durch eine gesellschaftliche – beziehungsweise Gruppenidentität – gemeint. Dies findet im Internet statt.

“Anonymity, because of the lack of focus on the self as an individual, tends to lead to the activation of social identities rather than the activation of personal identities. [...] This would lead to the regulation of behavior based on the norms associated with the salient social group.”³⁵⁰

Normen einer Gruppe werden in weiterer Folge als die eigenen angenommen.

„For this reason, cyberbullies relinquish usual social controls and become more impulsive, irrational, and aggressive.“³⁵¹

- Als dritte psychologische Erklärung nennt MASON den mangelnden Einfluss und Eingriff von Erwachsenen. Darunter fällt zu wenig Überwachung(smöglichkeit)

³⁴³ Vgl. RIEBEL, Cyberbullying 47-48; zitiert nach STEPHAN, Cyber-Bullying 21.

³⁴⁴ Vgl. ebd. 22.

³⁴⁵ Vgl. MASON, Cyberbullying 6-8.

³⁴⁶ siehe Punkt 4.3.2 Anonymität und Unsichtbarkeit.

³⁴⁷ Vgl. MASON, Cyberbullying 6-8; FAWZI, Cyber-Mobbing 49; 78ff; WILLARD, Cyberbullying 74-76.

³⁴⁸ Vgl. FAWZI, Cyber-Mobbing 76ff.

³⁴⁹ Vgl. WILLARD, Cyberbullying 78, zitiert nach FAWZI, Cyber-Mobbing 50.

³⁵⁰ Vgl. MASON, Cyberbullying 8.

³⁵¹ Ebd. 8.

von Eltern und schlechte Beziehung zwischen Eltern und Kinder.³⁵²
 Mediennutzungskompetenz fehlt bei Eltern oft, was es für sie schwierig macht,
 die Medienwirkung und die Gefahr von Cyber-Mobbing zu erkennen.³⁵³

WEITZMANN schreibt auf der Plattform *klicksafe.de*, dass sich Cyberbullying in Hinblick auf Gründe und Auslöser wenig von Mobbing und anderen Formen von Gewalt unterscheidet.³⁵⁴

„Menschen demütigen andere häufig, um dadurch in den Augen irgendeiner Gruppe den eigenen Status zu verbessern. Das gelingt oft auch, wenn der „Täter“ mit der Demütigung unterlegener Personen durchkommt. Ähnlich ist auch die Situation, in der jemand dadurch zum Bully wird, dass er so etwas von außen mitbekommen hat. Er hat vielleicht erlebt, wie ein anderer fertig gemacht wurde, und um nun zu vermeiden, selbst in die Gruppe der „Loser“ zu geraten, verhält er sich selbst wie ein Bully.“³⁵⁵

Die Internetseite „gegen Gewalt im Netz“³⁵⁶ knüpft hier an und sagt: „Meistens stehen die Angriffe in Zusammenhang mit einer längeren Vorgeschichte und sind Ausdruck für gestörte Kommunikation und mangelnde Empathie.“³⁵⁷ Zu Beginn wird auch darauf hingewiesen, dass Mobbing oft „zum alltäglichen Umgang in einer Gruppe gehört. Wenn Beobachter wegschauen und Mobbing-Opfern nicht dabei helfen, sich zu wehren, können Belästigungen über Jahre hinweg andauern.“³⁵⁸

Langeweile, interkulturelle Konflikte, Konflikte in der Klassengemeinschaft, Veränderungen/Auseinanderbrechen von Freundschaften und das unerwünschte Veröffentlichen von persönlicher Information, aufgrund von fehlendem Bewusstsein, werden auf dieser Seite noch als mögliche Ursachen genannt.³⁵⁹ Bei KOWALSKI et al. wurden Motive untersucht und folgende Gründe herausgefunden, die unter anderem bei MASONS' Disinhibition Effect anknüpfen:

“[...] boredom, power, meanness, as retaliation for being bullied, for attention, looking cool and tough, and jealousy. Other key reasons included that cyberbullying was safer than traditional bullying because it was anonymous and they were less likely to get caught and it was easier because it didn't involve face-to-face confrontations.”³⁶⁰

³⁵² Ebd. 8-9.

³⁵³ Vgl. FAWZI, Cyber-Mobbing 50-51; Eine Studie zur Einschätzung von Lehrenden bezüglich Mediennutzung und Cybermobbing: SCHNEIDER / KATZER: Cyberlife.

³⁵⁴ Vgl. WEITZMANN, John Hendrik: Cyber-Mobbing. Verfügbar unter: <http://www.klicksafe.de/themen/downloaden/urheberrecht/irights/cyber-mobbing/> [Zugriff am 21.4.2013], 2, [in Folge: WEITZMANN, Cyber-Mobbing].

³⁵⁵ WEITZMANN, Cyber-Mobbing 2.

³⁵⁶ Verfügbar unter: <http://gegen-gewalt-im-netz.radiohilft.de/> [Zugriff am 21.4.2013].

³⁵⁷ aus: <http://gegen-gewalt-im-netz.radiohilft.de/cybermobbing/welche-ausloser-hat-cyber-mobbing/>.

³⁵⁸ Ebd.

³⁵⁹ <http://gegen-gewalt-im-netz.radiohilft.de/cybermobbing/welche-ausloser-hat-cyber-mobbing/> [Zugriff am 20.4.2013].

³⁶⁰ KOWALSKI et al., Cyberbullying 79-80.

4.6 Verbreitung von Cyber-Mobbing

Vergleicht man verschiedene Studien über die Häufigkeit von Cyber-Mobbing, so ist in der angloamerikanischen Literatur im Durchschnitt von 20 bis 40 Prozent Cyber-Mobbingfälle unter SchülerInnen die Rede, im deutschsprachigen Raum sind es meist etwas weniger, zwischen fünf und 20 Prozent. Die Zahlen variieren aber stark von Studie zu Studie und sind insbesondere von der Fragestellung und der Definition von Cyber-Mobbing abhängig. So gibt es natürlich unterschiedliche Ergebnisse, wenn z.B. nach einem bestimmten Zeitraum gefragt wird oder nach Wiederholungstaten und Intensität des Angriffs.³⁶¹

In einem Bericht von EUKIDSONLINE.NET von 2011 wird festgehalten, dass sieben Prozent der neun- bis 16-Jährigen InternetbenutzerInnen in Europa schon einmal online gemobbt wurden.³⁶² In einer groß angelegten Umfrage – mit über 25.000 befragten Kindern und Jugendlichen – in Europa, im Jahr 2010, die ebenfalls von EUKIDSONLINE.NET veröffentlicht wurde, stellte man fest, dass 19 Prozent der neun- bis 16-Jährigen gemobbt wurden, sechs Prozent online. Zwölf Prozent der Befragten berichteten, selbst jemanden in irgendeiner Form gemobbt zu haben, drei Prozent über das Internet.³⁶³

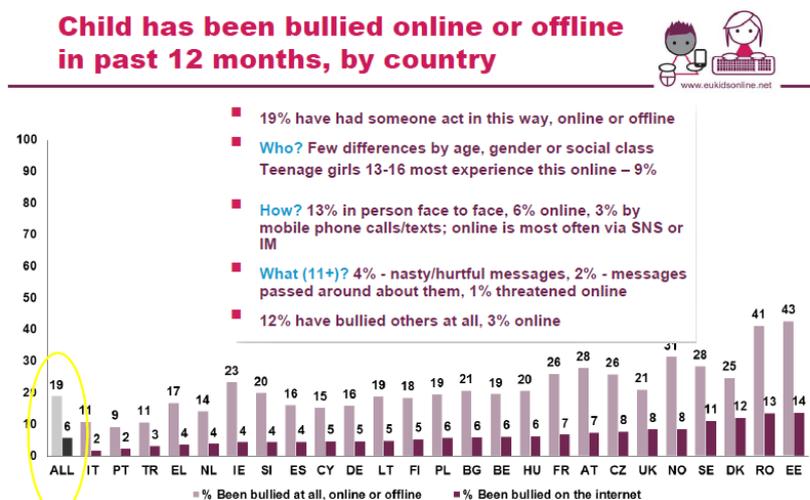


Abbildung 13: Europäische Statistik von 2010 zu Mobbing offline und online im Ländervergleich.

Quelle: LIVINGSTONE, contextualising 11.

³⁶¹ Vgl. TOKUNAGA, home 270-280; PIESCHL / PORSCH, Schluss 24; CAMPBELL, cyber bullying 3.

³⁶² Vgl. GÖRZING, Anke: Who bullies and who is bullied online?: a study of 9-16 year old internet users in 25 European countries.- 2011. Verfügbar unter: <http://eprints.lse.ac.uk/39601/> [Zugriff am 21.4.2013], 2; [in Folge: GÖRZING, Who bullies].

³⁶³ Vgl. LIVINGSTONE, Sonia / HADDON, Leslie: Risiken & Sicherheit im Internet Befunde einer empirischen Untersuchung zur Onlinenutzung von Kindern und Jugendlichen. [Eine Untersuchung des Forschungsverbundes EU Kids Online, London School of Economics and Political Science, LSE].- London 2011. Verfügbar unter: [http://www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20II%20\(2009-11\)/EUKidsExecSummary/AustriaExecSum.pdf](http://www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20II%20(2009-11)/EUKidsExecSummary/AustriaExecSum.pdf) [Zugriff am 1.5. 2013], 4; [in Folge: LIVINGSTONE, Risiken].

Die österreichischen Zahlen dieses Reportes liegen – mit insgesamt 28 Prozent offline und online Mobbing – deutlich über dem europäischen Durchschnitt. Nur gering über dem europäischen Wert liegt Österreich, mit sieben Prozent bei Cyber-Mobbing.³⁶⁴ Vier Prozent der österreichischen Eltern glaubten, laut diesem Bericht von 2010, dass ihr Kind schon online gemobbt wurde, was zeigt, dass Eltern das Risiko von Cyber-Mobbing unterschätzten.³⁶⁵ Auffällig ist, dass im Jahre 2010 bzw. 2011 die Zahlen hier relativ niedrig ausfallen.

Die bereits zitierte deutsche JIM-Studie von 2013 liefert aktuellere Zahlen aus Deutschland.³⁶⁶ Sie gibt an, dass von zwölf Prozent der Internet-BenutzerInnen schon Falsches oder Beleidigendes verbreitet wurde. Häufiger kam dies bei Mädchen vor und in der Altersklasse zwischen 14 und 17 Jahren. Ungefähr gleich viele waren auch schon von der Verbreitung peinlicher oder beleidigender Fotos und Videos betroffen (13 Prozent Mädchen, zwölf Prozent Jungen). Diese Zahlen sind jeweils um ein paar Prozentpunkte zurückgegangen, im Vergleich mit dem Vorjahr. Die AutorInnen der Jim-Studie stellen selbst die kritische Rückfrage, ob es sich hierbei schon um Cyber-Mobbing handelt. Es ist aber auf alle Fälle ein erster Richtungsweiser.

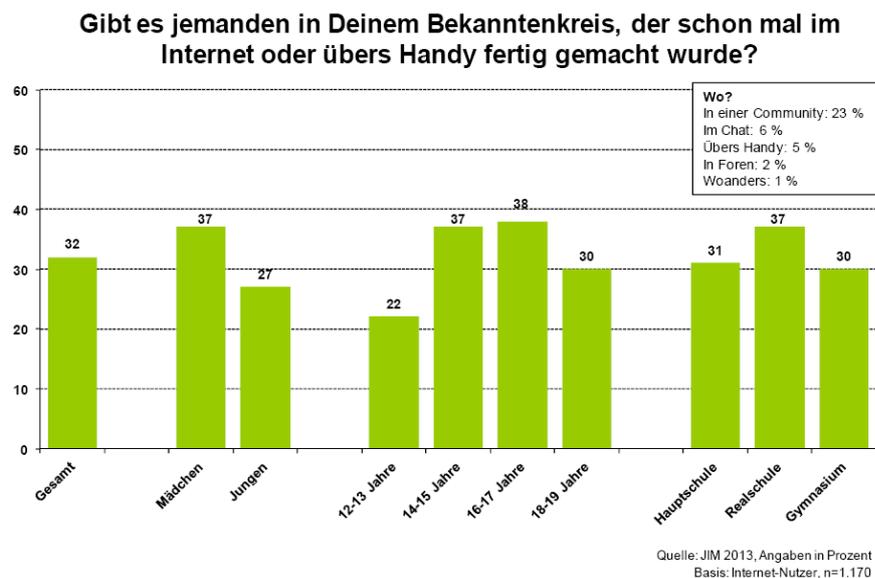


Abbildung 14: Gibt es jemanden in Deinem Bekanntenkreis, der schon mal im Internet fertig gemacht wurde? Quelle: MPFS, Jim Studie 2013 44.

Des Weiteren geben 32 Prozent der befragten Jugendlichen an, dass schon jemand in ihrem eigenen Bekanntenkreis per Handy oder Internet „fertig gemacht“ wurde. Wiederum sind Mädchen häufiger betroffen als Jungen. Besonders häufig passiert dies via Communities und eher in mittleren Altersgruppen, so die Studie. 2013 sind neun Pro-

³⁶⁴ Vgl. LIVINGSTONE, Risiken 9.

³⁶⁵ Vgl. ebd. 9.

³⁶⁶ Vgl. MPFS, Jim Studie 2013 43-44.

zent der zwölf- bis 19-Jährigen Mädchen selbst Opfer geworden und fünf Prozent der Jungen. 14- bis 17-Jährige waren häufiger, als die anderen Altersgruppen, betroffen.³⁶⁷

Einer österreichischen Studie von 2010 zufolge, liegen nach einer Befragung von unter elf- bis 19-Jährigen, folgende Zahlen vor: 34 Prozent der Befragten sagten, dass Freunde schon einmal online beschimpft wurden. Bei jedem Fünften wurde schon einmal ein Foto online gestellt, das unangenehm war und 18 Prozent geben an, dass ihr Profil schon einmal von anderen mutwillig verändert – gehackt - wurde.³⁶⁸

Der Verein BÜNDNIS GEGEN CYBER-MOBGING hat in der aktuellen Cyberlife Studie aus Deutschland Eltern, Lehrende und SchülerInnen zum Thema Cyber-Mobbing befragt. 25 Prozent der zehn- bis 22-jährigen SchülerInnen waren überhaupt schon einmal von Mobbing betroffen und 17 Prozent von Cyber-Mobbing. Die meisten Fälle kommen zwischen zwölf und 15 Jahren vor. Am häufigsten komme es außerdem zu Beschimpfungen oder Beleidigungen, gefolgt von Lügen oder Gerüchten. Fast ein Drittel der Opfer gibt an, dass sie online gehänselt wurden. Meist passiert Cyber-Mobbing in Sozialen Netzwerken, so die Studie.³⁶⁹ Bei der Elternbefragung geben sieben Prozent an, dass sie Cyber-Mobbing bei den eigenen Kindern bereits erlebt haben. Die Eltern schätzen, dass mehr als ein Drittel von allen SchülerInnen schon Opfer geworden seien.³⁷⁰

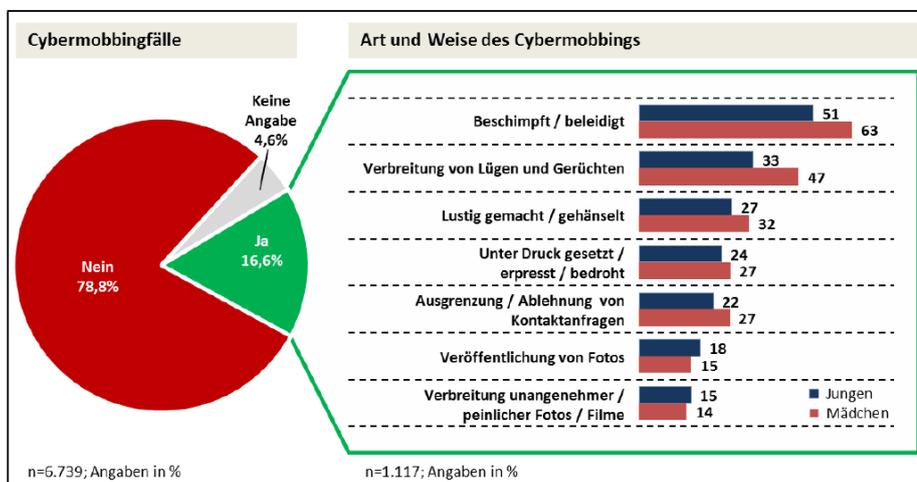


Abbildung 15: Fälle von Cybermobbing- Statistik. Quelle: SCHNEIDER / KATZER, Cyberlife 94.

³⁶⁷ Vgl. MPFS, Jim-Studie 2013 43.

³⁶⁸ ÖSTERREICHISCHES INSTITUT FÜR ANGEWANDTE TELEKOMMUNIKATION: ÖIAT: Safer Internet Day 2010. Aktuelle Studie: Jugendliche gehen im Web zu freizügig mit Daten um.- Wien 2010. Verfügbar unter: [http://oiat.at/index.php?id=433&tx_ttnews\[tt_news\]=99&tx_ttnews\[backPid\]=404&cHash=1f517e6f0f](http://oiat.at/index.php?id=433&tx_ttnews[tt_news]=99&tx_ttnews[backPid]=404&cHash=1f517e6f0f) [Zugriff am: 02.03.2013].

³⁶⁹ Vgl. SCHNEIDER, Christoph / KATZER, Catarina, für das Bündnis gegen Cybermobbing e.V.: Cyberlife – Spannungsfeld zwischen Faszination und Gefahr. Cybermobbing bei Schülerinnen und Schülern. Eine empirische Bestandsaufnahme bei Eltern, Lehrkräften und Schülern/innen in Deutschland.- Karlsruhe 2013. Verfügbar unter: <http://www.buendnis-gegen-cybermobbing.de/Studie/> [Zugriff am 10.3.2014], 93-95; [in Folge: SCHNEIDER / KATZER, Cyberlife].

³⁷⁰ Vgl. SCHNEIDER / KATZER, Cyberlife 7.

Nicht zu unterschätzen ist des Weiteren die Häufigkeit von „Happy-Slapping“. In der Jim-Studie von 2012 gibt immerhin fast jeder dritte Jugendliche Handybesitzer an, dass er schon einmal eine Schlägerei gesehen hat, die gefilmt wurde. Größtenteils sind diese Vorkommnisse nicht gestellt, sondern real. Die Zahl steigt mit dem Alter an und Jungen sind häufiger betroffen als Mädchen. Problematisch sind diese Zahlen vor allem wegen der realen Gewalt, die zusätzlich noch an eine breite Öffentlichkeit gelangen kann und zu einer dauerhaften Demütigung werden könnte.³⁷¹

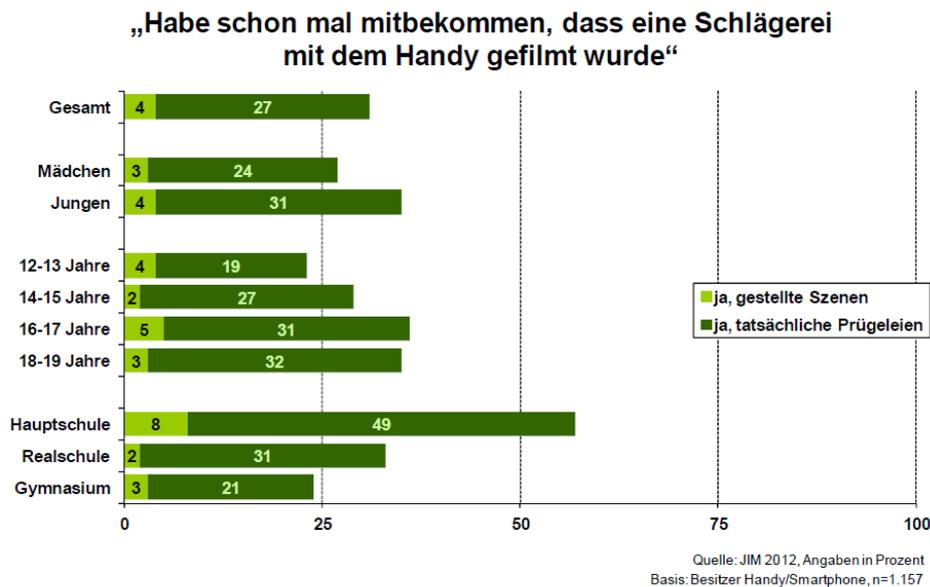


Abbildung 16: Häufigkeit von Happy-Slapping unter Jugendlichen. Quelle: MPFS, Jim Studie 2012 60.

Laut Jim-Studie ist 2013 vor allem das Versenden von brutalen Videos oder Pornofilmen angestiegen. So geben 58 Prozent der Handy-BesitzerInnen an, dass es ihnen bekannt ist, dass oben genannte Videos versendet werden. 22 Prozent haben Bekannte, die diese Videos bekommen oder versendet haben und acht Prozent kennen diese aus eigener Erfahrung.³⁷²

4.6.1 Nach Alter

Betrachtet man altersspezifische Unterschiede von diversen Studien über die Verbreitung von Cyber-Mobbing, so fällt auf, dass es in allen Altersstufen vorkommen kann, also sowohl bei Kindern unter zehn Jahren, als auch bei Studierenden, am Arbeitsplatz etc.³⁷³ Analysiert man die Daten der Jim Studie und auch von *eukidsonline.net*, findet man heraus, dass zwischen 14 und 17 Jahren Cyber-Mobbing häufiger vorkommt, als davor oder danach. Deswegen wird Cyber-Mobbing als Jugendphänomen eingestuft. SCHULTZE-KRUMBHOLZ et al. sprechen davon, dass sich dies „über die kommenden

³⁷¹ Vgl. MPFS, Jim-Studie 2012 60.

³⁷² Vgl. MPFS, Jim-Studie 2013 56.

³⁷³ Vgl. TOKUNAGA, following you home 280; KOWALSKI et al.: cyberbullying 103-104.

Jahre und mit wachsender Medienkompetenz resp. zunehmender Mediennutzung aller Bevölkerungsgruppen jedoch ändern“ könnte.³⁷⁴

Aus diesen Untersuchungen lässt sich sagen, dass traditionelles Mobbing ihren Höhepunkt in früherem Alter hat, als Cyber-Mobbing.³⁷⁵

4.6.2 Nach Geschlecht

Hinsichtlich geschlechterspezifischer Unterschiede von Cyber-Mobbing sind keine eindeutigen Ergebnisse zu finden. *Eukidsonline.net* spricht davon, dass sich Geschlechterunterschiede von „offline bullying“, in welche mehr Jungs verwickelt sind, online nicht widerspiegeln.³⁷⁶

Beim Betrachten diverser Studien sind aber tendenziell Mädchen häufiger in Cyber-Mobbing involviert. SCHULTZE-KRUMBHOLZ et al. sehen diesen Zusammenhang, „da Cybermobbing eher eine indirekte Form von Aggression darstellt, welche durch Mädchen in der Mobbingforschung bevorzugt“ würde.³⁷⁷ Dies wird auch bei KOWALSKI et al. und TOKUNAGA bestätigt.³⁷⁸

Eine klare Aussage über geschlechterspezifische Besonderheiten lässt sich trotz der Studien nicht vollständig belegen.

4.7 Korrelation zwischen Mobbing und Cyber-Mobbing

Diverse Analysen belegen, dass sich Opfer und TäterIn von Mobbing und Cyber-Mobbing überschneiden, das heißt: Opfer von Mobbing werden oftmals zu Cyber-MobbingtäterInnen und umgekehrt.³⁷⁹

KOWALSKI et al. haben den Zusammenhang zwischen traditionellen Mobbing und Cyber-Mobbing in Amerika untersucht und die Frage gestellt, ob Kinder und Jugendliche³⁸⁰ in der Schule zwei oder dreimal im Monat (oder öfter) mobben, beziehungsweise gemobbt wurden oder selbst gemobbt haben oder mobben. Aus den Ergebnissen wurde dann weiter nach Cyber-Mobbing gefragt mit folgendem Resultat:

³⁷⁴ SCHULTZE-KRUMBHOLZ et al., Medienhelden 15.

