

Cybermobbing als Massenphänomen und die Rolle der Peers

3 Thesen zum Cybermobbing

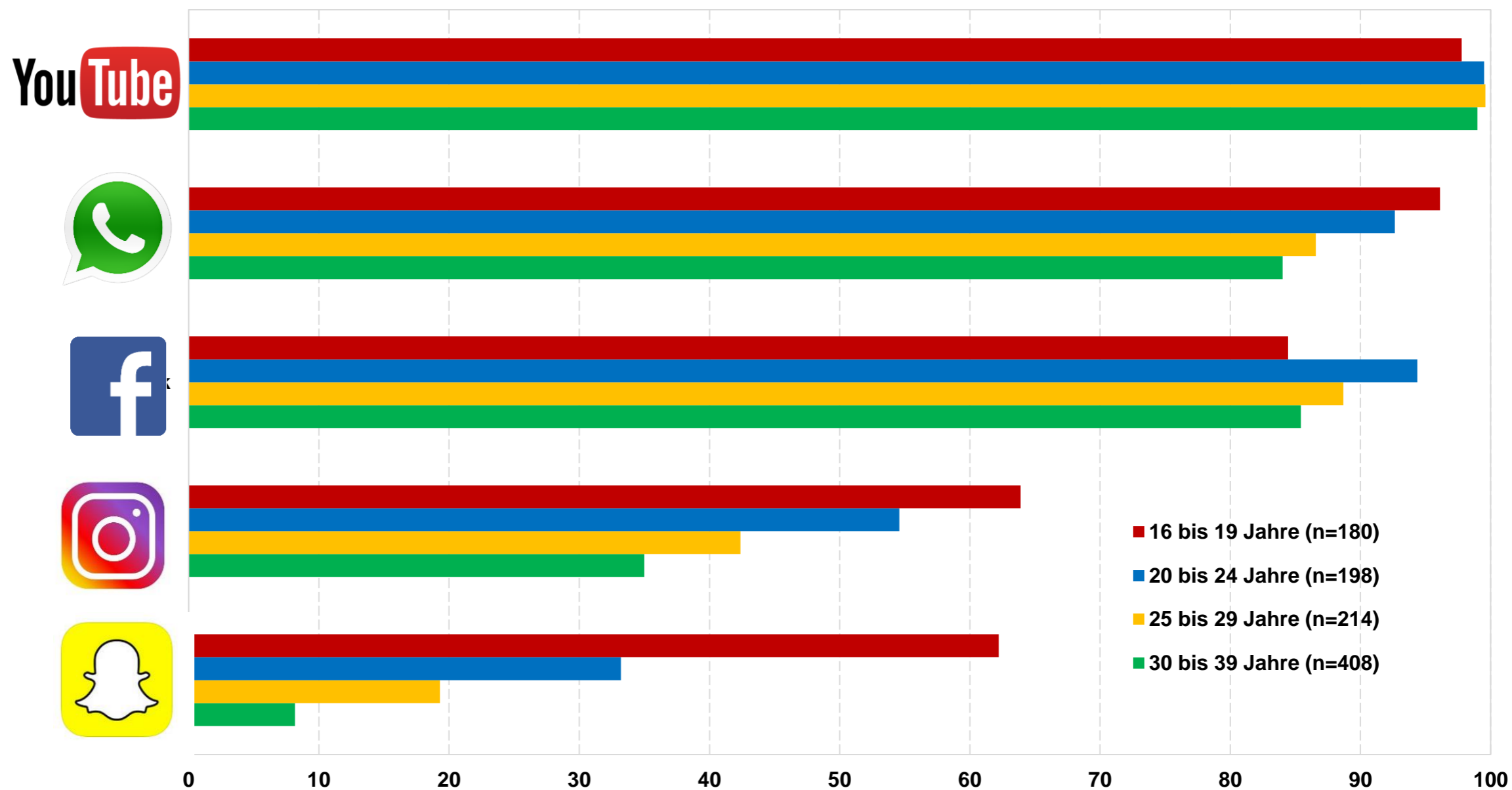
Wien, 20.11.2017

These 1: Cybermobbing in der „Gesellschaft der Singularitäten“

- **Gesellschaft der Singularitäten (Andreas Reckwitz)**
 - Wichtigste Aufgabe des Individuums ist erfolgreiche „Singularisierung“
 - Cybermobbing als Resultat misslungener oder verweigerter Singularisierungsversuche
- **Akzeptierte und nicht akzeptierte Formen des Andersseins – und der Konformität**
- **Peers: Eher Teil des Problems als Teil der Lösung**
 - Sie setzen die Standards
 - Sie sanktionieren diejenigen, die diese Standards missachten
- **Lösungsansätze**
 - Da bin ich überfragt!

Ästhetisierung der Kommunikation

Jugendkommunikation = Bildkommunikation



Welche der folgenden digitalen Angebote nutzt du? (*kenne und nutze ich*)

Mehrfachnennung möglich

Quelle: tfactory 2016: Timescout Welle 22 – Trendpanel 16 bis 39 Jahre, n=1.000

These 2: Cybermobbing wird weniger konkret

- **Jugendkommunikation wird immer bildhafter**
- **Cybermobbing: Von der verbalen auf die symbolische Ebene**
- **Definitionsproblem:**
 - **Bilder sind tendenziell bedeutungsoffen**
- **Also: Verständnisproblem:**
 - **Ein Bild verletzt mehr als tausend Worte – sieht die Pädagogik das auch so?**
 - **Oder gar die Justiz?**
- **Lösungsansätze:**
 - **Ästhetische Erziehung der Erwachsenen und der Jungen**
 - **Peers: Entwicklung effektiver symbolischer Konterstrategien (Memes?) für den Raum jenseits der Pädagogik**

These 3: Cybermobbing wird endemisch

- **Bewertungsgesellschaft und Transparenz**
 - Jeder hat das Recht, die eigene Meinung kundzutun
 - Produkte, Dienstleistungen, Werke – alles darf, soll und muss bewertet werden
- **Das „Recht auf eine eigene Meinung“ und die Spielverderber**
 - Wer „Meinungen“ in Frage stellt, gilt gerne als politisch korrekter Langeweiler – vor allem im Internet
- **Lösungsansätze:**
 - **Digitale Kompetenz: Kritische Reflektion des Bewertungsirrsinns...**
 - **...oder dessen Nutzung: White Knight Elite Squad**
 - **Rückkehr des Diskurses in die emotionale Sphäre des Digitalen**



Institut für Jugendkulturforschung und
-kulturvermittlung

Alserbachstraße 18 / 7 – 1090 Wien

Tel.: +43/(0)1/532 67 95

pkath@jugendkultur.at

www.jugendkultur.at