³⁷⁵ Vgl. TOKUNAGA, following you home 280.

³⁷⁶ Vgl. GÖRZING, Anke, 6: „However, for those who said to have bullied others online the gender difference (48% boys, 52% girls) did not reach the level of statistical significance.”

³⁷⁷ SCHULTZE-KRUMBHOLZ et al., Medienhelden 15.

³⁷⁸ Vgl. KOWALSKI et al., Cyber bullying 104-106; TOKUNAGA, following you home 280-281; siehe auch: CAMPBELL, cyber bullying 4.

³⁷⁹ Vgl. PIESCHL / PORSCH, Schluss 28; FAWZI, Cyber-Mobbing 41; KOWALSKI et al., cyberbullying 107-109.

³⁸⁰ das genaue Alter wird hier nicht angegeben.

Von den vier Prozent der Jugendlichen, die TäterInnen und Opfer von traditionellem Mobbing sind, sind 43 Prozent auch Online-Opfer und 31 Prozent werden zu Online-TäterInnen.³⁸¹

Traditionelles Mobbing (% von allen Befragten)	Online-Opfer (davon in Prozent)	Online-TäterIn
Opfer (8 %)	18 %	4 %
TäterIn (8 %)	4 %	23 %
TäterIn-Opfer (4 %)	43 %	31 %
Nicht involviert (80 %)	2 %	0,8 %

Abbildung 17: Zusammenhang zwischen traditionellem Mobbing und Cybermobbing. Quelle: KOWALSKI et al., Cyberbullying 108.

Ein weiteres Ergebnis ihrer Untersuchung ist die Korrelation zwischen TäterInnen von Cyber-Mobbing und Opfer, die umgekehrt bei traditionellem Mobbing nicht so eindeutig festzustellen ist.

„Cyberbullying and being a target of cyberbullying tended to go along together. Conversely, the correlation between being a traditional bully and being traditionally bullied was much lower at only 0,22.”

Einen fließenden Täter-Opfer-Status zeigt auch die Cyberlife Studie des BÜNDNISSES GEGEN CYBERMOBBING. Über ein Drittel der TäterInnen von Cyber-Mobbing war selbst auch schon einmal Opfer. Scheinbar, so die Interpretation dieser Zahl, ist Cyber-Mobbing ein geeignetes, beliebtes Mittel um zurückzuschlagen.³⁸²

4.8 TäterInnen und Opfer von Cyber-Mobbing: Merkmale und Risikofaktoren

Für Mobbing konnten in der bisherigen Forschung Risikogruppen und Merkmale von TäterInnen und Opfer erforscht werden. Bei Cyber-Mobbing steht diese Untersuchung noch am Beginn. Wie im letzten Kapitel zu lesen ist, gibt es eine Korrelation von TäterInnen und Opfern.

4.8.1 Opfer / Betroffene

Neben der Korrelation von Cyber-Mobbing mit traditionellem Mobbing finden sich in der Literatur auch spezielle andere Risikofaktoren beziehungsweise Merkmale für Opfer und TäterIn.

³⁸¹ Vgl. KOWALSKI et al., Cyberbullying 108.

³⁸² Vgl. SCHNEIDER / KATZER, Cyberlife 99.

PIESCHL / PORSCH fassen die Risikofaktoren für Opfer von Cybermobbing unter Einbeziehung von umfassender Literatur³⁸³ wie folgt zusammen:

- „[...] sie besitzen eine hohe (relationale) Aggressivität,
- sie haben weniger Empathie als Gleichaltrige,
- sie haben viele Probleme mit Gleichaltrigen,
- sie haben viele Probleme innerhalb ihrer Familie,
- ihre Eltern sind häufig ängstlich um sie bemüht,
- sie haben geringes Selbstvertrauen und
- sie weisen viele depressive und psychosomatische Symptome auf.“³⁸⁴

Diese Risikofaktoren können aber auch bei Mobbing relevant sein. Als spezifisches Risiko bei Cyber-Mobbing fügen PIESCHL / PORSCH noch dazu³⁸⁵, dass Opfer selbst häufig TäterInnen von Cyber-Mobbing sind, über gute Computerkenntnisse verfügen, viel Zeit im Internet verbringen, teilweise mit Suchtverhalten. In der Regel haben Opfer auch ein Profil in einem sozialen Netzwerk, und

„sie zeigen ein ausgeprägtes Risikoverhalten im Internet, beispielsweise indem sie extreme Chaträume (z.B. mit fremdenfeindlichen oder sexualisierten Inhalten) besuchen, im Chat manipulatives Verhalten zeigen oder lügen und insgesamt viele persönlichen Daten im Internet preisgeben.“³⁸⁶

4.8.2 TäterInnen

Über TäterInnen von Mobbing fassen PIESCHL / PORSCH zusammen:

- „Sie besitzen hohe Aggressivität und eine positive Einstellung zur Gewalt,
- sie haben mehr persönliche Erfahrung mit Gewalt,
- sie haben weniger Empathie als Gleichaltrige,
- sie haben häufig eine negative Eltern-Kind-Beziehung
- sie haben häufig wenig Unterstützung durch Gleichaltrige,
- sie weisen viele hyperaktive und psychosomatische Symptome auf,
- sie zeichnen sich häufig durch Delinquenz, Rauchen und Trinken von Alkohol aus und
- sie zeigen häufiger generelle Verhaltensprobleme wie Schulschwänzen.“³⁸⁷

³⁸³ angegebene Literatur: GRADINGER / STROHMEIER/SPIEL 2009; KATZER / FECHTENHAUER / BELSCHAK 2009a; SCHULZE-KRUMBHOLZ / SCHEITHAUER 2009; SOURANDER et al. 2010; UTSUMI 2010; VANDEBOSCH / VAN CLEEMPUT 2009 – zitiert nach PIESCHL / PORSCH, Schluss 28.

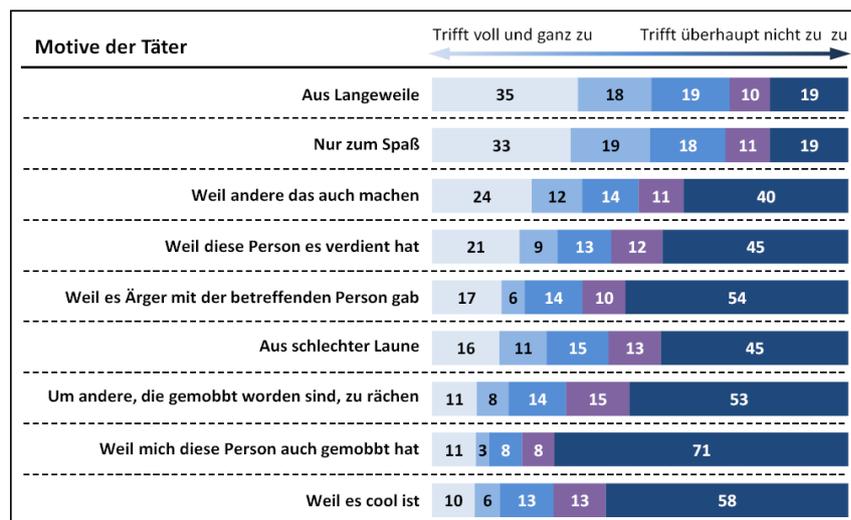
³⁸⁴ PIESCHL / PORSCH, Schluss 28.

³⁸⁵ wieder unter Einbeziehung von vielen Studien wie: KATZER / FECHTENHAUER / BELSCHAK 2009; SCHULZE-KRUMBHOLZ / SCHEITHAUER 2009; HINDUJA / PATCHIN 2008; UTSUMI 2010 – zitiert nach PIESCHL / PORSCH, Schluss 29; Ähnliche Angaben finden sich bei KOWALSKI et al., Cyberbullying 110-113.

³⁸⁶ PIESCHL / PORSCH, Schluss 30.

³⁸⁷ Ebd. 29.

Auch bei TäterInnen gibt es spezielle Charakteristika, die nur bei Cyber-Mobbing relevant sind. Darunter fällt, wie zuvor beschrieben, dass sie selbst häufig von Cyber-Mobbing betroffen sind, wiederum gute Computerkenntnisse haben und viel Zeit im Internet verbringen. Mitunter sind sie weniger in „Chatcliquen integriert und sie zeigen ausgeprägtes Risikoverhalten im Internet, beispielsweise indem sie extreme Chaträume besuchen, sich sozial manipulativ im Chat verhalten oder dort lügen.“³⁸⁸



n=1.285; Angaben in %

Abbildung 18: Motive der Cyber-MobbingtäterInnen. Quelle: SCHNEIDER / KATZER, Cyberlife 100.

Die Tatmotive sind laut der Cyberlife-Studie von SCHNEIDER / KATZER aber sehr verstreut. Ganz oben stehen aber Langeweile, Spaß und „weil andere das auch machen“. Immerhin 21 Prozent sagen, dass die Person es verdient hat und 16 Prozent waren einfach schlecht gelaunt. Die Abbildung 18 listet alle Angaben noch einmal genau auf.³⁸⁹ In ihrer eigenen Studie fanden auch PIESCHL / PORSCH, wie das BÜNDNIS GEGEN CYBER-MOBGING, außerdem heraus, dass Opfer von Cybermobbing gerne „Zurückmobben“.³⁹⁰

4.9 Folgen von Cyber-Mobbing

„Vergewaltigung und Cybermobbing;17-Jährige begeht Selbstmord: Erneut sorgt ein brutaler Fall von Cybermobbing in Kanada für Entsetzen. Es geht um ein Mädchen, das von vier Männern vergewaltigt wird, als sie 15 Jahre alt ist. Einer der Täter verbreitet danach Fotos von der Tat im Internet. Monatelang wird Rehtaeh Parsons deshalb von ihren Mitschülern gemobbt. Vergangene Woche begeht die inzwischen 17-Jährige Selbstmord.“³⁹¹

³⁸⁸ Ebd. 30; vgl. auch FAWZI, Cyber-Mobbing 42-44.

³⁸⁹ Vgl. SCHNEIDER / KATZER, Cyberlife 100.

³⁹⁰ Vgl. PIESCHL / PORSCH, Schluss 30.

³⁹¹ <http://www.n-tv.de/mediathek/videos/panorama/17-Jaehrige-begeht-Selbstmord-article10460916.html>

Diese tragische, wahre Geschichte zeigt eine der schlimmsten Folgen von Cyber-Mobbing: Suizid. Sowohl in den Medien, als auch in der wissenschaftlichen Untersuchung, werden Suizide in Einzelfällen mit Cyber-Mobbing in Zusammenhang gebracht.³⁹² In anderen Fällen hat Cyber-Mobbing wenig bis keine Auswirkung auf die Betroffenen. Wichtig, so schreiben KOWALSKI et al., ist aber, dass bestimmte Verhalten, wie Suizid, immer mit einer Reihe von Faktoren verknüpft ist. Deswegen ist es nicht korrekt zu sagen, dass Cyber-Mobbing zu Suizid führt, auch wenn es nicht zu verharmlosen ist.³⁹³ Auch bei dem angegebenen Fall ging eine schreckliche physische Tat dem Cyber-Mobbing voraus. Nun folgen Thesen von Auswirkungen von Cyber-Mobbing auf TäterInnen, Opfer und Gruppen.

4.9.1 Für Opfer

Thesen, dass Auswirkungen auf Opfer von Cyber-Mobbing weniger stark seien, als bei traditionellem Mobbing, da Nachrichten zu löschen oder zu ignorieren sind, wird entgegengehalten, dass „die neuen Medien [...] besonders in der Alltagskommunikation der Jugendlichen tief verankert“ sind.³⁹⁴ Die beiden Welten sind nicht mehr zu trennen, wie die beiden vorangehenden Kapitel bereits gezeigt haben und außerdem wurde bei den Besonderheiten von Cyber-Mobbing schon festgestellt, dass es gewisse verstärkende Tendenzen wie Anonymität, schnelle und größere Verbreitung und ständige Erreichbarkeit (auch außerhalb der Schule, 24 Stunden am Tag) gibt. Besonders die Anonymität der TäterInnen kann für Opfer unangenehm werden, da sie mitunter beginnen, jeden in ihrem Freundes- und Bekanntenkreis zu verdächtigen.³⁹⁵

„Instead of knowing who the bully and the observers were, cyberbully victims may walk around often unsure of who the bully is and most definitely unsure of how many countless people are aware of, or have contributed to, their humiliation.“³⁹⁶

Die Folgen von Cyber-Mobbing für Betroffene sind in den bisherigen Forschungsergebnissen ähnlich jenen von (traditionellem) Mobbing. Opfer leiden demnach häufiger an depressiven Symptomen, schwachem Selbstwertgefühl, Gesundheitsproblemen, Gefühlen von Angst und Traurigkeit, schlechterer Konzentrationsfähigkeit und damit einhergehend schwachen Schulleistungen, emotionalem Stress und im schlimmsten Fall Suizidgedanken.³⁹⁷ TOKUNAGA berichtet, dass die Folgen von Distress und Frustration bis zu ernstzunehmenden psychischen Problemen

³⁹² Vgl. FAWZI, Cyber-Mobbing; CAMPBELL, Cyber bullying 4-5; KOWALSKI et al., Cyberbullying 113.

³⁹³ Vgl. KOWALSKI et al., Cyberbullying 113.

³⁹⁴ Vgl. FAWZI, Cyber-Mobbing 46.

³⁹⁵ Vgl. KOWALSKI ua, Cyberbullying 114-116; FAWZI, Cyber-Mobbing 46; WILLARD, Cyberbullying 48.

³⁹⁶ KOWALSKI et al., Cyberbullying 115.

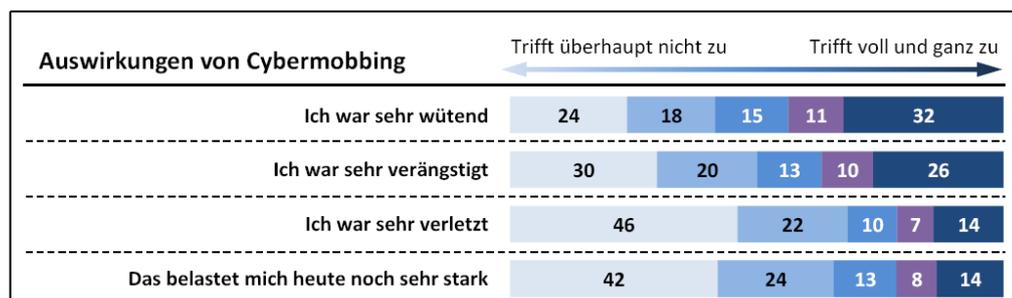
³⁹⁷ Vgl. KOWALSKI et al., Cyberbullying 113; PERREN, Entwicklungsprobleme 195-197; SCHULTZE-KRUMBHOLZ et al., Medienhelden 16-17; PIESCHL / PORSCH, Schluss 31; FAWZI, Cyber-Mobbing 46-48; MASON, 3; 5; TOKUNAGA, home 281.

reichen können. Dies hängt von der Intensität, Dauer und Art der Belästigung ab. Er fügt – zu oben genannten Folgen – noch eine *plötzliche* Verschlechterung der Schulnoten und soziale Probleme hinzu.³⁹⁸

PERREN hat in einer Onlinebefragung Cyber-Mobbing-Opfer nach depressiven Symptomen untersucht.³⁹⁹ Sowohl Offline- als auch Online-TäterInnen berichteten über ein höheres Ausmaß an diesen Symptomen, als andere Jugendliche. Des Weiteren fand sie durch die Studie heraus, dass Mobbingopfer häufig sich selbst die Schuld am Mobbing geben, weil sie etwa nicht so schön oder „cool“ wie andere sind oder aufgrund von dummen Verhalten, dass sie sich selbst zuschreiben.⁴⁰⁰

Vorsicht ist hier aber bei allen angegebenen Folgen geboten, da es sich um „überzufällig häufig gleichzeitiges Auftreten“ mit bestimmten Symptomen handeln kann. SCHULTZE-KRUMBHOLZ et al. weisen darauf hin, dass keine kausalen Aussagen zugelassen sind, da es einen Mangel an Längsschnittstudien gibt.⁴⁰¹ „Ist z.B. Angst und Depression als Folge von Cybermobbing anzusehen oder aber haben Kinder und Jugendliche mit depressiven oder Angstsymptomen ein erhöhtes Risiko, Opfer oder Täter von Cybermobbing zu werden?“⁴⁰²

Eukidsonline.net untersuchte Opfer von Cybermobbing in Europa (insgesamt sechs Prozent) und fand heraus, dass 30 Prozent ein bisschen aufgeregt⁴⁰³, 24 Prozent ziemlich verärgert und 31 Prozent sehr aufgebracht waren. Von allen Opfern waren immerhin sechs Prozent einige Wochen später immer noch verärgert.⁴⁰⁴



N=1.117; Angaben in %

Abbildung 19: Persönliche Auswirkungen von Cyber-Mobbing. Quelle: SCHNEIDER / KATZER, Cyber-life 101.

³⁹⁸ Vgl. TOKUNAGA, following you home 281.

³⁹⁹ „*Depressive Verstimmungen sind eine Form von psychischen Beschwerden, die mit verschiedenen Symptomen wie beispielsweise Lustlosigkeit, Traurigkeit oder Motivationsproblemen verbunden sind.*“ PERREN, Entwicklungsprobleme 195.

⁴⁰⁰ PERREN, Entwicklungsprobleme 196.

⁴⁰¹ Vgl. SCHULTZE-KRUMBHOLZ et al., Medienhelden 16.

⁴⁰² SCHULTZE-KRUMBHOLZ et al., Medienhelden 16.

⁴⁰³ im Original wurde das Wort „*upset*“ verwendet, was übersetzt werden kann mit: erschüttern, aus der Fassung bringen, jmd. aufbringen, jmd. aufregen, verärgern,...

⁴⁰⁴ Vgl. LIVINGSTONE, Contextualising 9.

Aktuelle Zahlen der Cyberlife-Studie, wie in Abbildung 19 zu sehen ist, zeigen, dass 32 Prozent der Betroffenen sehr wütend, 26 Prozent verängstigt und 14 Prozent sehr verletzt waren. Ebenfalls 14 Prozent sind heute noch sehr stark davon belastet.⁴⁰⁵

4.9.2 Für TäterInnen

Auch bei TäterInnen sind Folgen festzustellen. Ähnliche negative Symptome wie bei Opfern sind psychische und emotionale Auffälligkeiten wie Aggression, aber auch Schuldgefühle und Reue.⁴⁰⁶ Niedriges Selbstbewusstsein, depressive Symptome und Versagen in der Schule gehören hier dazu, wie das Risiko selbst Opfer von Cyber-Mobbing zu werden.⁴⁰⁷

Kurzfristig, so PIESCHL / PORSCH, können TäterInnen für ihre Vorgehensweise von anderen in ihrer Gruppe belohnt werden. Ein Großteil hat im Freundeskreis von ihrem Handeln berichtet, PIESCHL/PORSCH sehen darin eine Art Angebot, um VerstärkerInnen zu gewinnen.⁴⁰⁸ Längerfristig gesehen können TäterInnen von SchülerInnen, LehrerInnen oder von den Eltern Strafen bekommen, Ansehen verlieren und Klasse oder sogar die Schule wechseln müssen. Nicht zu vergessen sind juristische Konsequenzen!⁴⁰⁹

PERREN untersuchte Entwicklungsprobleme von MobbingtäterInnen und Folgen im Erwachsenenalter und meint, "(chronische) MobberInnen haben nie gelernt in sozial angemessener Art und Weise zu interagieren und kommunizieren, und haben dann Schwierigkeiten auf adäquate Art [...] zu interagieren."⁴¹⁰

Für Cyber-MobbingtäterInnen findet PERREN den höchsten Wert im sogenannten „moralischen Disengagement“, das heißt, dass „eine Person ihre eigene moralische Verantwortung durch kognitive Strategien zurückweist.“⁴¹¹ Das bedeute, so PERREN, aber nicht, dass sie weniger soziale Kompetenz hätten, denn zu erfolgreichem Mobbing gehöre eine „gewisse Cleverness bezüglich sozial-kognitiver Fähigkeiten.“⁴¹² Zusätzlich fand sie aber heraus, dass Cyber-MobbingtäterInnen den niedrigsten Wert bei der Frage nach moralischen Werten erzielten.⁴¹³

⁴⁰⁵ Vgl. SCHNEIDER / KATZER, Cyberlife 100-101.

⁴⁰⁶ Vgl. SCHULTZE-KRUMBHOLZ et al., Medienhelden 17.

⁴⁰⁷ Vgl. PIESCHL / PORSCH, Schluss 33.

⁴⁰⁸ Ebd. 33.

⁴⁰⁹ Ebd. 33.

⁴¹⁰ PERREN, Entwicklungsprobleme 197.

⁴¹¹ Ebd. 197.

⁴¹² Ebd. 197.

⁴¹³ In der Studie mussten Jugendliche beurteilen, welche Eigenschaft und Werte wichtig für ihr Leben sind z.B. loyal sein, ehrlich und echt sein ...

4.9.3 Für Gruppen

Eine sehr wenig untersuchte Frage ist jene, nach den Auswirkungen von Cyber-Mobbing für eine Gruppe, wie zum Beispiel eine Schulklasse.

PIESCHL / PORSCH schreiben, dass sich bei Cyber-Mobbing soziale Strukturen verstärken können, „in denen individuelle Anerkennung durch das Abwerten anderer erreicht wird.“⁴¹⁴ Dies ist dann eine problematische Entwicklung, wenn Anerkennung nicht mehr durch Formen wie gute Leistungen, Hilfsbereitschaft und interessante Hobbys geschaffen werden kann, sondern nur durch Demütigung anderer. PIESCHL / PORSCH meinen, dadurch

„kann eine vormals offene Gesprächskultur schnell beeinträchtigt werden, bis hin zum Entstehen einer Atmosphäre der Angst und des gegenseitigen Misstrauens. [...] Schüler/innen trauen sich immer weniger, in der Gruppe über persönliche Dinge zu sprechen. Die Kommunikation beschränkt sich auf allgemeine Themen und ist in ihrer Art darauf ausgerichtet, möglichst der Gruppennorm zu entsprechen. Schüler/innen versuchen dadurch, ihren Platz in der sozialen Hierarchie zu sichern und sich nicht angreifbar für Mobbing-Attacken zu machen.“⁴¹⁵

Auch der Unterricht kann dadurch beeinträchtigt sein, wenn z.B. die Lehrperson nicht mehr als Autorität akzeptiert wird oder sich die Mitarbeit der SchülerInnen durch Cyber-Mobbing verschlechtert. Die Dynamik aber von Cyber-Mobbing hängt, so PIESCHL / PORSCH, von der Gruppe selbst ab. Wird die Ausgrenzung Einzelner nicht akzeptiert, kann eine Attacke erfolglos aufhören, oftmals unbemerkt. Bekommt es aber eine negative Dynamik, dürfen die Folgen von allen Beteiligten nicht unterschätzt werden.⁴¹⁶

4.9.4 Umgang mit Cyber-Mobbing

Über den Umgang mit Cyber-Mobbing bietet wiederum *eukidsonline.net* Zahlen von 2011. So sagen rund 40 Prozent von jenen, die selbst noch nie TäterInnen waren, dass sie versuchen das Problem zu lösen, während dieselbe Antwort von rund 30 Prozent von Offline oder Online TäterInnen gegeben wurde. Weniger als zehn Prozent von Nicht-TäterInnen fühlten sich etwas schuldig, über das was falsch lief, während 15 Prozent von MobbingtäterInnen dieselbe Antwort gaben und 17 Prozent von Cyber-MobbingtäterInnen.

⁴¹⁴ PIESCHL / PORSCH, Schluss 34.

⁴¹⁵ Ebd. 35.

⁴¹⁶ Vgl. ebd. 35.

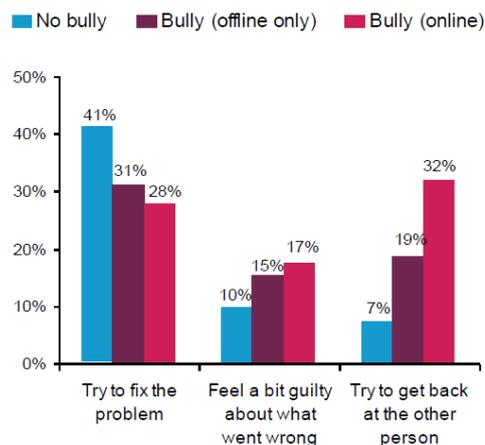


Abbildung 20: Antwort von Kindern auf Cyber-Mobbing. Quelle: GÖRZING, who bullies 6.

Den größten Unterschied gab es bei der Frage, ob sie versuchen es der Person zurückzahlen. Sieben Prozent der Nicht-TäterInnen würden das tun, 19 Prozent der MobbingtäterInnen und von stolzen 32 Prozent der Cyber-MobbingtäterInnen kam diese Antwort.⁴¹⁷

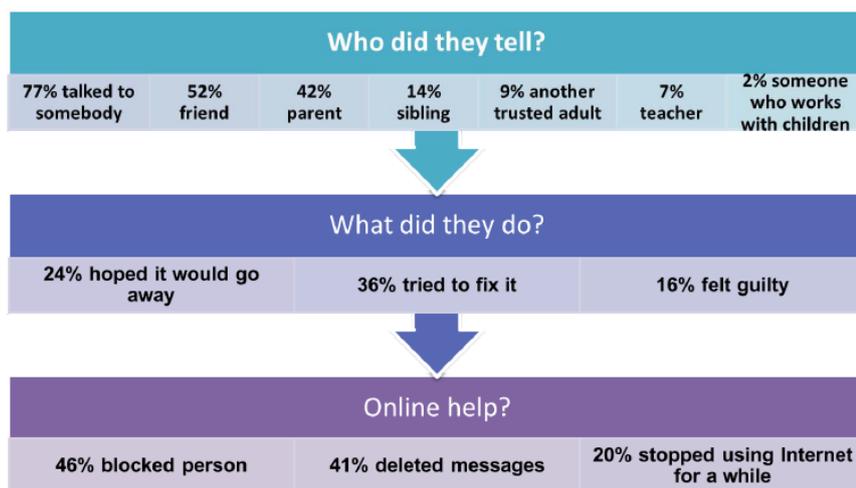


Abbildung 21: Wie wird mit Cyber-Mobbing umgegangen? Quelle: LIVINGSTONE, contextualising cyberbullying 12.

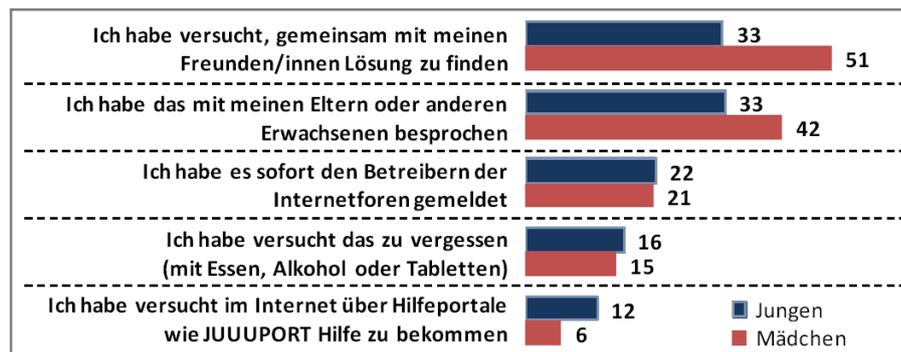
Wie mit Cyber-Mobbing umgegangen wird hat auch Sonia LIVINGSTONE untersucht. Die Zahlen beziehen sich wiederum auf Kinder aus Europa. Drei von vier Kindern erzählen jemanden von dem Vorfall: 52 Prozent einem Freund, 42 Prozent den Eltern, 14 Prozent einem Geschwister, neun Prozent einem anderen vertrauenswürdigen Erwachsenen, sieben Prozent der Lehrperson und zwei Prozent jemandem, der mit Kindern arbeitet. Von diesen Personen wiederum versuchten mehr als ein Drittel das Problem zu lösen, jeder vierte hoffte, dass es von alleine verschwinde und 16 Prozent fühlten sich schuldig.⁴¹⁸ Von jenen, die online Hilfe beanspruchten hat fast jeder Zweite

⁴¹⁷ GÖRZING, who bullies 6.

⁴¹⁸ Vgl. LIVINGSTONE, Contextualising cyberbullying 12.

(46 Prozent) die Person gesperrt, 41 Prozent haben Nachrichten gelöscht und jeder Fünfte hat für eine Zeit aufgehört das Internet zu benutzen.⁴¹⁹

Das BÜNDNIS GEGEN CYBER-MOBING gibt hier ganz ähnliche Zahlen für Deutschland von 2013 an. Vor allem Mädchen versuchen mit FreundInnen eine Lösung zu finden. Demnach sind bei einem Drittel der Jungen und 42 Prozent der Mädchen die Eltern AnsprechpartnerInnen. Überraschend ist, dass nur ein Fünftel der Betroffenen sofort dem Betreiber den Missbrauch gemeldet hat.⁴²⁰



N=1.117; Angaben in %

Abbildung 22: Umgang mit Cyber-Mobbing. Quelle: SCHNEIDER / KATZER, Cyberlife 102.

4.10 Gesetze in Österreich

Ein Bereich, der schon in Richtung (Präventions-)Maßnahmen von Cyber-Mobbing geht, ist die Justiz bzw. sind gesetzliche Regelungen, welche es nun zu betrachten gilt.

Vielen TäterInnen ist nicht bewusst, dass es eine Reihe von Gesetzen gegen verschiedene Arten von Cyber-Mobbing in Österreich gibt, wobei (noch) kein eigenes Cyber-Mobbing-Gesetz gemacht wurde. Das Bewusstmachen dieser bestehenden Gesetze könnte nicht nur als Medienkompetenz, sondern auch als Präventionsansatz gelten.⁴²¹ Die Auflistung und Auswahl der folgenden Gesetze stammt aus dem ÖIAT Schulmaterial und stellt dort ein Informationsblatt für SchülerInnen dar.

So passen folgende Gesetze des Strafgesetzbuches (StGB) unter Cyber-Mobbing und zeigen an, was verboten ist:

- *Nötigung* (§ 105 StGB), also mit Gewalt oder gefährlicher Androhung dergleichen jemanden „zu Handlung, Duldung oder Unterlassung zu nötigen.“⁴²²
- *Beharrliche Verfolgung* (§ 107a StGB): auch „Anti-Stalking-Gesetz“, weil das beharrliche Verfolgen einer Person über einen längeren Zeitraum verboten ist.

⁴¹⁹ Vgl. ebd. 12.

⁴²⁰ Vgl. SCHNEIDER / KATZER, Cyberlife 102.

⁴²¹ Vgl. ÖIAT, Cybermobbing 29-30.

⁴²² ÖIAT, Cybermobbing 29.

- *Üble Nachrede* (§ 111 StGB): „In Gegenwart einer dritten Person jemandem den Vorwurf einer verächtlichen Gesinnung oder Eigenschaft zu machen oder ihn eines unehrenhaften Verhaltens zu beschuldigen.“⁴²³
- *Beleidigung* (§ 115 StGB): Öffentlich jemanden beschimpfen oder verspotten, auch Beschimpfung über das Internet gilt als öffentlich.
- *Datenbeschädigung* (§ 126a StGB): Darunter fällt zum Beispiel das absichtliche Löschen von Daten einer anderen Person, senden von Viren, etc.
- *Kreditschädigung* (§ 152 StGB): Hierbei handelt es sich um „das Behaupten von unrichtigen Tatsachen, wenn dadurch das Fortkommen der Person gefährdet wird.“⁴²⁴ Eine andere Person darf also in keiner Weise geschädigt oder behindert werden.
- *Pornografische Darstellungen Minderjähriger* (§ 207a StGB)
- *Verleumdung* (§ 297 StGB), also das Verdächtigen einer Person z.B. eine strafbare Tat getan zu haben.⁴²⁵

Weitere Gesetze in Österreich sind im Urheberrechtsgesetz (UrhG) zu finden. Darunter fällt *Briefschutz* (§ 77 UrhG), also das Verbot von öffentlicher Verbreitung von vertraulichen Dingen, z.B. private E-Mails weiterleiten oder ins Internet stellen und *Bildnisschutz* (§ 78 UrhG), was die Veröffentlichung von Fotos verbietet, die die Gezeigten bloßstellt.⁴²⁶

Auch das *Mediengesetz* verbietet üble Nachrede, Beschimpfung, Verspottung und Verleumdung (§ 6) und die Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereiches (§ 7). Dafür wird Schadenersatz verlangt.⁴²⁷

Neben diesen Gesetzen hat jedes Bundesland in Österreich ein *Jugendschutzgesetz*. Einheitlich verboten ist die Weitergaben von z.B. pornografischen oder gewalthaltigen Inhalten an Jugendliche.⁴²⁸

4.11 Handeln bei Cyber-Mobbing

Das Phänomen Cyber-Mobbing ist zwar relativ neu, dennoch gibt es bereits eine Reihe an Hilfen und Anregungen, was dagegen getan werden kann und welche Präventions- und Interventionsmaßnahmen sich anbieten. Es sind sowohl Informationen für Lehrkräfte und Eltern, Unterrichtsmaterialien, als auch Informationen für SchülerInnen zu

⁴²³ Ebd. 29.

⁴²⁴ Ebd. 29.

⁴²⁵ Vgl. ÖIAT, Cybermobbing 30.

⁴²⁶ Vgl. ebd. 30.

⁴²⁷ Vgl. ebd. 30.

⁴²⁸ Die einzelnen Regelungen sind abrufbar unter <https://www.help.gv.at/Portal.Node/hlpd/public/content/174/Seite.1740540.html>.

finden. Wie in der Einleitung erwähnt, zählen *Saferinternet.at* und *klicksafe.de* zu wichtigen Aufklärungs- und Anlaufstellen im Deutschsprachigen Raum. Vor kurzem hat Catarina KATZER – in ihrem Buch „Wenn das Internet zur Waffe wird“ – verschiedene Präventionsansätze zusammengefasst. Sie legt auch die Wichtigkeit davon dar: „Prävention, aber auch Intervention, also Handeln, wenn bereits etwas passiert ist, sind enorm wichtig: Denn nur so können wir Opfern signalisieren, dass wir sie ernst nehmen, und Tätern einen möglichen Weg aus der Gewalt weisen.“⁴²⁹

4.11.1 Zur Prävention

Mit KATZER sei hier zu Beginn erwähnt, dass Prävention von Mobbing und Cyber-Mobbing nicht nur Angelegenheit der Schule ist, sondern auch die des familiären Umfeldes und der (Bildungs-)Politik. Hier geht es insbesondere um Förderung von Medienkompetenz, Gewaltprävention und Aufklärung unter Kindern, Jugendlichen, aber auch unter Erwachsenen.⁴³⁰

4.11.1.1 Medienkompetenzen – Medienerziehung – Datenschutz

Eine Schlüsselqualifikation im 21. Jahrhundert ist Medienkompetenz. Wie bereits zuvor erwähnt, fällt darunter nicht nur die Fähigkeit der Bedienung von neuen digitalen Informations- und Kommunikationstechnologien, sondern u.a. auch das Thema Datenschutz und das Wissen um Medienwirkung. Den richtigen Umgang mit Medien – und das Wissen um ihre Reichweite – ist eine nötige Kompetenz, die sowohl Eltern, Lehrpersonen, als auch SchülerInnen erwerben müssen.

Zum Thema Datenschutz ist zu sagen, dass es eindeutig eine Schulung braucht, um die nötigen Sicherheitsmaßnahmen treffen zu können. Selbst Schulungen und Kurse können Cyber-Mobbing nicht ganz ausschließen, helfen aber dabei, Kindern und Jugendlichen weniger Angriffsfläche zu bieten.

Zu diesem Thema liefert die Jim Studie von 2013 Zahlen. So hatten in Deutschland 62 Prozent der Jugendlichen bereits Medienkompetenzunterricht in der Schule. Dazu zählten bei der Befragung alle Themen, wie z.B. Handy, Internet, Online-Communities und Datenschutz. Die Hälfte von diesen Jugendlichen gibt an, dass sie die Themen nun besser verstehen. 28 Prozent haben daraufhin Veränderungen im eigenen Verhalten vorgenommen.⁴³¹ Die Cyberlife-Studie bestätigt diese Zahlen, wobei speziell zum Thema Cyber-Mobbing in nur 16 Prozent der deutschen Schulen gearbeitet wurde.⁴³² In eben dieser Studie – vom Bündnis gegen Cybermobbing – geben Lehrende an, dass sie das Internet im Unterricht zwar zur Informationsrecherche einsetzen und positiv gegen-

⁴²⁹ KATZER, Cybermobbing 147.

⁴³⁰ Vgl. ebd. 147ff.

⁴³¹ Vgl. MPFS, Jim-Studie 2013 61-63.

⁴³² Vgl. SCHNEIDER / KATZER, Cyberlife 62.

über dem Einsatz neuer Medien im Unterricht eingestellt sind, aber sie selbst es kaum in der Schule, z.B. als Kommunikationstool, verwenden und den Umgang einüben.⁴³³

Ein Problem stellt meist die unzureichende Medienbildung – nicht nur unter SchülerInnen, sondern eben auch jene unter LehrerInnen – dar. Lehrkräfte, die selbst wenig medienpädagogische Grundbildung haben, werden auch kaum Medienkompetenzarbeit in ihren Unterricht einfließen lassen. Laut KAMMERL stellt dies einen Teufelskreislauf dar. Menschen, die sich für den Lehrberuf entscheiden seien seltener sattelfest in ihrer eigenen Mediennutzung, als andere Studierende.⁴³⁴ Auch STEPHAN fordert daher eine Verankerung von Medienkompetenz und Medienbildung in der pädagogischen Aus- und Weiterbildung, um den zukünftigen Lehrkräften möglichst rasch das nötige Know-how mitzugeben.⁴³⁵ Auch die Conclusio der Cyberlife-Leherstudie besagt: „Insgesamt weisen die Ergebnisse darauf hin, dass die Lehreraus- und Weiterbildung um die Integration neuer Medien im Unterricht erweitert werden muss.“⁴³⁶

KATZER macht zudem darauf aufmerksam, dass es sich um eine längerfristige Medienerziehung handeln muss, die sowohl SchülerInnen, Lehrende als auch Eltern mit einbezieht. Fortbildungen, Workshops, sowie Informationsveranstaltungen sollen für alle drei beteiligten Parteien angeboten werden, um nachhaltig gegen Cyber-Mobbing vorzugehen und die positiven Seiten des Internets von digitalen Medien hervorzuheben.⁴³⁷

4.11.1.2 Aufgabe der Eltern

In Bezug auf Eltern sagt KATZER, sie sollen „einen moderaten Erziehungsstil anwenden, Vorbild sein, Schutzfaktoren fördern und als vertrauensvolle Medienratgeber fungieren.“⁴³⁸ Als Schutzfaktoren gelten „ein positives Selbstbild und gesundes Selbstbewusstsein, Selbstkompetenz und die Überzeugung in die eigenen Fähigkeiten. [...] So sollten Kinder in Stress- oder Krisensituationen z. B. wissen, an wen sie sich vertrauensvoll wenden können, wer ihnen hilft und sie unterstützt.“⁴³⁹

Es geht außerdem darum, Kinder und Jugendliche in ihrem Mediennutzungsverhalten zu kontrollieren und genaue Regeln für die Nutzung festzulegen. Laut der deutschen Jim-Studie geht aber die Kontrolle von Eltern aus Deutschland jedes Jahr ein Stück zurück. Kaum noch müssen Kinder und Jugendliche um Erlaubnis fragen. Es sind nur noch zehn Prozent der zwölf- bis 19-Jährigen, um vier Prozent weniger als noch 2012.

⁴³³ Vgl. SCHNEIDER / KATZER, Cyberlife 46-48.

⁴³⁴ KAMMERL, Medienpädagogik, 12; zitiert nach STEPHAN, Cyber-Bullying 68.

⁴³⁵ Vgl. STEPHAN, Cyber-Bullying 68.

⁴³⁶ SCHNEIDER / KATZER, Cyberlife 49.

⁴³⁷ Vgl. KATZER, Cybermobbing 179-181.

⁴³⁸ KATZER, Cybermobbing 149.

⁴³⁹ Ebd. 152.

Bei den zwölf- bis 13-Jährigen ist es zwar immerhin noch ein Viertel, aber 2012 waren es noch weit mehr als ein Drittel (2013: 25 Prozent, 2012: 37 Prozent).⁴⁴⁰ In der Cyberlife-Studie, bei der nicht die Jugendlichen selbst, sondern auch deren Eltern befragt wurden, geben 19 Prozent der Eltern an, regelmäßig bestimmte Internetseiten oder Programme zu blockieren. Nur sechs Prozent der Eltern nutzen regelmäßig gemeinsam mit ihren Kindern das Internet, 24 Prozent ab und zu. „Zur Erlernung von Medienkompetenz insbesondere im Alter von elf bis 14 ist die Begleitung der Internetnutzung durch die Eltern eine äußerst wichtige Komponente“⁴⁴¹, so die Studie. Viele Eltern besitzen aber selbst nicht die nötige Medienkompetenz und vernachlässigen deshalb die Aufsicht ihrer Kinder im Internet. Rund 57 Prozent der Eltern halten ihr Kind für den „Internetprofi“ und 22 Prozent lassen sich von ihren Kindern in Bezug auf das Internet etwas zeigen.⁴⁴²

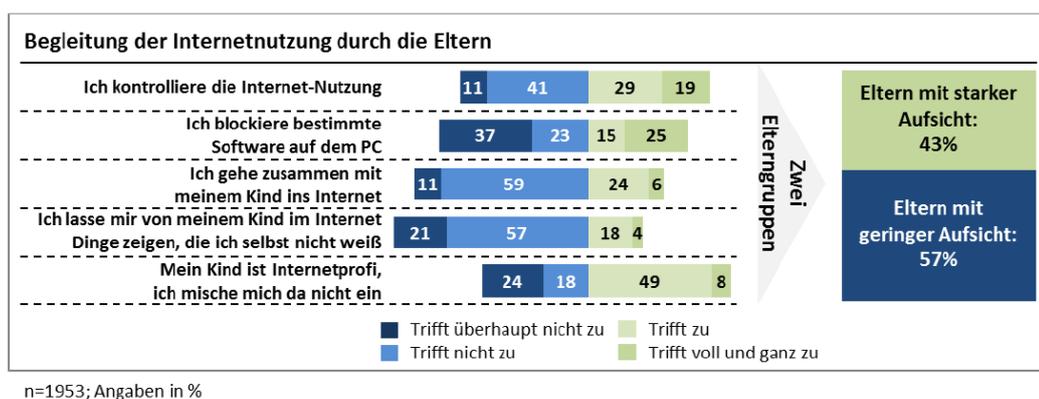


Abbildung 23: Das Internet und die Kontrolle der Eltern. Quelle: SCHNEIDER / KATZER, Cyberlife 24.

Wichtig sind diese Zahlen deshalb, da sie aufzeigen, dass Eltern kaum als Medienratgeber fungieren können, da es deren Kompetenz übersteigt. Präventionsansätze müssen deshalb auch in diese Richtung arbeiten. Elterninformationen sind unerlässlich, denn in der Freizeit sind Eltern für ihre Kinder verantwortlich. Das beste Präventionsmaterial in der Schule kann zunichte gemacht werden, wenn Eltern verharmlosend entgegenwirken. Installation von Jugendschutzsoftware, Einstellen von Zeitbegrenzungen und generelle Gefahren im Internet sollten z.B. Thema von Elternabenden sein.⁴⁴³

4.11.1.3 Was soziale Netzwerke tun können

Online, in Sozialen Netzwerken zum Beispiel, gibt es vermehrt Möglichkeiten sich durch *Privatsphäreinstellungen* zu schützen. „Böse“ oder unangebrachte, gewalt-haltige, beleidigende Kommentare kann man *melden*, damit sie auf gemeine Inhalte

⁴⁴⁰ Vgl. MPFS, Jim-Studie 2013 27-28.

⁴⁴¹ SCHNEIDER / KATZER, Cyberlife 23.

⁴⁴² Vgl. SCHNEIDER / KATZER, Cyberlife 24.

⁴⁴³ Vgl. KATZER, Cybermobbing 158ff.

untersucht – und in weiterer Folge gelöscht – werden. NutzerInnen können blockiert oder aus der Freundesliste entfernt werden, etc.

Nach STEPHAN kommt den Sicherheitsmaßnahmen von Sozialen Netzwerken eine wesentliche Rolle zu, um Cyber-Mobbing vorzubeugen oder zu stoppen. Vor allem die technischen Maßnahmen, die bei der Registrierung in einem dieser Netzwerke getroffen wurden, gehören nach STEPHAN verstärkt. Veranschaulicht wird dies mit einer Karikatur von Peter STEINER. „Im Internet, weiß niemand, dass du ein Hund bist“, sagt der große Hund zum Kleinen. Damit wird die Anonymität im Internet, im Besonderen in Sozialen Netzwerken, angesprochen.



Abbildung 24: Karikatur von P. STEINER, Quelle: The New Yorker Collection, 1993; *cartoonbank.com*.

STEPHAN fordert demnach schon bei der Registrierung eine Identitätsprüfung, zum Beispiel durch Upload eines Identitätsausweises, Eingabe kompletter Postanschrift und Identitätsnachweis durch Versand eines Codes an jene Anschrift oder ein kostenpflichtiger Adress-Check von Drittanbietern.⁴⁴⁴

„Würde man die Möglichkeit, sich mit einem falschen Namen oder gar anonym anmelden zu können, durch Sicherheitsmaßnahmen schon bei der Registrierung ausschließen können, wäre zumindest die klare Zuordnung zu real existierenden Personen sichergestellt.“⁴⁴⁵

Identitätsnachweis wäre aus Gründen der Eindämmung von Cyber-Mobbing in den Bereichen *Harrassment*, *Impersonation* und *Cyberstalking* besonders wichtig.

„Ist nämlich eine Identität eindeutig gesichert und gegenüber einem weiteren Nutzer (dem Victim) einmalig negativ in Erscheinung getreten, so kann dieser den Bully

⁴⁴⁴ Vgl. STEPHAN, Cyber-Bullying 69-71.

⁴⁴⁵ Ebd. 71.

ignorieren und/oder melden und dieser hat keine Möglichkeit mehr, sich unter anderem Namen anzumelden.⁴⁴⁶

Das Problem liegt hier aber eindeutig bei der Kostenintensität und bei der fehlenden Bereitschaft der Nutzer für ein umständliches Verfahren.

STEPHAN schlägt deshalb eine Art „Führungspyramide“ vor, wie es in der deutschen Plattform KWICK! umgesetzt ist. Langjährige Mitglieder, die sich freiwillig melden, übernehmen besondere Aufgaben z.B. Moderation der Chats, Überwachung von Foren und Gruppen, Erstellen redaktioneller Inhalte, Organisation und Berichterstattung von Events. VIP-Mitglieder sollen also dafür sorgen, dass Inhalte angemessen sind und werden dafür mit besonderen Events belohnt.⁴⁴⁷

STEPHAN betont aber, dass Cyber-Mobbing durch all diese Maßnahmen nicht gänzlich vermeidbar ist, deswegen kommt dem Medienkompetenz- und Datenschutzunterricht eine besondere Bedeutung zu.⁴⁴⁸ Datenschutz und persönliche Angaben, sind also nicht zu unterschätzen.

Das Gute: schon mehr als einem Drittel der österreichischen Jugendlichen ist bewusst, dass ihnen zum Beispiel Einträge in Communities oder gepostete Fotos einmal Probleme bereiten können.⁴⁴⁹

4.11.1.4 Präventionsprogramme für die Schule

Mittlerweile gibt es eine Reihe an Unterrichtsmaterial und Präventionsprogrammen gegen Cyber-Mobbing und für mehr Medienkompetenz. Nach KATZER ist zu beachten: „Um gegen Gewalt und Cybermobbing an einer Schule sinnvoll vorgehen zu können, ist ein umfassendes Präventionsmanagement nötig, das alle individuellen Gegebenheiten in einer Schule berücksichtigt.“⁴⁵⁰ Dazu zählen Herkunft der Kinder, Orte an denen Gewalt passiert, Häufigkeit von Gewalt, Formen von Gewalt, Beteiligung welcher SchülerInnen etc. Je mehr Informationen gegeben sind, desto gezielter und nachhaltiger können Prävention und Lösungsansätze geleitet werden.⁴⁵¹

Hier sollen einige Präventionsprogramme kurz vorgestellt werden.⁴⁵²

SCHULTZE-KRUMBHOLZ et al. haben ein „Unterrichtsmaterial zur Förderung von Medienkompetenz und Prävention von Cybermobbing“ für zwölf- bis 16-Jährige erstellt. Im schulischen Umfeld sei anzusetzen, da sich nach Befragungen zeigte, dass „die meisten Täter [...] KlassenkameradInnen, Bekannte aus anderen Klassen oder ältere

⁴⁴⁶ Ebd. 83.

⁴⁴⁷ Vgl. ebd. 78-79. Events sind zum Beispiel ein günstigerer Skiausflug, günstige Konzertkarten etc..

⁴⁴⁸ Ebd. 83.

⁴⁴⁹ Vgl. ÖIAT, Safer Internet 2010.

⁴⁵⁰ KATZER, Cybermobbing 189.

⁴⁵¹ Vgl. KATZER, Cybermobbing 189-191.

⁴⁵² Weitere gängige Praxismaterialien werden bei KATZER, Cybermobbing 191ff. dargestellt.

SchülerInnen von derselben Schule“⁴⁵³ waren. Das *Medienheldenprogramm*, wie sie es benannt haben, zielt neben dem Erwerb von Medienkompetenzen und Erlernen von Umgang mit persönlichen Daten, auch auf das Wecken von einem Problembewusstsein durch Perspektivenübernahme und Empathietraining.⁴⁵⁴ „Bezogen auf das Internet kann dies bedeuten, dass die Jugendlichen erkennen und nachempfinden, dass Nachrichten auf der anderen Seite des Bildschirms unterschiedlich interpretiert werden und sehr verletzend sein können.“⁴⁵⁵

Dieses Programm kann an einem Projekttag mit zirka acht Schulstunden oder in acht Modulen im regulären Unterricht z.B. Ethik, Informatik, Religion, Deutsch umgesetzt werden.⁴⁵⁶

PIESCHL / PORSCH bieten ein „Trainings- und Präventionsprogramm“ namens „Surf-Fair“ für Sekundarstufe I an. Es ist etwas weniger ausführlich als jenes von SCHULTZE-KRUMBHOLZ et al., aber dafür flexibler in seiner Ausgestaltung. Die Übungen gliedern sich in Einstieg, Schwerpunkt und Abschluss und aus diesen drei Teilen kann, je nach zeitlicher Verfügbarkeit, ausgewählt werden. Es ist ganz klar auf Prävention von Cyber-Mobbing ausgerichtet.⁴⁵⁷

Weiters gibt es Peer-to-Peer-Ansätze, z.B. das Smart User Konzept oder Schülerscouts. Bei diesen Konzepten geht es darum, dass ausgewählte oder freiwillige SchülerInnen eine Ausbildung zum Thema Gewaltprävention oder Cyber-Mobbing erhalten. Jugendliche werden z.B. zu Smart-User-Trainern ausgebildet und stellen Ansprechpartner für Gleichaltrige dar.⁴⁵⁸

Auch *saferinternet.at* hat Präventionsprogramme entwickelt. Hier seien aus dem Schulmaterial nur einige wichtige Punkte zur Vorbeugung von Cyber-Mobbing genannt. Wichtig, so Autoren von *saferinternet.at*, ist es in jedem Fall in Schulklassen eine Konfliktkultur zu pflegen. Auf der einen Seite ist eine positive Beziehung zwischen Lehrenden und SchülerInnen in verschiedensten Bereichen förderlich. Wird ein gutes Verhältnis gepflegt, kann eine Vertrauensbasis geschaffen werden. Als Lehrende kann bei eventuellen Cyber-Mobbing Fällen besser und schneller mit betroffenen SchülerInnen gesprochen werden. Geraten werden auch Dinge wie: die SchülerInnen in ihrem eigenen Selbstbewusstsein zu stärken, um später gelassener mit Mobbing umzugehen; das Klassenklima verbessern, Wertschätzung füreinander lernen und die Empathie der SchülerInnen steigern, denn oft ist ihnen selbst als TäterIn nicht bewusst, wie sehr sie

⁴⁵³ SCHULTZE-KRUMBHOLZ et al., *Medienhelden* 23.

⁴⁵⁴ Vgl. SCHULTZE-KRUMBHOLZ et al., *Medienhelden* 23-24.

⁴⁵⁵ Ebd. 24-25.

⁴⁵⁶ Vgl. ebd. 27-29.

⁴⁵⁷ Vgl. PIESCHL / PORSCH, *Schluss* 50-53.

⁴⁵⁸ Vgl. KATZER, *Cybermobbing* 201-203.

mit ihren Handlungen andere verletzen. Außerdem soll man vor allem als Lehrperson positives Feedback geben und SchülerInnen nicht auf negative Eigenschaften fixieren.⁴⁵⁹

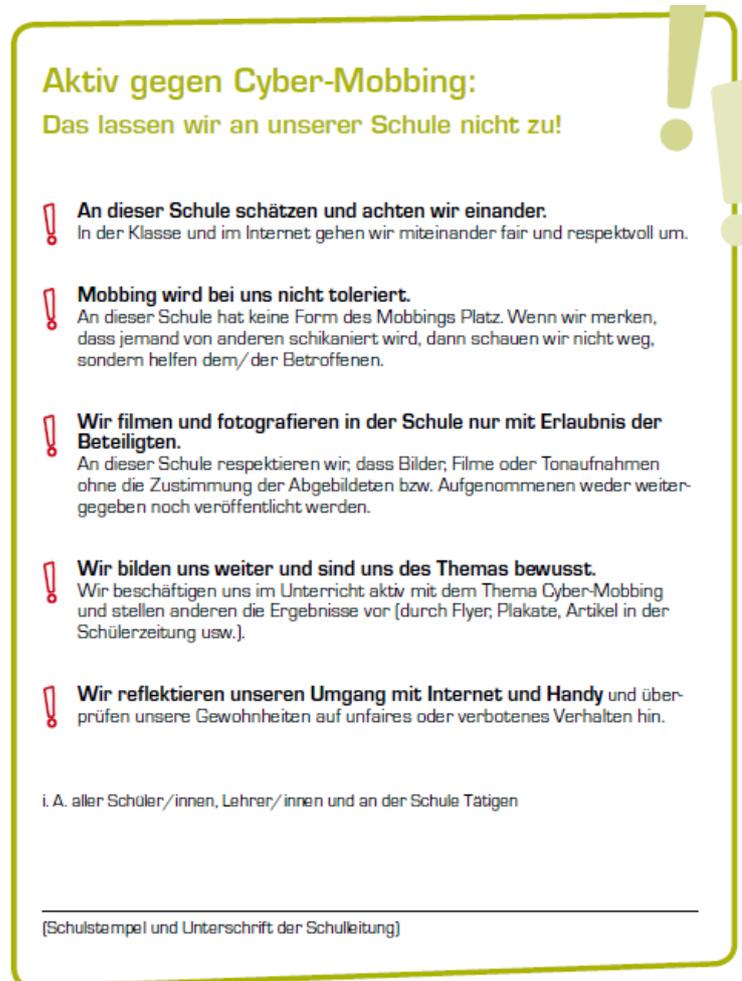


Abbildung 25: Beispiel für eine Schulvereinbarung gegen Cyber-Mobbing. Quelle: ÖIAT: Cyber-Mobbing 17.

Diese Dinge aufzuzählen ist zwar einfach und sie erscheinen auch logisch, viel schwerer aber ist ihre Umsetzung.⁴⁶⁰ Hierzu werden Arbeitsmaterialien und Vorschläge gebracht, wie man mit einer Klasse – zum Beispiel an ihrem Klassenklima oder an ihrem Selbstbewusstsein – arbeiten kann. Drei davon seien hier als Beispiel genannt:

- **Verhaltensvereinbarungen und Hausordnung erstellen**
Um das Thema offen und transparent handzuhaben, soll eine Cyber-Mobbing Schulordnung erstellt und öffentlich angeschlagen werden.
- **Peermediation einführen:** Bei einer Peermediation sollen sich Opfer älteren oder gleichaltrigen MitschülerInnen anvertrauen, letztere werden vorher ge-

⁴⁵⁹ Vgl. ÖIAT, Cyber-Mobbing 15-16.

⁴⁶⁰ Vgl. Ebd. 18.

schult. Es wird angenommen, dass es für Opfer leichter ist, sich unparteiischen MitschülerInnen anzuvertrauen als Erwachsenen oder Lehrern.

- **Hilfe von außen suchen:** Um eine gute Prävention zu betreiben, bieten sich Workshops oder PräventionsbeamtInnen der Polizei an. Hier soll die Bewusstseinsbildung an Schulen gefördert werden.⁴⁶¹

KATZER fasst in einer Übersicht zusammen, was Schule konkret gegen Cyber-Mobbing tun kann:

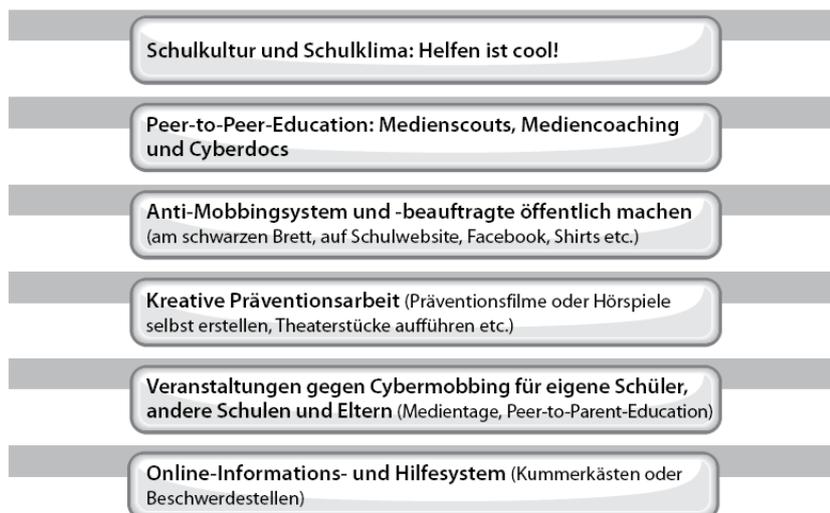


Abbildung 26: Was Schulen konkret gegen Cybermobbing tun können. Quelle: KATZER, Cybermobbing 188.

Diese Handlungsvorschläge sind nach KATZER in ein Gesamtkonzept zu integrieren. Einzelne kleine Ansätze, die nicht unter Zusammenarbeit von Schulleitung, Lehrenden und Eltern verläuft, haben wenig nachhaltige Einflussmöglichkeiten.⁴⁶²

„Folglich ist es ganz besonders wichtig, dass in unseren Schulen ein Gesamtkonzept etabliert wird, dass Gewalt-, Mobbing- und Cybermobbingprävention in die alltägliche Schularbeit integriert, sozusagen ein Präventionsmanagementsystem für alle Schulen. D. h., zukünftig sollte in die Schulcurricula Folgendes fest verankert werden: Gewalt und Mobbing wird bei uns nicht geduldet und hat bei uns keine Chance! Den Schülern sollte also eine Schulkultur vermittelt werden, die sagt: Helfen ist cool!“⁴⁶³

Was nun aber gemacht werden kann, wenn es bereits zum einem Fall von Cyber-Mobbing gekommen ist, soll nun anlehnend an das Unterrichtsmaterial „Aktiv gegen Cyber-Mobbing“ von ÖIAT/saferinternet.at dargelegt werden.⁴⁶⁴

⁴⁶¹ Vgl. ÖIAT: Cyber-Mobbing 16.

⁴⁶² Vgl. KATZER, Cybermobbing 203-204.

⁴⁶³ KATZER, Cybermobbing 204.

⁴⁶⁴ Vgl. ÖIAT (2011): Cyber-Mobbing 15-20. Mehr Materialien für Lehrende abrufbar unter: <http://www.saferinternet.at/broschuerenservice/materialien-fuer-lehrende/>.

4.11.2 Was tun als BetroffeneR?

„Seit Wochen wird Julia von ihren KlassenkollegInnen und Bekannten mit intimen Details aus ihrem Leben verspottet. Gestern hat sie endlich den Grund dafür entdeckt: den „Julia-Hate-Blog“, verfasst von ihrer ehemals besten Freundin Katharina. Bevor sie sich mit Katharina zerstritt, hatte Julia mit ihr alle Probleme und Sorgen besprochen: von der nicht erwiderten Liebe zu Marc bis hin zu den Schwierigkeiten mit ihren Eltern. Sogar ein Liebesgedicht, das sie für Marc geschrieben hatte und sich dann doch nicht traute, ihm zu geben, schickte sie Katharina per E-Mail. Dieses Gedicht und viele andere Einzelheiten aus ihrem Intimleben können jetzt im „Julia-Hate-Blog“ von allen gelesen werden. Mittlerweile hat Julia das Gefühl, die ganze Schule kenne die Website! Für Julia das Schlimmste: Marc und seine Freunde lachen nur mehr über sie.“⁴⁶⁵

Julias Fall ist zum Glück einer, der selten vorkommt, aber dennoch: er kommt vor. Was kann Julia dagegen tun? Die Plattform *saferinternet.at* bietet eine Fülle an Möglichkeiten um Cyber-Mobbing vorzubeugen, zu erkennen und anschließend zu handeln. Für Kinder und Jugendliche, die von dieser Art von Mobbing betroffen ist, bietet sie folgende Tipps:

- **„Sperre die, die dich belästigen!** Die meisten Websites und Online-Anbieter geben dir die Möglichkeit, bestimmte Personen zu sperren. [...] du musst dich nicht mit jemandem abgeben, der dich belästigt. Wenn du mit Anrufen oder SMS belästigt wirst, kannst du auch deine Handynummer ändern lassen.
- **Antworte nicht!** Reagiere nicht auf Nachrichten, die dich belästigen oder ärgern. Denn genau das will der/die AbsenderIn. [...]
- **Sichere Beweise!** Lerne, wie du Kopien von unangenehmen Nachrichten, Bildern oder Online-Gesprächen machen kannst. Sie werden dir helfen, anderen zu zeigen, was passiert ist. Außerdem kann mit den Beweisen auch dein/e PeinigerIn gefunden werden.
- **Rede darüber!** Wenn du Probleme hast, wende dich an Erwachsene, denen du vertraust, zum Beispiel deine Eltern, eine/n LehrerIn oder eine/n JugendbetreuerIn. Bei „147 – Rat auf Draht“ erhältst du kostenlos, anonym und rund um die Uhr telefonische Hilfe [...].
- **Melde Probleme!** Nimm Belästigungen nicht einfach hin, sondern informiere umgehend die Betreiber der Website. [...]
- **Unterstütze Opfer!** Wenn du mitbekommst, dass jemand anderer per Handy, Internet oder SMS belästigt wird, dann schau nicht weg, sondern hilf ihm/ihr und melde den Vorfall. Wenn der/die TäterIn merkt, dass das Opfer nicht alleine gelassen wird, hören die Beleidigungen oft schnell auf.
- **Schütze deine Privatsphäre!** Sei vorsichtig, welche Angaben du im Internet machst. Deine persönlichen Daten (E-Mail-Adresse, Wohnadresse, Handynummer oder private Fotos) können auch von „Cyber-Bullys“ gegen dich verwendet werden. [...]

⁴⁶⁵ ÖIAT (2009): Cyber-Mobbing, 14.

- **Kenne deine Rechte!** Wenn du es nicht erlaubst, darf niemand Fotos von dir ins Internet stellen, die dir peinlich sein könnten. [...] Wenn Cyber-Mobbing besonders ernst ist, kann dies für den/die TäterIn rechtliche Konsequenzen haben. [...].⁴⁶⁶

Aber nicht nur Kinder und Jugendliche sind Opfer von Cyber-Mobbing, immer häufiger – so AutorInnen von *saferinternet.at* – werden Lehrende selbst zum Opfer. Vor allem das unbemerkte Filmen mit dem Handy während einer Unterrichtsstunde – und die anschließende Veröffentlichung – ist eine häufige Form von Cyber-Mobbing. Die Sache wird auch deshalb kompliziert, weil vor allem die Lehrenden, die zu Opfer werden, häufig schweigen. Als Grund dafür wird genannt, dass „die Unterstützung durch KollegInnen oder Vorgesetzten oft“⁴⁶⁷ fehle. Das Schweigen ist aber gerade hier der falsche Weg. Je offener das Klima in einer Schule ist, umso besser die Gesprächs- und Aufklärungsbasis.⁴⁶⁸

4.11.3 Was tun als LehrerIn?

4.11.3.1 Erkennen

Für Lehrende ist vorerst das Erkennen von Cyber-Mobbing (und Mobbing im Allgemeinen) der wichtigste Ausgangspunkt. Durch frühzeitiges Erkennen kann man eventuell weitere Attacken verhindern oder zumindest das Opfer stärken.

In den Schulmaterialien von ÖIAT/*saferinternet.at* werden für das Erkennen hilfreiche Mittel vorgeschlagen. Hier seien drei genannt:

„Zwischen den Zeilen lesen: Schulaufgaben, in denen das Privatleben der Kinder thematisiert wird (z. B. in Aufsätzen in Deutsch oder Fremdsprachen), können Hinweise auf etwaige Mobbing-Vorfälle geben.

Zerbrochene Freundschaften: Vor allem bei Mädchen passiert es immer wieder, dass ehemals beste Freundinnen zu Opfern bzw. TäterInnen von Mobbing-Attacken werden, da sie viele intime Geheimnisse voneinander kennen und diese dann gegeneinander verwenden.

Auf Schulveranstaltungen: Gerade bei der Zimmeraufteilung auf Schulschikursen oder Sportwochen wird sichtbar, wie gut einzelne SchülerInnen in die Klassengemeinschaft eingebunden sind. In solchen Situationen werden neben AußenseiterInnen auch eventuelle Bruchlinien innerhalb eines Klassenverbands sichtbar.⁴⁶⁹

Die Symptome, die bei Kindern und Jugendlichen auftreten können, gleichen denen von traditionellem Mobbing und anderen psychischen Belastungen. Dazu zählen neben vermehrten gesundheitlichen Problemen, wie Kopf- oder Bauchschmerzen, auch

⁴⁶⁶ ÖIAT (2011), Cyber-Mobbing: 28.

⁴⁶⁷ ÖIAT (2009): Cyber-Mobbing: 20.

⁴⁶⁸ ÖIAT (2011), Cyber-mobbing 20.

⁴⁶⁹ Vgl. ebd. 18.

Schlafprobleme, generelle bedrückte Stimmung oder auch Verhaltensänderungen, wie zum Beispiel eine plötzliche Verschlussenheit oder ein Leistungsabfall.⁴⁷⁰

4.11.3.2 Vorbeugen

Wünschenswert wäre für jeden Lehrer und jede Lehrerin, dass sie Cyber-Mobbing erst gar nicht erkennen müssen. Es gibt dafür eine Menge an Strategien und Maßnahmen, die zur Prävention von Cyber-Mobbing eingesetzt werden können, wie jene, die im letzten Abschnitt besprochen wurden.

4.11.3.3 Handeln

Sobald ein Fall von Cyber-Mobbing bekannt wird, ist es für eine Lehrperson unumgänglich die Schulleitung oder den Klassenvorstand davon zu informieren und herauszufinden was vorgefallen ist und welche SchülerInnen beteiligt sind. Anschließend ist wichtig mit allen Beteiligten zu reden und zu versuchen eine gemeinsame Lösung zu finden. Auch die Einbindung der Eltern kann hilfreich sein. Möglicherweise haben diese keine Ahnung von den Ereignissen.⁴⁷¹

Weitere Schritte könnten darin bestehen, das Thema in den Unterricht und andere Lehrkörper miteinzubeziehen. Außerdem wird vorgeschlagen generell den Umgang mit Internet und Handy zu regeln. Für Cyber-Mobbingopfer kann es eine Lösung sein, wenn das Handy in der Zeit des Unterrichts völlig abgeschaltet werden muss oder zum Beispiel auf Schulschikursen nur eine gewisse, kurze Zeit am Tag für Telefonate verwendet werden darf. Handelt es sich um besonders schwere Fälle von Cyber-Mobbing, ist es wichtig, die SchulpsychologInnen, SchulsozialarbeiterInnen oder BeratungslehrerInnen zu kontaktieren.⁴⁷²

All dies sind nur Anregungen und in allen Fällen ist ein Handeln sehr schwer. In jedem Fall ist es aber ratsam, Hilfe von außen zu holen. Eine Liste möglicher Anlaufstellen ist unter www.saferinternet.at zu finden.⁴⁷³ Diese Internetseite bietet auch unzählige Broschüren, Veranstaltungen, Handlungshinweise rund um das Thema Gefahren im Internet.

4.12 Zusammenfassung

Der Cyberspace ist nicht nur ein Ort für Inszenierung, Gemeinschaft und Ausleben der Jugendkultur, sondern auch Ort für Gewalthandlungen, Cyber-Mobbing und Kriminalität. Rund 20 Prozent der Jugendlichen wurden schon einmal im Internet beleidigt,

⁴⁷⁰ Vgl. ebd. 18.

⁴⁷¹ Vgl. ÖIAT (2011), Cyber-Mobbing 19.

⁴⁷² Vgl. ebd.: 19.

⁴⁷³ Vgl. ÖIAT (2011), Cyber-Mobbing 21f.

bloßgestellt oder belästigt. Die Verbreitung von Cyber-Mobbing selbst ist schwer zu erheben, zumal es verschiedene Definitionskriterien und Fragestellungen gibt, mit weit oder eng gefassten Antwortmöglichkeiten. So gilt bei manchen Untersuchungen eine einzige Bloßstellung als Cyber-Mobbing, bei anderen wird danach nicht gefragt. Die Studien im deutschsprachigen Raum kommen auf sechs bis 25 Prozent. Das Vorkommen von Cyber-Mobbing ist damit nicht zu leugnen.

Cyber-Mobbing wird derzeit noch unterschiedlich *definiert* und auch als Cyber-Bullying bezeichnet. Im Grunde sind es

„alle Formen von Schikane, Verunglimpfung, Betrug, Verrat und Ausgrenzung mithilfe von Informations- und Kommunikationstechnologien, bei denen sich das Opfer hilflos oder ausgeliefert und (emotional) belastet fühlt oder bei denen es sich voraussichtlich so fühlen würde, falls es von diesen Vorfällen wüsste.“⁴⁷⁴

Cyber-Mobbing ist zwar keine gänzlich neue Art von Gewalt, dennoch sind gegenüber traditionellem Mobbing gewisse - teilweise verstärkende - *Besonderheiten* feststellbar. Darunter fallen die Allgegenwärtigkeit der Bedrohung aufgrund von 24 Stunden Erreichbarkeit, Anonymität und Unsichtbarkeit des/der Täters/In, Veränderung der Rollen, sowie die Dauerhaftigkeit und Reichweite der Handlung. Im Besonderen wurde der *Disinhibition Effect* betrachtet, der davon spricht, dass computervermittelte Kommunikation enthemmtes Verhalten fördert.

Es gibt eine Unzahl an *Formen* von Cyber-Mobbing, welche von der Art der Einteilung abhängig sind. Es gibt mehrere Modelle: Nach dem verwendeten Medium bzw. Mittel, nach der Methode des Angriffes oder auch nach der Art der Öffentlichkeit - in öffentlich, halb-öffentlich, privat. Verschiedene Arten stellen zum Beispiel: Beleidigung, Verunglimpfung, Bedrohung, Erpressung, Cyber-Stalking, Ausgrenzung, (sexuelle) Belästigung, Identitätsdiebstahl, Verbreitung von privaten Fotos, „*Happy Slapping*“, „*Photoshopping*“ uvm. dar. FAWZI bevorzugt eine Einteilung nach direktem und indirektem Cyber-Mobbing: Direktes Cyber-Mobbing beinhaltet den direkten Kontakt der TäterInnen mit dem Opfer – zum Beispiel über SMS, private Nachricht in einem Sozialen Netzwerk, E-Mail; bei indirektem Cyber-Mobbing braucht es diesen persönlichen Kontakt nicht, sondern der Schaden wird indirekt mittels Ausgrenzung, Verleumdung oder Verbreitung von Gerüchten angerichtet.

Eine einfache *Ursache* für Cyber-Mobbing ist nicht ausmachbar, aber prinzipiell ist hier eine Korrelation zum traditionellen Mobbing anzunehmen. So gehören Langeweile, inkulturelle Konflikte, Konflikte in der Klassengemeinschaft, Veränderungen/Auseinanderbrechen von Freundschaften und das unerwünschte Veröffentlichen von persönlicher Information, aufgrund von fehlendem Bewusstsein, zu möglichen Grün-

⁴⁷⁴ Definition nach PIESCHL / PORSCH, Schluss 18.

den. Diese werden im Internet, aufgrund der oben genannten Besonderheiten, wie der niedrigeren Hemmschwelle, mitunter vereinfacht und verstärkt. Die Ursachen liegen also meist bei den Opfern und TäterInnen selbst. Unterschiedliche *Risikofaktoren* wurden in der Arbeit dargelegt. Darunter ist auffällig, dass Opfer häufiger – als bei traditionellem Mobbing – zu TäterInnen werden und umgekehrt.

Auswirkungen von Cyber-Mobbing können in seltenen Fällen bis zum Tod führen, was aber durch andere Faktoren begünstigt werden muss. Andere Folgen für Opfer, wie depressive Symptome, Stress, Verschlechterung der Noten, emotionale Belastung u.a., sind besonders für Lehrende zu beachten, da hier vorbeugend und erkennend eingegriffen werden kann. TäterInnen weisen aber ebenfalls Symptome – wie depressive Verstimmung, Aggressionen, Schuldgefühle und Reue – auf. Folgen für die Entwicklung im Erwachsenenalter dürfen hier nicht außer Acht gelassen werden. Mitunter kann die Konfliktlösungskompetenz im späteren Leben dadurch beeinträchtigt werden. Eine weitere Folge kann in Österreich – aufgrund einer Reihe von Gesetzen – auch eine Anzeige sein, die zu Geldstrafen – und in schlimmen Fällen zu Haftstrafen – führen können.

Bei all diesen Ergebnissen wird es unumgänglich SchülerInnen über diese Risiken zu informieren und Präventionsarbeit zu leisten. Dafür muss nicht nur Bewusstseinsbildung unter Lehrenden geschaffen werden, sondern auch deren Ausbildung entsprechend mit Medienkompetenzbildung erweitert werden. Im deutschsprachigen Raum gibt es schon eine Reihe von Präventionsmaterial für den Unterricht, welches in dieser Arbeit kurz vorgestellt wurde.

Aus religionspädagogischer Sicht ist hier anzumerken, dass es gerade oft der Religionsunterricht ist, wo Gewalthandlungen bemerkt werden können, weil weniger Leistungsdruck herrscht, als in bestimmten anderen Fächern.

5 RELIGIONSPÄDAGOGISCHE DENK- ANSTÖSSE

Bei einem konkreten Fall von Cyber-Mobbing unterscheiden sich (didaktische) Ansätze in der Religionspädagogik zunächst nicht von jenen, die für alle PädagogInnen und für Eltern gelten. Ebenso ist es mit ethischer Bildung, die sich zwar teilweise in der Praxis, aber theoretisch nicht nur auf den Religionsunterricht beschränkt.

In dieser Reflexion soll, bezugnehmend auf die ganze Arbeit, insbesondere die Frage nach Handlungsbedarf und Denkanstößen gestellt werden, die die Religionspädagogik im Zusammenhang mit Cyber-Mobbing und neuen virtuellen Wirklichkeitsräumen liefern kann. Aufgrund der unglaublichen Präsenz von neuen Medien ist es vonnöten theoretisch, wissenschaftlich ebenso wie praktisch das Thema Cyberspace im religionspädagogischen Kontext zu problematisieren. Gerade auch weil Religionspädagogik und -unterricht „Lebenshilfe für sich entwickelnde Personen“⁴⁷⁵ ist und damit die Identitätsbildung von SchülerInnen begleitet, stellen sich im Bezug auf die digitale Revolution und ihre Zusammenhänge mit Religiösem neue, große Herausforderungen. Die Religionspädagogik ist aufgefordert angesichts drastischer Veränderungen, die auch das Selbst- und Weltbild von Menschen betreffen, sich ihrer kritischen Aufgabe bewusst zu werden. Da sie „eine Mündigkeit des Einzelnen in dieser Welt unterstützend“ begleiten soll, kann sie es zudem einen Boden für kritische Diskussion bieten und sich neuen Autoritäten, wie eben dem digitalen Medienkonsum, entgegen stellen.⁴⁷⁶ Relevant sind diese Dinge, weil Medien, wie in dieser Arbeit mehrfach angesprochen, auch existenzielle Funktionen für Jugendliche von heute haben.

Die Aufgabe der Theologie und somit auch von Religionspädagogik, angesichts neuer Wirklichkeitsräume, bestimmt WÖRTHER wie folgt:

„Die Theologie muss angesichts dieser Entwicklungen den Verweischarakter von Bildern, Wirklichkeitsentwürfen und Simulationen aller Art und deren symbolische Dimensionen neu durchdenken. Eine ihrer Aufgaben wird es sein, Kritik an der verdinglichenden ‚Vergötzung‘ von ‚Bildwerken‘ zu üben, indem sie Virtualität tatsächlich als solche kenntlich macht und auf einer unaufhebbaren Differenz zwischen Wirklichkeit und den pseudorealistischen digitalen Entwürfen von ihr besteht.“⁴⁷⁷

⁴⁷⁵ PLATOW, Birte: iGod - zum Verhältnis von Religion und Internet aus religionspädagogischer Perspektive.- In: Zeitschrift für Pädagogik und Theologie 64 (2012) 4, S. 334-346; [in Folge: PLATOW, iGod].

⁴⁷⁶ Vgl. PLATOW, iGod 335.

⁴⁷⁷ WÖRTHER, Realiter 31.

Hier wird eine Reihe von Aufgaben angesprochen, die wiederum zu Handlungsaufforderungen für Religionspädagogik werden können. Sie und weitere Thesen sollen nun einzeln betrachtet werden.

5.1 Virtualität und Realität und die Religionspädagogik der virtuellen Welten

Wie zu Beginn der Arbeit grundgelegt, ist es gerade Virtualität, welche den Cyberspace aus- und kennzeichnet. Dadurch wird ein, von seiner Wurzel her, theologischer Begriff – der für die Präsenz eines Heiligen in einem Bild verwendet wurde – medial weitergeführt. Virtualität steht heute meist im Zusammenhang mit neuen Medien und dem in ihnen erlebten Geschehen. Im weiteren Verlauf der Arbeit wurde deutlich, dass die Unterscheidung von on- und offline, von virtuell und real insbesondere für *digital natives* nicht mehr existent ist. Die Online-Welt erweitert die reale Welt, Beziehungen verlängern sich hinein in Online-Gespräche oder umgekehrt, Beziehungen entstehen zuerst online und werden dann auch offline geführt. Die Frage, wie sich die beiden „Welten“ zueinander verhalten, kann also beantwortet werden mit: virtuelle Welten, also der Cyberspace, bekommt nach und nach den Status der Realität.

Die DEUTSCHEN BISCHÖFE charakterisieren diese Veränderung in ihrem medienethischen Impulspapier als problematisch, besonders weil sie einen Werteschwund dahinter sehen. Authentizität, Echtheit und Wahrheit hätten kaum noch Bedeutung, heutzutage gehe es um Inszenierung, besonders in und mit Bildern. Um der Identität des Menschen willen müsse, so DIE DEUTSCHEN BISCHÖFE, Realität von Virtualität getrennt werden.⁴⁷⁸ Virtuelle Welten werden von der Theologie als scheinhaft kritisiert und der Glaube soll „als Grundlegung einen der menschlichen Natur angemessenen Realismus“⁴⁷⁹ begründen. „Wer die Realität Gottes annimmt“, so die These in der Theologie, „wird nicht Opfer eines Phantasmas, sondern findet den entscheidenden Maßstab zur Beurteilung des Wirklichkeitsgehaltes und der Gefährlichkeit oder des Nutzens der zahlreichen Virtualitäten.“⁴⁸⁰ Dabei weisen sowohl DIE DEUTSCHEN BISCHÖFE, als auch andere, wie zum Beispiel SIMOJOKI, darauf hin, dass es auch eine Reihe von Chancen gibt und digitale Medien nur ja nicht per se verurteilt werden dürfen. Religionspädagogik zielt auf eine „subjektdienliche religiöse Bildung“, weshalb sie sich an das geprägte „Lebensumfeld, Lebensstil und Lebensgefühl“⁴⁸¹ der SchülerInnen anpassen und diese ernst nehmen muss.⁴⁸²

⁴⁷⁸ Vgl. DIE DEUTSCHEN BISCHÖFE, Virtualität 21-28.

⁴⁷⁹ WÖRTHNER, Realiter 30.

⁴⁸⁰ Ebd. 30.

⁴⁸¹ SIMOJOKI, Henrik: Religionsunterricht 2.0? Die digitale Revolution als Schlüsselherausforderung einer der Zukunft verpflichteten Religionspädagogik.- in: RUPP, Hartmut / HERMANN, Stefan:

Matthias WÖRTHER nennt 4 Thesen bzw. Arbeitsvorschläge für eine „Religionspädagogik der virtuellen Welten“, deren Themen vor allem „diese Faszination (der digitalen Technik, Anm. AL) und ihre Auswirkungen auf das Denken, auf die Lebenskonzepte und auf den Alltag“⁴⁸³ sind.

5.1.1 „Das Leben ist real“

Wie die Theologie, so sei nach WÖRTHER die Religionspädagogik herausgefordert, Realität und Virtualität zu trennen und gegen eine „Überhöhung und Hypostatisierung“ von virtuellen Welten einzutreten, welche in Weltflucht münden können und weitere Gefahren wie Abhängigkeiten mit sich bringen. Es geht mit Sicherheit nicht darum die virtuelle Welt zu verbieten, sondern klar zu machen, dass sie nicht Realität ist. Damit ist natürlich nicht Kommunikation gemeint, sondern phantastische Welten zum Beispiel in Computerspielen wie Second Life. WÖRTHER betont hier, dass es nicht um eine Rückwärtsgewandtheit gehe und diese sei auch unbedingt zu vermeiden. Jedoch könnte oder sollte zum Beispiel im Zusammenhang mit Computerspielen mit Schülern oder Jugendlichen über den Realitätsbegriff debattiert werden. Das Fantasivolle und Faszinierende soll dabei aber ebenso wahrgenommen werden, wie das Suchtpotential.⁴⁸⁴

5.1.2 „Die Wirklichkeit ist mehr als ihre Abbildung“

In WÖRTHERS zweiter These wird Religionspädagogik mit dem Thema Inszenierung bzw. Abbildung konfrontiert. Die Wirklichkeit ist es, die wahrgenommen werden soll und nicht nur die Inszenierung oder das Abbild.⁴⁸⁵ Auch die DEUTSCHEN BISCHÖFE gehen auf dieses Thema ein und fordern insbesondere eine Förderung der Medienkompetenz.⁴⁸⁶

Mit HILGER et al. sei dem noch hinzuzufügen, dass es darum geht, „die fatale Alternative zwischen Aversion und Euphorie gegenüber den Medien hinter sich zu lassen und zu einer realistischen und kritischen Einstellung zu ihnen zu gelangen“, besonders in der

Religionsunterricht 2020. Diagnosen – Prognosen – Empfehlungen. Stuttgart 2013, S. 167-178; hier 174; [in Folge: SIMOJOKI, Religionsunterricht 2.0].

⁴⁸² Vgl. SIMOJOKI, Religionsunterricht 2.0 174.

⁴⁸³ WÖRTHER, Realiter 31.

⁴⁸⁴ Vgl. WÖRTHER, Realiter 31; Eine wissenschaftliche Untersuchung von Computerspielen bzw. Computer-Welten in religiösen Lernprozessen inklusive praktischer Beispiele einer spielorientierten Religionspädagogik bietet: WALTEMATHE, Michael: Computer-Welten und Religion: Aspekte angemessenen Computergebrauchs in religiösen Lernprozessen.- (Religionspädagogik in Forschung und Praxis, Band 2) Hamburg 2011.

⁴⁸⁵ Ebd. 31.

⁴⁸⁶ mehr dazu im nächsten Kapitel 5.2.

„Unterscheidung und Verbindung zwischen virtueller Identität und inszenierter ‚Real-Life-Identity‘“.⁴⁸⁷ Die Erkenntnis der Wirklichkeit könnte wie folgt erreicht werden:

„Sowohl durch eigene Medienproduktion als auch durch die kritische Beschäftigung mit künstlerischen wie wissenschaftlichen Ausdrucksformen aller Art kann bewusst gemacht werden, dass es unendlich viele Möglichkeiten gibt, Eindrücke, Erlebnisse usw. zu fixieren, keine dieser Ausdrucksformen jedoch den erschlossenen Wirklichkeiten vollständig gerecht wird oder gar mit ihnen identisch ist.“⁴⁸⁸

Die medienkritische Funktion der Religionspädagogik wird in der Literatur immer wieder betont, besonders auch im Zusammenhang mit den Cybertheorien bzw. religiösen Heilsbotschaften der Cyberwelt.⁴⁸⁹

5.1.3 „Information ersetzt nicht die Entscheidung“

Bei dieser These wird die eigene Meinungsbildung und damit Entscheidungsfähigkeit von Menschen gefordert. Diese kann nicht alleine durch Information erlangt werden, zumal es nie eine Vollständigkeit an Information gibt. „Entscheiden heisst immer, sich gegenüber Informationen selbst verhalten zu können und zu müssen.“⁴⁹⁰ Wegen fehlender Bewertung und Orientierung von und auf Internetseiten beispielsweise, sei eine Gewissensbildung und die Ausbildung von einem „gesunden Menschenverstand“ unerlässlich. Gute und richtige Entscheidungen sind „nicht käuflich zu erwerben“ oder im Internet zu finden, „sondern nur persönlich zu treffen und mühsam zu erlernen. Die demütigende Tatsache unseres begrenzten und fehlbaren Wissens und des leicht zu täuschenden Fühlens gilt es zu akzeptieren.“⁴⁹¹

Besonders auch im Zusammenhang mit dem Phänomen „Upload“ verortet WÖRTHER eine Aufgabe der Religionspädagogik im Verständlichmachen davon, dass das Gehirn nicht den ganzen Menschen ausmacht und ganz einfach auf einen Chip übertragen werden kann. Weder ist das Gehirn eine Festplatte, noch ist der Mensch bloß als biochemische Maschine zu sehen, die für ihre Handlungen keine Verantwortung übernimmt.⁴⁹²

⁴⁸⁷ HILGER, Georg / LEIMGRUBER, Stephan / ZIEBERTZ, Hans-Georg (Hg.): Religionsdidaktik: ein Leitfaden für Studium, Ausbildung und Beruf.- München, 2010, 343; 249; [in Folge: HILGER et al., Religionsdidaktik].

⁴⁸⁸ WÖRTHER, Realiter 32.

⁴⁸⁹ Unter 5.2 wird darauf näher eingegangen. Vgl. aber u.a. TROCHOLEPCZY, Bernd: Die Heilsbotschaften der Cyberwelt. Zur medienkritischen Funktion der Religionspädagogik (S. 6-9).- in: Religionsunterricht heute, 36. Jg. (2008) H. 01/März, Mainz 2008; Verfügbar unter: http://www.bistummainz.de/bistum/bistum/ordinariat/dezernat/dezernat/4/bildungsangebote/ru_heute/RU.heute08.html [Zugriff am 15.3.2014]; [in Folge: TROCHOLEPCZY, Heilsbotschaften].

⁴⁹⁰ WÖRTHER, Realiter 32.

⁴⁹¹ UTSCH, Michael: Psychodesign – Chancen und Gefahren virtueller Realitäten.- in: GUTMANN, H.-M., GUTWALD, C. (Hg.): Religiöse Wellness - Seelenheil heute.- Paderborn 2005, S. 177-190. Verfügbar unter: http://www.ekd.de/ezw/dateien/EZW_Utsch_Psychodesign_Chancen_und_Gefahren_virtueller_Realitaeten.pdf [Zugriff am 25.1.2014], 187; [in Folge: UTSCH, Psychodesign].

⁴⁹² Vgl. WÖRTHER, Realiter 32.

5.1.4 „Vollkommenheit bleibt eine Utopie“

In seiner letzten These spricht WÖRTHER, anknüpfend an die vorangehende, davon, dass der Mensch nicht dazu geschaffen ist Vollkommenheit und Unvergänglichkeit, also auch Unsterblichkeit, auf Erden zu erlangen. Er spricht von der „prinzipiellen Unabschliessbarkeit von Leben, Wissenschaft und Geschichte“, weshalb es „angemessene Selbstkonzepte zu entwerfen“⁴⁹³ gilt. Die Religionspädagogik kann klar machen, dass das Internet nicht Gott ist, welches bald alles wissen und können wird. „Zu vermitteln wäre deshalb die Funktion des Begriffs Gott als Kritik an jeder vermeintlichen Abschliessbarkeit und Vollständigkeit menschlicher Hervorbringungen und Gegebenheiten.“⁴⁹⁴

Mit UTSCH kann ergänzt werden, dass das Internet eine Reihe von religiösen Funktionen übernimmt oder übernehmen kann. Als Beispiele führt er neben offensichtlich religiösen Dingen wie virtuelle Friedhöfe⁴⁹⁵ auch folgende Punkte an: Das Internet hilft bei Entscheidungen und Orientierungslosigkeit, es leistet teilweise Beiträge zur Bewältigung von Kontingenzerfahrungen wie Leid und Tod, es hat eine rituelle Dimension zum Beispiel beim Einloggen und es enthält oftmals unbemerkt Heilsversprechen.⁴⁹⁶ Von da her mag es nicht verwundern, wenn dem Cyberspace göttliche Eigenschaften zugeschrieben werden. Gerade hier sollte nach WÖRTHER die Religionspädagogik der virtuellen Welten eingreifen.

Neben WÖRTHER hat auch TROCHOLEPCZY Überlegungen zu einer Religionspädagogik angesichts der „Parallelwelt“, wie er sie nennt, angestellt. Er weist darauf hin, dass ein Eintauchen in die Cyberwelt neben den benannten Gefahren auch „dem Anspruch ‚authentischer‘ Religion zuwiderläuft“: „Im authentischen religiösen Verhältnis wird ein Jenseits eröffnet, das sich dem Hier nicht versagt; es wird ein Einst verbürgt und verheißen, das das Jetzt nicht entwertet.“⁴⁹⁷ Von daher entwickelt er eine Minimalkriteriologie für eine Beschäftigung mit Cyberspacevisionen und –theorien. Dazu gehört zuallererst eine „religionstypische Relativierung dessen [...], was nur ‚selbstgeworfen‘ ist“, also eine Vermittlung dessen, was auch bereits im ersten Kapitel angesprochen wurde: „Das himmlische Jerusalem kommt als Verheißung auf den Menschen zu, wird aber nicht von ihm eigenmächtig erbaut und errichtet.“⁴⁹⁸ Als zweites betont er, dass die virtuelle Welt nie als Ersatz der realen angesehen werden darf, son-

⁴⁹³ WÖRTHER, Realiter 32.

⁴⁹⁴ Ebd. 32

⁴⁹⁵ Damit wird eine virtuelle Grabstätte bezeichnet, wo im Internet Erinnerungsseiten an Personen oder Tiere gestaltet werden können und teilweise mit echten Grabstätten verknüpft. Es können zusätzlich Fotos, Sprüche oder Danksagungen hinterlassen werden. Ein Beispiel aus Österreich: <http://www.virtueller-friedhof.at/> [Zugriff am 14.4.2014].

⁴⁹⁶ Vgl. UTSCH, Psychodesign 185.

⁴⁹⁷ TROCHOLEPCZY, Heilsbotschaften 9.

⁴⁹⁸ Ebd. 9.

dern nur „supplementär produktiv“ gesehen kann und knüpft somit auch hier bei WÖRTHER an.⁴⁹⁹

Im Zusammenhang mit Cyber-Mobbing sei hier hinzugefügt, dass diese Thesen bzw. Arbeitsvorschläge eine wesentliche Ergänzung zur Präventionsarbeit sein können. Auch folgende Überlegungen können dazu gezählt werden.

5.2 (Medien-)Kompetenzen im Religionsunterricht

Oft ist von *digital natives* die Rede, wenn von Kindern und Jugendlichen gesprochen wird, die mit digitalen Medien aufgewachsen sind. PLATOW weist darauf hin, dass bei dieser Klassifizierung Vorsicht geboten ist, weil das Aufwachsen und Nutzen von Medien noch nichts darüber aussagt, ob auch sachgerecht und kritisch mit dem Medium umgegangen wird.⁵⁰⁰ Das Vermitteln von Medienkompetenz kann deshalb auch als weitere Aufgabe von Schule bzw. Religionspädagogik gelten, so wie sie z.B. von DEN DEUTSCHEN BISCHÖFEN gefordert präsentiert wird.⁵⁰¹

5.2.1 Medienkompetenz als Ensemble von Fähigkeiten

Medienkompetenz ist sehr umfangreich und es zählen viele verschiedene Kompetenzen dazu, wie bereits festgestellt wurde. Gerade weil Jugendliche als *digital natives* gelten und wichtige Entwicklungsaufgaben heute im Cyberspace erfolgen, dürfen sie, auch im Blick auf Gefahren, hier nicht alleine gelassen werden. Darum wird Medienkompetenz auch nachdrücklich auf allen Ebenen, besonders im Kontext kirchlicher Bildungsarbeit, von den DEUTSCHEN BISCHÖFEN u.a. gefordert. Sie sehen die Gefahr, dass derzeit Medienerziehung hauptsächlich Einzelnen aufgetragen ist und kaum in Schule und Freizeit integriert wird.⁵⁰² Sie unterscheiden zwischen vier zentralen Bereichen, die sich an jene von BAACKE anlehnen:

1. Sachkompetenz,
2. medienkritische Kompetenz, die besonders Kritik-, Unterscheidungs- und Beurteilungsfähigkeit stärken soll,
3. mediale Handlungs- und Gestaltungskompetenz und
4. ethische Kompetenz, die dazu befähigt, Mediennutzung mit persönlichen, ethischen Maßstäben zu beurteilen, zwischen Realität und Fiktion zu unterscheiden und Medieninhalte auf Authentizität zu prüfen.⁵⁰³

⁴⁹⁹ Vgl. Ebd. 9.

⁵⁰⁰ PLATOW, iGod 334.

⁵⁰¹ Die verschiedenen Bereiche von Medienkompetenz wurden unter Kapitel 3.3.2 ausführlicher behandelt. Der Begriff umfasst hier auch sämtliche Kompetenzen im Zusammenhang mit Medien.

⁵⁰² Vgl. DIE DEUTSCHEN BISCHÖFE, Virtualität 57-66.

⁵⁰³ Vgl. ebd. 57-66; Vgl. auch HILGER et al., Religionsdidaktik 250.

Beil HILGER et al. wird ein dreifacher Ansatz speziell für Medienkompetenz in der Religionsdidaktik unterschieden:

- In *bildungstheoretischer* Hinsicht soll Medienkompetenz nicht nur Lernprozesse begleiten, sondern Jugendlichen sollen „mediale Lernvorgänge in eigener Regie – persönlich – mit vollziehen können“⁵⁰⁴, Stichwort: Self-involvement.
- Aus *konstruktivistischer* Perspektive soll Jugendlichen ein mutiges „Beschreiten des eigenen Medienweges“⁵⁰⁵ vermittelt werden, sowie ein Bewusstsein geschaffen, dass sie Medien selbst steuern können.
- Und zuletzt beinhaltet Medienkompetenz auch bei HILGER et al. eine *kommunikativ-kritische* und hinterfragende Fähigkeit. Dazu gehört eben auch „das Aufdecken ideologisch gefärbter medialer Wirklichkeitsdarstellungen, die Einsicht in Eigengesetzlichkeiten der Medien [...]“⁵⁰⁶

HILGER et al. führen diese Ansätze noch aus und so umfasst Medienkompetenz für sie letztlich auch: technische Fertigkeiten, Medienästhetik, also Fähigkeit zur Wahrnehmung sowie die Fähigkeit symbolische, religiöse und transzendente Dimensionen in Medien zu analysieren. Kritische Bewertung, Selbststeuerungskompetenz gehören aber ebenso dazu wie die *ethische Kompetenz* der moralischen Urteilsfähigkeit zum Beispiel bei Datenschutz, Mediengewalt und Cyber-Mobbing. Gerade die ethische Kompetenz wird als Schlüsselqualifikation bzw. Schlüsselaufgabe für Schule und Religionsunterricht bezeichnet.⁵⁰⁷

Andreas BÜSCH formuliert ebenfalls notwendige Kompetenzen bzw. Herausforderungen für das kommunikative Handeln online. Vorbemerkend stellt er heraus, dass es von besonderer Bedeutung ist, dass ReligionslehrerInnen selbst Medienkompetenz besitzen und sie auf dem Laufenden halten, ansonsten scheint es nicht möglich Jugendliche in diesem Sinne zu begleiten. Die erste Herausforderung bzw. Kompetenz ist bei ihm „Wissen, was Sache ist“. Hier geht es besonders um das ständige Überprüfen von Einstellungen in Sozialen Netzwerken, von Updates, Apps etc. und die Kompetenz, daraufhin zu handeln um eventuellen Missbrauch vorzubeugen und ständigen Datenschutz mehr oder weniger zu gewährleisten. Danach folgt die sogenannte „Komplexitäts-Kompetenz“. Darunter versteht BÜSCH schlichtweg die Fähigkeit mit dem Anwachsen von Kanälen und deren Komplexität adäquat umgehen zu können. Als Beispiele nennt er die Frage nach dem geeigneten Weg der Kommunikation, z.B. für formale Angelegenheiten etc., bzw. das Wissen um die angemessenen „Codes“ in den verschiedenen Kanälen. Zudem gilt es, die Reichweite abzuschätzen und sich immer zu

⁵⁰⁴ HILGER et al., Religionsdidaktik 250.

⁵⁰⁵ Ebd. 249.

⁵⁰⁶ Ebd. 249.

⁵⁰⁷ Vgl. ebd. 250-251.

fragen, für wen die Nachricht, das Bild etc. jetzt tatsächlich verfügbar sein soll. Danach nennt er „Medialitätsbewusstsein“ als nötige Kompetenz. Hierzu gehört das Wissen um die Eigenheiten von computervermittelter Kommunikation wie Reichweite und Dauerhaftigkeit. Als viertes nennt er „Authentische Kommunikation“ als Kriterium, welche anschließend genauer behandelt werden soll. Zuletzt geht es bei BÜSCH um die „Gültigkeit verschiedener Codes“. Hierbei nennt er das „Dilemma zwischen dem systemeigenen ‚ethischen Code‘ und dem im System der Kommunikationsmedien vorherrschenden Code der Ökonomie bzw. Konsumorientierung“⁵⁰⁸, in dem Religionspädagogik steht.⁵⁰⁹

5.2.2 Authentizität als Medienkompetenz

DIE DEUTSCHEN BISCHÖFE beschreiben eine Ethik der digitalen Mediengesellschaft, welche abzielt auf „die Gestaltung gerechter und menschenwürdiger Lebensverhältnisse.“⁵¹⁰ Authentizität dient dabei als ethisches Leitkriterium und umfasst: Authentizität bei menschlicher Kommunikation, in der Ethik und Ästhetik des Bildes und auch in der Öffentlichkeit. Authentizität soll sowohl Wert und Würde von Menschen wahren, aber auch die Ehrlichkeit im menschlichen Umgang miteinander fördern. So bedeutet zum Beispiel die Authentizität von Bildern oder Texten, dass ihre Entstehungsbedingungen nicht verschleiert werden dürfen bzw. sie keinen Anspruch auf Abbildung der Wirklichkeit stellen können. Sie dürfen außerdem nicht „Eigenwert und Würde des Abgebildeten in Frage stellen oder gar zerstören.“⁵¹¹ Besonders im Internet, so DIE BISCHÖFE, ist Authentizität in (Selbst-)Darstellungen ein Problem. Bei einigen Formen von Cyber-Mobbing geht es genau um eine „Konstruktion fiktiver Authentizität.“⁵¹² Die Bischöfe sehen auch, dass Cyber-Mobbing und ähnliche Phänomene „gegen elementarste moralische Kategorien der Personenwürde verstoßen.“⁵¹³ Wichtig ist aber zu sehen, dass es bei Authentizität nicht darum geht, alles über mich und eventuell über meine Familie oder andere Menschen im Internet zu teilen. Authentizität als Medienkompetenz bedeutet also auch das richtige Abwägen von Informationen über meine Person im Internet.⁵¹⁴

HILGER et al. erwähnen, dass darauf geachtet werden soll, dass „keine gespaltenen Persönlichkeiten“ produziert werden, „die ein Medien-ich entwickelt haben, das ganz

⁵⁰⁸ BÜSCH, Kommunikation 174.

⁵⁰⁹ Vgl. BÜSCH, Andreas: Kommunikation im Hybridmedium.- in: KatBl 138 (2013), S. 170-175; [*in Folge*: BÜSCH, Kommunikation].

⁵¹⁰ DIE DEUTSCHEN BISCHÖFE, Virtualität 55.

⁵¹¹ Ebd. 41.

⁵¹² Ebd. 46.

⁵¹³ Ebd. 47.

⁵¹⁴ Vgl. BÜSCH, Kommunikation 174.

anders reagiert und andere Rollen wahrnimmt als in Wirklichkeit.“⁵¹⁵ Es geht hier wiederum um Authentizität.

Gefordert wird bei HILGER et al. ebenso wie bei den DEUTSCHEN BISCHÖFEN deshalb eine Medienkompetenz, die kritische Haltungen gegenüber Inszenierungen in der virtuellen Welt fördert und Jugendliche dazu ermächtigt, authentisch zu sein. „Die spielerische Auseinandersetzung und Formung der eigenen Identität entbindet nicht von der Verantwortung ein stabiles Selbst zu entwickeln, das die Rechte anderer Individuen respektiert und für sie eintritt.“⁵¹⁶

Auf eine Grundspannung in Zusammenhang mit Selbstpräsentation und Authentizität macht Christina ERNST aufmerksam. Sichtbarkeit und Entzogenheit gelten ihr zufolge als „gleichermaßen konstitutive Elemente von Selbstdarstellungen“⁵¹⁷, die besonders auch in der (protestantischen) Theologie als Merkmal personaler Gottesbeziehung herangezogen werden können. Dieses theologische Motiv⁵¹⁸ wendet sie auf Social Media an. Auch in Sozialen Netzwerken geht es immer wieder darum, Geheimnisse zu haben bzw. Dinge zu verschleiern und sich doch zu präsentieren. Dies regt nicht nur Neugierde an, sondern ermöglicht auch Kontrolle und Handlungsautonomie.⁵¹⁹ Jedoch ist zu beachten, dass es im Internet schwierig ist, diese Durchsicht zu behalten, besonders was Privates und Berufliches angeht. ERNST vertritt die These, dass „indem durch Social Media persönliche Sichtbarkeit erhöht und Möglichkeiten der Selbstdarstellung ausgeweitet werden, auch verstärkt das Bedürfnis nach Entzogenheit gegenüber den Blicken und der Wahrnehmung durch andere entstehen.“⁵²⁰ Eine theologische Reflexion dieser These steht aber noch aus.

Alexander FILIPOVIC spricht von „immense(n) Anforderung an die Fähigkeiten und Kompetenzen der Individuen.“ Für ihn sind „Identitätsbildung, Sozialisierung, Weltaneignung und –gestaltung [...] unhintergehbare intersubjektive Prozesse“, welche „abhängig von sozialen Settings als Bedingungen ihrer Möglichkeit“ sind.⁵²¹ Als entscheidendes Bildungsziel sieht er deshalb: „die eigene Vernetzung im Sinne der vernetzten sozialen Existenz und die eigene Rolle in den verschiedenen Netzwerken zu analysieren, zu verstehen und im Hinblick auf die Frage des guten Lebens zu evaluieren

⁵¹⁵ HILGER et al., Religionsdidaktik 249.

⁵¹⁶ DIE DEUTSCHEN BISCHÖFE, Virtualität 54.

⁵¹⁷ ERNST, Sichtbar entzogen 32.

⁵¹⁸ Theologisch wird dieses Motiv besonders am Gottesnamen JHWH entfaltet, wie auch an Jesus. Gott offenbart sich, bleibt aber dennoch entzogen. Vgl. hierzu ERNST, Sichtbar entzogen 43ff und BARTH, Karl: Die Kirchliche Dogmatik. Band 1: die Lehre vom Wort Gottes. Prolegomena zur Kirchlichen Dogmatik.- Halbbd. 1, München 1932 (KD I/1).

⁵¹⁹ ERNST, Sichtbar entzogen 40-41.

⁵²⁰ Ebd. 47.

⁵²¹ FILIPOVIC, Individualismus 169.

und entsprechend gestalten zu können [...].“⁵²² Medienkompetenz wird hier mit umfassender (Identitäts-)Bildung und dem Lernen von Reflexion verbunden.

Letztlich sollen Jugendliche auch darin begleitet werden „die Freiheit zu haben und zu nutzen, bestimmte Dinge nicht anzuschauen, wenn man erkennt, dass bestimmte Inhalte und Formen guten, gerechten und unversehrten Selbst-, Fremd- und Weltverhältnissen schaden können.“⁵²³ Besonders die Verantwortung darf hier nicht abgeschoben werden, weder von Eltern, Lehrenden noch von anderen Personen im Umfeld von Kindern und Jugendlichen.

Florian WOTTE hat SchülerInnen befragt nach Regeln im Umgang miteinander im Internet und ist zum dem Schluss gekommen, dass es sehr wohl Werte wie Würde, Freiheit, Fairness, Autonomie und Solidarität im Social Web gibt, welche in Kommentaren und Postings zum Ausdruck kommen. Daraus folgert er, dass besonders Facebook und Soziale Netzwerke auch einen Ort für ethisches Lernen eröffnen. „In einem Prozess, der positive wie auch negative Erfahrungen (beispielsweise Formen des Cybermobbings) verarbeitet, können die Mitglieder der Netzgemeinde eigene und auch gemeinsame Wertedimensionen erschließen.“⁵²⁴

5.2.3 Ästhetische Wahrnehmungsfähigkeit – Ästhetische Bildung

Auch ästhetisches Lernen kann einen Beitrag zur Medienkompetenz leisten. Wie im ersten Kapitel der Arbeit erwähnt, kommt es durch die neuen Medien zu einer Ästhetisierung des Alltagslebens.⁵²⁵ Aufgrund der Zunahme der visuellen Darstellungen im Cyberspace, Fernsehen etc., wird mittlerweile vom „iconic turn“ bzw. „pictorial turn“ in Differenz zum „linguistic turn“ gesprochen.⁵²⁶

Ästhetische Bildung selbst will „den Lernenden in seiner Leiblichkeit und Sinnlichkeit“ sehen und „seine Wahrnehmungsfähigkeit für die Vieldimensionalität von Wirklichkeit, eine kritische Infragestellung und Irritation von Wahrnehmungsgewohnheiten und religiöse Gestaltungs- und Urteilsfähigkeit“ fördern, sowie „darüber hinaus Vorstellungs- und Einbildungskräfte“⁵²⁷ anregen. Sie „zielt auf die Erweiterung und Übung von Wahrnehmungsmöglichkeiten und die Fähigkeit zur Wahrnehmungskritik.“⁵²⁸ Durch

⁵²² Ebd. 169.

⁵²³ Ebd. 48.

⁵²⁴ WOTTE, Florian: Generation Facebook.- in: KatBl 138 (2013), S. 160-163.

⁵²⁵ Dies wird vor allem ausgeführt bei: SCHULZE, Gerhard: Die Erlebnisgesellschaft: Kultursoziologie der Gegenwart.- Frankfurt am Main [u.a.], 2005.

⁵²⁶ Vgl. GÄRTNER, Claudia: Ästhetisches Lernen: eine Religionsdidaktik zur Christologie in der gymnasialen Oberstufe (= Religionspädagogik in pluraler Gesellschaft; 16).- Freiburg, Wien [u.a.] 2011; [in Folge: GÄRTNER, Lernen], 190. Der Begriff „iconic turn“ stammt von: BOEHM, G: Iconic Turn. Ein Brief, in: BELTING, H. (Hg.): Bilderfragen. Die Bildwissenschaft im Aufbruch, München 2007, 27-36, zit. nach GÄRTNER, Lernen 190.

⁵²⁷ HILGER et al., Religionsdidaktik 334-335.

⁵²⁸ Ebd. 335.

Anregung und Förderung dieser Kompetenz im Religionsunterricht könnte es u.a. auch zu einer neuen Welt- und Selbstwahrnehmung kommen, sowie zu mehr Aufmerksamkeit und Achtsamkeit. Diese lässt „das Vertraute wie das Fremde in seiner Differenz“ wahrnehmen und ermöglicht „so dem schnellen Konsumieren“ entzogen zu werden, das – so HILGER in Bezug auf WELSCH – „letztlich kontakt- und gefühllos gegenüber Welt und Leben“⁵²⁹ macht. In Bezug auf neue Medien und das im Laufe der Arbeit herausgestellte kurzfristige Betrachten von Dingen, aufgrund von Reizüberflutung und ständiger Erreichbarkeit, könnte im Religionsunterricht gebremst und kritisch betrachtet werden. GÄRTNER sieht für ästhetisch orientierten Religionsunterricht heute eine große Chance, gerade weil Jugendliche aufgrund intensiver Mediennutzung gewöhnt und auch sensibilisiert sind für visuelle, ästhetische Darstellungen. Dennoch fehlen „SchülerInnen häufig Erfahrungen mit originalen ästhetischen Objekten, vielmehr sind sie an Reproduktionen und virtuelle Repräsentationen sowie an eine äußerst schnelle Rezeption (bewegter) Bilder gewöhnt.“⁵³⁰ GÄRTNER folgert ähnlich wie HILGER: „Daher bietet die Begegnung mit ästhetischen Objekten im RU (Religionsunterricht, Anm. AL) Erfahrungen von Sinnlichkeit und Originalität, die angesichts der virtuellen Welten Kontrasterfahrungen ermöglichen.“⁵³¹ Gerade diese Erfahrungen von Kontrast und Differenz können religiöse Lernprozesse fördern.⁵³² Außerdem, so HILGER, kann durch Schulung der Sinneswahrnehmungen „das Ich vor Abschottung und Selbstbefangenheit“⁵³³ bewahrt werden.

„Solch ästhetisches Lernen eröffnet Zugänge zu religiösen Sehweisen auch der sinnlich erfahrbaren Wirklichkeit. Es ermöglicht eine sinnliche und damit tiefere Auseinandersetzung mit Sinn- und Glaubensfragen sowie ein neues Handeln und nimmt die ästhetische Dimension von Religion und Glauben in den Blick.“⁵³⁴

Die ästhetische Dimension der Welt soll nicht nur in Bezug auf Religion und Glauben untersucht werden, sondern auch im Blick auf Alltagsästhetik, wie sie sich besonders in der Selbstinszenierung in Medien zeigt. Den SchülerInnen kann hier bewusst gemacht werden, dass als ästhetisches Kriterium gilt: „Form und Inhalt müssen stimmen [...]“⁵³⁵ Religionsdidaktik, so GÄRTNER, kann zu „ästhetischem Verstehen, Bewerten und

⁵²⁹ Ebd. 338.

⁵³⁰ GÄRTNER, Lernen 196.

⁵³¹ Ebd. 196.

⁵³² Vgl. LEHNER-HARTMANN, Andrea: Religiöses Lernen. Subjektive Theorien von ReligionslehrerInnen.- Wien 2013 (im Druck); [in Folge: LEHNER-HARTMANN, Lernen].

⁵³³ HILGER et al., Religionsdidaktik 338.

⁵³⁴ Ebd. 334.

⁵³⁵ Ebd. 334; HILGER führt dies unter Rückgriff auf REILLY (2005) weiter: Aufgabe ist es „Jugendliche als ästhetische Subjekte mit eigenem Lebensstil wahrzunehmen und Wege zu suchen, wie das befreiende Potenzial des Evangeliums und der biblischen Tradition die Suche der jungen Menschen nach einer selbstbestimmten religiösen Identität inspirieren kann und wie die Sehnsucht ihres ästhetischen Alltags sich mit den biblischen Hoffnungsbildern verbinden lässt.“ HILGER et al., Religionsdidaktik 343.

Gestalten von und mit Medien befähigen⁵³⁶, weshalb sie eindeutig einen Beitrag zu Medienkompetenz leisten kann. Ebenso kann und soll darauf geachtet werden, dass Lernformen gefördert bzw. Kompetenzen vermittelt werden, die „auf ein lebenslanges Lernen vorbereiten.“⁵³⁷

Zur Ästhetik gehört auch eine Verlangsamung, denn um gut wahrzunehmen, muss man gut hinsehen, Stille schaffen und Unterbrechungen ermöglichen. Demnach kann auch folgendes zu Medienkompetenz zählen.

5.2.4 Abschalten, Innenschau und Unterbrechung

Aus religionspädagogischer Perspektive, insbesondere im Blick auf das Thema Cyber-Mobbing, wäre zu Medienkompetenz also auch das Abstand nehmen, Ausschalten, Unterbrechen und „Nicht jetzt“-sagen-können dazu zu zählen.⁵³⁸

„Bewusste Verlangsamung kann gerade angesichts der rasenden und zugleich stillstehenden Zeiterfahrung der Jugendlichen besondere Bedeutsamkeit erlangen. Denn sie macht dadurch u.a. Wahrnehmung explizit zum Thema und trägt somit zu einer Kultur des ‚sehenden Sehens‘ bei. Dadurch wird nicht nur Zeit anders erfahrbar, sondern es werden auch ästhetische Wahrnehmungsprozesse gestärkt.“⁵³⁹

Bei HILGER et al. wird darauf hingewiesen, dass es oftmals die Langeweile ist, die als Muße dient und als „schöpferische Langeweile“ gesehen werden kann, insofern sie eine „Sammlung im Inneren ermöglicht“.⁵⁴⁰ Zeiten der Stille, Pausen zur Unterbrechung oder Feste & Feiern können dabei einen bewussten Umgang mit Zeit im Religionsunterricht anregen.⁵⁴¹ Gerade der Begriff Unterbrechung begegnet im religiösen Kontext häufig, wie etwa bei Johann B. METZ, der in Unterbrechung die kürzeste Definition von Religion sieht. Dies korreliert mit dem kürzesten Namen von Bildung bei Ludwig A. PONGRATZ, was nicht eindrücklicher den Stellenwert von Unterbrechung deutlich machen könnte.⁵⁴²

Jugendliche brauchen oder nutzen das Internet und seine Kommunikations- und Informationsfunktion in Echtzeit und meist ohne Unterbrechung. Wie in der Arbeit angesprochen, herrscht ein Druck, sofort zu antworten und zu reagieren, wenn online

⁵³⁶ GÄRTNER, Lernen 197.

⁵³⁷ Ebd. 197.

⁵³⁸ Vgl. GROSSEGGER, Online-Welt 12: „Nicht jetzt!“ sagen als Aspekt von Medienkompetenz.“

⁵³⁹ GÄRTNER, Lernen 197.

⁵⁴⁰ HILGER et al., Religionsdidaktik 277.

⁵⁴¹ Vgl. HILGER et al., Religionsdidaktik 277-280.

⁵⁴² Vgl. METZ, Johann B.: Unterbrechungen. Theologisch-politische Perspektiven und Profile.- Gütersloh 1981, 86 und PONGRATZ, Ludwig A.: Unterbrechung. Studien zur kritischen Bildungstheorie.- Opladen 2013; zit. nach: LEHNER-HARTMANN, Lernen 34-37. „Pongratz (setzt, Anm. AL) mit ‚Unterbrechung‘ ein klares Statement für Bildung als Differenzenerfahrung. Zweifel, Brüche, Widerständigkeiten sind demnach in und durch Bildungsprozesse nicht zu vermeiden oder auszuräumen, sondern ihnen gilt es sich auszusetzen.“ Ebd. 35.

Anfragen kommen. Ständige Bestätigung wird von anderen erwartet und auch selbst gesucht. Darin sieht auch PLATOW ein Problem:

„Zudem bedingt das Internet eine Beschleunigung und Fremdsteuerung, sodass in der Folge das alter Ego heute ständig – auch im Moment des vermeintlichen Alleinseins – nach Bestätigung sucht. Die religiöse Gewissheit der unbedingten Annahme im passiven ‚so Sein‘ geht dabei verloren, da sie kaum noch erfahrbar ist.“⁵⁴³

Nun könnte es eine Aufgabe der Religionspädagogik sein, die Gewissheit der unbedingten Annahme Gottes zu fördern, besonders im Alter der Identitätssuche.

PLATOW formuliert als Metaebene im Umgang mit Cyberspace weiter „die Herausforderung, geistig und seelisch auch einmal offline zu gehen, abzuschalten und zu entschleunigen, menschliche Grenzen und das Menschsein in all seinen Dimensionen anzunehmen.“⁵⁴⁴ Gerade Kontemplation und Innenschau zu eigenen, inneren Bildern, können eine Verschiebung von fremdbestimmten hin zu persönlichen, inneren Werten, die nicht nach „Gefällt mir“-Angaben auf *Facebook* gebildet werden, bewirken.

5.2.5 Medien- und religionskritische Kompetenz

Eine kritische Nutzung und Betrachtung von Medien ist vonnöten, wie zuvor schon dargestellt, um Ideologien und das Abbilden falscher Wirklichkeiten zu erkennen. Dadurch, dass das Internet auch religiöse Bedürfnisse zu befriedigen sucht, gilt es „aufzuspüren, welche Funktionen mittels virtueller Angebote vom Internet übernommen werden“. So sollten, nach TROCHOLEPCZY, zum Beispiel im Religionsunterricht religiöse Ansprüche von Cyberspacevisionen betrachtet und kritisch hinterfragt werden.⁵⁴⁵ Jugendliche könnten also im Religionsunterricht befähigt werden, „zu erkennen, wo ihre religiösen Bedürfnisse (aus-)genutzt oder sogar pervertiert werden.“⁵⁴⁶ Wenn Religionspädagogik also auf die Lebenswelt von SchülerInnen bezogen ist und eine kritisch-reflexive Aufgabe hat, dann gilt dies nicht nur in Bezug auf Medienkritik, sondern auch im Sinne von Religionskritik.⁵⁴⁷ In Bezug auf das Thema Erlösung und Heilsversprechen im Internet, formuliert auch PLATOW einen religionspädagogischen Handlungsvorschlag:

„Sowohl in der Spiegelung der eigenen Person durch ein Internetprofil als auch durch das Eintauchen in eine virtuelle Welt mittels eines Avatars findet die christliche Verheißung ihre individuell ausgestaltete, präsentisch eingelöste Erfüllung in spezieller Kontinuität zur immanenten Welt. Der Diskontinuität und kategorialer Differenz zwischen Immanenz und Transzendenz, Mensch und Gott, Leben und ewigem Leben wird

⁵⁴³ PLATOW, iGod 339.

⁵⁴⁴ Ebd. 344.

⁵⁴⁵ Vgl. TROCHOLEPCZY, Heilsbotschaften 8.

⁵⁴⁶ PLATOW, iGod 337; 342.

⁵⁴⁷ Vgl. TROCHOLEPCZY, Heilsbotschaften 8.

dabei nur sehr bedingt Rechnung getragen. Stattdessen kommt es zu einer einseitigen Steigerung in der immanenten Welt positiv besetzter Werte, wie Reichtum, Schönheit, Jugend, Macht etc.“⁵⁴⁸

Gerade das Bewusstwerden der Diskontinuität dieser Kategorien kann Religionspädagogik und -unterricht leisten, oder zumindest dazu anregen.

5.3 Religiöses Lernen im und vom Cyberspace

Religionspädagogische Reflexionen angesichts von Gefahren im Internet in Bezug auf Kommunikation und angesichts von Heilsbotschaften in der Cyberwelt implizieren im weiteren Sinne auch die Frage nach Lernorten von Religion. Computer und das Internet können als virtuelle Lernumgebungen und religiöse Lernorte genutzt werden. Immerhin ist der Cyberspace ja als Raum zu definieren, an dem Menschen sich austauschen und virtuell zusammenleben. Religionspädagogische Überlegungen dazu, sind bereits bei einigen AutorInnen zu finden.⁵⁴⁹ BÜSCH zum Beispiel schreibt dazu:

„Sich den beschriebenen Herausforderungen zu stellen und sie als Chance zu begreifen bedeutet dagegen, Soziale Netzwerke (auch) als Lernort zu begreifen, an dem Lernende und Lehrende in vielerlei Hinsicht Personwerdung erfahren können: durch die Reflexion der eigenen Identität im Sinne der Wirkung der eigenen Person durch und mit Medien, des wechselseitigen Lernens und der Schaffung realer Teilhabechancen an wichtigen gesellschaftlichen Bereichen.“⁵⁵⁰

In Bezug auf Lernorte schreibt LEHNER-HARTMANN über sogenanntes experimentelles Lernen an „ver-rückten“, fremden Orten wie Gefängnissen, Krankenhäusern etc., an denen religiöses Lernen stattfinden kann. Dennoch kann m.E. hier auch der Cyberspace in Form von Internet oder Computerspiel dazu zählen, für den dann folgendes auch gültig wäre:

„Es gilt zu erkunden, wie Religion hier erscheint, wo sie aufblitzt und entdeckt werden kann, wie sie hier klingt und weniger, wozu sie benutzt werden kann. Als ein bewusstes Wahrnehmen, Hinschauen und Hingehen bedeutet experimentelles Lernen somit auch, eine Aufmerksamkeit für das Verborgene, Marginalisierte, Übersehene zu entwickeln. Religionsunterricht bringt dadurch ins Spiel, was am Bestehenden verborgen ist.“⁵⁵¹

⁵⁴⁸ PLATOW, iGod 340-341.

⁵⁴⁹ So entwirft zum Beispiel Michael WALTEMATHE eine spielorientierte Religionspädagogik, die religiöse Lernprozesse in und an Computerspielen ermöglichen soll. Vgl. dazu u.a.: WALTEMATHE, Michael: Computer-Welten und Religion: Aspekte angemessenen Computergebrauchs in religiösen Lernprozessen.- (Religionspädagogik in Forschung und Praxis, Band 2) Hamburg 2011; ENGLERT, Rudolf u.a. (Hg.): Gott googeln? Multimedia und Religion. (=Jahrbuch der Religionspädagogik 28).- Neukirchen-Vluyn 2012 und in: Katechetische Blätter, Zeitschrift für Religionsunterricht, Gemeindekatechese, Kirchliche Jugendarbeit: Social Media.- Heft 03/2013, Jg. 138.

⁵⁵⁰ BÜSCH, Kommunikation 175.

⁵⁵¹ LEHNER-HARTMANN, Lernen 126.

HILGER et al. schreiben besonders dem virtuellen Raum eine religiöse Qualität zu, gerade für Jugendliche, weil er „die Qualität der Übersteigerung“ besitzt, also eine Art Transzendierung ermöglicht und weil durch ihn der Alltag verlassen werden kann, ihn unterbricht, wo wieder das Thema der Unterbrechung, diesmal in einem anderen Sinne, auftaucht.⁵⁵²

5.4 Zusammenfassung und Ausblick

Aus den Erkenntnissen der Arbeit ergeben sich nun zusammengefasst folgende Reflexionen bzw. Denk- und Handlungsanstöße für die Religionspädagogik:

- Das Vermitteln von *Medienkompetenz* in seiner vielfältigen Ausgestaltung ist für *digital natives* ebenso wie für Erwachsene von enormer Wichtigkeit. Dazu gehört: Sachkompetenz zu Geräten und Mediensystem, medienkritische Fähigkeit zur Unterscheidung und Beurteilung, Handlungs- und Gestaltungscompetenz, sowie eine ethische Kompetenz zur Bewertung von Realität und Fiktion, Entscheidung über eigenes Nutzungsverhalten und Authentizität von Inhalten und Bildern.
- Authentizität soll als ethisches Leitkriterium eine bewusste Werteorientierung im Cyberspace schaffen. Authentisches Verhalten fördert das menschliche Personsein und bewahrt die Würde des Menschen. Jeder Inszenierung zum Trotz ermöglicht Wahrheit zu sich und zu anderen ein menschenwürdiges Leben. Auch in der Religionspädagogik kann Authentizität als Leitkriterium im realen wie im virtuellen Leben gelten und gefördert werden.
- Eine ästhetische Wahrnehmungsfähigkeit kann als ästhetische Bildung im Religionsunterricht eine neue Achtsamkeit gegenüber Inszenierungen, falschen Bildern oder auch Wahrnehmungsgewohnheiten schaffen. Es gilt zu beachten, dass Form und Inhalt zusammenstimmen müssen. Durch bewusstes Wahrnehmen kann eine Kontrasterfahrung entstehen, die (religiöse) Lernprozesse hervorrufen kann.
- Religionspädagogik kann zudem auf Gefahren im Internet, wie Cyber-Mobbing, aufmerksam machen. Dabei ist zu beachten, dass im Umgang mit Kindern und Jugendlichen digitale Medien nicht ausgeblendet oder „verteufelt“ werden. Kinder und Jugendliche dürfen im Cyberspace nicht alleine gelassen werden.
- Hier kann mit Übungen, wie sie zum Beispiel in den kurz vorgestellten Materialien „Surf Fair“ oder „Medienhelden“ zu finden sind, Medienkompetenz gefördert, aber ebenso die Identität und Mündigkeit von Einzelnen gestärkt werden.

⁵⁵² Vgl. HILGER et al., Religionsdidaktik 267-268.

- Damit einher geht die Kompetenz „Nicht jetzt!“ sagen zu können und sich nicht von Medien bestimmen zu lassen. Aus religionspädagogischer Sicht könnte hier Innenschau und Kontemplation als Gegenüber von ständiger Beschäftigung mit der Außenwelt fungieren. Zeiten der Stille, Unterbrechung oder auch bewusst angezielte Langeweile können Räume öffnen für Fantasie und Virtualität im Inneren des Menschen und so eine schöpferische Kraft bekommen.
- Eine zentrale Aufgabe der Religionspädagogik ist es, bewusst zu halten, dass der Mensch unvollkommen, sterblich und zerbrechlich ist und sich nicht durch die Vernetzung im Cyberspace zu etwas Göttlichem erhebt. Vollkommenheit ist eine Utopie, welche vom Menschen nicht auf Erden erreicht werden kann.
- Aus christlicher Perspektive kann Religionspädagogik außerdem darlegen, dass der Cyberspace, auch wenn ihm zum Teil religiöse Funktionen und göttliche Eigenschaften wie Allwissenheit, Unendlichkeit, Omnipräsenz etc. zugeschrieben werden, gerade nicht Gott ist, sondern von Menschen geschaffen wurde. Diskontinuität von Gott und Mensch, Immanenz und Transzendenz, Leben und ewiges Leben lassen sich daran deutlich machen. Eine Überhöhung des Cyberspace ist zudem kritisch zu hinterfragen: „Weiß ‚das Internet‘ wirklich alles?“ Pseudorealistische digitale Entwürfe sollen dabei als Weltflucht erkennbar werden.
- Religionspädagogik kann zu sozialem und solidarischem Handeln ermutigen, auch im Fall von Cyber-Mobbing: Zivilcourage und soziale Verantwortung können gelernt werden: Gewalt ist nicht cool, auch nicht im Internet. Sie ist sogar strafbar!
- Im Religionsunterricht kann an Prävention von Gewalt und Cyber-Mobbing generell mitgewirkt werden. Es kann zu Peer-Mediation angeregt oder andere Präventionsmaßnahmen ergriffen werden – wie dies in der Praxis von ReligionslehrerInnen bereits geschieht.
- Auf Seite der wissenschaftlichen Religionspädagogik gilt es vertiefter dazu zu forschen, wie digital natives aufwachsen und wo Gefahren und Probleme auftreten können, aber auch welche Chancen sich für religiöse Lernprozesse ergeben.

Virtuelle Welten sind nicht wegzureden, genauso wenig wie Cyber-Mobbing, dass immer in der Gefahr steht, nicht wahrgenommen zu werden, weil nicht sofort sichtbare Folgen auftreten und Taten in einem virtuellen Raum stattfinden. Da der Cyberspace aber längst in unserer Welt verankert ist, muss die Konzentration auf Medienkompetenz in all seinen Facetten liegen und in den Fragen: Wie muss (Religions-)Pädagogik in Zukunft aussehen, wenn sie die Zeichen der Zeit wahrnimmt? Wie werden sich digitale Medien weiterentwickeln und wie beeinflusst dies Sozialisation und Bildung? Wo müs-

sen wir kritisch hinterfragen und kritisch unsere Stimme erheben? Wo dürfen wir vertrauen und neue Medien als Hilfsmittel und Chancen annehmen?

So sei hier mit den Worten von Andreas BÜSCH geendet:

„Sich ihnen (den neuen Medien, Anm. AL) nicht zu stellen, hieße, wesentliche Begegnungsfelder nicht zu nutzen und für die Zielgruppe existenzielle Medienerfahrungen nicht thematisieren und sie in zentralen Punkten ihrer Identitätsentwicklung nicht unterstützen zu können. Sich den beschriebenen Herausforderungen zu stellen und sie als Chance zu begreifen bedeutet dagegen, Soziale Netzwerke (auch) als Lernort zu begreifen, an dem Lernende und Lehrende in vielerlei Hinsicht Personwerdung erfahren können: durch die Reflexion der eigenen Identität im Sinne der Wirkung der eigenen Person durch und mit Medien, des wechselseitigen Lernens und der Schaffung realer Teilhabechancen an wichtigen gesellschaftlichen Bereichen.“

6 BIBLIOGRAPHIE

- APPEL, Kurt: Apokalypse oder die Frage nach dem Wesen der Zeit - verbunden mit der Frage nach dem Ziel der Geschichte.- Verfügbar unter: <http://www.kurt-appel.at/content/site/de/forschung/article/33.html> [Zugriff am 3.3.2014]; [zit. APPEL, Apokalypse].
- BAACKE, Dieter: Zum Konzept und zur Operationalisierung von Medienkompetenz. Bielefeld 1998.- Verfügbar unter: http://www.produktive-medienarbeit.de/ressourcen/bibliothek/fachartikel/baacke_operationa-lisierung.shtml [Zugriff am 20.2.2014]; [zit. BAACKE, Konzept].
- Von BARLOEWEN, Constantin: Der Mensch im Cyberspace. Vom Verlust der Metaphysik und dem Aufbruch in den virtuellen Raum.- München 1998; [zit. BARLOEWEN, Mensch].
- BELSEY, Bill: Cyberbullying, 2008. Verfügbar unter: www.cyberbullying.org [Zugriff am: 11.4.2013].
- BÖHME, Hartmut: Zur Theologie der Telepräsenz.- in: HAGER, Frithjof (Hg.): KörperDenken. Aufgaben der historischen Anthropologie.- Berlin 1996, S. 237–249.- auch verfügbar unter: <http://www.culture.huberlin.de/hb/static/archiv/volltexte/pdf/Telepraesenz.pdf> [Zugriff am 10.2.2014]; [zit. BÖHME, Theologie].
- BRACKELMANN, Katja: Web 3.0: Einsatzmöglichkeiten und Potenziale des Web 3.0 für Mitarbeiter und Unternehmen.- Hamburg 2013; [zit. BRACKELMANN, Web 3.0].
- BURKHARDT, Sara (Hg.): Online_offline: Aufwachsen mit virtuellen Welten.- Seelze 2011; [zit. BURKHARDT, Online_offline].
- BÜSCH, Andreas: Kommunikation im Hybridmedium.- in: KatBl 138 (2013), S. 170-175; [zit. BÜSCH, Kommunikation].
- CRAIG, Alan B. / SHERMAN, William R. / WILL, Jeffrey D.: Developing Virtual Reality Applications: Foundations of Effective Design.- Burlington 2009.
- CAMPBELL, Marylin A.: Cyber bullying and young people: Treatment principles not simplistic advice, Queensland 2007. Verfügbar unter: <http://eprints.qut.edu.au/14903/1/14903.pdf> [Zugriff am 24.4.2013]; [zit. CAMPBELL, Cyber bullying].
- DAMBACH, Karl E.: Wenn Schüler im Internet mobben. Präventions- und Interventionsstrategien gegen Cyber-Bullying, München 2011; [zit. DAMBACH, Schüler].
- DIE DEUTSCHEN BISCHÖFE (Hg.): Virtualität und Inszenierung. Unterwegs in der digitalen Mediengesellschaft – ein medienethisches Impulspapier.- Bonn 2011; [zit. DIE DEUTSCHEN BISCHÖFE, Virtualität].
- DIE ZEIT (Hg.): Medienkunde.- Hamburg 2011; [zit. DIE ZEIT, Medienkunde].
- DÖRING, Nicola: Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen, Göttingen et al. ²2003; [zit. DÖRING, Sozialpsychologie].
- EBERSBACH, Anja / GLASER, Markus / HEIGL, Richard: Social Web.- Konstanz 2008; [zit. EBERSBACH et al., Social Web].

- EDUCATION GROUP: Oö Medien-Jugend-Studie 2013. Das Medienverhalten der der 11- bis 18-Jährigen.- Verfügbar unter: http://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/Innovation/News_Dateien/WEB_Zsf_Jugend-Medien-Studie.pdf [Zugriff am 12.2.2014]; [zit. EDUCATION GROUP, Oö Medien-Jugend-Studie].
- ERNST, Christina: Sichtbar entzogen. Medienwissenschaftliche und theologische Deutung von Selbstdarstellungspraktiken auf Facebook.- in: COSTANZA, Christina / ERNST, Christina (Hg.): Personen im Web 2.0. Kommunikationswissenschaftliche, ethische und anthropologische Zugänge zu einer Theologie der Social Media (=Edition Ethik 11).- Göttingen 2012, S. 32-47; [zit. ERNST, Sichtbar entzogen].
- FAWZI, Nayla: Cyber-Mobbing. Ursachen und Auswirkungen von Mobbing im Internet (=Internet Research 37).- Baden Baden 2009; [zit. FAWZI, Cyber-Mobbing].
- FILIPOVIC, Alexander: Individualismus – vernetzt.- in: KatBl 138 (2013), S. 164-169; [zit. FILIPOVIC, Individualismus].
- GARDNER, Howard / DAVIS, Katie: The app generation: How today's youth navigate identity, intimacy, and imagination in a digital world.- New Haven 2014; [zit. GARDNER / DAVIS, app generation].
- GÄRTNER, Claudia: Ästhetisches Lernen: eine Religionsdidaktik zur Christologie in der gymnasialen Oberstufe (= Religionspädagogik in pluraler Gesellschaft; 16).- Freiburg, Wien [u.a.] 2011; [zit. GÄRTNER, Lernen].
- GIBSON, William: Neuromancer.- München ¹⁰2000 (engl. 1984); [zit. GIBSON, Neuromancer].
- GRADINGER, Petra / STROHMEIER, Dagmar / SPIEL, Christiane: Traditional bullying and cyberbullying: Identification of risk groups for adjustment problems, in: Journal of Psychology 217, H. 4, 2009, S. 205-213.
- GRIMM, Petra / RHEIN, Stefanie / CLAUSEN-MURADIAN, Elisabeth: Gewalt im Web 2.0. Der Umgang Jugendlicher mit gewalthaltigen Inhalten und Cyber-Mobbing sowie die rechtliche Einordnung der Problematik.- Stuttgart 2008; [zit. GRIMM et al., Gewalt im Web 2.0].
- GRIMM, Petra: Gewalt und Cyber-Mobbing im Web 2.0. Schattenseiten der Vernetzung, in: Zeitschrift für Jugendschutz und Erziehung. Thema Jugend. Medienwelten die Erste. Nr. 3, 2009, S. 5-8; [zit. GRIMM, Gewalt].
- GROSSEGGER, Beate: Schöne neue Online-Welt. Die „Generation Facebook“ kommuniziert entgrenzt, mobil und in Echtzeit – wohin führt der Trend?- Institut für Jugendkulturforschung.- Wien 2013. Verfügbar unter: <http://jugendkultur.at/publikationen/online/> [Zugriff am 20. 12. 2013]; [zit. GROSSEGGER, Online-Welt].
- GÖRZING, Anke: Who bullies and who is bullied online?: a study of 9-16 year old internet users in 25 European countries.- 2011. Verfügbar unter: <http://eprints.lse.ac.uk/39601/> [Zugriff am 21. 4. 2013]; [zit. GÖRZING, Who bullies].
- GUMBRECHT, Hans Ulrich: Mobilmachung der Sehnsucht.- In: Cicero, 22. Jänner 2008. Verfügbar unter: <http://www.cicero.de/mobilmachung-der-sehnsucht/38453> [Zugriff am 1 .3. 2014]; [zit. GUMBRECHT, Mobilmachung].

- HAESE, Bernd-Michael: Hinter den Spiegeln - Kirche im virtuellen Zeitalter des Internet. (=Praktische Theologie heute, Bd. 81).- Stuttgart 2006; [zit. HAESE, Hinter den Spiegeln].
- HARBECK-PINGEL: Transzendenz II, Systematisch-theologisch.- in: TRE, Band XXXIII, Berlin, New York 2002, S. 771-775.
- HINDUJA, Sameer / PATCHIN, Justin W.: Bullying Beyond the Schoolyard: Preventing and Responding to Cyberbullying.- 2008; [zit. HINDUJA / PATCHIN, Bullying].
- HILGER, Georg / LEIMGRUBER, Stephan / ZIEBERTZ, Hans-Georg (Hg.): Religionsdidaktik: ein Leitfaden für Studium, Ausbildung und Beruf.- München, 2010; [zit. HILGER et al., Religionsdidaktik].
- HÜTHER, Gerald: Die Macht der virtuellen Bilder: neurobiologische Hintergründe von Veränderungen unserer Vorstellungskraft im Zeitalter digitaler Medien.- in: Internationale katholische Zeitschrift 40 (2011) 6, S. 533-542; [zit. HÜTHER, Macht].
- JÄGER, Reinhold S. / FISCHER, Uwe / RIEBEL, Julia: Mobbing bei Schülerinnen und Schülern in der Bundesrepublik Deutschland. Eine empirische Untersuchung auf der Grundlage einer Online Befragung.- 2007. Verfügbar unter: <http://www.zepf.uni-landau.de> [Zugriff am 15.12.2010].
- JELENSCHICK, Lauren A. / EICKHOFF, Jens C. / MORENO, Megan A.: „Facebook Depression?“ Social Networking Site Use and Depression in Older Adolescents.- in: Journal of Adolescent Health, Vol. 52, Issue 1, Jänner 2013. S. 128-130. Verfügbar unter: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1054139X12002091> [Zugriff am 4.3.2014].
- KATZER, Catarina: Cyber-Mobbing: Wenn das Internet zur Waffe wird.- Köln 2014; [zit. KATZER, Cyber-Mobbing].
- KATZER, Catarina: Cyberbullying in Germany: What has been done and what is going on, in: Special Issue of Journal of Psychology 217, H. 4, 2009, S. 222-223.
- KATZER, Catarina / FECHTENHAUER, Detlef: Cyberbullying: Aggression und sexuelle Viktimisierung aus Forschung und Praxis.- Göttingen 2007; [zit. KATZER / FECHTENHAUER, Cyberbullying].
- KNOP, Julia: Virtuelle Welten – neue Medien. Erkundungsgänge.- In: Internationale katholische Zeitschrift 40 (2011), S. 505-513; [zit. KNOP, Virtuelle Welten].
- KOWALSKI, Robin M. / LIMBER, Susan P. / AGATSTON, Patricia W.: Cyberbullying: bullying in the digital age.- 2. ed., Malden, Mass [u.a.] 2012; [zit. KOWALSKI et al., Cyberbullying].
- LANGLOTZ, Tobias / MOOSLECHNER, Stefan / ZOLLMANN, Stefanie et al.: Sketching up the world: in situ authoring for mobile Augmented Reality.- London 2011.
- LEHNER-HARTMANN, Andrea: Religiöses Lernen. Subjektive Theorien von ReligionslehrerInnen.- Wien 2013 (im Druck); [zit. LEHNER-HARTMANN, Lernen].
- LÉVY, Steven: Die kollektive Intelligenz. Eine Anthropologie des Cyberspace.- Mannheim 1997.
- LEYMANN, Heinz: Mobbing. Psychoterror am Arbeitsplatz und wie man sich dagegen wehren kann.- Reinbek bei Hamburg 2002.

- LIVINGSTONE, Sonia: Contextualising cyberbullying.- Verfügbar unter: <http://www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/Presentations/EUKidsOnlinecyberbullyingpptforCOST,June2012.pdf> [Zugriff am 24.4. 2013]; [zit. LIVINGSTONE, contextualising].
- LIVINGSTONE, Sonia / HADDON, Leslie: Risiken & Sicherheit im Internet Befunde einer empirischen Untersuchung zur Onlinenutzung von Kindern und Jugendlichen. [Eine Untersuchung des Forschungsverbundes *EU Kids Online*, London School of Economics and Political Science, LSE].- London 2011. Verfügbar unter: [http://www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20II%20\(2009-11\)/EUKidsExecSummary/AustriaExecSum.pdf](http://www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20II%20(2009-11)/EUKidsExecSummary/AustriaExecSum.pdf) [Zugriff am 1.5.2013]; [zit. LIVINGSTONE / HADDON, Risiken].
- MASON, Kimberly L.: Cyberbullying: A preliminary assessment for school personnel.- in: *Psychology in the Schools* 45, H. 4, 2008, S. 323-348. Verfügbar unter: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/pits.20301/pdf> [Zugriff am 24.4.2013]; [zit. MASON, Cyberbullying].
- MCLUHAN, Marshall: Die magischen Kanäle. Understanding Media [aus dem Engl. von Meinrad Amann].- Dresden ²1995.
- MEDIENPÄDAGOGISCHER FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST: Jim Studie 2012, Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland.- Stuttgart 2012. Verfügbar unter: <http://www.mpfs.de/?id=527> [Zugriff am 30.3.2013]; [zit. MPFS, Jim Studie 2012].
- MEDIENPÄDAGOGISCHER FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST: Jim Studie 2013, Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland, Stuttgart 2013. Verfügbar unter: <http://www.mpfs.de/index.php?id=613> [Zugriff am 2.1.2014]; [zit. MPFS, Jim Studie 2013].
- MEDIENPÄDAGOGISCHER FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST: Kim Studie 2012, Kinder + Medien + Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland.- Stuttgart 2013. Verfügbar unter: http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf12/KIM_2012.pdf [Zugriff am 2.1.2014]; [zit. MPFS, Kim Studie 2012].
- MEHLER-BICHER, Anett / REISS, Michael / STEIGE, Lothar: Augmented Reality: Theorie und Praxis.- Mainz 2010.
- MISOCH, Sabina: Online-Kommunikation.- Konstanz 2006; [zit. MISOCH, Online].
- MISOCH, Sabina (Interview von Reinhardt, Susie): Offline und online – das sind für Jugendliche keine getrennten Welten.- in: *Psychologie Heute*, 41. Jahrgang, H. 3, März 2014, S. 34-35; [zit. MISOCH, Offline].
- MUTSCHLER, Hans-Dieter: Vom religiösen Fundament der modernen Technik.- 1998. Verfügbar unter: http://www.forum-grenzfragen.de/downloads/mutschler_religioesesfundament.pdf [Zugriff am 20.2.2014]; [zit. MUTSCHLER, Fundament].
- MÜHLBAUER, Christian: Was ist Snapchat?.- Version vom 14.01.2014. Verfügbar unter: <http://www.techfacts.de/ratgeber/was-ist-snapchat> [Zugriff am 23.2.2014].
- MÜLLER, Klaus: Endlich unsterblich. Zwischen Körperkult und Cyberworld.- Kevelaer 2011; [zit. MÜLLER, Endlich unsterblich].

- N24: Virtuelle Realität zum Greifen nah So sieht die Zukunft des Gamings aus.- 17.01.2014.- Verfügbar unter: <http://www.n24.de/n24/Nachrichten/Netzwelt/d/4142354/so-sieht-die-zukunft-des-gamings-aus.html> [Zugriff am 1.3.2014].
- OLWEUS, Dan: Gewalt in der Schule. Was Lehrer und Eltern wissen sollten – und tun können.- Bern u. a. ²1996.
- ÖSTERREICHISCHES INSTITUT FÜR ANGEWANDTE TELEKOMMUNIKATION: ÖIAT: Safer Internet Day 2010. Aktuelle Studie: Jugendliche gehen im Web zu freizügig mit Daten um.- Wien 2010. Verfügbar unter: [http://oiat.at/index.php?id=433&tx_ttnews\[tt_news\]=99&tx_ttnews\[backPid\]=404&cHash=1f517e6f0f](http://oiat.at/index.php?id=433&tx_ttnews[tt_news]=99&tx_ttnews[backPid]=404&cHash=1f517e6f0f) [Zugriff am: 02.03.2013].
- ÖSTERREICHISCHES INSTITUT FÜR ANGEWANDTE TELEKOMMUNIKATION (ÖIAT): Ch@dvice – Handbuch für Pädagog/innen: Sex und Gewalt in digitalen Medien, Prävention, Hilfe & Beratung.- Wien 2012; [zit. ÖIAT, Ch@dvice].
- PATCHIN, Justin W. / HINDUJA, Sameer: Bullies Move Beyond the Schoolyard: A Preliminary Look at Cyberbullying.- in: Youth Violence and Juvenile Justice 4, H. 2, 2006, S. 148-169. Verfügbar unter: <http://yvj.sagepub.com/content/4/2/148.full.pdf+html> [Zugriff am 24.4.2013]; [zit. PATCHIN / HINDUJA, Bullies].
- PAUS-HASEBRINK, Ingrid / ORTNER, Christina: Online-Risiken und -Chancen für Kinder und Jugendliche: Österreich im europäischen Vergleich Bericht zum österreichischen EU Kids Online-Projekt.- Salzburg 2008; Verfügbar unter: <http://www.bmukk.gv.at/medienpool/17370/eukidsonlineabschlussbericht.pdf> [Zugriff am 28.12.2013]; [zit. PAUS-HASEBRINK / ORTNER, Online-Risiken].
- PERREN, Sonja: Entwicklungsprobleme im Autonomisierungsprozess: Moderne Freiheiten und ihre potentiellen Risiken im Jugendalter.- in: ALBISSER, Stefan / BIERI BUSCHOR, Christine (Hg.): Sozialisation und Entwicklungsaufgaben Heranwachsender. Bd. 1. Professionswissen für Lehrerinnen und Lehrer, Baltmannsweiler 2011, S. 183-202; [zit. PERREN, Entwicklungsprobleme].
- PIESCHL, Stephanie / PORSCH, Torsten: Schluss mit Cybermobbing! Das Trainings- und Präventionsprogramm „Surf-Fair“; mit Film und Materialien auf DVD.- Weinheim [u.a.] 2012; [zit. PIESCHL / PORSCH, Schluss].
- PLATOW, Birte: iGod - zum Verhältnis von Religion und Internet aus religionspädagogischer Perspektive.- In: Zeitschrift für Pädagogik und Theologie 64 (2012) 4, S. 334-346; [zit. PLATOW, iGod].
- REINDERS, Angela M. T.: Zugänge und Analysen zur religiösen Dimension des Cyberspace.- Münster 2006 (Literatur - Medien - Religion; 16); [zit. REINDERS, Zugänge].
- REINHARDT, Susie: Generation App: Ständig verbunden und doch einsam?.- in: Psychologie Heute, 41. Jahrgang, H. 3, März 2014, S. 30-33; [zit. REINHARDT, Generation App].
- RICHARD, Birgit / GRÜNWALD, Jan / RECHT, Marcus: Happy Slapping und visuelles Mobbing.- Frankfurt 2006. Verfügbar unter: http://web.uni-frankfurt.de/fb09/kunstpaeid/indexweb/down/abst.happy_slapping.pdf [Zugriff am 20.03.2013].
- RIEBEL, Julia: Spotten, Schimpfen, Schlagen ...: Gewalt unter Schülern – Bullying und Cyberbullying.- Landau 2008.

- RIEBEL, Julia / JÄGER, Reinhold S.: Klassifikation von Cyberbullying. Eine empirische Untersuchung zu einem Kategoriensystem für die Spielarten virtueller Gewalt, in: Diskurs Kindheits- und Jugendforschung, Heft 2-2009, S. 233-240; [zit. RIEBEL / JÄGER, Klassifikation].
- ROEBBEN, Bert: Religionspädagogik der Hoffnung: Grundlinien religiöser Bildung in der Spätmoderne (=Forum Theologie und Pädagogik, 19).- Berlin, Münster ²2011.
- SAFERINTERNET.AT / ÖSTERREICHISCHES INSTITUT FÜR ANGEWANDTE TELEKOMMUNIKATION: Aktiv gegen Cyber-Mobbing. Vorbeugen – Erkennen – Handeln.- Wien 2009. Verfügbar: http://www.saferinternet.at/fileadmin/files/Materialien_09_2009/Aktiv_gegen_Cyber_Mobbing.pdf [Zugriff am 10.1.2013]; [zit. ÖIAT (2009), Cyber-Mobbing]
- SAFERINTERNET.AT / ÖSTERREICHISCHES INSTITUT FÜR ANGEWANDTE TELEKOMMUNIKATION: Aktiv gegen Cyber-Mobbing. Vorbeugen – Erkennen – Handeln.- Wien 2011. Verfügbar unter: http://www.saferinternet.at/uploads/tx_simaterials/Schulmaterial_Aktiv_gegen_Cyber_Mobbing.pdf [Zugriff am 28.03.2013]; [zit. ÖIAT (2011), Cyber-Mobbing].
- ŞAHİN, Mustafa: An investigation into the efficiency of empathy training program on preventing bullying in primary schools.- in: Children and Youth Services Review, 2012, Vol.34(7), S. 1325-1330.
- SCHNEIDER, Christoph / KATZER, Catarina, für das Bündnis gegen Cybermobbing e.V.: Cyberlife – Spannungsfeld zwischen Faszination und Gefahr. Cybermobbing bei Schülerinnen und Schülern. Eine empirische Bestandsaufnahme bei Eltern, Lehrkräften und Schülern/innen in Deutschland.- Karlsruhe 2013. Verfügbar unter: <http://www.buendnis-gegen-cybermobbing.de/Studie/> [Zugriff am 10.3.2014]; [zit. SCHNEIDER / KATZER, Cyberlife].
- SCHORB, Bernd / WAGNER, Ulrike: Medienkompetenz: Befähigung zur souveränen Lebensführung in einer mediatisierten Gesellschaft.- in: BUNDESMINISTERIUM FÜR FAMILIE, SENIOREN, FRAUEN UND JUGEND: Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche Eine Bestandsaufnahme.- 2013. Verfügbar unter: <http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationen.did=199436.html> [Zugriff am 16.3.2014].
- SCHUMANN, Stefan: Theorien und Technologien des Cyberspace. Im Kontext chiliastisch-utopischer Tendenzen der Neuzeit.- Wien 2012; [zit. SCHUMANN, Theorien].
- SCHULTZE-KRUMBHOLZ, Anja / ZAGORSCAK, Pavle / SCHEITHAUER, Herbert: Medienhelden. Unterrichtsmanual zur Förderung von Medienkompetenz und Prävention von Cybermobbing; mit zahlreichen Vorlagen und Arbeitsblättern auf CD-ROM.- München [u.a.] 2012; [zit. SCHULTZE-KRUMBHOLZ et al., Medienhelden].
- SCHULZE, Gerhard: Die Erlebnisgesellschaft: Kultursoziologie der Gegenwart.- Frankfurt am Main [u.a.], ²2005.
- SCHÜSSLER, Werner: Transzendenz I, Philosophisch.- in: TRE, Band XXXIII, Berlin, New York 2002, S. 768-771.

- SCHWARZBAUER, Christian: Grundlagen Virtual Reality. Definition des Begriffs Virtual Reality.- Verfügbar unter: <http://www.dma.ufg.ac.at/app/link/Grundlagen%3AAllgemeine/module/13975> Zuletzt bearbeitet am 12.05.2008 [Zugriff am 4.2.2014].
- SIMOJOKI, Henrik: Religionsunterricht 2.0? Die digitale Revolution als Schlüsselherausforderung einer der Zukunft verpflichteten Religionspädagogik.- in: RUPP, Hartmut / HERMANN, Stefan: Religionsunterricht 2020. Diagnosen – Prognosen – Empfehlungen. Stuttgart 2013, S. 167-178; [zit. SIMOJOKI, Religionsunterricht 2.0].
- SMITH, Peter K. / MAHDAVI, Jess / CARVALHO, Manuel / TIPPETT, Neil: An investigation into cyberbullying, its forms, awareness and impact, and the relationship between age and gender in cyberbullying.- Verfügbar unter: <https://www.education.gov.uk/publications/eOrderingDownload/RBX03-06.pdf> [Zugriff am 25.4.2013].
- SMITH, Peter K. / MAHDAVI, Jess / CARVALHO, Manuel et al.: Cyberbullying: it nature and impact in secondary school pupils.- in: Journal of Child Psychology and Psychiatry 49(4), 2008, S. 376-385. Verfügbar unter: <http://www.gold.ac.uk/media/SmithJCPP.pdf> [Zugriff am 24.4.2013].
- SPRINGER, Axel: 13,7 Millionen Whatsapp-Nutzer in Deutschland.- 2013. Verfügbar unter: <http://www.welt.de/wirtschaft/webwelt/article116322676/13-7-Millionen-Whatsapp-Nutzer-in-Deutschland.html> [Zugriff am 18.5.2013].
- STATISTIK AUSTRIA: IKT-Einsatz in Haushalten 2013.- Verfügbar unter: http://www.statistik.at/web_de/statistiken/informationsgesellschaft/ikt-einsatz_in_haushalten/index.html [Zugriff am 12.2.2014]; [zit. STATISTIK AUSTRIA, IKT-Einsatz].
- STATISTIK AUSTRIA: Personen mit Internetnutzung in den letzten drei Monaten für folgende private Zwecke 2013.- Verfügbar unter: http://www.statistik.at/web_de/statistiken/informationsgesellschaft/ikt-einsatz_in_haushalten/024571.html [Zugriff am 12.2.2014]; [zit. STATISTIK AUSTRIA, Personen].
- STEPHAN, René: Cyber-Bullying in sozialen Netzwerken: Maßnahmen gegen Cyber-Bullying am Beispiel von schülerVZ, Boizenburg 2010; [zit. STEPHAN, Cyber-Bullying].
- TROCHOLEPCZY, Bernd: Die Heilsbotschaften der Cyberwelt. Zur medienkritischen Funktion der Religionspädagogik.- in: Religionsunterrichte, 36. Jg. (2008) H. 1/ März, Mainz 2008, S. 6-9.- Verfügbar unter: http://www.bistummainz.de/bistum/bistum/ordinariat/dezernate/dezernat_4/bildungsangebote/ru_heute/RU_heute08.html [Zugriff am 15.3.2014]; [zit. TROCHOLEPCZY, Heilsotschaften].
- TOKUNAGA, Robert S.: Following you home from school: A critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization.- in: Computers in Human Behavior 26, 2010, S. 277-287. Verfügbar unter: http://icbtt.arizona.edu/sites/default/files/tokunaga_r_cyberbullying.pdf [Zugriff am 24.4.2013]; [zit. TOKUNAGA, Following you home].
- T-ONLINE.DE, dpa: Das sind die heißen Technik-Trends in diesem Jahr. Blick nach vorne, vom 04.01.2014, 11:07 Uhr.- Verfügbar unter: http://www.t-online.de/computer/hardware/id_66806902/technik-trends-fuer-das-jahr-2014.html [Zugriff am 23.2.2014].

- UTSCH, Michael: Psychodesign – Chancen und Gefahren virtueller Realitäten.- in: GUTMANN, H.-M., GUTWALD, C. (Hg.): Religiöse Wellness - Seelenheil heute.- Paderborn 2005, S. 177-190. Verfügbar unter: http://www.ekd.de/ezw/dateien/EZW_Utsch_Psychodesign_Chancen_und_Gefahren_virtueller_Realitaeten.pdf [Zugriff am 25.1.2014]; [zit. UTSCH, Psychodesign].
- WEBSTER, Chris: What is cyberbullying?. Verfügbar unter: <http://www.cyberbullying.info/whatis/whatis.php> [Zugriff am 20.3.2013].
- WEITZMANN, John Hendrik: Cyber-Mobbing.- Verfügbar unter: <http://www.klicksafe.de/themen/downloaden/urheberrecht/irights/cyber-mobbing/> [Zugriff am 21.4.2013]; [zit. WEITZMANN, Cyber-Mobbing].
- WILLARD, Nancy E.: Cyberbullying and Cyberthreats. Responding to the Challenge of Online Social Aggression, Threats, and Distress.- Champaign 2007; [zit. WILLARD, Cyberbullying]; [zit. WILLARD, Cyberbullying].
- WOTTE, Florian: Generation Facebook.- in: KatBl 138 (2013), S. 160-163.
- WÖRTER, Matthias: Realiter! Virtualiter! Oder: Was haben digitale Welten mit dem Abendmahl zu tun? Vier Thesen zu einer Religionspädagogik der virtuellen Welten.- in: Reli, 4/2012, S. 29-32; [zit. WÖRTER, Realiter].
- YOUTUBE: Clip zum Safer Internet Day-Song 2013 von Saferinternetat.- 2013. Verfügbar unter: <http://youtu.be/12uVge7AHsw> [Zugriff am 25.4.2013].
- ZEIT ONLINE (Hg.): Datenleck. Hacker entblößen 4,6 Millionen Snapchat-Nutzer, von Marin MAJICA.- 2. Januar 2014. Verfügbar unter: <http://www.zeit.de/digital/datenschutz/2014-01/snapchat-hack/komplettansicht> [Zugriff am 25.3.2014].

7 ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Hinweis: Ich habe mich bemüht, sämtliche Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen und ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit eingeholt. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.

Abbildung 1: Realitäts-Virtualitäts-Kontinuum nach MILGRAM. Quelle: MEHLER-BICHER / REISS / STEIGE, Augmented Reality 10.....	17
Abbildung 2: Sphären der Virtualität. Quelle: HAESE, Hinter den Spiegeln 173.	32
Abbildung 3: „Social Web“ Landkarte. Quelle: BARD, Mirna: http://www.mirnabard.com/wp-content/uploads/2010/02/TheSocialWeb1.jpg [Zugriff am: 1.05.2013].	44
Abbildung 4: Die wichtigsten Apps auf dem Smartphone 2013. Quelle: MPFS, Jim Studie 2013 54.....	48
Abbildung 5: Theorien der computervermittelten Kommunikation im Überblick. Quelle: DÖRING, Kommunikation 371.	51
Abbildung 6: Jugendliche Smartphone-Besitzer 2011 – 2013. Quelle: MPFS, Jim Studie 2013 51.....	53
Abbildung 7: Welche Daten hinterlegen Jugendliche im Internet – Vergleich 2011, 2012, 2013. Quelle: MPFS, Jim Studie 2013 42.....	55
Abbildung 8: Chancen und Risiken im Social Web. Quelle: LIVINGSTONE / HADDON 2009, what do we know, 18.	61
Abbildung 9: Besonderheiten von Cyber-Mobbing. Quelle: KATZER, Cybermobbing 61.....	72
Abbildung 10: Kanäle von Cyber-Mobbing / Quelle: FAWZI, Cyber-Mobbing 36.	74
Abbildung 11: Was ist ein Shitstorm? Quelle: KATZER, Cybermobbing 2.	78
Abbildung 12: Inhaltliche Ausprägungen von Cyber-Bullying. Quelle: eigene Darstellung nach STEPHAN, Cyber-Bullying 21; FAWI, Cyber-Mobbing 39 und WILLARD, Cyberbullying 5-11. 79	
Abbildung 13: Europäische Statistik von 2010 zu Mobbing offline und offline im Ländervergleich. Quelle: LIVINGSTONE, contextualising 11.	82
Abbildung 14: Gibt es jemanden in Deinem Bekanntenkreis, der schon mal im Internet fertig gemacht wurde? Quelle: MPFS, Jim Studie 2013 44.....	83
Abbildung 15: Fälle von Cybermobbing- Statistik. Quelle: SCHNEIDER / KATZER, Cyberlife 94.	84
Abbildung 16: Häufigkeit von Happy-Slapping unter Jugendlichen. Quelle: MPFS, Jim Studie 2012 60.....	85

Abbildung 17: Zusammenhang zwischen traditionellem Mobbing und Cybermobbing. Quelle: KOWALSKI et al., Cyberbullying 108.	87
Abbildung 18: Motive der Cyber-MobbingtäterInnen. Quelle: SCHNEIDER / KATZER, Cyberlife 100.	89
Abbildung 19: Persönliche Auswirkungen von Cyber-Mobbing. Quelle: SCHNEIDER / KATZER, Cyberlife 101.	91
Abbildung 20: Antwort von Kindern auf Cyber-Mobbing. Quelle: GÖRZING, who bullies 6. ...	94
Abbildung 21: Wie wird mit Cyber-Mobbing umgegangen? Quelle: LIVINGSTONE, contextualising cyberbullying 12.	94
Abbildung 22: Umgang mit Cyber-Mobbing. Quelle: SCHNEIDER / KATZER, Cyberlife 102. ...	95
Abbildung 23: Das Internet und die Kontrolle der Eltern. Quelle: SCHNEIDER / KATZER, Cyberlife 24.	99
Abbildung 24: Karikatur von P. STEINER, Quelle: The New Yorker Collection, 1993; <i>cartoonbank.com</i>	100
Abbildung 25: Beispiel für eine Schulvereinbarung gegen Cyber-Mobbing. Quelle: ÖIAT: Cyber-Mobbing 17.	103
Abbildung 26: Was Schulen konkret gegen Cybermobbing tun können. Quelle: KATZER, Cybermobbing 188.	104

8 ABSTRACT

Die vorliegende Arbeit stellt theologische, (religions-)pädagogische sowie soziologische Reflexionen zum Cyberspace, als neuen, virtuellen Wirklichkeitsraum, an. Aufgrund einer vermehrten Internetnutzung werden die virtuellen Orte in der digitalen Welt, zu wirklichen Aufenthaltsorten von Menschen. Online und Offline sind besonders für „digital natives“ – also Kinder und Jugendliche, die mit digitalen Medien aufgewachsen sind – kein Gegensatz mehr, sondern bilden gemeinsam ihre Wirklichkeitsräume. Untersucht werden, neben dieser „Realitätswerdung“ von virtuellen Räumen, insbesondere die Veränderungen, die mit dem Leben im Cyberspace für uns Menschen aufgekommen sind. Dabei wird auch aufgezeigt, wie unterschiedlich das Leben im Cyberspace zu beurteilen ist: Von unglaublicher Faszination, die zu Überhöhung und Heilsutopien führt und ganz praktischen Vorteilen auf der einen Seite, gelangt man zu Gefahren, wie vermehrte Gewalt im Internet, auf der anderen Seite. Speziell das Phänomen Cyber-Mobbing unter Kindern und Jugendlichen wird in der Arbeit, als Beispiel einer Gefahr im Internet, genauer betrachtet. Dabei soll klar werden, dass das Internet –und digitale Medien – uns alle vor neue Herausforderungen stellt, die sich auf alle Teile der Gesellschaft ausbreiten. Präventionsmaterialien, -maßnahmen und religionspädagogische Überlegungen, sollen deshalb am Ende der Arbeit über Handlungsmöglichkeiten nachdenken.

The present master's thesis presents theological, pedagogical and sociological reflections on cyberspace as a new virtual reality space. Due to the increased use of the internet, the virtual places in the digital world become the real location where people spend their time. Particularly for "digital natives" - children and young people who have grown up with digital media - online and offline are no more distinct concepts, but together form the realm where their reality takes place. This study examines, in addition to these "reality-creating" virtual spaces, particularly the changes this life in cyberspace has brought about. In doing so, it also highlights how living in cyberspace must be assessed carefully in its various aspects: From the incredible fascination that leads to exaggeration, utopias of salvation and very practical advantages on the one hand, to its dangers, such as increased violence on the internet, on the other hand. In particular, the phenomenon of cyber bullying among children and adolescents, as an example of dangers on the internet, is more closely analyzed in this dissertation. With this, it should be realized that the internet – and digital media – confronts us all with new challenges affecting all parts of society. It is for these reasons that this study elaborates on materials and measures for prevention as well as religious education reflections at the end of work to think about future action in that regard.

9 LEBENS LAUF

- Name:** **Andrea Lentner** (geb. Kühmayer)
aus Klein-Mariazell (Gemeinde Altenmarkt/Triesting)
- Staatsbürgerschaft:** Österreich
- Ausbildung:**
- 2012-2014 **Masterstudium katholische Religionspädagogik**
 - 2012-2014: **Studium am Diözesankonservatorium für Kirchenmusik** in Wien, mit dem Ausbildungszweig „*Neues Geistliches Lied*“
 - 2008 – 2/2012: Universität Wien: Abschluss **Bachelorstudium katholische Religionspädagogik**
 - **Matura** mit ausgezeichnetem Erfolg: 2003-2008 Höhere Lehranstalt für Wirtschaftliche Berufe in Türnitz (NÖ) mit Ausbildungsschwerpunkt Kulturtouristik.
- Praktika:**
- **wissenschaftliche Projektmitarbeiterin** von Oktober 2012-Februar 2014: am Institut für praktische Theologie, Universität Wien (Gewaltpräventionsprojekt)
 - **Pfarrpraktikum** in der Pfarre St. Nepomuk von Februar - Oktober 2012
 - Diverse Feriapraktika und Auslandsaufenthalte im Sommer
- Sonstiges:** seit 2007 **Pfarrgemeinderätin** in Klein-Mariazell mit den Fachbereichen: Liturgie, Jugendarbeit und Schöpfungsverantwortung